

**COMPUTER**

# GAMING

**WORLD**

nº39 • Febrero • 1999  
650 ptas.

## Reviews

- Return to Kronador
- Thief The Dark Project
- Blood II The Chosen
- WW II Fighters
- Moto Racer 2
- Falcon 4.0
- Uprising 2
- Myth II

## Reportaje

# Juegos salvajes

Un paseo por las nuevas producciones de Infogrames:

- Silver ■ Outcast
- Street Wars
- Le Mans ■ Dethkarz
- Starshot: Space Circus Fever



**Un criminal está  
aterrorizando Londres.**

**Debes atraparlo a  
toda costa... ¿o quizá  
eres tú el asesino**

?

**Integramente  
en castellano**



# Scotland Yard

Atravesando la espesa niebla de Londres, un extraño avanza confundiendo entre las sombras, antes de desaparecer en la noche. Serás miembro del ilustre Scotland Yard. Se te ha asignado la búsqueda y captura por todo Londres del criminal que ha aterrorizado la ciudad. ¿O quizá eres tú el sospechoso? En ese caso, deberás evitar que te capturen los agentes que te persiguen, mientras realizas una malvada misión sin dejar pistas a tu paso.

- Una reconstrucción fiel del Londres Victoriano, incluyendo el centro de la ciudad, así como áreas menos conocidas. ¡199 zonas para investigar!
- Toma el papel de personajes como Dr. Jeckil y Mr. Hyde, Drácula, etc. Hay muchos famosos detectives y criminales donde elegir.
- Cada personaje tiene sus propias armas, objetos, movimientos, características y poderes especiales. Los criminales tienen sus propias misiones.
- Nunca dos partidas serán iguales.
- Entra en casas a robar; habla con gente (o róbalas), entra en tiendas a comprar... Muévete en taxi, en autobús o en metro.
- Compite contra el ordenador o contra tus amigos. Hasta 6 jugadores pueden participar en una búsqueda simultánea.



**France Telecom  
Multimedia**

Distribuye: Friendware • Rafael Calvo, 18 • 28010 Madrid • Tel. 91 308 34 46

[www.friendware-europe.com](http://www.friendware-europe.com)

Ravenbur

**Editor:**

Vicente Robles

**Director:**

Jose Emilio Barbero

**Redactores y colaboradores:**

Jose María Martín, Jose Villalba Medina,

Mariano Tortosa, Jose Luis Coto,

LH Servicios Informáticos,

Mariano Gómez

**Secretaría 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 FILMACIÓN

Impresión: AVENIDA GRAFICA

Depósito legal: M. 38.456 / 1995

ISSN 1135-9323

**Distribución España:**

DISPANA S.L.S. en C. Tfno: 91 417 95 30

*Computer Gaming World no es una publicación de IDG*

*La edición española de*

*COMPUTER GAMING WORLD*

*se publica por licencia de*

*Ziff-Davis Publishing Company.*

*Nueva York, Nueva York.*

*Los artículos que aparecen en*

*COMPUTER GAMING WORLD*

*que fueron publicados originalmente en la edición*

*estadounidense de COMPUTER GAMING*

*WORLD son propiedad intelectual de*

*Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995*

*Ziff-Davis Publishing Company.*

*Reservados todos los derechos. Computer Gaming World*

*es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

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

**DIFFUSION CONTROLADA POR OJD**



**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

editorial

## Llegó el momento

**H**emos esperado pacientemente a que las aguas volviesen a su cauce; hemos soportado estóticamente el bombardeo televisivo que pobló incluso los informativos emitidos en "prime time", pero finalmente, y ahora que es prácticamente nula la publicidad gratuita –que de eso se trata principalmente– que le podemos facilitar entrando de lleno en la polémica, queremos por fin hablar del regreso del juego más controvertido de todos los tiempos, el tan traído y llevado Carmageddon.

Nos somos nosotros amigos precisamente de la censura; tampoco nos consideramos ni mucho menos unos mojigatos que se escandalizan por cualquier cosa. Pero lo cierto es que, aunque es justo reconocer que el revuelo que se ha organizado ha sido a todas luces desproporcionado, e incluso que se han vertido acusaciones contra el juego basadas sencillamente en cosas que no son verdad, no nos queda sino repetir lo que ya dijimos sobre la primera parte de este juego: no sólo no nos parece especialmente bueno ni divertido, sino que además seguimos pensando que SCI, sus creadores, le hacen un flaco favor a la industria del software de entretenimiento insistiendo en darle continuidad a su controvertida saga.

El problema no es sólo que el juego sea violento; nosotros mismos hemos defendido a capa y espada otros títulos que igualmente ofrecían un alto contenido de violencia en su desarrollo. La cuestión con Carmageddon es que utiliza la violencia como un fin, no como un medio, que el uso de ésta es totalmente gratuito y desproporcionado, que se ejerce contra personas inocentes y animales, y que se potencia especialmente la crueldad como medio para incrementar nuestra puntuación en el juego. La gran pregunta además es, ¿qué quedaría de Carmageddon si le eliminásemos totalmente el " gore"? Pues un juego de coches más bien simple que poco destacaría entre títulos del calibre de la saga Need for Speed, Screamer o Test Drive.

Por hacer una analogía, cabría decir que si por ejemplo al cine de otro "apóstol de la violencia", el también polémico Tarantino le quitásemos la violencia, nos seguirían quedando grandes películas, porque Quentin utiliza la violencia como un ingrediente más de sus historias, o volviendo a lo anteriormente dicho, como un medio y no como un fin.

Evidentemente, cada uno es libre –por fortuna– de pensar como le parezca, y respetamos a quienes no compartan nuestra opinión y disfrutan jugando con Carmageddon. No menos evidente es que con toda seguridad habrá una tercera parte del juego, porque no creemos que SCI sea capaz de renunciar a la elevada cantidad de publicidad gratuita que el juego genera a través de su polémica. A nosotros simplemente nos gustaría saber si serían capaces de lograr este mismo efecto apoyándose en la calidad o la originalidad.

**Jose Emilio Barbero**

REPORTAJE

**Infogramas: una multinacional multimedia** 26

*Viaje a mundos fantásticos.* Esta vez, el punto de mira ha sido orientado hacia la prestigiosa compañía Infogrames. Los títulos analizados integran la totalidad de sus lanzamientos hasta el verano. Son seis productos que pronto tendrás oportunidad de ver comercializados.

AVENTURA/ROL

**Return to Kronдор** 40

*Fascinante.* Dynamix ha conseguido superarse con creces en esta tercera entrega de su más popular serie de juegos de aventura y rol. Su diseño y mecánica son apasionantes, y la historia totalmente épica. Lástima que lo hayan dejado todo en perfecto inglés.

ESTRATEGIA

**Uprising II** 44

*Destrucción masiva.* Ante vosotros, la segunda entrega de esta saga de juegos de estrategia. Muy mejorada y con mayores calidades respecto de predecesora, nada deberá interponerse entre vuestros objetivos y vosotros. Ni siquiera un corte de luz.

**Myth 2** 46

*El retorno de las Tinieblas.* Nuevas habilidades para los personajes y un mejor comportamiento en plena batalla, son tan sólo dos de las mejoras recibidas por este título. Pero no son las únicas, porque esta vez, las segundas partes arrasarán.

**Warhammer 40000: Chaos Gate** 48

*La Legión de los Condenados.* Aunque en la terminología española, la palabra Ultramarine pueda sonar jocosa, lo cierto que se trata de un cuerpo espacial de guerreros de élite entrenado para situaciones desesperadas. Y es que la invasión de la galaxia por las hordas del Mal, no es cosa para tomar a risa.

**Pequeños Guerreros** 50

*Inferno doméstico.* La guerra entre gorgonitas y comandos aún continúa desde el estreno de la película que da nombre a este juego. Y es que cualquier rincón de la casa sirve para sus propósitos. Total, la muerte no tiene preferencias...

**Dominant Species** 52

*La lucha por la supervivencia.* A diferencia de lo que ocurrió en la Tierra, el planeta Mur será testigo de la lucha por la supervivencia de las pocas especies que lo pueblan. Ese testimonio, sin embargo, será único, porque al final sólo podrá prevalecer una.

**Cluedo** 54

*Retrato de un asesino.* Por más manido que sea el argumento, nunca dejará de ser tan irresistible e intrigante: seis personas encerradas en una casa. Se comete un asesinato y todas ellas dicen ser inocentes... pero al menos una no lo es. A ti te tocará descubrir su identidad.

**Ruthless.com** 56

*Competencia desleal.* Alcanzar los puestos más deseados dentro de una compañía, no será obstáculo para los ejecutivos sin escrúpulos que, como si tal cosa, trabajan día y noche en oscuros complots que ocasionan incomprensibles bancarrotas...

ACCION

**Thief: The Dark Project** 58

*El alimento de las sombras.* Tenemos ante nosotros un raro producto de acción. Y si no, decidnos si no es extraño encontrar un arcade que invite a la evasión, y que encima sea tan emocionante como un destructivo Doom cualquiera.

**Moto Racer 2** 60

*Velocidad de escape.* Dos juegos en uno: el cross y la alta velocidad. Los dos igual de buenos y además en una sola entrega. Y es que esta segunda parte hace honor a los ofrecimientos que ya nos proporcionó la primera, pero con mejores calidades, sin duda.

**The Chosen: Blood II** 62

*Contactos deletéreos.* La muerte acecha en cualquier parte, pero lo que no saben quienes se enfrenten a ti en este juego, es que quizá tu seas su brazo ejecutor. Todo está por ver, y nada hay decidido aún en este arcade 3D repleto de gore y sustos.



En portada:

Teniendo un pasado en el que figuraron títulos como la saga Alone in the Dark o éxitos del calibre de Prisoner of Ice o El Secreto del Templario, cabría esperar que Infogrames se pudiese dormir en los laureles. Nada más lejos de la realidad, tal y como podréis comprobar con los juegos que figurarán en nuestro reportaje de portada. Atención especial a Outcast y Silver.



Uprising 2



Toyland Racing



Falcon 4.0

## H.E.D.Z.

64

**Cabezas... ¡nucleares!** Eres un alienígena que practica un deporte. ¿Normal, ¿no? Lo practicas en el cinturón de asteroides. Siendo extraterrestre tampoco es raro. Solo que... el deporte consiste en coleccionar cabezas humanas y convertirte en lo que ellas representan para robarlas a tus contingentes.

## Viper Racing

66

**Un sueño hecho realidad.** No a todos premia la vida con la oportunidad de poder adquirir un Viper... sin morir económicamente en el intento. Pero como todo tiene solución menos la muerte, para eso mismo ha nacido este juego. Tendrás modelos hasta hartarte, para que cuando lo compres no extrañas nada en él.

## Tunguska

68

**Lo Insoportable.** Mucha gente cree que la muerte es lo peor que puede ocurrirle a uno, pero eso lo dicen porque no saben lo que hay después. Y es que, a veces, no es precisamente el paraíso lo que espera al otro lado.

## Toyland Racing

70

**¡Vuelven los autos locos.** Divertido por su aspecto y por los numerosos gags que exprime, engañaos a primera vista, puesto que se trata de un juego difícil, y sobre todo muy recomendable para alajar las depresiones, estos coches, y sus pilotos realmente están locos. (El comentarista, más aún)

## 3D Ultrapinball Turbo Racing

72

**Cuando el vértigo se hizo esfera...** Cuatro zonas de juego estilo pinball te esperan en este cúmulo de tableros con el sello NASCAR imperando en sus suelos. ¿El motivo? Las carreras de coches. Boxes, taller y pista... nada escapará a tu conquista esta vez.

## Eliminator

74

**Una demostración de fuerza.** Han sido muchos los juegos que han intentado, con anterioridad, resolver la misma filosofía en buenos formatos, pero no ha sido hasta ahora cuando el resultado ha merecido la pena. Y es que, como su propio nombre indica, la acción está servida en su mejor bandeja.

## Test Drive 4x4

76

**Rubos de lagartija.** No se nos ha ocurrido otro calificativo para el trazado de las pistas. Nunca habíamos visto algo tan retorcido y tan "de campo" como esta entrega de Test Drive. Baches, saltos, vaguadas... tortuosos caminos que no permiten una segunda oportunidad.

## DEPORTES

## Pro 18 World Tour Golf

78

**El golf a tu alcance.** Tres campos distintos y una amplísima lista de jugadores profesionales con los que compartir tu tiempo de ocio, son las deliciosas oportunidades que ofrece este producto. Es un poco más barato que ser socio de un club, y sobre todo más cómodo. Eso sí, mucho menos "chic"

## Michael Owen's World League Soccer 99

80

**Más fútbol, sin más.** Todo en él tiene buen aspecto, pero lo mejor del juego es precisamente lo que no vemos: su motor gráfico, que sin ser algo del otro mundo, es capaz de dejar fuera de combate al de Actua Soccer 3.

## SIMULACION

## Falcon 4.0

82

**El Ave Fénix.** Son muchas las ganancias estéticas que apreciaremos nada más comenzar a jugar esta versión de uno de los cazas más eficientes de la historia de la aviación militar, pero será en los motores que mueven esta simulación, en donde encontraremos las mejoras más increíbles.

## WW2 Fighters

84

**Aquellos maravillosos años.** Acostumbrados, como estamos a recibir la inestimable ayuda de la más moderna tecnología, se nos hará cuesta arriba pilotar una de las reliquias de la Segunda Guerra Mundial. Menos volar, casi todo lo demás habrá que hacerlo a mano.

## Red Baron 3D

86

**Lavado de cara... algo caro.** Aunque son muchas las mejoras introducidas en esta tercera entrega de la saga Red Baron, la más importante hace referencia a la posibilidad de afrontar el juego desde las nuevas perspectivas que ofrecen las tarjetas 3D. Una proposición nada despreciable para este veterano...

## secciones

## 8 Léeme.bat

Un suculento acercamiento a los secretos mejor guardados de las compañías productoras de juegos. Te permitirá crear un mapa del panorama de lanzamientos a un largo plazo que ojalá se convierta en medio para algunos títulos.

## 12 Interfaz

Esta sección está dedicada a contestar la mayor cantidad de cartas posible, para lo cual nos esforzamos todos los meses, pues son incontables las recibidas en nuestra redacción.

## 14 Hardware

Es la nueva sección de reciente nacimiento en nuestra revista. Dedicada la mayor parte de su espacio al análisis y la noticia relacionados con los nuevos periféricos que van apareciendo.

## 17 Zona Alfa

Recién llegados desde la sección Léeme.bat de algún mes anterior, las propuestas presentadas para este número, son en realidad fetos en los cuales se advierte su futura naturaleza. En un tiempo prudencial y no excesivamente prolongado veremos espectaculares nacimientos.

## 21 Zona Beta

Es el último filtro antes del lanzamiento. Con toda probabilidad habremos tenido oportunidad de probar los productos casi terminados que aquí se analizan. No obstante algún desgraciado infortunio puede dar aún al traste con todo. Es posible, pero tan improbable... que casi podemos echar las campanas al vuelo.

## 98 Top CGW

Aquí se encuentran representados los cincuenta títulos más representativos de nuestros años nacionales, todos ellos seleccionados por nosotros.



Este mes te regalamos  
**THE LAST DYNASTY**  
Encontrarás sus instrucciones en la página 96.

# Hay pocas cosas en las que todos estamos de acuerdo...

## PC ACTUAL Enero '99

"El mejor manager de fútbol de la historia"  
"Un sueño para el aficionado al balompié"  
"Las tácticas avanzadas permiten ver la posición que deberán ocupar los jugadores en el campo según se vaya moviendo el balón.  
Algo verdaderamente revolucionario"

## PC WORLD Diciembre '98

"Destaca un manager y Promanager mucho más potente y con más variables que nunca gracias al nuevo sistema NGI de Negociación y Gestión Interactiva"

## MICROMANIA Enero '99

"La única verdad sobre este juego es que resulta casi imposible imaginar que más se puede incorporar"  
"PC Fútbol 7 no sólo va a batir, una vez más todas las marcas de sus antecesores, sino que puede barrer de un plumazo a la posible competencia"

## PC PLUS Diciembre '98

"Un revolucionario sistema de cámaras le mostrará los partidos que dispute como en la TV: planos generales, primeros planos de los jugadores, repeticiones desde diferentes ángulos..."

## PC MANIA Enero '99

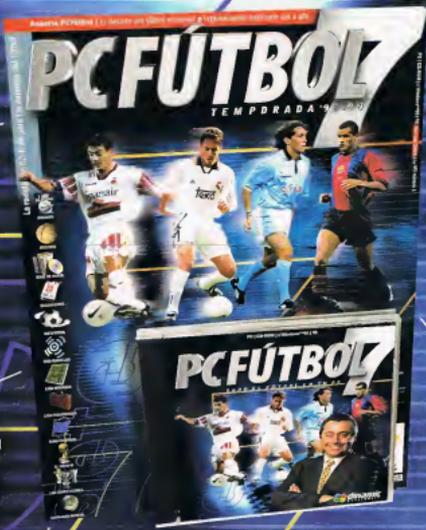
"Enfasciáramos a cualquiera que sienta pasión por el deporte rey"  
"Podemos entrenar a cualquier equipo de las ligas españolas, italiana, francesa, alemana o inglesa"  
"En definitiva, PC Fútbol vuelve mejor que nunca"

## HOME PC Diciembre '98

"Un control absoluto sobre todos los aspectos que rodean el fútbol profesional es lo que pretende PC Fútbol.  
Y a fe que lo está consiguiendo"  
"A su nuevo y más potente motor gráfico hay que unir unos jugadores poligonales más realistas, la perfecta recreación de los veinte estadios de Primera División, nuevos movimientos, centros, y disparos que elevan la jugabilidad"

## COMPUTER GAMING WORLD Enero '99

"PC Fútbol 7 ha conseguido llegar aún más lejos que sus predecesores... la oferta de posibilidades es simplemente bestial"  
"Las novedades dentro de la gestión son numerosas, casi imposibles de comprender... habría que hacer una revista entera dedicada a este programa para explicarlas todas"



Producto bajo Licencia Oficial

Comercio Nacional de Liga Profesional de Fútbol

## El manager más potente, el simulador mundial, el programa más completo.

El **Manager más potente** presenta el nuevo Sistema NGI™ de Negociación y Gestión Interactiva, una auténtica revolución de los managers de fútbol. Además Euro PC Fútbol™ permite competir en cualquiera de las 5 ligas más fuertes de Europa.

**Simulador Mundial** con más de 800 equipos y 24.000 jugadores de los cinco continentes para crear tus propias competiciones. El nuevo sistema de tácticas avanzadas te ofrece un nivel de detalle y control del juego jamás visto hasta ahora.

Y como siempre PC Fútbol es el **programa más completo**: anuario, historia del fútbol español, base de datos con más de 700.000 palabras y los 100 mejores goles de la temporada 97/98 en video digital, seguimiento manual y "on-line", infofútbol™, ProQuiénelas™3, Liga Manager y ProManager™, Euro PC Fútbol™, Desafío Europa América, y el Simulador Mundial que como primera estrena el sistema de comentarios a 3 con narrador, comentarista y jurado arbitral.



**IntelliCam™**

CONTROL DEL FIJAL



LAS AVANZADAS

**NGI**

(Sistema de Negociación y Gestión Interactivo)

### EURO PC FÚTBOL

Francia Selección  
 España Selección  
 Italia Selección  
 Inglaterra Selección  
 Irlanda Selección  
 Portugal Selección  
 Países Bajos Selección  
 Grecia Selección  
 Hungría Selección  
 República Checa Selección  
 Suecia Selección  
 Dinamarca Selección  
 Alemania Selección  
 Polonia Selección  
 Eslovenia Selección  
 Lituania Selección  
 Letonia Selección  
 Estonia Selección

JUGADOR 4

1. Nombre: F. GARCÍA LÓPEZ 88 Min  
 2. Nombre: J. GARCÍA LÓPEZ 88 Min  
 3. Nombre: J. GARCÍA LÓPEZ 88 Min

**SIMULADOR MUNDIAL**

CONTINENTE: SUDAMÉRICA PAÍS: BRASIL EQUIPO: Flamengo

COMPETICIÓN: LIGA IA Y VUELTA Nº DE EQUIPOS: 8

Real Madrid Selección Barcelona Selección

Liga. Primera División Jornada 22

RESULTADOS CLASIFICACIÓN CALENDARIO FICHAJES EMPLEADOS PLANTILLA

ALIVEACIÓN TÁCTICAS VERIVAL ECONOMÍA DECISIONES ESTADIO

Al habla con Fernando López, representante de Interistas (Real Madrid)

El jugador está contento con su oferta, sin embargo cree que una cláusula de rescisión un poco más baja le haría decidirse definitivamente.

> Bien, le subiremos en 525 millones y ésta es nuestra última oferta.

> Vamos a bajar en 275 millones la cláusula de rescisión, esperando que

**SAIUR**

**2.995**

AGOTADA 1ª EDICIÓN  
2ª EDICIÓN A LA VENTA



Aceleración 3D opcional

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

**dinamic**  
MULTIMEDIA

## Ya era hora

**P**rince Naseem Hamed –campeón de los Pesos Pluma– será la estrella del nuevo juego de boxeo de CodeMasters, *Prince Naseem Boxing*. Hacía mucho tiempo que nadie hacía un juego de boxeo, y ya iba siendo hora. La compañía inglesa no sólo cuenta con los derechos de imagen del pugilista, sino con su colaboración para el diseño y las pruebas, ya que Naseem quiere “sentir” que es él quien boxea en el ordenador, lo que da una ligera idea del realismo que se pretenden infundir al juego. Controlando al campeón o a uno de los otros 15 boxeadores, el jugador podrá sumergirse en el apasionante deporte de la lucha mano a mano. Cuando se le preguntó a Naseem por la posibilidad de que perdiera un combate en el juego –en la realidad lleva 31 victorias de 31 combates, 28 KO–, éste contestó: “Creo que si en el juego el personaje del Príncipe Naz besa la lona, merece levantarse siempre. Ganar no lo es todo, ganar es lo único... El Príncipe debería ser un ganador absoluto en ese juego pegando puñetazos. Si no es así, lo amañaré para que nunca pierda” –terminó bromeando el boxeador.



## De marcianos

**A** track of the Saucer men es uno de los dos juegos que Psygnosis prepara para próximas fechas, un arcade con gruesos trazos humorísticos que presenta a un nuevo superhéroe: Ed, el Grimloid, que recorrerá el planeta Tierras viviendo las aventuras más disparatadas e imaginables. Ed no estará solo, pues le acompañará POD, una bola metálica que guarda en sus bolsillos los mejores productos del mercado, incluyendo una vaca que tirar sobre los enemigos.

El entorno de este juego será totalmente 3D y ofrecerá 24 niveles repartidos en seis zonas diferentes.

El otro juego es una secuela, *G-Police 2: Weapons of Justice*. Al mando de cinco vehículos diferentes el jugador controlará un equipo en cuyas manos recaerá el destino de la Tierra. Ganada la guerra, los sindicatos del crimen ganan poder con cada día que pasa. Los marines están de camino, pero nadie conoce las verdaderas intenciones de su general. 30 misiones y 25 armas, 30 enemigos y una



inteligencia artificial superior. También merece la pena mencionar que Psygnosis está comercializando una nueva edición de su línea económica Argentum, que

incluye títulos como *G-Police*, *Overboard*, *Manx TT* y *F1 97*.

## Cuidado por la noche

**A**ctivision prepara un juego de ordenador basado en *Vampiro*, el juego de rol de *White Wolf*, que narrará 800 años de la historia de un vampiro medieval. *Christof Romuald*, un caballero del siglo XII perteneciente al Clan Brujah de Vampiros, se verá arrastrado al Mundo de la Oscuridad partiendo de Praga y Viena hasta alcanzar las modernas Londres y Nueva York. Además de controlar a este personaje, el jugador podrá llevar a cuatro vampiros que se le unirán durante el juego. Todos juntos se encontrarán en medio de una guerra de clanes, pero su misión será detener a un Señor Vampiro que intenta apoderarse del mundo. Se utilizarán armas acordes con cada época del juego, y habilidades vampíricas que producirán efectos similares a hechizos. *Vampire: The Masquerade* será totalmente en 3D, con un nuevo entorno llamado NOD que ha desarrollado Nihilistic Software –la compañía que desarrolla el juego para Activision, formada por exmiembros de Lu-



casArts-, y que soporta las principales aceleraciones 3D, ofreciendo modelos esqueléticos con piel suavizada, una iluminación espectacular y niebla volumétrica para ensalzar la atmósfera del juego. Los niveles se están diseñando con herramientas de Quake.

## Una nueva incursión

Mientras siguen trabajando en lo que será la secuela de Commandos, Pyro Studios se dispone a comercializar (de nuevo a través de Eidos) Commandos: Más allá del deber, el disco de misiones de su aclamada producción, Commandos. Se trata de un compendio de nuevas misiones con gráficos mejorados y varias armas nuevas, así como ciertos retoques en la inteligencia artificial. Estará a la venta en Marzo.

La demo jugable está disponible en Internet desde el pasado día 21 de enero, y la puedes encontrar en sitios web como [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com) y por supuesto en [www.eidosinteractiva.com](http://www.eidosinteractiva.com).



## Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
<b>A-10 Warthog</b>	
Jane's	05/99
<b>Babylon 5 Space Combat</b>	
Sierra	09/99
<b>Conquest</b>	
Microsoft	09/99
<b>Final Countdown</b>	
Impact	05/99
<b>Heavy Metal F.A.K.K.</b>	
G.O.D.	11/99
<b>Lego Racers</b>	
Lego Games	06/99
<b>Metal Fatigue</b>	
Psygnosis	07/99
<b>Nocturne</b>	
G.O.D.	12/99
<b>Roller Coaster Tycoon</b>	
Microprose	06/99
<b>Star Lancer</b>	
Microsoft	10/99

## Teletipo

El juego Redguard de Bethesda ya ha salido en Estados Unidos, y su lanzamiento se ve retrasado en España por la traducción.

Después de tantos años instalados en nuestro país, Electronic Arts ya tiene sitio web en castellano: [www.electronicarts.es](http://www.electronicarts.es)



## LISTA DE GANADORES

COMPUTER  
**GAMING**  
WORLD

### LOS GANADORES DE LOS 5 PADS MICROSOFT FREESTYLE DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL N° 37 DE CGW SON:

ANDRES MANUEL PEREZ PETINAL	BURGOS
JOSE ANTONIO CASTILLO CAPOTE	TORREJON DE ARDOZ, MADRID
JOSE FRANCISCO PADILLA GONZALEZ	SAN JAVIER, MURCIA
LEONARDO MONTILLA ROMAN	SANLUCAR DE BARRAMEDA, CADIZ
DANIEL EXPOSITO RUIZ	ALGECIRAS, CADIZ

### LOS GANADORES DE LOS 4 JUEGOS "GUTS 'N GARTERS" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL N° 37 DE CGW SON:

FELIX CLEMENTE LOPEZ	GARRUCHA, ALMERIA
JOSE MARIA GARCIA MEDINA	DAGANZO DE ARRIBA, MADRID
ALVAR SOLDADO CAMPO	MATARO, BARCELONA
JUAN MANUEL CARREÑO SUAREZ	JEREZ, CADIZ



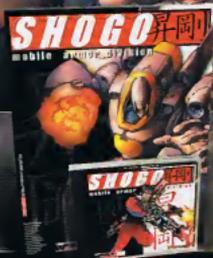
# prepa



YA  
A LA VENTA



YA  
A LA VENTA



RESERVA  
TU EJEMPLAR

**Grand Touring** | Los súper-deportivos más rápidos, los adversarios más inteligentes.

**F/A-18** | Pilota el avión más emblemático de las Fuerzas Aéreas Españolas.

**Shogo** | La revolución de los arcades 3D en primera persona.

**Apache-Havoc** | 2 simuladores en 1 en el arcade de acción más espectacular de los últimos tiempos.

# Arate



RESERVA  
TU EJEMPLAR

100%  
TRADUCIDO Y DOBLADO  
AL CASTELLANO

3D  
Requiere Aceleración 3D

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98 | Tarjeta 3D

## 2.995

La opción inteligente para  
los que tienen ordenador

 **dinamic**  
MULTIMEDIA



Hola amigos, necesito todos los trucos que podáis proporcionarme sobre MDK. Gracias.

**M. Alejandro Saiz**  
Correo electrónico.

**P**ulsa F1 y teclea los códigos. Para seguir jugando, según la versión que tengas, pulsa ENTER o ESCAPE.

**Biggnade** para obtener una granada con búsqueda.

**Healme** para poner la vida al máximo.

**Makemeful** para obtener vida.

**Incedabiggum** para Gatt.

Estoy jugando Little Big Adventure 2. ¿Cómo puedo encontrar la Bola de Sendell para liberar a los niños de Twinsun. Tengo el hechizo de rayo, la llave piramidal y sé dónde se encuentra la zona secreta en la pirámide, pero un verja me impide el paso. ¿Qué hago?

**Gabriel Cabello**  
Algeciras. (Cádiz)

**U**na vez que hayas cogido la perla gigante, debes ir a casa del mago del tiempo y echarla en la olla para obtener un hechizo que te permita coger la bola Sendell. Luego, con la llave en tu poder, baja a la bodega del bar y entra en las alcantarillas a través del agujero en el suelo. Al colocar la llave piramidal en el centro del pedestal, podrás acceder a la cueva. Debes tener la magia al máximo. Si registras los barriles de los alrededores encontrarás una bola de hielo a la cual debes aplicar el hechizo que has recogido y conseguirás la bola Sendell.

Hola amigos, quisiera saber cómo conseguir la solución de Commandos, que no viene en vuestra Web.

**Raül.** Correo electrónico.

**L**a solución de Commandos fue publicada en los Top Secret Interactivos que se incluyen en el CD-ROM del número 35 de Computer Gaming World.

Hola amigos de CGW. Me encuentro sin saber qué hacer en el juego Tomb Raider II. Me encuentro en la fase de los Restos del María Doria

y no encuentro el tercer interruptor. ¿Podéis ayudarme a conseguirlo?

**Miguel Angel Morato**  
Puerto Serrano (Cádiz)

**U**no de los interruptores se encuentra en el lavabo. Si cruzas la puerta que se abre, encontrarás un botón que abre otra puerta en la sala de baile. Tendrás que retroceder y pulsar otro botón para cerrar las puertas antes de dejarlas. Cuando, desde la sala de baile, llegues a otra sala con varias puertas, una vez recogido el Corta Corrientes nº 1, en la de la derecha encontrarás otro interruptor. Existen muchos más: el último que activaste abrirá otra puerta que te llevará a una nueva sala con una caja dentro y un interruptor más. Otro deberás activarlo cuando subas a un bote... Casi podríamos estar así eternamente. No obstante, para tu información, la solución a este juego se publicó en el CD-ROM de regalo que acompañaba la revista número 27, que apareció en febrero de 1998.

Hola. Soy Ada y quisiera saber qué juego me aconsejáis entre Expediente X o Grim Fandango. Gracias.

**Ada.** Correo electrónico.

**V**erás, son dos aventuras gráficas muy distintas. Expediente X es un juego muy realista, cuyos gráficos han sido filmados con actores reales, de hecho salen hasta Mulder y Scully, y ofrece un formato idéntico al de la serie de la que toma el nombre. Por otra parte, Grim Fandango, en un tono mucho más desenfadado, ofrece un aspecto muy colorido, su diseño es muy innovador y en todo momento se subraya ese aire "cartoon" tan característico de aventuras gráficas más tradicionales. Su ventaja es que se trata de una aventura en 3D para jugar en tercera persona, en la cual los personajes se mueven libremente por los decorados. Expediente X avanza a golpes de pantalla y se juega en primera persona, aunque a veces el protagonista se coloca en un segundo plano. En cualquier caso, ambos son un par de excelentes opciones para llenar tu ocio.

