

COMPUTER GAMING WORLD

Z Reportaje especial

Todo lo que necesitas
saber sobre el juego
más esperado del 96

Entrevista exclusiva
con los Bitmap Brothers



Preview

D, una aventura
diabólicamente
atractiva



Top Secret: THE DIG

Soluciones y concurso

Guía para el regreso a la Tierra



0.0004



CEITA, MELILLA CANARIAS 675 Plus

FRIENDWARE

REALMS OF CHAOS

Entra en el mundo mágico de Mysteria en este nuevo juego de Apogee, que combina la acción y el misticismo en 26 increíbles niveles. Música y efectos de sonido creados por Bobby "Prince", autor de la música y efectos de Doom, Doom II y Duke Nukem 3D.



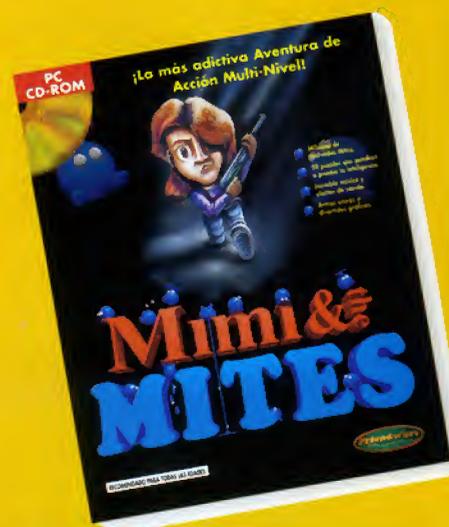
EXTREME RISE OF THE TRIAD

¡El juego 3D que revolucionó el mercado en 1995 tiene ya su continuación en 1996! Más de 40 nuevos e increíbles niveles, además del editor de niveles TED-5, utilizado para crear los niveles originales de Rise of the Triad creado por Apogee Software.



Mimi & MITES

¡La más adictiva aventura de acción multinivel! Guía a Mimi a través de 50 niveles únicos, cada uno con una población de impredecibles Mites que se transforman, se multiplican, trepan, piensan y calculan. Detenlos, aplástalos, congélalos, cárgatelos... Creado por Formgen, Inc.



Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

COMPUTER GAMING WORLD

EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR N.º 1 EN EL MUNDO

Editor:

Vicente Robles

Director:

Jose Emilio Barbero

Redactores y colaboradores:

Jose Maria Martin, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Maria Jesús Alcamí, Jose Antonio García Recuerdo

Secretaría de Redacción:

Margarita Manchado

Diseño:

Fernando de Miguel

Jefa de producción:

Guadalupe Gisbert

Fotografía:

Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:

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

Suscripciones:

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

Filmación e integración:

MONTAJE Y FILMACIÓN

Impresión:

COBRI

Depósito legal:

M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Distribución España:

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

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

*La edición española de
COMPUTER GAMING WORLD*

se publica por licencia de

Ziff-Davis Publishing Company.

Nueva York, Nueva York.

*Los artículos que aparecen en
COMPUTER GAMING WORLD
que fueron publicados originalmente en la edición
estadounidense de COMPUTER GAMING*

*WORLD son propiedad intelectual de
Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995
Ziff-Davis Publishing Company.*

*Reservados todos los derechos. Computer Gaming
World es una marca de Ziff-Davis Publishing
Company.*

"Reservados todos los derechos. De conformidad con lo dispuesto en el art. 534 bis del Código Penal vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reprodujeren o plagiaran, en todo o en una parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL
ACEPTADA POR OJD



Edita:

América Ibérica

Presidente:

Gustavo González Lewis

Director Gerente:

Carlos González Galán

Directora de Administración:

Paloma Álvarez

Director de Marketing:

Manuel Fernández Palencia

Director de Distribución:

Alfonso Estalrich

CGW

editorial

Reencuentro

Desde nuestros comienzos hemos tratado de conseguir que la objetividad sea en todo momento uno de los lemas –tal vez el principal– que rijan la evolución de CGW. Sin embargo, como humanos que somos, debemos confesar que poseemos también nuestro “pequeño corazoncito”, y que, llevados en ciertas ocasiones por los “desvarios” de tan irreflexivo e impulsivo músculo nos dejamos arrastrar por ciertas debilidades, hecho que confesamos públicamente.

Lo cierto es –de nada vale negarlo–, que una de nuestras particulares debilidades son los juegos desarrollados por un equipo de programación al que desde estas líneas nos atrevemos a calificar de legendario: los Bitmap Brothers. Seguramente muchos de los más veteranos aficionados a los juegos de ordenador –aquellos que conocieron los gloriosos tiempos de máquinas como el Spectrum, el Amiga o el Atari St– sabrán bien de que estamos hablando: nombres como Xenon, Speedball, Cadaver o Gods acudirán al momento a su memoria, reavivando la nostalgia de horas y horas de entretenimiento pasado.

Por ello el extenso reportaje que dedicamos a Z, la primera producción diseñada específicamente para el PC por los Bitmap Brothers, es para nosotros también una magnífica ocasión de rendir nuestro pequeño y modesto homenaje a estos genios de la programación, que hemos querido redondear con la inclusión como regalo especial para nuestros lectores de uno de sus mejores juegos, Xenon 2, un estupendo mata-marcianos que, años después de su edición, conserva todo su atractivo.

Poder disfrutar tanto de uno como de otro juego es para nosotros –y esperamos que también para muchos de vosotros– algo similar a un emotivo y entrañable reencuentro con unos viejos amigos a los que hacia bastante tiempo que no teníamos entre nosotros. Bienvenidos sean de nuevo, y esperemos también que con ellos traigan parte de aquellos gloriosos tiempos cuando tanto los juegos como sus autores tomaban en ciertas ocasiones auténtico cariz de leyendas, que eran seguidas con devoción por sus adeptos incondicionales. Si alguien consiguiese que aquellos otros genios llamados Ultimate asomaran sus brillantes mentes por nuestros PC's el círculo se completaría...

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos



pasable



bueno



muy bueno



imprescindible



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



PONTE DE MODA



En portada: Z, la primera producción realizada por los Bitmap Brothers de manera específica para el PC, se asoma este mes a nuestra portada.



Manic Karts



Pool Champion



SimIsle

REPORTAJE

Z

26

X+Y=Z La fórmula secreta de los Bitmap Brothers

Los entresijos de la última producción de los prestigiosos y reconocidos programadores de éxitos como "The Chaos Engine" y "Xenon". Eric Matthews nos habla de Z, su primer título diseñado específicamente para PC.

AVENTURAS/ROL

Chronomaster

32

Universos de bolsillo. Una alucinante aventura gráfica con guión de Roger Zelazny que se desarrolla en un lejano futuro, en el que la profesión más solicitada y mejor pagada es la de creador de universos a medida.

Buried in time

34

Acoso en segundo grado. Tras las persecuciones en "The Journeyman Project", el protagonista de la saga de Sanctuary Woods se ve asediado nuevamente por una cadena de acontecimientos que escapan a su control. Acusado de alterar el tiempo, tendrá que demostrar su inocencia encontrando al verdadero culpable.

Sea Legends

36

Conquistadores natos. Poco después del descubrimiento, Españoles, Franceses, Ingleses y Holandeses se disputaban las islas del Caribe. Como capitán del Hefestus al servicio de Su Graciosa Majestad, debes explorar y conquistar nuevas tierras para la Corona Británica.

Top Secret: The Dig

38

Los archivos secretos de Cocytus. Contada por tres de sus protagonistas, os ofrecemos este mes la odisea de un trío de exploradores de la NASA que viajó a un mundo a años luz de nuestro planeta, y volvió para contarlo.

ACCION

Earth Worm Jim

46

Mens gusana in corpore sano. Análisis exhaustivo y comparativo de las versiones DOS y Windows 95 de este divertidísimo juego de aventuras multinivel. Un solo personaje para tres juegos diferentes (EWJ 1 y 2 para DOS y EWJ para Windows 95).

Tempest 2000

50

Las formas de una rara dimensión. Con un nivel de adictividad que raya en los límites de lo peligroso, Tempest 2000 es un juego sencillo, divertido y original.

Terminator: Future Shock

52

La mirada de la muerte. Una vez más el personaje interpretado en la gran pantalla por Schwarzneger vuelve al ordenador para seguir cumpliendo con sus directivas.

Road Warrior: Quarantine II

54

Fuga sangrienta. Continuando con la violenta línea de su predecesor, Road Warrior es lo más salvaje que se ha visto al volante de un taxi. Drake Edgewater no se corta un pelo.

Firestorm: Thunderhawk 2

56

Evasión imposible. Uno de los mejores simuladores de combate aéreo con toneladas de acción y una calidad gráfica que quita el hipo, llega este mes a nuestras manos.

Manic Karts

58

Apurando motores. La primera competición de alfombras voladoras con ruedas ha nacido. Conduce tu Kart por los circuitos más variados del mundo.

Putty Squad

60

¿Alguna vez probaste a correr sin piernas? No te imaginas lo que puede dar de sí una canica. A través de diversos escenarios te verás embarcado en disparatadas aventuras.

SECCIONES

Cyberspeed

62

Alta velocidad cibernética. Compíte por el primer puesto de una intrincada carrera futurista en la que todo vale. Si no llegas el primero, es porque tus oponentes siguen vivos.

Extreme Pinball

64

La locura del "scroll". Con decenas de detalles que aumentan de una forma soberbia el nivel de entretenimiento, este nuevo pinball presenta cuatro entretenidas mesas.

DEPORTES

NBA Live '96

66

Deporte de colosos. Con una calidad técnica sólo equiparable a la de FIFA '96, ahora puedes disfrutar jugando intensos partidos con las estrellas de la liga americana por excelencia con este nuevo título de EA Sports.

Pool Champion

70

El color del dinero. Este juego te ofrece la oportunidad de revivir en la pantalla de tu ordenador las aventuras de Paul Newman en "El buscavidas".

SIMULACION

Air Warrior Plus

72

Combinado de aviones. Un simulador de vuelo que aporta como novedad a la edición comercializada hace ya tiempo, la posibilidad de conducir también vehículos terrestres.

ESTRATEGIA

Crusade

74

Feudal y caballero. Lealtad a Dios y al Rey. Debes proteger tus feudos y los del soberano, contra la desmesurada avaricia de ciertos caballeros cuya sed de riqueza y poder no tiene fin. Planifica tu estrategia, diseña tus propios escenarios... Conviértete en un señor feudal.

Panzer General 2

78

Que hablen las armas. Despierta en medio de la Segunda Guerra Mundial y toma parte en las batallas más famosas que ganaron los aliados. Puedes cambiar de bando y cambiar la historia. El objetivo es vencer a toda costa.

Empire II

82

Las batallitas del abuelo. Esta secuela demuestra que la única forma de presenciar las batallas más importantes de la historia es reproducirlas mediante un ordenador.

Battle Isle 3: Shadow of the Emperor

84

El renacer de un mito. Desmarcándose de la tónica general de este tipo de juegos, este título aporta una nueva perspectiva visual e incorpora elementos argumentales de peso.

Casino Deluxe

86

Un juego de niños... A los pocos minutos de estar sentado ante Casino Deluxe te parecerá haber sido transportado a Las Vegas. Apuesta sin miedo en tu ordenador.

Red Ghost

88

Acción y estrategia. La mezcla de estos elementos de juego hacen muy difícil calificar este título. Te ofrecemos los datos necesarios para decidir si la proporción es correcta.

Police Quest: SWAT

90

Violencia desatada. Ahora tienes la posibilidad de creerte por un momento que eres ciudadano norteamericano y que podrás hacer lo que siempre has deseado: disponer de todo un arsenal para descargar tu adrenalina... Del lado de la ley, por supuesto.

Endorfun

92

Luz y sonido al cubo. No sólo de pan vive el hombre. Las palabras, la imagen y la música son alimento de la mente y el alma. Endorfun es una fuente que pretende saciar la sed de muchos y llenar esos pequeños ratos de ocio de nuestras vidas.

8 Léeme.bat

Las últimas noticias del sector del entretenimiento informático, para que sepas lo que te depara el futuro.

12 Zona Beta

Este mes viene calentito, con primicias que pronto pondrán tu ordenador al rojo.

32 Reviews

Desentrañamos los misterios de las últimas novedades aparecidas en las tiendas.

38 Concurso The Dig

Descubre los errores de nuestro Top Secret y consigue un estupendo material de LucasArts.

95 Lista de ganadores

Comprueba si la diosa Fortuna te ha hecho un guiño este mes.

98 Top CGW

Vuestros votos, configuran esta lista en la que se dan cita los mejores juegos del mercado.

Computer Gaming World te regala en este número "XENON 2"

Puedes encontrar sus instrucciones en la pág. 95.

La filosofía perfecta

Tal y como afirma la campaña de publicidad de Virgin, los juegos de la serie White Label SI cuestan 2.000 pesetas, SI están completos, y SI incluyen los manuales entre otras cosas. La verdad es que a diferencia de otras series aparecidas en el mercado a un precio asequible, y siempre distribuidas a través de quioscos, White Label incluye juegos de calidad y se distribuye en las tiendas de siempre. Encontrarás títulos como Lands of Lore, Creature Shock, Lost Eden, Indy Car Racing, Dream Web, Dawn Patrol, Cannon Fodder, y... ATENCIÓN: en Marzo, Kyrandia 3: La venganza de Malcolm.

La verdad es que ya era hora de que alguien sacara buenos juegos con un embalaje decente y unos manuales en condiciones, a un precio más que razonable. Ojalá otros siguieran el ejemplo.

Sierra sigue en la brecha

Dos nuevos productos de Sierra en las líneas de la simulación y la estrategia. El primero de ellos es Fast Attack, un simulador de submarino nuclear que incorpora lo último en tecnología bélica y en el que los enemigos serán la antítesis del "american way of life", es decir Corea, Rusia, terroristas de Oriente Medio y demás "morralla" anticapitalista. El segundo es Space Bucks, un juego de estrategia en el que el nuevo Viejo Oeste es el espacio y donde todo vale.



Realidad Virtual

Con el lema de "conviértete en jugador y no en espectador", Forte Technologies ha creado VFX1, un casco de realidad virtual que se conecta directamente a la salida VGA del ordenador y que acepta hasta 25 dispositivos simultáneos. VFX1 posee una resolución de 739x230x2, la máxima conseguida hasta la fecha en pantallas de cristal líquido.



Se ha cometido un crimen

Coktel lanzará al mercado en próximas fechas una nueva serie de juegos cuyo título genérico bien podría ser "¿Quién mató a *.*?", donde los comodines serían sustitutos de un nombre propio. Todos los títulos de la serie tienen el mismo formato y un desarrollo similar: tiene lugar un crimen y el jugador debe resolverlo investigando cual Angela Lansbury en "Se ha escrito un crimen".

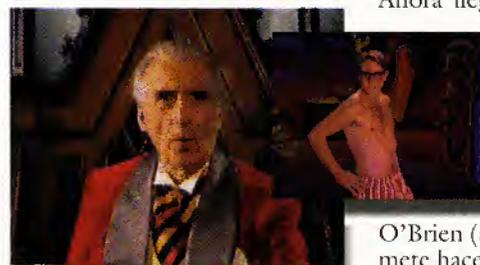
Lo destacable de esta nueva gama es que el formato será dual, conteniendo cada CD el mismo juego para PC y Macintosh. Las dos primeras entregas serán "¿Quién mató a Taylor French?" y "¿Quién mató a Brett Penance?".



Musical interactivo

Aтари lanzará en un corto plazo de tiempo una experiencia que hasta ahora no se había realizado todavía: un musical de teatro interactivo. The Rocky Horror Show tuvo su versión televisiva en los 60 con Susan Sarandon y Tim Curry, y el musical de teatro lleva décadas de exitosa representación ininterrumpida en ciudades como, por ejemplo, Nueva York y Londres.

Ahora llega The Rocky Horror Show Interactive, un proyecto que a pesar de no contar con ninguno de los actores del reparto original -pero sí con Christopher Lee y Richard O'Brien (autor de la obra)-, promete hacer las delicias de los fans de la obra. Quizá no sea un título todo lo maravilloso que se podría desear, pero menos es nada.





Juegos para siempre

Dos entretenidos juegos para PC son lo próximo que sabremos de Atari Interactive. Baldies es un juego muy al estilo Lemmings que enganchará, como en su día hiciera el popular título de Psygnosis, a miles de usuarios de todo el mundo. El juego ofrecerá novedosas posibilidades y un sentido del humor que reflejará sonrisas en más de un rostro.



Flip Out es un juego para Windows cuyos personajes recuerdan enormemente a los Barbapapá, aquellos deformes dibujos animados tan populares a finales de los 70 y principios de los 80. El objetivo del juego es colocar una determinada pieza de un puzzle en un lugar determinado, haciendo botar en una especie de cama elástica las diferentes piezas del puzzle. Todo un entretenimiento para pequeños ratos de ocio.



Fútbol americano

Con una calidad técnica equiparable a prestigiosos productos como Fifa '96, Acclaim lanza de la mano de Arcadia Quarterback '96, un juego de fútbol americano que presenta este casi desconocido deporte en nuestro país de una forma entretenida, vistosa e incluso adictiva para quienes lo conozcan.

Es una lástima que productos como éste tengan que quedar relegados a un segundo plano de la actualidad debido a que su contenido no sea adecuado para nuestro mercado, pero a buen seguro en otros países donde exista una afición mayor, pronto estará número uno de las listas.



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha lanzamiento
Abuse Origin	04/96
Ancient Empires Sierra	05/96
Broken Sword Revolution	06/96
Dawn of Darkness Ocean	06/96
Daggerfall Bethesda	04/96
F1 Grand Prix 2 Microprose	04/96
Fables Telstar	04/96
Lemmings 95 Paintball Psygnosis	03/96
Super Bubsy Time Warner	04/96
The Dark Eye Time Warner	04/96
Urban Runner Sierra	05/96
Waterworld Interplay	05/96

El sonido multimedia



902 171819

Llámanos, te indicaremos tu Centro MAIL más próximo, o te lo enviamos a tu casa

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.

TEL: (91) 380 25 92 • FAX: (91) 380 34 49



14.990



24.990

DISCOVERY CD 16 4X Plug & Play

Sistema Multimedia con un fascinante software

- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad
- Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel



44.990

Español

39.990

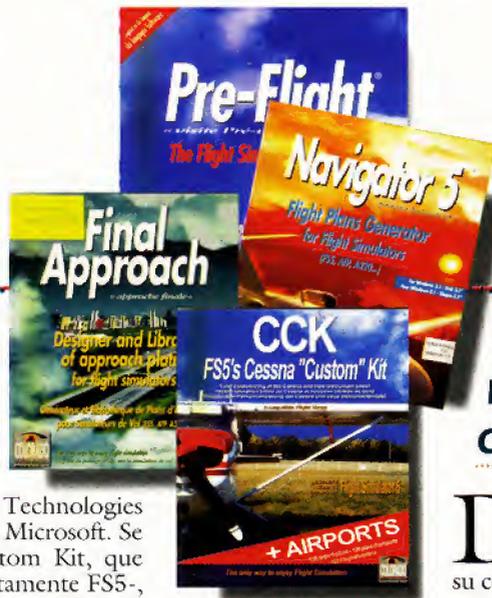
Inglés

Sound BLASTER 32 Plug & Play



- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 32 Plug & Play: 39.990



Flight Simulator 5

Cohtel pone a la venta cuatro productos de Colorado Technologies para el Flight Simulator 5 de Microsoft. Se trata de CCK -Cessna Custom Kit, que permite personalizar completamente FS5-, Pre-Flight -una introducción a FS5 para principiantes-, Navigator 5 -un generador de planos de vuelo-, y Final Approach -un programa que permite diseñar documentos de aproximación totalmente reales-.

Productos como éstos aportan una riqueza aún mayor a juegos ya existentes, algo que debería hacerse más a menudo no sólo por sacar el máximo partido comercial de un programa, sino por el mismo usuario que disfruta mucho con un juego y que termina aburrido de hacer siempre lo mismo.

Los Justicieros

La editora multimedia Dynamic tiene en preparación un título muy en la línea de Mad Dog McCree, pero que implementa unos pequeños elementos de aventura. El juego es sumamente entretenido, no ya por la cantidad de acción que contiene, sino por el humorístico guión perfectamente calado por un reparto de actores nacionales que consiguen dar el sentido de lo absurdo y divertido que se espera a veces de las producciones autóctonas. Los Justicieros pronto estará en las tiendas.



Bullfrog sigue marcando la diferencia

Dungeon Keeper es un juego de rol totalmente atípico en su concepción, ya que termina con los cientos de horas deambulando por repetitivos laberintos y el aburrimiento de matar un bicho tras otro. Ahora tienes en tus manos el poder de disfrutar haciéndoselas pasar canutas a los aventureros, de estar al otro lado de la mesa y hacer y deshacer a tu antojo, creando intrincadas tramas y laberintos repletos de monstruos. Eres el Master.



Billar inglés

Interplay prepara una nueva versión del popular Virtual Pool, que en esta ocasión está centrado en la variedad "Snooker" del juego. Por lo demás el juego es prácticamente igual, aunque aporta bastante entretenimiento precisamente por tratarse de un juego de billar muy adictivo.

Viaje en el Tiempo

Time Command es una soberbia producción en 3D que Adeline está preparando. El entorno gráfico, la jugabilidad y el movimiento, así como el sonido y la gran definición de los personajes, son la evolución lógica desde otro título que en su día hizo historia: The Little Big Adventure. El resultado es un juego que quita el hipo.



Teletipo

LucasArts preparala , además de Afterlife, Mortimer and the Riddles of the Medallion, Indiana Jones and His Desktop Adventures y Shadows of the Empire -de la saga Star Wars-.

Civilization II está a punto de caramelo en la factoría Microprose. Es muy posible que salga a la venta en nuestro país en uno o dos meses.

Electronic Arts ha firmado un acuerdo con Wildstorm Production para comercializar software interactivo basado en el popular cómic "Gen 13".



EL JUEGO DE PUZZLES DE ESTA TEMPORADA

FLIP OUT!

Juego tipo puzzle con gráficos limpios, que dan una dimensión extra.
 Gran jugabilidad
 Tremenda adicción
 Nueve áreas con múltiples juegos en cada una
 Cuatro niveles de dificultad, desde Normal a Psicótica
 Doce tipos de alienígenas absolutamente locos.

FlipOut! ©1995 Gorilla Systems Corporation. Todos los derechos reservados. Licenciado a Atari Corporation. Atari y el logo Atari son marcas registradas de Atari Corporation. Todos los derechos reservados.

Baldies

- Encantadores Personajes que te ayudarán a conquistar el mundo
- Niveles con bonos, puertas, secretas, trucos, sorpresas, y mucho, mucho más.
- Cinco mundos y 100 niveles
- Nunca jugarás el mismo juego dos veces
- Un sistema de ayuda interactivo te asiste en la creación de tu imperio

UN BUEN JUEGO CON SENTIDO DEL HUMOR



BALDIES ©1995 Creative Edge. Todos los derechos reservados. Licencia de Atari Corporation. Baldies es una marca registrada de Creative Edge.

EL JUEGO DE LA DECADA

TEMPEST

Cientos de redes
 Fantástica banda sonora
 Gran velocidad y cantidad de efectos especiales
 Inmensa jugabilidad
 Máxima adicción
 1 ó 2 jugadores



Distribuido por: **Arcadia**

Tempest 2000® ©1995 Atari Corporation. Todos los derechos reservados. Publicado por Atari Interactive. Tempest™ ©1981 Atari Corporation. Todos los derechos reservados. Atari, el logo Atari y Atari Interactive son marcas registradas protegidas de Atari Corporation. Desarrollado por Llamasoft.



Zona Beta

D

No existe hasta la fecha ningún precedente para lo que será **D**, un proyecto prometededor como pocos. Con secuencias animadas en 3D durante todo el juego y una sensación de ambiente opresivo, **D** marcará un punto y aparte en el género de las aventuras.

D

Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

Preludio de la perfección

El centro de Los Angeles, Hospital Nacional. El Doctor Richter Harris ha perdido el juicio de forma repentina, y convertido en un asesino de masas se ha encerrado en el edificio con decenas de rehenes. La policía ha acordonado la finca, pero no se atreve a entrar por las posibles consecuencias para los pacientes y personal retenidos.

Laura Harris, hija del médico, escucha las noticias en la escuela donde estudia, San Francisco. Inmediatamente, coge su deportivo y conduce pisando a fondo hasta Los Angeles, con intención de ver a su padre. Cuando llega, y esquivando los controles policiales, se dispone a entrar en el edificio.

El espectáculo es desolador: cadáveres por todas partes, san-

resolver el misterio de la desaparición de su padre y su repentina locura, Laura tendrá que visitar el oscuro pozo de su alma.

D es un juego que combina las tecnologías de reproducción de vídeo a pantalla completa con las animaciones en 3D, consiguiendo un efecto totalmente asombroso. Además, no tiene banda sonora de fondo, sólo los efectos de sonido. El ambiente conseguido con esto es perfecto, sobre todo si se juega prácticamente a oscuras y en una noche tormentosa.

Uno de los puntos fuertes del juego, es el propio título. ¿Por qué se llama **D**? La verdad es que nos gustaría muchísimo explicaros el motivo, ya que nos lo hemos jugado en todas sus formas y variantes y conocemos perfectamente la razón. De hecho, al escribir estas líneas arde-

En cuanto al argumento, además de lo que ya os hemos dicho de la introducción, tampoco queremos contaros mucho más, ya que estropearíamos todo el efecto que produce el desarrollo en el jugador. Si que podemos decir sin embargo, que el guión es genial y que su peso es tremendo en la aventura.

Este magnífico título aporta un nuevo concepto al desarrollo del juego: tienes dos horas para terminártelo, sin pausa ni posibilidad de salvar partidas. Os aseguramos que no es una desventaja, sino una forma de potenciar la sensación que produce la atmósfera del programa.

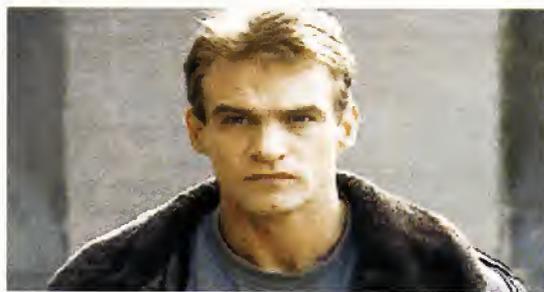
D estará pronto en muchos ordenadores, oprimiendo corazones y provocando sensaciones que hasta ahora pocos títulos habían conseguido arrancar de un jugador. Si padecéis del corazón, no juegues solo...



gre empapando suelos y paredes, un silencio mortal. Laura avanza estupefacta hacia el interior del hospital. En un pasillo, el aire vibra pulsante y una masa semi-acuosa y amorfa la envuelve. Lo siguiente que ve, es un comedor de un lugar antiguo que huele a peligro. Para

mos en descos de contároslo. Sin embargo, al igual que la compañía que lo ha creado y la que lo distribuye en nuestro país, consideramos que haríamos un flaco favor al juego y a los posibles jugadores si desveláramos el misterio de tan diabólica idea concebida por Acclaim.





Hardline

Adicción interactiva

Algunas de sus características son vídeo en tiempo real a pantalla completa –durante absolutamente TODO el juego–, un nivel de acción increíblemente brutal, y un argumento brillante, trabajado y adictivo. Estos elementos conforman una aventura de acción que posee los ingredientes necesarios para mantener al jugador pegado a la pantalla durante un tiempo, un periodo durante el que desaparecerán el mundo real y los problemas cotidianos para dar paso a la magnificencia de Hardline.

El protagonista, Theodor Irvin –Ted–, un piloto de helicópteros mercenario, acude a una llamada de socorro procedente de un almacén abandonado. Allí tendrá su primer contacto con los Sectoides, adeptos de una secta que adora a un misterioso ente llamado Deck.

La historia se va complicando cada vez más, y Ted se ve mezclado en un complejo periplo que sólo puede terminar

con la destrucción del dirigente de la secta que domina el planeta. Recuerdos del pasado que atormentan a Ted, el descubrimiento de que fue objeto de un experimento militar, y la inminencia de la liberación de todo el potencial de su mente, provocan un clímax inesperado e irresistible.



Este proyecto, que verá la luz en Junio si todo va bien, augura convertirse en la película interactiva definitiva que cambiará radicalmente el concepto que se tiene hoy día de este género.



Dentro de unos meses, Hardline estará terminado y listo para marcar un nuevo punto y aparte en el género. Parece que el afán de superación de algunas compañías no tiene fin –por suerte para el usuario–.

Hardline

Editor: Cryo

Distribuidor: Virgin

Tras esta primera escaramuza, nuestro protagonista es capturado por los humanos rebeldes y termina por unirse a su causa contra los Sectoides.



Resurrection: Rise 2

Tras el tremendo éxito de Rise of the Robots, que además de alcanzar unas ventas inusitadas, salió en casi veinte formatos distintos, Mirage apuesta por una secuela que supera al original en muchos aspectos.

Máquinas de matar

Resurrection: Rise 2 acalla todos los rumores que corrían sobre él. Decían que iba a ser necesario un Pentium para obtener una velocidad decente, que tendría los mismos defectos que Rise of the Robots -que no eran pocos-, y que sería imposible conseguir un producto de gran calidad apto para máquinas "normales".

Todo esto queda olvidado nada más empezar a jugar, tal y como nos demostró Alex, de

en cuanto a que es un juego de combate entre robots. El resto marca una diferencia abismal. Rise 2 incorpora detalles que volverán locos a los fans de juegos como Mortal Kombat, tales como robots o golpes secretos que no están documentados en los manuales.

Estos pequeños ajustes sobre el modelo original, se deben a que los señores de Mirage se han dado cuenta de que hay determinados sistemas que



Todas las pegas achacables a Rise of the Robots parecen haber sido solucionadas, e incluso la velocidad en un 486 es la adecuada. La jugabilidad de Rise 2: Resurrection es brutal, y como siempre en este tipo de juegos,



Acclaim, en su visita hace unas semanas. La primera impresión del juego es que es más de lo mismo pero con nuevos robots. Pues sí y no: es más de lo mismo



Resurrection...
Editor: Mirage/Acclaim
Distribuidor: Arcadia



han funcionado muy bien en otros juegos de su mismo estilo, y precisamente por ello, también debería pasar lo mismo en Rise 2.

la cantidad de golpes a disposición del usuario implica un número elevado de controles y combinaciones de teclas o movimientos de joystick.

Toda esta teoría se verá confirmada -o, por el contrario, desmentida- con el próximo lanzamiento en nuestro país de Resurrection: Rise 2.

¡ESTA GUERRA ES UN INFIERNO!



Has sobrevivido a la destrucción del planeta por el virus que un adictivo Juego introdujo en todos los ordenadores. Te encuentras en el año 12 DJ (Después del Juego) y la salvación del mundo está en tus manos.

Un juego de ordenador terriblemente adictivo ha infectado con un virus todos los ordenadores del planeta, destruyendo las fuentes de energía y haciendo explotar los reactores nucleares activos. Es la Apocalipsis que da origen a **This Means War!**, el último juego de acción y estrategia bélica de Microprose.

This Means War!, es pura estrategia en su versión más perfecta. Esta vez, tu labor va mucho más allá de organizar ejércitos y atacar al oponente. Deberás proporcionar una vivienda a tus habitantes, construir granjas para alimentarles, dotarles de una formación, desarrollar fuentes de energía, crear fábricas, excavar minas... y, por supuesto, enfrentarte al enemigo hasta alcanzar la victoria.

Maneja adecuadamente tus recursos y podrás reducir a escombros el Centro de Operaciones oponente. Comete un error y asistirás impotente a la toma de tu Cuartel General por marines, infantería pesada, cazas, tanques y cuadrillas motorizadas.



Coronel, desde la última vez que hablamos, Crocodile Ghandi ha tomado el control tanto de Australia Occidental como de América Central; las huestes de Mondo Khan han logrado llegar tan al Oeste que hubieran impresionado al mismísimo Gengis Khan. Y Sheik Omar ahora controla la totalidad de los depósitos de petróleo del Medio Oriente.

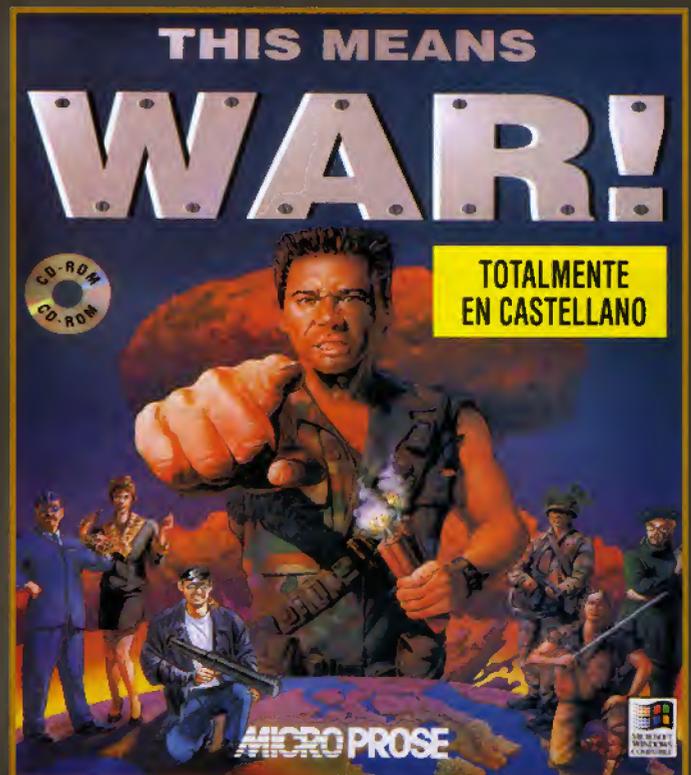
La comandante Clarke te dará las órdenes y te mantendrá informado de lo que está ocurriendo en el frente: quién está atacando, quién se alía con quién, qué debes construir a continuación, etc.



Tú encarnas al comandante de la Alianza del Mundo Libre y debes crear tu propio complejo industrial-militar. Coge las armas y haz pedazos todo lo que se interponga en tu camino.



40 mundos disponibles, acción en tiempo real, gráficos isométricos en 3D, más objetos para construir y desplegar de los que jamás hayas podido imaginar, un sencillísimo e intuitivo interfaz... ¡Es un infierno de juego!



MICRO PROSE

¡TOTALMENTE EN CASTELLANO!



Velázquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



Zona Beta

Ripper

Jack el Destripador ha vuelto. El problema: no utiliza un cuchillo, no quiere destriparte. Esta vez quiere destrozarte tu mente, jugar con tus emociones, alterar tu personalidad.

Un asesino intemporal

Jack el Destripador es un personaje que a lo largo de muchos años ha dado pie a novelas, películas, series de televisión y más de un juego de ordenador. Este famoso asesino que cometió decenas de asesinatos en el Londres del siglo XIX, se ha visto encarnado en muchas ocasiones por actores desconocidos, ya que como jamás fue capturado, en la mayoría de los filmes se ha mantenido el misterio acerca de su rostro y su persona. Algunas teorías afirman

que fue un personaje de la Casa Real Británica, ya que al parecer, el carruaje en el que solía moverse llevaba un escudo real.

Es el año 2040, la tecnología reina en todo el mundo, sobre todo en Nueva York. Precisamente

es la tecnología la que permitirá al asesino más famoso de la historia llevar a cabo sus propósitos. La brutalidad salvaje de la retorcida mente de Jack ha encontrado las herramientas necesarias para desatar su locura hasta límites insospechados.

A pesar de todo, y para entender el terror, Jack sigue cometiendo sus asesinatos a la vieja usanza: sangre y tripas por doquier, no hay ni rastro del asesino. Sólo un intrépido reportero de sucesos, Jake Quinlan, podrá resolver el caso. La realidad virtual es la clave de todo el misterio, y en ella tendrán que moverse los personajes de esta intriga si desean salir con bien de ella. Esto implica por tanto, que los protagonistas tendrán que estar cambiando de

entorno constantemente, algo que aportará al juego una riqueza aún mayor, tanto a nivel visual como argumentístico.

Ripper se presentará como una aventura en formato de película interactiva 3D, con un reparto que impresiona tan sólo con leerlo: Christopher Walken (Pulp Fiction, Batman Returns, Amor



a quemarropa, El Cazador), Karen Allen (En Busca del Arca Perdida, Starman), Burgess Meredith (Rocky 1-3, la serie de televisión de Batman), John Rhys-Davies (Wing Commander III, En Busca del arca Perdida), Ossie Davis (El Cliente, Haz lo que debas), Jimmie Walker (Solo en Casa 2), y la belleza de Tahnee Welch (Cocoon I y II, La Bella Durmiente). Además de estas conocidas estrellas, hay otros 30 actores en Ripper.

Las escenas serán en tiempo real a pantalla completa, combinando vídeo para nuestra realidad y gráficos para la rea-

lidad virtual. La banda sonora del programa corre por cuenta del conocido grupo Blue Oyster Cult.



Ripper

Editor: Gametek

Distribuidor: Proein



Time Gate

El secreto del templario

La cuarta parte

La sensación de estar en "La Abadía del Crimen" o en el lúgubre monasterio de "El nombre de la Rosa" es tremenda, pero han pasado muchos años desde entonces y se nota el avance tecnológico. Los medios y recursos empleados en la producción de este título no tienen precedentes en otras producciones de la misma compañía.

Un joven norteamericano, estudiante de derecho en París, recibe una mística llamada a través del tiempo. El último Templario, Gallois, grita desesperado pidiendo auxilio. El joven



Tibbs tendrá que enfrentarse a diversos entes aliados con las Fuerzas de las Tinieblas, teniendo como objetivo recuperar a su prometida y volver a su propio tiempo. Muertos vivientes, formidables guerreros, sádicos asesinos y misteriosos caballeros tratarán de impedir que Tibbs logre su objetivo.

Con este argumento, se introduce un título más inmerso en el ocultismo y la eterna lucha entre el bien y el mal. En este caso, se arroja el guión con un soberbio trabajo gráfico, una animación en tiempo real y un tratamiento de luces y sombras de los que pocas producciones pueden hacer gala.

Sin embargo, hay que reconocer que muchas de las características, y sobre todo su apariencia visual, hacen pensar que bien podría tratarse de Alone in the Dark IV. Quizá lo fuese en un principio y se planteó más tarde crear una nueva serie ante el relativo éxito de Alone in the Dark III.

En cualquier caso, si bien el trabajo gráfico del entorno en que se mueven los personajes es genial, éstos continúan siendo un conglomerado de polígonos que resulta bastante pobre y poco creíble. En realidad, y dejando a un lado la espectacular secuencia de introducción, este nuevo juego —a simple vista— no aporta sustanciales innovaciones técnicas.

En esta ocasión, y dado el fondo histórico de Time Gate, Infogrames se ha tomado la trabajosa molestia de recabar cuanta información ha podido sobre la época, de forma que el juego sea fiel a la historia en

El Secreto del Templario, sin duda alguna, dará mucho que hablar a lo largo de los próximos meses, ya que hace bastante que Infogrames trabaja



El Secreto del Templario es el primero de una nueva serie de juegos que aprovechan el entorno 3D de la saga Alone... y sitúa la acción en el medievo.



cuanto a personajes, lugares y vestuario se refiere. Para reflejar esto en los más de trescientos escenarios del juego, el director artístico reunió a un equipo de ilustradores, especialistas gráficos y otros expertos que reunieron toda la información de fondo existente para crear exactamente el resultado que querían en las ilustraciones y situaciones del juego.

en él, y parece ser que su empeño es convertirlo en todo un bombazo realmente sonado, si bien será el tiempo el que les dé o no la razón...



Time Gate
Editor: Infogrames
Distribuidor: ERBE





Zona Beta

Shadow Warrior

En los "cuarteles generales" de 3D Realms un nuevo juego, **Shadow Warrior**, está en desarrollo, y parece que va a ser lo más salvaje, brutal y alucinante que se haya hecho en juegos tipo Doom.

Shadow Warrior

Editor: 3D Realms
Distribuidor: Friendware

Mas allá del Gore

Imagina que estás jugando a Shadow Warrior con varios amigos, en red. De repente, uno de ellos sufre una violenta muerte y su cabeza queda separada del cuerpo. ¿Alguien juega al fútbol? Pues no sólo eso, sino que además, el muerto seguirá viendo la acción a través de los ojos de la cabeza, y ésta incluso puede vomitar sobre los jugadores que aún viven.

De estas y otras delicadezas hace gala Shadow Warrior, que no sólo será un juego en el que un Ninja de alto nivel debe detener a un culto demoníaco, sino que aporta salvajadas increíbles a este tipo de juegos de acción. Violencia y sangre sin fin.

El futuro nos depara caos y destrucción, intestinos, hígados y todo tipo de

vísceras como resultado palpable del brutal enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal.



Realms of Chaos

En medio del mare magnum de juegos de acción tipo Doom, surge de las profundidades un título de plataformas multinivel que no por serlo, relega el combate a un segundo plano.

Joyas, aventura y magia

Realms of Chaos ofrecerá al jugador la posibilidad de llevar indistintamente dos personajes, Endrick y Elandra, cuyas habilidades y características

se complementan haciendo que cada uno de ellos sea perfecto para llevar a cabo determinado tipo de acciones.

La combinación de acción, aventura y magia, junto con el entorno multinivel de Realms of Chaos, pretende aportar un nuevo enfoque a un tipo de juegos aparentemente desterrados durante un oscuro periodo a las consolas.

Los protagonistas habrán de liberar a Mysteria, su mundo natal, del terri-

ble mal que lo ha invadido y transformado a sus habitantes en feroces criaturas demoníacas. Al mismo tiempo, si pueden enriquecerse de alguna forma, mejor que mejor.

Durante el juego se suceden numerosas escenas que recordarán al jugador algún título de la gran pantalla que no queremos desvelar para no estropear la sorpresa.

Realms of Chaos

Editor: Apogee
Distribuidor: Friendware



¿De verdad crees que los profesionales usan tarjetas de sonido y video de juguete?

Estas son las características y prestaciones que requieren los profesionales. Las tarjetas profesionales satisfacen estos requisitos. Los juguetes no.



Sonido

- Hasta 48 KHz de frecuencia de muestreo.
- Grabación y Reproducción simultáneas.
- DSP Motorola 56001, el estándar de sonido profesional.
- Efectos programables por el usuario.
- Entradas y salidas digitales AES/EBU y S/PDIF.
- Convertidores A/D de 16 bits DeltaSigma con sobremuestreo de 64 veces.
- Rango dinámico de 92 dB.
- Distorsión armónica total de .003% a 1 KHz.
- Linearidad de fase en reproducción de ± 5 grados.
- Niveles seleccionables de +4 dB, 10 dB y consumo.
- Crosstalk de 95 dB a 1 KHz.
- Tres efectos simultáneos por canal.
- DSP profesional de 24 bits para efectos.
- Estructura de síntesis de 128 instrumentos, 256 capas y 512 muestras.
- Densidad del sonido de 4 capas por voz, 2 envolventes, 2 LFO programables y 8 fuentes de modulación.
- Librerías de sonidos multimuestreados de calidad profesional en CDROM.
- Dos entradas MIDI IN / 2 salidas MIDI OUT independientes en modo UART.

Video

- Entradas y salidas en video compuesto, SVHS (Y/C) y Betacam (YUV) opcional.
- Captura y reproducción de 25 cuadros / 50 campos totalmente libre de pérdidas en resolución PAL completa de 768 x 576 sin trucos de escalado ni duplicación de pixels.
- Edición de video al corte con visualización de los resultados en tiempo real sin esperas.
- Mínima tasa de compresión.
- Máxima calidad de imagen de entrada y salida.
- Ancho de Banda: 5.5 MHz a 0.4 dB.
- Relación señal / ruido: ponderada 56 dB, sin ponderar 50 dB.

¿Quieres conocer las herramientas informáticas que usan los profesionales? Ventamatic te descubre sus secretos y los pone a tu alcance.



Solicita sin compromiso el Catálogo de hardware y software para aplicaciones musicales, de sonido y video para PC de Ventamatic.

Si, deseo conocer las herramientas informáticas que usan los profesionales. Por favor, envíenme sin ningún compromiso por mi parte el Catálogo de hardware y software para aplicaciones musicales, de sonido y video para PC.

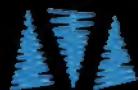
Nombre y Apellidos _____

Dirección _____

Población _____

Provincia _____

C.Postal _____



VENTAMATIC

Córcega, 89, entlo. 08029 Barcelona.
Tel. 93 / 430 97 90. FAX: 93 / 321 31 73

Enviar a VENTAMATIC. Córcega, 89, entlo. 08029 Barcelona.



Zona Beta

Sim Isle

La máxima de la compañía inglesa Maxis sigue patente en este nuevo producto: educar jugando.

Estrategia ecológica

Sim Isle pretende ofrecer entretenimiento al mismo tiempo que inculca la necesidad de cuidar el medio ambiente.

El objetivo del jugador en esta simulación es mantener el equilibrio entre ecología y economía. No hay que abusar de los recursos naturales si con ello se echa a perder el medio ambiente. Compañías mineras, petro-químicas, ecologistas, desastres naturales e incluso platillos volantes, amenazan el reino que

controlas. Puedes ser el rey de una mini-selva amazónica o de un vertedero.

Sim Isle ofrece gráficos tipo Sim City, e incorpora vídeos y fotografías de plantas y animales de la auténtica selva amazónica, así como efectos de sonido con animales y una banda sonora muy exótica. La versión en castellano estará disponible en poco tiempo.



Sim Isle
Editor: Maxis
Distribuidor: ERBE



Welcome to the future

Un mundo desierto y sin vida aparente. El paisaje es desolador. Avanzas hacia un destino incierto, sin saber muy bien qué te espera a la vuelta de la esquina.

Surrealismo futuro

Welcome to the Future será una experiencia audiovisual interactiva que combinará imagen, color, luz, y sonido. Habrá que explorar diversos niveles en los que la música ambiental y el ritmo priman sobre cualquier otro aspecto del juego.

El objetivo será recolectar varias llaves y símbolos que proporcionarán acceso a nuevas experiencias audiovisuales. Aunque el movimiento lateral es de

tipo "pantallazo", los desplazamientos hacia delante se visualizan mediante espectaculares y trabajadas animaciones. El espectáculo visual es tremendo.

En un entorno que recuerda más que notablemente al legendario Myst, y con menos complicaciones argumentísticas, Welcome to the Future probablemente sea una muy recomendable

opción para todos los fans de la "new age", una vez que sea lanzado al mercado.

Welcome to the future

Editor: Blue Sky
Distribuidor: Electronic Arts



Red Baron II

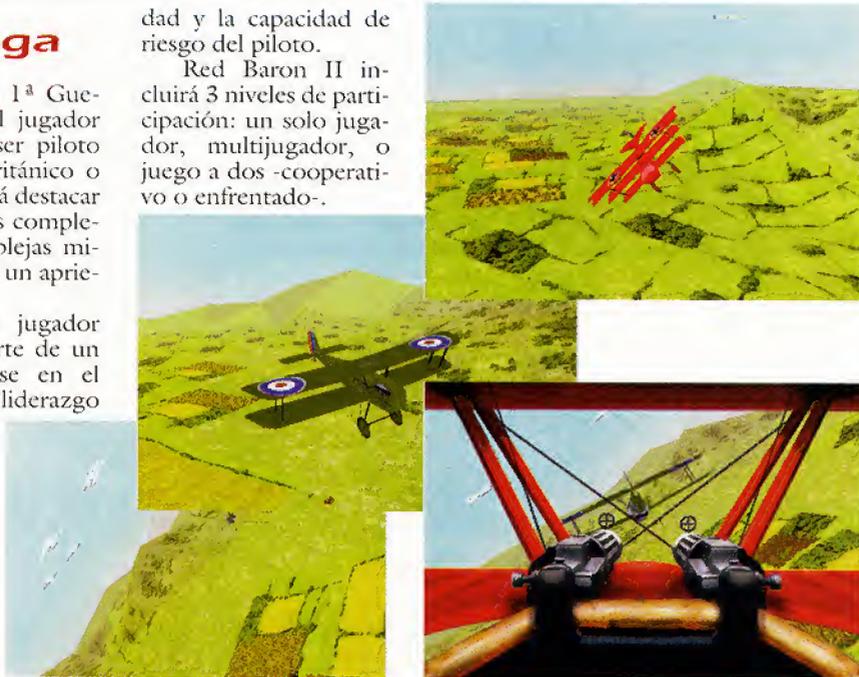
Un as en la manga

El escenario será la 1ª Guerra Mundial, y el jugador podrá escoger entre ser piloto francés, americano, británico o alemán. El objetivo será destacar del resto de los pilotos completando con éxito complejas misiones que pondrán en un aprieto a más de uno.

Para lograrlo, el jugador tendrá que formar parte de un escuadrón, centrándose en el trabajo en equipo y el liderazgo para sobrevivir en el aire. Llegado cierto nivel de habilidad, el jugador podrá retar a duelo a pilotos enemigos -y viceversa-, y el resultado del enfrentamiento dependerá únicamente de la habili-

dad y la capacidad de riesgo del piloto.

Red Baron II incluirá 3 niveles de participación: un solo jugador, multijugador, o juego a dos -cooperativo o enfrentado-.



Sumándose a la serie ACES de Sierra, Red Baron II pretenderá dar un vuelco a las simulaciones con una serie de características y cualidades perfeccionistas un poco descuidadas en otros títulos.



Red Baron II

Editor: Sierra

Distribuidor: Coktel

EarthSiege 2

Destellos metálicos

EarthSiege 2 incorpora poderosos HERC y naves RAZOR en nuevos campos de batalla SVGA. El jugador estará a cargo de un escuadrón de Herculeans, potentes robots pilotados por humanos capaces de destruir a los Cybrids enemigos con un solo disparo. La Tierra está asediada, y el jugador ha de combatir en multitud de entornos diferentes en su intento por salvar el planeta y a la humanidad de la destrucción total.

Los escenarios en los que se desarrollarán los combates serán de varios tipos, incluyendo entornos multinivel en 2D, entornos renderizados en 3D y desplazamientos laterales. Más armamento, más enemigos, y muchas más horas de juego y acción.

Sierra promete que el interfaz y la jugabilidad serán aptos para jugadores noveles, y que la profundidad del

juego y la acción engancharán también al fanático. En breve comprobaremos en qué quedan todas estas promesas.

La secuela del más exitoso juego de acción de Sierra promete más robots y combate que nunca. Nuevas máquinas y unos gráficos impactantes son algunas de las novedades.



EarthSiege 2

Editor: Sierra

Distribuidor: Coktel



Zona Beta

Capitalism

En la era del "pelotazo" llega al ordenador una nueva simulación de negocios que reta a los jugadores a construir su propio imperio financiero.

Poder y riqueza

En una coyuntura social en la que Condes, De la Rosas y otros tiburones peloteros llenan los papeles y saturan los juzgados, parece que el ciudadano medio de a pie va a poder manejar también cifras que jamás se atrevería a contar ante la desorbitante cantidad de ceros que llevan a la derecha.

Capitalism ofrece la oportunidad de crear un poderoso imperio financiero que controle hasta seis industrias diferentes. Compras y ventas, beneficios y pérdidas, fusiones y adquisiciones, OPAs... Casi cualquier aspecto de la macroeconomía está contemplado en Capitalism. El jugador tendrá que poner a prueba su capacidad de competitividad, subir precios, crear demanda, cortar suministros, jugar con el stock

de mercado... ¡y controlar el mundo!

Capitalism promete ser una buena cantera para las fieras financieras del futuro, una escuela que horrorizaría al mismísimo Marx si resucitase —aunque seguramente pasaría horas jugando y terminaría por convertirse a la economía de mercado—.



Capitalism

Editor: INTERACTIVE MAGIC
Distribuidor: BMG

The compelling adventures of A. Gent

"Otra misión completada, otra fiesta celebrando otro trabajo bien hecho. Apesta." A. Gent odia su trabajo, está harto. La bebida parece una buena salida...

Espías de los cuarenta

Horas más tarde, A. Gent se despierta tirado tras el sofá del salón del edificio del gobierno donde se celebraba la fiesta. Se siente como si alguien hubiera jugado al fútbol con su cabeza. Al incorporarse descubre sangre en el suelo. Todos sus colegas están muertos.

Este es el comienzo de la nueva aventura gráfica de Gametek, que utilizando escenarios con el mismo estilo que los primeros cómics norteamericanos, presenta una trama de espías de los 40 que promete mantener un alto nivel de suspense.

Con The Compelling Adventures of A. Gent, Gametek intenta asentarse definitiva-

mente en el género de la aventura gráfica, un terreno con el que ha tenido anteriormente pequeños escarceos que nunca han sido especialmente exitosos. Sin embargo, este nuevo proyecto parece poseer un cariz distinto, y quizá consiga

colocar a la prolífica compañía entre los grandes del género.



The compelling adventures of A. Gent

Editor: Gametek
Distribuidor: Proein



Mummy

Terror clásico

De forma similar a como ocurrió en la dorada época de las películas de Lugosi y Karloff, cuando se hicieron numerosas películas con Drácula, la Momia, Frankenstein y el Hombre Lobo, parece que Interplay ha decidido crear una serie con la misma pauta.

Tras el lanzamiento de Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, Interplay prepara otro título que utiliza el mismo sistema de interfaz visual y operativo que el protagonizado por Tim Curry. En esta ocasión, la estrella del juego es Malcolm McDowell -La Naranja Mecánica, Calígula, Wing Commander IV-.

Un antiguo habitante del esplendor egipcio envuelto en vendas es la clave del misterio descubierto por los militares norteamericanos. El Pentágono



pide ayuda a un experto civil, algo que el comandante en jefe de la base egipcia no ve nada

bien. El investigador tendrá todo en su contra para desentrañar el enigma de Mummy.



Un descubrimiento en Egipto. Un civil que se mete en el terreno del ejército para desvelar un misterio. Una población que sólo piensa en el intrusismo de los extranjeros. La Momia.

Mummy
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia

Silent Thunder

Despegue inmediato

Estás al mando de un A10 Thunderbolt II, uno de los más extraordinarios aviones de las Fuerzas Aéreas Norteamericanas. También conocido como Warthog, se dice que el A10 es indestructible: incluso con el motor en llamas, la mitad de los controles averiados y una sección del ala seriamente dañada, es capaz de volver a la base a salvo.

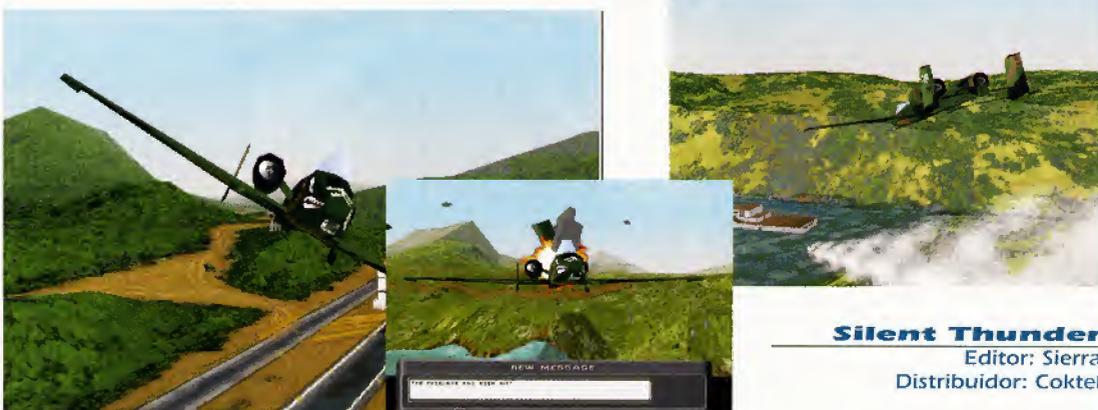
Silent Thunder ofrece una portentosa sucesión de imágenes que constituyen uno de los escenarios más detallados y trabajados que se han visto jamás en un simulador de estas características. Incorpora además fabulosas explosiones 3D, efectos pirotécnicos y unos efectos de sonido atronadores. Todo ello con una fluidez y realismo asombrosos todavía hoy día para un juego de ordenador.

Además de todo lo anterior, parece ser que el procesa-

dor requerido para sacarle partido al juego será sólo un 486/66. Pronto tendremos oportunidad de comprobar si esto es cierto, y si el aspecto visual del juego definitivo se corresponde con las primeras impresiones que transmite.



Silent Thunder es la segunda parte de A-10 Tank Killer, un potente simulador de vuelo y combate aéreo. Con el paso de los años, esta segunda parte posee una calidad técnica soberbia.



Silent Thunder
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

En respuesta a la pregunta formulada en esta misma sección por Jonatan Sánchez de Barcelona en el número anterior sobre la existencia del "Stratego", existe uno de la casa Accolade que apareció en 1990. Su desarrollo es diferente al del juego de mesa, ya que el enemigo está oculto entre las cuadrículas del tablero y tu misión es conquistar una bandera. Esperamos que esta breve referencia os sea de utilidad.

Quiero apoyar a Francisco Lara en su crítica a Intel del mes pasado. Yo diría que no hay que comprar ningún procesador superior al 486. Soy un ex-usuario de Amiga y no entiendo cómo procesadores más rápidos que el de este ordenador, van más despacio y tienen tan pocas posibilidades gráficas y suponen una inversión tan grande. Me arrepiento de haber cambiado al PC.

J. Ramón Escudero
Comera

La decisión de comprar o no un procesador superior depende de tí, pero has de tener en cuenta varios factores. El primero es que el Amiga no tiene un procesador cualitativamente mejor en cuestión de gráficos y sonido que un 486 o un Pentium, sino que lleva incorporados unos procesadores especiales de gráficos y sonido, por lo que la simple gestión de un 68000 no te aportaría nunca la calidad de la que hablas. En el caso del PC, estos chips se ven sustituidos por tarjetas gráficas o de sonido, y te aseguramos que con la oferta del mercado actual, se superan con creces las prestaciones del Amiga. La única ventaja del 68000 sobre los 486 o Pentium, es la multitarea real sin añadidos de ningún tipo. En segundo lugar, si el Amiga no está a la altura de los PCs en nuestro país, es por culpa de la nefasta gestión de Commodore en España. Si no evolucionas con el PC, tendrás que bajarte tarde

o temprano del tren de la informática. Da mucha rabia saber que estamos en manos de las decisiones comerciales de grandes multinacionales, pero así funciona el mercado.

¿Porqué, a diferencia de lo que habéis hecho con los anteriores juegos publicados, no encuentro la solución de "Fascination" en el último número publicado de vuestra revista?

Francisco Ponce
Oviedo.

La respuesta es muy sencilla: la solución del juego Fascination está incluida en el Tomo I de una serie de libros de pistas editados por la compañía Procin, y dicho libro está disponible en las tiendas. En el caso de Simon the Sorcerer, publicamos la solución porque el libro de pistas que se editó en su día, ha sido retirado del mercado.

Quisiera que me informárais sobre cualquier noticia relacionada con Warcraft II: si habrá traducción al castellano, etc...

Aitor Galilea
Navarra

Parece ser que saldrá al mercado, pero no se sabe cuándo ni quién lo distribuirá en España. Al parecer la compañía editora está en tratos con algún distribuidor, pero no termina de cerrarse un acuerdo. En cualquier caso, y si te urge mucho, puedes comprarlo en Estados Unidos o a una tienda que traiga productos de importación.

¿Aparecerá en el mercado la segunda parte de "Syndicate" próximamente?

Alfonso Espina
Bilbao.

Pues eso afirma Electronic Arts, así que ve preparándote para una acción mucho más salvaje que nunca.

¿Un DX4/100 con más de 8 Mb es suficiente para todos los pugilatos existentes en el mercado o con visos de aparecer a medio plazo? ¿Hay gran diferencia entre un Pentium 66, un DX4/100 y un DX2/66?

Aitor Hernández
Fuenterrabía.

La verdad es que para nosotros, la máquina más idónea para poder jugar a todo lo que hay es como mínimo un Pentium 100 con 16 Mb. Cualquier otro ordenador se te quedará pequeño demasiado pronto, dada la línea evolutiva de las producciones de software. De todas formas, la decisión es tuya.

Los atolladeros irresolubles en los que nos encontramos aquellas personas que estamos muy metidas en el mundo de los juegos para PC, hacen que desistamos a veces de seguir jugando. ¿Porqué no regaláis juegos más fáciles? Por otra parte, el truco de los comodines para Lost in Time no funciona en mi equipo ¿qué hago?

Javi Delgado
Sevilla.

Lo cierto es que nosotros creemos que los juegos que regalamos son fáciles, porque si no, no hay calificativo para juegos con un nivel tan elevado como The Dig. En cualquier caso, Lost in Time tiene un libro de pistas en el mercado editado por la compañía Coktel. El truco de los comodines falla inexplicablemente en ciertos equipos -no te ha pasado a tí solo-. Nosotros lo incluimos con nuestra mejor intención porque nos funcionó sin problemas.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

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

WALT DISNEY Pictures
presenta

TOY STORY (JUGUETES)



¡GANA GRANDES PREMIOS
CON EL ÚLTIMO
GRAN ÉXITO DE WALT DISNEY!

Ahora, puedes entrar en el sorteo de 5 salvapantallas(*) y 100 alfombrillas de ratón de "TOY STORY".

Sólo tienes que poner en marcha tu imaginación y tus conocimientos informáticos y mandarnos

UN DIBUJO

(EN PAPEL,
HECHO POR ORDENADOR)

**DE TU JUGUETE
PREFERIDO**

junto con este
cupón debidamente
complimentado a la
siguiente dirección:

**COMPUTER
GAMING WORLD**
c/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid

NOMBRE _____ EDAD _____

APELLIDOS _____

DIRECCIÓN _____

TELÉFONO: _____

(Recepción válida de dibujos hasta el 15 abril 1996)

(*)WINDOWS
Diskettes 3.5 "HD

- Procesador 386SX 25 Mhz o superior.
- Microsoft Windows 95, 3.1 o superior.
- 4MB RAM.
- 7MB espacio de disco.
- Pantalla 256 colores.

¡DIVIÉRTETE CON UNOS JUGUETES INOLVIDABLES!



Los programadores por excelencia de Amiga, se lanzan de cabeza al PC con un ambicioso proyecto que ha costado más de 3 años de desarrollo. Z es un juego de estrategia que rompe moldes creados por otros exitosos títulos. Hasta la fecha, todas las producciones de The Bitmap Brothers han sobresalido en su tiempo del resto de los productos de otras compañías por una razón u otra, y han sido superventas en muchos países del continente.

X+Y=Z

La fórmula secreta de los Bitmap Brothers

Eric Matthews y Simon Knight son los Bitmap Brothers, un equipo explosivo que ha demostrado sobradamente a lo largo de muchos años su valía profesional como diseñadores y programadores de juegos de ordenador. Casi toda su carrera ha estado enfocada en el Amiga, un potente sistema casi extinto en nuestro país pero que sigue funcionando muy bien en lugares como Gran Bretaña o Alemania. Aunque en su día, títulos como "The Chaos Engine" o "Speedball" tuvieron versiones de PC, hace un tiempo los Bitmap Brothers se plantearon en serio el salto al PC para poder llegar a más usuarios, y puestos en faena, decidieron hacer algo que se saliera de toda norma establecida con anterioridad para los juegos de estrategia.

Con este reportaje especial, elaborado en estrecha colaboración con The Bitmap Brothers —quienes nos han facilitado en exclusiva todo el material necesario— tendrás la oportunidad de conocer más de cerca a estos míticos programadores, saber más sobre ellos y profundizar al máximo en su primer juego diseñado específicamente para PC: Z.

Historia de Z

Z comenzó como una idea surgida hace cuatro años a raíz de la exploración de un terreno hasta entonces inexplorado por Eric Matthews: los juegos de estrategia. Cuando Eric se dio cuenta de que no le gustaba nada de lo que había hasta entonces, decidió que su siguiente proyecto sería un juego de estrategia que cambiaría radicalmente el concepto existente en los títulos de este género.

Algo que Eric siempre había tenido muy en cuenta en todos sus proyectos, tenía que seguir patente en Z. La jugabilidad y sencillez de manejo tenían que ser estandartes del

juego. Una vez decidido esto, se puso manos a la obra con Simon y el resto del equipo, empezando una ardua tarea que está recibiendo estos meses las últimas pinceladas y que con un poco de suerte, verá la luz en junio —la versión traducida y doblada al castellano es probable que lleve un poco más de tiempo—.

El juego

Z es un juego de estrategia en tiempo real que posee un entorno totalmente manipulable por el jugador. El objetivo es bien sencillo: conquistar el territorio del enemigo antes de que él tome el tuyo. La carrera por la tierra y sus recursos es brutal, y sólo la conjunción de una inteligencia superior y

una estrategia adecuada darán la victoria a uno de los contendientes.

La perspectiva de Z es una vista aérea del terreno, configurado por accidentes geográficos e instalaciones y unidades enemigas. Los territorios están repartidos entre ambos bandos, y una pequeña parte de ellos —incluyendo algunas unidades de combate— son neutrales y por tanto susceptibles de ser aprovechados por cualquiera de los contendientes.

En Z sólo hay que combatir y capturar complejos tecnológicos y unidades enemigas, pero no se construyen fábricas o cuarteles tal y como sucedía en Command & Conquer o Dune 2. Sin embargo, sí se mantiene un cierto progreso según avanzan los



Brad y Allan se relajan con unas cervezas tras la dura batalla.

Reunidos en 1987, The Bitmap Brothers se han convertido en unos de los desarrolladores más respetados y exitosos de Europa. Durante los últimos nueve años –seis en realidad, puesto que hay que descontar los tres años que llevan trabajando en Z– han producido ocho originales y premiados juegos. La calidad, el estilo gráfico y la concentración en la jugabilidad, les han supuesto unas ventas de más de millón y medio de unidades sólo en Europa. Además han sido galardonados con cuatro prestigiosos premios británicos como Programadores del Año (In-Din, Golden Joysticks, CU Readers Award y Zzap Readers Award).

The Bitmap Brothers han sido autores de ocho títulos que se han visto versionados en PC, Amiga, Atari y diversas consolas. Estos títulos seguramente traigan buenos recuerdos a muchos de sus fans: THE CHAOS ENGINE –un juego de acción en el que la humanidad y sus mascotas son transformados en violentas máquinas de matar por un todopoderoso ordenador–, GODS –una aventura de acción multinivel que incorporaba una rutina que media la habilidad del jugador y adaptaba la dificultad del juego en concordancia–, XENON –un arcade que demostró que los ordenadores de 16 bits eran capaces de ofrecer toda una experiencia a nivel de juegos–, SPEEDBALL –un deporte futurístico revolucionario en su día que utilizaba ciertos detalles Cyberpunk–, SPEEDBALL 2 –donde se incorporaba aún más violencia y una presentación tipo retransmisión televisiva–, XENON 2 –trepidante secuela que incluyó una magnífica banda sonora en las versiones Amiga y Atari–, CADAVER –aventura arcade en isométrica 3D que proporcionó cientos de horas de entretenimiento–, y MAGIC POCKETS –una dosis muy liberal de ingenio con algo más que un poco de imaginación y banda sonora de Betty Boo–.

Casi todos estos títulos demostraron, entre otras cosas, que se podían hacer muy buenos juegos en un solo disco.

La resaca de Allan tras la fiestecita.

niveles. Por ejemplo, en el primer nivel, no existe ningún centro donde reparar las unidades o vehículos dañados, mientras que, por el contrario, sí lo habrá en niveles superiores.

Las distintas unidades –robots a pie o dirigiendo un vehículo–, pueden ser controladas individual o colectivamente. Este es uno de los aspectos que empiezan a marcar diferencias con títulos como, por ejemplo, Dune 2: sólo con pinchar y arrastrar el cursor, se puede seleccionar un amplio grupo de unidades. Si alguna unidad está en peligro, o alcanza un objetivo, enviará un mensaje informando de ello. Basta simplemente con pinchar sobre la ventana del mensaje para dirigirse al lugar en que se encuentra la unidad.



Interfaz

Lo que más sorprende y agrada de Z a primera vista, es su inmediatez a la hora de ponerse a jugar, no hay que leer un extenso manual para saber cómo funciona todo. Meterse en el juego es muy fácil, pero jugarlo y vencer ya no lo es tanto. Con esto no estamos afirmando que sea un juego difícil, sino que no requiere gran cantidad de información para poder acceder a todas las posibilidades que ofrece.