Estimados amigos. No puedo con Reah. No sé qué debo hacer en la fuente de las tres cabezas que se encuentra en la ciudad. No averigüé qué canción debe cantar cada una de las caras. ¿Cuántas llaves de agua existen en la ciudad?

**José Angel Martínez**  
Ayora (Valencia)

**E**l sonido de las cabezas deberá corresponderse con la dirección en la que miran. Así, la que mira hacia las campanas debe pronunciar el sonido "Bim, Bam"; la que dirige su mirada hacia el carrerón de madera "Torr, Torr"; y la que está frente a la pared en la que sopla el viento "Shoo, Shoo". En cuanto a las llaves de agua existentes en la ciudad, son tres: cada una coincide con la localización de las flautas en el mapa.

Hola a todos. Me encuentro en la cúpula que supuestamente conecta todas las islas de Riven y no se cómo colocar las seis bolas de colores.

**Silvia Almonacid**  
Zaragoza

**S**i numeramos la cuadrícula desde la esquina superior izquierda del 1 al 25 de izquierda a derecha, y de la "A" a la "X", tendremos que colocar la esfera violeta en la casilla "D-2"; la esfera verde fósforo en la casilla "A-16"; la de color azul oscuro en la "A-22", y la amarilla en la "U-6"

Hola, llevo varios meses con el juego Hollywood Monsters y no sé dónde debo colocar el pastillero-bomba con el imán. Necesito ayuda.

**Nuria Manjón**  
Hormigos (Toledo)

**V**e al túnel del minero con el pastillero y cuando Karl apoye el pico sobre el hombro, deja el conjunto explosivo, con el imán, sobre el pico. La próxima vez que se disponga a trabajar explotará.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:  
**Computer Gaming World, Interfaz,**  
**América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.**  
**28037 Madrid**  
o bien por correo electrónico a:  
**cgw@zdnet-es.com**

Durante tres siglos el mundo conocido  
miraba hacia el horizonte con la esperanza  
de no ver aproximarse  
a los Vikingos.



## Maxi Studio Isis

*Guillemot fue la primera compañía en ofrecer un sistema de sonido 3D real, a la vez que proporcionaba los medios para crear un estudio musical en casa. Siguiendo por ese camino, ha nacido la Isis.*



### Calificación

#### Maxi Studio Isis

Precio: 33.990

Fabricante:

Guillemot

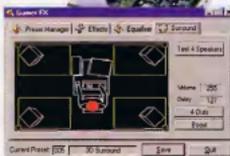
**Pros:** Para las prestaciones que ofrece, el precio es sumamente competitivo.

Su potencial es inmenso, y trae todos los manuales y el software en castellano.

**Contras:** Si quieres disfrutar únicamente del posicionamiento 3D para juegos, es mejor ir a las tarjetas anteriores, puesto que esta calidad no ha avanzado nada desde

### La reina de la música

Otras tarjetas ofrecen sonido surround y 3D para los juegos, pero las de Guillemot tienen una serie de prestaciones únicas, entre ellas el posicionamiento 3D del sonido. Esto significa, con una explicación gráfica, que en un panel de control cuadrado en el que las cuatro esquinas son los altavoces, el usuario es un punto rojo en el centro. Con el ratón se puede dirigir el sonido hacia cada altavoz de forma independiente, y se puede alterar la posición del usuario para que reciba siempre el sonido como es debido. Además, la Isis aplica efectos en tiempo real y



permite salvar miles de configuraciones específicas para juegos, lo que convierte cada uno de ellos en una experiencia totalmente diferente y personalizable.

Pero todo esto ya lo hacen las tarjetas Maxi Sound Home Studio, el caso de la Isis va más allá en el concepto del estudio musi-

cal para casa, con un completo rack que tiene ocho entradas y cuatro salidas "full duplex", así como conexiones digitales. El rack hace innecesaria la existencia de montones de cables conectados al ordenador. Ocho pistas para grabar en tiempo real, y un potente paquete de software completan la oferta de una tarjeta que es algo más que un accesorio para juegos. Si además de jugar tienes afición por la música, la Maxi Studio Isis es tu tarjeta. Puedes solicitar más información en el teléfono 902 118036.

## Microsoft Digital Sound System 80

*Microsoft sigue ampliando paulatinamente su presencia dentro del mercado del hardware y los periféricos, y lo está haciendo con productos de gran solidez y calidad.*

### Calificación

#### Microsoft Digital Sound System 80

Precio: 39.990

Fabricante:

Microsoft

**Pros:** Las facilidades de conexión e instalación con USB son impresionantes. La calidad del sonido y los ajustes a través del ecualizador son muy superiores a los de otros muchos sistemas similares.

**Contras:** El sonido 3D es una utopía con el DSS 80. El precio es un tanto excesivo para tratarse solamente de un sistema de sonido para jugar.

### El sonido más caro

La filosofía de Microsoft en el desarrollo es muy clara: aportar su propia visión y toque a cada producto. Sucedió con los joystick y el Force Feedback, los pad y el Freestyle. El DSS 80 puede ser caro, pero proporciona un sonido alucinante a través de un amplificador de 76 W -44 para los bajos y 16 para cada canal- y sus dos altavoces. Funciona sin necesidad de tarjeta de sonido en caso de tener un Pentium 166 MHz con un conector USB en placa y Windows 98 -de esta forma se configura automáticamente-. Si

no es así, se conecta a cualquier tarjeta de sonido con cualquier sistema operativo.

Los altavoces se desconectan solos si no se está reproduciendo el sonido, y el derecho posee todos los controles necesarios para

ajustar el volumen. La calidad del sonido tanto si es digital como si no, es espectacular incluso a un volumen muy alto, y el ecualizador de software que funciona también con o sin tarjeta de sonido, permite eliminar numerosos defectos de algunas grabaciones y sonidos de juegos. El único inconveniente, además del elevado precio, es que supuestamente el DSS 80 es capaz de ofrecer sonido 3D, una teoría muy bonita bastante discutible en la práctica.



Durante tres siglos su nombre fue  
sinónimo de poder,  
brutalidad y  
destrucción...



PRODUCTO  
EN CASTELLANO

Cre<sup>e</sup> tus clanes, gestiona tus recursos, desarrolla tus ejércitos, construye naves drakkars y parte hacia la conquista. Esta es la misión sagrada que se te ha confiado. Triunfa y se te abrirán las puertas de Valhalla. Domina a otros pueblos y podrás dirigir un vasto imperio que hará revivir la leyenda de los vikingos. Encontrarás gigantes, trolls, elfos, centauros cada uno con características propias. Pacta, comercia o lucha. De tu estrategia dependerá el resultado final. Pero no defraudes a Odín.

- Controla tu clan a través de variados escenarios y campañas. Usa el editor de mapas para crear tus propios entornos.

# SAGA

La furia de los Vikingos

- Siete razas diferentes: vikingos, gigantes, enanos, trolls, elfos, etc. Cada uno con su propia apariencia, armas, herramientas, estructuras, fuerzas y habilidades.

- Cuatro escuelas de magia, personajes masculinos y femeninos, comercia, haz y rompe alianzas, conquista, diferentes estaciones del año (verano e invierno), tres niveles de zoom.

- Banda sonora original de música celta.
- Excepcionales gráficos 3D.
- Opción multijugador: hasta 8 jugadores por red o internet.



Un Juego  
de leyenda para  
PC CD-ROM



Distribuye: Friendware • Rafael Calvo, 18 • 28010 Madrid

Tel. 91 308 34 46 • Fax 91 308 52 97 • [www.friendware-europe.com](http://www.friendware-europe.com)



Desco que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10														
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38																				



Re llena este cupón y  
envíalo por correo a  
**EDITORIAL AMERICA  
IBERICA, S.A.**  
Apdo. de Correos 1050  
FD - 28080 Madrid.  
También puedes  
enviarlo por fax al  
número 91 327 24 02

Nombre  
Empresa  
Dirección  
Población  
C.Postal

Telef.

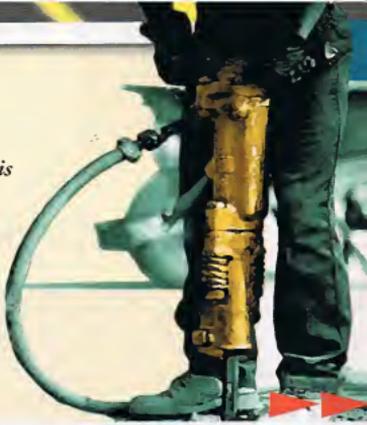
Edad  
CIF/DNI  
Provincia  
Profesión

**FORMA DE PAGO:**

- Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A. de fecha
- Giro Postal n°
- Contrareembolso



*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.*



**Para ser conductor de primera...**

**S**erá GT Interactive quien comercialice esta producción de Reflections, creadores de los dos Destruction Derby. Su ambición es emular las más espectaculares persecuciones sobre ruedas con el más puro estilo de la meca del cine, y por lo que hemos podido ver, lo van a conseguir sin problemas.

Driver convierte al jugador en un conductor al servicio de la mafia y la policía, una especie de mercenario que va por libre aceptando si quiere las misiones que recibe a través del contesta-

## Driver

dor automático de su apartamento. El entorno 3D es tan potente que exigirá tarjeta 3Dfx, y probablemente un Pentium a 200 MHz para funcionar. También tendrá soporte para sonido 3D y Force Feedback, logrando con todo ello una atmósfera absolutamente envolvente.

La acción tendrá unas 44 misiones, de las cuales será necesario completar 25 o 26 para terminar el juego, repartidas en cuatro ciudades norteamericanas que se han tratado de reproducir

con elementos fáciles de reconocer: Miami, Nueva York, Los Ángeles y San Francisco. Un mapa ayudará al conductor a desplazarse por las calles, aunque no incluirá los callejones y atajos varios. Noche y día, luces, reflejos, lluvia, nieve... Todo ventajas e inconvenientes para alcanzar los objetivos más variados, desde dar caza a un ladrón hasta llevar a un moroso en un taxi para darle el susto de su vida conduciendo lo peor y más deprisa posible.

**Por fin alguien se ha decidido a aprovechar todas las posibilidades reales de un entorno 3D para crear un juego de coches de verdad —el innombrable no cuenta—. Persecuciones y choques espectaculares, como en Hollywood.**



**Driver**

Editor:  
Reflections  
Fecha de  
lanzamiento:  
Abril '99

# Discworld Noir

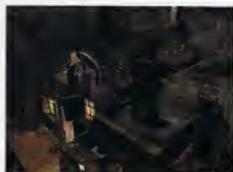


Hace años ya que esta compañía sorprendió a la industria con el primer Mundo Disco, creado con la colaboración de Terry Pratchett —autor de las novelas—, una divertida aventura que más tarde tendría continuación.

## Clásicos del cine negro

**E**n esta ocasión, y por encargo de GT Interactive, Perfect repite con el universo de Mundo Disco y la inestimable colaboración de Pratchett, quien ha revisado el diseño, el aspecto de los personajes, corregido el guión y escrito los diálogos en tan sólo cuatro semanas. Sin embargo en esta ocasión no se trata de una hilarante y disparata-

segundo: el detective muere. La historia que se desarrolla a continuación y en la que toma parte el jugador, es un flashback de los hechos que han desembocado en tan trágico final, pero muy posiblemente



da comedia ácida 2D, sino de un juego serio con un humor más sutil y oscuro, muy oscuro.

El protagonista será Lewton, el primer detective privado de Mundo Disco —una idea que gustó mucho a Pratchett—. En la introducción del juego, se ve cómo una misteriosa figura persigue a Lewton por las calles de la ciudad, y termina por fin atrapándolo. El enfrentamiento dura decimas de

estará en manos del jugador el hacer algo para evitar ese desenlace.

## Negro como la noche

El apellido Noir de esta entrega no es casual: el juego reproduce fielmente la atmósfera de los grandes clásicos del cine negro, parodiando incluso escenas concretas de películas como Casablanca y El Sueño Eterno. Visualmente esto se traduce en escenarios tenebrosos y oscurantistas, lugares como clubes nocturnos y hoteles de mala muerte. Se trata por tanto de un juego mucho más adulto y serio

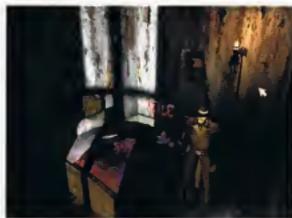
que los anteriores. Los casos que investigará Lewton son variados: asesinos en serie, cultos demoníacos, sectas que quieren resucitar antiguos dioses... Todo a ritmo de una banda sonora típica de cine negro, orquestada y compuesta por tres músicos hasta alcanzar los 90 minutos. Sonidos de bajo y saxofón ilustran la atmósfera soberbiamente, y en dos escenas muy concretas se interpretan dos canciones (un número típico de mujer fatal y La Canción del Vampiro, en la escena-parodia de Casablanca). A diferencia de otros juegos donde la música se produce de forma independiente al transcurso del juego, en Discworld Noir la banda sonora tiene un enfoque temático, ambientando las diferentes zonas y lugares con melodías ideadas específicamente para ellas.

El equipo de Perfect Entertainment ha tardado un año en desarrollar este título al que están dando los toques finales. Todo el esfuerzo invertido se explicó a la prensa hace unas semanas en

## EL PASO INTERMEDIO

**A** la vista está que visualmente ha habido notables cambios desde los anteriores juegos: del clásico entorno 2D con dibujos animados se ha pasado a un glorioso 3D en tiempo real combinado con escenarios pre-renderizados. Greg Barnett, director creativo de Perfect Entertainment, está de acuerdo en que el futuro de la aventura no es éste, sino los escenarios 3D en tiempo real, pero no había tiempo para desarrollar la tecnología apropiada. Quizá la próxima vez.





*El apellido Noir de esta entrega no es casual: el juego reproduce fielmente la atmósfera de los grandes clásicos del cine negro*

Londres, y si bien es cierto que hubo una cautelosa acogida del juego debido al radical cambio sufrido en la serie, se demostró sobradamente que el inconfundible sello de Prachett sigue presente en Discworld

Noir. No quisieron profundizar en la trama, pero por lo que dejaron entrever, estará llena de sorpresas y drásticos giros.

Las 15.000 líneas de diálogos están fabulosamente interpretadas en la versión inglesa por conocidos actores anglosajones, nada que ver posiblemente con lo que se hará en



la edición española (siempre han hecho doblajes de calidad, pero nunca con alguien conocido). Serán necesarias unas 100 horas de juego hasta llegar al final. Por último, destacar que en una convención de fans de Prachett celebrada

en Liverpool el año pasado, lo que había entonces del juego gustó mucho a pesar de distanciarse de los cánones marcados por las entregas anteriores, lo que supone una cierta garantía para los seguidores españoles.

#### LA ESCENA DEL CRIMEN

**E**n estos escenarios y otros muchos se desarrollará el juego, una historia poco lineal en su desarrollo a pesar de que conduce a un único final. Lewton podrá trabajar hasta en seis casos al mismo tiempo, siguiendo pistas y estudiando las escenas de los crímenes. Con esta información interrogará a sospechosos y testigos varios. La manipulación de objetos es mínima, y han desaparecido los absurdos puzzles de los juegos anteriores.



#### CARICATURAS 3D

**E**stos son algunos de los personajes del juego, conspiradores y criminales, magos y vampiros, cantantes y mujeres fatales.

En Mundo Disco las cosas siempre han sido muy diferentes, y esto queda patente incluso en la apariencia física de los roles tradicionales del cine negro. Aunque se utilicen modelos 3D, el aspecto sigue siendo bastante caricaturesco.



**Discworld  
Noir**

Editor: Perfect Entertainment  
Fecha de lanzamiento:  
Abril '99

# SOFTWARE INTEGRADO

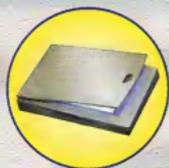
## Todo lo que necesitas



Herramientas para diseñar páginas web.



Programas que cuidan tu salud.



Todos los trucos para digitalizar.



Personaliza tu escritorio.



y, además, incluye **GRATIS**  
la guía de compras más completa  
del mercado



**YA A LA VENTA POR SOLO 395 PTS.**

Visita nuestra web <http://www.zd-net.es>



# 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.



## Resident Evil 2

### Escalofriante secuela

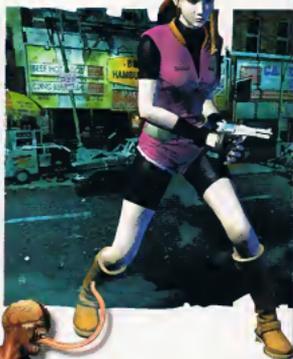
Cuando Leon llega a su nuevo destino, descubre muy a su pesar que Raccoon City está asolada por el caos y la destrucción. Los muertos vivientes se arrastran por todas partes devorando a los pocos supervivientes, convirtiéndolos en parte de la horda infernal que pronto se extenderá por todo el país si nadie

hace algo rápidamente por evitarlo. Armado con su pistola reglamentaria, Leon se dispone a descubrir qué ha sucedido.

Puede que Resident Evil no fuera precisamente un gran éxito en PC, pero desde luego la secuela merecerá un puesto de honor. Visualmente se han producido pocos cambios, ya que personajes y monstruos están en 3D, pero los escenarios siguen siendo imágenes generadas con anterioridad. La acción sigue interrumpida en los pasos de una sala a otra por una pantalla con una puerta o escalera.

Sin embargo, en Resident Evil 2 se han mejorado notablemente tres elementos fundamentales: jugabilidad, ambientación y

puzzles. Todo ello consigue un resultado escalofriante, sólo para adultos por su alto contenido en violencia y gore, y digno del mejor cine de John Carpenter, uno de los clásicos del terror. Pronto estará lista la edición en castellano y podrás disfrutar de ella.



Un fallido experimento con armas biológicas desató una pesadilla en una mansión. Sólo dos meses más tarde, el fenómeno se repite en toda una ciudad.



Resident Evil 2

Editor: Capcom  
Distribuidor: Virgin



# Sim City 3000

*Ser alcalde de una ciudad no es nada fácil, sobre todo si esa ciudad no existe y hay que levantarla de la nada. Esta es la nueva propuesta de Maxis reversionando el clásico Sim City.*

## ¿Más de lo mismo?

**C**onstruir, construir y construir. Sim City 3000 sólo sirve para eso y para mantener en activo las ciudades. Expandir una metrópoli hasta convertirla en una megaciudad completamente operativa, con edificios 3D y mapas cuatro veces más grandes que los de Sim City 2000.

Además de los elementos clásicos que ya ofrecieran los juegos anteriores, Sim City 3000 tendrá paisajes trasladados desde la reali-

dad: San Francisco y Berlín son dos ejemplos. Sobre ellos se podrá realizar un complejo diseño urbanístico que incluirá si el jugador quiere edificios tan universales como La Sagrada Familia, El Palacio Real, el Empire State y el Big Ben, que sin duda suavizarán en gran medida instantáneas industriales y embellecerán zonas residenciales. También existe una herramienta de arquitectura para crear edificios personalizados.



Una vez sentadas las bases de la ciudad, se insuflará vida y todo empezará a funcionar: tráfico, peatones, trabajadores, inquilinos... Se recrearán barrios muy realistas y existirá la posibilidad de utilizar distritos históricos de algunas ciudades del mundo, que se podrán ver afectados por numerosos desastres naturales. Sim City 3000 estará traducido al castellano.

## Sim City 3000

Editor: Maxis  
Distribuidor: Electronic Arts



# Rollcage

*Existen unos coches teledirigidos con unas ruedas tan grandes que cuando el coche vuelca puede seguir rodando. Precisamente los que ha escogido Psygnosis como protagonistas de este juego.*

## Vuelta y vuelta

**P**ero en ordenador estos coches han adquirido nuevas características: un completo arsenal armamentístico con el que destruir o al menos retrasar al oponente. Además, debido a la velocidad que alcanzan son capaces de agarrarse a paredes y techos en los túneles y cañones, y su extrema resistencia los hace casi indestructibles. En esta competición no hay reglas.

Con un entorno completamente 3D que exige tarjetas 3Dfx y hace muy buen uso de ellas, Rollcage tendrá veinte espectaculares circuitos: diez para la liga, tres para multi-jugador, uno de práctica y el resto ocultos, alejando la acción ha-

cia mundos extraños y fabulosos. Y toda esta furiosa acción estará co-



loreada por ensordecedoras canciones a cargo de grupos como Fat Boy Slim's, EZ Rollers, Ratman, Dan Mass y muchos otros dedicados exclusivamente a la fabricación de música "cañera".

No hay otro juego de carreras igual a éste, en marzo podrás comprobarlo.

## Rollcage

Editor: Psygnosis  
Distribuidor: Erbe



## Delta Force

### Contra los grandes crímenes

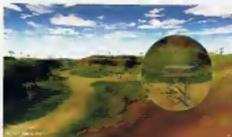
Técnicamente Delta Force —que poco o nada tiene que ver con la película protagonizada por Chuck Norris— es un juego de acción táctica en 3D y tercera persona (con posibilidad de jugar en primera), que utilizando la tecnología Voxel Space 3 ofrece un terreno mucho más realista que el que tenía Spec Ops, con color de 32 bit.

Los cinco continentes serán escenario de las cuarenta misiones del juego, tan variadas en te-

reno como en objetivos: detener a los cárteles de la droga, eliminar el terrorismo nuclear en Rusia o tomar un aeródromo en Asia Central. Millas y millas de terreno que cubrir con armas sumamente sofisticadas que permitirán atacar a gran distancia, y otras más convencionales eliminar al enemigo cuando se acerca demasiado. Inventos como gafas de visión nocturna estarán a disposición del jugador. Los elementos de juego integrados en el terreno tendrán numerosos efectos realistas, como puentes que crujen, insectos zumbando y bandadas de

pájaros que salen disparadas de los árboles. Las propias pisadas del enemigo se podrán escuchar, algo muy útil si se dispone de un sistema de sonido con posicionamiento 3D, tecnología que soporta el juego junto al Dolby Surround.

*Ah, qué rápido se han puesto de moda los comandos de élite diversas. Delta Force lleva la filosofía de Commandos al terreno de Spec Ops con un prometedora desarrollo.*



**Delta Force**

Editor: Novagolic  
Distribuidor: Erbe

### La avaricia rompe el saco

Civilization fue su gran éxito, no hizo nada en Civilization II y volvió a "mancharse" las manos para Gettysburg. Pero esto es el pasado. El presente y futuro inmediato de su compañía, Firaxis, se llama Alpha Centauri, otro juego de estrategia por tur-

## Alpha Centauri

nos que presenta un conflicto entre siete facciones que pugnan por el control del planeta que da título al juego.

A través de la acción militar el jugador podrá llevar a su pueblo al siguiente nivel de la evolución humana. Nueva partida, nuevo mundo aleatorio con patrones climatológicos y geológicos propios. El terreno es 3D, lo que ha permitido implementar la teoría de "terraformas" (alterar la topografía). 80 tecnologías, múltiples unidades, decenas

de armamento, opción multijugador, una sofisticada inteligencia artificial y muchas otras características se dan cita en un grueso y duro conglomerado muy difícil de mellar. Sentarse ante el juego sin el manual significará probablemente quitarlo en cinco minutos, hacerlo con el grueso códice que explica la mecánica y funcionamiento de Alpha Centauri será un remedio seguro contra el insomnio. Pronto veremos en qué termina esta historia.

*Después del arrollador éxito de Civilization, Sid Meler se subió a una nube y todavía no ha bajado de ella. Su nuevo juego de inminente lanzamiento, así parece demostrarlo.*



**Alpha Centauri**

Editor: Firaxis  
Distribuidor: Electronic Arts

# Heroes of Might and Magic III

**"Más grande, variado y mejor que los dos anteriores juntos", es la promesa de esta tercera entrega de la conocida serie de juegos de rol y combate táctico que New World Computing inició hace unos años.**

## Heroes of Might and Magic III

**Editor:** New World Computing  
**Distribuidor:** Prein

### Salvar un reino

Subtitulado como "The Restoration of Erathia", este juego abunda en la misma filosofía y mecánica que sus predecesores, sin haber mejorado en casi nada el aspecto visual. Lo que sí es cierto es que además de una historia nueva, se han introducido bastantes novedades que gustarán mucho a los seguidores de la serie.

Más tipos de castillos, héroes, hechizos, monstruos, artefactos y objetos para que nadie se queje, pero también hay sustanciales mejoras en el combate táctico y la opción multijugador. También se han incluido nuevas zonas de juego, como por ejemplo el submundo, al que se accede a través de unos portales especiales. Las campañas que se pueden jugar son tres, una para cada alineación

(legal, caótico y neutral), aunque también existe la posibilidad de jugar un escenario suelto. Se incluyen un editor de escena-



rios y un tutorial que introduce muy bien el juego a aquellos que nunca lo han visto.

La historia recupera a la Reina Catherine Gryphonheart, esposa de Roland Ironfist (el héroe de Heroes II), que al final de Might and Magic VI (la otra saga de juegos de rol de New World Computing), viajó a su tierra natal de Erathia. Al llegar descubre que su padre a muerto y que el reino está invadido por los Señores del Mal. Prometedor, ¿verdad?



# Sports Car GT

**Aparecido de la nada cual poderoso caballero de brillante armadura, este nuevo título de Electronic Arts promete todo un espectáculo en competición con los mejores.**

### A toda máquina

Los coches con que más sueñan quienes gustan del automovilismo serán los protagonistas de este juego. Vehículos como el Porsche 911, los Calloway C7 y C12, el BMW M3, el Saleen Mustang, el Mercedes CLK GTR, el McLaren F1 GTR y muchos otros recorrerán a toda velocidad ocho circuitos cuyo realismo es insustentable. Mosport Park, International Raceway, Lagu-

na Seca Raceway, Hockenheim y Donington Park son buenos ejemplos.

Realizado completamente en 3D, Sports Car GT permitirá aumentar el rendimiento del coche con múltiples opciones de ajuste y diversas posibilidades de mejora. Los ángulos de cámara serán muy numerosos, lo que permitirán contemplar la acción en las



repeticiones empleando las mejores vistas. El clima y la visibilidad influirán en los circuitos y el manejo de los vehículos. Habrá opción multijugador, una buena inteligencia artificial y poco después de salir el juego, se podrán obtener nuevos circuitos y coches a través de Internet.



## Sports Car GT

**Editor:** Electronic Arts  
**Distribuidor:** Electronic Arts



# Nations: WW II Fighter Command

## Alas de plata

**E**l caso de este juego es un tanto peculiar, puesto que ha cambiado de nombre varias veces. Afortunadamente el contenido no, recuperando la lucha entre el Eje y los Aliados para deleite de los aficionados. Como piloto americano, inglés o alemán, el jugador podrá tomar parte en 45 misiones históricas supervisadas –al igual que el modelo físico y de vuelo– por Craig Penrice, un veterano piloto de la RAF.

Un total de 17 modelos reproducidos sobre los reales estarán a disposición de los pilotos,

máquinas que reaccionarán a los daños en doce sistemas separados como hidráulica, refrigeración, motor y controles. Cabinas virtuales e instrumentación dinámica para sobrevolar un terreno 3D por unos cielos con elementos también 3D, como las nubes. Terreno y clima han sido extrapolados a partir de fotos de satélite con los siguientes objetivos, escenarios del combate todos ellos: Francia, Inglaterra, Italia, Sicilia; Malta, Bélgica, Alemania y Noruega.

Y por supuesto no podría ser de otra manera: Nations tendrá opción

multijugador en la que podrán tomar parte hasta 16 pilotos, en red o Internet, participando en una de las tres modalidades disponibles (solo, equipo y "V1 fútbol"). El lanzamiento de Nations está previsto para marzo.



No pretendemos repetimos, pero ya anunciamos hace tiempo un goteo continuo de simuladores ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

**Nations: WW II Fighter Command**

Editor: Pygmsign  
Distribuidor: Erbe

JUEGOS CD-ROM JUEGOS



### SIMULADORES DE VUELO

**NOVEDADES**

C & CONQUER TIBERIUM SUN CAESAR 3 7.990 Ptas.  
CARMAGEDDON 2 7.990 Ptas.  
CIVILIZATION 3 CALL TO POWER 8.990 Ptas.  
CLOSE COMBAT 3 8.990 Ptas.  
DARK VENGEANCE 8.990 Ptas.  
DIABLO 2 8.990 Ptas.  
GET MEDIUM 8.490 Ptas.  
HALF LIFE 7.990 Ptas.  
HERETIC 2 7.990 Ptas.  
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 8.990 Ptas.  
KNIGHTS AND MERCHANTS 8.990 Ptas.  
MOTORCART 2 7.990 Ptas.  
ODD WORLD: ABE'S EXODUS 8.990 Ptas.  
OPERATIONAL ART OF WAR V. 1 8.990 Ptas.  
RETURN TO KRONOR 8.990 Ptas.  
SETTLERS 3 7.990 Ptas.  
SPECIAL OPERATIONS (SPEC OPS) 8.990 Ptas.  
STAR WARS ROGUE SQUADRON 8.990 Ptas.  
THEF THE DARK PROJECT 7.990 Ptas.  
TOMB RAIDER 3 7.990 Ptas.  
TRESSPASER JURASSIC PARK 7.990 Ptas.  
TURK 2 8.990 Ptas.  
ULTIMA ONLINE SECOND AGE 11.990 Ptas.  
VIPER RACING 8.990 Ptas.  
WAR OF THE WORLDS 8.990 Ptas.  
WARHAMMER 40K CHAOS GATE 8.990 Ptas.  
WEST FRONT 8.990 Ptas.

**MÁS NOVEDADES**

ANNO 1702 6.990 Ptas.  
BATTLECRUISER '3000 V. 99 8.990 Ptas.  
BATTLEGROUND CHICKAMAUGA 8.990 Ptas.  
DEO GRATIAS 8.990 Ptas.  
DUNGEON KEEPER 2 8.990 Ptas.  
DUKE NUKEM FOREVER 8.990 Ptas.  
FIGHTING STEEL 8.990 Ptas.  
FLEET COMMAND (JANES) 7.490 Ptas.  
GANGSTERS 7.490 Ptas.  
HEAVY GEAR 2 8.990 Ptas.  
JAGGED ALLIANCE 2 8.990 Ptas.  
KILNDON HONOR GUARD 8.290 Ptas.  
MECHWARRIOR 3 7.490 Ptas.  
MONACO RACING SIMULATION 8.990 Ptas.  
MYTH 2 7.490 Ptas.  
NEED FOR SPEED 3 8.990 Ptas.  
NEWMAN MASS RACING 8.990 Ptas.  
OUTCAST 8.990 Ptas.  
POPULOUS THE BEGINNING 8.990 Ptas.  
POWERGLUE 8.990 Ptas.  
RAILROAD TYCOON 2 8.990 Ptas.  
REVENGE KINGDOMS 2 8.990 Ptas.  
RIFLEERS ALPHA CENTAURI 8.990 Ptas.  
SMITHY 3000 8.990 Ptas.  
FOCA TOURING CAR 2 8.990 Ptas.  
TOTAL KINGDOMS 8.990 Ptas.  
ULTRAKILL 8.990 Ptas.

**Y TAMBIÉN:**

ACES: X-FIGHTERS 8.990 Ptas.  
F16 AGRESSOR 7.990 Ptas.  
IF18 CARRIER STRIKE FIGHTER 7.990 Ptas.  
ISRAELI AIR FORCE 7.990 Ptas.  
MICROSOFT COMBAT SIM 8.990 Ptas.  
SU-27 FLANKER 2 0 8.990 Ptas.  
TOP GUN HORNETTS NEST 8.990 Ptas.  
TOTAL AIR WAR F22 ADF 8.990 Ptas.  
EXPANSIONES PARA P98B 8.990 Ptas.