El jugador no podrá tener queja de la manejabilidad de Z, ya que no hay menús, ni complejos controles mediante teclado. Todo se basa en el ratón: apuntar y pinchar. Así,





A la izqda.: El sargento Zod echa la bronca al jugador por inútil. Brad posando de forma sencilla y recatada en un tanque.

para mover una unidad, ir a un lugar determinado o reparar un edificio, sólo hay que colocar el cursor sobre el elemento en cuestión y pulsar el botón del ratón. Intuitivo es el calificativo exacto para el interfaz de Z.

Robots Inteligentes

Los soldados de Z son robots. Hay seis tipos diferentes, y cada uno de ellos tiene un armamento específico y una personalidad única. Además de esto, cada robot individual tiene un patrón de comportamiento diferente al de los demás, reaccionando ante distintas situaciones con respuestas que dependen del momento y de la coyuntura global del combate. Esto influye también en cómo cumple el robot las órdenes del jugador: si éstas no tienen sentido o van a poner en un peligro innecesario al robot, la unidad puede girarse hacia el jugador y mandarle al cuerno.

Además, cuando una unidad no tiene órdenes específicas y se le plantea una situación susceptible de tomar una decisión, escogerá la mejor opción disponible en ese momento. Por ejemplo, si un robot está parado y se acerca una unidad enemiga, o camino de una instalación encuentra una unidad neutral, tratará de capturarla para utilizarla en el cumplimiento de su deber.

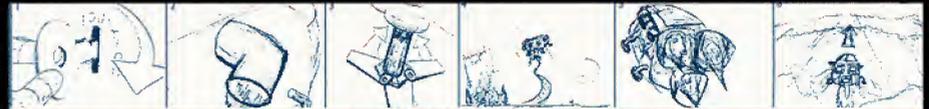
Cada uno de los robots puede llevar a cabo hasta 40 acciones diferentes, todas ellas contempladas con más de 2,000 imágenes de animación. A éstas hay que añadir varios miles más, empleadas para animar los doce tipos de vehículos –tanques, jeeps y lanza-misiles entre otros– que están a disposición de cualquiera de los bandos para mejorar las posibilidades de victoria.

Los niveles

Z tiene un total de 20 niveles que transcurren en diversos tipos de terreno. Hay cinco planetas con diferentes configuraciones de terreno, y cada uno de ellos contiene cuatro fases distintas. Los terrenos que cubren la superficie de cada uno de los planetas, son una espesa jungla, un caluroso desierto, un glacial ártico, una violenta cadena volcánica y una avanzada ciudad industrializada. Cada uno de ellos no supone sólo un simple escenario sobre el que situar la acción, sino que añade pequeños obstáculos propios del terreno que dificultan el libre movimiento de tropas y unidades por la superficie.



El paso de una escena a otra queda reflejado por la variación en contenido de los dibujos a lápiz del storyboard. Esta secuencia corresponde al despegue de la nave tras conquistar un territorio.



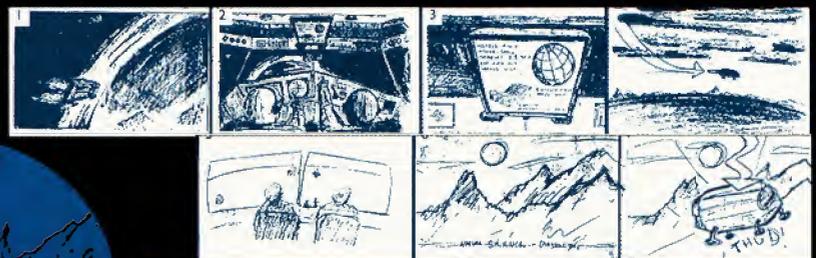
En el segundo dibujo se ve claramente cómo se puede definir de una forma gráfica y sencilla el vuelo errático de la nave al aterrizar en un nuevo territorio.



En este fragmento del storyboard correspondiente a esta secuencia se aprecia la planificación previa de la animación que aparece en pantalla cuando Allan y Brad han conquistado un planeta. Lo celebran brindando con cerveza junto al sargento Zod.



Cuatro sencillos dibujos bastan para dar una idea al animador de lo que debe contener la secuencia elaborada. El jugador ha conquistado un territorio, y el sargento Zod planta la bandera que lo identifica.



La tranquilidad del planeta, representada por el dibujo 6, queda rota por el aterrizaje de la nave. El estruendo representado por la onomatopeya del dibujo 7 es muy contundente.





Un pequeño picnic para descansar entre batallas.



Brad "felicita" a Allan.

Cada uno de los robots puede llevar a cabo hasta 40 acciones diferentes, con más de 2.000 imágenes de animación

Escenas animadas

Hay un total de 20 minutos de fluidas animaciones en alta resolución que harán las delicias del jugador al pasar un nivel, al morir o al ganar el juego. Todas ellas están caracterizadas por un muy peculiar sentido del humor absolutamente impropio de un inglés, ya que la socarronería y especial sentido de lo militar del sargento Zod, son más propios de un estereotipo norteamericano.

Las animaciones incorporan por supuesto, voces —todas ellas magníficamente interpretadas— para los tres protagonistas de Z: Zod, Brad y Allan.



Parte del equipo de Z.
De izquierda a derecha: Matt King (testeo del juego), Simon Knight (diseño adicional y testeo del juego), Mike Montgomery (programación adicional), Eric Matthews (diseño) y Martin F. Godber (diseño adicional).



Sonido atronador

La verdad es que el sonido de Z es totalmente atronador e impactante, y merece la pena escucharlo a todo volumen con unos buenos altavoces, siempre y cuando resistan las paredes. La potencia de las explosiones acompañada por el retumbar de los carros de combate al pisar una mina, provoca una sensación bastante realista de encontrarse en un campo de batalla.

Modos de juego

Z permite jugar contra el ordenador o tres oponentes humanos en red, así como una opción de dos jugadores vía serie. El traba-

jo que esto supone, se ha visto aumentado por el afán perfeccionista de los Bitmap Brothers. Si juega el ordenador contra un humano, tiene que haber distintos tipos de oponentes para satisfacer cualquier tipo de necesidad y nivel de habilidad. Además, los escenarios en red han de ser diferentes a los existentes en el modo de un jugador para no aburrir, con lo que el trabajo gráfico se multiplica sustancialmente.

Habra que esperar hasta junio, como ya adelantábamos para ver el resultado final, pero parece que la espera merecerá la pena.

ENTREVISTA

Eric Matthews: «Z es un juego concentrado en la acción»

► **Hablamos con Eric Matthews, la principal "mente pensante" de los Bitmap Brothers. Eric nos cuenta la odisea de lo que probablemente arrasará miles de ordenadores.**

CGW: ¿Cómo surgió la idea de Z?

EM: Se me ocurrió hace 4 años, en una ocasión en que me puse a analizar el concepto de los juegos de estrategia. Eran todos muy aburridos porque estaban cortados por el mismo patrón: sistema de turnos, una retícula predefinida, los gráficos eran de baja calidad y el "scroll" penoso, entre otros muchos defectos. Todos estos juegos carecían de un atractivo inmediato, y además no invitaban a pasar muchas horas con ellos. Y mejor no hablar del sonido, algo fundamental para llamar la atención. Así que decidí que lo siguiente que quería hacer era un juego de estrategia.

CGW: ¿Por qué un juego de estrategia y no de otro tipo? El que no hubiera ningún juego de estrategia que te gustara no supone un imperativo para hacerlo.

EM: Bueno, en primer lugar me gusta hacer cosas diferentes y explorar nuevos campos, algo ya de por sí atractivo. Además, quería dar un enfoque distinto al que se había dado hasta entonces a los juegos de estrategia. Yo creo que un juego de estrategia debe ser una combinación de acción y estrategia, pero sobre todo de acción. El jugador debe estar en combate constantemente, su adrenalina debe estar a tope para que el juego funcione. Z lo consigue porque combina los mejores elementos de diversos tipos de juegos: la rapidez y adictividad de un buen juego de acción, los personajes de un juego de rol y la planificación e inteligencia artificial de un juego de estrategia. Además, posee toques efectistas como grandes explosiones y un sonido tremendo que le confiere una sensación de realismo muy potente.

CGW: Ahora que mencionas la inteligencia artificial, ¿qué porcentaje supone este aspecto sobre el conjunto de Z?

EM: Un porcentaje muy alto. Hemos querido que cada personaje del juego

tenga una personalidad diferente y se adapte a cada situación tal y como hace una persona. Por tanto, hemos desarrollado un sistema de inteligencia artificial que permite que cada uno de los robots, así como el ordenador cuando juega de contendiente, adquieran una vida y un pensamiento propios. De esta forma, al igual que tú comerías una locura en una situación desesperada, atacando al enemigo con todos tus efectivos al verte acorralado, el ordenador hace lo mismo. Cuanto más agobiado se vea, más "estresado" estará y más acentuada será su reacción.

CGW: En Z, a diferencia de otros juegos como Command & Conquer o Dune 2, no se contruyen edificios. ¿Qué otras características aporta Z?

EM: En realidad no debemos comparar juegos como los que has mencionado, o Warcraft o Warcraft 2 con Z. Cada uno de estos títulos tiene su propia personalidad, y todos ellos tienen algo que les confiere un toque especial que los hace únicos. Sin embargo, y vuelvo sobre mi concepto de un juego de estrategia, yo creo que este tipo de juegos debe estar centrado en la acción, y no en la gestión de los recursos del terreno o la construcción de edificios y complejos tecnológicos. Esas tareas llevan mucho tiempo y restan atención a lo principal: el combate. Z es un juego concentrado en la acción que no se pierde en disquisiciones acerca del gobierno de unas instalaciones o una ciudad. De esta forma, resulta mucho más asequible a cualquier tipo de jugador.

CGW: ¿Por qué utilizar robots en lugar de personas? ¿Tiene algo que ver con su impersonalidad, desde el punto de vista de que no se están matando humanos sino máquinas?

EM: A decir verdad, tiene mucho más que ver con el hecho de que un robot, por el mero hecho de serlo, puede hacer lo que



quiera y resulta creíble. Esa era la idea desde un principio: crear personajes que pudieran realizar multitud de acciones diferentes y que además no resultasen inverosímiles. Por eso hemos utilizado robots. Además de que puedan hacer muchas cosas que no podría hacer una persona, lo que sí hemos querido hacer es que se pareciesen lo más posible a un ser humano. De ahí el darles una personalidad, una cara que gesticula y un alto nivel de sentido del humor que no sólo acentúa su personalidad, sino que además ameniza el juego.

CGW: Z tiene 20 niveles. ¿Os habéis planteado editar en el futuro discos con más niveles?

EM: Sí, sin duda alguna lo haremos. No porque consideremos que 20 niveles son pocos. En realidad no hay que cuantificar este aspecto, sino evaluar la jugabilidad y la cantidad de horas que supone terminarse el juego. Más allá de esto, Z es además un juego que apetecerá jugar repetidas veces, puesto que la adictividad y la variación de las situaciones tienen el peso suficiente en el juego como para producir este efecto.

CGW: Para acabar, ¿Qué proyectos tenéis en mente? ¿Volveréis a hacer arcades?

EM: Los proyectos inmediatos son Z 2 y Chaos Engine 2, así como versiones para Playstation y Saturn. En cuanto a los arcades, Chaos Engine era un juego de acción y definitivamente, la segunda parte también lo será.





Universos de bolsillo

Chronomaster

Escrito y diseñado por Roger Zelazny, ganador de numerosos premios Hugo y Nébula, apoyado por Jane Lindskold, Chronomaster es una aventura de ciencia ficción que lo tiene todo: buenos gráficos, buen sonido, y un guión impresionante.



Chronomaster

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 486/33, MS-DOS 5.0, 4 Mb RAM, VGA VESA, Tarjeta de Sonido, Disco Duro, CD-ROM 2x, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Capstone
Distribuidor: Proein

El Señor del Tiempo –Chronomaster, de nombre Korda–, debe desentrañar el misterio del éxtasis a que han sido sometidos dos universos de bolsillo. Los misteriosos propietarios de ambos universos no dan señales de vida, y sus respectivos diseñadores no son tampoco de gran ayuda, ya que por ética profesional no revelan ninguna información acerca de los propietarios o las llaves que devolverán el paso del tiempo a los dos universos.

Su periplo le llevará por un mundo devastado por la guerra y otro en el que impera la magia. Con toda su habilidad y recursos, el Señor del Tiempo tendrá que descubrir la identidad de los terroristas y devolver la normalidad a los dos mundos: Urbs y Aurans.

Urbs

Alrededor del sol amarillo de un sistema solar con cuatro planetas, orbita un cinturón de asteroides que dificulta el acceso a Urbs, un mundo industrializado habitado por una sociedad militarista y en el que las leyes naturales coinciden con las del Primero de los Universos. Urbs fue devastado por una terrible guerra que dejó atrás un magnífico diseño urbanístico y un montón de tumbas. Sólo hay una forma de vida inteligente sobre Urbs: el Guardián, que situado sobre el Norte magnético de Urbs, impide la colocación del Rastreador de Resonancias necesario para localizar la Llave de

Urbs. Korda tendrá que hacer lo imposible para conseguir mover al Guardián y lograr así su objetivo.

Aurans

En un sistema solar de sol binario, se encuentra Aurans, un gran planeta semidesértico que orbita este sol junto con un gigante gaseoso y un pequeño mundo tipo Tierra. A pesar de su aridez, Aurans resulta un lugar bastante extraño debido a que las leyes físicas de este Universo han sido alteradas para permitir la existencia de una magia al estilo de las Mil y una noches. Aunque Korda pueda solucionar con mayor facilidad el problema que se le plantea para colocar el Rastreador de Resonancias, el asunto se agravará ante la dificultad de localizar la Llave de Aurans.

Guionista de lujo

Tan complejo guión, sólo podía ser fruto de la privilegiada mente de Zelazny, un autor de sobra conocido en todo el mundo por obras como “Tú, el Inmortal” y “El hombre que no existía”. Jane



Lindskold ha colaborado con Zelazny en la elaboración de la trama de Chronomaster, aportando nuevas ideas y desarrollando las que Zelazny viene empleando en su obra desde hace años.

Rematando una historia alucinante, los gráficos tridimensionales en alta resolución y la banda sonora real-



La sensación futurista y mágica te invade totalmente al cargar el juego



zan la sensación futurista y mágica que invade inmediatamente al cargar Chronomaster. Sin embargo, a pesar de ser gráficos en 3D, el movimiento de Korda no es exactamente en tres ejes, desvirtuando así el entorno tridimensional del juego y creando una falsa impresión.

En cualquier caso, a la anterior hay que añadir un reparto con casi 100 personajes, y otros tantos actores poniendo sus geniales voces a los protagonistas del juego. Cabe destacar que los roles

principales están interpretados por Ron Perlman como Korda, Brent Spinner como Milo y Lolita Davidovich como Jester.

El lado oscuro de Chronomaster es que no será ni siquiera traducido a nuestro idioma, con lo que se sigue mareando la perdiz de siempre —esa pobre ave que debe estar hasta el pico de que la mienten en todas partes sin tener culpa de nada, y que en esta ocasión carga con el mochuelo de los juegos no traducidos a nuestro idioma—.



El truco es...

En Aurans, usa la alfombra mágica para coger la fruta de los genios. Cuando llegues al oasis y veas diversas frutas en el suelo, coge la que tenga pinta de más mortal. Habla con la alfombra hasta que te diga las palabras mágicas que devolverán a los genios a la botella. Vuelve al desierto y dale la fruta a un genio. Cuando caiga al suelo y pierda el turbante, apresúrate a cogerlo cuanto antes.

Calificación

Chronomaster



Pros: Chronomaster posee un guión soberbio arropado por unos gráficos por encima de la media. La trama resulta muy adictiva: cuanto más se avanza, más se quiere jugar.

Contras: El interfaz no es demasiado cómodo, y el juego está íntegramente en Inglés —eterno handicap para el jugador medio que no tiene porqué conocer este idioma—.



Acoso en segundo grado

Buried in Time

La secuela de The Journeyman Project deja a su predecesor muy atrás, al mismo tiempo que promete seguir sus pasos:

espectaculares gráficos en alta resolución, como escaparate de un desarrollo poco sugerente.



Buried in Time

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33, Windows 3.1 o posterior, 8 Mb RAM, 10 Mb de Disco Duro, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Sanctuary Woods
Distribuidor: ERBE

Si embargo, Buried in Time tendrá posiblemente la misma carrera que su antecesor: un buen marketing pero nada más. Se trata de ese tipo de juegos de los que nadie gusta especialmente. En The Journeyman Project el jugador se pasaba la mayor parte del juego andando por claustrofóbicos pasillos de alta tecnología, con pesadas puertas metálicas abriéndose y cerrándose a su alrededor. Los enigmas con los que luchaba eran robots estilo japonés, con todos los potentes sonidos de pesados pisotones metálicos que impone el género. El movimiento era voluminoso y torpe: el personaje se arrastraba de un lado a otro pesadamente y con esfuerzo. Era difícil orientarse... era un juego intramuros.

Buried in Time no corrige ninguno de estos problemas. El personaje sigue llevando un monstruoso traje espacial, pareciendo más un buzo que un "crononauta". El movimiento aún está lejos de ser fluido. A menos que se quiera avanzar hacia adelante, en cuyo caso se obtiene un breve momento de animación, el movimiento es cuestión de girar a derecha o izquierda y mirar arriba o abajo una cantidad de veces algo elevada hasta estar mirando en la dirección adecuada, y después avanzar.

No hay forma de retroceder, no hay forma de hacer

movimientos laterales. Esto resulta frustrante. Cuando se intenta llegar a toda prisa hasta los aposentos de Ricardo Corazón del León antes de que los guardias descubran la presencia del intruso, este handicap resulta frustrante. Y cuando se está en las escaleras del castillo y un caballero blande su espada ante el viajero del tiempo, puede convertirse en una frustración bastante sangrienta.



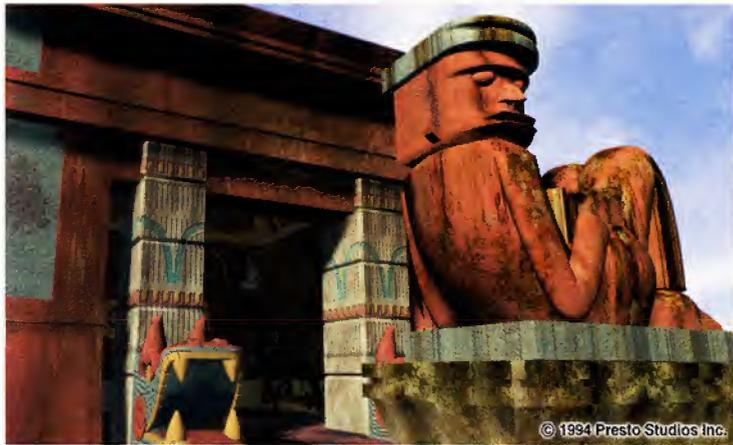
catapultado diez años en el futuro, mientras que su "yo" futuro es arrestado por el terrible crimen de "viajar en el tiempo e intentar cambiar la historia". Con este punto de



partida, comienza una densa trama que podría resultar atractiva e incluso poseer un alto nivel de suspense,

Por lo demás, Buried in Time resulta gratificante a nivel visual y argumentístico. El protagonista se ve





Los decorados pertenecen a Francia, Italia, el Imperio Maya y el espacio exterior



siempre y cuando se tenga la mente muy abierta y guste la ciencia ficción hasta tal punto, que se pase por alto un nivel de jugabilidad prácticamente nulo debido a la desorientación que generan el sistema de movimiento y el propio interfaz de usuario.

Poder toquetear todas las curiosidades del estudio de Leonardo DaVinci y la bodega privada del Rey Juan, en busca de pistas que podrían conducir al desenmascaramiento del agente que en realidad ha originado todos los problemas, sabiendo que en cualquier momento po-

dría abrirse una puerta tras la que quizá está el némesis del protagonista, y que éste escaparía en un abrir y cerrar de ojos antes de poder echarle el guante, resulta excitante.

Además, los decorados son en sí mismos fuente de excitación y suspense. Los escenarios pertenecen a Francia, Italia, el Imperio Maya y el Espacio Exterior. El objetivo es convencer a las autoridades de la inocencia del protagonista, gracias a la aportación de pruebas como una huella de un viajero del tiempo junto al castillo francés, algún desperdicio anacronista a



la entrada del templo Maya, y al tiempo evitar todo tipo de contacto con los nativos. La dificultad de impedir que un ente del pasado se percate de la presencia del viajero del tiempo, se hace extrema cuando éste aparece en medio de una invasión -Francia- o rodeado de indios que pretenden adorarlo como a un dios -Méjico-.

Mientras tanto, el jugador ha de mantenerse ocupado realizando otras tareas más mundanas como recoger una flecha ensangrentada, un brazalete maya o un cráneo, albergando la esperanza de que puedan sacarle de un atolladero más adelante. O no. Si el jugador no gusta de la resolución de puzzles, y prefiere pasear simplemente recogiendo objetos, puede jugar a Buried in Time en el modo "Walkthrough" -como opuesto al modo "Aventura"-.

Este modo obliga a explorar los mismos lugares, pero la mayoría de los puzzles se resuelven por sí mismos. Por ejemplo, cuando se aproxima el primer encuentro con Art, hay una puerta harto difícil de abrir en el modo normal, mientras que

en el modo "walkthrough" se abre casi automáticamente poco menos que empujando al personaje al interior de la estancia.

La decisión de incluir estos dos modos de juego es correcta, pero tiene el pequeño fallo de no poder alternar de una a otra una vez empezado el juego. Hay que decidirse por uno de los dos antes de empezar a jugar por primera vez.

Buried in Time es de esos juegos que promete mucho, pero que a la hora de la verdad, flojea en muchos aspectos. Destacan los gráficos y el sonido, e incluso el argumento es aceptable, pero la jugabilidad y el interfaz dejan bastante que desear.



El truco es...

En tu casa del futuro, examina de cerca una estantería con muñequitos. El segundo empezando por la izquierda contiene un mensaje de tu "yo" del futuro que te permitirá realizar el primer salto en el tiempo.

Calificación

Buried in Time



Pros: Lo más destacable acerca de Buried in Time es que para su edición en nuestro país ha sido totalmente traducido y doblado a nuestro idioma.

Contras: Debido a la falta de animaciones en las secuencias de movimiento, se produce a menudo una desorientación que puede producir más de un dolor de cabeza.



Conquistadores natos

Sea Legends

Ingleses, Franceses y Españoles pugnan por el control del Caribe. Cada centímetro de tierra se gana con una muerte en combate, cada muerte clama venganza. El destino del Caribe está en manos del Capitán Richard Gray, de la Armada de Su Majestad.

Es el año 1667, y las verdes aguas del Caribe están infestadas de piratas y naves enemigas. El Capitán Richard Gray, un joven de adinerada familia a las órdenes de Su Majestad, llega a las Barbados para ponerse al servicio del gobernador Sir Archibald Baily. El gobernador le hace una petición de dudosa naturaleza, todo por el bien de la familia del joven.

Así da comienzo un tortuoso viaje en el que aguardan tesoros, combates, conquistas, traición y cientos de horas de mediatubunda cavilación y trepidante acción.

Un monstruo

Sea Legends no merece otro calificativo, y hay que entender éste en el buen sentido de la palabra. El juego es rico como pocos, ya que ofrece multitud de opciones y posibilidades a la hora de jugarlo. Desde visitas a las principales islas del archipiélago hasta fragorosas batallas navales, búsqueda de tesoros, invasiones y combates de esgrima.

La sensación es de estar viviendo en la época, una especie de realidad virtual entendida de un modo diferente al que acostumbramos, una realidad brutal, compleja y casi perfecta.

Ciudades del Caribe

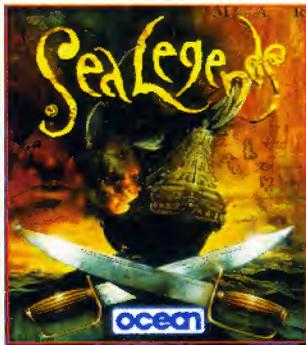
El viaje de Gray comienza en el puerto de Bridgetown, donde el joven Capitán tendrá que entrevistarse con el Gobernador Bailey. Desde allí, y siguiendo las precisas



instrucciones del dirigente, Gray tendrá que poner rumbo con el Hefestus—su magnífica nave—hacia el norte, en una misión de patrulla y reconocimiento.

En cualquiera de los puertos Ingleses o aliados, y dependiendo del tamaño de la ciudad, Gray tiene diversas opciones que le permitirán reparar o mejorar

de encontrar todo tipo de suministros, necesarios en muchas ocasiones para poder permanecer largos periodos de tiempo en alta mar. En los astilleros además, existe la posibilidad de vender el Hefestus y adquirir una nueva nave. Esta es otra de las monstruosidades de



Sea Legends

Precio: 7490
Requerimientos de Sistema:
 486/33, 8 Mb RAM, Disco Duro,
 MS-DOS 5.0, VGA, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x, Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia

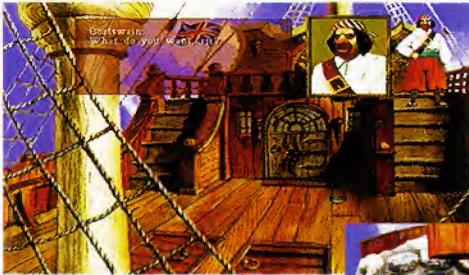


su nave, adquirir una nueva, guardar la partida—hay que pagar por ello—, o contratar tripulantes.

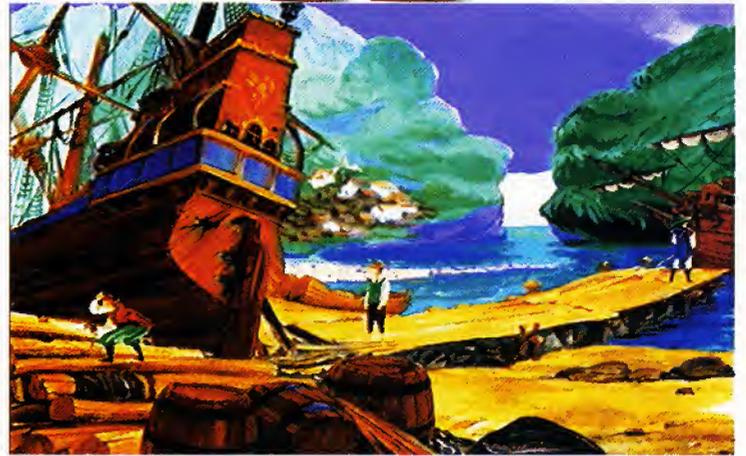
En comercios y astilleros se pue-



El juego nos invita a un tortuoso viaje en el que nos aguardan tesoros, combates, conquistas...



y sobre todo el saber sacar el máximo provecho de los vientos racheados para obtener una buena velocidad de crucero.



El modo de navegación controlada por el jugador es excelente, y permite obtener informes de la dirección del viento, la profundidad de las aguas, el estado del barco y si hay enemigos, el estado de los mismos.

Además, el jugador dispone de seis puntos de vista distintos, y cabe destacar entre ellos el de seguimiento. Con esta posición de la cámara, se puede seguir una andanada de cañonazos hasta su destino y comprobar si han conseguido impactar o no.

Otro de los puntos fuertes durante la navegación, es la posibilidad de botar una

chalupa en la que puede ir parte de la tripulación o el mismo Gray. El objetivo de esta opción es ofrecer una posibilidad de huida en casos extremos, o bien explorar determinadas zonas de la costa, así como desembarcar en un territorio enemigo.

Batallas navales

Al entrar en combate, hay que tener en cuenta dos factores muy importantes y decisivos a la hora de acertar en el blanco: la dirección del viento y el movimiento del mar. El Hefestus dispone de cañones a babor, a estribor, a popa y a proa, implementando así una enorme efectividad de ataque.

En alta mar, tras los primeros cruces de cañonazos, existe la posibilidad de abordar al enemigo, pasando entonces al modo de combate de esgrima. El Capitán Gray tendrá que batirse con la tripulación enemiga utilizando su florete, una difícil tarea que sólo los más diestros lograrán superar.

Sea Legends es un juego tan completo que requiere gran cantidad de horas para conocerlo a fondo y hacerse con los mandos. Sin embargo, la calidad del producto bien lo merece, ya que los efectos de sonido, los gráficos —renderizados en 3D en algunas escenas del juego, coloridas ilustraciones en otras— y la jugabilidad, unidos al argumento y a la ambiciosa grandeza del proyecto, hace que posea un atractivo intrínseco al que pocos jugadores podrán resistirse.

Calificación

Sea Legends



Pros: Sea Legends es una obra faraónica en cuanto a contenido se refiere. La riqueza de acciones disponibles y las posibilidades que ofrece, dan un nuevo sentido a la expresión "realidad virtual".

Contras: Los gráficos en el modo de navegación no son especialmente brillantes, y podrían estar mucho más trabajados. La banda sonora destaca por su práctica ausencia y monotonía.

El truco es...

Coloca el Hefestus en paralelo a una nave enemiga cuando entres en combate, de forma que puedas aprovechar al máximo la capacidad de los cañones de babor o estribor. Arria tus velas y apunta al timón o a las velas, con lo que inmovilizarás rápidamente al enemigo. Si te ves apurado, iza las velas y sal de allí a todo trapo.

TOP SECRET

Los archivos secretos de Cocytus

The DIG



Este mes os ofrecemos el escalofriante relato de la odisea de una expedición de la NASA cuyo único objetivo era desviar la trayectoria de un asteroide, y que terminó transportada a un planeta a millones de años luz de la Tierra. Unas veces desde el punto de vista de una criatura alienígena, otras desde el punto de vista del jefe de la expedición, el documento describe con todo detalle los hechos acaecidos hasta el momento en que los terrícolas consiguieron volver a su planeta, marcados por el recuerdo y las consecuencias de sus actos en Cocytus. Cerrando el documento, hay un extracto del relato de la vorágine de acontecimientos que Maggie Robbins —la periodista de la expedición— publicó a su vuelta a la Tierra.

El viaje de la lanzadera espacial de la NASA llevó a Brink, Low y Robbins a un sector muy cercano al gigantesco Atila, el poderoso meteoro que amenazaba con destruir la Tierra. Una vez en el espacio, Low contactó con el Especialista Miles mediante el intercomunicador. Habló con él de la caja de herramientas de la expedición, llamada cariñosamente “el cerdo”. Una vez la tuvo accesible, la empujó hasta el asteroide, donde la abrió y sacó todo lo que había dentro. El siguiente paso era colocar las cargas explosivas en los sectores 2 y 3 del asteroide. Para hacer esto en el sector 2, Low utilizó la pala mecánica para cavar un agujero y emplazar el explosivo Alpha, tras lo cual procedió a activarlo. En el sector 3, utilizó la pala normal para quitar una gran roca haciendo palanca, colocando y activando después el explosivo Beta. Ya de vuelta a la lanzadera, habló con Borden acerca de los explosivos.

Tras observar los efectos de la devastadora explosión, el trío se dispuso a explorar el misterioso abismo que había quedado tras la división del asteroide. En su interior encontraron tres proyecciones y una placa. Low, el único militar de la expedición, decidió averiguar qué había bajo las extrañas proyecciones y aplicó sobre ellas la pala mecánica, descubriendo así tres placas más. Tras varias discusiones entre los componentes del equipo sobre qué debían o no hacer, Low tomó de nuevo la iniciativa y pulsó todas las placas. El trío no salió de su asombro al darse cuenta de que una de los huecos que había dejado una de las placas al desaparecer, era lo bastante grande como para que un humano penetrase en él. Lo que encontraron al otro lado del recién descubierto túnel les dejó atónitos, y se apresuraron a acercarse a un pedestal que había a lo lejos para colocar en él las cuatro placas. El resultado de esta decisión cambiaría para siempre el curso de sus vidas.





...vio a tres extraños seres bipedos, poco peludos y a juzgar por sus patrones mentales, poco habituados a ejercitar sus facultades psíquicas

La extraña criatura dudó por un momento de la información que recibía de sus sentidos. Había creído percibir una llamada, un suave empujón de energía psíquica en aquél olvidado y neutro lugar. Sin embargo, el empujón se repitió varias veces más, de forma intermitente. Trató de captar su origen pero le fue imposible. Entonces decidió enviar su energía mental a explorar la superficie de su añorado mundo, Cocytus. Cuando alcanzó la llanura de la Bóveda Celeste, detectó enseguida la presencia de vida inteligente, algo inaudito que no había sucedido en más de mil años. Quizá sus sondas de socorro habían tenido por fin éxito en la búsqueda de una forma de vida capaz de ayudarles a corregir su error. Esperó impaciente entre los restos de una vieja nave estelar accidentada.

Pasados unos minutos, vio a tres extraños seres bipedos, poco peludos y a juzgar por sus patrones mentales, poco habituados a ejercitar sus facultades psíquicas. En cualquier caso, era mejor que nada. Cuando uno de ellos tiró de un desgastado cable de la nave, se decidió a contactar con ellos. Al principio de su examen las criaturas se sobresaltaron, pero el que parecía menos inteligente de todos, se recuperó pronto de la sorpresa. Aquellos alienígenas eran su única esperanza de salvación, por lo que debía proporcionarles cuanto ayuda pudiese. Reuniendo sus ya escasas fuerzas —el viaje hasta Cocytus había consumido gran parte de su energía—, concentró su poder y dejó caer una de las llaves de Nexus, la más importante de todas. Inmediatamente, tuvo que volver a su destierro ante la inminente posibilidad de perderse para siempre entre ambas dimensiones, pero antes de hacerlo puso en la mente de la criatura poco inteligente la idea de abrir el cofre que había bajo el cable. Este cofre

contenía un dispositivo que le serviría para enviar a los extraños seres unas leves indicaciones en caso de necesidad, pero sobre todo era un instrumento que le permitiría observarles cómodamente desde el exilio.

Gracias a este poderoso artefacto, el cansado ser supo que las criaturas se habían dirigido hacia un pequeño montículo del que sobresalían unos huesos, y tras cavar durante unos minutos, habían encontrado una mandíbula y un colmillo. Entonces decidió que había llegado el momento de indicar a aquél simple ente llamado Boston Low, dónde tenía que seguir cavando para encontrar el brazalete que su pueblo había enterrado hacía ya un milenio. Low percibió algo y utilizó el dispositivo. De vuelta al punto de partida, y puesto que los alienígenas no parecían saber cuál debía ser su siguiente objetivo, el ser pidió a uno de sus congéneres que enviase su energía a Cocytus para orientar los pasos de los seres bipedos. Una vez aclarado este punto, el ser se dijo que debía

acontecimiento podía cambiarlo todo, y quizá provocar un mal aún mayor. A pesar de todo, no podían hacer nada por remediarlo, así que se limitaron a esperar y observar.

La primera consecuencia de la desgracia, fue la separación inmediata de los dos alienígenas que conservaban la vida, con lo que el control de la situación se mermó enormemente por un lado, pero por otro mejoraba en un aspecto: podían ser más directos al controlar al ser poco inteligente sin temor a las posibles suspicacias de sus congéneres.

La innata curiosidad del alienígena llamado Low, le hizo recoger una placa que había en el suelo, un importante paso para la consecución final del objetivo que los habitantes de Cocytus habían impuesto al ignorante ser. Por suerte para todos, Low decidió dirigirse de inmediato a la rampa que descendía a la Cámara de Energía, donde enseguida se dio cuenta de que la consola se utilizaba para introducir la secuencia de movimientos que debía realizar el robot activado por el bo-



reunir a su pueblo para comunicarles la cada vez más real posibilidad de su próxima salvación.

Por desgracia, mientras la asamblea tenía lugar, una de las criaturas perdió la vida por un simple descuido. Aquél terrible



TOP SECRET

Low tuvo dificultades para calcular los movimientos exactos que debía realizar el robot, pero al final...



tón triangular. La misión de este robot era recuperar la lente que se había caído de su pedestal y colocarla en su sitio. Esto debía hacerse en dos turnos diferentes de movimientos, para mayor comodidad del alienígena. Low tuvo dificultades para calcular los movimientos exactos que debía realizar el robot, pero al final consiguió acertar con la secuencia.

Una vez que la lente estuvo en su sitio, Low pulsó sobre la placa suelta y cogió el cristal azul. De vuelta a Nexus, encontró una



barra morada que contenía la combinación de polígonos que abría la primera puerta a la izquierda de la rampa, la puerta del Museo. El alienígena utilizó el panel que había junto a la puerta e introdujo la combinación, accediendo con ello al primero de los transportes.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.

Anotación 1.

Todos los transportes funcionan igual. Hay una estación en cada extremo donde puedes subir y bajar. Este primer transporte conduce al museo. He localizado un dispositivo en forma de atril (donde se me ha aparecido otro fantasma), lo he examinado. Tiene un botón con forma de pentágono que pulsado hasta que una línea llega hasta el centro del diagrama de la derecha, activa uno de los cinco puentes de luz.



Anotación 2.

Las pantallas del Museo me han proporcionado una valiosa información que seguramente me será útil en el futuro. He encontrado una barra roja similar a la morada que había en Nexus, y también una tablilla que parece ser una especie de Piedra de Roseta del lenguaje de los alienígenas.

Hay unos cristales verdes que parecen tener la capacidad de devolver la vida a los muertos. Maggie está intentando descifrar el lenguaje alienígena en la Biblioteca. Voy a probar los cristales sobre Brink.

... / ...

Había sucedido lo que la entidad exilada de Cocytus se temía. La criatura llamada Low había encontrado los Cristales de Vida y los había empleado para resucitar a la criatura Brink, sin sopear ni por un momento las posibles consecuencias. Esto significaba que las desgracias no cesarían de sucederse una tras otra. Aunque los efectos de los Cristales de Vida sobre esta raza fuesen imprevisibles, mucho se temía el ser que el precio de la resurrección iba a ser demasiado alto, y que incluso pudiera costar más vidas.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.

Anotación 3.

Una vez resucitado Brink, hemos ido ambos hasta la puerta cerrada del museo. He intentado abrirla, y ante mi in-

capacidad para hacerlo, Brink me ha ayudado. He cogido varios cristales más y una cápsula explosiva. Camino del museo hay una bajada hacia una cala, donde hemos encontrado la primera criatura alienígena viva. Se trata de una especie de tor-



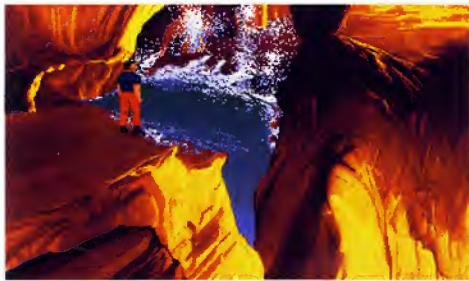
tuga que una anguila gigante ha devorado de inmediato. El monstruo nos impide bucear para acceder a una caverna subacuática.

Anotación 4.

Brink ha desaparecido durante el ataque de la anguila. He recompuesto el esqueleto de la "tortuga" y he colocado en su interior la cápsula. Un cristal verde ha hecho el resto. Me dispongo a zambullirme para explorar la caverna.

... / ...

La criatura llamada Low había demostrado con sus actos que la primera evaluación de su capacidad mental había sido errónea. Su mente demostraba una agudeza de ingenio inusitada, y sin embargo, ante determinadas situaciones parecía no encontrar salidas no violentas. Low había encontrado la segunda placa necesaria para acceder a la Gran Catedral, y la barra naranja de acceso al Planetario, otro de los lugares clave de Cocytus y de una importancia vital para llegar hasta el Creador, el único ser que podría desvelar a Low el escondite del único elemento que escapaba al control de los entes exilados. A pesar de que el



Creador era una pieza clave para escapar del destierro, el ser que vigilaba permanentemente a Low tenía un cierto temor respecto a la reacción de quien le había llevado al destierro, ya que bien podría negarse a prestar ningún tipo de ayuda.

El ser volvió su atención de nuevo a la criatura Low, quien estaba abriendo la puerta que daba acceso al Planetario —una puerta que había a la izquierda de donde murió y resucitó la criatura Brink—. De nuevo, el ser quedó sorprendido ante la audacia del alienígena: para cruzar un abismo azotado por el oleaje, se lanzó sobre la cresta de la ola al escuchar el retumbar del agua. Ya en al otro lado de la impresionante grieta, Low hizo palanca con la pala en una gran roca para derribarla, probablemente pensando en la vuelta.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.

Anotación 5.

Activado otro puente de luz —esta vez he tenido que rotar la lente antes de pulsar el botón correspondiente—. He seguido el camino hasta un llano, donde una criatura se ha llevado consigo una pieza del control de una puerta. Hay que atrapar al bicho para recuperar la pieza.

Nota para Maggie: si algo me ocurrese y necesitas abrir esta puerta, sigue estas instrucciones. **Coge la clavija, métele en el agujero, coloca la vara en la clavija, usa la caja torácica con el gancho, la barra con la jaula, coge la placa que hay en el agujero cerca de la puerta, pulsa en el agujero y atrapa al bicho en la jaula —la forma más fácil es rodeando por delante el soporte rocoso de la trampa—. Usa el brazalete con el bicho y libéralo. Para saber dónde va, usa el dispositivo**

de rastreo. Tendrás que cavar un poco y colarte por la rendija. Coge la pieza y úsala con el panel de la puerta.

Anotación 6.

He encontrado una barra verde y la tercera de las cuatro placas. Empleando las barras dorada y plateada con el mapa de la luna, he descubierto que la dorada controla la luna grande, y la plateada la pequeña. He dejado la luna grande en la posición de la 1:30 [45 grados arriba a la derecha], y la pequeña entre la grande y el planeta. Al salir de la cámara he recuperado la barra de la trampa. Al otro lado de las cataratas que hay cerca del control del puente de luz he encontrado una barra azul. Vuelvo a Nexus en el transporte para explorar otra puerta.

... / ...

El extraño ser supo que la criatura Low estaba ya muy cerca del Creador, y que de alguna forma, éste había detectado también su presencia. Había que actuar rápidamente, por lo que decidió manipular directamente a la criatura insertando en su mente una secuencia de sugerencias sobre los pasos a seguir a continuación. Debía ser muy sutil para que el alienígena no notase la intromisión en su subconsciente. Era una opción arriesgada y muy peligrosa, pues el equilibrio mental del receptor podía verse afectado. El ente volvió a concentrar su energía y transmitió a la Criatura Low lo siguiente:

“Abre la puerta que hay a la izquierda de la columna de luz con el código contenido en la barra roja. Como el transporte no funciona, vuelve a Nexus y entra en el túnel oscuro. Ve a la izquierda hasta que llegues hasta los controles. Pulsa el botón

verde que está más a la derecha, pasa por la trampilla de la izquierda y pulsa el botón verde de la izquierda. Púlsalo otra vez y se abrirá la puerta de la estación de control de transportes. Pulsa en la trampilla para entrar y sobre el panel de control para manejarlo. Mete la barra azul en el agujero que está más a la derecha. Cada uno de los cristales de la izquierda se corresponde con uno de los transportes, y el que está estropeado es el de la tumba. Pulsa el cristal inactivo para seleccionarlo y mueve las barras azules hasta que esté brillante como el resto. Repite la operación con cada uno de los cristales restantes hasta que todos brillen en azul claro. Vuelve a la estación del transporte de la tumba y pulsa el botón para que llegue el transporte y cógelo. Cuando llegues al lugar desde el que se ven las lunas, usa la pala con la placa de piedra. Entra por el agujero y usa el cristal azul con el agujero de la pared. Pisa el triángulo pequeño que hay al frente, casi en el centro. Mientras estás sobre él, coloca encima el palo. Vuelve a salir fuera y toca la tierra que hay a la izquierda del agujero. Vuelve a entrar en la tumba y toca la estatua. Sal de nuevo y sigue el camino. Arregla el puente de luz pulsando sobre la lente para colocarla adecuadamente. Usa el interruptor y vuelve a Nexus.”



TOP SECRET

El ser experimentaba una cierta ansiedad ante los próximos acontecimientos. Era una sensación extraña e indigna de su raza...



El ser quedó exhausto. El esfuerzo había sido enorme, pero la complejidad del acceso al lugar en que se conservaban los restos del Creador había requerido una acción extrema. Lo que restaba era fácil de intuir, y dado el ingenio demostrado por la criatura Low, estaba seguro de que lo conseguiría. El problema seguía siendo la reacción del Creador, pero por eso precisamente había querido facilitar las cosas: cuanto antes llegase Low al Creador, menos tiempo tendría éste de sopesar las posibilidades de acción.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.

Anotación 7.

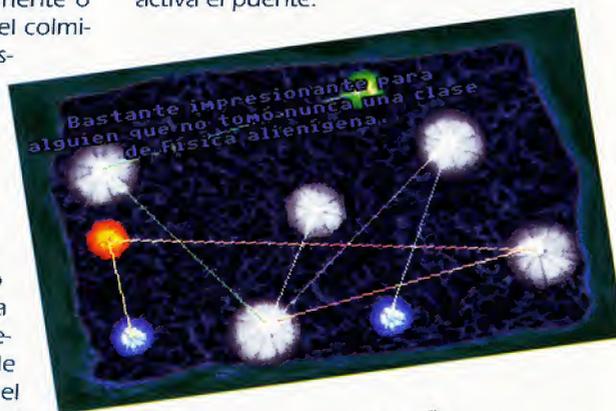
El código de la barra verde abre la puerta que hay a la derecha de la columna de luz, pero parece que la puerta no funciona por una falta de corriente o algo así. He abierto el panel con el colmillo, y lo he conectado con las chispas del suelo utilizando el cable de la nave que encontramos al llegar. El lugar al que he llegado con el nuevo transporte tiene un diseño bastante intrincado. Siguiendo el camino hasta la cueva que hay al frente a la derecha, y entrando por el agujero de la derecha, luego a la izquierda y por último a la derecha, he llegado a una sala que dispone de un panel de control. Al introducir el código de la barra roja —la que abrió la puerta de la tumba—, he obtenido una especie de mapa. Seguiré explorando por la puerta de la izquierda.

Anotación 8.

Hay un control para activar otro puente de luz, pero está estropeado. Creo que voy a tener que hacer un cursillo acelerado de electrónica cuando vuelva. Una vez activado, vuelvo a la tumba.

Nota para Maggie: por si te surgiese la necesidad de reparar uno de los puentes de luz, te adjunto un bosquejo e instrucciones de los pasos a seguir para restablecer las conexiones.

El objetivo es hacer que el rayo rebote en cada uno de los prismas y después vaya a los receptores coloreados. Pulsa sobre el prisma central hasta que el rayo alcance el prisma que hay debajo y un poco a la izquierda. Ahora rota ese prisma hasta que el rayo verde vaya al prisma blanco que hay arriba a la izquierda, el rayo azul que vaya al prisma blanco que hay arriba a la derecha y el rojo al prisma que hay abajo a la derecha. Ahora rota cada uno de los tres prismas blancos hasta que los rayos del color apropiado lleguen a los receptores correctos, iluminándolos con un color más brillante. Cuando lo hayas hecho bien, lo sabrás. Ahora sal de esta pantalla y activa el puente.



... / ...

El ser experimentaba una cierta ansiedad ante los próximos acontecimientos. Era una sensación extraña e indigna de su raza, cuyo control emocional había sido absoluto desde hacía millones de años. La situación a la que se enfrentaba la criatura Low podía costarle la vida, eliminando cualquier esperanza de salvación para los exilados habitantes de Cocytus. Low había vuelto a la tumba y se dis-



ponía a acceder a la Cripta del Creador, pero su proximidad había despertado a uno de los Guardianes. El alienígena tuvo entonces una idea magistral al utilizar un cristal de vida para despertar al otro guardián, que se lanzó inmediatamente sobre el otro comenzando una breve confrontación que terminó con la muerte de ambos. La criatura Low empleó por primera vez el regalo que el ser desterrado le había hecho a su llegada a Cocytus: la barra dorada. Por fin el alienígena iba a encontrarse cara a cara con el Creador.

Sin embargo, aunque Low abrió la pirámide con la barra dorada y revivió al Creador con un Cristal de Vida, el lenguaje empleado por el Creador para comunicarse con Low le resultó incomprendible a este último, por lo que decidió marcharse.

De repente, el ente supo que una de las criaturas mutadas por el Creador había despertado, e imploró al vacío que no sucediese nada irreparable. Por desgracia, al igual que había sucedido con toda la obra del Creador, el mal sobrevino sobre la criatura alienígena por la que Low parecía tener un especial afecto —un



Aquella criatura les producía a los desterrados habitantes de Cocytus un profundo sentimiento de lástima, ya que era una víctima inocente de la obra del Creador

sentimiento curioso que debía ser estudiado-. Los ritmos fisiológicos de la criatura Low se aceleraron al recibir la llamada de auxilio de su congénere, y se dispuso a buscar ayuda para rescatarla.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.



Anotación 9.

Maggie ha sido atacada por una criatura elienígena. Voy a buscar a Brink para que me ayude.

Anotación 10.

Brink no atiende a razones, así que me he visto obligado a tomar medidas de persuasión. He utilizado la linterna para molestar a los murciélagos que hay en el techo de la cueva donde Brink trabaja afanosamente. Me he apoderado de la caja de Cristales de Brink y le he amenazado con no devolvérselos si no me ayuda a rescatar a Maggie. El científico está cada vez más trastornado.



Anotación 11.

Hemos cruzado por los puentes de luz hasta la sala de mapas, y explorando hemos llegado hasta la cámara. En un apartado rincón de ésta, hay una abertura que me había pasado inadvertida anteriormente. Conduce al nido de la bestia que tiene presa a Maggie en una especie de telaraña. Hablando con Brink del monstruo, hemos llegado a la conclusión de que lo mejor es que él le distraiga mientras yo salgo por una puerta que hay a la derecha. Tengo una teoría que debo comprobar.

Anotación 12.

Mi teoría era cierta. He subido a una cascada y desviado el curso del agua empujando una roca. De vuelta al nido de la bestia, le he comentado a Brink mi teoría de la rejilla del agua.

Anotación 13.

Brink se ha vuelto a ir. Cada vez está peor, y es posible que pronto tengamos un disgusto. He abandonado el nido con Maggie, saliendo por la izquierda. Nos hemos dirigido al saliente y hemos entrado por la abertura que hay a la derecha de la del transporte. Hay un extraño campo a caballo entre esta y otra realidad. Creo que ha llegado el momento de hablar con Maggie de la tablilla que encontré en el Museo.

... / ...

“Por fin”, pensó el ser en su destierro. La criatura Low había encontrado la Isla, y entrando por la abertura que había en ella había localizado la última placa necesaria para acceder a la Catedral. Sin embargo, los acontecimientos volvían a torcerse, pues la criatura Brink parecía estar atrapada en una grieta que había al otro lado del puente de piedra que pasaba ante las cataratas del Planetario. La criatura Low tomó entonces una drástica decisión: le cortó la mano al alienígena Brink utilizando la mandíbula del osario de la superficie de Cocytus.



La criatura Brink estaba trastornada por el repetido uso de los Cristales de Vida, y sufría una terrible fijación difícil de eliminar aun reuniendo todas sus fuerzas y las de sus congéneres. Aquella criatura les producía a los desterrados habitantes de Cocytus un profundo sentimiento de lástima, ya que era una víctima inocente de la obra del Creador. Al menos ellos habían tomado su propia decisión. A pesar de su irracionalidad, en un leve destello de lucidez la criatura Brink había accedido a acompañar a sus congéneres a Nexus para colocar las placas en la puerta, con la fútil esperanza de poder volver con ello a su mundo. Una vez más, Brink sufrió los efectos de la locura del Creador y se marchó.

El ser se preguntó por primera vez desde la llegada de los alienígenas si no se habría equivocado al confiar en ellos como salvadores de su raza. El peso de la tarea que les había impuesto era excesivo, y no estaba seguro de que pudieran soportarlo. Mientras las criaturas Low y Robbins se dirigían al laboratorio de la Catedral utilizando el transporte, el ente reunió de nuevo a sus congéneres para consultar el curso de sus próximas decisiones.

... / ...

Diario de Boston Low, Comandante de la Expedición Atila de la NASA.

Anotación 14.

Hemos encontrado una extraña y gigantesca maquinaria que quizá sea nuestro pasaporte a la Tierra. Examinando la consola que hay en la parte inferior de la máquina, me he percatado de la falta de

TOP SECRET



Una nueva frontera para la Humanidad

por Maggie Robbins
(extracto del final)

una pieza, pues hay un hueco en la maquinaria. He consultado con Maggie sobre el dispositivo alienígena, y hemos decidido que quizá ella pueda entender el lenguaje del alienígena de la pirámide. Abandonando la Catedral por la parte superior del inmenso mecanismo, he arreglado el último de los puentes de luz. Sólo había que quitar el nido de las aves.

Anotación 15.

Camino de la pirámide, me he dado cuenta de que necesitareé Cristales de Vida para resucitar al alienígena, así que he recogido algunos en la sala del Museo donde se nos apareció el fantasma en forma de calavera para advertirnos del peligro de las brillantes rocas.

Anotación 16.

Maggie parece entenderse bien con el alienígena. Está discutiendo con él acerca del dispositivo alienígena, y por fin el impresionante ser —que se llama a sí mismo el Creador— ha introducido un nuevo elemento de discusión: la pieza del ojo. No parece muy dispuesto a ayudarnos, pero Maggie sigue insistiendo sobre este nuevo objeto. Por fin, la criatura ha accedido y nos ha proporcionado un código para la Sala de Mapas. Creo que nuestra vuelta a la Tierra está cada vez más próxima.

... /



...y a pesar de las repetidas advertencias del Creador y su falta de fe en nuestra capacidad para aferrarnos a la realidad, fuimos a la Sala de Mapas e introdujimos el código que nos había proporcionado. El holograma que generó la máquina nos indicó que debíamos dirigirnos a una pequeña playa que había cerca de las cataratas que salvaron la vida de esta periodista. Al otro lado de la puerta triangular encontramos la pieza del ojo.

De vuelta al laboratorio, Brink volvió para enfrentarse de nuevo a Low, exigiéndole que le entregase todos los Cristales de Vida que tuviera. Low accedió para no tener que emplear la violencia, y pensando en que quizá más tarde habría tiempo para tratar de razonar con Brink. Nuestra principal prioridad en aquel momento era colocar la pieza del ojo en su sitio. Sin embargo, aún parecía faltar algo. Low me habló de la pieza del ojo y yo le entregué el único Cristal de Vida que poseía, pero no pudimos hacer funcionar la máquina. Decidimos entonces que necesitábamos obtener de Brink varios de estos maravillosos y peligrosos objetos. Low recuperó la pieza de la máquina y fuimos a hacer una visita a Brink.

Brink estaba totalmente fuera de sí, pero accedió a compartir los cristales que produjera su máquina. Low colocó la pieza del ojo en la máquina de Brink, pero ésta sólo produjo dos Cristales de Vida. Low le explicó a Brink que se los quedaría puesto que él debía tener cientos de ellos, y que se llevaría la pieza del ojo para volver a la Tierra. Si Brink lo deseaba, podía quedarse y recuperar la pieza más tarde para proseguir con sus experimentos. Pero Brink no deseaba com-

partir nada, y en su locura atacó una vez más a Low y me amenazó de muerte. Por puro accidente, y más bien por culpa del propio Brink, éste cayó por el acantilado perdiendo la vida por segunda vez.

Con los dos cristales y la pieza del Ojo, volvimos al laboratorio de la Catedral y Low los colocó en la consola. Entonces hablamos acerca del dispositivo alienígena de nuevo y decidí operar yo la máquina. A partir de este momento, sucedieron varios hechos en su mayoría lamentables, hechos que están recogidos en el libro titulado “Encuentros en el Espacio— Tiempo 7”, cuya publicación será dentro de pocas semanas. Sí queda por destacar, que tras mi muerte, Low salió de la Catedral y se dirigió al centro de cocytus, directo al Ojo. Una enorme bestia se interpuso en su camino pero Low se libró de ella desconectando el puente de luz. Después de volver a activarlo, entró en el Ojo. El resto es historia.



CONCURSO The DIG

!!Consigue una fabulosa camisa vaquera de Lucas Arts!!

El reto

Una de las **DIEZ fantásticas camisas vaqueras** que regalamos puede ser tuya, pero no te creas que te va a resultar fácil conseguirlo; nos explicamos: si una elevada dosis de sagacidad es lo que necesitas para resolver los múltiples acertijos que The Dig te plantea, nosotros por nuestra parte vamos también a poner a prueba tus neuronas.

Perversamente, hemos introducido una serie de modificaciones en **tres** de las pantallas que ilustran el artículo con las soluciones del juego, así que tendrás que mantener los ojos bien abiertos mientras juegues para tratar de descubrir cuales son esos cambios.

Si lo consigues, envíanos el cupón que encontrarás en esta misma página con tus datos, explicando claramente cuales son las tres pantallas modificadas, en qué páginas se encuentran y en que consisten los cambios. Suerte...



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:

AMÉRICA IBÉRICA, S.A. C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso The DIG")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se extraerán 10, que obtendrán como premio una camisa vaquera. El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 12 de Abril de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Abril de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 12 de Abril de 1996, publicándose el resultado en el número 6, correspondiente a Mayo 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.

Cupón de participación

**COMPUTER
GAMING WORLD**

**CONCURSO
The DIG**



Respuestas

Incluye a continuación la descripción de las tres pantallas trucadas especificando la página en la que se encuentran y cuál es el elemento que ha sido introducido o modificado.

1.-
.....
.....
.....
.....
.....

2.-
.....
.....
.....
.....
.....

3.-
.....
.....
.....
.....
.....

Enviar a: **COMPUTER GAMING WORLD, AMÉRICA IBÉRICA, S.A.**
C/ Miguel Yuste 26, 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso The DIG")

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ()





¡Mens gusana in corpore sano!

Earth Worm Jim

Me llamo Jim... Worm Jim. Yo era un gusano rastrero hasta que la fortuna me cayó del cielo en forma de traje espacial. Los ojos, la dentadura a lo "Hollywood" y las chicas, me fueron dados por añadidura. ¡Si tuvieras un boli, te firmaría unos autógrafos con gusto!

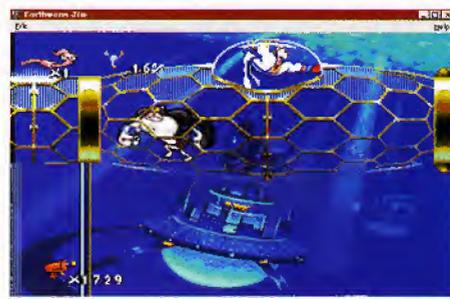
No suele ocurrir que un juego, aparezca en el mercado en sus versiones para Windows y DOS al mismo tiempo y desde 'latitudes' distintas, pero la singularidad de Earth Worm Jim, llega a tales extremos que hasta lo improbable es posible a su alrededor. Aunque dentro del entorno DOS, el juego tiene primera y segunda parte,

no es menos cierto que la versión Windows irradia calidad en todos sus aspectos. Está más elaborada y sus gráficos son mejores, pero debes tener en cuenta que, al hablarte así, lo hago moviéndome entre unos márgenes —por lo general— bastante pequeños, ya que las dos versiones son muy parecidas y se basan en los mis-

mos principios e idéntico personaje con sus aventuras. En realidad casi podrían pasar las dos versiones por tres entregas de una misma producción.

Las partes primera y segunda, concebidas para el sistema operativo DOS, se podrían considerar continuación ambas, una de otra. A medida que se van escalando los niveles, el programa te ofrece unas claves para acceder la próxima vez directamente a una fase avanzada sin

tener que volver a empezar. Por el contrario, la versión diseñada para Windows, está concebida como un todo. En el fichero tendrás una lista con todos los niveles. En un principio estarán "no disponibles", y a medida que los superas se irán activando para poder llegar a ellos cuando enciendas tu ordenador. Aquí, los 'gags' que operan cuando no te mueves a través de los distintos niveles de cada pantalla, son más ingeniosos y atrevidos que en la versión DOS.



Earth Worm Jim 1y2 (MS-DOS)

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486DX (recomendado Pentium), 8 Mb de ram (aconsejables 16), SVGA, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Rainbow Arts
Distribuidor: Arcadia

Earth Worm Jim (Windows 95)

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486/33 Mhz. Windows 95. 8 MB-RAM. VESA. SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Windows 95

Earth Worm Jim para Windows, contiene veinte niveles saturados con aventuras que no conocen límite en la acción, que se mueven a través de un mundo repleto de gráficos en 256 colo-



La singularidad de Earth Worm Jim, llega a tales extremos que hasta lo improbable es posible a su alrededor

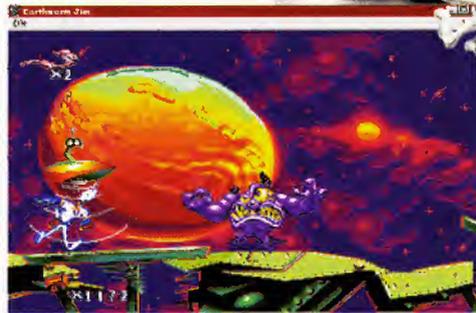


res y que sorprenden por la cantidad, variedad y calidad de los personajes que las pueblan: demonios, perros salvajes, sicópatas, un moco dotado de consciencia que te retará en una competición de 'puenting', aberraciones genéticas, científicos locos, dragones, 'avispidas' avispas, etc. y la gran sorpresa final. Tendrás -al igual que en la versión DOS-, pantallas de bonus

casi podrían considerarse como niveles de entrenamiento y ajuste, porque a medida que vayas avanzando las dificultades serán mayores. No debes olvidar que tu vida depende de la cantidad de bolas de plasma, armas, energía en la zona de asteroides o vidas extra que recojas, pero no puedes realizar esta tarea de forma indiscriminada, porque tendrás que dosificar la energía -sobre todo- a razón de las necesidades que vayas teniendo durante la partida.

nen salida, pero siempre la hay sin excepción. Cuando estés inmerso en un callejón sin salida, tienes un fichero de ayuda en la barra superior del juego, que te permitirá acceder a unos consejos cortesía de la casa. Más

etc., pero algunos decorados son propios de esta entrega, así como otros lo son de la



y armas de todo tipo para defenderte de tus atacantes. Es cierto que las primeras fases,

Cada una de las fases, constituye una trama de retos que -aparentemente- no tie-

de una vez te sacarán de algún apuro. Sobre todo ten muy en cuenta que a veces tendrás que saltar hacia plataformas que no puedes ver aún, pero que adivinas: es un riesgo que deberás correr...

que acabo de comentar. Existen unas claves para acceder a las distintas etapas, que se te irán dando a medida que vayas avanzando en el juego. Los gráficos son menos espaciales y en el desarrollo del juego puedes encontrarte desde vacas hasta puercos que deberás transportar hacia su columpio para que se diviertan saltando.

El truco es...

En ambas versiones, no debes abusar de los disparos, porque son finitos. Existen muchas situaciones que podrás salvar con el látigo, sin necesidad de disparar. Cuando te enfrentes a Psy-Crow en el asteroide, corre de un lado para otro, y no le des tiempo a prepararse para disparar.

MS-DOS

Básicamente es parecido a la versión Windows, con sus fases, sus pantallas de bonus,



Un arcade divertido por su sentido del humor único, singular por el planteamiento de sus retos y brillante por la calidad de sus gráficos



Tendrás contacto con una desesperante institutriz que cae por las escaleras que intentas superar en una de las fases, y podrás teletransportar

tarte a otros lugares. Deberás vencer al gorila y su pez de oro, al simpático perro pariente de Mr. Hide... En fin, para que no pienses que soy un ogro, prueba con: tetera, grifo, vaca, ... -y adivina las otras tres- cuando selecciones meter el código.

pantallas de asteroides que aparecen en ambas versiones, y sirve para prepararte

GROOVY!

En la versión DOS, tendrás que enfrentarte a cuervos, perros asesinos, sistemas de poleas, vacas, trampas, cadenas y cuerdas por las que trepar, gorilas etc, intentando recoger la mayor



Calificación

Earth Worm Jim 1y2

○○○

Earth Worm Jim W'95

○○○○

Pros (ambas versiones): Sus gráficos están mejor logrados en Windows que en el sistema DOS. El juego es rápido y se accede a los niveles ya jugados sin problema, pero en el DOS, el diseño de las fases, aunque sea menos sofisticado, da más pistas a la hora de tener que decidir cómo continuar.

Contras (ambas versiones): Deberás tener cuidado con los mandos, sobre todo a la hora de colgarte con un latigazo o saltar hacia un lugar concreto, porque a veces la respuesta no es muy buena cuando se trata de acciones complejas.

cantidad de energía, vidas y armas que puedas. Nunca debes dejar que tu porcentaje de vida descienda por debajo del 20%, porque ese ya es un nivel bastante peligroso. No debemos olvidar que en esta versión para DOS, la entrega consta de las partes primera y segunda del juego.

En cualquier caso, sabrás que has pasado una fase cuando Jim tome su moto para largarse del lugar en que se encuentra. La moto es una pasada: se trata de un motor a reacción sin más. Ni estabilizadores, ni asiento, ni ruedas: sólo dos puños para acelerar. Este medio de locomoción se usa sobre todo en las



frente a los nuevos niveles que se avecinan.

Earth Worm Jim -en cualquiera de sus dos versiones, Ms-DOS o Windows 95- es un arcade divertido por su sentido del humor único, singular por el planteamiento de sus retos y brillante por la calidad de sus gráficos. Un juego que te alegra el día y contiene un eleva-

do índice de captación para quienes lo jueguen. ¡Y la música!, que añadida a los efectos especiales -algunos de poca urbanidad- confieren un lenguaje desenfadado y amigable a este invertebrado viscoso y frío. ¡Además, con el año de lluvias que llevamos...!, no me extrañaría nada que te lo encontrases por el parque.

¡Por fin la revista de informática al alcance de todos!

FamilyPC

¡En el interior la más completa Guía de Compras de me

FamilyPC

Edición Especial
Marzo 1994
MULTIMEDIA PARA PC Y MAC

- Hazlo tu mismo
- Amplía tu ordenador
- Personaliza Windows '95

ENTREVISTA
Emilio Aragón

INFORMES
■ Convierte el PC
en un estudio
de diseño

■ COCINA:
Los mejores chefs
del mundo en pantalla

Cámaras
Digitales

La fotografía
del futuro,
ya disponible

Desde menos de
25.000
PESETAS

Escáneres

dillo, de mano o sobremesa:
busca tu opción

¡GRATIS!

La Guía de Compras
más completa
del mercado.

La Revista de Informática pensada
para la Gente de Hoy

AMERICA
IBERICA



Las formas de una rara dimensión

Tempest 2000

El espacio. La negrura concentrada en sus agujeros negros: ni siquiera la luz puede escapar. El tiempo y hasta los fotones quedan atrapados en su inmensa gravedad; se curvan. Dimensiones tan extrañas y diferentes... Profundidad absoluta; el núcleo donde se retuercen dos mil tempestades enfrentadas.

A veces, en verano, se forman de repente tormentas que pueden sorprendernos como el ladrón al hombre confiado; terremotos atmosféricos que aparecen sin previo aviso, al igual que sorprenderá el Apocalipsis a la Tierra. En otras ocasiones, los temporales nos atrapan en nuestro interior, cautivando el intelecto y dejando pasmados a quienes se asoman dentro. Este es el caso de Tempest 2000.

Transportado a una rara dimensión fuera del tiempo y del espacio, tus movimientos a través de las figuras geométricas en donde discurre la acción, serán limitados: los cuerpos estarán representados en tres dimensiones, siendo desde el borde más alejado con respecto a tu situación, de donde surgirán los atacantes. En el más cercano a la pantalla de tu monitor, tendrás tu plaza fuerte: deberás defender tu posición contra cualquier cosa que se acerque a ti. Es

cierto que te encuentras atrapado, pero también lo es, que la velocidad constituye la ventaja más importante, una fuerza que te llevará —sin duda— a conseguir la victoria.