**OFERTAS - OTROS**

AGE OF EMPIRES EXPANSION 5.490 Ptas.  
DIABLO + EXPANSION HELLFIRE 9.990 Ptas.  
EAST FRONT + EXPANSION 9.990 Ptas.  
FALL OUT 2 5.990 Ptas.  
HARROWAR 5.490 Ptas.  
INCENDING 7.990 Ptas.  
PANZER GENERAL 2 5.490 Ptas.  
POLICE QUEST SWAT 8.490 Ptas.  
STARCRIFT BROOD WARS 5.490 Ptas.  
TOTAL ANNIHILATION 8.990 Ptas.  
ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 5.490 Ptas.  
UNREAL 8.990 Ptas.  
WARCRAFT 2 - EXPANSION 8.990 Ptas.  
WARLORDS 3 DARK LORD RISING 8.990 Ptas.  
WIZARDRY COLLECTION 8.990 Ptas.  
NINTENDO 64 8.990 Ptas.  
PLAYSTATION - DREAMCAST 8.990 Ptas.  
DEPORTIVOS 8.990 Ptas.

Tel.: (91) 5698264  
Tel.: (91) 4693426

Web: www.zonabeta.com



VIA A CRISTOS DE TIENE 3.333.000  
Provetos impertinente, la muestra en regis  
DISTRIBUIDOR: ERBE

**CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO**

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

Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.  
 Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_  
DIRECCION: \_\_\_\_\_  
C.P. \_\_\_\_\_  
CIVILIDAD: \_\_\_\_\_  
PROVINCIA: \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_

# Viaje a mundos fantásticos

*Silver, Starshot y Outcast son los principales focos de la tormenta que Infogrames planea desatar en muy poco tiempo para despedir el último año del milenio. De todos ellos te hemos hablado ya en alguna ocasión, pero hemos querido acercarnos más a estos tres títulos y echar un primer vistazo a otros tantos que darán bastante que hablar:*

## INFOGRAMES: una multinacional multimedia



Infogrames fue fundada en 1983 por Bruno Bonnell y Christophe Sapet, siendo el primer editor multimedia del país vecino. Bajo la dirección de Bonnell la compañía ha crecido soberbiamente, y con la adquisición de Ocean hace relativamente poco tiempo, se ha convertido en un auténtico monstruo que asociado puntualmente con Canal +, ya ha distribuido más de 500 títulos en los 57 países en los que tiene oficina local y otros 203 a los que exportan el producto. Más de 600 empleados son la base de este gigante cuyo próximo proyecto es un ambicioso canal de televisión europeo dedicado exclusivamente a juegos interactivos.

Muchos y muy buenos han sido los juegos que Infogrames ha dado a la Industria: aventuras como la saga Alone in the Dark y El Secreto del Templario, juegos de estrategia como Anno 1602 y Wargasm, acción y plataformas a un ritmo impresionante con Heart of Darkness, simulación más allá del realismo con Total Air War... También hubo títulos más discretos, y por supuesto otros muchos mediocres, pero es algo inevitable en tan ingente producción. Sin embargo, mirando al futuro, el potencial creativo de esta inmensa familia regida desde Francia no deja lugar a dudas: el software francés va a tener muchos nombres propios que brillarán en el firmamento de los juegos con luz propia. Ya lo consiguieron antes, pero este año van a repetir haciendo doblete.

Los juegos que motivan este reportaje cubren una amplia amalgama de géneros, y será difícil que cualquier jugador de PC no encuentre entre ellos uno que le apasione.



Demoración: al estante se lo voy

# Silver



**T**ras el revuelo protagonizado por Final Fantasy VII en consola y el gran desastre que fue este juego en PC, todo el mundo se preguntaba al recibir las primeras noticias de Silver si no se repetiría la historia. Afortunadamente no parece que vaya a ser así, porque Silver será todo lo que Final Fantasy VII quiso ser y nunca fue. Durante algo más de tres años un equipo de 19 personas ha puesto todo su talento y habilidad en la creación de una aventura épica que transportará al jugador a un mundo donde el Bien y el Mal se enfrentarán en una pugna brutal por prevalecer sobre su contrario.

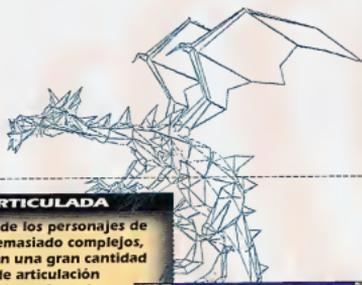
El diabólico hechicero Silver pretende invocar a un terrible dios mediante el sacrificio de 100 mujeres, y ya de paso, conseguir una nueva esposa puesto que tendrá donde elegir. Silver ordena la inmediata búsqueda y secuestro de cuantas jóvenes se encuentren el reino y así, satisfacer la sed de sangre de Apocalypse, esperando poder controlar semejante poder una vez que lo haya invocado.

Una de las víctimas es Jennifer, la esposa de David -protagonista del juego-. Lo que no esperaba Silver era desatar con este secuestro una furia más allá de lo que había conocido nunca. Con sus actos el hechicero ha abierto la caja de Pandora, y dos fuerzas de proporciones cósmicas se enfrentarán hasta la muerte. David es el paladín del Bien, conoce el poder del Amor y por culpa de Silver ha experimentado el Odio. Su único objetivo ahora es la venganza y recuperar a su esposa. Hasta ahora, cada vez que se ha producido un conflicto que amenazara el equilibrio entre la Luz y la Oscuridad, siempre se ha encontrado una solución. Con esta esperanza, David emprende un tortuoso viaje que le llevará a conocer a personajes sorprendentes y explorar lugares fantásticos.

## Gráficos de cine

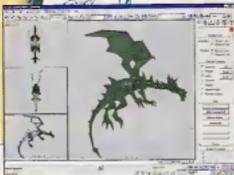
Silver presenta 270 escenarios diferentes creados con 3D Studio y 3D Studio Max, con una calidad y detalle sorprendentes. De esta forma se ha conseguido una atmósfera única que combina lo mejor de la fantasía con el poderoso despliegue de imaginación que el grafismo japonés ha inspirado al equipo de Silver. El jugador formará parte de una historia contada con técnicas cinematográficas que le conducirán por un camino sin retorno hacia un desenlace tan





### ANIMACION ARTICULADA

Aunque algunos de los personajes de Silver no son demasiado complejos, otros como Draco poseen una gran cantidad de polígonos y puntos de articulación que se emplean como referencia de inflexión en la animación. El resultado en pantalla una vez aplicadas las texturas es muy bueno, y con el añadido del cambio de tamaño según la distancia de la cámara, se aumenta la sensación de integración del personaje en el escenario.



pectacular como el propio desarrollo del juego.

Sobre estos escenarios prerrenderizados se sitúan los personajes, cuidadosamente modelados y animados en 3D. Utilizando las ventajas del Z-buffer, en función de la posición de un personaje con respecto a la cámara, éste se hará más grande o pequeño, aumentando con ello el realismo del propio escenario.

A pesar de la gran cantidad de combates y acciones que se pueden realizar, el interfaz mantiene la filosofía ya clásica de "point & click", utilizándose el cursor y los botones del ratón para todo. Cuando David tiene la espada en las manos, basta mover el ratón en las diferentes direcciones para asestar otros tantos tipos de golpes, lo que facilita mucho las cosas a la hora de combatir. También esto supone



### LOS PALADINES DEL BIEN

DAVID representa la fuerza del bien contra el mal de un hombre. Impulsado por el secuestro de Jennifer, se convierte en un ángel vengador, superando todos los obstáculos para reunirse con su amada.

SEKUNE sigue a David por sus propios motivos. Su lealtad es inquestionable, a pesar de que oculta un oscuro pasado. Esta guerrera invierte poca energía en palabras, reservando sus fuerzas para el combate.

VIVIENNE posee una fuerza inmensa, capaz de derrotar a varios hombres a la vez. Su espíritu indomable y salvaje ha decidido unirse a David por una apasionada creencia en el bien puro.

CAGEN es un experto en artes marciales que acompaña a David por pura coincidencia, utilizando la misión del paladín del bien para cumplir una importante y secreta tarea que le ha encargado su maestro.

CHIARO es el único del grupo de paladines del bien que comprende perfectamente el alcance de lo que está en juego. El conocimiento y la magia son su arma principal.



una gran e interesante diferencia con Final Fantasy VII, ya que en Silver el combate es en tiempo real y el jugador tomará parte activa en él, en lugar de ir seleccionando opciones en un absurdo menú.

### El ser de la magia

Pero tal y como ilustran algunas de las pantallas, no sólo se lucha con armas, también hay magia. Los ocho tipos concretos son: fuego –invoca bolas y muros de fuego–, hielo –bolas y tormentas de hielo, congelación de enemigos–, magia vital –curación, antidoto contra venenos y devolver la consciencia a un aliado–, rayo –lanza rayos o crea un cinturón de electricidad pura alrededor de quien lo invoque–, tierra –crea meteoritos y lluvias de meteoros–, ácido –bolas de ácido, gas venenoso y lluvia ácida–, tiempo –ralentiza a los enemigos y acelera a los héroes– y luz –la magia más poderosa en forma de pura luz–. Cada uno de estos tipos de magia posee tres niveles, cada uno de ellos más potente que el anterior.

Los hechizos pueden tener un objetivo concreto o lanzarse sobre una zona cercana a quien los invoque.

La existencia de la magia en Silver está perfectamente justificada dentro del propio desarrollo de la historia: David tiene que encontrar ocho esferas mágicas para derrotar a Silver, y cada una de ellas le proporciona el acceso a un determinado tipo de magia. Algunos conjuros especiales le permitirán convertirse en peligrosas criaturas como el hombre lobo, que le dará una fuerza sobrehumana para hacer frente a un poderoso enemigo.



**David tiene que encontrar ocho esferas mágicas para derrotar a Silver, y cada una de ellas le proporcionan el acceso a un determinado tipo de magia**



### Toda una odisea

El mundo de Jarrah tiene muchos y variados lugares que David –acompañado por un máximo de dos aliados que pueden estar controlados por el ordenador o el jugador– visitará en su aventura. El primero de ellos será Haven, una pacífica y tranquila isla cuyo interior está protegido del mal por unos gigantescos centinelas de piedra que matan automáticamente a cualquier malvado que intente entrar. Los alrededores de Haven no sólo no están protegidos, sino que están infestados de gentes afectadas por una plaga. El siguiente lugar de paso obligado será Gno, la gran biblioteca de Jarrah, un vetusto edificio en el que se encuentra el Gran Telescopio que David tendrá que activar desde las cavernas subterráneas de la biblioteca encendiendo una caldera.

Inmediatamente después de esto David viajará a Verdante, visitando el bosque, el puerto, los pantanos y el monasterio. Tras esto irá a Rain, una miserable ciudad en perpetua sombra por culpa de la constante lluvia que riega sus calles. Sus alcantarillas atestadas de alimañas albergan un lugar de reunión secreto de los rebeldes. Después de un encuentro con ellos, el héroe seguirá su búsqueda en las Llanuras Heladas del Invierno, una gélida e inhóspita planicie habitada por mortíferas criaturas. En las cavernas de hielo que se encuentran en las Colinas del Invierno, David tendrá que enfrentarse a las bestias del hielo para acceder al Palacio del Invierno, donde vive la hijastra de Silver, Glass, protegida por su pequeño ejército.

Superado este obstáculo se llegará a Spires, una inmensa catedral sumergida en el agua por una bes-

tia marina siglos atrás. Lo único que de ella queda al aire son sus magníficas torres en espiral. Recuperado el aliento tras la tormenta que ha confrontado en las torres, David llegará al lugar donde todo empezó, visitando los barracones y la prisión que le conducirán a Deadgate, un infierno al que van las almas asesinadas y atormentadas para pasar la eternidad. Allí encontrará las puertas de Atro, hogar de la Reina Muerta que existe entre dimensiones, una orgía de arquitectura orgánica capaz de provocar la locura a cualquiera. Un lamentable episodio le llevará hasta Metalon, ciudad que alberga el palacio de Silver en el centro de sus calles recorridas por canales que llevan sangre a la morada del hechicero. Su destino último será este siniestro lugar. Si quieres tomar parte activa de esta increíble aventura sólo tendrás que esperar hasta mediados de marzo.

### LOS SIERVOS DEL MAL

**SILVER** no es exactamente un humano malvado, sino un elemento del propio Mal, la personificación de la segunda fuerza más antigua del universo. Los **IMPS** son unas criaturas débiles en solitario, pero cuando se reúnen en grupo presentan una oposición formidable. David y sus amigos tendrán que enfrentarse con centenares de ellos. **JAG** es el teniente de Silver, y ha alcanzado tal posición por su implacable y violenta actitud. Sigue las órdenes de su amo con gran placer.

**FUGE** es la encarnación viva de todos los pecados de su padre, Silver. Su alma está condenada desde que nació, y sólo criaturas inmortales podrán juzgar los crímenes de este condenado.

**KHAN** quiere mantener su posición de teniente del ejército de Silver, y para ello emplea la brutalidad en todos y cada uno de sus actos, evitando con ello la confrontación con cualquier posible aspirante al cargo.





# Outcast

*Los personajes y criaturas presentan una calidad impresionante gracias a la utilización de una técnica de deformación de piel en tiempo real*

El caso de Outcast es completamente opuesto al de Silver: llevamos mucho tiempo viendo este juego en múltiples ocasiones, pero por fin parece que su lanzamiento va cobrando visos de realidad a pesar de su reciente retraso para junio, cosa que esperamos que no se repita.

Outcast es un juego de acción y aventura de esos que prometen ser algo muy especial, de los que enganchan al jugador y le obligan a sentarse delante del ordenador durante interminables horas hasta llegar al final. La historia comienza el 12 de abril de 1998, cuando el Profesor William Kauffman demuestra matemáticamente la existencia de múltiples universos paralelos basándose en la teoría de las supercuerdas, creada en 1984 para unificar la relatividad de Einstein y la mecánica cuántica. El 2 de septiembre de 1999 Kauffman conoce al Profesor Anthony Xue, quien afirma creer posible la transmisión de partículas al universo paralelo más cercano al nuestro. El 5 de abril del 2001 el Pentágono ofrece a ambos científicos la posibilidad de trabajar juntos en un proyecto para enviar una sonda al universo paralelo más cercano.

El 5 de junio del 2007 se lleva por fin a cabo el experimento: la sonda Christobal alcanza un universo paralelo y transmite vídeo y datos durante 17 minutos. Al día siguiente, sucesivos relámpagos de luz catapultan a un equipo de cuatro personas al universo paralelo. Uno de ellos es Cutter Slade, un



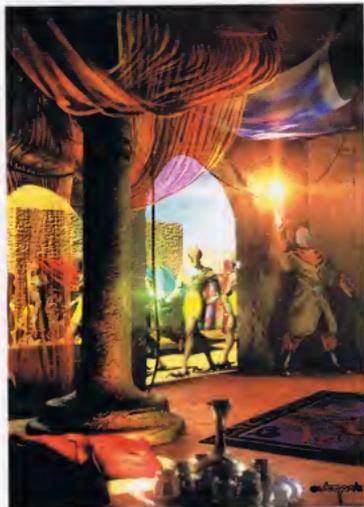
agente especial experto en operaciones encubiertas encargado de la seguridad de la misión. A su llegada a un nuevo y extraño mundo descubre que el resto del equipo ha desaparecido. Su prioridad absoluta es encontrarlos, recuperar la sonda y volver a casa.

## Una tecnología diferente

Tan apasionante comienzo es un simple granito de arena en comparación con el juego y los acontecimientos que durante él se producen. El planeta al que la expedición terrícola ha llegado es Adelpha, bautizado así por Kauffman y Xue tras recibir la primera impresión de este mundo tan similar a la Tierra. Su morfología y ecosistema son muy parecidos a los de nuestro planeta, aunque Adelpha efectúa una órbita alrededor de una doble estrella (lo que significa la existencia de dos soles). Además hay también dos lunas. El planeta está dividido en regiones tan diferentes entre sí que se las denomina "mundos". A pesar de la incorrección del término, éste identifica perfectamente la radical diferenciación entre cada una de estas seis zonas.

Todas ellas están recreadas utilizando la tecnología Voxel, habitualmente empleada para crear el terreno en simuladores de vuelo. Este sistema presenta una ventaja y un inconveniente fundamentales: permite utilizar curvas en la representación 3D —como contrapunto a los sempiternos bloques cúbicos truncados de la mayoría de los juegos 3D— y no permite soporte para tarjetas 3Dfx, lo que en ocasiones se nota en exceso. En cualquier caso el Voxel exige muy pocos recursos de procesador y tarjeta gráfica para crear el terreno en tiempo real, lo que significa que los personajes pueden tener una mayor cantidad de detalles y polígonos.

Pero si el escenario pierde definición en ocasiones —pocas, ya que se obtiene el máximo partido del Voxel— los personajes y criaturas presentan una calidad impresionante gracias a la utilización de una técnica de deformación de piel en tiempo real, mapeado de colisiones también en tiempo real, iluminación dual y renderización de materiales. Todo ello obtiene una suave mezcla de realismo y criaturas casi vivas.





*Cada uno de los personajes emplea la información recibida a través de sus sentidos para reaccionar con la respuesta adecuada*



Este nivel de detalle está apoyado por la animación, que utilizando captura de movimiento real, adapta los movimientos de cada modelo 3D a la situación y entono pertinentes (como por ejemplo mover la cabeza y el torso en dirección a un sonido).

### **Seres vivos artificiales**

Outcast está estructurado de forma muy abierta, por lo que el jugador posee una gran libertad de acción. No se trata únicamente de recorrer los diferentes mundos de Adelpa disparando a todo bicho viviente, sino que hay que conversar con numerosos personajes, ganarse su confianza, ayudarles cumpliendo misiones por ellos... Todo ello gracias al sistema GAIA (Game Artificial Intelligence with Agents), que permite a los diseñadores imbuir de vida artificial a los distintos personajes del juego mediante patrones de comportamiento. Cada uno de los personajes puede ver y oír lo que hay en su entorno, y emplea la información recibida a través de sus sentidos para reaccionar con la respuesta adecuada a una situación dada. Por ejemplo, si un personaje pacífico ve a alguien corriendo y gritando o escuchando un disparo, saldrá corriendo a esconderse. En cambio, si se trata de un personaje agresivo, irá a investigar el origen del problema.

A estos patrones de comportamiento, el GAIA añade memoria. Por tanto, si un personaje ha tenido una mala experiencia con el protagonista y vuelve a encontrárselo en otro momento del juego, se acordará de ello y actuará en consecuencia. Pero hay más, ya que cuando este personaje se relacione con otros, les transmitirá su experiencia. De igual forma, cada personaje tiene una serie de necesidades básicas como bebida, comida y sueño, así que buscarán a quien pueda proporcionarélos. Si su proveedor habitual no está en su sitio, buscarán otro.





**Adelpha posee un complejo ecosistema con flora y fauna que también tiene su incidencia sobre lo que ocurre en el juego**



¿Cómo se traduce toda esta teoría en el juego? Digamos por ejemplo que Cutter quiere entrar en una casa vigilada por un personaje agresivo, pero sólo le queda una bala en el cargador —insuficiente para eliminar la amenaza—. Tras observar a este guardián durante unos minutos, el protagonista comprueba que de vez en cuando se desplaza una considerable distancia en busca de agua. Cutter puede ir en busca del aguador, disparar un tiro al aire para asustarle, y correr de vuelta a la casa para ver cómo el guardián va en auxilio del aguador. Via libre al interior de la casa.

Si Cutter se comporta bien con los habitantes de Adelpha que no le son hostiles, irá creándose una reputación que le será de gran ayuda. Sus buenas acciones pueden conseguir que las gentes de Adelpha le tengan en buena estima, avisándole de la presencia de patrullas enemigas, curándole sus heridas, proporcionándole suministros o pasándole información acerca de los movimientos del enemigo.

#### La libertad como premisa

Sin embargo el realismo de Outcast no se limita exclusivamente al comportamiento de los personajes: Adelpha posee un complejo ecosistema con flora y fauna que también tiene su incidencia sobre lo que ocurre en el juego. Es fácil burlar a una bestia carnívora si pasas corriendo cerca de un herbívoro que le pueda servir de merienda en lugar de zamparse a Cutter Slade, u ocultarse tras un enorme y frondoso

arbusto para esquivar la inquisitiva mirada de un grupo de guardias.

El precedente de Outcast es de alguna manera un juego de Bethesda llamado Daggerfall, tal y como mencionaba François Lourdin (Jefe de Producto en Infogramas para Outcast) en una entrevista mantenida recientemente: "Queríamos ofrecer la misma libertad de acción que Daggerfall, pero sin los problemas que ofrecía este juego en materia de inteligencia artificial y otros aspectos. Outcast es aventura, rol y acción en un mundo completamente vivo e interactivo creado de una forma radicalmente diferente a cualquier precedente en el que se pueda pensar."

En Daggerfall el jugador podía ceñirse o no a una trama global, y podía campar a sus anchas por el vasto mundo del juego. En Outcast existe una libertad similar, si bien guarda ciertas diferencias con el título de Bethesda: es en tercera persona, posee una gran cantidad de movimientos estilo Tomb Raider, y objetos que aumentan enormemente la variedad del juego (como los prismáticos). A ellas hay que añadir los elementos básicos antes mencionados, como la inteligencia artificial y la reputación del protagonista.

#### ¿Un nuevo género?

Para aumentar la sensación envolvente del juego, la pertenencia del jugador al mundo de Outcast, se han introducido diversos elementos adicionales como un pequeño sistema económico en Adelpha (con dinero se puede comprar armas e información) y una banda sonora de 55 minutos compuesta por Lennie More —un compositor norteamericano especialista en bandas sonoras para el cine— e interpretada por la Orquesta Sinfónica de Moscú. Todo ello se reúne en una experiencia única que no se podrá repetir en otras plataformas, una de las primeras intenciones de Appeal (los estudios que han producido Outcast para Infogramas): "si los desarrolladores continúan ofreciendo al usuario juegos de PC que son idénticos a los de una consola, ¿por qué gastar el dinero en un ordenador que cuesta 10 veces más que la consola? Por eso quisimos crear una experiencia realmente diferente con Outcast."

Outcast debiera estar listo para el mes de junio, y promete no sólo rivalizar con grandes y esperadas producciones como el nuevo Indiana Jones, sino que además tiene todas las papeletas para crear un nuevo estándar, un nuevo tipo de juego que al igual que hicieron otros en su día, marcaron un antes y un después en la historia de los juegos de ordenador. Esperamos y confiamos sinceramente en que así sea.



# Le Mans

**S**eguro que tendremos ocasión de hablarte con más detalle de este juego en muy poco tiempo, pero hemos querido saber algo de él ahora que está en fase de pruebas. El título se debe obviamente a que reproduce el famoso circuito francés y la posibilidad de tomar parte —en tiempo real— en la carrera más espectacular que en él se celebra: las 24 horas de Le Mans, la prueba más dura del mundo del motor.

Utilizando fotografías se ha recreado el escenario en 3D con un realismo inquietante, y se han incluido

para dar mayor variedad cuatro circuitos adicionales aprobados por el A.C.O. (organizador de la legendaria prueba de resistencia y rendimiento). Esta simulación que incluye una física y unos modelos realistas, ofrecerá también efectos climáticos y toda la atmósfera



que reina en uno de los circuitos más difíciles del mundo. Los aficionados a la velocidad podrán ponerse realmente a prueba con esta competición sin precedentes, un desafío al que pocos serán capaces de resistirse.



# Dethkarz

**L**os juegos de carreras futuristas siempre han tenido una especial atención por parte de las compañías francesas: POD de Ubi Soft y Megarace de Cryo son dos buenos ejemplos. Infogrames no se queda a la zaga y prepara una trepidante competición arcade ambientada en el siglo XXV, que tendrá entre otros requisitos mínimos una tarjeta 3Dfx. Esta exigencia implica que el juego se ha desarrollado desde el principio pensando en estos dispositivos, lo que garantiza una salvaje explotación de los recursos a los que proporcionan acceso.

Dethkarz tendrá cuatro mundos diferentes que suman un total de 12 circuitos, y en ellos se disputarán el podio hasta 30 vehículos diferentes. Las modalidades de competición incluirán arcade, campeonato, contrarreloj y espejo, todas ellas demostrando fehacientemente la dinámica de los coches y el suave control. Saltos, efectos especiales, armas... Todas estas prestaciones en cualquiera de los coches. Además, cuatro de ellos se podrán personalizar a nuestro propio antojo.

Melbourne House (KKND) ha creado este juego para Infogrames, y ha implementado en él dispositivos con tecnología Force-Feedback, lo que promete ser toda una sensación con la considerable cantidad de movimientos y golpes que hay en el juego. Como referencia, en una comparativa con los recientes S.C.A.R.S. y Power Slide, Dethkarz simplemente se sale en oferta.





# Street Wars

**H**ace aproximadamente un año, Constructor sorprendió por dar un nuevo giro a la estrategia en tiempo real con el estilo de Sim City y numerosos toques de humor. Aunque en este caso la secuela será comercializada por Infogrames y no por Acclaim, el equipo de programación sigue siendo el mismo, System 3. Mark Cale y sus chicos han dado un interesante giro a la ya de por sí buena teoría de Constructor, centrándose más esta vez en la actividad criminal en lugar de en la construcción y adquisición de terrenos.

El jugador será en esta ocasión el jefe de una banda mafiosa que tendrá que expandir y defender el territorio de la familia empleando todos los recursos a su alcance. No, no tiene nada que ver con el reciente Gangsters de Eidos. La mecánica de juego sigue siendo la misma que en Constructor, si

bien el interfaz ha sido considerablemente remodelado para facilitar las cosas y que todo sea mucho más intuitivo, y se puede utilizar una resolución de 800x600 en color de 16 bit, puesto que el programa es nativo para Win-

dows. Hay que construir casas para alquilarlas, y se puede exigir a los inquilinos el pago de un alquiler o bien la producción de nuevos inquilinos o trabajadores. De forma paralela hay que erigir también diversas estructuras para producir recursos y dispositivos varios que permitirán mantener a raya el estrés de los inquilinos y mejorar las casas.

## Los negocios son la guerra

Pero al mismo tiempo que sucede todo esto, las bandas rivales quieren no sólo hacerse con nuevos territorios, sino eliminar las estructuras del jugador, crearle problemas y construir en el terreno que tan religiosamente ha pagado. Esto exigirá la creación de gangsters y toda una nueva retahíla de inventos e individuos que martirizarán convenientemente al enemigo, eso sí, esta vez tendrán un número limitado de usos para no presentar una ventaja brutal sobre el oponente. Algunos de ellos son el Fantasma de San Quintín —encanta casas y negocios, para-





*El jugador será en esta ocasión el jefe de una banda mafiosa que tendrá que expandir y defender el territorio de la familia*

liza enemigos, hace invisible a un personaje y levanta a los muertos-, el ladrón -roba recursos, dispositivos, dinero y armas-, y Junior -pone bombas, secuestra inquilinos y revienta cañerías-.

Este despliegue criminal -mucho más sencillo de jugar en principio que Constructor por exigir menos del jugador, con más armas, objetivos parciales dentro de las misiones y un número de oponentes que determina el ordenador según la misión- tendrá lugar en cinco escenarios de aspecto diferente: una ciudad construida alrededor de una gasolinera, una ciudad en el desierto, Detroit con sus ferrocarriles, New York y Chicago -el paraíso de todas las bandas mafiosas-.

Más sencillo y divertido que Constructor, Street Wars incluirá también todas las posibilidades de juego en red, algo imprescindible en este tipo de juegos. Todos los elementos que se han suprimido del programa original harán que esta secuela llegue a muchos más jugadores. Primavera es la época en la que florecerán estos gangsters que destaparán el lado oscuro del negocio inmobiliario.



#### LOS NUEVOS MALOS

**E**l fantasma, el ladrón y Junior no son las únicas novedades para martirizar al enemigo. Cabe destacar también el sacerdote, el financiero, Bruto, y la "mujer de vida alegre", unos personajes muy peculiares con funciones aún más extravagantes si cabe. Las ilustraciones hacen que huelgue todo comentario, pero si quieres conocer su misión exacta, podrás hacerlo tú mismo en menos de dos meses.





# Starshot: Space Circus Fever



**T**odo empezó como una idea para Playstation que en poco tiempo pasó a la plataforma Nintendo 64 para terminar en el PC sin eliminar por ello la versión de Nintendo, pero sí la de PSX. Del diseño original se cambiaron muchas cosas al ver Mario 64, porque se pretendía que Starshot –protagonista del juego– hiciera muchas más cosas que Mario, como volar, hablar y nadar. El juego se desarrolla en siete mundos diferentes que comprenden un total de 25 niveles. Para cada uno de ellos se crearon tres libros completos: escenarios, personajes y situaciones. Todos tienen sus peculiaridades, no sólo en cuanto a morfología se refiere sino también en leyes físicas que se aplican sobre todo lo que se mueva en ellos. Por ejemplo, el último es totalmente redondo y casi no tiene gravedad. Si Starshot intenta saltar en él, se perderá irremisiblemente en el espacio.

## Enemigos a mansalva

Los escenarios –que en ocasiones alcanzan los 60.000 polígonos representados en tiempo y color real– se han creado en 3D Studio para ser exportados después a

una herramienta de desarrollo propio (Skymap) que ha ido creciendo en funciones a medida que el desarrollo avanzaba. Con ella se han implementado las texturas creadas previamente con Photo Shop y todo el sistema de iluminación, uno de los efectos más destacables del juego. Los personajes también tienen ciertas peculiaridades, ya que se han creado en un solo bloque 3D que permite una animación más suave y realista con una cantidad variable entre 3 y 30 imágenes para cada uno, a excepción del protagonista que cuenta con bastantes más.

El equipo inicial de cinco personas que realizó el diseño en papel, se vio pronto ampliado con 15 programadores, y a ellos se fueron sumando más y más personas hasta que llegó un momento en que lo voluminoso del trabajo excedía las posibilidades del grupo y hubo que contratar a una compañía externa para realizar parte del mismo. La agraciada fue Inutero, y su labor consistió ni más ni menos que en crear y animar los 300 personajes distintos que tiene el juego, de los cuales sólo 16 son amistosos, y la elaboración de dos de los niveles.

## El diseño es vital

Puesto que los puzzles son mínimos, y aunque se puede conversar con determinados personajes también es posible terminar el juego sin mantener ni una sola conversación; el fuerte de Starshot: Space Circus Fever se encuentra en el diseño de los niveles y la situación y comportamiento de los enemigos, todo ello realizado con una calidad y extensión muy superior a la que tendrá la versión de Nintendo 64. Acción y plataformas son el núcleo del juego, con posibilidad de libre movimiento de cámara y diversos niveles de zoom. Starshot puede saltar, escalar, nadar, volar, deslizarse, coger objetos y usarlos, encender máquinas, empujar objetos... Y todo ello de varias maneras.

Además, otra de sus peculiaridades es la de poder controlar la dirección de sus disparos una vez efectuados, lo que permitirá al jugador acertar siempre en el objetivo aunque éste se encuentre oculto detrás de un objeto del escenario. De igual forma se puede alterar con un disparo la trayectoria de un objeto o personaje, empujarlo y activar mecanismos, lo que ofrece una gran versatilidad de acción.

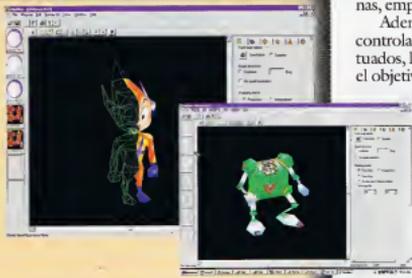
## Influencias varias

Muy lejos en el espacio y el tiempo dos circos rivalizan por la supremacía en el universo conocido. El primero, Space Circus, propone una oferta más bien clásica



## HERRAMIENTAS PROPIAS

La mayoría de los equipos de programación medianamente ambiciosos, se ven obligados a crear sus propias herramientas de trabajo para poder implementar en los juegos aquello que los programas comunes no les permiten realizar de la forma deseada. En el caso de Starshot fue Skymap, un potente programa capaz de importar modelos procedentes de 3D Studio para aplicar sobre ellos texturas e iluminación.