Disparar sin preguntar

Los objetos en cuyo borde te mueves, tienen la particularidad de estar estriados. Cada una de las estriás, forma un singular pasillo y en ellos es donde

tendrás que actuar. Cuando aparece un enemigo al fondo de la

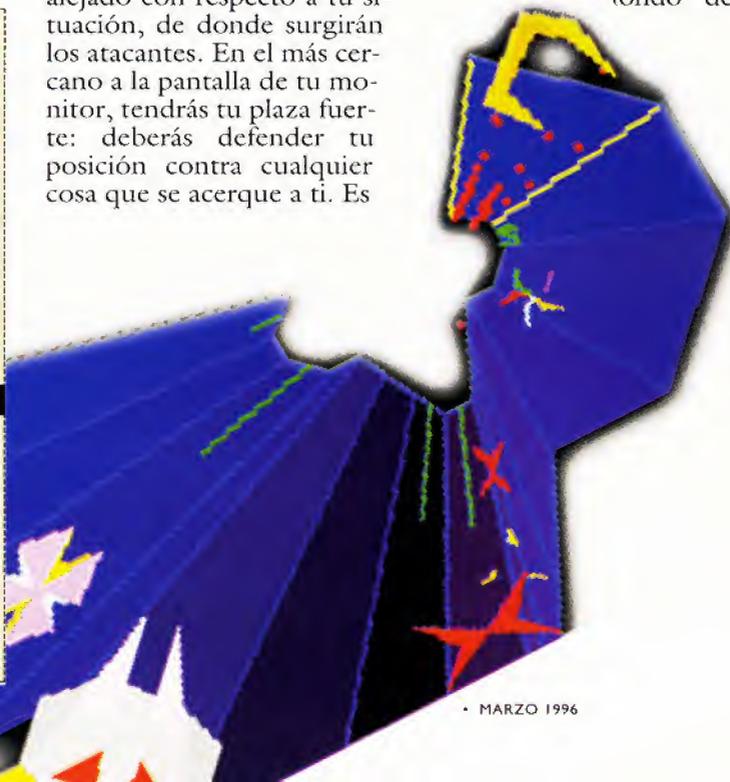
perspectiva, deberás colocarte en el extremo opuesto frente a él. Disparando, tus municiones caerán hacia el fondo, encontrándose con el contrario que avanzaba hacia ti. Normalmente no conseguirás destruirlo con un solo disparo, necesitarás varios, y en algunos casos, más que eso. Hay veces en que el agobio es tan grande, que tendrás que destruirlo todo, absolutamente todo de una vez: para eso hay un botón especial, pero ¡ojo!, mucho cuidado, porque en cada pantalla sólo tendrás una oportunidad de hacerlo. Es —por tanto— para ocasiones muy desesperadas.

Los diferentes objetos que van trepando hacia ti, irán desapareciendo sin más cuando reciban los disparos necesarios, o bien se “reencarnarán” como entes brillantes, que al ascender rápi-

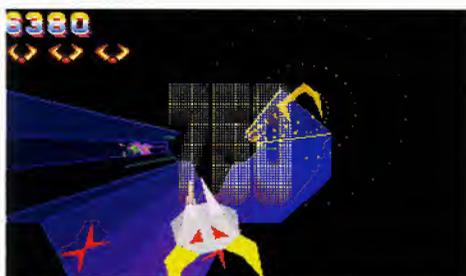
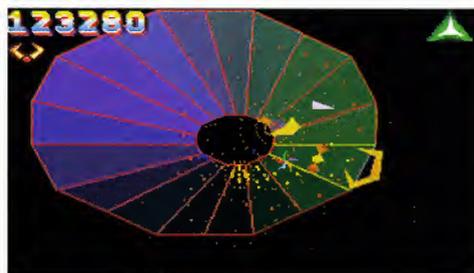
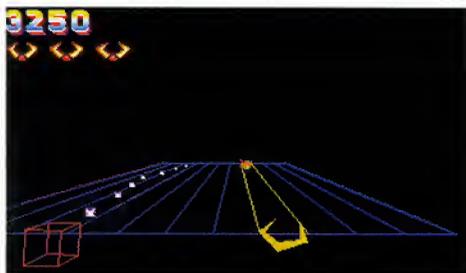


Tempest 2000

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema:
 386/40 MHz, MS-DOS 5.0, 2MB RAM, VGA, CD-ROM, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Atari
Distribuidor: Arcadia



Una original concepción de juego, sorprendente y muy amena



damente te concederán mayor potencia de fuego, bonus, o vidas extra que nunca vienen mal. Cuando un contrario logra llegar hasta el borde en que estás afianzado, se convierte en una especie de estrella de cuatro puntas, que avanzará inexorable hasta donde te encuentres, para machacarte. Pero aún así, todavía te queda una última oportunidad: situarte "mirando" hacia el enemigo que se acerca y destruirlo an-

tes que él termine contigo. Objetos que se dividen y reproducen, flippers, pelotas de fuego, pulsars, tanques, mutantes, ovnís, mundos de bonus, disparos que se reflejan contra tí, cabezas endemoniadas... serán algunos de tus enemigos. En concreto, estas cabezas cornudas son muy peligrosas y deberás destruirlas cuando estén ascendiendo hacia tí. Al subir, se aplastan contra las paredes y se levantan alternativamen-

te. Sólo podrás terminar con ellas cuando se encuentren aplastadas, porque de lo contrario, electrizan la pista donde se mueven y te matarán si pasas por encima, aunque tu enemigo se encuentre aún lejos. Si alguna llegase a crecer, no podrás destruirla, pero puedes despedazarla antes que llegue arriba. Lo único que te queda por hacer es separarte de los pedazos que resulten, porque aún destrozados, son letales. Si llegan hasta el borde donde te encuentras, reza, porque si no tienes la opción de salto entre tus conquistas, será difícil escapar.

Tempest 2000 nos muestra una original concepción de juego, sorprendente y muy amena que podrás jugar conectado a otro ordenador o en modo "dos jugadores" con la pantalla dividida en dos secciones. Un inespera-

do juego de acción con una chispa de estrategia que terminará por acaparar todo tu interés. Es una delicia y un peligro al mismo tiempo.

Calificación

Tempest 2000



Pros: El juego sorprende por la pureza de sus líneas y la limpieza en los diseños de las figuras geométricas visualizadas en cada una de las pantallas. Es rápido, con decenas y decenas de niveles cada uno diferente, y tan activo que no te dará tiempo a respirar. La música, por otra parte, hace bailar al más perezoso, levantando el ánimo a cualquiera.

Contras: Cuesta trabajo hacerte con los mandos, porque los movimientos son rápidos -circunstancia que luego se agradece-. La dificultad forma parte de los juegos y no debe calificarse como "contra", pero la verdad es que los niveles avanzados...

El truco es...

Cuando te veas acosado y no puedas usar el disparo letal, ponte en un extremo del borde de la figura en que se esté batallando. Si es un objeto cuyo borde está cerrado, sitúate en una conjunción de estrias y coloca los "picos" de tu nave equidistantes en relación a las estrias que tengas a los lados. Así, dispara sin cesar, y con un poco de suerte no te tocará nadie -sobre todo si tienes el disparo láser-.



La mirada de la muerte

Terminator: Future Shock

Aunque se trata de un futuro hipotético, Terminator nos muestra sin reservas el posible fruto de la estupidez humana: el alto precio de los errores del pasado. Una visión de muerte y destrucción. ¿Un imposible...?

En el entorno caótico y sembrado de muerte del futuro próximo, la lucha por la supervivencia hace héroes a los espíritus más comunes. Con la Tierra tomada por los ingenios mecánicos, la lucha del hombre contra sus propias creaciones es una batalla sin par: la tecnología y la precisión contra la improvisación y la capacidad de reacción ante situaciones desesperadas. Es la lucha de lo genuino contra lo artificial, de la verdad contra la mentira; la guerra sin cuartel de las creaciones contra su creador, el distorsionado Frankenstein del siglo XXI. Situaciones que se han repetido a lo largo de la historia impregnadas de otras realidades, pe-

ro al fin y al cabo con el mismo fondo.

Utilizando un sistema de juego parecido al popular Doom, Terminator incluye novedades importantes dentro de esta filosofía de programas: permite andar, correr, conducir e incluso volar dentro de unos entornos gráficos muy detallados.

Las misiones

Cada misión tiene un objetivo definido, y el jugador aparece de pie o sentado, conduciendo o pilotando. La vista será normalmente la que permitiría el movimiento de la cabeza humana, pero existe un modo que podríamos llamar "de reconocimiento" que permite situar el objetivo de la cámara varios metros por encima del protagonista, neutralizando la acción y confiriendo a la escena la facultad de rotar 365° alrede-

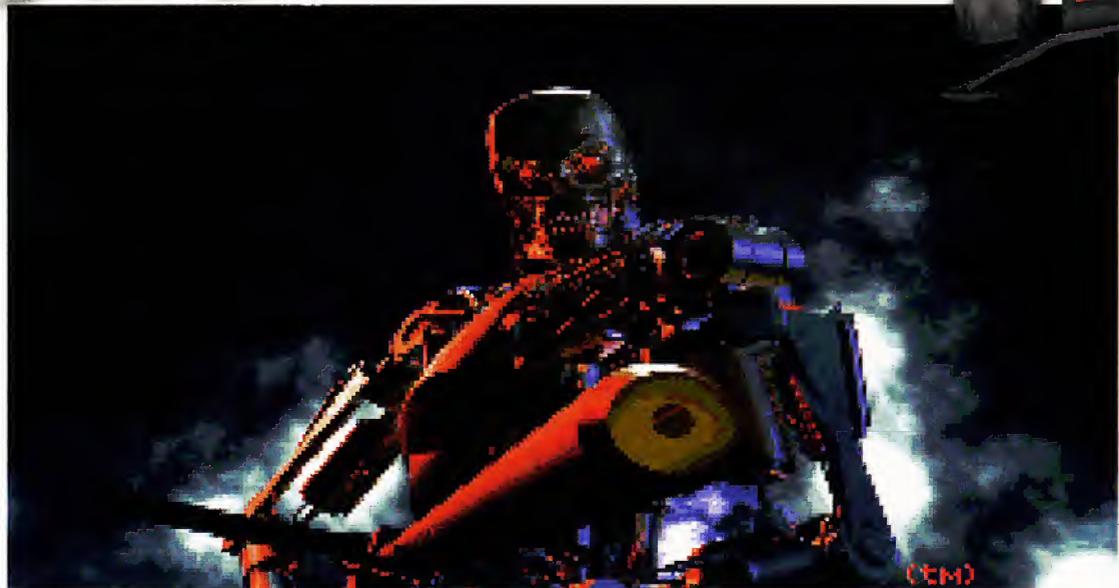


dor de su centro, mostrando los lu-



Terminator

Precio: 8.990
Requerimientos de Sistema:
 486/50 Mhz, 8 Mb RAM, 20 Mb
 Disco Duro, MS DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Bethesda Softworks
Distribuidor: Virgin





La lucha del hombre contra sus propias creaciones es una batalla sin par



gares más cercanos al mismo, con unos límites periféricos amplios y un zoom que permite ascender o descender hacia el suelo para observar de cerca el detalle.

Gran parte de la acción transcurre entre las ruinas de la ciudad de Los Angeles y dentro de sus cloacas. En cada fase, la aparición de robots enemigos está garantizada y el entorno Xngine utilizado para crear todos los entornos virtuales, permite una renderización con un alto nivel de detalle además de dejar completa libertad al jugador para que pueda moverse libremente en cualquier dirección.

Las defensas se reducen a ir cogiendo del suelo cualquier cosa que pueda servir para algo: chalecos anti balas, hasta 17 armas distintas, explosivos, cargadores de munición, etc. y sobre todo,

eliminar a los enemigos antes que ellos te eliminen a tí. Existe una veintena de robots enemigos y cada uno de ellos presume de una "gracia": la rapidez, la fuerza, el hecho de poder suspenderse en el aire, su resistencia al fuego de

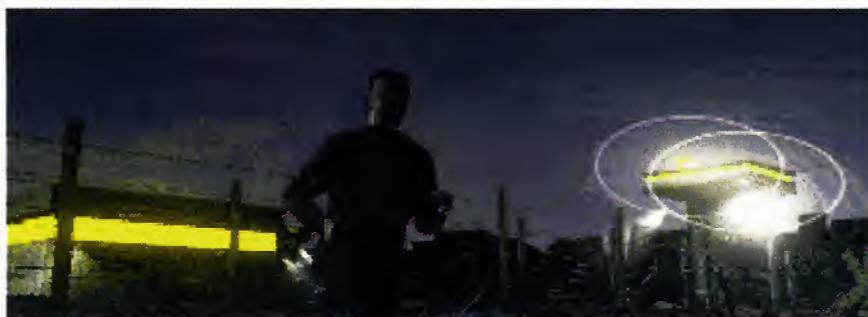
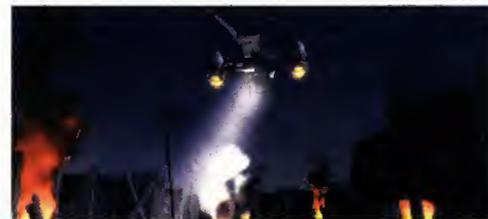
las armas humanas, etc... Poco a poco los irás conociendo y tendrás ocasión de encontrarles su talón de Aquiles.

El juego será una delicia para los amantes de las cosas bien hechas y para aquellos a los que les guste explorar los

escenarios introduciéndose hasta en los más recónditos recovecos. El desarrollo de la acción es adecuado, aunque parecerá un poco lento para los amantes del riesgo, pero no puede ser de otra forma en Terminator.



El truco es...
Nunca te acerques a las arañas-robot, porque una vez que hayas caído en sus garras, como no tengas armas para defenderte, destruirán hasta las raíces de tus cabellos.



Calificación

Terminator



Pros: Aunque todo en el juego es excelente, desde luego, la lograda atmósfera de desesperación y muerte, es —a mi juicio— uno de los principales atractivos, amén del resto de los componentes.

Contras: El juego va un poco lento. Quizá hubiera merecido la pena llenar el escenario con más enemigos, aunque tuviéramos que usar más municiones. A veces resulta tedioso tanto explorar.



Fuga sangrienta

Road Warrior Quarantine II

En determinadas fechas del año es bastante difícil encontrar un taxi; pero desde luego, encontrar uno como el de Drake es casi imposible ¡Y es que las cosas están cada vez peor...!

Cuando una persona —como Drake— se fuga de la más importante cárcel de su era, lo normal es que caiga sobre él una orden de busca y captura. Una vez cursada, es probable que terminen arres-tándolo, pero Drake es propietario de un vehículo sin par: un taxi. El coche, está dotado de toda clase de instrumentos necesarios para sobrevivir en un entorno hostil: la brújula, para poder

lo largo de las partidas. Como verás, la trama se desarrolla de tal forma que te encuentras inmerso en una aventura dentro de las viñetas de un cómic. Tendrás que dirigirte a más de una decena de importantes enclaves entre los que se incluyen desiertos, granjas ciudades, parques de atracciones, etc. Pero en el trayecto hacia estos sitios, encontrarás pruebas definitivas que te permitirán —o no—, pasar a las fases siguientes, se-

partidas superadas— Bien, has terminado el trabajo, pero en vez de pasar a la siguiente fase, el desarrollo del juego toma un cariz a modo de cómic donde cada viñeta del capítulo supone una prueba a superar. Así, sólo en Flagg City tendrás más de una decena de misiones que parecen no terminar nunca. Y pasarás al siguiente nivel cuando hayas terminado tus tareas aquí. Como puedes ver, un juego que —en principio parecía simple— se va complicando cada vez más.



¿Que hacer?

La verdad es que no tendrás ningún problema a la hora de manejar la situación, porque —al igual que en el desarrollo del juego— las viñetas también te avisarán sobre cómo proceder en cada una de las distintas situaciones de cada partida. Ellos te dirán los objetivos que tendrás, la forma de llegar hasta ellos, e incluso algunos te contarán su vida. Entretanto, la oscura trama que te rodea seguirá su curso sorteando las diferentes partidas en cada nivel, servida en el más puro y tradicional estilo del cómic americano.

El juego no tiene consideraciones para con nadie, y en especial ninguna para los enemigos que irán apareciendo. Los atropellos de agentes del orden o de viandantes comunes, son bastante aparatosos: sangre en los cristales, cuerpos inertes ensartados en la horca que se acitva sobre el parachoques... Las explosiones de los blancos elegidos tampoco son un alarde

orientarse —aunque de vez en cuando habrá que mirar el mapa principal—; un radar que detecta la presencia de vehículos enemigos; el tradicional volante; el localizador de objetos o personas, que siempre apunta hacia donde se encuentra su objetivo, señalando la distancia a la que está el mismo, y un velocímetro: indicador de la velocidad a la que circula el vehículo. Observando estos instrumentos, y haciendo uso de las diferentes vistas que tiene el coche: lateral, trasera, interior con o sin instrumentos, exterior, etc... será difícil que necesites más de unos minutos para superar cada fase.

¡A quemarropa!

El juego consiste en llevar a cabo determinadas misiones que se te irán proponiendo a

gún sea tu actuación en el momento en que se te requiere para algún “trabajo”. Por ejemplo: para ir desde el autódromo, que es la fase primera, hasta la siguiente, que se llama Flagg city, tan sólo —en teoría— es un paso. El problema es que ese paso se convierte automáticamente en una prueba más, que no figura como tal en el mapa más que cuando la has pasado y ves la “X” roja marcando el lugar. Pero es que cuando llegas a Flagg city, la prueba a la que serás sometido será dura, dado lo complicado de la misma, a lo que debes añadir el desconocimiento que tienes de la mecánica del juego a la hora de comenzar a superar esta fase: no sabrás por dónde agarrarla hasta que cometas unos cuantos fallos —gracias a Dios podrás ir grabando las



Road Warrior

Precio: 6.495
Requerimientos de Sistema:
 486/33, 8 Mb RAM, VESA,
 CD-ROM, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein



La trama se desarrolla de tal forma que te encuentras inmerso en una aventura dentro de las viñetas de un cómic



El truco es...

Cuando estés en la fase del apartamento en Flagg City, te librarás fácilmente de los guardias si colocas el coche taponando la entrada a la casa: caerán como moscas y no sufrirás un rasguño.

de buenas maneras y tacto, pero tendrás tiempo de destruir a gusto, ya que los enemigos son muchos y variados: piedras que caen en la carretera, guardias del orden, otros vehículos que deambulan en las proximidades del tuyo, andróides que te atacarán con toda clase de armas...

y los propios de cada nivel. Debería decirte que los golpes en general pueden dejarte sin vida cuando no tienes mucho cuidado en evitarlos, pero esto, aunque parece una perogrullada, no lo es tanto: el coche tiene una gran aceleración y la fuerza inercia incide sobre él en gran medi-

da, ya que el vehículo no tiene ruedas, sino que se desliza a unos cuantos centímetros por encima del suelo. Esto hace que su conducción sea peculiar y te costará bastante adaptarte a esa forma de desplazamiento, pero en cuanto te acostumbras, verás que lo mejor es acelerar de forma irregular hasta que el coche pierde velocidad, y entonces volver a celerar, porque si te empeñas en pisarle y no sueltas el pedal, seguro que te tragas algo.

Deberás estar pendiente también de las armas que vas a utilizar, porque hay algunas que sólo aparecerán en la fase para la cual han sido concebidas, y normalmente suelen ser limitadas. La ametralladora que llevas sobre el techo del vehículo aparece siempre,

pero tienes un número de balas concreto. En fin, entre tanto barullo se cometen errores, pero de ellos se aprende y espero que lo hagas. En esta segunda parte de Quarantine, quedas advertido sobre el peligro que supone la compañía femenina, sus traiciones y la posibilidad de un brutal enfrentamiento final tierra-tierra y tierra-aire. Aunque ya puedes adivinar lo que se te viene encima tan sólo viendo el lenguaje que utilizan...

Calificación

Road Warrior

Pros: El juego ofrece acción a raudales, es rápido, soporta una música cañera muy a tono con el cometido de sus fases y tiene unos gráficos SVGA con todo tipo de vistas posibles.

Contras: A veces necesitas demasiadas teclas para sacar el máximo partido al juego, y eso provoca fuertes distracciones que, en un juego tan rápido, pueden ser fatales. Por otra parte, al compilar los textos en castellano no se ha tenido en cuenta los caracteres españoles (acentos, ñ, etc.)





Evasión imposible

Firestorm

Thunderhawk 2

“El aparato responde a la perfección —contestó— Es como esparcir un reguero de fuego y destrucción a tu paso. Un implacable agujijón inyectando en la Tierra la esencia de la copa que derramó el cuarto ángel en el Apocalipsis”
 —Declaraciones efectuadas a Journal Ist, por el general John T. Maclaine en 1996—

Localizar, interceptar y destruir son los tres objetivos principales que guiarán tus acciones a los mandos del imponente helicóptero. Todas y cada una de las 8 campañas disponibles, esperan ser resueltas mientras estés al frente del mismo. Es imprescindible la disciplina, la firmeza de las decisiones que tomes y una mano de hierro implacable. Las misiones serán expuestas con claridad y deberás ser preciso en su ejecución, trabajando a un ritmo frenético con una sorprendente rapidez de acción, increíbles efectos sonoros y una música que invita a desahogarte. Los múltiples ángulos de vista, los gráficos en 3D, sus texturas... Todo ello contribuye a crear en Thunderhawk 2 la tensión y el sabor de un auténtico campo de batalla.

La lucha contra los cárteles de drogas en América del Sur, el rescate de tres diplomáticos capturados en Perú, la defensa de los aliados en su travesía por el canal de Panamá, la defensa de las tropas puertorriqueñas, la escolta de un convoy de ayuda humanitaria que se dirige a la ciudad de Závnik en la antigua Yugoslavia, la nueva invasión de Kuwait, la afrenta iraquí a los jordanos y los piratas que se esconden entre los islotes del Mar de China Meridional, serán los retos a superar a través de las diferentes etapas. En cada una de las campañas; los paisajes, sus texturas y los obstáculos que irás encontrando serán diferentes.

La orientación

Al moverte a lo largo, alto y ancho de los territorios donde se desarrolla la acción, será

un poco complicado orientarte, dado que apenas conoces el campo de batalla, salvo por el mapa inicial en que aparecen los objetivos enemigos representados por puntos de color rojo fluc-



tuante. Por ello, para que puedas saber dónde te encuentras en cada momento, dispones en la cabina de mandos de una brújula que aparece constantemente en el juego. La línea vertical en color rojo, te señala la posición de las bases enemigas. Pero la diversión,



Firestorm

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema: 486/66 Mhz, 8 Mb RAM, 20 Mb de disco duro libre para instalación, tarjeta de sonido, joystick
Nº de jugadores: 1
Editor: Core Design
Distribuidor: Proein

Los múltiples ángulos de vista, los gráficos 3D, las texturas, contribuyen a crear el sabor de un campo de batalla real



vista está concebida desde fuera de la cabina, y justo antes de salir, lanzaste un misil contra algún caza enemigo, voltea este botón especial y la cámara cambiará el punto de vista, continuando el proyectil la fatal persecución del caza



hasta darle alcance y destruirlo. Entonces, sólo en situaciones como éstas, sabrás qué significa alcanzar el éxtasis. Es una auténtica maravilla. Ya sabes que el juego dispone de teclas para aumentar o disminuir el nivel de detalle. Como es lógico, a mayor detalle, la velocidad del juego disminuye, pero si dejas los gráficos en lo esencial y quitas el fondo de la pantalla -a no ser que tengas un potente ordenador-, la verosimilitud de las situaciones es tan aproximada a la realidad que no podrás dejar de mirar. Quedarás hipnotizado durante varios minutos mirando la pantalla de tu ordenador como un tonto.

Así pues, no sólo se asegura la diversión, sino un mundo de nuevas sensaciones donde la acción no tiene límites, unas explosiones a las que sólo falta oler el humo en tus pulmones y el reto estratégico que siempre propone cualquier juego que trate el tema de la guerra. En definitiva, y en mi opinión, es genial.

la auténtica magia de este simulador de batalla, consiste en la utilización de un joystick que disponga de los controles adecuados -en concreto ha sido probado con el "Ex-

treme" de Logitech- como para poder volver la cabeza a los lados dentro de la cabina, mientras continúas con el rumbo fijado, sobrevolando los objetivos elegidos. Si la

El truco es...

Contrólate cuando vayas a disparar proyectiles para no quedarte pronto sin ellos. Ataca con rapidez los objetivos primarios y luego podrás ocuparte de los demás. En la brújula, una línea roja que debes mantener siempre que puedas en el centro, te guiará hasta los enemigos más cercanos.

Calificación

Firestorm



Pros: La suavidad con que se pilota el aparato es excepcional. Tanto en el lanzamiento de misiles y su seguimiento, como en el ametrallamiento de los objetivos enemigos, las distintas perspectivas en esas acciones son un verdadero deleite para los sentidos.

Contras: Se debería poder aumentar o frenar con facilidad la velocidad del helicóptero para otorgarle mayor capacidad de acción-reacción. Los gráficos podrían mejorarse.



Apurando motores **Manic Karts**

Conoce una nueva y divertida dimensión en el mundo de las carreras a motor, compitiendo sobre tu propia "alfombra mágica" en 50, 100, 150 ó 250 c.c. Sitúate en las parrillas de salida de los mejores circuitos del mundo y viaja desde New York a Australia en tu afán de conseguir el oro y los laureles.

La diversión está asegurada si te decides a luchar por la victoria en las pistas más divertidas del mundo de la competición a motor. Diez y seis circuitos seleccionados entre los mejores del mundo, satisfarán tu ansia de emociones fuertes, y si piensas que los karts son cosa de niños, espera a tener entre tus manos los controles de estos rápidos y desenfrenados renacuajos.

Para empezar, los karts son —en contra de lo que al-

son, y pueden encontrarse en los rincones más insospechados del planeta, pero analicemos las dos cosas en profundidad.

Boxes

A través de los menús del programa, podrás ajustar cada una de las competiciones en las que participes a tus propias necesidades, incluyendo desde el ajuste de una de las cuatro cilindradas que se te ofrecen —50, 100, 150 y 250 c.c.— hasta la elección

mite —sin embargo— elegir además de las distintas cilindradas que mencioné antes, la dificultad de la carrera, el número de vueltas que oscila entre dos y cuarenta, el modelo del coche con el



Manic Karts
Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486/66, CD-ROM 2x, VGA, Tarjeta de sonido, MS-DOS, Compatible Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Manic Mania
Distribuidor: Virgin

gunos puedan prever— bastante más rápidos de lo que parecen, incluso cada uno dentro de su propia cilindrada; y por otra parte, su ángulo de giro es mucho más reducido que el de los coches convencionales, con lo cual la manera de conducirlos ha de adaptarse a estas características, y si nunca has pilotado uno de ellos, te costará un poco hacerte a la idea de esta nueva concepción del desplazamiento sobre pistas. Dado que son unos vehículos peculiares, sus pistas también lo

de pista, pasando por el uso de teclado, joystick, joypad, custom, etc, y la configuración de las carreras. Podrás participar en una carrera “simple” por llamarlo de alguna forma, que te servirá para familiarizarte con el entorno de las pistas y el control de los vehículos, o elegir eliges “Single Race”, donde te verás envuelto en una temporada en la que debes decidirte por cualquiera de los tres niveles de dificultad que te ofrecen. La configuración de la carrera, te per-

cual vas a correr —hay ocho distintos— e incluso puedes poner tu nombre.

En la pantalla de tu monitor, aparecerán los datos que más necesitas a la hora de efectuar una mano a mano con los demás participantes: el número de vueltas que llevas y el número de vueltas a realizar alrededor de la pista, la velocidad que llevas, verás también un cronómetro para medir tu tiempo y una bandera de señalización. En las pistas aparecerán a intervalos los indicadores que te

Cada uno de los circuitos tiene sus características propias: saltos, curvas, rectas, túneles, hielo...



muestran el camino a seguir, pero en ocasiones es realmente difícil verlos.

Pistas

Llegamos a una de las más interesantes secciones de todo el juego, ya que tendrás más pistas de las que puedas imaginar. En realidad son ocho circuitos repartidos por todo el mundo, pero con dos variantes cada uno. Me explico: Cada circuito tiene sus características propias: túneles, saltos, hie-



lo, curvas, rectas, etc... Están situados en Londres, Mont Blanc, Hamburgo, Detroit, Crumba, Tijuana, New York y Gold Coast en Australia. Estos circuitos tienen un modo sencillo, pero también están los mismos pero en modo "2", es decir: la base es la misma, y eso puedes verlo mirando los circuitos, pero resulta mucho más compleja en la parte "2" que en la "1" y a veces mucho más difícil de forma incomparable.

cubiertas, y la diversión asegurada dado el carácter desenfadado de estas competiciones y su relativa novedad.



El truco es...

Deberás frenar y abrirte mucho antes de tomar una curva. Dado el poco peso que soportan los motores, su aceleración es rápida, por lo que -al menos en un principio- te aconsejo que aceleres a intervalos, porque si no lo haces así, te terminarás saliendo de la pista.

Calificación

Manic Karts



Pros: El juego es un copia exacta de la realidad, y si habéis tenido o tenéis algún día oportunidad de conducir uno de estos pequeños, comprenderéis por qué me ha llamado tanto la atención. En cualquier caso, es más fácil experimentar sensaciones en un kart -al alcance de cualquiera- que en un F-1.

Contras: A veces no sabes muy bien por dónde ir, ya que las pistas -sobre todo las segundas partes, que son complicadas, y si tienen algún cruce aún más- están un poco confusas. Algo que apreciarás es que frente al logrado fondo de las pistas, los planos cercanos no son muy nitidos.



¿Alguna vez probaste a correr sin piernas?

Putty Squad

Si alguien os dijera que una simple bola con ojos sería la protagonista de vuestro próximo juego, ¿os sorprendería que pudiera hacer algo más que rodar?

Bien, pues os aseguro que la diversión proporcionada por esa simple pelota azul, podrá rivalizar con muchos de vuestros pasatiempos más originales. La misión general que deberás compartir con ella



será la de recoger todos los puntos, vidas y estrellas que puedas en cada uno de los niveles. Como serás tú quien la guíes, deberás recoger también las pocimas que se

encuentran encerradas dentro de determinados frascos, los cuales te otorgarán posibilidades que podrás usar según tu conveniencia. Una vez barrido el nivel en el que te encuentras, la acción pasará a desarrollarse en el siguiente. Tendrás varios es-

cenarios para disfrutar, y entre ellos el panteón del rey Phut, el bazar de la populosa Al Kebar, el laboratorio del profesor Sushi, el jardín congelado... y todos ellos repletos de succulentas tentaciones, pero atestados de enemigos.

Normalmente podrás deshacerte de ellos golpeando con el puño a derecha e izquierda o saltando encima de ellos para aplastarlos con tu peso, pero esas medidas no funcionan con todos ellos, porque hay algunos contra los cuales no se puede luchar: es mejor evitarlos. Por ejemplo, las lenguas de las ranas, los mecanismos con puntas de diamante que giran constantemente, los robots que lanzan rayos pa-



Putty Squad

Precio: 7.990(Orientativo)
Requerimientos de Sistema: 386, 4Mb de Ram, CD-Rom, Vga, Tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: System 3
Distribuidor: Arcadia



Varios escenarios para disfrutar; el panteón del rey Phut, el bazar de Al Kebar, el laboratorio del profesor Sushi, el jardín congelado...



los artefactos que te transportan de un sitio a otro, o te suben a pisos superiores, etc, y un simpático gatito que a veces se pasea en monopatín intentando hacer que tu vida sea un verdadero infierno.



ralizantes, las llamas de los mecheros Bunsen, etc...

¡En marcha!

Cada vez que veas un cajón de madera en el suelo y observes que no se mueve, podrás golpearlo para vaciar su contenido y enriquecer tus existencias tanto en vida, como en artefactos y pócimas que te serán muy útiles. Tendrás entre una de esas existencias el servicio gratuito –tan sólo durante unos pocos instantes– del globo aerotaxi, representado mediante una “P” dentro de una esfera: manejando sus chorros de energía deberás mantenerte en una posición no muy baja para poder alcanzar las estrellas, que están suspendidas fuera de los límites

de tus saltos. El te llevará a una velocidad de vértigo a través de toda la pantalla de la fase en que te encuentres, para que puedas hacerte así una idea del lugar a través de cual te moverás.

El teletransporte también es utilizado en los niveles donde encuentres trozos de queso verde esparcidos por el suelo. Llegarás así a lugares que no hubieras podido alcanzar de otra forma. Cada vez que tengas en tu poder uno de los frascos donde se lee una “N”, podrás destruir a algunos de los contrarios que parecen inamovibles, soltando una bomba cuando te encuentres en estado de “aplastamiento” Así, podrás liquidar las molestas ranas, los explo-



radores atrincherados que no paran de lanzarte granadas, los magos inoportunos, y casi todos tus enemigos.

Niveles

Cada uno de los niveles se caracteriza por tener un entorno y tanto premios como enemigos particulares, así como por las animaciones que aparecen cuando pasas de uno inferior al superior. Entre lo más sobresaliente destacan los escalones que se dilatan y encogen, –y que aparecen en varios niveles–,

El truco es...

Recuerda que también puedes trasladarte de un nivel a otro bajando o subiendo tus ojos, o bien estirándote hacia los lados. Tendrás que extenderte hacia abajo cuando no encuentres salida en los pasadizos de la tumba del rey Puht. Si te aplastas, será inmune a cualquier cosa que te ataque.

Calificación

Putty Squad



Pros: Es un juego elemental y fácil de manejar. Tiene sus dificultades, como todo, pero es en definitiva para esas veces en que no apetece pensar mucho: sólo divertirse.

Contras: La mecánica del juego está repetida por sus predecesores hasta la saciedad y eso le quita el “misterio” particular de las novedades.



Alta velocidad cibernética

Cyberspeed

¿Una desbocada carrera a través de diez circuitos tan retorcidos como tus mismas entrañas?

¿Una cruel competición que ganará aquel a quien mejor sirvan sus instintos? ¡No es posible!

Hasta hoy, en el mundo de las carreras se ha visto de todo: desde los clásicos Fórmula-1, pasando por los karts, aquellas carreras concebidas para destrozarse coches, los vehículos gravíticos, etc. Pero todo en esta vida está condenado a evolucionar o morir. Por eso, el sistema de traslación que utilizan los competidores en sus máquinas a través de la Cyberspeed es único: esta carrera se desarrolla en unas pistas singulares por encima

Apostando

Se trata de una carrera a vida o muerte donde todo vale: desde cerrar el paso a un competidor simplemente colocándote delante de su vehículo, hasta disparar misiles, interponer minas en el circuito o calzar en tu punto de mira, decenas de bolas energéticas disparadas en pos de tus contrincantes para desestabilizarlos. Pero no todo será destrucción, ya que en el desarrollo de la competición encontrarás suplementos flotando sobre diversos puntos a lo

nes contra siete adversarios o tests de velocidad.