**Acción y plataformas son el núcleo del juego, con posibilidad de libre movimiento de cámara y diversos niveles de zoom**



sica de espectáculo, mientras que Virtua Circus presenta un nuevo estilo que alberga un terrible secreto. Starshot es el malabarista estrella de Space Circus, y su misión es visitar diversos planetas en busca de nuevas atracciones para salvar a su jefe de la ruina y derrotar a los "malos malos" del Virtua Circus.

Tras esta teoría se ocultan múltiples misiones con objetivos secundarios que llevarán a Starshot a recorrer increíbles escenarios que combinan lo mejor que pueden ofrecer la tecnología 3D y el soporte de tarjetas 3Dfx, con algunos efectos muy espectaculares que difícilmente se pueden encontrar en otros juegos. El aspecto de todo es bastante carica-

tresco, existiendo secretas referencias y parodias a personajes, hechos y objetos procedentes de las diversas influencias que el equipo ha tenido en el campo de la ciencia ficción (Douglas Adams, Frank Herbert, George Lucas, Julio Verne...).

Starshot: Space Circus Fever sólo espera a que esté terminada la versión de Nintendo 64 para su lanzamiento, ya que la de PC está ya acabada y la compañía quiere realizar una comercialización simultánea de ambas versiones. Esto podría suceder el mes que viene o el siguiente, pero nunca más allá de mayo.



#### EL UNIVERSO DE STARSHOT



**TENSUNS:** el planeta al que todo el mundo quiere ir de vacaciones (estancia que oscila entre 1 minuto 25 segundos y 22 siglos). Casi todo el planeta es un inmenso océano a una temperatura constante de 27°, y está salpicado por pequeñas islas rodeadas por 10 soles que mantienen un eterno bronceado.

**KILLER EXPO:** es la feria permanente de armamento donde cualquiera puede comprar lo que quiera. Hay un Centro de Misiles junto a una gigantesca catarata.

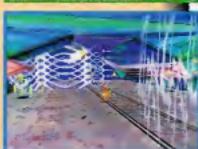
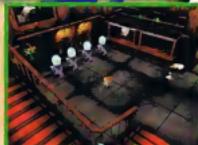
**PRIMIRON:** todo lo exótico se amalgama en este lugar. Hoteles de lujo y Tarzanes y Janes de imitación perseguidos por perversos monstruos se mezclan con chozas y televisión digital. Tras la jungla artificial hay una real con llanas y animales salvajes.

**ULTIMACRASH:** el planeta de los eternos accidentes, un cementerio de naves espaciales estrelladas que cual Triángulo de las Bermudas está plagado por los fantasmas de los accidentados.

**TIERRA** (tras la invasión marciana): todo está en ruinas. Unos marcianos con cabeza de pulpo aparecieron y lo arrasaron todo sin motivo aparente.

**TECHNOMUM:** el planeta de las máquinas que nunca se rompen, satisfaciendo toda necesidad sea esencial o no. Los habitantes están hartos de tanta asistencia mecanizada. Tienen un salón de máquinas que funcionan mal para visitarlo de vez en cuando.

**VIRTUA CIRCUS:** la nave que compete con el Space Circus. Es un aparato de televisión gigante defendido por torretas láser.



# Suscríbete a

# Computer Gaming World

# 20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a **COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)  
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

## BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1º apellido \_\_\_\_\_

2º apellido \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

C. Postal \_\_\_\_\_ Población \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_ CIF/DNI \_\_\_\_\_ Telf. \* \_\_\_\_\_

Forma de pago:

Giro Postal nº \_\_\_\_\_ de fecha \_\_\_\_\_

Contrarreembolso

Tarjeta Visa nº \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Tarjeta American Express nº \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Fecha de caducidad \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_



**¡GRATIS  
CADA MES  
UN JUEGO  
COMPLETO!**

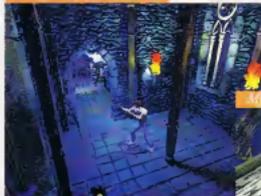


# Reviews



Demonia page 31

40 ..... **Aventura/Rol**  
 44 ..... **Estrategia**  
 58 ..... **Acción**  
 78 ..... **Deportes**  
 82 ..... **Simulación**



Alto II page 46



Think The House Project page 50

Julien 20 page 62



MotorStorm 2 page 69



Blood II: The Chosen page 76



## Así puntuamos en CGW

### imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán cosas escasas, 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 guinda final para haber obtenido el cocidoado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

### bueno

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

### pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan 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 desperdicio.

*Raimond E. Feist, es un prestigioso novelista norteamericano que ha puesto su talento creativo al servicio de Dynamix para crear este juego, logrando una aventura que atrapará a miles de jugadores en todo el mundo.*

**Fascinante**

# Return to Krondor

**P**or desgracia Cendant no ha tenido a bien ni traducir ni doblar el juego, que para colmo sólo tiene voces en los abundantes diálogos, muchas de ellas con acentos diferentes y casi dialectos, lo que significa que hay que tener un dominio absoluto del inglés para poder jugar con Return at Krondor, tercera entrega de una serie que cuenta en su haber con Betraval in Antara y Betraval at Krondor. Ambas son sin duda inferiores a esta última parte, si bien ofrecen mucha más libertad de acción y decisión siguiendo en la medida de lo posible los cánones del rol. Aunque Return to Krondor tiene muchos elementos de rol, la forma en que se lleva el juego es muy similar a la de la aventura.

El joven James recibe el encargo de llevar ante el Príncipe Arutha de Krondor a la nueva hechicera del reino, Jazhara de Kesh —un reino en apariencia rival—. Tan sencilla tarea se complica ligeramente al principio, pero una vez superada, las cosas se ponen muy feás: alguien está explotando niños para hacer ropa. Esta punta de iceberg desencadena una serie de acontecimientos que se van colmando con un asesinato, un ataque a la ciudad, la desaparición de un personaje clave para la comunidad y muchos otros hechos que no dejan de enrevesar la historia y sorprender al jugador.

La trama, la forma de conducir al jugador por ella, la manera en que se ejecuta, son fascinantes e imposibles de resistir. Al aventurero habitual le

costará un poco hacerse con los elementos de rol, y el jugador de rol tendrá algunas quejas por culpa de la linealidad pero será incapaz de abandonar el juego por ello. Return to Krondor es de esos escasos juegos que te dejan pegado a la silla durante interminables horas, así que no es recomendable jugarlo por la noche ni entre semana.

## El mejor de los tres

El aspecto visual no tiene nada que ver con el de sus predecesores: ahora los escenarios están prerenderizados en 3D, con lo que se obtienen un detalle y una espectacularidad superiores, y los personajes siguen siendo modelos 3D en tiempo real. Por cierto, mencionar en este punto que aunque parezca increíble, existen pequeños errores de clipping de los personajes con los escenarios,

si bien son muy leves y carentes en realidad de importancia.

Cada escena del juego ofrece un impresionante escaparate visto desde la cámara deseada por sus diseñadores, lo que posee una ventaja y un inconveniente. La primera es que se consigue un buen efecto dramático y se rompe con la monotonía que supondría recorrer un eterno escenario 3D en tiempo real o uno prerenderizado tratado como uno 3D. El segundo es que en muchos lugares, conseguir que cambie la cámara para seguir avanzando en una determinada dirección es un suplicio. Para realzar la sensación de deambular por un escenario 3D se utilizan pequeños trucos visuales como agrandar o empequeñecer los personajes según la posición de la cámara, consiguiéndose sobradamente el efecto deseado.

## Rol puro

Cuando se entra en combate, la cámara siempre cambia sea el escenario que sea para mostrar a todos los combatientes y facilitar la dura labor del jugador, ya que las luchas se desarrollan por turnos y



en cada uno se ha de decidir qué hará cada personaje —a James se unirán Jazhara, William, Kendrick y Solon (en un momento dado se cambia un personaje por otro)—. Este sistema procede directamente del juego de rol de



**Precio:** 5.995

**Requerimientos:**

Pentium 166, 24Mb de RAM,

285 MB libres en disco duro,

SVGA con 2MB de RAM,

CD-ROM 4x, Windows 95/98,

tarjeta de sonido, ratón

**Nº de jugadores:** 1 o varios

**Editor:** Dynamix

**Distribuidor:** Cendant



**Return to Krondor está absolutamente recomendado para roleros con muchas ganas de aventura y aventureros que quieran iniciarse en el juego de rol**

mesa, y resulta muy efectivo y entretenido una vez que se acostumbra uno a esta mecánica.

Por supuesto, existe un inventario monstruoso que se puede hacer eterno cuando está lleno —el peso ralentiza el movimiento en los combates—, numerosas habilidades, puntos de experiencia, hechizos... Todo lo que se podría desear. Las clases “disponibles” —entrecomillado porque el jugador no tiene más remedio que apañarse con lo que le dan— son un ladrón, un guerrero, dos magos y un sacerdote, es decir, el conjunto completo básico del rol para crear un grupo de aventureros equilibrado. Las subidas de nivel se traducen en puntos de experiencia que se asignan a las diferentes habilidades, y éstas a su vez se dejan notar en todo aquello a lo que puedan afectar: uso de ganchos, desarmar trampas, lanzamiento de hechizos, el combate...

Son muchas más las características de este juego, y llevaría demasiadas páginas explicarlas. La banda sonora y las animaciones enriquecen la ambientación y el guión, el interfaz permite el uso exclusivo del ratón, hay soporte para tarjetas 3Dfx, numerosos efectos visuales y sonoros... Todo el compendio de elementos necesarios para hacer de una buena historia un magnífico juego en el que pesan mucho más las virtudes que los defectos.

Return to Krondor está absolutamente recomendado para ro-



#### El truco es...

**J**azhara está en la puerta Norte de Krondor, pero no te vendrá mal recorrer antes las calles de la ciudad y librar unos cuantos combates, desactivar trampas y ganar algo de experiencia. Salva muy a menudo, ya que es muy fácil meterse en camisas de once varas.

leros con ganas de mucha aventura y aventureros que quieran iniciarse en el juego de rol. Desde Gabriel Knight 2, Sierra no había conseguido un juego tan apasionante hasta que ahora, sin previo



aviso, lanzan casi simultáneamente King's Quest VIII y éste. Quién pudiera desdoblarse para jugar a los dos a la vez. Sólo con estos dos títulos hay sesiones de juego para un par de meses, quizá más si se exploran bien todas sus posibilidades, puesto que Return to Krondor cuenta con una opción multijugador que lo hace aún más impresionante. Sin duda es lo mejor del momento. Lástima que quien no domine el inglés se tenga que quedar con las ganas.

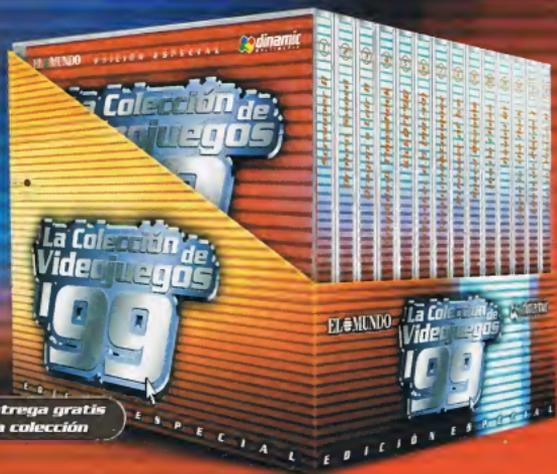
#### Calificación

#### Return to Krondor

**Pros:** Guión, desarrollo, conducción del jugador y jugabilidad son fruto de la maestría de un equipo que quizá nunca logre crear algo igual. Return to Krondor es una obra maestra.

**Contras:** Está completamente en inglés, y es necesario el dominio de este idioma para jugar. Los pasos de una pantalla a otra son a veces difíciles y cuesta mucho que cambie la cámara.

# El MUNDO y Dinamic ponen a tu alcance los títulos imprescindibles que deben estar en tu colección



Con la primera entrega gratis  
el estuche de la colección

**12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del  
apasionante mundo de los videojuegos**

**Y además, dos libros de pistas que te desvelarán los secretos para que  
puedas dominarlos. Una edición especial que no puedes dejar pasar.**



- |    |                       |
|----|-----------------------|
| 1  | Screamers 2           |
| 2  | Libro de Pistas I     |
| 3  | Braban Sword          |
| 4  | Dragon's Lair II      |
| 5  | Pre-Rituali Timeshack |
| 6  | Nick DTF'98           |
| 7  | PCBanket 6.5 (88/95)  |
| 8  | Command & Conquer     |
| 9  | Libro de Pistas II    |
| 10 | Pylhouse of Ice       |
| 11 | Speed Demons          |
| 12 | Battle Chess          |
| 13 | Turned BI             |
| 14 | Alone in the Dark     |

E D I C I O N   N   E S P E C I A L

# febrero

# 6 13 20 27

# 7 14 21 28

febrero

febrero

febrero

febrero



**El mejor  
pinball  
del mundo**

**Todo el  
fútbol  
del planeta**

**Baloncesto  
en estado  
puro**

**Conquista  
el Mundo**

Incluye el Libro de pistas II

**Timeshock!**

**Kick Off'98**

**PCBasket 6.5**

**Command&Conquer**



Actualizado a la temporada 98-99



**EL MUNDO**

**dinamic**  
MULTIMEDIA

www.el-mundo.es

www.dinamic.com



PC CD-ROM  
Windows 95/98

**Cada fin de semana EL MUNDO, LA REVISTA y un CD-ROM por sólo 995 Ptas.**

El CD-ROM es una compra opcional

La alianza intentaba abrirse paso colonizando un mundo lleno de enemigos. Por el Norte los peligrosos Trich, en el Sur las ingentes tropas de Cormerron y más allá los Androkulan con su avanzada tecnología, esperaban listos para combatir.

## Destrucción masiva

# Uprising 2

Una segunda parte mejorada y muy ampliada en prestaciones y posibilidades llega hasta nosotros, haciendo uso de toda la tecnología disponible para ofrecernos unos gráficos detallados y unos efectos impresionantes. Con varias campañas disponibles y una masiva selección de escenarios, las posibilidades de juego son muy altas incluyendo un editor de escenarios, que consigue elevar la jugabilidad evitando así aparcarse pronto nuestra inversión.

### El mundo de Uprising 2

A diferencia de su antecesor, una vez elegida la campaña o el escenario adecuado, compraremos las unidades con las que combatiremos. Estas se han visto aumentadas considerablemente, teniendo las fuerzas de infantería y los tanques pesados como base de nuestro ataque. También se hallan disponibles fuerzas de ataque aéreo como los bombarderos pesados y cazas y nuevos tipos de tanques medios y ligeros más rápidos y hábiles para efectuar tareas de reconocimiento. Podremos tomar el mando de cualquiera de estas unidades y disfrutar tanto del avance por tierra como de volar por peligrosos cañones, todo ello con un nivel gráfico impecable sobre todo en la versión 3DFX.

### Desarrollo del juego

Las zonas por las que discurre nuestra cruzada de destrucción masiva cambian según el mundo donde nos encontremos e incluso de la zona por la que estamos avanzando y podremos observar desde mundos helados, hasta extensos desiertos pasando por praderas, jungla y solitarios cañones. Una vez dentro de nuestro vehículo, un mapa situado a la de-

recha de la pantalla, indicará tanto los accidentes del terreno como las fuerzas hostiles que aparecen en nuestro camino.

Si hay algo mejorado en Uprising 2, es el desarrollo de la acción. Es mucho más frenética e intensa que su anterior versión y sobre todo, con una calidad mucho mayor tanto a nivel estratégico como al táctico. No sólo el enemigo supera en número a nuestras fuerzas, sino también los ejércitos contra los que tenemos que combatir son muy diferentes. Los Trich poseen el equilibrio perfecto entre la cantidad y la calidad, los Cormerron cantidades de infantería y el mayor poder aéreo y los Androkulan una avanzadísima tecnología y las defensas más duras y fuertes con las que nos encontraremos.

### Editor de escenarios

Al comienzo del juego podremos elegir si queremos jugar escenarios sueltos o si por

el contrario, preferimos seleccionar una campaña completa de las tres que posee. Los escenarios son muchos y cada uno de ellos nos presenta objetivos y mundos diferentes y es la opción más indicada para empezar a aprender el manejo de los vehículos a nuestro cargo.

Una vez que nos hemos situado un poco y sabemos manejar todo nuestro equipo, pasaremos a elegir una campaña. Aquí las campañas son totalmente nuevas, tienen su guión original y



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,

300Mb de disco duro libres,

Windows 95/98, SVGA,

CD-ROM 2x, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: 3DO

Distribuidor: Proein



no se basan en la consecución, por orden, de los escenarios disponibles. Si todo esto fuera por-



**Las zonas por las que discurre nuestra cruzada de destrucción masiva cambian según el mundo donde nos encontremos**

co, tenemos un editor de escenarios muy completo en el que podremos desarrollar cualquier campaña de nuestra elección o crear una completamente nueva. La idea del editor de escenarios es –por lo menos así lo creemos nosotros– una de las mejores en un programa de estrategia. Un editor permite reconstruir cualquier situación que se nos pase por la cabeza aumentando la jugabilidad y sobre todo la perdurabilidad del programa. En este caso, su sencillo manejo y sus amplias posibilidades permiten configurar y crear sin ningún esfuerzo la situación de combate que queremos.

#### Otras posibilidades

El juego por Internet está previsto en la nueva versión de Uprising 2. Tanto con protocolos TCP/IP, IPX, módem o cable serie podremos disfrutar a distancia de un programa que se presta al juego en equipo. Otra de las mejoras que observaremos es la introducción de un "Códex" o por llamarlo de alguna



Para finalizar podríamos decir que Uprising 2 es un programa lleno de posibilidades y con una jugabilidad fuera de toda duda, que entretiene y es capaz de conectar con nosotros consiguiendo prácticamente desde el principio un nivel de entretenimiento óptimo.

#### Calificación

#### Uprising 2

**Pros:** A nivel gráfico es impresionante, sobre todo con la versión 3Dfx. Acción intensa, buena banda sonora, juego por red y un editor de escenarios capaz de diseñar una nueva campaña. Efectos especiales muy logrados y tres clases de razas enemigas cada una con tácticas y equipos diferentes.

**Contras:** La inteligencia artificial está un poco amparada en la masa y el programa no hace uso todo lo bien que debiera de sus unidades de infantería y tanques pesados, siendo a distancia, objetivos fáciles de destruir. Requiere una máquina potente y tarjeta 3Dfx para aprovechar todas sus posibilidades.

#### El truco es...

**A**l atacar las bases enemigas, atraeremos a unos cuantos vehículos y los llevaremos a campo abierto para poder destruirlos con facilidad. Guardar las distancias con las torres defensivas, una vez activadas hay que concentrar todo el fuego disponible sobre ellas. Estar literalmente pegados a ellas es la forma más segura de destruirlas.

forma, libro de ejércitos, donde estudiaremos todo el material con el que nos encon-

traremos y lo podremos comparar con el que tenemos a nuestra completa disposición.





## El retorno de las tinieblas

# Myth II

*El hedor de las fuerzas de la oscuridad se hacía ya demasiado patente. Los seres más terribles y las criaturas del averno habían vuelto en un supremo esfuerzo por derrotar a la humanidad. Era un tiempo mágico, de hombres valientes, donde sólo los héroes y los brujos derrotarían al poder de las tinieblas.*

**N**o siempre es cierto eso de que "segundas partes no son buenas". Y si lo es, Myth II es la excepción que confirma la regla. No sólo el interfaz de control y los errores de coordinación de las unidades han sido corregidos, sino también su apariencia gráfica, el tipo de unidades, personajes y enemigos y el guión de esta parte, está mejorado respecto a su antecesor.

A grandes rasgos la historia se asemeja, puesto que nos situamos en medio de una propiedad feudal, ambientada en la edad oscura de la Edad Media, donde las fuerzas de las tinieblas están intentando desatar otra época de oscuridad y terror, instaurando un reino aislado por el caos.

### Los personajes

Uno de los grandes añadidos a la nueva versión es la calidad de sus personajes. Cada uno de ellos tiene nuevas habilidades y su comportamiento en el campo de batalla es más lógico y cercano a la realidad. Los arqueros por ejemplo saben controlar la distancia desde la que disparan sus flechas para intentar no herir a los soldados que se interpongan o para que los enemigos no se acerquen demasiado a ellos para que supongan un peligro. Los magos son los que tienen el poder más devastador en el campo de batalla y muchas de las infames criaturas contra las que tendremos que combatir, sólo serán dañadas seriamente por éste.

Hay que decir que el nivel de inteligencia artificial que demuestra el ordenador es bastante bueno, y dependiendo de las criaturas contra las que luchemos se puede esperar un tipo de actitud u otro. No esperéis que os mande a los arqueros a luchar

cuerpo a cuerpo o que cometa alguna que otra barbaridad, pues de los ejércitos enemigos, si hay alguien de los que hay que guardarse es de arqueros y de infantería pesada, pues saben cubrirse perfectamente y por su fuerte armadura representan una seria amenaza para nuestros personajes.

### Acción en tres dimensiones

Otro de los puntos fuertes del programa es la amplia variedad de vistas de cámara que posee. Podremos observar el desarrollo de la acción desde cualquier punto posible y a un nivel de zoom bastante considerable. La única pega reside en el escaso atractivo

que supone no tener una tarjeta 3Dfx por la ralentización que produce los desplazamientos de la cámara a menos que dispongamos de una máquina muy potente. En plena acción podremos variar las perspectivas y en la parte superior derecha de la pantalla se desplegará una especie de minimapa, que nos mostrará el campo de visión de la unidad seleccionada.

Una vez inmersos en el combate, el panorama es impresionante, flechas



**Precio:** 7.995

**Requerimientos:**

Pentium 133, 32Mb de RAM,

SVGA, Windows 95 ó 98,

CD ROM 4X, ratón,

tarjeta de sonido

**Nº de jugadores:** 1

**Editor:** Bungie/

GT Interactive/

**Distribuidor:**

New Software Center



tros hombres resultan de vital importancia.

### **Balance final**

Con el atractivo de unos efectos gráficos excepcionales,

Aparte de ello, posee un tutorial que nos enseñará a ir avanzando poco a poco en el camino del guerrero, presentándonos situaciones de combate y aclarando los conceptos de formaciones, distancia, cambio de armas y las peculiaridades de cada uno de los personajes, que en



que síban, el griterío de los caballeros que cargan, conjuros que atraviesan el campo de batalla y explosiones que hacen volar en medio de un charco de sangre a aquellos desafortunados que caen dentro de su radio de acción (por cierto el nivel de sangre es totalmente configurable y desactivable por el usuario). Las formaciones de combate son bastante sencillas



nales, una banda sonora que consigue recrear una atmósfera medieval en toda su extensión y una acción sencillamente trepidante, Myth II es un programa bien terminado y que no defrauda en absoluto.



### **El truco es...**

**C**olocar siempre a los arqueros en línea detrás de los soldados en formación de cuña. Inmovilizar a los soldados presionando la barra espaciadora, a fin de que vuestros arqueros saquen el mayor partido posible de su distancia de ataque. Los enanos, los magos y los sanadores deberán de ser colocados en retaguardia y protegidos. En los intervalos de combate, aprovechar para que el sanador cure a todos los hombres heridos.

de utilizar y el interfaz de manejo realmente cómodo, pues en medio de la acción los segundos que nos ahorremos en dirigir a nues-



la mayoría de las ocasiones resultan imprescindibles para terminar el escenario. Una segunda parte de un programa que de por sí ya era bueno, ha sido notablemente mejorado en cantidad y calidad.



### **Calificación**

#### **Myth II**

- Pros:** Una historia mucho más emocionante que la de su antecesor. Nuevos personajes y enemigos. Un interfaz de manejo y lucha muy mejorado y controlable. Las animaciones de los personajes y los efectos son bastante reales. Un tutorial que enseña paso a paso todos los trucos de combate y las formas de manejar a nuestros personajes.
- Contras:** Como siempre, es lamentable que la calidad de un programa se encuentre tristemente ligada a la capacidad de la máquina en donde se instale. La versión normal en comparación con la versión de 3Dix no es en absoluto equiparable, ni en el aspecto gráfico ni en la velocidad del programa.



## La Legión de los Condenados Warhammer 40000 Chaos Gate

*El hermano Tigurios avanzaba cubierto con su Bolter. Las tropas del Caos con sus legiones de demonios y marines estaban extendiéndose como una plaga a través de la galaxia, sembrando la muerte. Pero para él, uno de los Ultramarines, la vida y la muerte eran lo mismo: un instante de gloria por el Emperador.*

**C**asi todos los aficionados a la estrategia hemos oído hablar, si no hemos jugado alguna vez al Warhammer 40000, un juego ambientado en el cuadrágésimo primer milenio, ambientado en un futuro incierto donde la humanidad sostiene una interminable cruzada contra las diversas fuerzas que amenazan al emperador. Pues bien, la primera entrega de un juego plenamente ambientado en el juego de mesa con figuras está disponible para nuestros ordenadores.

### El caos

Quien conoce a los ejércitos Warhammer por sus Codex o libros de ejército se encuentra con que el Caos es uno de los más duros, y que más posibilidades ofrece convirtiéndose en un auténtico desafío para cualquier jugador. En esta entrega, los ejércitos del Caos pertenecientes a dos de los cuatro grandes demonios; Khorne y Tzeentch cruzan el espacio disforme convirtiéndose en una amenaza. Los Marines Espaciales del Capítulo de los Ultramarines son los encargados de repeler la agresión. El ejército del Caos viene casi completo y preparado como en el Códex del Caos editado por Games Workshop. Así nos encontraremos a un nivel gráfico impresionante que va desde 640x480 a 1024x768 puntos de resolución a los Marines Espaciales de Caos, Devoradores de Mundos, Demonios desangradores, y todo el mortífero arsenal de armas de que dispone el Caos, incluyendo el impresionante Demonio Devorador de almas de Khorne.

### Los turnos de juego

El sistema de juego es muy parecido al del juego de figuras, dan-

do lugar a unos turnos de juego en los cuales moveremos todas y cada una de las unidades a nuestro mando, pudiendo efectuar —mientras tengamos puntos de acción disponibles— cualquier de las acciones posibles. Estas son muy variadas, e incluyen un amplio abanico de posibilidades como pueden ser por ejemplo disparar, correr, apuntar, agacharse, andar, etc.

Cuando la figura no dispone de más puntos de acción su turno acaba. En el momento en el que el jugador que está en posesión del turno no tiene figuras, vehículos con acciones disponibles, o sencillamente no desea efectuar movimiento alguno, el turno pasa al otro jugador, que puede ser bien humano —en caso de jugar por red—, o bien el ordenador.

### Apariencia gráfica y efectos

Sólo con escoger la resolución media el juego tiene una apariencia gráfica impresionante. Las figuras, los vehículos y los demonios son exactamente iguales a los que se pueden encontrar en Games Workshop. La animación está muy bien conseguida y podemos equipar a nuestros marines espaciales con cualquier tipo de arma, cuya apariencia gráfica sigue siendo soberbia. El movimiento de los vehículos también es bastante bueno, estando especialmente cuidados los interiores de las fortalezas, naves es-

paciales y cavernas que tendremos que explorar. Los demonios que aparecen son los encargados de dar la pincelada colorista del conjunto, teniendo unas formas bastante chocantes con el resto de las unidades. Los efectos de explosiones, fuego, etc., están bien trabajados y consiguen introducirnos dentro del ambiente de combate que se desarrolla alrededor. La música y los efectos sonoros son uno de los puntos negros del programa. Son bastante repetitivos, y llega a cansar



**Precio:** 7.995

**Requerimientos:**

Pentium 166, 32MB RAM,

SVGA, Windows 95/98,

175Mb de disco duro libres,

CD-ROM Bx, ratón,

tarjeta de sonido

**Nº de jugadores:** 1

**Editor:**SSI

**Distribuidor:** Proein



Las figuras, los vehículos y los demonios son exactamente iguales a los que se pueden encontrar en Games Workshop

el oír siempre lo mismo, siendo en el caso de la música una idea excelente apagarla desde el principio.

### Conclusión

Chaos Gate es un programa muy equilibrado en todas sus formas. Por ejemplo no posee un gran número de campañas y escenarios disponibles, pero sí dispone de un excelente editor de escenarios que lo compensa. Tiene una jugabilidad más que aceptable, pudiendo elegir juego por redes, Internet o cable serial. Quizás uno de los puntos negros es que no se puede elegir jugar con las fuerzas del Caos y que sólo dos de los cuatro grandes demonios (Khorne, Slaanesh, Tzeentch, Nurgle) siendo en este caso Khorne y Tzeentch, están representados



### El truco es...

**L**a unidad es fundamental. Funcionar siempre por escuadras. Ante los vehículos, colocar siempre un marine, cuando el vehículo ataque a éste, es hora de contraatacar con nuestros vehículos y destruirlos. Contra los demonios es necesario el fuego de casi toda la escuadra. Evitar siempre el cuerpo a cuerpo con el Caos.

con las fuerzas alineadas con ellos. Su nivel de juego es bastante bueno y los enfrentamientos siguen las reglas de elección de objetivo del juego original de figuras. Su inteligencia artificial



funciona impecablemente y a nivel gráfico es bastante completo y ajustado a la realidad de sus orígenes, siendo un programa esencial para los aficionados a las batallas en el cuadrágésimo primer milenio.

### Calificación

**Warhammer  
40000  
Chaos  
Gate**

**Pro:** Unos gráficos muy detallados, movimientos reales. Todo el sabor del juego, y un editor magnífico con el que podremos crear nuestros escenarios a medida. Un nivel de inteligencia artificial que convierte al ordenador en un adversario duro, pero no imposible.

**Aditivo y emocionante.**  
**Contras:** Los efectos de sonido son, a veces, repetitivos y monótonos. Se echan en falta unidades que aparecen en los libros de ejércitos de Warhammer 40000.

Requiere de máquina potente con todas las posibilidades gráficas activadas. No es posible jugar con las fuerzas del Caos, una opción que podría haber sido muy interesante.

Infierno doméstico

# Pequeños Guerreros Squad Commander

Plástico derretido, y como campo de batalla, cualquier rincón de nuestro hogar. Pequeños Guerreros nos trae a nuestro ordenador; la guerra entre gorgonitas y comandos, los protagonistas de la película con la que comparte título.

**E**l argumento de este programa es sencillo; dos clases de guerreros de juguete, los Gorgonitas y los Comandos se encuentran en una encarnizada guerra. Esta se desarrolla en cualquier parte de nuestra casa y dispondremos cada uno de los jugadores de seis personajes por bando para ganar tanto las campañas como los escenarios. Tenemos disponibles una serie de créditos que podremos gastar en reponer a aquellos muñecos que

hayán caído en combate. Una vez que acabemos con estos créditos o finalicemos los objetivos asignados con éxito habremos pasado a la siguiente fase de la campaña o al próximo escenario.

ella en la pantalla de juego principal y cada una de las localizaciones que encontraremos son lugares que requieren nuestra atención, puesto que ahí existen movimientos enemigos. Las misiones son totalmente diferentes para cada uno de los dos bandos, y son tan variadas como recoger a un miembro del equipo que está herido, eliminar el generador de juguetes contrario, liberar un personaje o encontrar partes de alguno de los juguetes a nuestro mando que han quedado perdidos por efecto del fuego enemigo.

## El tamaño sí importa

Pequeños Guerreros es uno de esos productos que resulta difícil encasillar. Por una parte reúne elementos de estrategia en tiempo real, pero el nivel de manejo y las unidades son tan pocas, que más se asemeja a un arcade que a otra cosa. Es uno de esos programas que pasarán con pena pero sin gloria ninguna. Los elementos de manejo son fáciles, el juego es a veces una maraña de personajes que combaten cuerpo a cuerpo que no podemos controlar, y cuyo atractivo visual no está demasiado cuidado. Un programa recomendable sólo para los auténticos entusiastas de la película.

Hay otros elementos de juego, como son cargas de dinamita y regeneradores de energía, bombas capaces de destruir varios juguetes a la vez y llaves de acceso a otras habitaciones, que iremos recogiendo en las localizaciones en que nos encontremos y que nos servirán tanto para reponernos como para facilitar el acceso a otras dependencias.

## Campañas

Las campañas están localizadas en la pequeña ciudad de New Bedford. Accederemos a



Precio: 5.990

### Requerimientos:

Pentium 100, 16Mb RAM, SVGA, Windows 95/98, CD ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Hasbro

Distribuidor:

Electronic Arts

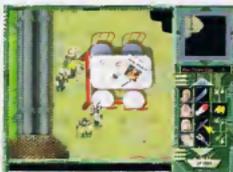


### Calificación

## Pequeños Guerreros Squad Commander

**Pros:** El interfaz de juego es muy sencillo y fácil de manejar. Los protagonistas son los mismos que en la película y las misiones, ambientadas en ésta, tienen un argumento bastante original, teniendo objetivos muy variados.

**Contras:** El programa se toma en ocasiones, tedioso y repetitivo. Los efectos y el sistema de combate entre juguetes de fraude, terminando siempre en una lucha cuerpo a cuerpo inmanejable. Los gráficos son poco realistas y definidos.



### El truco es...

**C**uando utilices al comando élite, intenta sostener el combate a larga distancia a fin de aprovechar las armas de que disponen. Aunque los Gorgonitas son muy fuertes, recoge los explosivos y lánzalos justo antes de entrar en el combate cuerpo a cuerpo.

La peor de tus pesadillas acaba de empezar...

# THE CHOSEN

## BLOOD II



Año 2028. Hace 100 años que Caleb, el primero de Los Elegidos luchó y derrotó al Dios de la Oscuridad. Pero esa victoria parcial no sirvió para otra cosa más que para purgar las hordas de la Oscuridad, que ahora han vuelto con más ferocidad que nunca. Caleb ha tomado una decisión: invocar a los otros Tres Elegidos - Ishmael, Ophelia y Gabriella. Ahora tu debes tomar otra: decidir si eres capaz o no de combinar sus fuerzas para conseguir la victoria total.



30 niveles de acción 3D de tamaño descomunal y que siguen un hilo argumental casi cinematográfico.



Enemigos espectaculares con modelados 3D e IAs sin precedentes... y 18 armas para destruirlos.



Utilización del Engine LithTech. Efectos de luz, texturas y ambiente (viento, lluvia, niebla...) como jamás habrás visto.



Métete en la piel de uno de los 4 Elegidos, cada uno con sus características propias que incluso podrás modificar a tu antojo.



Distribuido por  
New Software Center Company  
Tel.: 91 359 29 92  
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



Blood II: The Chosen(TM) (C)1998 Monolith Productions, Inc. All Rights Reserved. Created by Monolith Productions, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. This game uses the LithTech engine and tools developed and licensed by Monolith Productions, Inc. Blood II: The Chosen, Blood, LithTech and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

La lucha por la supervivencia

# Dominant Species

El planeta Mur se encontraba en calma. Cientos de especies que luchaban por sobrevivir se congregaban en sus refugios naturales a fin de encontrar protección. Pero aquí, al contrario que en otros planetas, no existe el equilibrio entre especies... sólo una de ellas podrá ser capaz de sobrevivir.



**Precio:** 6.995

**Requerimientos:**

Pentium 166 (con tarjeta 3D)  
o Pentium 200MMX (sin ella),  
32Mb de RAM, CD-ROM 4x,  
150Mb de disco duro libres,  
SVGA, Windows 95/98,  
tarjeta de sonido, ratón  
**Nº de jugadores:** 1 o varios  
**Editor:** Red Storm  
**Distribuidor:** Proin

Con una línea muy diferente a la que nos tiene acostumbrados el Sr. Clancy, es decir, juegos basados en intrincadas políticas internacionales o en el control de complejos mecanismos militares, llega hasta nosotros Dominant Species, un juego de estrategia en tiempo real con un argumento sorprendente que se sale de la ya aburrida línea de "Clone & Conquer". Nos encontramos en un planeta de escasos recursos, donde la abundancia brilla por su ausencia y las riquezas naturales mínimas e indispensables para la supervivencia son tan reducidas, que sólo pueden alimentar a un pequeño número de formas vivientes.

## Lucha de especies

Existen varios tipos de formas de vida. Se sobreentiende que éstas son todas alienígenas y tienen sus propios mecanismos de reproducción y defensa.

Nuestro rol consiste en asegurar que la especie comandada por nosotros sobreviva, exterminando a las demás. Nuestros alienígenas, bastante parecidos a los Zerg de Starcraft, tienen distintas habilidades innatas. Dentro de nuestros cuarteles generales y amparados en los recursos disponibles al principio del escenario, crearemos los trabajadores, que procurarán los alimentos básicos que se transformarán en recursos, como es habitual en los juegos de estrategia en tiempo real. Más tarde y con la ayuda de nuevos recursos, las especies mutarán a otros organismos mucho más hábiles y cada vez más tecnificados: guerreros, mecánicos, unidades preparadas con poderes mentales, etc.

Al tiempo, deberemos de exterminar toda la resistencia que podamos encontrar al crecimen-

to de nuestra colonia, y expandirnos con el fin de acumular toda la reserva de recursos posibles.

## Vistas de cámara

Uno de los puntos fuertes de este programa es su atractivo visual. Por una parte, la cantidad de vistas de cámara con las que podemos jugar, nos darán en todo momento una visión real de lo que ocurre alrededor. Podremos recorrer en primera persona los intrincados pasadizos por los que se mueven nuestras especies, e incluso memorizar posiciones de nuestras fuerzas a lo largo de un mapa tan inmenso como complejo. Por otra parte, y como desventaja, si bien podemos decir que el aspecto gráfico goza de una calidad tremendamente elevada, sólo podrá ser disfrutada por los que incorporen a su equipo una tarjeta 3Dx, pues tanto los modos gráficos como la velocidad de cámara reducen mucho sus prestaciones trabajando en modo normal,



a menos claro que tengamos un equipo muy potente.

## Combate y victoria

Una vez localizado el enemigo, enviaremos las especies más po-

derosas de las que disponemos a acabar con los cuarteles generales y las colonias de especies enemigas. Podremos formar grupos de combate y asignarles órdenes operativas a todo el grupo, de forma que consigamos que patrullen, guarden un perímetro marcado previamente y por supuesto, que entren en combate.



Quando tenemos en mente las unidades que queremos formar parte en el combate, elegiremos las formaciones. Son las clásicas que podemos imaginar: ordenando línea, columna, círculo, rombo, y otras más complejas que podrán ser estudiadas en los gráficos que presenta el programa con su ayuda en línea.

## Inteligencia artificial

Las especies enemigas hacen gala de una inteligencia bastante fuer-

te. Al contrario que en otros programas de estrategia en tiempo real, en los que una vez que nos han localiza-



**Nuestro rol consiste en asegurar que la especie comandada por nosotros sobreviva, exterminando a todas las demás**



#### El truco es...

**P**rocura llevar el combate a los cuarteles generales de las especies enemigas. Con esto evitaremos dejar en retén a las unidades en nuestros cuarteles y mantendremos al enemigo bastante ocupado creando unidades para defenderse. Es bueno crear muchos trabajadores al principio y mandarlos en exploración para poder observar donde están situadas las demás especies y sus fuerzas.

do nos envían como si de un hormiguero se tratase, las unidades de unas cuantas en unas cuantas, aquí la cosa cambia. Muchas unidades son tan poderosas que podrían destruirnos de por sí solas si no conseguimos tener la fuerza necesaria para detenerlas. Pero normalmente los ataques no son



en absoluto aislados, obedeciendo todos a una lógica esencial de supervivencia. Cuando las especies enemigas estén seguras de poder destruirnos con la fuerza acumulada, contar con que envia-

rán toda su fuerza a la espera de poder asestar un golpe definitivo.

Un programa que se sale de lo normal y que consigue sorprender por algo infrecuente hoy en día: su originalidad.

#### Calificación

##### Dominant Species



**Pros:** Un argumento realmente original y sorprendente. Soporte de red e Internet. Un apartado gráfico estupendo con unos escenarios bien diseñados y extensos. El sistema de inteligencia artificial es muy potente y reacciona de forma lógica a las iniciativas del jugador.

**Contras:** El interfaz de juego es a veces un poco farragoso y lento. Las vistas de cámara, aunque están bien conseguidas, ralentizan bastante el juego. El proceso de construcción y creación de especies y unidades es bastante más lento y desesperante que en otros programas de estrategia en tiempo real. Necesita 3Dfx para aprovechar todo el potencial gráfico.

## Retrato de un asesino

## Cluedo

Seis invitados comparten alojamiento en una lujosa mansión en las afueras de la ciudad.

Tras ocurrir un terrible asesinato todos parecen sospechosos, pero dicen ser inocentes.

¿Dónde ocurrió?

¿Qué arma utilizaron? Y la pregunta más importante...

¿Quién es el asesino?

**A** cualquier aficionado a los juegos de mesa debería de sonarle muy familiar el nombre de este programa. Es uno de esos juegos de interminables horas de partida reunido con los amigos, intentando descubrir el asesino, el arma y el lugar donde ocurrió el crimen.

Aunque el guión pudiera parecer extremadamente sencillo, en la realidad, las acciones creadas en el juego dan lugar a situaciones inólitas y divertidas más allá de lo que podemos en principio imaginar.

Ahora, gracias a Hasbro, podemos volver a disfrutar de este clásico de toda la vida, con una estupenda conversión que sale beneficiada gracias a las obvias ventajas de su paso por el ordenador.

## Argumento

Elegiremos el número de jugadores, si son humanos o controlados por el ordenador y configuraremos las capacidades gráficas del programa y el aspecto visual del entorno. Una vez terminado esto, se nos presentará la situación de un crimen, y durante la partida los jugadores intentarán adivinar cada uno en su

turno cuales son las tres cartas ocultas (asesino, arma, y lugar) expresando una sospecha. Esta sólo se puede enunciar desde una habitación, y la sospecha puede ser rebatida por los demás jugadores mostrando una carta de sospecha al jugador que la expresó.

En cuanto un jugador rebate una sospecha, acaba el turno del jugador que la expresó. Cada uno de los jugadores va apuntando automáticamente sus deducciones y las informaciones que consiguen a través de las cartas que le enseñan en secreto otros jugadores en su bloc de notas.

Una vez que enunciemos correctamente asesino, arma y lugar donde ocurrió el crimen, habremos resuelto el enigma y por consiguiente, habremos ganado la partida.

## Personajes y mecánica de juego

Seis son los personajes entre los que podremos elegir para encarnar a nuestro jugador. Cada uno de ellos está situado en una de las depen-

dencias de la casa al comenzar el juego. Las cartas de sospecha serán repartidas entre los jugadores y comenzará el turno de juego, donde se abren dos posibilidades.

La primera es el juego clásico de tablero, donde los puntos de movimiento disponibles serán obtenidos mediante la correspondiente tirada de dados. La segunda es la añadida al juego de ordenador y consiste en la concesión automática de una serie de puntos de acción disponibles por cada jugador. En ambas opciones, una vez acabados los puntos de movimiento disponibles, el turno pasará al siguiente jugador, y así consecutivamente, hasta que alguno consiga resolver el enigma.



Precio: 5.990

## Requerimientos:

Pentium 133, 16MB RAM, SVGA, Windows 95/98, CD ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 6

Editor: Hasbro Interactive

Distribuidor: Electronic Arts





**Una vez que enunciamos correctamente asesino, arma y lugar donde ocurrió el crimen habremos ganado la partida**

Los personajes del juego pueden ser distribuidos libremente, es decir, pueden ser todos humanos o un humano con-

tra todos controlados por el ordenador, o cualesquiera combinación de jugadores humanos y/o ordenador.



**El truco es...**  
**N**o hay que comenzar excesivamente rápido expresando sospechas. Debéis de aprovechar al máximo la información que pondrán a vuestra disposición los demás jugadores, puesto que al principio es muy difícil acertar la hipótesis. Cuando tengáis la seguridad de saber dos de los tres enigmas formular acusaciones cada turno.

**Aspecto gráfico y sonido**

Es donde más aventajado sale el juego de ordenador con su homónimo de tablero, puesto que cada personaje está totalmente animado en 3D y realiza todas las acciones disponibles de forma y movimiento totalmente real. El entorno de la mansión, donde se desarrolla la acción está francamente bien diseñado en el más puro estilo victoriano. Las paredes y muros de las habitaciones se vuelven oportunamen-

te translúcidos cuando nos acercamos, a fin de poder asegurar una perfecta visión de todos los detalles de la casa. Aparte de ello, cada vez que un jugador expresa una sospecha, esta se presenta a nuestros ojos como si de una película se tratara, y podremos observar la hipótesis del asesinato de una forma tan real como si estuviera ocurriendo de verdad y al puro estilo de una de las famosas novelas de Agatha Christie. El sonido es simplemente adecuado, y consigue sin muchos méritos crear el ambiente adecuado y lograr una buena atmósfera de juego, lo que termina por redondear esta buena jugada de Hasbro.



**Calificación**  
**Cluedo**

**Pros:** Buen guión de juego. Unos buenos efectos de sonido y gráficos. El juego está traducido al castellano y se pueden jugar hasta seis jugadores en la misma máquina o por red. Los movimientos y animaciones crean una gran atmósfera de juego. Una excelente conversión como nos tiene acostumbrados Hasbro.  
**Contras:** En otras conversiones de juegos de tablero, Hasbro suele añadir una versión especial de reglas de juego por ordenador, que en esta ocasión, no resulta significativa, ciñéndose el juego de ordenador al de mesa sin sacar todo el partido y las mejoras añadidas que ello hubiera podido suponer.

## Competencia desleal

## Ruthless.com

En un mundo tecnificado y complejo, donde las grandes corporaciones son las verdaderas dueñas de la humanidad, los ejecutivos son los encargados de planificar y destruir a las compañías enemigas.

La construcción de un imperio económico es el objetivo en Ruthless.com. Las compañías luchan por la gestión de los recursos económicos en un sistema donde los ejércitos son las divisas y la producción, y los generales son los ejecutivos, que planean todos los

movimientos para extender el poder de las compañías a las que sirven, al mismo tiempo que luchan por su supervivencia y por conseguir una posición de privilegio en su corporación.

## Internet y redes

Estamos ante un programa enfocado primordialmente al juego por redes e Internet. Los gráficos son simples y nada elaborados, es un juego más apropiado para dejar volar la imaginación que para recrearse en su grafismo.

ra no tener nada más que seleccionar con el puntero del ratón las opciones que elijamos.

## El fin y los medios

Ruthless.com presenta un sistema de estructuras basados en la selección de los ejecutivos que estarán al mando de la compañía. Cada uno de ellos tiene una serie de capacidades que difieren de los demás y nosotros deberemos elegir aquél que más nos interese. El ejecutivo que sea seleccionado estará al frente de la compañía, y utilizará sus valores para influir en las decisiones, contratos y acciones que dispongamos. Las opciones de las que disponemos son muchas y variadas, dependiendo de una compleja estructura económica que nos permitirá desarrollar y llevar

a cabo los proyectos que hayamos encargado a distintos departamentos de investigación, desarrollo, diseño, etc.

Un juego que con un escaso nivel de presentación y una inaceptable calidad gráfica, no termina por llenar, máxime con el nivel al que hoy en día estamos acostumbrados a presenciar.



Preparado para que varios jugadores interactúen entre ellos en un inagotable esfuerzo por competir en tratar de conseguir la corporación más potente, cuenta con una serie de menús desplegables de fácil acceso pa-

**El truco es...**  
**N**o tengas mucho tiempo al mismo ejecutivo manejando todas las cuentas y al cargo de los diseños de investigación tecnológica. Puede venderlos por un cargo más importante en una compañía rival. La clave de la victoria está en diseño y análisis de mejor tecnología que las compañías rivales.



Precio: 6.995

## Requerimientos:

Pentium 120, 16MB RAM, SVGA, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido

## Nº de jugadores:

o varios

Editor: Red Storm

Distribuidor: Procin

## Calificación

## Ruthless.com

**Pros:** Un juego enfocado sobre todo a Internet, donde podremos jugar varios jugadores y a través del Chat negociar. La gestión y administración de los recursos económicos está muy elaborada.

**Contras:** Todo lo demás. Muy farragoso, gráficos pobres y muy simples. Aburrido y tedioso para jugar contra el ordenador. Un producto en el que la calidad gráfica y la jugabilidad tienen muy poco que decir. Un completo flasco del señor Tom Clancy.

# SANITARIUM™



"SIEMPRE EXISTIRÁ OTRA REALIDAD  
PARA CONVERTIR EN FICCIÓN LA VERDAD  
A LA QUE CREÍAMOS HABER LLEGADO"

C. FRY

Teléfono de atención al cliente: 91 393 88 95 - E Mail: [erbe@erbe.es](mailto:erbe@erbe.es)



El alimento de las sombras

# Thief: The Dark Project

*No hay persona que se resista a una rara invitación. Hasta ahora, tampoco había arcades en los que se aconsejara la evasión en lugar de la acción. Y es que, en el ambiente y momento apropiados, tan emocionante puede ser blandir la espada, como pasar desapercibido refugiándose en las sombras...*

**P**uede parecer a primera vista otro Doom para el "monton", pero no nos dejemos engañar por este primer acercamiento, puesto que si se juega con más detenimiento, la sorpresa hace mella en el jugador: Vale más no ser notado, que acabar con el enemigo; será provechoso robar sin dejar rastro en lugar de ser vencido, por mucho valor que se emplee cuando se lucha. ¿Y el sigilo? ¡Ah! Tu serás sólo uno, en tanto que ellos un gran número. Más no desesperes: mientras llegas a su encuentro, no sospechan tu existencia. No podrán atacar lo que no ven, y si no te queda más re-

fue su Tomb Raider, es bastante sorprendente. Se trata de un arcade en 3D, para jugar en primera persona bajo el nombre de Garrett, como si de un Doom se tratase, que sitúa al jugador en el papel de un experto ladrón en la Edad Media. Como portador de "guante blanco", la cautela del protagonista le hará preferir el refugio de las sombras a la luz, la inexistencia a la notoriedad, la astucia a la destrucción sin sentido... con tal de lograr sus objetivos, que serán puestos al principio de cada nivel por su contacto Cutty, como si de una misión de vuelo se tratase. Es como una especie de Robin Hood en cuanto a

Para sorpresa del usuario, estos momentos provocados, lejos de resultar aburridos o poco emocionantes, nos regalan el hipotálamo con estallidos de adrenalina; al sabernos dentro de un complejo como extraños e intentar que nadie nos vea portando nuestras aviesas intenciones. Parece fácil en principio, pero no lo será tanto cuando escuches los pasos procedentes de "no se sabe dónde", los rumores de voces anónimas que pueden dar la alarma en un momento dado, las puertas que se cierran, el suave tintineo de metales que entrecochan... ¡La tensión será insoportable! Todo ello creará un suspense mitad Alfred, parte King, capaz de destrozar los nervios a cualquiera.

## La caza

Para llevar a cabo tus planes tendrás que seguir la pista a tus víctimas, adiestrarte en el uso de la maza, el arco o la espada, y pasar antes por la sala de equipamiento para ver qué herramientas necesitarás en tu aventura. En esa sala podrás ver los artículos que has

lo de robar a los ricos, pero sin su aburrido altruismo... No dejarse notar será su lema para así, avanzar a lo largo de una enrevesada historia de sustracciones, seducciones y traición, que



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 166 MHz ó 200

MHz con o sin tarjeta aceleradora respectivamente.

32 Mb de RAM, 60 Mb de

disco duro, Windows 95/98,

tarjeta de sonido, SVGA,

CD-ROM 4x, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: Eidos/Looking Glass

Distribuidor: Proein

medio, dialogar con el filo como mentor, puede ser una solución que, con toda probabilidad, lleve a peor tu precaria situación.

## Negro

La propuesta de Eidos en este título, aunque no tanto como lo

abonarán la tierra para el cultivo de las más descaradas venganzas. Si no es posible evitar una situación de enfrentamiento, el asunto sólo se arreglará con la muerte, ya sea la tuya o la de tus enemigos, por lo que será preferible no complicarse la existencia.



comprado hasta el momento, los que están en venta y el precio de los mismos. El juego también ofrece la posibilidad de interactuar con determinados objetos dentro del inventario, así como en el mundo "real", como por ejemplo una llave robada a un guardia,



**No dejarse notar será su lema para así, avanzar a lo largo de una enrevesada historia de sustracciones, seducciones y traición**

que podrá ser usada para abrir la correspondiente puerta.

En cuanto a las armas disponibles para tu defensa, aunque te aconsejamos usarlas en la menor medida posible, serán las que a continua-



**El truco es...**

**D**eambula por el pueblo hacia el frente y a la izquierda hasta encontrar un guardia junto a la garita. Mátalo y quítale la llave. Abre con ella la puerta más cercana y podrás sumergirte a través del pozo en las alcantarillas. Cuando llegues a una zona que tiene un agujero en la pared, estarás en la casa del noble.



ción se describen: la espada para matar; el arco para disparar flechas que pueden ser de agua para crear oscuridad, de musgo para pisar y no hacer ruido, de cabeza ancha para herir, de fuego para crear jaleo, de gas somnífero para tal fin, de cuerda para preparar o

atronadoras para sacar a los guardias del lugar en donde se encuentran. Con la porra golpearás para disuadir a tus enemigos, y las bombas y minas serán —quizá— más crueles. También tendrás pociones de diversos efectos sobre ti, desde curar hasta hacer más

rápido y la gama de la visibilidad, que aparece en todo momento en pantalla y que te avisa del grado de visibilidad que ofreces a tus enemigos.

En definitiva: un más que apetitoso arcade en 3D, saturado de magníficos gráficos, efectos de sonido de infarto y juegos de luces y sombras poco tranquilizadores. ¿Gore?... un poco. ¿Violencia? Menos que muchos. Como golpe de gracia, un sencillo interfaz pone la guinda a esta maravilla, que impone su exclusividad a quienes entiendan el idioma inglés.

**Calificación**

**Thief: The Dark Project**

**Pros:** Una innovadora perspectiva respecto de los arcades. Gran calidad gráfica. Buenos efectos especiales y de sonido. Muy adictivo y jugable.

**Contras:** El juego está en inglés; no ha sido doblado ni traducido al castellano. Necesitarás un potente equipo.



Velocidad de escape

# Moto Racer 2

*Ante la espectacular entrada en el mundo de los juegos para PC de su predecesor, esta segunda entrega despertó grandes expectativas, aunque el salto cualitativo no ha sido tan grande como el que dio Moto Racer en su día.*

**A** quien espere grandes cambios en la concepción general del juego, respecto de las calidades ofrecidas por la primera entrega de lo que ya se ha convertido en la saga más famosa de la competición sobre dos ruedas, debemos decirle que las diferencias no son muchas. A pesar de lo que parezca, esto no es poco, porque ya comentábamos hace bastantes meses, cuando se habló de Moto Racer, que se encontraba en la cúspide de las calidades. No obstante los avances informáticos, pocas cosas nuevas se ofrecen en esta secuela, pero en vez de seguir hablando de lo que pudo ser y no fue, ¿porqué no pasamos directamente a analizar el título?

## Las bestias

Para quienes conozcan por primera vez este producto, debemos decir que Moto Racer 2, al igual que su primera parte, ofrece en realidad dos juegos 3D bastante distintos basados en el mundo de la competición motorista, pero idealizados en una sola entrega. Por una parte nos permite el acceso a la competición de alta cilindrada, y por otra podremos disfrutar del trial como nunca lo hemos hecho.

Una de las cosas que más llama la atención en este juego, es la absoluta fiabilidad que ofrecen las máquinas disponibles en cuanto a su comportamiento, tanto sobre el asfalto, como en las pistas de tierra y baches, y la perfecta coordinación conseguida entre el piloto y la máquina. Se siente bajo el manillar la fúria de los caballos o la pertinente actuación de equilibrio a realizar entre tanto salto y tanto bache. Por otra parte, en la pantalla de juego se nos ofrecerán vistas en primera o en tercera persona de la competi-

ción que estemos disputando en ese preciso instante, según lo estimemos conveniente, así como toda la información necesaria para la consecución de las carreras, sin que se obstaculice la clara visión del desarrollo de los acontecimientos.

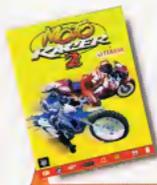
## Las pistas

A primera vista, cinco escenarios parecen pocos, pero es que existen diferentes trazados tanto en la modalidad trial, como para la alta competición en los mismos luga-



tos: tiempo de vuelta, posición actual, mapa, cuentakilómetros... aunque los tiempos realizados y la respuesta de las máquinas ven-

drán determinados por las características de aceleración, velocidad máxima, agarre y frenada, que varían de un modelo a otro entre los ocho disponibles. Además, podrás optar entre una moto de cambio manual o automático antes de comenzar a correr.



Precio: 6.990

### Requerimientos:

Pentium 166, 16Mb de RAM,  
5Mb de disco duro libres,  
Windows 95/98, SVGA,  
tarjeta 3D recomendada,  
CD-ROM 4x, ratón,  
tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 8  
Editor: Delphine Software  
Distribuidor: Electronic Arts



**Por una parte nos permite la competición de alta cilindrada, y por otra disfrutar del trial como nunca**

pista pasa a ser distinta según llueva, nieve o haga sol. También existe la posibilidad de usar el programa que nos permite dar vida a nuestros propios circuitos creando los que queramos, o personalizando los ya existentes, circunstancia que sumada a lo expuesto con anterioridad, nos ofrece una propuesta por parte de Moto Racer 2 a todas luces infinita.



en donde uno de los jugadores será el servidor y los demás los clientes. Tres niveles de dificultad, modos arcade o simulador y la posibilidad de participar en carreras individuales o campeonatos, completan una



**El truco es...**

**S**i pulsas la barra espaciadora cuando corres con las motos de alta cilindrada, entrará el turbo a toda potencia. No lo hagas en la línea de salida sino en una recta con suficiente longitud, porque de lo contrario te comerás la primera valla de protección que circunda la siguiente curva, por leve que sea.



oferta más que suficiente para este año en el que entramos. No es que sea una bomba, como lo fue su predecesor en su día, pero... ¡tampoco está nada mal! Es más, resulta una de las ofertas más apetecibles de las expuestas en los últimos meses respecto del mundo del motor.

Podrán ser hasta cuatro jugadores en un mismo ordenador, y hasta 32 sesiones de juego ejecutadas de forma simultánea en red,



**Calificación**

**Moto Racer 2**

- **Pros:** Son dos juegos en uno. El realismo en ambos está muy logrado. Gráficos muy buenos.
- Buena música y efectos especiales y de sonido. Las motos corren con brío.
- **Contras:** Necesitas tarjeta 3D, porque en baja resolución el juego deja mucho que desear. Cuando se disparan las velocidades abruma demasiado, todo ocurre muy deprisa, y lejos de crear un buen efecto, distorsiona la realidad que se pretende.



Contactos deletéreos

# The Chosen Blood II

*Siempre una excusa plausible: actuar en defensa propia. ¿Loable?, tal vez, pero la escalada de violencia que ofrece Blood II hace palidecer de vergüenza a la primera entrega de la saga. Y es que muchas veces, cuando creemos haber estado al límite, surge algo que nos obliga a rectificar nuestra postura...*

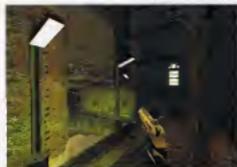
Invitamos a aquellos quienes hayan dicho haberlo visto todo en cuanto a violencia en juegos para PC, a que analicen la segunda entrega de la saga Blood. La acción comienza en el año 2028 y deberás escapar de la persecución de la secta El Cabal, que quiere devolver a la vida a su terrible dios Tchernobog, a quien tú se la quitaste. No es que el juego destaque por la cantidad de atropellos que sufrirán algunos de sus personajes a causa de tus acciones como protagonista –siempre en defensa propia–, eso es más o menos de esperar en un producto tipo Doom como éste. Nos referimos más bien a la calidad con que están expresados esos atropellos. Pocas veces un nivel de detalle tan morboso en sus minuciosas interpretaciones, ha sido capaz de crear una duda tangible a la hora de calificar un juego, dividiéndonos entre lo desagradable de sus escenas y la brillantez con que aquellas son expuestas en todo momento mientras dura la partida que disputas.

Pero no estamos aquí para moralizar, sino para opinar sobre un trabajo que, si bien resulta de lo más desagradable a la vista e impactante en su lectura, lo es por la calidad de sus imágenes en alta resolución, por lo espectacular de sus efectos especiales y de sonido, y por la sobrecogedora atmósfera que recrea, capaz de exhalar un innegable realismo hasta en sus más imperceptibles detalles. ¡Sí!, es un monstruo, pero magistral, porque sirve a la perfección los propósitos para los que fue creado... Como un escorpión: sólo exacerba desde la perspectiva humana, pero un perfecto depredador. Y es que no hay buenos ni malos en el mundo natural. Tan sólo cazadores y cazados, y tú serás la presa en Blood II.

## Desconcierto

A pesar de haber sido advertidos, lo primero que llama la atención en esta segunda entrega de la saga es el movimiento de avance de la cámara, siempre desde la perspectiva en primera persona del jugador. No es sinuoso y lineal, sino que está edificado sobre una continuidad basada en cortes casi imperceptibles que alimentan la ansiedad en el jugador, creando una atmósfera que recuerda en todo momento a la visión de aquel Conde Drácula en la fascinante adaptación cinematográfica de Francis Ford Coppola, en con-

gón del metro, para rematar su cuerpo cuando caiga al suelo convulsionándose de mala manera, no es un espectáculo acogedor. Ni tampoco el hecho de sentir cómo todo explota dejando charcos de sangre, para recoger el corazón de una víctima –circunstancia que te dará a ti más vida de la que poseías antes de acabar



creto cuando observaba su entorno a través de la bestia lobuna en la que se convertía para cazar...

A esta convulsiva visión se añade la brutalidad de las escenas propias del juego. Es cierto que siempre dispararemos o atacaremos con un gran número de armas a enemigos perfectamente identificables: unos serán humanos “malos” y otros monstruos strictu sensu. No obstante, ver la pierna de una persona volando por los aires y dejando un rastro de sangre en la pared de un va-

cor él-. Eso sin contar con las cabezas que pueda haber dispersas por el suelo: al pasar cerca podremos tropezar con ellas y contemplar cómo salen volando por los aires precediéndonos.

## Armas

Un juego como Blood II consiste fundamentalmente en dos cosas: la primera, disparar a todo lo que se te ponga delante y haga saltar tus sospechas. Máxime si te ataca. La segunda, será recoger todo lo que encuentres a tu paso entre los



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,  
175Mb de disco duro libres,  
Windows 95/98, ratón,  
CD-ROM 4x, SVGA,  
tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1 ó varios

Editor: GI Interactive/Monolith

Distribuidor: New Software Center



decorados, o lo que puedas sus- traer de las víctimas que vayas de- jando por el suelo. A estas dos ac- ciones principales se unirán la continua exploración y la resolu- ción de algún puzzle aislado, pero que no merecen más mención.

Así las cosas, todo nos lleva a una conclusión final: necesitaremos armas para avanzar en los dife-

singularidades destructivas o dis- parar el Rayo de la Muerte. Pero lo más intangible serán las armas de magia negra: el muñeco vudú, los orbes taladradores y las sanguijuelas de la vida, que también te servirán de vez en cuando. Además, podrás portar talisma- nes reforzadores de tu escudo de protección, de tu vida o de la ira



#### El truco es...

**A**l comienzo del jue- go, después de salir del metro, podrás llegar a la parte superior de un edificio. En la pared de la derecha verás unas tuberías. Si les dis- paras se romperá la pared, y esa circunstancia creará una especie de roto con for- ma de escalera en el muro. Si subes por ahí, esa acción te permitirán entrar dentro del museo desde la azotea.



rentes niveles, y ya lo creo que las tendrás: la navaja es la más inofensiva. Entre las que disparan proyectiles o energías destructivas, podrás encontrar pistolas, ametralladoras, rifles y hasta obuses. También tendrás oportuni- dad de lanzar bengalas y napalm, colocar minas explosivas, generar

que exportes a tu entor- no, entre otras cosas.