Ten en cuenta a la hora de comenzar a jugar, que tendrás que elegir una nave. Cada país dispone de un modelo con determinadas características personalizadas. Normalmente sus virtudes se compensan con sus defectos, pero eso depende de los instrumentos que tu prefieras manejar. Por ejemplo: si eres un buen acróbata, tu nave no necesitará llevar tanto armamento, pero sí tener la menor masa posible y ser rápida.



Cyberspeed

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema:
 DX4 100Mhz, Windows 95,
 20Mb de disco duro libre para
 instalación, CD-ROM 2x, SVGA,
 tarjeta de sonido, ratón, joystick
Nº de jugadores: 1
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein



de las cuales discurre un hilo de energía apenas perceptible: se trata de un cable de luz que divide la pista en dos mitades iguales a varios metros de altura sobre el suelo. Algo así como un tranvía energético donde los vehículos se encuentran engan-

largo de la pista: misiles, minas, turbos y escudos. Esto, unido a los gráficos de corte futurista, sus efectos especiales con voz incluida y una fuerte tendencia musical que acelera los sentidos, convierte a esta carrera en un verdadero afán de riesgo, velocidad, y destreza. Además de la carrera a través de una decena de circuitos, podrás optar por competicio-

Si —por el contrario— eres un torpe, necesitarás mayor protección para tu nave en lo que a escudos se refiere y necesitarás gran cantidad de armas para poder derribar a los demás mientras arañas unos pocos segundos.

En marcha

Casi todo en este juego es familiar, pero hay algo que desconcierta en el desarrollo de la carrera, y son los retos del juego: uno es el interés de los demás participantes por ganar; y el otro las dificultades que presenta la pista misma. Pueden ser simples obstáculos a evitar moviéndote hacia arriba o hacia



Cyberspeed nos ofrece una carrera a muerte donde todo vale con tal de ganar

abajo, o el trazado del canal por donde viajan los vehículos, que a veces da la impresión de haber sido diseñado por un epiléptico en pena crisis.

La forma de aumentar la velocidad y dejar atrás a los demás participantes es bastante curiosa: en el panel del monitor encontrarás un gráfico en la esquina superior izquierda, que medirá constantemente la intensi-



dad de la fuerza centrífuga de la nave con respecto a su punto de anclaje. La tensión que ésta fuerza provoca, se acentúa en las curvas frenando el avance de la nave en proporción al ángulo del giro: en ángulos más cerrados, la tensión del punto donde la nave se une al raíl aumentará. Este "tirón" de fuerza deberá ser contrarrestado llevando la nave hacia el interior de la curva para permitir que se desplace a la mayor velocidad posible.

Como consejo último, diré que si no tienes un ordenador muy potente, puedes cambiar la calidad de los gráficos desde el menú de opciones del juego o dentro de la misma partida que estés librando sin perderla.



El truco es...

Al comenzar una carrera, sal el último y actúa así: primero dispara a todos los que van delante para desestabilizarlos y hacer que pierdan tiempo; acto seguido utiliza el turbo y cuando veas que los demás están a punto de alcanzar tu posición, ve soltando las minas al tiempo que das vueltas, para entorpecer su marcha y poder ganar.

Calificación
Cyberspeed
 ●●●●

Pros: Tanto el sistema de avance como sus retorcidos circuitos con trampas, son inusuales en juegos de carreras, así como el planteamiento general en el desarrollo de las carreras.

Contras: A veces los gráficos están demasiado abarrotados de elementos y no se distingue muy bien lo que ocurre en la carrera.



La locura del "scroll" Extreme Pinball

Otra recreación de las populares máquinas que tantos y tantos años tienen, y que tantas y tantas horas —y duros— han costado a más de uno.

Este año 96 parece ser el año de los pinball. Extreme es el tercer pinball en llegar a las tiendas en muy poco tiempo, pero hay más en preparación y en un futuro no muy lejano, nos inundarán con "flippers", "bumpers" y rampas. Cuando se plantean situaciones de este tipo, lo mínimo que cabe esperar es que cada producto supere por lo menos al anterior, aunque éste sea de una compañía diferente.

No es el caso de Extreme, que si bien incorpora multitud de detalles como juego con 7 bolas, escenas arcade o cambios de forma de la bola —cosa que entretiene mucho—, supone un salto atrás en el tiempo para volver a los pinball con un "scroll" totalmente mareante —la caja del juego dice textualmente que es un "Scroll súper suave"—. Al menos, otros productos como Tilt!, tenían una opción para ver la mesa completa en 3D. Pero Extreme no.

la ciudad de Televox 203. Hay que estar muy atento a los mensajes de la parte inferior de la pantalla para llevar a cabo las diferentes tareas, una por una. Además, si se restablecen las comunicaciones de Televox 203 con el exterior, se obtiene una partida multi-bola.

Urban Chaos es un tablero complicado, y sobre todo ruidoso: sirenas de policía, disparos, y un sinfín de efectos de sonido que en ocasiones, apelan al uso del control de volumen.

Monkey Mayhem

La nave del astronauta Dremmel se ha estrellado en el Planeta de los Simios —sorprendentemente parecidos a los protagonistas de Donkey Kong Country—. Su objetivo es reparar la nave y salir zumbando del planeta, utilizando una rampa de lanzamiento un tanto particular. A pesar de que en teoría parece fácil, hay que reunir las herramientas, guardarlas en un escondite y conseguir activar la rampa.

El diseño de esta mesa brilla por su falta de originalidad. No hace falta tomar referencias de algo existente para crear un tablero de pinball. Es especialmente llamativo el abuso deformado de los protagonistas del popular juego de consola.

Medieval Knights

En la época de los caballeros y las princesas, un caballero ha de demostrar su valía para convertirse en Rey. Tendrá que combatir con toda suer-

Hay que reconocer que los gráficos —renderizados en SGI— y la música están muy bien trabajados, al igual que los efectos de sonido y las animaciones. En este último aspecto, es de recibo destacar que las secuencias animadas se han creado utilizando la tecnología dotmation. Sin embargo, el mareo que produce el sube y baja de la pantalla al cabo de un rato es tal, que se pierden las ganas de volver a tocar un pinball.

Urban Chaos

En un mundo futuro y caótico, la tarea del jugador será restablecer el orden y acabar con el crimen de



Extreme Pinball

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486/50, 4 Mb RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, MS-DOS 5.0, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 a 4
Editor: Electronic Arts.
Distribuidor: Electronic Arts

Las secuencias de animación se han creado utilizando la tecnología dotmation



te de criaturas, algunas de ellas tan temibles como un Dragón Rojo. Si sobrevive al combate y sale con vida del Castillo Negro, verá coronadas sus esperanzas.
Se trata de un nivel tremendamente colorido con un par de opciones interesantes que merece la pena no desvelar, para reservar la sorpresa a quien lo juegue.

Rock Fantasy
En los comienzos de la era del rock, la mítica banda Rock Makers ha sufrido un contratiempo y sus componentes se han dispersado. Su manager será el encargado de reunir de nuevo al bajista Lyle, el batería Mad Dog D, el guitarrista Pete y el cantante Jerry K. Si lo consigue,



el premio será una actuación en directo en una pantalla gigante en medio del tablero.
Esta mesa es en exceso sencilla, y el único aliciente que tiene es el vídeo de la ac-

tuación en directo.
Con sólo cuatro mesas de juego —en 2D—, y unos desplazamientos de pantalla sumamente ineficaces, Extreme Pinball sólo aporta un montón de opciones a la hora de jugar que lo hacen interesante, pero en ningún caso una estrella del fugaz firmamento de las listas de éxitos creadas por los lectores



Calificación
Extreme Pinball

Pros: El nivel técnico en cuanto a gráficos y sonido se refiere, es aceptable. Las características y opciones secretas de cada mesa proporcionan un valor añadido bastante importante.
Contras: El "scroll" está muy lejos de ser suave, y el constante sube y baja de la pantalla resulta desquiciante.

El truco es...
No abuses de los golpes propinados a la mesa con la barra espaciadora. Si lo haces, se considerará falta y se desactivarán los controles de los "flippers" hasta que pierdas una bola.



Deporte de colosos

NBA Live 96

NBA Live 96 es un juego de baloncesto, de eso no hay la menor duda, pero para definirlo más exactamente basta hacer dos afirmaciones más: NBA live 96 es la NBA pura, y es un juego de EA Sports con todo lo que eso representa: calidad gráfica y sonora, adictividad y realismo de la simulación.

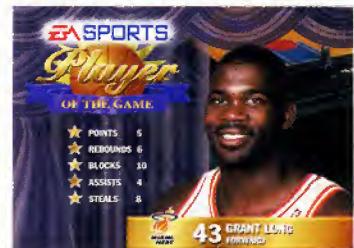
La tensión está alcanzando límites hasta ahora inimaginables. Quedan 16 segundos de partido, una eternidad en un partido de baloncesto, y todavía más si es un encuentro de la NBA. Los dos equipos: New York Knicks y Indiana Pacers, están reunidos alrededor de sus respectivos entrenadores; los Knicks, el equipo visitante, solicitó tiempo muerto tras haber recibido una canasta en un tiro cómodo. Ahora deberán superar un punto de desventaja.

La bocina suena indicando el final del descanso, los jugadores y árbitros se dirigen a las posiciones que tienen asignadas, el público se levanta de sus butacas y comienza a rugir. El balón es puesto en juego, y los jugadores locales, aún por delante en el marcador, someten a una ligera presión al base contrario. Los Pacers, un equipo regular que aspira a llegar a las finales, se juega todas sus esperanzas en este partido; necesitan ganar para poder entrar en la siguiente ronda y demostrar que son un equipo a tener en cuenta.

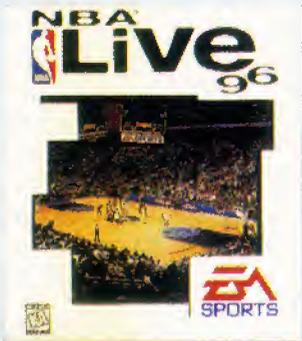
15, 14, 13 segundos, el base de los Knicks retiene el balón como seguramente le indicó su entrenador, los demás jugadores se mueven siguiendo instrucciones parecidas. El público anima a sus jugadores, "Defense, defense", una afición digna de elogio, que ha permanecido junto a su club tanto en los momentos buenos como en los malos. 12, 11, 10, 9. El reloj sigue su cuenta, los ju-

gadores defensores parecen activarse llegado este punto y aumentan su acoso sobre el equipo rival, que intenta mover el balón con mayor rapidez para evitar recibir una falta en un momento tan complicado. Quedan 7 segundos, 6, 5, 4...

"Defense, defense" el griterío es insostenible. Las apuestas ya están hechas, sólo queda comprobar los resultados. Finalmente, el balón llega al jugador del equipo visitante que debe ser el encargado de efectuar el último tiro; todas las esperanzas están puestas en que falle el tiro y el punto de ventaja permanezca hasta el final del encuentro. Faltan 3 segundos cuando se levanta para lanzar, los espectadores se callan y los jugadores parecen moverse a cámara lenta con todos los músculos agarrotados, momentos como estos son los que hacen de este deporte uno de los más emocionantes.



¡Ya está! ¡El balón está en el aire! no se puede hacer nada, todos los jugadores miran como el esférico les sobrepasa, describiendo una parábola perfecta, con la rotación ideal. Sin duda el tiro lleva una buena trayectoria, primero de forma ascendente y precisa y luego descendiendo hacia el aro, su meta final.



NBA Live 96

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema:
 486 Dx, 8 MB de RAM, SVGA,
 tarjeta de sonido, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

NBA LIVE 96

El público salta y grita lleno de júbilo, el estadio está a punto de derrumbarse



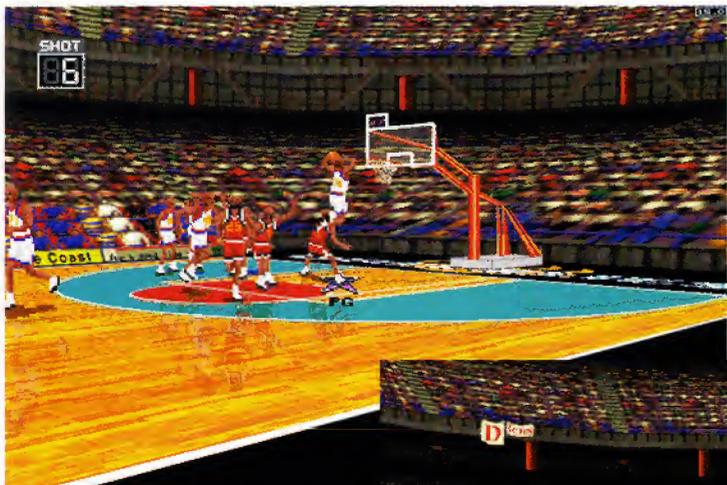
tras haber golpeado la canasta, los jugadores siguen sin moverse. Un segundo... ¡pero!

Cuando suena la bocina en el pabellón, el balón toca por última vez la pieza de metal por la que debería meterse y acaba saliendo despedido... El tiro, después de todo, no ha sido acertado. Los Pacers ganan el partido.

El público grita y salta lleno de júbilo, el estadio está a punto de derrumbarse, el único que parece imperturbable por este sentimiento colectivo es la persona que ha conseguido que los jugadores ganen el partido, el que hace de entrenador, de manager o de presidente, el



Todo el mundo aguanta la respiración cuando el balón sale despedido hacia arriba



alma del equipo. Con la cabeza baja y el corazón acelerado, Jorge López no se puede creer lo que está consiguiendo: un español que triunfa en la NBA.



El truco es...
¿Qué diría Michael Jordan si se le preguntase por el truco para ganar? Entrenamiento, compenetración con los compañeros... En particular, cualquier cosa necesaria en el baloncesto real lo es también en este juego.



Entre el griterío cree oír una voz lejana llamándolo, no entiende lo que dice, y piensa que probablemente será alguien que quiere felicitarle por su triunfo. Al final comprende: es su madre que le llama, "Jorge, baja a cenar", Jorge se levanta, alarga la mano y apaga el ordenador, el próximo partido va a ser muy importante, y debe estar preparado.

Deporte

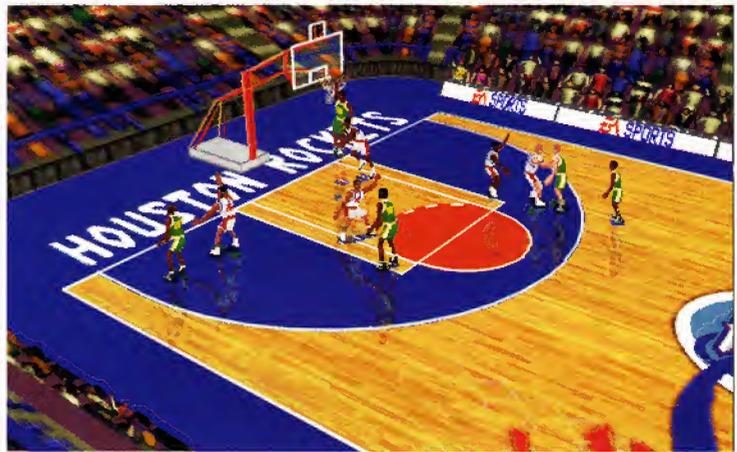


El jugador podrá llegar a realizar acciones y jugadas dignas del mejor partido de la NBA

La NBA es otra historia

Toda la historia anterior puede suceder en cualquier partido jugado en el NBA Live 96. De nada sirve explicar los tipos de mates que se pueden hacer, la emoción que se tiene cuando restan pocos segundos y se debe anotar un tiro, lo que se siente al hacer de entrenador y asignar, por ejemplo, doble marcaje a un contrario peligroso, o ver cómo con el tiempo se mejora el tiro. Todo eso es la NBA y este juego es una copia exacta, todo lo que puede llegar a serlo un programa realizado con la tecnología actual, emociones y realismo son lo más parecido a lo que se supone que es un partido de este deporte.

Las principales novedades que han incorporado la gente de Electronic Arts al juego, comparándolo con la versión del 95, son importantes y llaman mucho la atención. La tecnología Virtual Stadium permite al jugador seguir el encuentro desde casi cualquier perspectiva, todo con cámaras virtuales que se mueven y enfocan dependiendo de la jugada. Lo bueno: el partido tendrá el mismo realismo que uno retransmitido por televisión, y cada jugador podrá elegir el enfoque con el que se encuentre más a gusto. Lo malo: se podrá oír decir al usuario "Pero... ¿dónde estoy?" ya que el jugador que lleva el balón no siempre aparece centrado en la imagen y es muy difícil seguir la acción. Lo aconsejable hubiese sido añadir una



por fluidez; en cambio con la presentación en alta resolución (SVGA), si el ordenador no es un Pentium, las imágenes sufrirán saltos intermitentes que harán que sea casi imposible jugar. La novedad es una resolución intermedia, más definida que la de baja calidad y más

parquet, consiguiendo de esta forma una textura y brillo idéntico al que tendría la madera barnizada.

NBA Live 96 es un magnífico juego de baloncesto, con el tiempo el jugador podrá llegar a realizar acciones y jugadas dignas del mejor partido de la NBA. Muchos



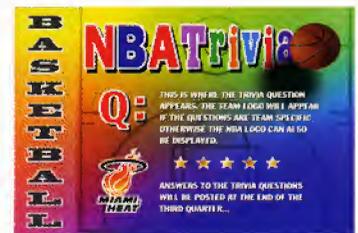
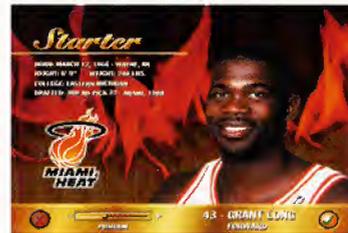
Calificación

NBA Live 96



Pros: La jugabilidad es máxima. El realismo de algunas jugadas es increíble, pero la fluidez sólo se consigue con muchos partidos.

Contras: El movimiento de las cámaras virtuales puede ser un poco mareante. Se hace indispensable un ordenador demasiado potente para jugar en una resolución media y con algunos detalles activados.



opción para dejar fijas las citadas cámaras virtuales, lo que liberaría un poco a la CPU de los ordenadores más lentos, que en algunos casos se resienten por la cantidad de datos que el juego les obliga a procesar.

Para ajustar la velocidad del programa se pueden elegir 3 resoluciones gráficas. Con la de baja calidad los gráficos se moverán con ma-

sencilla de manejar que si estuviese en SVGA. Esto se consigue al utilizar el entrelazado (se alternan dos tipos de fotogramas consecutivamente: uno de ellos con los píxeles desplazados respecto de los de la otra imagen).

Además, sólo para Pentium y superiores, el realismo será completo si se activan los reflejos de los jugadores y los focos en el

se contentarán con ver jugar a otros como si fuese un partido televisado, con todas sus asistencias, triples, faltas, mates, tiros libres... A esta nueva versión se le han incorporado muchos detalles para que el resultado final satisfaga a los numerosos amantes de este deporte, y en general a todos los que busquen un buen juego.

COMPUTER GAMING WORLD

te invita a visitar



InforOcioPolis

La Ciudad
de la Informática y las
Nuevas Tecnologías de Ocio



- Descubre todas las novedades informáticas, los ordenadores más potentes, el software de última generación, las innovaciones más futuristas.
- Disfruta con los juegos de ordenador más espectaculares y lo mejor en Realidad Virtual.



- Compra al mejor precio del mercado, aprovéchate de las sensacionales ofertas sin competencia de **InforOcioPolis**.
 - Viaja a través de las autopistas de la información y vive el apasionante mundo de Internet.
- Consigue magníficos regalos y participa en sorteos diarios de productos.

¡Ven a InforOcioPolis, no puedes perdértelo!

Tel. (91) 300 49 90 Fax (91) 300 36 57

entrada

Presentando este impreso en taquilla obtendrá el acceso gratuito a la feria más importante de España. Este año, ¡El ocio está de fiesta!
Horario: 11 a 21 horas.

VALIDO PARA
TITULAR
PROHIBIDA SU
VENTA
SOLO PARA
ADULTOS

expoocio
la feria del
tiempo libre

Del 16 al 24
Marzo 1996

POR CORTESIA DE:

**COMPUTER
GAMING WORLD**

A CANJEAR
EN TAQUILLA



Serie G2

Parque Ferial Juan Carlos I - Madrid



El color del dinero

Pool Champion

No es este precisamente el primer juego dedicado al billar que se asoma a las pantallas de nuestros ordenadores, pero si el primero que nos ofrece algo más que un mero simulador...

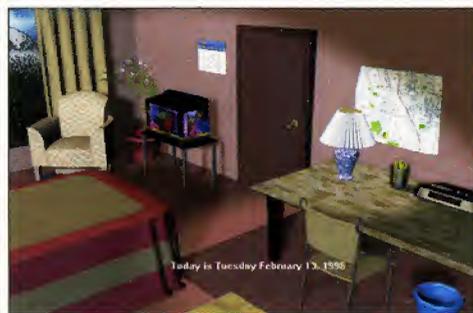
Nos explicamos: Pool Champion, además de poner a nuestra disposición un completo juego de simulación de billar, nos permite participar también en una curiosa opción que ha sido denominada Modo Aventura; esta peculiaridad, totalmente novedosa en este tipo de programas, nos propone embarcarnos en una difícil epopeya: conseguir clasificarnos para el Campeonato Nacional de Billar de las Vegas.

De profesión: buscavidas

Para ello, y partiendo de la habitación de nuestra propia casa, podremos visitar diferentes puntos de la ciudad —los bares, los billares— en busca de competidores con los que mejorar nuestro estilo y de paso —si nos resulta posible— tratar de ganarnos unos cuantos “pavos” cruzando apuestas. Es importante tener en cuenta que para llegar a las Vegas necesitamos 250 dóla-

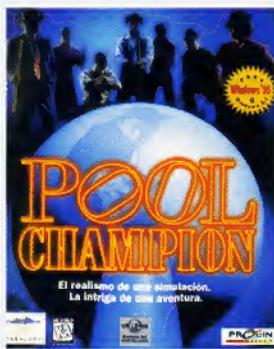
res para el billete de avión y otros 120 para la cuota de inscripción al campeonato, y al comenzar nuestro periplo sólo tenemos 50.

Tras introducir nuestro nombre, se nos asignarán unas características propias



—en principio bastante normalitas— referidas a nuestra potencia, precisión y otra serie de parámetros. A medida que juguemos partidas nuestra estadística propia se irá actualizando de forma automática, ya sea para bien... o para mal, claro.

De esta forma nos sumergiremos en una trama que en todo momento nos recordará a la legendaria película “El buscavidas”, uno de los mejores trabajos de Paul Newman, que



Pool Champion

Precio: 6.495

Requerimientos de Sistema: 486/66, 8Mb de RAM, SVGA, ratón, CD-ROM 2x, Windows 3.1 o superior, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1 o 2

Editor: Mindscape

Distribuidor: Proein





Podremos visitar diferentes puntos de la ciudad, como los bares o los billares



paso a ser secundario en su remake, "El color del dinero", que tuvo como protagonista a Tom Cruise.

respecto a lo ya visto en otros títulos de este mismo estilo, y de hecho si lo comparamos con el autentico abanderado de su género, Virtual Pool, queda incluso un tanto por debajo en lo que se refiere a su calidad técnica y realismo.

Para todos los públicos

Por lo demás Pool Champion no ofrece demasiado

El truco es...

Como bien saben los aficionados al billar el uso de los efectos (que dependen de donde golpee el taco a la bola) es fundamental para conseguir buenas carambolas. Un ejemplo: si tienes una carambola en línea recta con la tronera y quieres evitar que la bola blanca se te cuele utiliza el efecto de retroceso (golpeando a la bola en su zona inferior).



El programa incluye opciones para jugar partidas en solitario, contra el ordenador o contra un amigo, si bien esta última opción no se puede llevar a cabo a través de modem -algo que resultaría más que apetecible-. También se incluyen 6 modalidades diferentes de juego, una de ellas bastante similar a lo que en nuestro país se conoce como billar americano.

El manejo del juego es cómodo y sencillo, pero por si acaso se incluye un completo manual de instrucciones traducido al castellano; esto, sin embargo, no ha ocurrido ni con los textos de pantalla ni con las voces de los personajes que aparecen en el modo aventura, lo que -si bien no son muchos- puede plantearles cierto problema a los usuarios con escaso dominio del inglés.

Para acabar, y como resumen, cabría decir que más allá de de su calidad técnica y su grado de realismo, que queda siempre entre el terreno de lo correcto y lo notable, Pool Champion es un juego entretenido, fácil de manejar y que, gracias a su Modo Aventura logrará cautivarte durante más tiempo de lo que lo haría un clásico simulador.

Calificación

Pool Champion

Pros: Gracias a su peculiar concepción, el juego puede interesar tanto a los expertos del billar como a los que sólo quieren pasar un rato entretenido.
Contras: Técnicamente, no logra ni tan siquiera igualar a Virtual Pool, y el apartado sonoro deja bastante que desear.



Combinado de aviones **Air Warrior**

No es la primera vez que se nos presenta un simulador en el que podremos pilotar varios tipos de aviones de diferentes épocas, pero sí es novedoso que en un simulador se nos permita conducir un jeep y dos tanques. Algo que le puede dar un toque de exotismo.

Más de un piloto de la Primera Guerra Mundial y de la Segunda Guerra Mundial, se sorprendería al ver frente suyo un MIG, o ver luchar un Fokker Dr.I contra un Spitfire. Esto, aunque parezca paradójico, es posible en AIR WARRIOR.

Inicio

Tras arrancar el juego, nos aparece el menú principal desde el cual accederemos a las siguientes opciones: dos jugadores a través del modem; jugar contra el ordenador, donde podremos elegir como será la misión, el tipo de control (joystick, teclado, ratón), el sonido, las vistas y unos cuantos detalles más, y por último una opción que nos permitirá ver las películas ya grabadas o las que nosotros tomemos durante las misiones.

En el hangar

AIR WARRIOR pone a nuestra disposición un gran número de aviones, además de tres vehículos terrestres. Podremos elegir entre aviones de la Primera Guerra

Mundial, de la Segunda y aviones a reacción, siendo estos últimos los menos numerosos con tan sólo tres. Aparte de los aviones, también tendremos la posibilidad de conducir: disponemos de un jeep y dos tanques, que a decir verdad, no se sabe que pintan en un simulador de vuelo, pero en fin, bienvenidos sean.

Sala de reuniones

Como se mencionó antes, disponemos de la posibili-

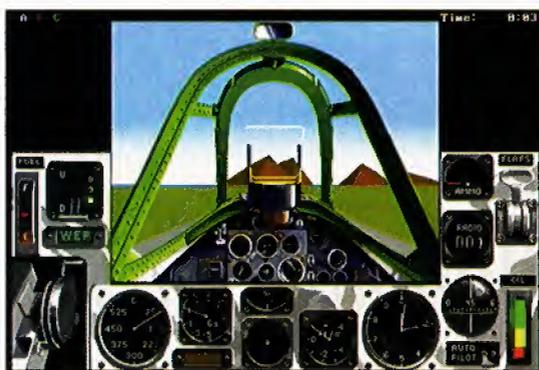
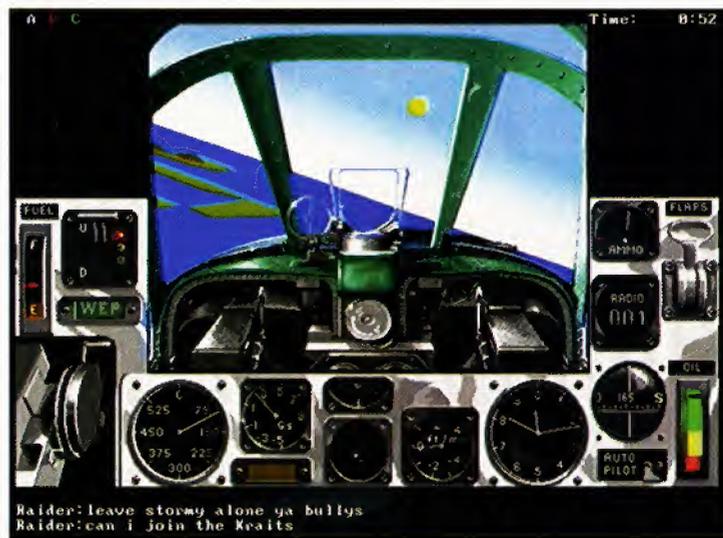
dad de jugar con otra persona a través del modem. Si elegimos esta opción deberemos indicar las características de nuestro modem, así como quién será el anfitrión y quién el huésped (quién hace la llamada y quién la recibe).

Tras elegir si vamos a jugar solos o con otra persona, deberemos configurar la misión, ya que, a diferencia de otros simuladores, AIR WARRIOR no trae misiones específicas para cada avión,



Air Warrior

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: 486/33, 4Mb de RAM, SVGA, CD-ROM.
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Kesmai
Distribuidor: System 4





Podremos elegir entre aviones de la Primera Guerra Mundial, de la Segunda y varios reactores

sino que somos nosotros los que decidimos quien y en que va a volar y que va atacar, pudiendo colocar aviones de diferentes nacionalidades y épocas juntos según nos apetezca. Después de esto estaremos en condiciones de volar el avión que hayamos elegido.

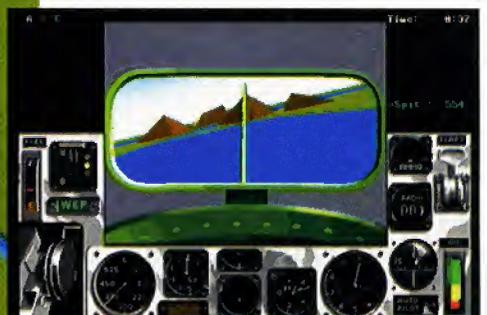
Aunque la mona...
A pesar de que el nivel gráfico sea SVGA y se haya pasado de formato disquete a

que hace unos años podría haber sido considerado un buen programa de sus género, con buenos gráficos, y demás, pero ahora, el nivel tecnológico de los simuladores le supera ampliamente en todos los aspectos, haciendo muy difícil, por no decir, imposible, competir con ellos.

No resulta suficiente pasar la resolución de los gráfi-

cos a SVGA y cambiar el soporte a CD-ROM para tener un buen simulador, se necesita algo más que un mero lavado de cara. El momento de un título como AIR WARRIOR pasó, y por mucho que se intente, jamás volverá. Pese a todo, la opción

de poder jugar en red es tan poco usual como sugerente.



CD-ROM, AIR WARRIOR sigue siendo un simulador antiguo, desfasado y superado ampliamente por otros títulos más modernos.

Aunque el modo de pantalla sea SVGA, los gráficos de los modelos de los aviones son muy simples, aumentando su detalle en el interior. Las cabinas están mucho más detalladas, pudiendo ver entre otras cosas, el cuadro de mandos aunque no sea funcional. En cuanto al sonido cumple su función, no siendo una maravilla ni tampoco malo, simplemente ahí está.

Resumiendo, este AIR WARRIOR es un simulador



El truco es...
Al principio, empieza luchando contra pocos aviones, y a medida que vayas cogiéndole el truco, aumenta su número.



Calificación
Air Warrior

Pros: Un simulador muy sencillo, apto para todo aquel que quiera jugar sin complicarse la vida y pasar un rato entretenido.

Contras: Es un simulador antiguo, superado ampliamente en todos sus aspectos y que, realmente no tendrá posibilidad de competir con los modernos simuladores de vuelo.



Feudal y caballero Crusade

Crusade no es sólo un juego de estrategia medieval, sino que ofrece la posibilidad de convertirse en plataforma para infinitos escenarios de combate diseñados por el usuario.

En el medioevo, bajo la sombra del rey regente estaban los caballeros de la corona, señores feudales que ejercían los derechos del soberano sobre sus tierras. Las granjas, haciendas y grandes ciudades, debían tributo a sus señores, quienes a su vez enviaban su parte correspondiente al rey.

Peró no todo era labranza y fiestas de la cosecha, también había rivalidades y contiúas luchas por el dominio de las tierras y los reinos. En ellas, los caballeros y sus ejércitos combatían a muerte en nombre de su rey. Si tenían suerte,

contaban con el apoyo de algún mago e incluso, dragones.

Sin embargo, la guerra y la "superpoblación" de la época conllevaban una serie de riesgos capaces de acabar con poblaciones enteras: la peste, los bandidos, las alimañas. Aventurarse en un bosque tras la puesta de sol era un riesgo que en muchas ocasiones, podía incluso significar la muerte.

Crusade contempla todo esto y muchísimo más. Si bien los gráficos generales del mapa no son gran cosa —no hay que olvidar que se trata de un juego de estrategia—, hay otros aspectos gráficos del

juego que están bastante cuidados. Las secuencias de vídeo que hay a lo largo del programa, han sido cuidadosamente elaboradas con vestuarios y escenarios lo más reales que ha resultado posible. También cabe destacar otras ilustraciones realmente bonitas, como las que se muestran al ver una ciudad o el cubil de los dragones.

Además, y terminando ya con la parte técnica del juego, el sonido es muy limpio para tratarse de un doblaje a nuestro idioma. Sí, es cierto, Crusade está traducido y doblado al castellano.

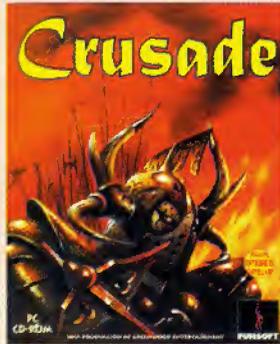
Guerras y cosechas

El objetivo de todo caballero es conquistar nuevos territorios para su rey, pero también lo es edificar sólidas alianzas con otros señores feudales, que permitan unir esfuerzos contra terceros y mejorar las condiciones de vida de ambas partes.

El duro entrenamiento militar puede ser un factor decisivo en una batalla, por lo que una preparación adecuada nunca viene mal. La forma de realizarlo es llevando a las unidades que se desea entrenar hasta una edifica-

ción y seleccionar la opción pertinente. Las ventajas de este sistema de preparación pueden suponer hasta una duplicación de la eficacia de una unidad en combate.

Algo que se debe tener muy en cuenta a la hora de embarcarse en una campaña, es que las tropas necesitan alimento y dinero para su mantenimiento. Un exceso de unidades o un almacén repleto de grano mientras las arcas del reino están vacías, pueden resultar en un encarcelamiento por moroso. Esto implica



Crusade
Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 386, 4 Mb RAM, VGA, MS-DOS 3.3 o superior, 9-22 Mb de Disco Duro, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1-4
Editor: Greenwood Entertainment
Distribuidor: Arcadia



Con el editor de escenarios, se puede crear un mundo nuevo de proporciones muy superiores a las de los niveles de juego



que no hay que cuidar solamente la estrategia militar, sino también la gestión de los recursos de las tierras.

Editores de juego

Lo realmente entretenido de Crusade –sin desmerecer al juego en sí– es crear escenarios y situaciones propias. Crusade incluye dos potentes editores que permiten crear escenarios y unidades. Con esta posibilidad, el universo del juego se amplía hasta límites insospechados.

Con el editor de escenarios, se puede crear un mundo nuevo de proporciones muy superiores (el límite es de 99x99 hexágonos) a las

de los niveles de juego por defecto, un mundo con nombre propio y un mapa físico y político completamente a medida. El hecho de diseñarlo ya es toda una aventura, y puede proporcionar muchas horas de entretenimiento adicionales.

Las opciones del editor de escenarios son diversas, y abarcan desde crear terrenos de forma aleatoria hasta la ubicación semiautomática de terrenos y edificios. Para “pintar” un determinado tipo de terreno se puede hacer hexágono a hexágono o

rellenando un área definida. Después de haber planificado la geografía –con llanuras, lagos, ríos, mares, bosques, montañas, etc–, llega el momento de situar los edificios –desde granjas y haciendas hasta castillos y nidos de dragones–.

No conviene acumular demasiadas edificaciones, ya que el nivel de producción podría no ser el adecuado para los recursos existentes o no haber sufi-

cientes unidades de trabajo para explotarlos. Además, es aconsejable disponer de las unidades militares suficientes para proteger las edificaciones en caso de un eventual ataque enemigo.

Una vez dispuestos el terreno y las edificaciones, lo siguiente es pasar a unir los distintos lugares con “carreteras” y caminos. A continuación han de colocarse las unidades, tanto civiles como militares, en las situaciones deseadas.



El truco es...

La estrategia adecuada en Crusade pasa por no olvidar nunca los dos aspectos del juego: el militar y el agrícola. Vende grano cuando necesitas dinero, pero vigila tus reservas y el coste de mantenimiento de tus súbditos.



El objetivo de todo caballero es conquistar nuevos territorios para su rey, pero también edificar sólidas alianzas



Unidades

El editor de unidades es el complemento perfecto para el de escenarios. Permite re-dibujar cualquier unidad, terreno o edificación y modificar sus caracte-

LBM. Lo correcto hubiera sido incluir al menos un conversor de formatos en el CD.

Múltiples jugadores

Crusade admite hasta cuatro jugadores, en una misma máquina o en dos. Entre uno y tres pueden estar controlados por el ordenador, y el cuarto ha de ser un jugador humano. Aunque quizá se podría haber trabajado un poco más para permitir la opción de juego en red, no es excesivamente reprochable ya que Crusade trabaja con un sistema de turnos, con lo que no tiene sentido tener un gran número de máquinas funcionando a la vez —aunque sería más cómodo—.



rísticas —como por ejemplo resistencia defensiva, costes de mantenimiento, etc—. Se ha incor-

porado una ventana en la que se pueden probar las modificaciones, y una vez terminados los cambios, se puede crear un nuevo conjunto de unidades para utilizar después en el editor de escenarios.

Hay que señalar que el único formato gráfico importable que soporta el programa es LBM, lo cual es altamente restrictivo si no se dispone de herramientas para trabajar con él o de un conversor para transformar un BMP, GIF o TIF en



Crusade es un gran juego de estrategia cuyo mayor aliciente reside en la posibilidad de la creación de escenarios propios, con lo que las horas de entretenimiento y juego se multiplican de forma considerable. En cualquier caso, las campañas que incluye Crusade ya son suficiente para

proporcionar un auténtico reto a los jugadores más avelados, que disfrutarán sin duda de la aventura épica de vivir en la Edad Media.

Calificación

Crusade

●●●●

Pros: La jugabilidad y capacidad de Crusade van más allá de lo que pueda parecer a simple vista, conformando un producto que bien merece la oportunidad de ocupar su espacio en el disco duro y ser jugado hasta la saciedad.

Contras: El formato gráfico de los editores es exclusivo y restrictivo, se debería haber incluido un conversor. Aunque el producto está totalmente en castellano, ciertos aspectos de la traducción no están demasiado cuidados.

Entra en el mundo MULTIMEDIA



**YA
EN TU
QUIOSCO**

El Usuario de MULTIMEDIA es la primera publicación creada para todos los que trabajan, estudian o se divierten con este nuevo entorno informático; técnicas, consejos prácticos, información, novedades y todo lo relacionado con este apasionante mundo.

Entra en el nuevo mundo informático con El Usuario de MULTIMEDIA.



Que hablen las armas

Panzer General II

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas, pero este no es el caso de Panzer General II. Un wargame puro y duro, con todos los ingredientes que harán que los estrategas natos disfruten plenamente con él.

Se piensa que el realismo con el que un wargame representa las batallas históricas en las que está basado es inversamente proporcional al grado de adictividad que puede inspirar en un usuario normal (sin contar fanáticos y estrategas consumados). Esta forma de pensar viene motivada por la elevada dificultad que suelen tener los wargames de tablero, juegos con numerosas piezas y fichas, en los que es necesario estudiar un grueso libro de instrucciones para conocer los tipos de movimientos, los valores de ataque y defensa de cada unidad, o cualquier otra regla

que influya en el desarrollo normal de la partida.

Al trasladar este tipo de juegos al ordenador se evita que el jugador tenga que conocer y controlar demasiados detalles, pasando todo a las virtuales manos de este estupendo ayudante. Además, el ordenador puede servir también como contrincante en situaciones en las que no se cuenta con un adversario humano.

Los primeros wargames para ordenador se caracterizaron por su componente estratégico limitado y por su entorno más cercano al modo texto que a un sistema gráfico. Ahora, gracias a las nuevas técnicas infográficas y la gran capacidad que ofrecen los CD-ROM, los programas de este género podrían pasar las comprobaciones más exigentes a las que fuesen sometidos por los generales más ilustres de la historia. Patton o Rommel quedarían así sorprendidos al probar alguno de es-

tos simuladores bélicos, como Panzer General II, más que un wargame. Un programa que tiene suficientes opciones y posibilidades como para entretener a todo tipo de jugadores, expertos o principiantes.

La guerra a flor de piel

Panzer General II es un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial; concretamente, en las batallas más importantes que tuvieron lugar durante este sangriento conflicto. Es un programa donde el jugador tiene la última palabra para intentar ganar a toda costa cada una de las confrontaciones en las que se verá involucrado. No importa lo que diga la historia, si un ejército resultó victorio-



Panzer General II

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema:
 486/66 o superior, 8 Mb de RAM, Tarjeta gráfica SVGA de 1 Mb, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 2
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

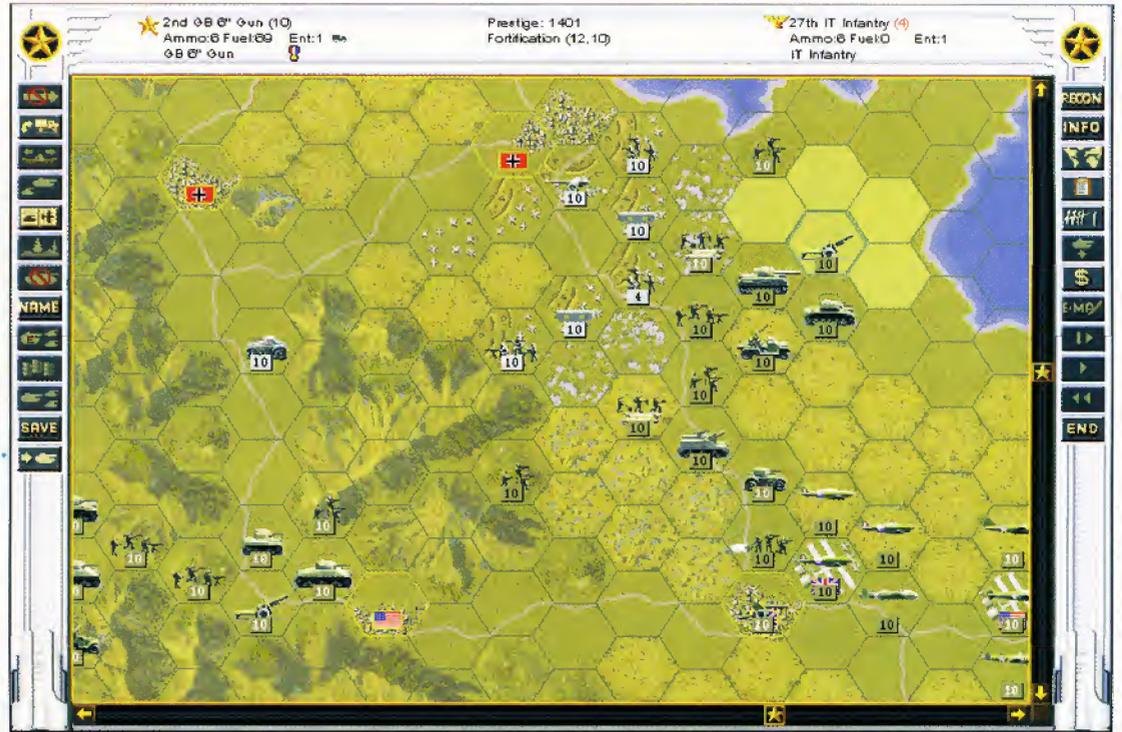


El juego está ambientado en las batallas más importantes que tuvieron lugar en la 2ª Guerra Mundial

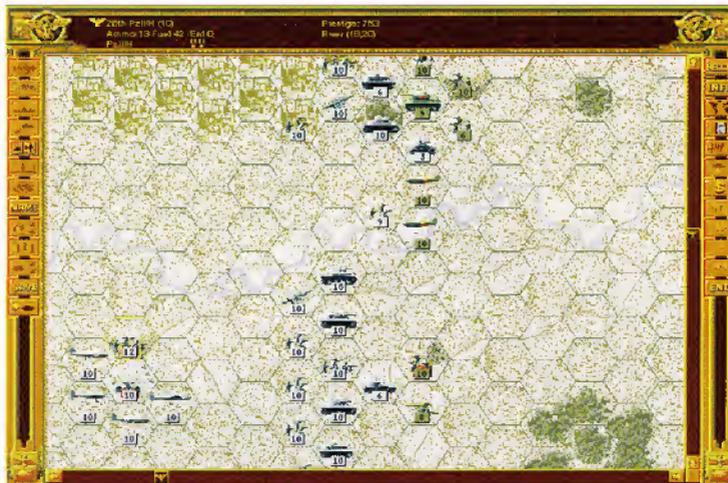
so o derrotado: la misión del jugador es vencer.

Lo primero que se encontrará el jugador es el vídeo digitalizado que servirá como introducción. Un vídeo realizado con cortes reales de documentos filmados e informativos de la época, que servirá como aliciente para que el jugador se motive y participe con energía en la batalla.

Luego aparece el menú donde se elige la modalidad de juego: escenario o campaña. Con los escenarios, batallas aisladas, el jugador deberá lograr ciertos objetivos concretos como tomar determinadas ciudades, eliminar la resistencia enemiga en una zona concreta o explorar todo un territorio. Reciba las órdenes que reciba, su trabajo debe completarse antes de que transcurran un determinado número de turnos. Con una campaña, el jugador se introducirá por completo en las complejidades que tiene una guerra a gran escala. Resumiéndolo mucho, una campaña es la suma de los escenarios relacionados entre sí. Con este tipo de juego se debe poseer, además de grandes dotes de mando, una excelente visión de conjunto para evaluar de forma correcta todo los factores importantes. Existen tres tipos de campañas, cada una de las cuales se desarrolla en una zona del mapa mundial: frente oriental, zona africana y frente occidental. Las diferencias entre los dos modos de juego (campaña y escenario) son evidentes: en el modo escenario no será necesari-



El truco es...
Es indispensable utilizar cada unidad en la función para la que está diseñada. A la hora de mover y desplazar sus tropas, el jugador debe movilizar las piezas de apoyo oportunas para cubrir un posible ataque. Algunas unidades enemigas se atrincheran fuertemente y sólo pueden ser eliminadas con la ayuda de la artillería.



rio recordar batallas ya jugadas porque algún dato de ellas pueda ser importante.

Aparte de las ya comentadas variaciones, Panzer General II permite jugar dirigen-

do los ejércitos del eje. Los jugadores que se cansen de luchar siempre en el bando de los "buenos" podrán experimentar la guerra desde otra perspectiva. Los que elijan el bando aliado podrán optar por los rusos, los británicos o los americanos, cada uno con su armamento, sus tanques y aviones específicos. Este es uno de los puntos a favor que tiene el juego: refleja todos los tipos de tropas que se emplearon durante la guerra (como los esquiadores de Finlandia). En cambio, los que buscan un juego simple, que en media hora se llegue a dominar, deberán olvidarse de este complicado simulador.



El juego está preparado para permitir que los jugadores manden sus turnos por E-mail



Por turnos y por módem

Panzer General es un juego que se ejecuta por turnos, primero un bando da las órdenes y ataca al enemigo en los casos en que se quiera, y luego el otro bando realiza en mismo procedimiento. La zona de combate está dividida en hexágonos contiguos, aunque se active la opción de no mostrarlos, de forma que las diferentes unidades siempre se trasladan y mueven de

manera precisa. Teniendo en cuenta esta distribución, una unidad podrá estar rodeada hasta por seis figuras, enemigas o amigas, y con un rápido vistazo el jugador podrá conocer con exactitud la situación de sus fuerzas, las trayectorias de interceptación o la distancia a la que se encuentra alguna posición enemiga.

Con cualquiera de las dos formas de jugar, el jugador puede pasar varios minutos (hasta 10) para dar las órdenes a todas las

unidades a su cargo, siempre dependiendo de la complejidad de la batalla y de cada momento. Los creadores de este programa podrían haber añadido alguna opción para que ciertas unidades obedecieran órdenes durante varios turnos sin necesidad de especificar en cada ocasión lo que tienen que hacer. Por ejemplo, en algunas circunstancias se tiene que someter a fuego de artillería alguna posición fortificada enemiga; cuando sólo es una pieza de artillería la que debe disparar no supone ningún esfuerzo dar las órdenes en cada turno, pero cuando son varios enclaves los bombardeados y ciertas unidades de infantería deben desplazarse grandes distancias, se echa en falta una herramienta que automatice todo este trabajo "burocrático" y deje al jugador dedicarse a lo suyo: la guerra.

contra un rival humano: un amigo, un compañero o simplemente un desconocido, en el mismo ordenador o a distancia. El juego está preparado para permitir que uno de los jugadores mande sus turnos por E-mail (correo electrónico) para que luego sean procesados en el ordenador que hará de organizador. Es un procedimiento que se está utilizando con mucho éxito en juegos de estrategia espacial (conquista de planetas y batallas entre naves estelares). Juegos donde 11 jugadores se envían sus turnos usando Internet u otra red y que resultan adictivos al máximo, como sin duda pensarán los que prueben esta opción con Panzer General.

Panzer General II es un juego para estrategas que busquen el mayor realismo posible, pero sin perder el atractivo que en teoría deben tener los juegos diseñados en la actualidad. Su calidad gráfica, sus menús y ventanas fácilmente manejables harán que el usuario domine el entorno del juego a la perfección en poco tiempo y se dedique a dirigir sus tropas. Es un juego recomendable con un montón de posibilidades.

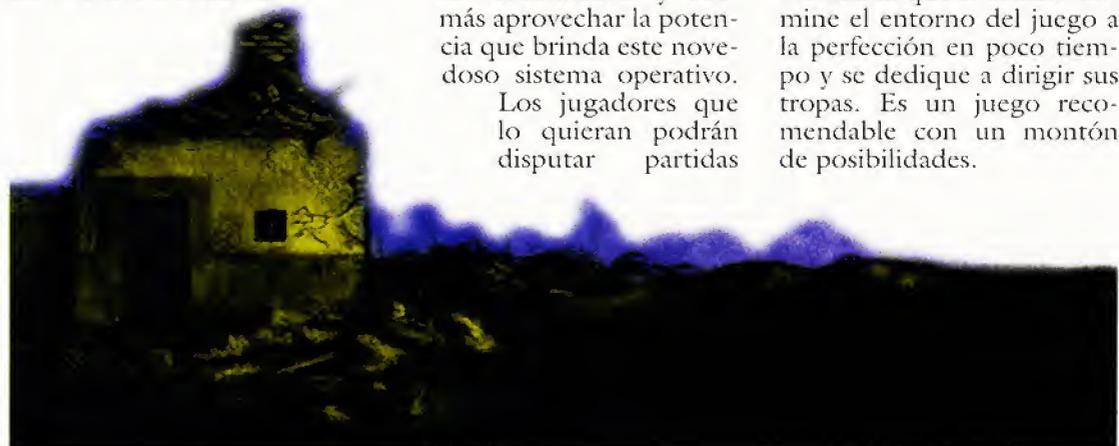
Calificación

Panzer General

●●●

Pros: Los gráficos detallados permiten conocer sólo con un vistazo la situación de la batalla de forma precisa. La opción para jugar por módem resultará atractiva para muchos jugadores.

Contras: Un jugador que no conozca las diferentes características de cada unidad bajo su mando no obtendrá en máximo rendimiento de sus tropas: será necesario "empollar" algún libro complementario sobre armamento.



SUSCRÍBETE A:

COMPUTER GAMING WORLD

20% DESCUENTO

APROVECHA ESTA OFERTA DE SUSCRIPCIÓN,
SI QUIERES RECIBIR EN TU CASA CADA MES
COMPUTER GAMING WORLD Y AHORRARTE EL
20% DEL IMPORTE ENVÍANOS EL 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!**

COMPUTER GAMING WORLD



Las batallitas del abuelo

Empire II

La única manera de presenciar las batallas más importantes de la evolución humana es por medio de un programa de ordenador que las recree. Si además permite participar e introducir variaciones personales, el curso de la historia puede cambiar, por lo menos virtualmente.

Empire II es la segunda parte de un conocido juego de estrategia. Los creadores han querido retomar la idea original y perfeccionarla añadiendo nuevos detalles acordes con la tecnología actual. En principio son mejoras gráficas, sonoras y correcciones de algunos puntos confusos. Es cierto que el mundo informático avanza casi cada día y que, por tanto, una nueva versión de un juego, aunque sólo hubiese una diferencia de unos pocos de meses entre la aparición de ambos, seguro que ofrece algo novedoso al usuario. Además, si el lapso de tiempo entre ambos es mucho mayor, las diferencias saltarán a la vista de forma evidente.

Quizá los más veteranos se acuerden de los programas de estrategia y wargames que aparecieron en los comienzos de la era de los ordenadores; siempre han existido este tipo de juegos, algunas veces llegaron a ser adictivos y muy emocionantes, pese a no tener unos gráficos impactantes ni un sonido real. Los "abuelos" de este mundillo tendrán todavía en mente, pese al inevitable paso de los años, juegos como El viejo arte de la guerra (The ancient art of war) un programa sin grandes características técnicas pero que captó la atención de estrategias consumados y principiantes.

El baúl de los recuerdos

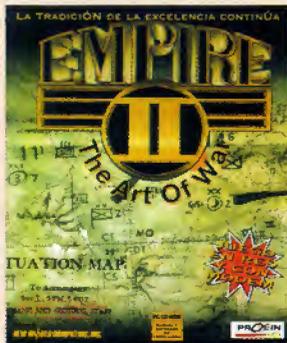
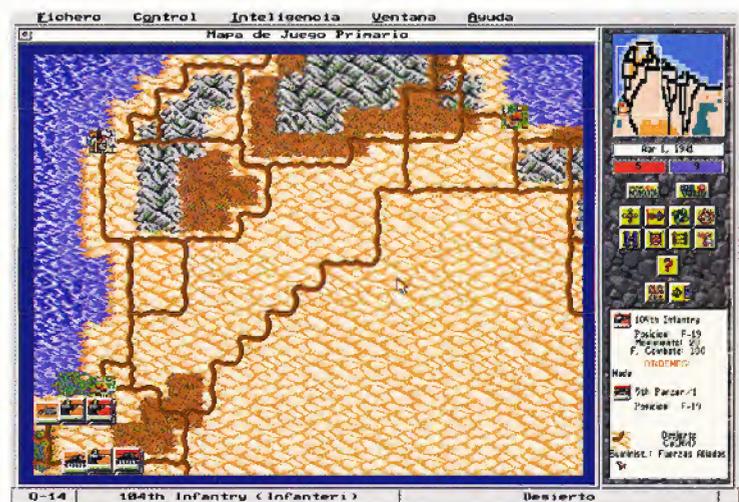
Ahora, con Empire II, muchos volverán a captar el co-

nocido sabor de entonces; este juego tiene cierto olor a rancio, sobre todo para los que vivieron los viejos tiempos. Ni el sonido ni la música son un alarde de técnica, más bien parecen proceder de un juego archivado en discos de 5 1/4 en lugar de en CD-ROM (el espacio utilizado en el disco compacto no llega a los 8 Mb). Con las imágenes sucede lo mismo, aunque permita especificar resoluciones de pantalla de 1024x768, cosa impensable hace años en un ordenador doméstico.

Los iconos de las diferentes unidades son cuadrados con una sencilla silueta en su interior, no todo lo descriptiva que debería ser, y con el fondo de un color

diferente dependiendo del bando al que pertenezcan. La situación puede llegar a ser muy confusa en batallas donde el número de unidades sea muy elevado, ya que el juego permite que dos unidades permanezcan en la misma posición del escenario y una oculta siempre a la otra.

La apariencia que se encontrará el jugador será la habitual en este tipo de juegos: una ventana grande con una vista superior del campo de batalla. Esta es la zona



Empire II

Precio: 6.495
Requerimientos de Sistema:
 386 o superior. 4 Mb de RAM.
 Tarjeta gráfica SVGA. CD-ROM
 2x.
Nº de jugadores: 4
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



El límite para componer escenarios y recrear cualquier tipo de batalla lo pone la imaginación del usuario

donde se desarrolla toda la acción y sobre la que el jugador especifica las órdenes a la

dades, propias o enemigas. Si la opción "ver siempre" está desactivada, los enemigos se

Escenarios ilimitados

El verdadero punto fuerte de este juego no son sus prestaciones técnicas elevadas. No, los creadores han querido hacer un juego simple, sin demasiadas pretensiones, pero que luego ofrezca muchas posibilidades a los jugadores: escenarios basados en todas las épocas (cada uno con sus piezas bélicas específicas, desde arqueros y caballeros hasta submarinos), juegos por red o vía módem o,

ximo con esta posibilidad es buscarse a alguien para que pruebe los escenarios que se hagan, preferiblemente un aficionado a estos juegos. Un buen intercambio de escenarios entre ambos, como si fuesen retos personales, provocará que el juego se tome desde una nueva perspectiva y con un interés renovado.

Para concluir, este programa, mezcla de wargame y juego de estrategia, no es muy original ni innovador, simplemente es recomenda-



unidades de su bando. A la derecha se encuentra la ventana de la vista general, más pequeña aunque abarque todo el mapa. La ventana de información se utilizará para conocer datos sobre el terreno o información de las uni-

verán sólo cuando estén dentro del radio de visión. Primero aparecerán como un cuadrado sin determinar (sin silueta indicadora) y luego, cuando la distancia disminuya más todavía, se obtendrán todos los datos.

El límite para componer escenarios y recrear cualquier tipo de batalla lo pone la imaginación del usuario. Con el módulo especial para este fin, primero se definirá el mapa con sus zonas boscosas, sus mares, sus playas, sus ríos y en general cualquier accidente geográfico que pueda influir en el desarrollo normal del futuro conflicto, y después se colocarán las unidades especificando sus propiedades, factores como los movimientos sobre cada una de las superficies, tipo de armamento, iconos o los sonidos que se escucharán cuando se desplazan o atacan. El detalle final para disfrutar al má-

ble para los estrategas acérrimos que quieren una nueva visión de lo mismo.

El truco es...

Es importante controlar las ciudades y poblados que tienen algún interés estratégico, identificables por un pequeño número que indica la puntuación que proporciona tenerlos bajo control. También es vital que todas las unidades reciban suministros.

Calificación

Empire II

○○○

Pros: Se pueden crear todos los escenarios que se quieran. La parte estratégica es simple y dominarla no supone ningún esfuerzo, aunque esto pueda ser también un defecto.

Contras: Gráficos simples, sonidos repetitivos y música aburrida. El ordenador dirige sus ejércitos sin mucho acierto ni estrategia.



El renacer de un mito

Battle Isle 3

Shadow of the Emperor

La guerra está a punto de volver a empezar, las tropas esperan asustadas las órdenes del Administrador del Imperio, quien sirve como instrumento del antiguo Emperador que ha vuelto a la vida... ¿Cuántos pagarán esta vez por los deseos de venganza de unos pocos?

En un lejano mundo, un pequeño e insignificante accidente está a punto de liberar la poderosa energía que se ha estado acumulando durante siglos. Casi siempre los grandes desastres tienen pequeñas causas primarias que pasan desapercibidas cuando ocurren; en esta ocasión, hace falta remontarse a un pasado lejano para encontrar el principio de la cadena de sucesos que puede acabar con el orden y equilibrio de ese pacífico mundo. Todo empezó cuando, en una pequeña pero lujosa residencia de verano, el emperador y toda su familia fueron traicionados por gente en la que confiaban. Todos murieron de la forma más trágica y dolorosa que se pueda imaginar, por venganza no saldada tan antigua, que no se recuerda como comenzó. Con un trabajo realizado con la perfección necesaria, la cadena hubiese acabado en ese instante, pero no fue así. El hijo menor del emperador logró escapar en el último instante, evitando de este modo la desaparición de la estirpe y prolongando la agónica situación.

En la actualidad, una de las senadoras más agresivas y con mayor relevancia política ha desaparecido en una isla hace mucho tiempo abandonada. Se piensa que la aeronave en la que viajaba ha sufrido un sabotaje por parte de una facción rival, pero lo que no se sabe es que ha salido ileso y camina sin rumbo fijo. Su sorpresa es mayúscula cuando en unas instalaciones

abandonadas se le aparece el holograma del hijo de un antiguo emperador, que para combatir el inevitable paso del tiempo computerizó la esencia de su ser gracias a los casi místicos poderes de la tecnología de su tiempo, ya perdida.

Ahora, el nuevo emperador ha vuelto para reclamar lo que fue suyo y se le arrebató de manera tan trágica hace ya muchos años. Pero necesita una herramienta para llevar a cabo sus proyectos; a cambio de la vida eterna de la que goza ahora, tuvo que pagar

ficos detallados con sprites pequeños...) Por tanto, es normal que los que prueben este juego piensen enseguida que es demasiado parecido a clásicos como Dune II, Steel Panther o Command and Conquer; pero la similitud reside sólo en ese aspecto. Battle Isle 3 es más que un juego en el que hay que mover unas piezas por un mapa para derrotar al enemigo.

Los 60 minutos de secuencias de vídeo sirven como introducción y explicación al mismo tiempo. Son imágenes con actores reales integrados a la perfección con escenarios renderizados; si estos vídeos estuviesen traducidos al castellano, o por lo menos



un precio elevado: desprenderse de su cuerpo percedero, y por eso necesita de alguien que sea su heraldo de destrucción. Su único objetivo es conquistar el poder, dominando a sus rivales para lograr la venganza final y definitiva.

Historias aparte, los creadores del Battle Isle 3 han querido desmarcarse de otros títulos parecidos, cuyas características son las más idóneas para utilizar en un juego de estrategia (vista superior, grá-



Battle Isle 3
Precio: 8.990
Requerimientos de Sistema:
 Requerimientos: 486/33 o superior, Windows 3.1 o superior, 8 Mb RAM, 34 Mb de disco duro, CD-ROM 2x.
Nº de jugadores: 6(en turnos)
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Electronic Arts



Battle Isle 3 incluye todos los factores que son determinantes en un buen juego de estrategia

se exhibiesen subtítulos, servirían al jugador para situarse dentro de la historia. Es un punto que debería corregirse incluyendo los citados subtítulos, o mejor todavía, doblando la banda sonora.

Es un detalle con cierta importancia que el juego necesite para su correcto funcionamiento cualquiera de las versiones de Windows que existen en la actualidad. Con Windows 3.11 será necesario ajustar la memoria virtual para que el juego pueda ejecutarse con cierta soltura, aunque recomiende

Una cuestión de estrategia

Con cualquiera de los métodos que se elijan para jugar (campaña completa, partida individual, o juego contra otros jugadores humanos) la partida tiene básicamente los mismo principios: derrotar por completo al enemigo. Para ello, el jugador deberá ser un gran conocedor de las diferentes unidades de que dispone, los tipos de armas que lleva cada una, los diferentes terrenos donde se va a desarrollar la confrontación, cómo influyen las condicio-



varias veces la actualización a un sistema operativo más moderno para un mayor disfrute del programa.

nes meteorológicas en el ataque y defensa de posiciones... En definitiva, el programa incluye todos los factores que

son determinantes en un buen juego de estrategia, y Battle Isle sin duda lo es.

Los amantes de los juegos de estrategia, y en general cualquier jugador que busque juegos con gran calidad, encontrarán en esta tercera parte del ya popular Battle Isle un desafío del que es muy difícil librarse.

Calificación

Battle Isle 3



Pros: La pequeña historia en la que se basa el juego servirá para que el jugador se identifique con los personajes. Es muy adictivo.

Contras: La introducción no está ni traducida ni subtitulada. La preparación de cada mapa es demasiado lenta.

El truco es...

El verdadero truco consiste en tener en cuenta todos los factores importantes en este tipo de juegos: utilizar terrenos ventajosos, no dejar sin suministro ninguna unidad, crear carreteras o vías férreas y aprovechar los "despistes" del ordenador.



Un juego de niños... Casino de Luxe

¿Quién no ha sentido alguna vez la necesidad de tirar la casa por la ventana? ¡Un día es un día!... decimos. Sólo un pequeño detalle: no te vicies con Casino de Luxe, porque además de la tuya, puedes acabar tirando por la ventana las casas de los vecinos también.

La atención que normalmente prestamos a unas cartas, a los dados o a una simple bolita dando vueltas sobre una superficie circular, no suele ser mayor que la dedicada a los hechos que surgen al azar, y que nos prepara el destino a cada uno de nosotros. La diferencia entre esta situación normal y la atención absorbente que dispensaremos a esos objetos en un casino es evidente: cuando nos estamos jugando varios cientos de miles de pesetas –o de dólares– a la ruleta, el significado de esa diminuta bolita cambia: es la cosa más importante del mundo en ese momento. No volveré a repetir lo mismo para el Video Poker, el Blackjack, el Pai Gow Poker, el Red Dog Poker, Slots y Craps. Siete grandes juegos que se practican en los más prestigiosos casinos del mundo, desde Montecarlo a las Vegas, expuestos en tu ordenador tras un escaparate de excepción: gráficos SVGA, animaciones en 3D, música, voz, efectos sonoros y toda clase de ruidos que recrean a la perfección el ambiente único de los casinos más lujosos del mundo.

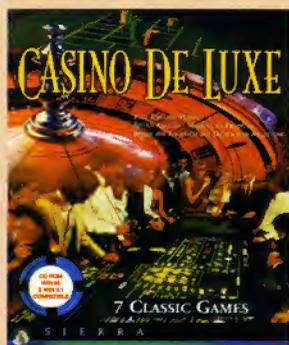
El juego

Salvo raras excepciones, la mayoría de la gente no pasa muchas horas en su vida dentro de algún casino. Eso da lugar a que muchos de nosotros ignoremos las reglas que se siguen en estos juegos millonarios. Además del esmoquin, necesitarás saber cómo

se juega y deberás utilizar todos los medios a tu alcance –soplar dados, acariciar las cartas, etc– para atraer hacia ti un poco de suerte. Dentro del juego, tienes unos textos de ayuda, donde se te indica la forma de jugar, de apostar y de perder –aunque esto último todos lo hemos experimentado en alguna de las facetas de nuestra vida. También dispones (On-Line) de algunos consejos sobre la estrate-



gia de cada uno de los juegos, que te ayudarán



Casino de Luxe

Precio: 7.600
Requerimientos de Sistema: 386, 4MB RAM, Windows 3.11 o 95, SVGA, Soundblaster o compatible
Nº de jugadores: Uno o varios, en red o modem
Editor: Sierra
Distribuidor: Cocktel





Siete grandes juegos que se practican en los más prestigiosos casinos del mundo



a disfrutar ganando, si la suerte te acompaña.

No todo el mundo dispone de varios millones de pesetas para derrochar a su antojo, pero precisamente, para aquellos de nosotros a quienes no nos hubiera importado hacerlo, se nos brinda esta oportunidad. Al comenzar, tendrás sobre la mesa una cantidad de dinero que puedes determinar, y a partir de ahí efectuar tus apuestas o pedir tus cartas. El programa te permite comenzar un juego desde el principio, o bien acceder a cualquier partida que tengas salvada con anterioridad.

En cuanto a la forma de jugar, la verdad es que no puede ser más sencilla. El interface no tiene complicaciones.



El truco es...

La verdad es que gran parte del juego –por eso se llama así–, depende de la suerte. Pero hay algo que no depende de ella: las apuestas. Deberás controlarte un poco con el dinero, porque si lo derrochas en grandes apuestas, lo normal es que pierdas.



Sólo debes pulsar con el ratón donde te interese en un momento determinado, y del resto se ocupará ya el croupier.

Tú sólo tendrás que recoger los beneficios –existen diversos establecimientos de dudosa reputación que alquilan furgonetas para portes de “divisas”–...



Calificación

Casino de Luxe



Pros: Las imágenes y el “ambiente” propio de los grandes casinos, forman parte del juego. Los efectos de voz le dan personalidad y los gráficos son claros y reveladores.

Contras: La acción se concentra en los tableros o en las máquinas, pero esto no es óbice para que hubiera podido intercalarse algún elemento añadido como más animaciones, conversaciones con otros jugadores, etc. para que no resulte tan monótono.



Acción y Estrategia

Red Ghost

La sociedad tal y como la conocemos está en peligro. Desde las gélidas y desérticas tierras de Alaska hasta las calurosas y exuberantes islas del Caribe, la organización militar secreta Red Ghost se ha levantado contra los gobiernos del mundo. Pero existe una última esperanza: tu grupo de élite y tú.

Tras el enigmático nombre de Red Ghost se esconde un juego de acción, aunque con remarcados tintes de estrategia. En este juego de arcade/estrategia estarás al mando de 16 hombres especializados en distintas formas de aplicar el arte de la guerra, la primera unidad del Equipo de Acción de Tácticas Especiales (STAG, para los amigos). Tu objetivo en este juego es cumplir cada una de las misiones que te han sido asignadas, para lo cual deberás destruir instalaciones, rescatar rehenes y capturar y matar a los soldados enemigos, además de intentar mantener en todo momento la integridad física de las tropas (y vehículos) que están bajo tu mando.

Grupos de combate

Antes de comenzar un nivel es necesario crear uno o varios grupos de combate, escogiendo los vehículos, los soldados que viajarán en estos vehículos y el armamento. Los grupos de combate se formarán a partir de los elementos individuales (vehículos y soldados) disponibles para una misión y puedes seleccionar el número de hom-

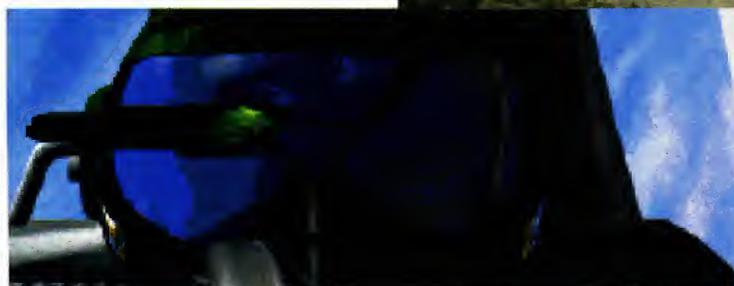


bres que desees, siempre que dispongas de transporte para llevarlos. No es necesario decir que los hombres portarán armas de diversa índole y que podrán emplearlas contra las tropas, vehículos y edificios de Red Ghost.

Gran parte de la acción se desarrollará desde el Mapa de la Misión. Esta pantalla está dividida en dos partes: un mapa de la zona de combate y una región en la que se encuentran diversos botones y una especie de panel LCD.

En el mapa se observarán las construcciones y vehículos enemigos como iconos y, además, es posible ampliar la vista para observar el movimiento de los vehículos.

Existen seis botones que te permitirán activar o desactivar la visualización de las carreteras, los edificios, el sistema de comunicaciones del enemi-



go, el sistema de energía de los contrarios, los medios de transporte y las áreas en las que el radar detectará invariablemente a tus tropas. Los tres últimos botones se usan para controlar de forma activa a un grupo determinado,



Red Ghost

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema:
 386 a 33 Mhz, 8 MB de RAM,
 Disco duro, CD-ROM Doble velocidad, disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Empire
Distribuidor: Arcadia



Red Ghost es un juego de acción con remarcados tintes de estrategia



Comienza la acción

Los grupos de combate sólo podrán aterrizar en lugares determinados del mapa. Dependiendo de si el vehículo del grupo es anfibio o no, podrás situar-

los en el agua o en terreno firme. Cuando los grupos aterricen comenzará el combate. Deberás ubicar tus grupos

dar órdenes a los grupos y, por último, realizar la misma acción con los individuos escogidos para la misión.



con cuidado para evitar, en la medida de lo posible, que sean destruidos antes de realizar la misión.

Cuando uno de los grupos está seleccionado, una pulsación de tecla (concretamente la tecla F2) te permitirá tomar los mandos del vehículo, ya sea éste un helicóptero, un jeep, un carro de combate o la artillería. Puedes ocupar el puesto de artillero o de conductor. Cuando uses los mandos de uno no afectará al otro, ya que los controles son independientes. Es posible optar entre distintos tipos de armas (las escogidas para el grupo) y, por supuesto, dispararlas.

En este punto influyen notablemente las aptitudes del conductor del vehículo y del artillero, ya que siempre será aconsejable escoger un conductor de tanques para conducir un vehículo acorazado en vez de un artillero. Otro tanto se puede afirmar en lo referente al apartado que se refiere a la artillería del vehículo.



El truco es...

Una de las mejores estrategias para conseguir la victoria radica en fingir ataques contra edificios no vitales para la consecución de la misión, creando de este modo una maniobra de distracción. Los enemigos nunca sabrán si en realidad deseas destruir una construcción o no, y siempre tratarán de defenderla, dejando relativamente desprotegidos los objetivos que sí son importantes para alcanzar la victoria. Una orden que te permitirá hacer esto es "Atacar un edificio y continuar". Más tarde, cuando el enemigo haya movilizado sus defensas y deje relativamente vulnerable el objetivo, atácalo con todas tus fuerzas.

Calificación

Red Ghost



Pros: El modo de controlar a los grupos de combate es bastante original, ya que no sólo es posible guiarlos en modo arcade, sino que puedes ordenarles que realicen distintas acciones de combate desde el mapa de la misión.

Contras: El modo de controlar los vehículos es un enemigo más contra el que luchar. El juego podría mejorar varios enteros en el apartado gráfico, ofreciendo en la pantalla de juego la misma resolución que presentan las distintas pantallas de opciones; esto es, gráficos SuperVGA.



Violencia desatada

Police Quest: SWAT

Cuando un criminal genera una situación que requiere de una actuación especial, allí están los SWAT para solucionar el problema. El resultado suele ser siempre el mismo: el criminal sale con los pies por delante.

Aunque SWAT está avalado por la firma de Daryl F. Gates, ex-jefe de la Policía de los Ángeles y creador del primer equipo SWAT (Special Weapons and Tactic Forces) en los 60, y por la ya veterana Tammy Dargan, creadora de la saga Police Quest, la aparición de este producto en nuestro mercado es un sinsentido. Quizá habría que replantearse si determinados títulos son adecuados para determinados mercados.

No se trata de que SWAT sea un mal juego –tampoco es la octava maravilla–, pero el lugar de programas como éste son las estanterías de las tiendas norteamericanas, no las de las españolas. Aunque el equiparable a los SWAT americanos sean los GEOS españoles, es bastante dudoso que aquí se empleen los arsenales que tantas y tantas vidas cuestan al año en Estados Unidos.

Compendio de armas

Lo primero que llama la atención de SWAT es la asombrosa cantidad de armas reales incluidas en el juego y que están a disposición del jugador según la situación. La información sobre cada una de ellas es suficiente y precisa para saber lo necesario acerca de su funcionamiento y utilidad. El principio del juego parece un cursillo acelerado y muy condensado sobre armamento de tiro.

Lo segundo es la imposibilidad de catalogar SWAT



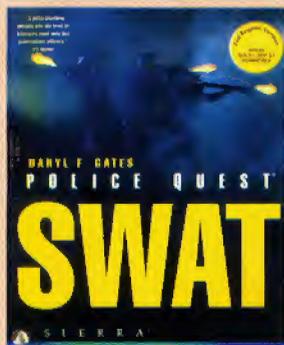
mar este último componente sobre los demás, ha sido incluido en esta sección.

Cuestión de práctica

Antes de poder salir a la calle a pegar tiros, hay que afinar reflejos, rapidez y puntería. Esto se traduce en intensas horas de práctica con armas de corto y largo alcance en diferentes complejos de la Academia de Policía, donde hay que realizar difíciles ejercicios de tiro hasta estar lo suficientemente preparado para salir en una misión. Quizá uno de los aspectos más complejos –al tiempo que incómodo– de

bajo un tipo de juego definido, ya que combina elementos de simulación, acción y estrategia, aunque por pri-

los ejercicios de tiro, sea el tener que recargar el arma, ya que hay que dejarla en la ventana de inventario, coger mu-



Police Quest: SWAT

Precio: 9.000 (orientativo)
Requerimientos del Sistema: 486/33, 8 Mb RAM, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, SVGA, 15 Mb de Disco Duro, DOS/Windows
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



SWAT es un juego extraño, quizás para academias de policía o para aquellos que siempre han llevado en su interior un GEO

nición, colocarla y volver a empuñar el arma.

Clases teóricas

Tras la práctica de tiro, llega el momento de adquirir conocimientos sobre los sistemas de señales y comunicaciones de los SWAT, así como las tácticas más utilizadas. La designación de números a los laterales y esquinas de los edificios, más números para las aberturas al exterior, y más números para los pisos, puede resultar en una extraña quiniela cabalística. El olvido de cualquiera de estos sistemas de numeración, puede costarle un disgusto al aspirante a SWAT, sobre todo a la hora de la acción.



Por favor, tengan cuidado ahí fuera

Por fin, y tras varias horas de anodinos vídeos y prácticas de tiro, suena la alarma y comienza la "acción". Una anciana se ha parapetado en casa de su marido con un arma y no deja entrar a nadie. Por supuesto, también se niega a salir. Comienzan las negociaciones, pero la buena señora empieza a disparar y la situación toma un rumbo diferente. La tensión se puede cortar con un hilo.

Ha llegado la hora de poner en práctica toda la teoría y los entrenamientos. Un error puede devolver al aspi-

rante a la Academia, o lo que es peor, costarle la vida. ¿Será capaz de superar la difícil prueba?

SWAT es un juego extraño cuya existencia es ligeramente incomprensible. Quizá debieran usarlo en las academias de policía o aquellos que siempre han llevado en su interior un GEO. La espera durante el entrenamiento y las clases no resulta gratificante, sobre todo para encontrar después unas escenas con poca acción y carentes de jugabilidad. Para colmo de males, los cambios de CD -SWAT consta de 4-son irritantes, ya que si se fracasa en una misión el jue-

go pide el CD 1 antes de ofrecer la opción de recuperar una partida salvada -esto sólo ocurre si el aspirante muere-. Mucho vídeo, mucha calidad técnica, pero poco juego.

El truco es...

En el ejercicio de tiro de largo alcance, y durante la prueba de derribar objetivos, dispara siempre a la cabeza. De otra forma, te costará más de un disparo derribar el blanco y te verás obligado a recargar.

Calificación

Police Quest: SWAT

OC

Pros: La calidad técnica del juego es impecable, incluyendo gráficos, voces y sonido.

Contras: Es difícil calificar SWAT como juego, película interactiva o cualquier otra cosa conocida hasta la fecha. El juego no saldrá en castellano, lo que supone que a cualquiera que no domine el Inglés le resultará francamente difícil jugarlo, ya que sólo hay voces y ni un ápice de texto.



Luz y sonido al cubo

Endorfun

En un intento más de conseguir un producto que se convierta en el futuro Tetris del año 2000, sale al mercado un nuevo juego que raya en la locura.

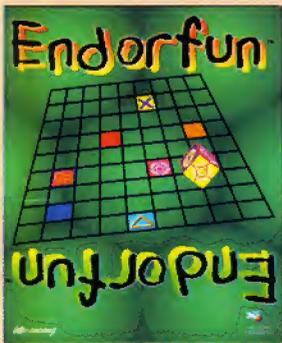
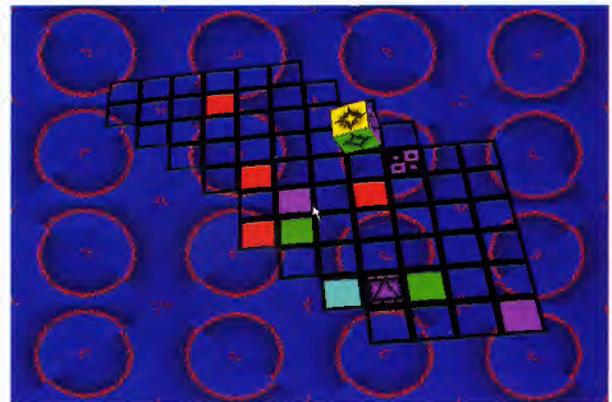
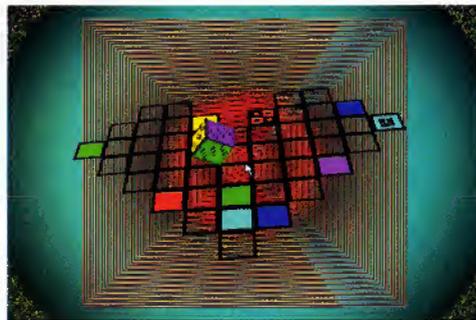
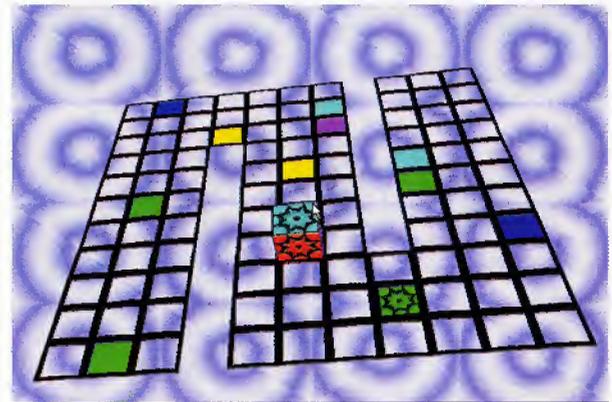
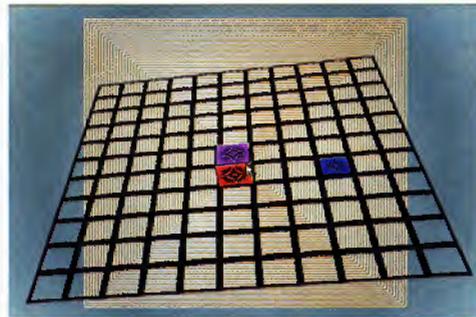
Endorfun se define según sus autores, como un juego de color, música, ritmos y patrones, velocidad, paciencia y estrategia. Todo esto es cierto, pero hay que poner cada cosa en su sitio para no confundir los términos de algo apetecible con algo que no lo es.

inmediata, para descubrir que el objetivo es hacer coincidir el símbolo de la cuadrícula con el de la cara superior del cubo, colocando uno encima de otro.

Las apariencias engañan, pues hay mucho más en Endorfun de lo que parece a simple vista.

nido de otros cuadros o sumar puntos.

Dificultad desproporcionada
Los primeros niveles del juego son muy fáciles y permiten planificar una cierta estrategia para conseguir colo-



Endorfun

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486/66, 8Mb de RAM, SVGA, ratón, CD-ROM 2x, Windows 3.1 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: Time Warner Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

No es oro todo lo que reluce

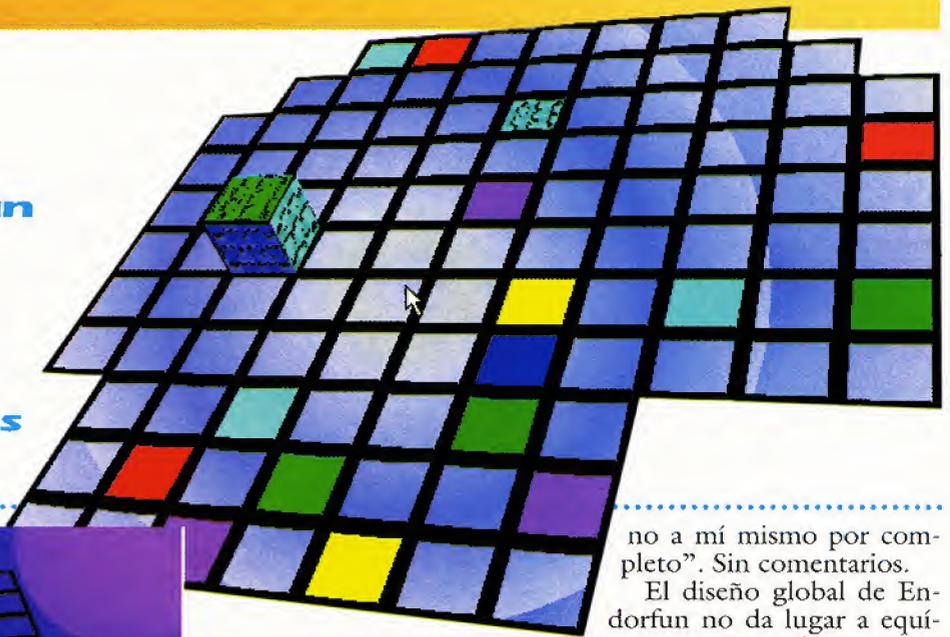
La primera impresión que produce Endorfun es de estupor: en la pantalla hay un cubo y una cuadrícula. El cubo se mueve sobre sus caras y en la cuadrícula aparecen símbolos que se corresponden con los del cubo. Entonces llega el momento de leer el manual de forma

Conforme se avanza de nivel, la dificultad aumenta por la aparición de más cuadros coloreados, ya sean sólidos o bien contengan un símbolo. Dependiendo del cuadro sobre el que se coloque el cubo, se puede obtener más tiempo, hacer desaparecer el conte-

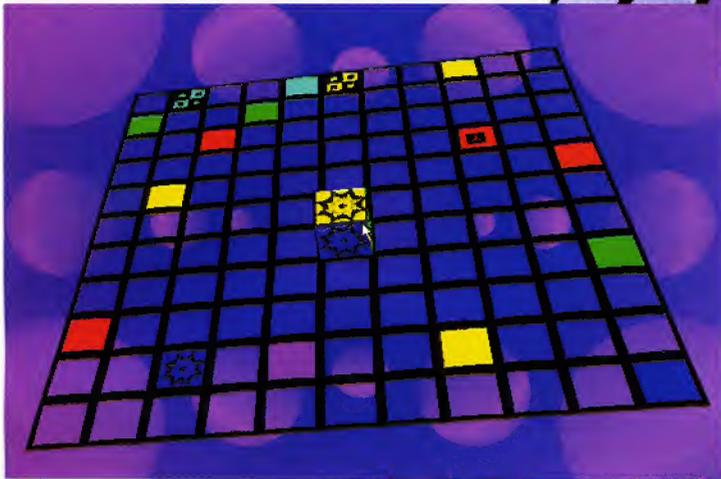
car el cubo en la posición deseada, pero no divierten porque sólo hay un cubo y un cuadro coloreado a la vez.

La supuesta sencillez desaparece en poco tiempo, terminando por obligar a jugar sin ton ni son en los niveles superiores para hacer coinci-

Endorfun es, sin ningún género de dudas, una pieza única para coleccionistas de rarezas

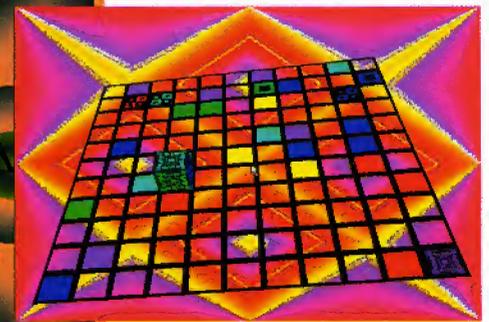
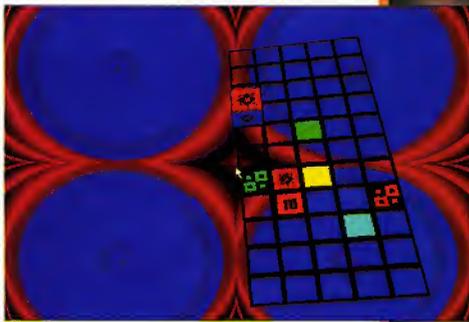


no a mí mismo por completo". Sin comentarios. El diseño global de Endorfun no da lugar a equívocos: se trata de un juego



Mensajes subliminales

El detalle gracioso del juego es que pretende hacer que el jugador se sienta bien consigo mismo, y la música y algunos



dir los símbolos, debido al frenético ritmo al que se rellena la cuadrícula con símbolos y colores.

Psicodelia interactiva

La escasa jugabilidad de Endorfun está adornada por un colorido y unas gradaciones

de color totalmente psicodélicas, que unidas a las diferentes piezas musicales –temas tribales de lugares de todo el mundo–, hacen del juego una pieza única de coleccionista de rarezas.

textos contienen frases que apuntan a lograr este objetivo. Al final de cada partida, aparecerá un mensaje positivo, se gane o se pierda, que refuerza los pensamientos positivos del jugador.

Así, rematando la grandiosidad de Endorfun, hay frases como "Mi cuerpo se cura a sí mismo", "Soy un ganador", "Me quiero a mí mismo", "Soy único y especial", "Mi vida es ilimitada", "Mi vida está llena de sentido y placer", o "Me perdo-

duro en el que es posible que algunas mentes privilegiadas de cociente intelectual inusual, encuentren un reto hipnótico e incluso lo disfruten y le saquen partido en sus horas de ocio.

El truco es...

Para no dar demasiadas vueltas en torno al símbolo que debes hacer desaparecer, trata de obtener el mismo símbolo en el cubo a una distancia de cuatro cuadrados en cualquier dirección –horizontal o vertical– del cuadrado en cuestión. Después sólo tienes que moverte hacia él.

Calificación

Endorfun



Pros: La banda sonora es curiosa e incluso apetecible en ciertos momentos de tranquilidad.

Contras: La jugabilidad de Endorfun es muy escasa, y la psicodelia de colores y animaciones caleidoscópicas resulta mareante.



Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "CREATURE SHOCK"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción
C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

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

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



Xenon 2: Megablaster

Instrucciones



Aunque pueda parecer que hemos bajado el listón de los juegos que venimos regalando a nuestros lectores -vosotros-, este mes hemos querido obsequiarlos con parte de la leyenda de los Bitmap Brothers. Todos los juegos editados hasta la fecha por los prestigiosos programadores, protagonistas del reportaje de este mes con su última producción -Z-, fueron editados en su día en disquete.

Xenon 2 para PC es una magnífica adaptación de la versión de Amiga que conserva toda la calidad gráfica original del juego en el modo VGA. Sin embargo, hemos de reconocer que el sonido no es especialmente maravilloso, ya que es a través del altavoz del ordenador. Hay que tener en cuenta que el año en que se editó este juego, 1989, no había casi tarjetas de sonido ni un estándar mundial, salvo el "speaker".

Requisitos mínimos

IBM 386 DX a 16 Mhz o superior y compatibles, 4 MB RAM, VGA, Disco Duro.

Instalación

El juego funciona desde el disquete, aunque si quieres instalarlo en el disco duro, puedes hacerlo copiando todos los archivos a un directorio del disco duro siguiendo estos pasos:

```
CD C:\
MD XENON2
CD XENON2
XCOPY A:*.* /S
```

Para ejecutar el juego, tanto en el disco duro como en el disquete, te deja: XENON2. Recuerda que si estás arrancando el juego desde el disquete, debes estar antes en la unidad correspondiente. Si lo haces desde el disco duro, debes estar dentro del directorio del juego.

Controles

Algunos joysticks son compatibles con el juego, pero no todos funcionarán adecuadamente. Si éste es tu caso, utiliza las teclas para jugar (cursores para moverte, barra espaciadora para disparar y enter para activar algunas opciones de juego cuando están disponibles -como el modo de inmersión-).

Servicio Técnico

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que puedes crear con el siguiente comando desde MS-DOS: `FORMAT A:/S`

No necesitas ningún AUTOEXEC.BAT ni CONFIG.SYS, simplemente los archivos de sistema.

2.- Si tienes Windows 95, el juego funcionará a priori reiniciando el equipo en modo MS-DOS, pero en una ventana DOS o sesión DOS, tendrás problemas. La solución más eficaz es el disco de arranque descrito en el paso 1.

Si piensas que el disquete puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.



Lista de ganadores de los 5 lectores de CD-ROM del sorteo publicado en el nº2 de CGW

JAVIER BELTRÁN CARCELLER
IGNACIO ALMOGUERA MUELA
JUAN PEDRO RUIZ RABADAN
FRANCISCO MORENO MONTEVERDE
JUAN DARIO RUIZ LUJAN

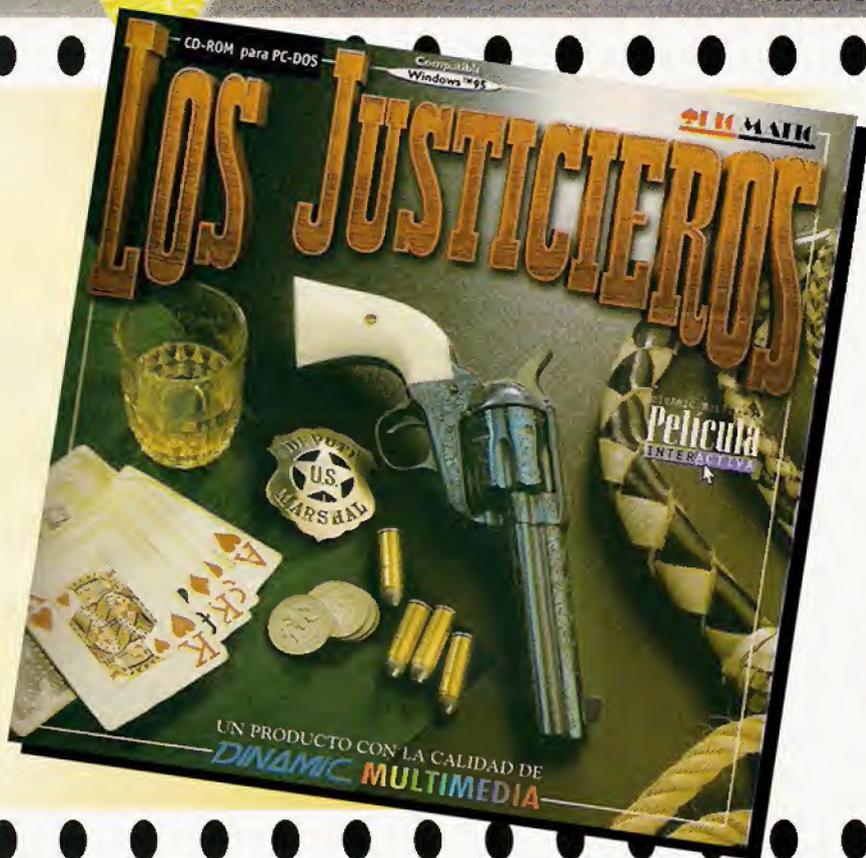
BENICARLO (CASTELLÓN)
VALDEMORO (MADRID)
OLIVARES (SEVILLA)
HUELVA
MADRID

El ganador de la guitarra Yamaha del sorteo de MTV, publicado en el nº2 de CGW ha sido:

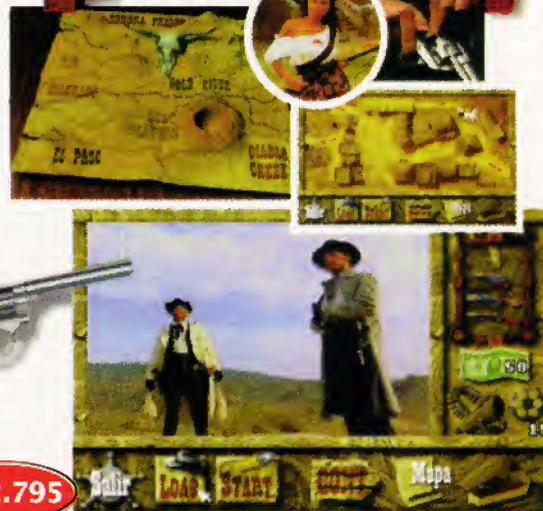
JUAN CARLOS RAMOS RAMOS

GUARDO (PALENCIA)

FELICIDADES



LOS JUSTICIEROS



Disponible a partir del 15 de Marzo

LAS ESTRELLAS DEL DEPORTE

PC FUTBOL 4.0

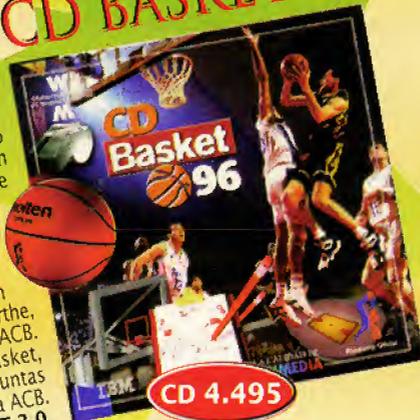


Para expertos del fútbol: un programa que, desde su documentación a su parte lúdica, reúne la más completa información sobre la Liga de Fútbol Profesional. Con la historia de la Liga, la Copa del Rey, competiciones europeas, con la posibilidad de hacerse cargo de cualquier equipo desde el puesto de manager: fichajes, finanzas, ascensos y descensos...
Todo lo que puedas imaginar, incluido el mejor simulador de fútbol del mercado y el seguimiento de la Liga real, para que sigas el campeonato desde casa. No te pierdas el programa de Michael Robinson.

PC CALCIO 4.0



CD BASKET 96



Expertos en Baloncesto... y de qué manera. Hasta el último dato generado por la ACB desde su inicio está a tu disposición en CD BASKET 96. Los entrenadores, árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB, con su foto, historial y estadísticas. CD BASKET alberga además, las mejores jugadas de la Liga 94/95 en video digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el video de recopilación realizado por Pedro Barthe, con los momentos históricos de la ACB. El recorrido acaba con el Trivia-Basket, con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB.
Incluye en el CD el PC BASKET 3.0.

Nadie en nuestro país sabe más sobre el fútbol italiano que el periodista Julio Maldonado, y en su base de datos, te cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historia de cómo empezaron, palmares de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. El resto del programa ofrece la serie A y B de la Liga más millonaria del mundo, Copa de Italia íntegra con equipos de la serie C, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, como Milan, Juventus, Parma, Inter... y jugadores como Baggio, Savicevic, Weah, Vialli, etc.
 Toda la liga Italiana, en tu ordenador.

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer II	ERBE
3	Full Throttle	ERBE
4	Lost Eden	Virgin
5	Alone in the Dark III	ERBE

TOP 5 ACCION

1	Doom 2	ERBE
2	Rebel Assault II	ERBE
3	Dark Forces	ERBE
4	Hexen	ID Software
5	Rayman	Ubi Soft

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 4.0	Dynamic
2	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
3	Virtual Pool	Arcadia
4	Actua Soccer	Arcadia
5	Action Soccer	UBI Soft

TOP 5 SIMULADORES

1	EF-2000	Arcadia
2	Top gun	Proein
3	Apache Longbow	Proein
4	Navy Strike	Arcadia
5	Air Power	Proein

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Command & Conquer	Virgin
2	Sim Tower	ERBE
3	Caesar II	Coktel
4	Warcraft I	Arcadia
5	1944 Across the Rine	Proein

TOP 50

	Juego	Compañía	Tipo
1	The Dig	ERBE	AV/R.
2	Doom II	ERBE	ACC.
3	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
4	Dark Forces	ERBE	ACC.
5	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
6	PC Fútbol 4.0	Dynamic	DEP.
7	Full Throttle	ERBE	AV/R.
8	Fifa soccer 96	Electronic Arts	DEP.
9	Command & Conquer	Virgin	EST.
10	EF-2000	Arcadia	SIM.
11	Lost Eden	Virgin	AV/R.
12	Sim Tower	ERBE	EST.
13	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
14	Hexen	ID Software	ACC.
15	Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
16	Top Gun	Proein	SIM.
17	Rayman	Ubi Soft	ACC.
18	Caesar II	Coktel	EST.
19	Bermuda syndrome	IBM	ACC.
20	Stonekeep	Arcadia	AV/R.
21	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
22	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
23	Wetlands	Proein	ACC.
24	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
25	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
26	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
27	Apache Longbow	Proein	SIM.
28	Zoop	CIC	EST.
29	Tekwar	Proein	ACC.
30	Congo	CIC	AV/R.
31	King's Quest VII	Coktel	AV/R.
32	Aliens	Proein	AV/R.
33	Warcraft I	Arcadia	EST.
34	In the 1st degree	Electronic Arts	AV/R.
35	Terminal Velocity	Friendware	ACC.
36	The Need for Speed	Electronic Arts	ACC.
37	Worms	Arcadia	ACC.
38	Trauma	Friendware	ACC.
39	Alien Virus	Arcadia	AV/R.
40	Mortal Kombat III	Arcadia	ACC.
41	Virtual Pool	Arcadia	DEP.
42	Screamer	Virgin	ACC.
43	Tilt	Virgin	ACC.
44	Fury3	Microsoft	ACC.
45	Frankenstein	Arcadia	AV/R.
46	Myst	Electronic Arts	AV/R.
47	Indy Car Racing II	Virgin	ACC.
48	3D Ultrapinball	Coktel	ACC.
49	The 11th hour	Virgin	AV/R.
50	Actua Soccer	Arcadia	DEP.

Este año sea el primero...



Ya en su Quiosco
¡GRATIS!
RENTA 95
simplificada,
ordinaria y
patrimonio



... PC Magazine le ayuda a realizar su declaración de la renta, simplificada u ordinaria, con un práctico regalo: el software para realizarla sencillamente y sin problemas.

Este año no lo deje para el último día.



¡PC Magazine, pasión por la informática!

IMAGEN LIMITE

RISAS GLOBALES

BackPacker

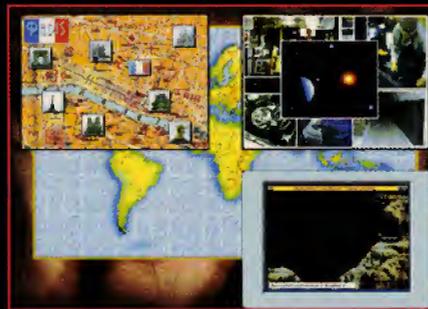
Tu objetivo es viajar por todo el mundo y volver a casa de una pieza.



New trip

Load trip

Quit



HAS DECIDIDO DAR LA VUELTA AL MUNDO. PERO HAY UN PROBLEMA, ¡NO TIENES BASTANTE DINERO PARA HACER TODO EL VIAJE! TODO SALDRÁ BIEN, TE DICES A TI MISMO MIENTRAS RELLENAS TU PASAPORTE Y HACES UNA TRANSFERENCIA DE TODO TU DINERO A TU TARJETA DE CRÉDITO INTERNACIONAL. EL MUNDO TE ESPERA...



PC / MAC COMPATIBLE