Un botiquín, prismáti- cos, o el "ojo que todo o ve" serán algunos de los objetos que podrás lle- var en tu inventario.

En cuanto a los prota- gonistas, podrás elegir entre cuatro personajes distintos: Calcé, Ophelia, Ishmael o Gabriella, pero tus enemigos serán siempre los mismos: fanáticos, idólatras, cientí- ficos locos, criaturas mu- tantes... y en ocasiones hasta miembros aislados de los cuerpos destrozados de algunos muertos, como por ejemplo manos que pueden toman vida propia como zom- bies. En fin, ¡no será por variedad! ...

#### Calificación

#### The Chosen Blood II



**Pros:** Una calidad gráfica magnífica, un nivel de detalle elevado y efectos especiales y de sonido realmente esca- lofrantes. Mantiene alto su nivel de ju- gabilidad a pesar de la gran extensión del juego y la interfaz es muy sencilla.

**Contras:** Es un juego muy violento. A veces puede resultar tan des- gradable en sus esca- lofrantes detalles como para llegar a herir profun- damente la sensibilidad del jugador: demasiado gore. Aunque claro, esto siempre dependerá de los gustos de cada uno...

Cabezas... ¡nucleares?

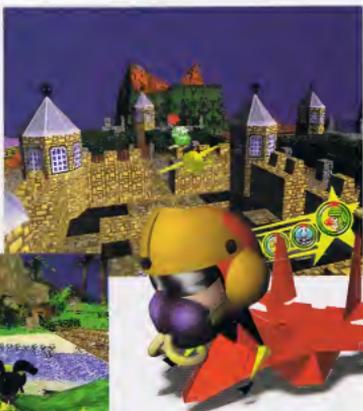
# H.E.D.Z.

*Cuando la locura se desate y no tengas nombre que ponerle, piensa en este juego. No en vano se trata de una zona de destrucción en donde las cabezas se coleccionan...*

**H**EDZ es algo parecido a un Doom, pero jugado en tercera persona. Recorrerás espacios tridimensionales en los que te enfrentarás a alienígenas como tú, que también coleccionan cabezas humanas. ¿Para qué? Pues simplemente por deporte y para recoger las llaves que lleven sus oponentes. Estas irán abriendo las puertas de acceso a las diferentes secciones del nivel en que se encuentran. Las competiciones se celebran en distintos escenarios del cinturón de asteroides cercano a la Tierra, y según la cabeza que lleven puesta los participantes, así serán las armas que podrá

usar. Si tienes los poderes, tendrás que luchar a lo largo, ancho y alto de los veinte asteroides disponibles en el juego.

Para que esta labor no sea tan agotadora te será asignado un radar y podrás



usar vehículos como aviones, motos, o coches en tus desplazamientos. El juego ofrece tres niveles de dificultad, modo multijugador y un sencillo e intuitivo interface. Se trata de un arcade bastante adictivo, rápido y letal en el que no tendrás tiempo para descansar ni un minuto. ¡Es genial!



usar contra sus oponentes. Por ejemplo, si llevas puesta la cabeza de un manifestante, lanzarás cócteles molotov a otro participante que puede llevar la de un legionario francés y te disparará con un rifle. Existen más de 200 cabezas, y a medida que vayas venciendo deberás robar las de los derrotados para nutrir tu almacén: por ellas, y con sus respectivos

El truco es...

**P**rocura disparar a tus adversarios con mesura, puesto que las armas que poseen necesitan un tiempo concreto de recuperación. Si no, te verás a mitad de un enfrentamiento sin munición, y entonces, ¡qué!



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 100, 16Mb de RAM,

30Mb de disco duro libres,

Windows 95/98, ratón,

SVGA 2 Mb, CD-ROM 4x,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores:

1 ó varios

Editor: Hasbro Interactive

Distribuidor:

Electronic Arts



Calificación

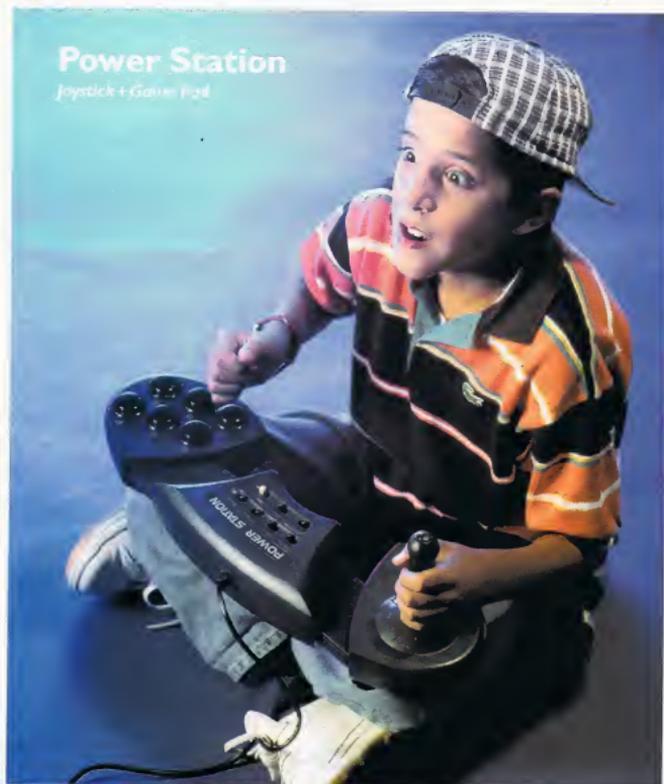
H.E.D.Z.

**Pros:** Visualmente atractivo, rápido, con un sencillo interfaz y adictivo. Una idea que agrupa propuestas de juegos de acción que nunca actuaron juntas.

**Contras:** A veces resulta algo confuso por la escala a la que se representan los elementos que no son puro decorado.

# Para jugar a lo grande

**Genius®**



## Power Station

Joystick + Game Pad



### AGP 1740

- Aceleradora Gráfica Intel 740 de 8 MB
- Alto rendimiento en aceleración de gráficos 2D/3D Intel 740 a 64 bits
- Soporte total AGP ZX
- RAMDAC de 203MHz integrado
- Resolución máxima: 1600x1200 x8 A. 75Hz
- 8 MB de SDRAM 100MHz en placa



### AGP Trio 3D

- Tarjeta gráfica S3 Trio 3D a 128bits
- RAMDAC 230MHz integrado y sintetizador de reloj dual programable
- Soporte por hardware para escalar individualmente ventanas de video
- AGP 66MHz ZX



### Voodoo2 Pro

- Aceleradora 3D de 12 MB para juegos
- Chipset 3Dx con motor de doble textura
- 12 MB ESD DRAM de alto rendimiento
- 4 MB de memoria para modelado y 8 MB para procesamiento de texturas
- Resolución de 800x600 (1024x768 dual) con aceleración 3D por hardware



### Flight 2000 F-22

- Joystick analógico
- 4 botones, control de mando y de empuje, View-Finder
- DH-Flightstick pro Modus
- Mando ergonómico
- Incluye Software SU-27 o Arcade Racing



### Flight 2000 F-23

- Joystick con mando de manejo digital
- 4 botones, control de mando y de empuje, View-Finder
- 4 botones adicionales programables
- Cambio automático analógico/digital
- Software Amusement



### Flight 2000 F-12

- Joystick robusto de cuatro botones
- El botón de posicionamiento facilita el centrado según los ejes x/y
- Diseño ergonómico



### Max Fire G-07

- Gamepad de 8 botones
- Diseño tipo Bummering
- Indicador LED-Status (AN/AUS)
- Manejo con amicus manos
- Más subo-funciones
- Un enchufe DB-15 para Gameport
- Volante de 8 posiciones

**UMD**  
Creando Valor.

UMD, S.A. • Tel. 902 128 256  
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47  
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70

Visite nuestra web:

<http://www.umd.es>

10 años  
1994-2004



Un sueño hecho realidad

# Viper Racing

*Para el verdadero amante del motor, la palabra "Viper" es el compendio de todos sus anhelos. Por su diseño, potencia y comportamiento en carretera... casi no se puede pedir más a un coche. Es un toro difícil de lidiar, con el que algunos toreros arrollan pequeños utilitarios el primer día de estreno...*

**P**or muchas cosas que se digan en éste artículo acerca de las posibilidades que ofrece Viper Racing, estamos totalmente seguros que no podrás hacerte una idea aproximada de la realidad que representa este juego. Con su calificación nos hemos quedado cortos, aunque es la máxima, y tampoco podremos extendernos en un recorrido exhaustivo sobre las posibilidades que ofrece el juego y los coches que contiene, pero es que raras veces tendrás la oportunidad de disfrutar un producto tan exclusivo y de tanta calidad, tan real que casi es más simulador que arcade, aunque, entre las muchas opciones de juego que ofrece, contempla la posibilidad de jugarlo en las dos formas.

## Viper

Aunque existe un apartado que te permite elegir otros vehículos, esa circunstancia es anecdótica. El juego está sola y exclusivamente dedicado a la conducción y el disfrute de ese modelo de la casa Dodge en las distintas versiones existentes. Para que nadie tenga que privarse de las delicias que ofrece el juego, los tres niveles de dificultad existentes, lo hacen accesible a todo tipo de jugadores, desde los que sólo quieren correr sin más, hasta aquellos que prefieren los sinsabores de la perfecta simulación, tales como los daños reales en el coche, que pueden llegar a dejarlo totalmente inutilizado.

No obstante la opción que eligas para conducir, el uso de la tarjeta gráfica aceleradora, que se impone en todo momento, ofrece posibilidades hasta ahora inexistentes en este tipo de juegos, tales como la transparencia de los cristales del coche, que te permiten

ver el exterior a través de ellos, o el reflejo en los mismos de la realidad circundante. Para las opciones de pintura del coche tendrás que manejar casi un programa de diseño gráfico, pues podrás dejarlo como te apetezca, incluso con degradados o distintos tipos de pinceladas. Podrás explorar el terreno existente fuera de las pistas, en un amplio margen alrededor de las mismas, y verás las marcas de los neumáticos en el asfalto, el humo de los frenazos o el modelado de daños por colisiones, que son algunas de las migajas que adelantan este gran festín. Por citar un ejemplo que ilustra hasta dónde llega el perfeccionismo de los programadores: no será lo mismo manejar el coche con el teclado, el joystick o un pad. La respuesta del vehículo difiere mucho de una opción a otra, porque distintas son también para el jugador las formas de manejarlo.

## Opciones de configuración

Acabarán, por su número, con las mentes más pacientes, pero te harán sentir como el verdadero propietario de un Viper. Podrás

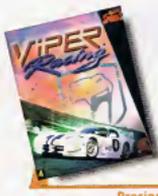
ajustar hasta la última tuerca de tu Viper, y las cuatro distintas ligas de carreras en la modalidad de carrera profesional, te permitirán ir ganando dinero para mejorar el rendimiento de tu coche, hasta llegar a poseer un GTS R de 700 caballos de potencia. Además, el análisis telemétrico de la fuerza G respecto de la ve-



locidad del coche en carrera, te dará las claves necesarias para mejorar el rendimiento de tu vehículo, ya que el motor que mueve el juego impone los efectos de inercia reales, así como una simulación de la fuerza y comportamiento, en la realidad, de los cuatro neumáticos, cada uno por separado, claro está. ¡Es la bomba!

## Pistas

Son en total más de una quinceña, ya que, podrás disfrutarlas en



Precio: 4.975

### Requerimiento:

Pentium 133, 32Mb de RAM, 55Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, tarjeta 3D recomendada, CD-ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido  
**Nº de Jugadores:** 1 ó varios  
**Editor:** Sierra  
**Distribuidor:** Candant





**Para las opciones de pintura del coche tendrás que manejar casi un programa gráfico, pues podrás dejarlo como te apetezca**

modo normal o invertido. Existe tanta diferencia entre hacerlo de una u otra forma, que en el manual encontrarás opciones de configuración diferentes para los coches según hayas elegido uno u otro modo de correr por ellas. Habrá circuitos de todo tipo: urbanos, pistas de aceleración, desiertos e incluso carreteras que cruzan campos o ríos. La dificultad también varía entre unas u otras, y no será lo mismo acelerar en una pista con forma de elipse, que hacerlo atravesando una ciudad con curvas pronunciadas, túneles o puentes que seisean entre los edificios circundantes.



#### El truco es...

**I**rás aprendiendo poco a poco los secretos de la conducción, pero si quieres hacerte una idea de cómo son en realidad los circuitos, aprende a correr con la opción de menú que te ofrece "plane". Es un avión con el que podrás elevarte sobre la pista y, así hacerte una idea exacta del lugar por donde correrás con el coche. Por cierto: mejor no actives la opción de daños reales cuando corras por primera vez.

Tan sólo decirte que aunque el extenso manual está en castellano, el juego viene en inglés, no obstante no resulta un gran inconveniente. Ahora, observa estas imágenes que acompañan el texto y... ¡disfruta!



#### Calificación

##### Viper Racing

**Pros:** Los gráficos, los efectos especiales y de sonido, las opciones de configuración, el comportamiento de los coches, su gran número de circuitos, su realismo, el sencillo interface y lo adictivo que es. Apenas tiene tacha.

**Contras:** Existen pequeños errores en la arquitectura del programa que hacen transparentes las cosas sólidas, como muros, a veces. Además necesitarás un potente equipo para aprovechar todas las cualidades del juego, y la tarjeta 3D es prácticamente imprescindible. El juego está en inglés.



Eso es todo. Tendremos que terminar porque si no, podríamos agotar todo el espacio que ofrece la revista y no conseguiríamos despedazar todo el producto.



Lo Innombrable

# Tunguska

*La oscuridad, el absentismo de casi toda forma de vida, y lo opaco de la Edad Media, se mezclan en Tunguska con más exploración y silencios temerosos, que a pesar de, ese continuo esperar algo, mantiene un ritmo de acción cercana al paro cardíaco provocado por la esencia misma del juego: la pura expectación.*

**A**nte todo, Tunguska ha de jugarse en una habitación oscura, con el volumen de los altavoces un poco alto, el brillo de la pantalla algo bajo y a solas... El comienzo del juego es como la caricia de la muerte: sabe a frío y a desconfianza. Nada te previene ni nadie te aconseja, y aunque su atmósfera rezuma paz, esa trampa tan bien disimulada pronto caerá bajo el aplastante grito de la peligrosa verdad, a los pies del Conocimiento y de las Realidades. En este mundo, en donde algunas cosas te recuerdan las mudas advertencias de Realms of the

tos. No te encuentras en el lugar adecuado, pero eso no quiere decir que estés en un lugar mejor. Tunguska es la historia de una búsqueda y del intento de destrucción de una intención: el asentamiento del mal en la tierra propiciado por una inteligencia extraterrestre. Pero también es el esfuerzo de un hombre por recobrar la humanidad que le fue robada, y para ello no le quedará más remedio que ponerse a caminar, y conseguir avanzar, entre los peligros que le acechan en el interior de la rara fortaleza hasta donde ha ido a parar. Sólo así logrará saber si

grandes estancias, pasillos y salas que te llevarán hasta el interior de misteriosas construcciones tridimensionales, todo ello para buscar la forma de liberar al mundo del advenimiento del Mal en su estado más puro.

## Sin olvidar otros aspectos

Tunguska intenta engañar al ojo humano primero; luego a la mente. Aunque el motor gráfico que anima el juego es similar al usado en títulos como Resident Evil, el realismo que resulta de su laboriosa aplicación en Tunguska, hace de él un reto mucho



Haunting, todo parece conocido, pero predispone a la desconfianza. Y luego están esos ruidos tan extravagantes, tan exóticos y excitantes al mismo tiempo... tan... aterradores y suaves. Apetece abrazarlos para morir después en un susurro, lánguidamente.

Sólo algunas peleas, tan sólo animales fieros y encuentros con esqueletos que intentan anularte, pero, ¿es que vive algo más en las estancias que recorres? ¿O es que el Horror se esconde entre las celdas de esa fortaleza? ¿Qué puede esperarse cuando la muerte misma te acompaña hasta el Momento Final? Pues sí; todas las respuestas están previstas y todas las preguntas contestadas en Tunguska...

## Después de la Luz

Ahora está claro. Moriste, pero alguien fracasó en su propósi-

ción. puede volver a la realidad de donde le sacaron, y si esa realidad... aún existe.

Al asumir las responsabilidades del protagonista, tendrás que vértelas con personajes furiosos, con bestias, deberás resolver enigmas y encontrar objetos que sirvan tus intereses, accionar mecanismos y ofrecer resistencia a la poco convencional inteligencia artificial de los agentes que contrarían tus intereses. Y es que nada es fácil allí. Deberás recorrer

más creíble que aquel. Como los puntos de vista de la cámara han sido traducidos en un uso de raras perspectivas, las transiciones entre los distintos movimientos en el avance del personaje principal hacia otras vistas del momento vivido, son muy rápidas, tanto que no dejan opción a la confusión en ese aspecto. Así, con este producto podremos disfrutar de calidades tan asombrosas como la aparición de la sombra del protagonista en



Precio: 7.990

### Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de RAM, 40Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA 2Mb, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Project Two

Interactive

Distribuidor: Erbe





**En lo que a efectos especiales se refiere —agua, transparencias, explosiones, llamas, brillos...— no merecen ser contados sino vistos**

tiempo real; una sombra que no se limita a ser una simple mancha, como ocurre por ejemplo en Escape O.D.T., —por citar al-

go similar—, sino que resulta una figura humana, deshumanizada claro está, por la proyección de la luz desde distintos ángulos, cuyo origen hace que ella varíe de tamaño y forma aunque acompañe siempre al personaje. Y poco más que decir, porque en lo que a efectos especiales se refiere —agua, transparencias, explosiones, llamas, brillos...— no merecen ser contados sino vistos. Os lo asegu-

persona. Su banda sonora, su jugabilidad y sus efectos especiales merecen todas las alabanzas porque su intensidad no decae, aun-



**El truco es...**

**E**n la terrorífica zona desde el torreón que gira sobre su eje, verás que dentro sólo existe una puerta en su pequeño laberinto. Llegas a una habitación que se abre a tres puertas más. Si pasas por la de la derecha encontrarás un monje. Una vez que lo hayas matado, mírale más de cerca porque tiene la llave de la puerta más cercana.

ramos.

Tugunaska no es corriente. La mediocridad no existe en este juego concebido para ser disfrutado en tercera



que avancemos descubriendo sus secretos. Y es que tras su título se esconde algo más que la coincidencia con el nombre de una remota región rusa en donde no hace mucho tiempo ocurrieron cosas terribles...

**Calificación**

**Tugunaska**

**Pros:** Juego extensísimo de alta calidad gráfica. Efectos especiales y de sonido brutales. Muy adictivo y con un sencillo interfaz de juego.

**Contras:** En determinados momentos su desarrollo puede resultar duro por la falta de acción y el exceso de exploraciones.



Vuelven los autos locos

# Toyland Racing

*A pesar de afirmar ciertos anuncios televisivos que el tamaño no importa, en el juego que nos ocupa lo que no importa es el aspecto. Bajo la inocente apariencia de este producto, se esconde un mundo lleno de sorpresas. Algunas de ellas, casi todas, se desvelarán en este artículo.*



Precio: 2.995

Requerimientos:

Pentium 100, 16Mb de RAM,  
40Mb de disco duro libres,  
Windows 95/98, SVGA1 Mb,  
CD-ROM 2x, ratón,  
tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 5

Editor: Revivestros

Distribuidor:

Dinamic Multimedia

Lo cierto es que la primera sensación que viene a la cabeza cuando comienza la introducción del juego, es una agradable aura de risa, que va aumentando en sus efectos a medida que pasas las opciones hasta llegar a correr en los primeros circuitos. De repente, todo se acabó. Lo que comenzó siendo algo gracioso, "pa los críos", se atraganta, convirtiéndose como por arte de magia en uno de los juegos de carreras de coches más difíciles del momento.

Por supuesto se trata de un juego en 3D, con unos gráficos que, si bien no son de lo mejorito que hemos tenido oportunidad de disfrutar, están muy equilibrados respecto a la filosofía general de Toyland. No se trata de nada fotorealista que intente emular hasta el pestañeo de los pilotos en sus máquinas, pero sí de un elemento sorprendente que hará que más de uno se levante frustrado de su asiento frente al PC. Y es que a pesar de lo que pueda pensarse al disfrutar algunas de las primeras pistas, tan fáciles son esas, como difíciles las que irás descubriendo a medida que avances en destreza y puedas optar a otras secciones de juego.

## España cañi

Las primeras oportunidades de juego se ofrecen a través de pistas que recuerdan algunas ciudades españolas, perfectamente identificadas. El circuito de Barcelona es el



más fácil, y consiste sólo en dar vueltas alrededor de los edificios sobre el trazado predeterminado

de la pista. Por otra parte el de Madrid complica las cosas un poco al jugador, ya que a la dificultad que supone superar sus curvas, hay que sumar las cuevas, que siempre desestabilizan el coche, y un trazado más retorcido. El de Sevilla, por su parte, necesita de una buena dosis de habilidad para superarlo, ya que propicia la posibilidad de caer a zonas que discurren junto a la calzada y se encuentran en un nivel inferior, contiene en su trazado elementos que llenan la calzada de baches, y además complica las cosas con el puente de la "Expo", que dividido en dos, supone un obstáculo añadido a la carrera, puesto que se accede a él justo después de una curva. Otros circuitos que podrían ser reconocidos como el de Egipto, o los cañones y un tercero semidesértico que se disfruta bajo el

Hasta completar el número de 15, la variedad de circuitos disponibles te llevará a correr en lugares como el Polo Norte, desierto con sus túneles o montañas llenas de verdor. Las pistas de competición en carreras nocturnas o la presencia de la niebla en ocasiones, serán elementos que otorguen una gran variedad visual y muchos alicientes a esta maravilla concentrada.

## Modalidades

Para comenzar a jugar, lo primero



nombre de "Primeras Babas" como campeonato, son increíbles por su dureza.

que deberás hacer es sacarte el carnet de conducir. Existen tres tipos de carnet: el A, para los princi-



Durante todo el tiempo no podrás deshacerte del alocado comentarista estilo "peluche de Barrio Sésamo" que irá guiándote en tu odisea



plantas, el B para los maestros, y el C para los más expertos. No podrás acceder a un carnet superior hasta que no ganes varios campeonatos y demuestres tu destreza, y para obtener el carnet clase A, deberás superar un pequeño examen de conducir que consistirá, a diferencia de lo que viene siendo habitual, en tirar todos los iconos que te encuentres en la pista don-



El truco es...

**S**i sólo posees un paquete turbo, guárdalo hasta que te encuentres cerca de la meta. Las carreras suelen estar muy igualadas y las llegadas también. La diferencia la marca ese empujón final casi siempre. En las curvas cerradas, usa el freno de mano.

de vayas a examinarte. Según el tipo de carnet que tengas, podrás acceder a todos o sólo a parte de los circuitos disponibles. Además, antes de iniciar cada carrera, bien sea contrarreloj, como campeonato o en la modalidad "el último fuera", deberás elegir entre ocho personajes distintos para compe-



tir, y asignarle, a quien hayas elegido, un coche. En realidad todo consiste en ir superando pruebas,

cada vez más difíciles y descubrir los nuevos circuitos que podrás disfrutar. Durante todo el tiempo, no podrás deshacerte del alocado comentarista estilo "peluche de Barrio Sésamo" que irá guiándote en tu odisea. A veces será gracioso y otras "gracioso". No obstante

impone la justa nota distendida para hacer de este producto un juego más agradable.

Calificación

Toyland Racing

**Pros:** Gran Colorido, jugable y adictivo. Muy buena relación calidad-precio.

**Contras:** Áreas muy difíciles. Gráficos elementales. A veces estorba el comentarista.

Cuando el vértigo se hizo esfera...

# 3-D Ultra Pinball Turbo Racing

Hace tiempo hicieron furor los pinballs para PC con tableros multitema. Ahora se trata de múltiples tableros monotema. ¿Y en un futuro?



Precio: 3.995

Requerimientos:

Pentium 90, 16Mb de RAM,

45 Mb de disco duro,

Windows 95/98, SVGA,

CD-ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido,

Nº de jugadores:

De 1 a 4

Editor: Sierra

Distribuidor: Cendant

A quello del realismo es un arma de doble filo. Máxime cuando se trata de analizar algunos pinballs. Respecto del caso que nos ocupa, si bien podríamos enumerar algunos otros que se acercan más a la realidad no informática, el horizonte que divide ambos estados es bastante difuso. A pesar de disfrutar de gráficos en alta resolución y de una respuesta inmejorable en lo que se refiere al comportamiento de la bola y los flippers, los escenarios muestran una combinación que podríamos llama-

mar realismo utópico, muy frecuente en la serie Ultra Pinball, materializada de la siguiente manera: los tableros muestran elementos del mundo de las carreras de coches, que podrían considerarse como interpretaciones bastante aproximadas a la realidad que reflejan: un garaje con todos los elementos que podríamos encontrar en uno de verdad; los boxes, en donde se atenderán con prontitud las necesidades de tu coche; y la pista, que es la gran zona de juego. No obstante, a estos elementos se les ha impuesto unos gigantesco flippers y los obstáculos y resortes más o menos tradicionales en los pinballs, junto a los cuales el tamaño de personas, coches y demás elementos de juego, se minora.

Así, mezclando estas dos realidades, se obtienen una es-

pecie de tableros liliputienses afines al mundo del motor, términos en los que se desarrolla este divertido pinball de fácil manejo y que ofrece muchas horas de juego. Como dijimos, los tableros son tres y están interconectados, pero las posibilidades de juego cuatro, porque el panel principal tiene dos zonas de acceso para la bola, cada una con sus pinballs correspondientes. A medida que vayas avanzando en el manejo del juego se activarán posibilidades que te enviarán de un sitio a otro. No obstante, para poder jugar de forma más acertada respecto de las gratificaciones que ofrecen las combinaciones de impactos de la bola, o su entrada en rampas o puentes entre otras muchas cosas, el manual online que ofrece el juego, te sacará de dudas. Está en inglés, pero junto al CD encontrarás una pequeña guía de orientación en castellano para que disfrutes mejor esta divertida visión del mundo del motor.



El truco es...

Pon atención en el panel principal a la zona de los flippers pequeños, porque el terreno está inclinado hacia la izquierda y la bola siempre deriva hacia ese extremo.



## Calificación

### 3-D Ultra Pinball Turbo Racing

**Pros:** Gran dinamismo, buenos gráficos y efectos especiales y de sonido. Escenarios claros a pesar de su complejidad.

**Contras:** La rapidez con que todo sucede aún en el modo fácil, es estresante cuando llevas un rato jugando. De los tres paneles sólo uno merece la pena.

# JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS



Alapanelos 3D maravillosos.  
Gráficos impresionables.



2 bandos: Alienos y Humanos.  
Conquista o evita ser conquistado.



Multitud de unidades 3D.  
Totalmente traducido al castellano.



Inspirado en el libro del mismo nombre.  
Banda sonora original por Jeff Wayne.

**12 de Agosto de 1899. Planeta Tierra.** Las potencias coloniales de la Tierra están expandiendo sus tentáculos imperiales hasta el último confín del planeta. Todos piensan que su peor enemigo está al lado. Todos piensan que la mayor amenaza es el vecino. Están equivocados.

**Misma fecha. Planeta Marte.** Los recursos naturales se han agotado hace tiempo. La comandancia Planetaria vigila la Tierra y está lista para ejecutar el primer movimiento estratégico de invasión de todo el planeta: la conquista de Inglaterra.

**Navidad de 1998. Tú decides.** Ha comenzado la Guerra de los Mundós.



**Rage** *G*  
Software plc  
GT Interactive  
Software Corp.

Distribuido por:  
New Software Center Computers  
Tel.: 91 160 77 00  
P.O. Box: Buenos 002 113 918





Una demostración de fuerza

# Eliminator

La constante eliminación de enemigos es un reto agotador, pero muy satisfactorio.

Si esta circunstancia se produce además a un ritmo frenético, sólo pueden ocurrir dos cosas: que acabes agotado, o que te encante.

Ha habido juegos que han intentado entretener, haciendo gala de una filosofía similar a la de *Eliminator*, pero no consiguieron resolver el problema con la misma contundencia que lo ha hecho este producto. *Psychosis* ya lo intentó con *Assault Rigs*, que para la época, allá por junio del '96, no estaba mal, aunque sus carencias fueron evidentes: "mucho pixel y pocas nueces", juego un poco engorroso y aspecto visual áspero. Desde entonces hasta hoy, productos como *Slam Scape*, *Hellbender*, y otros, que muchos hemos disfrutado, han

## Definitivo

No obstante sus esfuerzos, en todos ellos faltaba alguna de las características que *Eliminator* ha conseguido conjuntar, eso sí, con la inestimable, y —a pesar de todo— necesaria ayuda de la todopoderosa 3Dfx... aunque otros digan lo contrario. Y es que la oferta que se nos presenta ahora no se puede rechazar. Unos grá-

ficos de gran calidad, muy claros y definidos, que además se mueven a una velocidad sorprendente, a medida que manejas la nave —elegida por ti—, para participar en la limpieza de un complejo laberinto infestado de entes hostiles; único recurso que te queda para escapar a tu condena de muerte. Si sales de esos lugares con vida, quizá la tuya valga algo desde ese momento.

*Eliminator* no intenta dar más que lo que a primera vista ofrece: mucha acción en formato 3D y tercera persona, sin complicaciones. No encontrarás más, pero lo único que sabe hacer lo hace muy bien: deberás destruir todo lo que sea susceptible de tal circunstancia, porque



seguido una parecida línea de acción: meter una nave, levitando a poca distancia del suelo, en un sitio más o menos cerrado, y mandarle hordas de enemigos a los que debé ir destruyendo para pasar de nivel.



hay elementos pasivos en los decorados que sólo te afectarán si chocas con ellos. Podrás recoger vida, armas y munición, pero lo



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,  
20Mb de disco duro libres,  
Windows 95/98, ratón,  
tarjeta de sonido,  
CD-ROM 4x

Nº de Jugadores: 1

Editor: Psychosis

Distribuidor: Erbe



más importante será el tiempo. Luchas contrarreloj y a pesar de los contadores que te ofrecen



algún minuto extra, no te sobra absolutamente nada. ¿Algo a tener en cuenta? La inercia: a veces resulta irritante.

El truco es...

**P**ara tener una mejor oportunidad de acabar con el primer monstruo al que te enfrentes en la penitenciaría, dispárale a los pies y conseguirás derribarlo.

**Eliminator no intenta dar más que lo que ofrece a primera vista: mucha acción en formato 3D y tercera persona, sin complicaciones**

Calificación

**Eliminator**

**Pros:** Muy buenos gráficos, música impactante y un aspecto visual impecable. Adictivo y muy jugable.

**Contras:** Aunque en sus requisitos mínimos no lo admiten, se impone necesariamente el uso de una tarjeta 3Dfx.

## 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 INGLÉS. 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 918 960 510

O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA  
APARTADO 93

28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@prix.com

www.prix.com

SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Rabos de lagartija

# Test Drive 4x4

Accolade nos presenta un retorcido modo de competir en el mundo del motor: tanto por las características de los coches que pilotas, como por el trazado de la mayoría de los circuitos. ¡Muy fuerte!

Tienes suerte. Esta vez tu sueño ha sido hecho realidad porque podrás competir a lo largo de doce tortuosos circuitos con

para PC, porque además es la única que lo incluye entre las bestias a elegir. Range Rover, Defender, Jeep Wrangler, Grand Cherokee...

Para muestra, un botón. Y es que la oferta sobrepasará durante bastante tiempo las posibilidades que tienes de correr con todos y cada uno de los coches, porque necesitarás ganar varias carreras dentro de los

tró para dosificarte el tiempo que llevas participando, los cuales debes sobrepasar antes que el contador digital llegue a cero, y en la pantalla de juego aparecerán los datos de rigor: velocidad, tiempos, posición... Todo vale con tal de llegar el primero a la meta, que es el único objetivo en cada una de las pruebas. Test Drive 4x4 es, sin embargo, un juego destinado



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de RAM,

150Mb de disco duro,

Windows 95/98, SVGA,

CD-ROM 2x, ratón,

tarjeta de sonido

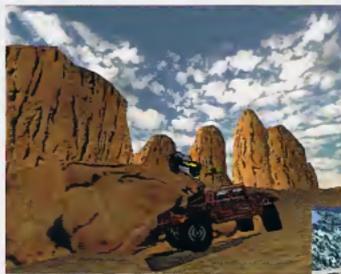
Nº de jugadores:

De 1 a 4

Editor: Accolade

Distribuidor:

Electronic Arts



## Calificación

### Test Drive 4x4



**Pros:** Muchos circuitos y vehículos a elegir. Juego de sencillo manejo.

**Contras:** Poco realismo: todo parece de cartón, hasta el agua, incluso con tarjeta 3D. Apenas existen opciones de configuración. Los vehículos se mueven, por decirlo de alguna forma, como vagonetas en una montaña rusa.

veinte vehículos a tu completa disposición, incluyendo el inalcanzable y brutal Hummer. Aunque Arnold tiene varios, tú tendrás que conformarte con el que ofrece esta versión

campeonatos para acceder tanto a determinados coches como a algunos de los vehículos.

Dispones de tres modos de dificultad y otros tantos a la hora de competir, bien en una carrera normal, en un campeonato mundial o en el modo multijugador. A lo largo de las pistas habrá puestos de con-

a quienes no desean complicarse mucho la existencia. Pocas opciones, gráficos pasables y mucha jugabilidad. Como se suele decir, se trata de "llegar y besar el santo". No esperes más que coches y circuitos. ¿Emoción? Sí, algo, pero no tanta como desearías...

## El truco es...

**A**nticipate bastante a los giros y utiliza las ruedas como elementos de frenado, porque lo abrupto del terreno por donde te mueves creará situaciones poco controlables.

NOMBRE

NATE REMUS.

LUGAR

PLANETA DESCONOCIDO.

SITUACIÓN

COMPañERO MUERTO.  
INFECTADO POR VIRUS.  
ENEMIGO MUY PELIGROSO.

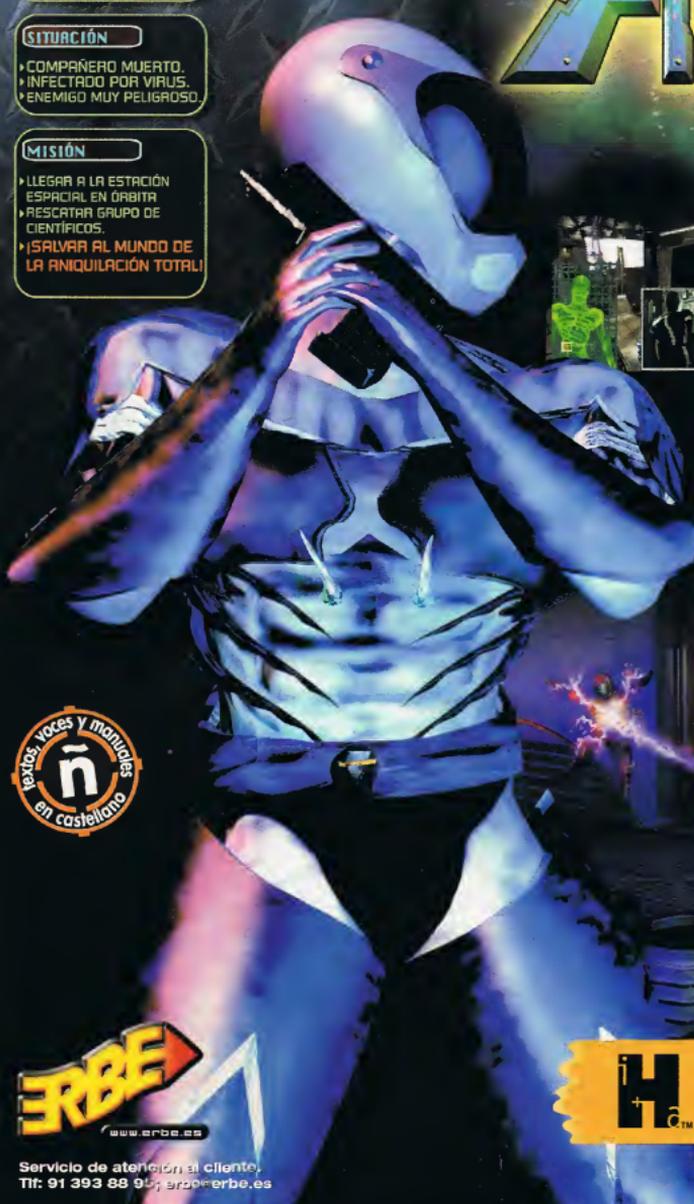
MISIÓN

• LLEGAR A LA ESTACIÓN  
ESPACIAL EN ÓRBITA  
• RESCATAR GRUPO DE  
CIENTÍFICOS.  
• SALVAR AL MUNDO DE  
LA ANIQUILACIÓN TOTAL!

# ARA

NGC 6397

TM



Sólo, en un planeta desconocido.  
¡Y tus problemas  
no han hecho  
más que empezar!



www.erbe.es

Servicio de atención al cliente:  
Tlf: 91 393 88 957; erbe@erbe.es



H+a Action Games

El logotipo de la "H" es una marca registrada de I. Hoffmann + associates Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos.



El golf a tu alcance

# Pro 18 World Tour Golf

*Intelgent Games ha desarrollado para Psygnosis un juego de golf que, aunque un tanto espartano, ofrece una buena calidad gráfica y una sublime simulación de este bonito deporte.*

Intelgent Games es una compañía que posee una buena trayectoria profesional. Entre sus desarrollos se encuentran títulos de tanto renombre como Dune 2000, Azrael's Tear, SimIsle, PGA European Tour (de costa le viene al galgo), USS Ticonderoga, Waterworld y 'Nam, por poner algunos ejemplos. Ahora vuelve a cobrar actualidad gracias a Pro 18 World Tour Golf, un simulador que, a modo de resumen, posee la suficiente calidad como para entusiasmar a los aficionados más exigentes, pero que no incluye algunas opciones, como vistas de cámara o planos de ubicación, a las que nos hemos ido acostumbrando en los últimos años.

## Profesional

Como no podía ser de otra forma, la palabra "Profesional" aparece por todos lados. Existe una amplia lista de jugadores profesionales con los que podrás competir o que incluso podrás suplantar (Mark O'Meara, Colin Montgomerie, Tom Lehman, etc.) y los campos que recorrerás se usan también de forma profesional. Patearás tres campos distintos: Coeur d'Alene (Idaho, EE.UU.), The Lost City (Sun City, África del Sur) y Royal County Down (Irlanda del Norte).

El afán por crear una simulación realista y muy próxima al juego que muestran los profesionales de este deporte ha motivado a Intelgent Games a desarrollar un sistema de golpe de cuatro clics que supera en realismo al tradicional de tres. Mientras que en este último tan sólo se puede definir la potencia y colocación del golpe (el primer clic tan sólo se emplea para iniciar la secuencia), en el sistema que usa Pro 18 World Tour Golf existe una última pulsación:

la que determina la rotación de la bola. Este parámetro, en otros juegos, se define usando un control similar al que permite colocar los pies, es decir, por medio de un gráfico representativo en el que se configura con precisión el giro. Ni que decir tiene que la inclusión de esta técnica, que incrementa la dificultad intrínseca del juego, no hace sino acercarlo mucho más a la realidad de este deporte.

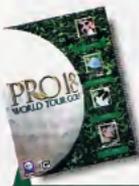
También se contempla la posibilidad de usar el ratón para controlar el golpe. En este caso, el jugador observará una línea en la que se muestra la potencia escogida a priori en una línea horizontal. Golpear la bola implica arrastrar el icono del palo seleccionado hacia la derecha para escoger la potencia deseada y, finalmente, arrastrar el palo hacia la izquierda en una trayectoria que puede variar arriba y abajo, y que será representada con una flecha de dirección. Teniendo en cuenta esta y otros factores, la bola se desplazará más o menos, con mayor o menor precisión. Este es un sistema que desde siempre ha sido un tanto complicado de usar, pero que tras unas horas de práctica se convierte en un buen sustituto al sistema a base de clics.

Necesitarás horas de práctica antes de soñar siquiera con un birdie, y no digamos ya un eagle. Los entendidos afirman que el golf es uno de los deportes más difíciles, y este hecho se reflejará perfectamente en el juego. Para que la toma de contacto con el juego no sea tan dura y, además, para que todos aquellos neófitos en los juegos de golf no se desanimen tras completar un hoyo de par 4 en 18 golpes, se incluye un apartado en el que se podrán practicar los golpes más frecuentes sin la presión que proporciona un rival. Tras la práctica se podrá

participar en uno de los dos modos de competición de este juego: un único campo y campeonato.

## La verde hierba

El aspecto del juego es francamente bueno. Los tres campos disponibles han sido generados en 3D a partir de los modelos reales y se han combinado a las mil maravillas los gráficos del fondo y los de los objetos presentes en el recorrido (como árboles y arbustos). Hemos podido jugar a una resolución de 1.024 x 768 pixels sin ningún problema a excepción de una cierta ralentización del juego. Las pausas de 15 segundos han sido una constante cuando lo ejecutamos en un Pentium 200



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 120, 16Mb de RAM,

Windows 95/98, SVGA,

CD-ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Psygnosis

Distribuidor: Ebe





**Necesitarás horas de práctica antes de soñar siquiera con un birdie, y no digamos ya con un eagle**

MMX con 64 Mb de RAM y una tarjeta gráfica Mystique.

Los movimientos de los jugadores han sido fotografiados de los modelos reales e incorporados al juego con bastante acierto. Son muy pocas las ocasiones en las que hemos podido notar que el jugador no era sino una simple fotografía pegada sobre un terreno 3D. La cantidad de movimientos de los jugadores, no obstante, es un tanto limitada, por lo que no esperes verlos saltar de alegría tras embocar una bola de cierta dificultad.

que ver la trayectoria de la bola y la zona en la que ha caído no es tarea fácil, ya que esta suele estar formada en algunas ocasiones por un único píxel que se ve desde una vista de cámara fija situada en una zona determinada.



para crear uno profesional del golf a medida.

### Concluyendo...

Pro 18 World Tour Golf es un buen juego, pero echamos en falta algunos detalles que mejoren su jugabilidad y, por ende, su calidad global. Sus textos de pantalla se han traducido al castellano, pero no sus voces, si bien este hecho no es demasiado influyente en el momento de pisar green, ya que no entender a los comentaristas no impedirá el perfecto desarrollo del juego. Y, por último, si deseas un juego realista, este es el que andabas buscando.

### El truco es...

**E**l juego dispone de un apartado especial que te permitirá practicar antes de iniciar una competición o de disputar unos hoyos con alguno de los grandes profesionales incluidos. Practica primero con el sistema de golpe con cuatro clics, más sencillo que el que te permite usar el ratón libremente.

Otro tanto se extiende a las vistas de cámara y a los mapas de situación. Es bastante fácil sentirse perdido en un hoyo, mientras

No podía faltar entre las opciones del programa un editor con el que crear o editar un golfista. Entre las opciones disponibles se encuentran la de escoger el tipo y color de bola, si el jugador participará en modo amateur o profesional, el material con el que están contruidos sus palos... En definitiva, varias son las características que es posible escoger

### Calificación

#### Pro 18 World Tour Golf



**Pros:** Posee una buena simulación. Su aspecto gráfico es bastante bueno.  
**Contras:** Las voces del juego no se han traducido al castellano. Muy parco en vistas de cámara y mapas de situación.



Más fútbol, sin más

# Michael Owen's World League Soccer 99

Eidos ha lanzado un simulador de fútbol que, si bien no causará toda la expectación que se esperaba en un principio, al menos posee un buen motor 3D; sin embargo, su motor no logra disimular unos cuantos errores de bulto.



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de

RAM, 5Mb de disco duro,

CD-ROM 4x, SVGA,

tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: Eidos

Distribuidor: Proein

Lo primero que debemos comentar de este nuevo simulador de fútbol es que su motor gráfico, aun siendo inferior al de FIFA 99, es lo suficientemente bueno incluso para dejar fuera de juego al de Actua Soccer 3. Los jugadores poseen un buen aspecto, los movimientos han sido recreados con



una calidad más que suficiente (incluyendo algunos movimientos especiales, en total 23) y la resolución a la que

es posible jugar con una tarjeta Voodoo2 es de 1.024 x 768 píxeles; ahí es nada.

No obstante, y mientras que la compañía que ha desarrollado Michael Owen's World League Soccer 99, Silicon Dreams Studio, asegura que a tal resolución el juego se ejecutará a 60 imágenes por segundo, en el ordenador en el que realizamos las pruebas, un Pentium MMX a 200 MHz dotado con 64 Mb de RAM, una tarjeta Voodoo2 con 12 Mb y Windows 98, notamos que el juego se ejecutaba con lentitud, no tanta como para ser injugable, pero sí apreciable a simple vista, incluso a 640 x 480 píxeles.



## Ligas

El juego te permitirá disputar las ligas

no se ha traducido al castellano, ni su interfaz ni sus locuciones. Por otra parte, existen unas faltas de atención al detalle que nos han dejado poco menos que pasmados. Si te atreves a jugar, por ejemplo, con el Real Madrid, advértirás que los jugadores visten un uniforme que nada tiene que ver con el equipo madrileño. Además, existen numerosos errores de ortografía, entre los que se encuentran, como no, la ausencia de la letra "ñ" o de cualquier tilde. Es más, si buscas entre los equipos españoles disponibles, encontrarás varios que te llama-

El truco es...

**S**i mantienes en tu poder el balón durante más de un par de segundos, es muy probable que algún jugador te lo arrebatte. Trata de jugar en corto en la medida de lo posible, moviendo en todo momento el balón mientras buscas huecos en la defensa del contrario.

de Estados Unidos, Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Japón, Escocia, España y dos combinaciones internacionales de selecciones de fútbol de los más diversos países; en total, son más de 200 los equipos disponibles. También existe la posibilidad de crear una liga personalizada. Como detalle a tener muy en cuenta, la Inteligencia Artificial de los jugadores controlados por el ordenador es sorprendentemente buena.

## Errores

Algunos detalles que no podemos dejar de comentar son, por ejemplo, el hecho de que el juego

rán la atención: "Villareal", "Extramadura" y "Alames"; si te entretienes leyendo los nombres de los jugadores de, por ejemplo, el club Atlético de Madrid, podrás leer los siguientes: "Leardin", "Aguilara", "Moline", "Cahmínero" o "Pentic". Ahí queda eso, y que viva la Real Academia Española.

## Calificación

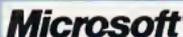
### Michael Owen's World League Soccer 99

**Pros:** Posee un buen motor gráfico. Es divertido de jugar.

**Contras:** No está traducido al castellano. Los uniformes no siempre corresponden a los reales. Ante sus faltas de ortografía no sabemos si reír o llorar.



# Combat Flight Simulator



## Bases

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

COMPUTER GAMING WORLD  
AMÉRICA IBERICA, S.A.  
C/ Miguel Yuste 26.  
28037 Madrid  
(En el sobre se deberá

indicar:  
"Concurso Combat Flight Simulator")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 5, que conseguirán uno de los juegos Combat Flight Simulator. 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 19 de Marzo de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Marzo de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Marzo de 1999, publicándose el resultado en el número 41, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

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

**M**icrosoft sorprendió al mundo hace más de una década con Flight Simulator, y recientemente ha implementado el combate en Combat Flight Simulator, que ofrece la misma calidad que toda la larga serie de simuladores con el valor añadido del combate en la Segunda Guerra Mundial. Aviones históricos reproducidos con gran fidelidad—tanto exterior como interiormente—volarán decenas de misiones sobre el terreno más realista jamás implementado en un simulador, con carreteras, árboles, ciudades, pueblos y todo lo que aquellos ases de la aviación contemplaban desde sus cabinas.

**B**ajo bandera americana, alemana o inglesa, el piloto podrá tomar parte en tres campañas diferentes cuyas misiones están organizadas por orden cronológico, mostrando fragmentos de la historia de este planeta que tantas guerras ha visto.

**E**ntre todos aquellos cupones recibidos, sortearemos cinco juegos Combat Flight Simulator que Microsoft ha puesto a disposición de los lectores de Computer Gaming World.

### Cupón de participación

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

Nombre  
Apellidos

Edad

Dirección

Localidad

Provincia

C.P.

Teléfono ( )





El Ave Fénix

# Falcon 4.0

*Han pasado muchos años desde que apareció la primera versión del Falcon. La última, la 3.0, apareció hace 8 años, y aunque con ciertos problemas y fallos, supuso una revolución en el mundo de los simuladores. Ahora, a punto de entrar en el año 2000, Microprose lanza la versión 4.0, la última de este siglo.*

Como suele suceder en muchos aspectos, simuladores de vuelo incluidos, juzgamos las cosas con sólo verlas. No tenemos en cuenta cosas intangibles que no podemos ver pero que están ahí formando parte. En ocasiones, una parte más importante que la que podemos ver. Falcon 4.0 no es una excepción, y nos capturaré nada más verlo.

Sin duda los gráficos son muy buenos. Pero de ellos ya hablaremos más adelante. Lo que realmente hace bueno a un simulador es el nivel de perfeccionamiento que tiene la simulación creada. Nos referimos al realismo con el que se trata el modelo físico de vuelo, el comportamiento y funcionamiento de los diversos sistemas y todo aquello que no podemos ver.

En la anterior versión del Falcon, se utilizaba el modelo A del F-16. En esta ocasión se ha recreado el F-16-C Block 52, versión actualizada de este veterano y polivalente avión, por lo que se ha tenido en cuenta todos los cambios producidos entre el modelo A y el C. La cabina está perfectamente detallada, no sólo el frontal, sino que también lo están las consolas laterales, siendo todo operativo. A través del ratón podremos utilizar cada panel e instrumento aunque, obviamente, inmersos en el fragor de la batalla no tendremos demasiado tiempo para hacerlo, por lo que nos será más útil y sencillo recurrir a la combinación de teclas correspondiente.

Y como no, se utiliza casi todo el teclado, incluidas combinaciones de teclas con Ctrl, Alt y Shift. Pero no hay que porque preocuparse, todas y cada una de las teclas pueden ser reprogramadas, pudiendo así acomodar a

nuestras preferencias las funciones más importantes del avión. Un detalle que se agradece mucho, ya que nos evitará, más de una vez, soltar el joystick para poder pulsar una combinación de teclas.

No podíamos dejar de hablar del comportamiento del avión en cualquier circunstancia. Parece que ya se han dado cuenta que la simulación del avión no se limita únicamente a volar. Todo se ha recreado con exactitud, y el avión se comporta como lo haría un F-16 de verdad, no sólo en el aire, volando erráticamente cuando nos dañan o cuando entramos en pérdida. La posibilidad de aterrizar con dos ruedas o con ninguna, o la forma de estrellarse son también fieles a la realidad.

## Algo más tangible

Lo prometido es deuda: hablemos del aspecto gráfico del Falcon 4.0. Como viene siendo habitual, se usan mapas de texturas para recrear el terreno, siendo el resultado conseguido muy bueno, aunque haya veces que ciertas partes de la textura se repitan monótonamente. Otro pequeño problema que tiene y que también se ha dado en otros simuladores de vuelo, es el problema de la pixelización a baja altura. El detalle es muy bueno a grandes alturas, pero pierde mucho cuando nos acercamos al suelo. Además del terreno, se han construido unas ciudades muy reales con to-

da clase de estructuras, y edificios altos y bajos. Los pequeños detalles también se han tomado en cuenta; cuando disparamos sobre el mar, el agua salta en el punto en donde nuestra balas han impactado, o cuando algún trozo de avión cae al mar, vemos el agua "saltando" en el punto donde ha caído.



Todo esto lo podremos disfrutar cuando volemos el F-16, y nada mejor que empezar con las 31 misiones de entrenamiento, que tratan todos los aspectos relacionados con el manejo de este avión. Aunque si lo nuestro no es la paciencia, disponemos de la típica opción de vuelo inmediato, que nos pondrá a los mandos de un F-16 en un instante. Además de ésta, también disponemos de la opción de lucha cuerpo a cuerpo, en la que podremos combatir



Precio: 8.495

Requerimientos:

Pentium 166, 32Mb de RAM,

Windows 95/98, SVGA 2Mb,

CD-ROM 4x, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 16

Editor: Microprose

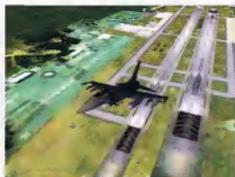
Distribuidor: Proein



**Nada mejor que empezar con las 31 misiones de entrenamiento, que tratan todos los aspectos relacionados con el manejo del F-16**

contra el ordenador o contra otro jugador. Sumándose a todo esto, tenemos un diseñador de misiones con el que podremos crear nuestra propias misiones modificando gran cantidad de parámetros. Y por último, tenemos la opción de campaña, que pone a nuestra disposición 3 campañas dinámicas. Todas ellas transcurrirán en Corea, en una, supuesta, segunda guerra contra Corea del Norte.

Y no menos importante es la banda sonora asociada al juego. Además de los ya típicos sonidos, nos encontraremos con infinidad de conversaciones que suceden entre los mismos pilotos y con la torre de control, pudiendo oír como se mofan de nosotros si, por ejemplo, nuestro aterri-



El truco es...

**Vuela todas las misiones de entrenamiento que se te ofrecen, ya que en esta ocasión tendrás que dar lo mejor de ti como piloto si quieres conseguir llevar a buen término la misión.**



zaje ha sido bastante malo. Cada sonido es perfectamente recreado para crear la atmósfera en la que vuela un piloto real de F-16.

El único fallo grave que podemos achacar al Falcon 4.0 son sus requerimientos de sistema. Para poder jugar en su máximo esplendor necesitaremos una máquina que tal vez no todos los aficionados a los simuladores pueden permitirse, teniendo, en su lugar, que reducir los niveles de detalle de acuerdo a la po-

tencia de nuestro ordenador.

A nivel general, un magnífico trabajo con algún pequeño fallo, pero que no desmerece lo más mínimo el juego. Sin duda alguna el mejor simulador de F-16 del momento y que costará bastante superar.



**Calificación**

**Falcon 4.0**



**Pros:** Gráficos muy buenos. Recreación perfecta de la aviónica y del comportamiento del avión en cualquier situación.  
**Contras:** Ciertos fallos en los gráficos. La carga del juego es, en ocasiones, muy lenta. Altos requerimientos de hardware.



Aquellos maravillosos años

# WW II Fighters

*Parece que la moda de los simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial ha vuelto. WWII Fighters viene a unirse a otros aparecidos recientemente. De nuevo nuestra pericia como piloto se verá puesta a prueba al carecer de cualquier sistema auxiliar, misiles y demás artefactos de los aviones modernos. Esta vez, seremos nosotros y nuestras ametralladoras.*

Una vez más se demuestra que no es necesario un sofisticado avión de combate, con infinitud de sistemas, para hacernos pasar un buen rato. Es más, las victorias conseguidas nos sabrán mejor, ya que habremos sido nosotros y nuestra pericia como pilotos, y no un sistema electrónico, el que lo ha conseguido. No queremos decir con esto que no sean meritorias las victorias conseguidas con un caza moderno, pero son más nuestras, hay mucho más de nosotros y no de máquina en cada victoria. Algún piloto dijo que por muy bueno que fuese el avión, si el piloto no lo era, no serviría de gran cosa.

Tras producciones como el F-15 o IAF, Jane's ha vuelto su mirada y su saber hacer hacia el periodo más intenso de la aviación, en el cual se asentaron muchos preceptos de la aviación moderna, la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión y en contra de lo que nos tiene acostumbrados, podremos disfrutar del vuelo de varios aviones en vez de únicamente uno. Pero como ha ocurrido en otros simuladores sobre la Segunda Guerra Mundial, no podremos disfrutar de aviones soviéticos, igual o más importantes que los recreados pero menos conocidos.

Siete son los aviones que podremos volar, North American P-51D Mustang, Messerschmitt Bf 109G-6, Supermarine Spitfire MK IX, Focke Wulf 190 A-8, Lockheed P-38J Lightning, Messerschmitt ME 262 A-1 y el Republic P-47D Thunderbolt. Siete fieles, en el más estricto sentido de la palabra, reproducciones de siete aviones que hicieron historia. Jane's ha hecho un fantástico trabajo y ha conseguido recrear cada uno de la forma más fiel hasta el momento.

## Los siete magníficos

Sí, magníficos, y no exageramos. Hasta el momento nadie había tratado de una forma tan exacta y tan real los aviones de la Segunda



nuestro ímpoluto fuselaje se llena de agujeros, a ver como nuestro alerones son arrancados de cuajo o pierden parte de su cubierta. Ver como el motor del avión comienza a dar leves bandazos hasta que,



Guerra Mundial. Es una auténtica delicia tanto volarlos como simplemente verlos. Miremos por donde miremos no se echará de menos ningún detalle, hasta el de los casquillos de las balas. Cada avión tiene sus característicos emblemas, distintivos y colores. Todo esto parecerá normal y sí, en efecto, lo es, hasta aquí. De aquí en adelante es una maravilla.

Además de esto, se han incluido una serie de detalles que pocos, muy pocos, simuladores incluyen. Desde la suciedad generada por el uso del avión, ametralladoras, tubos de escape del motor, etc, hasta los desperfectos causados por el fuego enemigo. Desde ver como

finalmente, se desprende totalmente y cae a tierra como un ladrillo, pudiendo ver todas las entrañas de nuestro avión. Comprobar como volamos sin medio ala. O ver como las aspas de nuestra hélice se doblan al aterrizar sin ruedas.

Pero no es necesario destruir el avión para darse cuenta del concienzudo trabajo que se ha realizado. Simplemente volando normalmente podremos observarlos. Las ruedas giran cuando correamos por la pista, los flaps suben y bajan, el timón se mueve, los aleros también. Cada parte del avión susceptible de moverse, lo hace. Podremos ver, incluso, a



**Precio:** sin determinar

**Requerimientos:**

Pentium 200 o superior,  
200MB de disco duro libres,  
32MB de RAM, CD-ROM 6x,  
Windows 95/98, tarjeta aceleradora,  
tarjeta de sonido

**Nº de jugadores:** De 1 a 8

**Editor:** Jane's

**Distribuidor:** Electronic Arts



**Disponemos de un editor de misiones y de un creador de misiones rápidas, por lo que la jugabilidad está asegurada**



nuestro piloto girando la cabeza mirando en diferentes direcciones.

Pero sin duda la joya de la corona es la cabina virtual. Ríase comparándolas con las de otros simuladores. Reproducción total de la cabina del avión real, asiento, pedales, palanca, siendo ésta la que verdaderamente llevaba el avión. El Spitfire llevaba una palanca terminada en una empuñadura con forma de círculo, el P-38 llevaba una especie de volante, etc. Obviamente todos los días están en su sitio, así como las diversas palancas auxiliares, potencia flaps, etc.



cierto algoritmo interior dice que debemos parar. No es un gran fallo, pero visto lo visto creemos que podrían haberlo arreglado.

#### Y del resto ...

No nos podemos olvidar del resto del juego, aunque más de uno pensará que no quiere saber más porque ya tiene suficiente. Puede, pero es necesario. Además de los gráficos, el aspecto sonoro se ha cuidado al máximo. Las ametralladoras, por ejemplo, no suenan todas igual, dependiendo del avión sonoran de una forma u otra. El motor, si es refrigerado por líquido o por aire, sonará de una manera o de otra. Los flaps, el tren de aterrizaje, la respiración jadeante del piloto al realizar una maniobra brusca, etc. Todo está ahí.

Para poder disfrutar de todo esto podremos hacerlo solos, en misiones ya creadas o en campañas. O también podremos jugar en modo multijugador a través de red o vía Internet, con otros 8 jugadores. Y para que la diversión continúe, disponemos de un editor de misiones y de un creador de misiones rápidas, por lo que la jugabilidad está asegurada. Todas nuestras misiones las haremos sobre la Europa ocupa-



#### El truco es...

**P**ractica las maniobras de vuelo del manual: esta vez el enemigo no tiene ni una pizca de tonto.

El único defecto que podremos encontrar entre tanto alarde de realismo es cuando nos estrellamos contra el suelo. Si hacemos un aterrizaje forzoso la cosa va bien, pero cuando nos estrellamos violentamente contra el suelo, en vez de reventar el avión en mil pedazos, como sería lo lógico, rebotamos, cual pelota de pinball, por el terreno, hasta que

da, a partir de 1943 en adelante. Intervendremos en la Invasión de Normandía y en la Batalla de las Ardenas.

Por último, decir que la inteligencia artificial es muy buena, el enemigo no es tonto y hará morder el polvo hasta al piloto más veterano y curtido. Por ejemplo, cuando nos enfrentamos a una pareja de aviones, uno de ellos hará de señuelo volando de una forma, en apariencia, despreocupada y mientras que nosotros, plenamente confiados, vamos tras él, su compañero aparecerá cuando menos nos lo esperemos y nos mandará al suelo. Esto no es un juego, es la guerra.

#### Calificación

#### WW II Fighters



**Pros:** El alto nivel gráfico, así como su alto nivel de detalle no conseguido hasta ahora en un simulador de vuelo.

**Contras:** A pesar del alto nivel de realismo, el comportamiento del avión cuando nos estrellamos es muy poco real.



Lavado de cara... algo caro

# Red Baron 3D

Hace casi un año fue lanzado al mercado Red Baron II. Ahora sus creadores han decidido editar una nueva versión del juego con notables mejoras; la más destacable, la posibilidad de utilizar una tarjeta 3D.



Precio: 6.995

**Requerimientos:**

Pentium 133, 32Mb RAM,  
Windows 95/98, SVGA,  
CD-ROM 4x, ratón,  
130Mb de disco duro,  
tarjeta de sonido

**Nº de jugadores:**

De 2 a 100

**Editor:** Dynamix/Sierra

**Distribuidor:** Cendant

En el momento de su lanzamiento una de las mayores críticas que tuvo que afrontar Red Baron II —además de contar con una notable cantidad de “bugs”— fue el hecho de no ofrecer soporte para tarjetas 3D, con lo cual su calidad gráfica y su potencial quedaban lejos de lo que ya entonces era el estándar en simulación.

para quienes no posean el juego anterior, ya que puede ser considerado como uno de los mejores simuladores ambientados en la Primera Guerra Mundial, pero de dudoso interés para aquellos que cuenten con un Red Baron II en su estantería; para estos últimos resulta más rentable acceder a la Web de Sierra y hacerse con todos los parches para este juego.

con la posibilidad de conseguir este título gratis acreditando ser poseedores de un Red Baron II.

Es importante decir también que aunque el juego no ofrece soporte para Direct 3D, los jugadores que no dispongan de tarjeta 3D si podrán sacar ventaja a nivel gráfico de las nuevas resoluciones de pantalla que incluye el juego, en concreto 800x600 y 1024x768.



En definitiva, que no todo es un deslumbrante cielo azul en el paisaje de este juego, ya que cuenta con notables nubarrones en su horizonte...

El truco es...

Estos aviones no son reactores, y tienen sus propias características de vuelo. Empieza así pues por esforzarte en aprender sus peculiaridades antes de lanzarte a combatir contra avezados enemigos.



## Trabajos de hangar

Dynamix, sus creadores, han invertido gran parte del tiempo que ha transcurrido en solventar esa cuestión, aprovechando de paso para quitarle de encima al juego todos sus “bugs” y también para mejorar notablemente algunos aspectos del juego, como la inteligencia artificial de los enemigos o las opciones multijugador.

Como resultado de ello lanzan ahora este Red Baron 3D, un producto sumamente atractivo

Además hay que tener en cuenta que a diferencia de lo que ocurrirá con los usuarios americanos, los españoles no contarán

## Calificación

### Red Baron 3D

**Pros:** Notable mejora gráfica y estupendas opciones multijugador. Se han solventado los “bugs” presentes en Red Baron II.

**Contras:** Los poseedores de Red Baron II no podrán conseguir este título gratis, como sí ocurrirá en EEUU.



# PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75



## ABE'S EXODUS

Vuelve el más intrépido Mudokkon para salvar a sus semejantes en un increíble entorno gráfico y sonoro.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



## SIN

¿Bioquímica mezclada con un arsenal? Armate antes de recorrer los lujosos niveles de este detallado Arcade 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



## HALF LIFE

Acción en primera persona en donde hay que pensar, disparar y correr más rápido que nadie. Entorno visual genial.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



## UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



## STREET FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a ti mismo.

P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



## TOMB RAIDER

La única la original e inimitable Lara Croft ahora a un precio irreplicable para saber quien lleva los pantalones.

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



## TOMB RAIDER II

La segunda parte que consolida el mito con mejores gráficas y más niveles, ahora a un precio que no puedes dejar pasar.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



## GROUND ZERO

La destrucción absoluta sigue siendo la norma a seguir para triunfar en esta ampliación de Quake II. Sigue disfrutando.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



## URBAN ASSAULT

Desde tu Centro de Operaciones deberás evitar el Apocalipsis y dirigir escuadrones que paren a los alienígenas.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.495**



## KLINGON HONOR GUARD

Los Trekkies están de enhorabuena. Trepidantes escenas protagonizando diversos personajes de la serie en 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



## THE RECKONING

El primer disco de ampliación de Quake II con 18 nuevos niveles que exigirán el máximo de ti. Usa la cabeza.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



## EL QUINTO EL ASESINO

Basado en la película futurista de Luc Besson, podrás manejar a los dos protagonistas y plantar cara al mal.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



## OUTWARS

Evita una muerte segura dando rienda suelta a tus instintos. Intuye los movimientos del enemigo y no pares. Reza...

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



## MORTAL KOMBAT 4

La fantasía y la imaginación son dos armas muy valiosas para este juego de lucha oriental de lujosos movimientos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



## TRESPASSER

Los fantásticos dinosaurios dejan de serlo cuando compartes su territorio: tú o ellos. La elección es tuya...

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**



## HERETIC II

Segunda entrega de este Arcade 3D que se sale de la norma. Podrás hacer magia y conjuros además de tus armas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



## THIEF

Genial ambientación Medieval en este juego que te hará sentir la humedad de las paredes de los castillos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



## VIRUS 2000

Herencia del juego homónimo de los 80. Evita la propagación de un virus pensando y con algún arma. 6 mundos.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



## DUKE NUKEM 3D

Uno de los padres de los juegos de acción en primera persona vuelve para darnos una clases magistrales.

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



## O.D.T.

Acción en 3ª persona para un arcade innovador en donde podrás escoger entre la habilidades de 3 personajes.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



## FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



## THE X FILES

Película interactiva que te sumerge en los misteriosos casos de la pareja de detectives más famosa. 7 CD's.

**P.V.P. 8.990 PRECIO OPEN 8.750**



## THE FEEBLE FILES

Deberías ser el responsable de liderar una rebelión que recupere la libertad de tus congéneres. ¿Podrás?

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.495**



## REAH

Escapar del mundo alternativo en que estás será una difícil misión. Entra en los enigmas de esta ciudad fabulosa.

**P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750**



## RING

Esta aventura 3D es especial por su argumento, su entorno visual y música Wagneriana. Una joya...

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.995**



## SANITARIUM

Aventura no apta para cardíacos ni aprensivos, descubre los trasfondos de un psiquiátrico y juzga por ti mismo.

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750**



## DUELO DE MECHEROS

Todos los ingredientes de los juegos de Rol en este juego. Si desde Diablo nada te ha apalecido, prueba con este.

**P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750**



## EGIPTO

La recreación del fantástico y magnífico mundo egipcio toma su máxima expresión. Adéntrate en el misterio de su mundo.

**P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495**



## CHINA

El inexpugnable mundo que se esconde dentro de la gran muralla está ahora más cerca de ti gracias a este juego.

**P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495**



## HEXPLORE

Muévete a tua anchas por un mundo medieval donde el mal está ganando la partida. Usa personajes con poderes.

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750**

# ESTRATEGIA



## RAILROAD

### TYCOON II

Secuela de las mejores sagas de juegos de Estrategia, recrea con todo detalle el mundo ferroviario. Gráficos fabulosos.

**P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495**



## STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cada una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

**P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.450**



## RISE OF ROME

Disco de expansión de Age of Empires. Encontrarás nuevos retos, nuevas civilizaciones, nuevas unidades.

**P.V.P. 4.990 PRECIO OPEN 4.495**



## ANNO 1602

Lánzate a la conquista de nuevos mundos y retos desconocidos. Pasa a la historia como descubridor.

**P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495**



## GANGSTERS

Dinero negro, sobornos, contrabando... Todo lo que forma parte del mundo de la mafia debe estar bajo tu control.

**P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495**



## DARK REIGN

Tienes a tu disposición todo tipo de armamento tecnológicamente avanzado para triunfar. Ahora a un precio único.

**P.V.P. 2.995 PRECIO OPEN 2.895**



## DUNE 2000

Nueva entrega del juego basado en la película. Todo mejora en esta entrega del juego histórico.

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750**



## POPULOUS:

### EL PRINCIPIO

Ser Dios puede ser muy divertido...o no. Serás el primer y único responsable de todo lo que ocurra después.

**P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750**



## REBELLION

### STAR WARS

Tú mismo podrás escoger tu bando en esta mezcla de estrategia y simulación con batallas propias de Stars Wars.

**P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750**

# VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)



## DEPORTES



**PC FUTBOL 7**

Entrega anual de la mejor recreación del mundo del fútbol. Todos los números de la liga para que te hagas el equipo.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.895**



**TIGER WOODS '99**

Convértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



**LA LIGA 98-99**

El hermano pequeño de Fila 99 nos ha salido entrenador. Gran base de datos de primera y segunda división.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



**NBA '99**

Estás en disposición de jugar contra los mejores jugadores del planeta mientras empieza la NBA. Móntatelo.

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**



**SNOW WAVE  
AVALANCHE**

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**



**NHL '99**

Aunque no conozcas bien el Hockey sobre hielo, su rapidez y fluidez te engancharán.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

## SIMULADORES



**SCREAMER RALLY**

No, no nos hemos equivocado de precio. Ahora podrás gozar de este fantástico simulador y su jugabilidad.

P.V.P. 1.995 **PRECIO OPEN 1.895**



**F1 RACING  
SIMULATION**

Padre de Monaco Grand Prix, es un punto de referencia para todo juego de coches que se precie.

P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.750**



**COLIN McRAE  
RALLY**

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



**GRAND PRIX  
LEGENDS**

Cómo crees que era la velocidad hace 30 años? Potentes bólidos difíciles de controlar en circuitos difícilísimos

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



**MONACO  
GRAND PRIX**

El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.895**



**MOTOR HEAD**

Una alta jugabilidad, una sofisticada I.A. que hace a los oponentes duros de verdad. Su suavidad de control destaca.

**A CONSULTAR**



**CARMAGEDDON II**

Escandalízate con la segunda parte del juego más salvaje. Nuevos escenarios y vehículos.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



**COMBAT FLIGHT  
SIMULATOR**

Aviones de la segunda guerra mundial estarán a tu alcance en una nueva y novedosa versión de FS.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



**NEED FOR SPEED III**

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.750**



**JANE'S F-15**

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



**M1 TANK  
PLATOON 2**

Los tanques son unas máquinas más que curiosas. Si quieres saber cómo funcionan, ponte a los mandos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**



**LONGBOW 2**

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da gran realismo.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**

## LOTE REPLICANTE

**BLADE RUNNER + ONE MUST FALL +  
+ MÁS DE 1000 JUEGOS**



Adéntrate en el Siglo XXI de la mano de una genial aventura basada en la milicia película de Ridley Scott. 4 CD's repletos de intrigas, hasta 10 finales diferentes e impresionantes gráficos todo a un precio excepcional, si se tiene en cuenta que va acompañado de dos productos excepcionales en su género. Realmente son las rebajas de Febrero.

**P.V.P. 10.000**  
PRECIO OFERTA  
**2.995**  
Open Multimedia

## LOTE MAYA

**BROKEN SWORD II + MÁS DE 1000 JUEGOS  
+ ESTRATEGIA II**

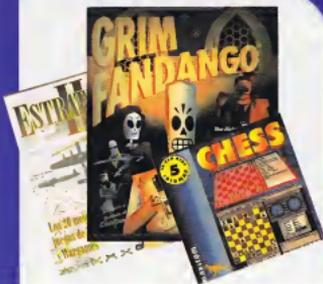


Te verás envuelto en conspiraciones, sobornos y hechizos encarnando a George o Nico, protagonistas de esta intriga que empieza en Centroamérica y te llevará por todo el mundo. Además dos selecciones impresionantes para que nunca pares de jugar. Todo a un precio inigualable. Animate y no te arrepentirás.

**P.V.P. 12.500**  
PRECIO OFERTA  
**2.995**  
Open Multimedia

## LOTE CALAVERA

**GRIM FANDANGO + CHESS  
+ ESTRATEGIA II**



Todos hemos pensado alguna vez en el mundo de los muertos, pero seguro que nadie tiene la visión que nos ofrece esta divertida aventura. La almas pueden llegar a ser muy rebucadas. Si encuentras mejor diseño gráfico, háznoslo saber. Además acompañado de Chess y de Estrategia II resulta irresistible.

**P.V.P. 15.750**  
PRECIO OFERTA  
**6.995**  
Open Multimedia

## LOTE LOCOMOTORA

**RAILROAD TYCOON 2 + ESTRATEGIA II  
+ CHESS**



El rey de la estrategia de gestión ha vuelto. RR Tycoon 2 es el mejor juego de estrategia ferroviaria en el mercado. Gestiona tu línea férrea, conecta ciudades, invierte en bolsa y convierte el mapa en una red de acero. Por el mismo e increíble precio, puedes tener dos juegos excepcionales más: Chess y Estrategia II. Único...

**P.V.P. 16.000**  
PRECIO OFERTA  
**7.495**  
Open Multimedia

## LOTE EMBOSCADA

**COMMANDOS + ONE MUST FALL  
+ ESTRATEGIA II**



Deberás conducir con mano firme y decisión a tus hombres para evitar el triunfo de las tropas alemanas de Hitler. Unos gráficos impresionantes, una enorme jugabilidad y un diseño original crean adicción al juego. Además One Must Fall y Estrategia II convierten el lote en una oferta única.

**P.V.P. 13.500**  
PRECIO OFERTA  
**6.995**  
Open Multimedia

## LOTE ACELERACIÓN

**MOTO RACER II + MÁS DE 1000 JUEGOS  
+ ONE MUST FALL**



Las máquinas más potentes a tu entera disposición: aquí sólo sobreviven los más rápidos. Verás pasar la vida a 250 Km/h. por localizaciones de todo el mundo. Incluye el editor de escenarios. Para que nunca acabes de jugar. Más de 1000 Juegos y One Must fall. ¿A qué estás esperando? ¡Has recibido una señal!

**P.V.P. 14.000**  
PRECIO OFERTA  
**6.995**  
Open Multimedia

## LOTE MASACRE

**CARMAGEDDON + MAS DE 1000 JUEGOS**  
+ ONE MUST FALL



Recupera la primera parte de este divertido juego que volvió loco a más de uno. Cuando juegues deberás averiguar lo que realmente fue por tus venas: ¿Sangre o gasolina?. Si además no entras con este precio y con los juegos que lo acompañan, no lo tendrás nunca. Es tu última oportunidad, ¡aprovéchalo!

**P.V.P. 10.500**  
PRECIO OFERTA  
**2.995**  
Open Multimedia

## LOTE S.P.Q.R.

**AGE OF EMPIRES + ESTRATEGIA**  
+ ONE MUST FALL

Procura la continuidad y prosperidad de tu pueblo. Alcanza la gloria y pasa a la historia como estratega militar. Repesa este histórico juego que tendrá una secuela pasado este año. Como te gusta la estrategia disfruta además de la selección de juegos de Estrategia por excelencia, y además One Must Fall.

**P.V.P. 14.000**  
PRECIO OFERTA  
**4.995**  
Open Multimedia



## LOTE OSCURIDAD

**HEART OF DARKNESS + TOON WORKS**  
+ PC GOL



Los juegos de Plataforma no siempre son simples. En Heart of Darkness tiene tanta importancia tu inteligencia o tu habilidad como el argumento. Unos gráficos muy cuidados y altas dosis de acción te cautivarán. Aprovecha ahora la oferta con dos excepcionales productos, Toon Works y PC Gol.

**P.V.P. 19.500**  
PRECIO OFERTA  
**6.995**  
Open Multimedia

## LOTE CÓMICO

**EL SULFATO ATÓMICO + TOON WORKS**  
+ DINOSAURIOS

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, disfrutarás dibujando con Toon Works y con la fastuosa colección de Dinosaurios.

**P.V.P. 10.000**  
PRECIO OFERTA  
**3.995**  
Open Multimedia



## LOTE CAMPEÓN

**FIFA '99 + PC GOL + MAS DE 1000 JUEGOS**



El mejor simulador de fútbol llega de nuevo para hacernos disfrutar con la más alta jugabilidad y los mejores gráficos jamás vistos en su categoría. Completa y actualizada base de datos... ¡Y más deporte rey!, PC Gol te divertirá con su fútbol sencillo y adictivo. Completan el lote Más de 1000 juegos, ¿te parecen pocos?

**P.V.P. 19.500**  
PRECIO OFERTA  
**6.995**  
Open Multimedia

## LOTE INTRÉPIDO

**TOMB RAIDER III + ONE MUST FALL**  
+ MÁS DE 1000 JUEGOS

Lara Croft continúa sus andaduras por todos los rincones del mundo para erradicar el mal. Esta vez vuelve a necesitar tu ayuda para recorrer nuevos y durísimos niveles llenos de sorpresa. Y si pensabas que podría tomar un respiro, aquí tienes One Must Fall, acción 100% y Más de 1000 juegos, para que no te aburras.

**P.V.P. 10.000**  
PRECIO OFERTA  
**3.995**  
Open Multimedia



# Contra viento y marea

En estas dos páginas se exhiben los complementos más oportunos para esta temporada. ¡No olviden combinarlos con un poco de astucia y algo de coraje!, que acompañan mucho en estos casos...

## SPELLCROSS

Cuando estés en pleno juego, teclea sin más las siguientes palabras para aplicar sus efectos a la partida en que te hallas inmerso.

againagain si quieres restablecer las barras de acción para tus muchachos.  
cashuip para incrementar tus fondos hasta 100 cada vez.

## BLOOD II THE CHOSEN

Cuando estés jugando, pulsa la tecla "T" para que puedas escribir los códigos siguientes y acceder a los beneficios que facilitan.

MPGOD - modo dios  
MPKFA - todas las armas  
MPAMMO - munición al máximo  
MPCLIP - modo espectador (desde un plano más elevado)  
MPHEALTHY - la salud-vida al máximo  
MPBEEFCAKE - más gore  
MPKILLEMALL - mata todos los monstruos existentes en ese nivel  
MPSPEEDUP - incrementa tu velocidad de uno a cinco puntos  
MPSTRONGER - incrementa tu resistencia de uno a cinco puntos  
MPCALEB - cambia de personaje a Caleb  
MPOPHELIA - cambia de personaje a Ofelia  
MPISHMAEL - cambia de personaje a Ismael

MPGABBY - cambia de personaje a Gabriela  
MPBERETTA - te proporciona una Beretta de doble cañón  
MPSUBMACHINEGUN - te proporciona una ametralladora  
MPFLAREGUN - te proporciona un lanzallamas  
MPSHOTGUN - te proporciona un cañón  
MPSNIPERRIFLE - te proporciona un rifle  
MPHOWITZER - te proporciona un obús  
MPNAPALMCANNON - te proporciona un cañón que dispara napalm  
MPSINGULARITY - te proporciona un generador de singularidades  
MPASSAULTRIFLE - te proporciona un rifle de asalto  
MPBUGBUSTER - para ser una persona violenta  
MPMINIGUN - te proporciona una pistola  
MPLASERRIFLE - te proporciona un rifle láser  
MPTESLACANNON - te proporciona un cañón Tesla  
MPWOODOO - para acceder al muñeco vudú  
MPTHEORB - para acceder al orbe  
MPLIFELEECH - para chupar la vida

## H.E.D.Z.

Pulsa la tecla "T" mientras estés jugando para poder escribir en el margen inferior izquierdo de la pantalla las siguientes frases:

OH MY GOD - para activar el modo dios  
TOO HARD FOR ME - para desactivar la inteligencia artificial



## KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

Durante el juego, pulsa al mismo tiempo las teclas siguientes: Control (el de la izquierda), Mayúsculas (el de la izquierda también), y el número "7". Aparecerá un menú de datos y un cursor parpadeando detrás de la palabra "Password". Escribe en minúsculas "teleport" y vuelve a pulsar las tres mismas teclas anteriores. Ahora, en la barra de iconos del juego, en donde está el mapa, podrás pulsar para así teletransportarte a cualquier parte del reino de forma instantánea.



## WAR OF THE WORLDS

Cuando te encuentres jugando, deberás teclear las siguientes palabras para acceder a los beneficios que te reporten.

**ICOMEBACK** - te deja disponibles todos los avances tecnológicos

**AT-CHOOO**

- hace desaparecer los marcianos (para cuando estés en plena batalla)



**PUNYHUMANS** - hace desaparecer los humanos (para cuando estés en plena batalla)

**YOULIKEIT** - aumenta la eficiencia en un 100 %



## HALF LIFE

Antes de arrancar el juego, una vez instalado, deberás ir a "INICIO", acceder a "EJECUTAR" y llegar con "EXAMINAR" hasta localizar completamente la carpeta de Half Life. Selecciona el archivo "hl.exe" y pulsa "ACEPTAR". Cuando vuelvas a estar en la ventana de "EJECUTAR", tecla al final de la línea que ha aparecido "-console" (con un espacio delante y sin comillas).

Una vez que ha ocurrido el accidente en el juego, accede a la consola pulsando las teclas "Shift" (derecha) y "a" (a la izquierda del número 1) simultáneamente. Escribe entonces "sv\_cheats 1" y luego los siguientes códigos:

**/GOD** - para acceder al modo dios  
**/NOCLIP** - para levitar a una altura constante, y atravesar las paredes





## Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

**N**uestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de **3 JUEGOS "X-COM APOCALYPSE"**

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.



### 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 .....

C.P. ....

Teléfono ( ) .....



# Tomb Raider III

**L**ara Croft es un personaje que ya ha sobrepasado las fronteras que le imponía al principio su propio medio "natural": el ordenador. La última entrega de sus aventuras ha sido Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft, la auténtica secuela que todos esperábamos desde el Tomb Raider original. Nuevos y vastos escenarios, más movimientos que antes, enemigos con un inteligencia mejorada y puzzles muy interesantes son algunas de sus principales cualidades.

**S**i no tienes ya tu Tomb Raider III quizá te sea difícil encontrarlo, porque según nos cuentan han agotado totalmente las existencias. Si ya disfrutas de él, este mes incluimos en los Top Secret Interactivos una guía completa de juego con la que podrás descubrir por ti mismo los impresionantes escenarios que llevan a Lara por medio mundo: India, Londres, Nevada, las Islas del Pacífico Sur y la Antártida. Su misión es recuperar los fragmentos de un meteorito que reunidos poseen unas propiedades fantásticas.

**P**ara celebrar el gran éxito del juego en España, Proein quiere obsequiar a 30 lectores de Computer Gaming World con una camiseta de este juego, así que lo único que tienes que hacer es rellenar el cupón que aparece abajo y enviarlo para participar en el sorteo.

## Cupón de participación

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

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad .....

Provincia .....

C.P. ....

Teléfono ( ) .....

PROEIN  
SOFTWARE

EIDOS  
INTERACTIVE

## Reglas

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

COMPUTER GAMING WORLD  
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.  
C/ Miguel Yuste 26.  
28037 Madrid  
(En el sobre se deberá indicar:  
"Concurso Tomb Raider")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 30, que conseguirán una de las camisetas de Tomb Raider III. 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 19 de Marzo de 1999, tomando como referencia la fecha del matasello, que deberá ser como máximo del 17 de Marzo de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Marzo de 1999, publicándose el resultado en el número 41, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

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



# CD's .... 39

CD

El juego

## THE LAST DYNASTY

*Este mes Computer Gaming World te regala una excelente aventura que incorpora un simulador de combate y mucha narración. Serás elegido casi por casualidad, nada menos que para salvar la Tierra. El juego está doblado y traducido al castellano.*

**REQUISITOS MÍNIMOS:** 486 DX66 MHz, 8 MB RAM, 4 MB en Disco Duro, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 3.1 ó superior.

**WINDOWS 3.1 O SUPERIOR:** El programa de instalación debería arrancar automáticamente si tienes activada la opción de reproducción automática. Si no es así, abre el CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Se creará un grupo de programas SIERRA/DYNASTY en el Menú Inicio, desde el que podrás acceder al juego.

**CONTROLES:** Deberás utilizar el ratón en ocasiones, tanto para escoger algunas opciones mientras avanzas en la partida como para manejar el simulador; aunque también puede controlarse a través de un Joystick o mediante el teclado de tu ordenador. En la parte superior de la pantalla tendrás cuatro iconos para acceder al inventario, a salvar la partida, a las opciones y a la ayuda, que pueden estar o no accesibles, según qué momento de juego elijas para acceder a ellos. Estas son las teclas directas que necesitas conocer para jugar:

**TAB:** Velocidad - [control izquierdo]

**Shift izquierdo:** Velocidad + [control izquierdo]

**Espaciador:** Seleccionar al enemigo más cercano a ti.

**Tecla flecha izquierda:** Vista a la izquierda de tu nave.

**Tecla flecha abajo:** Vista trasera de tu nave.

**Tecla flecha arriba:** Vista frontal de tu nave.

**Tecla flecha derecha:** Vista a la derecha de tu nave.

**Tecla número 3:** Suprime la cabina de la nave.

**Tecla +:** Velocidad + [control derecho]

**P:** Pausa.

**R:** Cambia a modo de radar con la vista superior o frontal/trasera.

**S:** Cambia el control de velocidad manual y automático.

**F1:** Selecciona láseres.

**F2:** Selecciona cohetes.

**F3:** Selecciona misiles.

**F4:** Selecciona minas traseras.

**F5:** Permite elegir entre dos cursores indicando la posición de la nave seleccionada.

**F6:** Selecciona la siguiente nave espacial.

**F7:** Selecciona la nave espacial anterior.

**F8:** Muestra/Oculto el mapa. Podrás dirigir la lucha también a través de este mapa.

**F9:** Frenos aéreos.

**F10** o el botón derecho del ratón: te permite seleccionar el modo piloto o el modo paramétrico.

**F11:** Turbo.

**COMBATE EN 3D:** Las batallas espaciales serán libradas desde un punto de vista que simula la cabina de tu nave. En la pantalla de juego aparecerán los datos que necesitas para desenvolverte entre las naves enemigas: radares, estados de tu escudo de protección, vida y velocidad entre otras muchas. También encontrarás informaciones relativas al estado y uso de las diferentes armas de que dispones. Además, entre las teclas arriba enumeradas, encontrarás muchas que servirán a tus propósitos cuando te encuentres en plena batalla.

**AVENTURA:** Un componente importante del juego es la parte de aventura. Si te atascas en la resolución de un puzle, puedes posponer esa acción para más tarde y continuar en ese momento con el modo simulación, aunque has de resolver todas las partes de aventura que contiene The Last Dynasty si quieres terminar el juego.

**PISTAS:** NO proporcionamos pistas por teléfono.

**SERVICIO TÉCNICO:**

**THE LAST DYNASTY** es un juego de WINDOWS para Windows 3.1 ó versiones superiores y no de MS-DOS ni versiones anteriores de Windows.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Haber instalado el Win G durante la instalación y tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- 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, límpialo 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 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

### NOTA IMPORTANTE:

El juego The Last Dynasty ocupa integramente el primer CD, y parte del segundo, si bien este último incluye también las demos, videos y demás contenidos.

Aunque la intro del juego comience en inglés, el resto del juego está totalmente en castellano.



## DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás en el apartado **CARPETA** el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en **INSTALACION** el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla.

### SPACE CIRCUS

Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA, tarjeta 3Dfx, disco duro, tarjeta de sonido 16 bit, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Direct X

**CARPETA:** STARSHOT

**INSTALACION:** STARSHOT.EXE

El juego no se instala en el disco duro, se descomprime a una carpeta temporal y se ejecuta directamente. Puedes usar un joystick, pad o las teclas de cursor, espacio, CTRL y ALT para el movimiento, disparos y saltos. Con **ESPACIO** pulsado y los cursores cambias la cámara.

### DELTA FORCE

Pentium-166 MMX, 32 MB RAM, SVGA, disco duro, tarjeta de sonido 16 bit, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Direct X

**CARPETA:** DELTAFORCE

**INSTALACION:** SETUP.EXE

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo. Se creará un grupo de programas Novalogic con acceso a la demo. Al ejecutarla selecciona el primer piloto, pulsa **ACCEPT** y verás una pantalla con los controles.

### TUNGUSKA

Pentium-133, 16 MB RAM, SVGA con 2 MB de RAM, disco duro, tarjeta de sonido 16 bit, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Direct X

**CARPETA:** TUNGUSKA

**INSTALACION:** TUNGUSKA.EXE

El juego no se instala en el disco duro, pero necesita un mínimo de espacio en él para unos archivos temporales. Usa las teclas de cursor para moverte, con **SHIFT** pulsado correes, **ENTER** y ratón para abrir puertas, espacio (posición de ataque), y para los diferentes movimientos de lucha **SHIFT**, cursores izquierdo y derecho, **CTRL** [puedes combinarlas todas para obtener movimientos distintos].

## VIDEOS

**NOTA:** Los videos de Outcast y Starshot: Space Circus Fever necesitan que tengas instalados códecs de decompresión MPG en Windows. Si no es así (intenta hacer una doble pulsación sobre uno de ellos para comprobar si funciona o no), hemos incluido un reproductor MPG en el CD dentro de la carpeta VMPEG. Abre la y ejecuta el archivo **SETUP.EXE**, sigue las instrucciones de pantalla y reinicia el sistema si es necesario.

**OUTCAST**

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB

**CARPETA:** OUTCAST

**EJECUCION:** OUTCAST.MPG

**STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER**

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB

**CARPETA:** STARSHOT

**EJECUCION:** KOINTRO.MPEG

**DETHKARZ**

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB

**CARPETA:** DETHKARZ

**EJECUCION:** 1MIN.AVI

## UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta **UTIL** del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

### DIRECTX 6.0

**CARPETA:** REDIST/DIRECTX **INSTALACION:** DXSETUP.EXE  
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instalas, todo funciona bien con esta nueva versión.

### NETSCAPE

**CARPETA:** NETSCAPE

**INSTALACION:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

### EXPLORER

**CARPETA:** EXPLORER

**INSTALACION:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)

## TOP SECRETS Interactivos

### GUIAS COMPLETAS PARA TOMB RAIDER III, RING, CHINA Y BLACK DAHLIA

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 95 o Windows 98. 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 **TSI39** del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono **TSI-39**. 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 otro programa de Windows.

**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.



TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Blade Runner	Virgin
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
3	Diablo	Ubi Soft
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Warcraft II	Ubi Soft
5	Theme Hospital	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	MDK	Virgin
4	Jedi Knight	Erbe
5	Unreal	N.S.Center

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	NBA Live 98	Electronic Arts
4	PC Basket 6.0	Dinamic
5	PC Fútbol 5.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Formula 1	Electronic Arts
3	IF-22	Cendant
4	F-15	Friendware
5	Red Baron 2	Cendant

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Quake II	Proein	ACC.
4	Age of Empires	Microsoft	EST.
5	Blade Runner	Virgin	AV/R.
6	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
7	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
8	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
9	Starcraft	Cendant	EST.
10	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
11	MDK	Virgin	ACC.
12	Jedi Knight	Erbe	ACC.
13	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
14	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
15	Unreal	New Soft. Center	ACC.
16	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
17	Carmageddon	Infogrames	ACC.
18	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
19	Turok	New Soft. Center	ACC.
20	Tomb Raider	Proein	ACC.
21	Doom II	Erbe	ACC.
22	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
23	Atlantis	Friendware	AV/R.
24	Oddworld: Abe's Oddysee	New Soft. Center	ACC.
25	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
26	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
27	Riven	Electronic Arts	AV/R.
28	Civilization II	Proein	EST.
29	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
30	Egipto	Friendware	AV/R.
31	Constructor	New Soft. Center	EST.
32	Hexplore	Infogrames	AV/R.
33	Worms 2	Proein	ACC.
34	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
35	Quake	New Soft. Center	ACC.
36	Pandemonium 2	Ubi Soft	AV/R.
37	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
38	Final Fantasy VII	Proein	AV/R.
39	Broken Sword	Virgin	AV/R.
40	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
41	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
42	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
43	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
44	NBA Live 98	Electronic Arts	DEP.
45	PC Basket 6.0	Dinamic	DEP.
46	Tomb Raider III	Proein	ACC.
47	Motorhead	Infogrames	ACC.
48	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
49	Anno 1602	Infogrames	EST.
50	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.

# EUROPEAN AIR WAR



## CONQUISTA EL CIELO



COMANDA TU ESCUADRÓN A LA VICTORIA EN EL  
SIMULADOR DE COMBATE MÁS  
REALISTA DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.



UNA SIMULACIÓN AÉREA HISTÓRICAMENTE  
PRECISA QUE RECREA LA LUCHA  
POR LA SUPERIORIDAD AÉREA SOBRE  
INGLATERRA ENTRE 1943 Y 1945.



CON 20 CAZAS DIFERENTES DE LAS FUERZAS  
AÉREAS INGLÉSAS, NORTEAMERICANAS O  
ALEMANAS PODRÁS SURCAR LOS CIELOS DE  
EUROPA EN BUSCA DE AVENTURAS.

**MICROPROSE**

**PROXIN**

Av. Burgos, 16 D. V. 28036 Madrid  
Tel.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74  
Atención al cliente: 91 384 69 70  
<http://www.proxim.com>

Regala el arcade de coches más divertido.  
¿Se te ocurre alguna excusa mejor  
para ponerte a los mandos de Toyland Racing?

# TOYLAND Racing



**T**oyland Racing combina en tu ordenador la emoción de las carreras más trepidantes con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas. Tres tipos de competición, 8 divertidos personajes, 15 circuitos diferentes y 8 originales vehículos hacen de Toyland Racing el arcade de coches más divertido.

Modo práctica con los consejos de Mr. Chatty | Dificultad progresiva | Pruebas de nivel y circuitos ocultos | Narración de la carrera en tiempo real | 2 jugadores simultáneos | Hasta 8 jugadores en red o internet.

La opción inteligente para  
los que tienen ordenador

PC | CD-ROM | © Windows™ 95 | 98



**2.995**

Ptas.

Revitrónica  
Industrial Programs



Acceleración 3D opcional

**dinamic**  
MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA