

COMPUTER GAMING WORLD



Review

DEEP SPACE NINE: HARBINGER

Sumérgete en el universo Trekkie



Review

HARDLINE

Luces, cámara... ¡acción!



Review

THE RIDDLE OF MASTER LU

Tras los pasos de Indiana Jones



Urban Runner

Descubre la nueva superproducción de Sierra





World Rally Fever

BORN ON THE ROAD

- 16 fantásticos circuitos de todo el mundo, desde la campiña inglesa hasta las super autopistas japonesas.
- La más avanzada inteligencia artificial vista en un juego de carreras.
- Increíble juego de acción tan rápido como la luz.
- Elige entre nueve impresionantes estilos de conducción.



HYPER RACE SENSATION

(getting into it now)



PASIÓN POR LAS CARRERAS

WORLD RALLY FEVER

PC CD ROM

ocean

TEAM 17

Distribuido por
Arcadia
SOFTWARE, S.L.

COMPUTER GAMING WORLD

EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor:

Vicente Robles

Director:

Jose Emilio Barbero

Redactores y colaboradores:

Jose María Martín, Jose Villalba Medina,
LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa,
María Jesús Alcañi

Secretaría de Redacción:

Margarita Manchado

Diseño:

Fernando de Miguel

Jefa de producción:

Guadalupe Gisbert

Ayudante de producción:

Juan Francisco Larzamedi

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 1135-0332

Distribución: Española:

-DISPANA S.L.S. en C. Tíno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de

COMPUTER GAMING WORLD

se publica por licencia de

Ziff-Davis Publishing Company.

New York, Nueva York.

Los artículos que aparecen en

COMPUTER GAMING WORLD

que fueron publicados originalmente en la edición

estadounidense de COMPUTER GAMING

WORLD son propiedad intelectual de

Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995

Ziff-Davis Publishing Company.

Reservados todos los derechos. Computer Gaming

World es una marca de Ziff-Davis Publishing

Company.

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

SOLICITUD DE CONTROL
ACEPTADA POR OJD



Edita:

América Ibérica

Presidente:

Gustavo González Lewcis

Director Gerente:

Caños González Calán

Directora de Administración:

Paloma Álvarez

Director de Marketing:

Manuel Fernández Palencia

Director de Distribución:

Alfonso Estalrich

C
G
W

editorial

Internet

Ese gigantesco espacio virtual en que se ha convertido Internet, ofrece mil y una posibilidades para los jugadores de todo el mundo. A pesar de que el 98% de las páginas WEB están en idioma anglósajón, en la red informática más grande del mundo puedes encontrar cualquier cosa sobre los juegos que han sido, son y serán motores de una pesada maquinaria que mueve miles de millones de pesetas todos los años sólo en nuestro país. Noticias, rumores, soluciones o trucos son sólo algunas de las informaciones que podrás encontrar en las páginas oficiales y no oficiales de muchas de las compañías de software.

Pero Internet llega aún más allá: ofrece la posibilidad de jugar a diversos títulos a través de la red, con continentes que pueden encontrarse en cualquier punto del mundo. De esta forma se convierte al ordenador en una máquina sin fronteras que, con seguridad, revolucionará los sistemas de juego convencionales. No se trata, sin embargo, de algo tan novedoso: a través de un módem era posible desde hace ya algunos años. Pero lo que realmente quita el hipo es la inmensa cantidad de usuarios que puede haber conectados al mismo tiempo en un segundo determinado del día, todos ellos moviéndose por los infinitos laberintos de Doom o surcando el espacio aéreo soviético a los mandos de un caza.

Este mes ofrecemos la dirección de la página WEB en castellano de Command & Conquer, pero se trata tan sólo de un átomo en el complejo y siempre en expansión universo de Internet. Sierra, Lucas, Infogrames o Gametek, por mencionar algunas compañías, tienen sus propias páginas WEB donde ofrecen la oportunidad de conocer sus productos y novedades.

Internet muta cada día, cada minuto, transformándose en una entidad independiente con una personalidad propia, arrolladora e imparable. Los juegos de ordenador sufrirán sin duda alguna las consecuencias de este desarrollo. Un buen ejemplo de ello es Spycraft, una aventura de espías que ofrece una opción de juego conectado a Internet. Lo que esta evolución nos depare en el futuro, sólo el tiempo lo dirá.

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 quinta 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: sólidos los que obtengan de 2 a 1, es decir, supesto total y absoluto.



En portada:
Urban Runner, la nueva
superproducción de Sierra,
dirigida por Muriel Tramis
ocupa la portada de nuestra
revista.



Urban Runner


 The Riddle
of Master Lu


Hardline

AVENTURA/ROL

REPORTAJE

Urban Runner

24

El gato y el ratón. Nos acercamos a la última producción de Muriel Tramis, creadora de títulos tan conocidos como Fascination y Lost in Time. Entrando de lleno en el género de las películas interactivas, Muriel Tramis presenta un thriller lleno de suspense y persecuciones.

The Riddle of Master Lu

30

Los héroes nunca mueren. Corre las aventuras del Indiana Jones de final de siglo, viajando por todo el mundo para descifrar una críptica escritura que desvelará el misterio de un poderoso artefacto oculto durante siglos.

Star Trek - Deep Space Nine: Harbinger

34

De generación en generación. En la estación espacial Espacio Profundo 9 se ha cometido un asesinato que puede perjudicar las negociaciones con una nueva raza. Descubre al responsable.

Spycraft: The Great Game

38

Espías como nosotros. Creado en colaboración con un ex-director de la CIA y otro de la KGB, este juego te convertirá en un experto agente secreto cuya misión será desvelar una conspiración para acabar con el presidente de los Estados Unidos.

Star Trek - Klingon

40

Culebrón alienígena. Odios y traiciones, intereses y poder se combinan en esta película interactiva que acerca a los trekkies a la desconocida sociedad de los Klingon, una de las razas más brutales y violentas del Universo Conocido

Secret Mission

42

Tras el corazón amarillo. Un agente especial es enviado a un pequeño país cercano a China para entregar algunos documentos que pondrán al descubierto un complot para acabar con el frágil gobierno de la nación. Opafia es un punto estratégico para las grandes superpotencias, y su estabilidad es vital para la paz mundial.

Chronicles of the Sword

44

Desventuras de un caballero. Vuelve el ciclo artúrico con esta aventura de imponente aspecto visual. Conviértete en uno de los caballeros de la Tabla Redonda y acaba con la perversidad de la bruja Morgana.

TOP SECRET

Touché: Las Aventuras del 5º Mosquetero

46

Hombre rico, hombre pobre. Geoffroi Le Brun, protagonista de esta entretenida aventura nos explica paso a paso todas sus correrías por tierras francesas acompañado de Henri, su siempre hambriento criado. Un relato no apto para personajes secundarios.

ACCION

Hardline

52

Sexo, mentiras y video digital. Una película interactiva en la que se mezclan aventura, un guiño soberbio y sobre todo, muchas horas de acción. No le falta de nada.

Hexen

56

Sobre mundos inmundos. Mucho gore y acción con este esperado título tipo Doom. Para todos los maniacos del género, terribles hechizos y poderosas armas con los instrumentos de la destrucción del Mal.

Big Red Racing

58

¡¡Esto es... otro mundo!! No se trata de un juego de carreras cualquiera, aunque a muchos pueda parecerse. Descarga adrenalina al volante de un buggy, una lancha o un jeep, y prepárate para destrozar el joystick en esta trepidante competición.

Abuse

60

Un reguero de muerte. Infernales criaturas mutantes dejan libre toda la violencia de que es capaz un ser vivo. Tú eres el único ser inmune al virus que ha provocado el caos. Tú debes exterminar a la amenaza.

Descent 2

62

Más allá del exterminio. Es la locura en tres dimensiones: Doom llevado al espacio. Cientos de enemigos por todas partes, una maniobrabilidad mareante y un hombre para pilotar la nave que terminará con la horda invasora.

Defcon 5

64

El laberinto de la locura. La base está desierta. Debes acudir al centro de mando para recibir instrucciones. Demasiado tarde, la alarma está sonando y el asedio ha terminado: los alienígenas ya están aquí.

Track Attack

66

¡...A muerte! Una peculiar carrera futurista en circuitos dinámicos que cambian de forma constantemente. Tus contrincantes no se andan con chiquitas, y emplearán todos los medios a su alcance para dejarte fuera de juego.

Assault Rigs

68

En los límites de la nada. Busca la salida de los interminables niveles de un juego de acción e ingenio en el que tendrás que aplicar tus cinco sentidos si quieres sobrevivir. Explosiones y una banda sonora cañera para lo último de Psygnosis.

Gear Heads

70

Aquellos candorosos juguetes de nuestra infancia. Como en Toys, los protagonistas son juguetes animados. El objetivo es bien sencillo: colar en la caja de tu adversario 21 juguetes antes de que él haga lo propio. Astucia y velocidad son indispensables para el éxito.

SECCIONES

6

Léeme.bat

No te pierdas las novedades que se suman a las listas de lanzamientos. Aquí encontrarás las primeras imágenes de lo que serán las producciones de los próximos meses. La información más actualizada.

8

Interfaz

Vuestras cartas encuentran siempre respuesta en esta sección. Contestamos a cualquier cosa, por loca que parezca la pregunta. Quizá hayamos disipado tus dudas esta ocasión.

10

Zona Beta

Lo más caliente del mundillo de los juegos de ordenador, a punto de salir del horno. Primeras impresiones, imágenes que apoyan la información y detalles de las producciones que verán la luz en cuestión de semanas.

30

Reviews

Todos los géneros convenientemente estructurados para que no pierdas tiempo en encontrar lo que buscas. Un examen a fondo de las últimas novedades del mercado, las buenas y las malas, para que no te lames a engaño con lo que se dice y se comenta. La sección imprescindible para realizar una compra acertada.

92

Concurso

Ubi Soft te regala un magnífico producto de aprendizaje de guitarra. Prepara las tijeras y el bolígrafo para entrar en el sorteo de los diez premios. Tus maestros serán Jimi Hendrix, Cat Stevens o Bob Marley.

98

Top CGW

El mejor termómetro de los más jugados, elaborado única y exclusivamente con los votos de los lectores. Los 50 mejores y los 5 mejores por categorías. Si quieres saber a qué juegan los demás, no olvides echar un vistazo al Top CGW.

DEPORTES

Virtual Snooker

72

Disciplina inglesa. De la mano de Steve Davies, aprenderás los secretos del juego de billar más popular en el Reino Unido: el snooker, con un entorno tridimensional y el mejor maestro que se puede tener.

P.B.A. Bowling

74

Una apuesta arriesgada. No es frecuente encontrar un título que proporcione la oportunidad de disfrutar de una buena tarde jugando a los bolos. PBA Bowling aprovecha el entorno Windows para ofrecerte un completo juego.

SIMULACION

A.T.F.

76

El año 2000 ha llegado. Lo más avanzado en tecnología aérea llega a tu ordenador de la mano de Electronic Arts y Jane. Elige el modelo más puntero y lázmate al ataque en las misiones más peliagudas que puedan asignarse a un experto piloto.

Fast Attack

80

Con el agua al cuello. Las principales armas todo submarino son su capacidad de ocultación y la habilidad estratégica de su capitán. Empleáte a fondo en uno de los simuladores más realistas de los últimos tiempos.

ESTRATEGIA

Battleground: Ardennes

82

Multimedia aplicada a un tablero de cartón. Con una fidelidad histórica que asusta, Empire propone un viaje en el tiempo para vivir una de las batallas más gloriosas de la Segunda Guerra Mundial, librada entre alemanes y americanos a finales de 1944.

Rise & Rule of the Ancient Empires

84

Civilizaciones perdidas. Mucho tiempo antes de nuestra era, varias culturas pugnavan por convertirse en las más avanzadas del mundo conocido. Escoge a tus súbditos con sabiduría y desarrolla tu imperio para aplastar a los demás antes de que te alcancen.

Advanced Civilization

86

8000 años de historia por turnos. Deja a un lado cualquier principio moral y gana la carrera de las civilizaciones mediterráneas. Turno a turno, conseguirás avanzar un poco más hacia tu objetivo: dominar el mundo.

Space Bucks

88

Transportes galácticos. Intentando seguir la línea de Transport Tycoon, este título te pone al frente de una superpoderosa compañía de transporte intergaláctico cuyo único objetivo es explotar cuantos planetas pueda.

Presidente

90

Fútbol en los despachos. El juego ideal para los amantes del deporte rey que conocen perfectamente los entresijos de sus clubes. Controla los multimillonarios presupuestos de un club y compite con los demás por obtener la mejor plantilla y ganar todos los campeonatos posibles.



Puedes encontrar las instrucciones del juego que te regala Computer Gaming World en la p. 95.

Novedades Proein

Entre sus próximos lanzamientos, esta distribuidora prepara los siguientes títulos: Dogz, un divertido "salvapantallas" para Windows en el que tendrás que cuidar y jugar con tu mascota; Deathkeep, un juego de aventura-rol deSSI bajo los auspicios del sello de TSR; Spud, una aventura gráfica con un sistema tipo Doom que se desarrolla en la fábrica de juguetes de Santa Claus; y tres compilaciones de juegos que llegan de la mano de Telstar, entre las que se incluyen Fifa International Soccer '95/PGA Tour Golf, las de Space Hulk/System Shock, y Wing Commander/High Octane.



última noticia, el bombazo, es que se está preparando Command & Conquer 2, del que os ofrecemos unas imágenes. Se comenta que el juego será en 3D, y que satisfará enormemente a los miles de adeptos con que cuenta ya C&C.



Telstar

La compañía inglesa se prepara para entrar fuerte en nuestro país. Algunos de los títulos que está preparando son Starfighter 3000, precursor de la próxima generación de juegos de combate espacial, Opposite Lock, juego de carreras en 3D que permitirá hasta 32 participantes en red, Star System, aventura gráfica de viajes en el tiempo, Siege, una combinación de estrategia y arcade, y DJ Fresh, una aventura que tiene a un rabano como protagonista en la que el héroe tendrá que evitar que los niños sigan teniendo pesadillas.



HI Zone

Il y Hericic para cargarlos en Hexen. El producto ha sido elaborado por la compañía Wizard Works, y su precio es de 5.450 pesetas.

Friendware pone en tus manos un paquete que incluye 12 episodios nuevos para Hexen y Hericic, así como 250 niveles extra para ambos juegos. Además, se ofrece la utilidad HIZone, que permite cargar los niveles con mayor facilidad y modificar varios parámetros de los mismos. Entre las amplias capacidades de HIZone, está el conversor de niveles de Doom, Doom II y Hericic para cargarlos en Hexen.

Avalancha Philips

La compañía holandesa prepara una auténtica riada de títulos para los próximos meses, juegos para todos los gustos entre los que se encuentran "The Quintessential Art of Destruction" -un arcade con mucho sentido del humor-, "Demon Driver" -un juego de carreras futuristas con el alcantarillado de Japón como escenario-, "Bloodlust" -la nueva generación de International Karate-, "The last Ninja" -combinando los mejores elementos de Ninja Trilogy-, "Nihilist 1" -un matamarcianos de corte clásico con un innovador sistema de navegación-, y "Down in the Dumps". Este último es una aventura con unos gráficos alucinantes que se desarrolla en un mundo muy parecido a Fragglecock.

Down in the dumps



Mindwarp de Maxis

Tu mente ha sido rota en pedacitos que se han distribuido por The Mindwarp. Si quieres sobrevivir, tendrás que enfrentarte a las creaciones de la mente alienígena donde tendrás que acudir para recuperar cada uno de los fragmentos de tu mente. Con mucha acción y retos estratégicos que pondrán a prueba el ingenio del jugador, The Mindwarp parece un título muy prometedor.



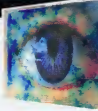
La fiebre Command & Conquer continúa

Los viciosos de Command & Conquer pueden estar de enhorabuena por muchos motivos. A saber: sale al mercado la versión en castellano del juego, y todos aquellos que quieran cambiarla por la inglesa podrán hacerlo por una pequeña diferencia de 1.100 pesetas. La segunda noticia es que hay una página no oficial de C&C en Internet, donde se pueden encontrar niveles, nuevas misiones, editores y todo tipo de información sobre el juego la edición especial que saldrá vía Internet dentro de poco. La página está en inglés, pero tiene una opción para verla totalmente en castellano. La dirección es: <http://www.csc.es/paginas/WDO/spanish/c&c.htm>. La tercera y

Nuevos títulos de Virgin

El largamente esperado Harvester, una aventura de Merit Studios que llevaba cerca de dos años publicitándose más allá de nuestras fronteras, parece que por fin verá la luz. Su protagonista tendrá que resolver el misterio de su propia existencia en un mundo que no recuerda, rodeado por una familia que no conoce, y prometido a una chica que se encuentra en su misma situación. Detrás de todo, una misteriosa secta. Cambiando de tercio, Power Play Hockey será el próximo juego que dentro de la línea deportiva, lanzará Virgin al mercado. Todo el espectáculo del hockey americano en tu ordenador.





Para adultos eXclusivamente

CyperXperience es un título bastante atípico, ya que bajo el formato de aventura con ligeros toques arcade, ofrece una odisea a través de un complejo espacial cuyo objetivo no es otro que llegar hasta Nikkie, una atractiva y succulenta rubia que quiere descubrir los placeres de la carne. Este título de AZ Multimedia está totalmente en castellano.

Indios y piratas

No, no tiene nada que ver con la isla de Nuncajmás. System 4 prepara la edición en castellano de dos títulos para Mac y PC que harán las delicias de todos los públicos que han disfrutado con las aventuras de Jim en La Isla del Tesoro y con la última película dibujos animados de Disney, Pocahontas. Ambos títulos se presentan en formato de aventura con vídeo en tiempo real, e incorporan un fuerte componente educativo y divulgativo, sin olvidar en ningún momento el factor entretenimiento.



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha lanzamiento
Blood 3D	
Realms	07/96
Bubble Bobble	
Acclaim	09/96
Dark Earth	
Mindscape	10/96
Discworld 2	
Psygnosis	11/96
Ecstasica 2	
Psygnosis	12/96
Mega Race 2	
Mindscape	09/96
Red Baron 2	
Sierra	11/96
Screamer 2	
Virgin	10/96
Striker 96	
Acclaim	08/96
Woodruff 2	
Coktel	12/96

Prepara tus palos de golf

Llega la versión 2.0 de Microsoft Golf, que como novedad incorpora la posibilidad de jugar en red o vía módem e incluye dos campos: Torrey Pines y Firestone South, permitiendo además importar los campos de Links 386 Pro de Access Software. Esta nueva edición permitirá hablar con los otros competidores y sobrevolar el campo, ofreciendo jugadores masculinos o femeninos. Se aprovecha al máximo el entorno de ventanas de Windows para proporcionar al jugador la máxima información posible.



Teletipo

Se prepara Kick Off 4, la nueva entrega de uno de los más populares juegos de fútbol que comenzó su andadura en las primeras plataformas de 16 bit (Atari y Amiga).
Sid Meier, creador de Civilization and Civilization II, se ha hecho cargo del proyecto de Magic: The Gathering, lo que a priori supone una buena noticia para todos los que están esperando impacientes este título.
Gremiln prepara Euro 96, un juego de fútbol basado en el recientemente publicado "Actua Soccer" que ofrecerá gráficos 3D, y considerables mejoras sobre su predecesor. Además es licencia oficial de la Eurocopa 96.

Ahorra 500 pta. LOS

VALE DESCUENTO DE 500 PTA. EN TU COMPRA DE "LOS JUSTICIEROS"

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Código Postal

Teléfono

CGW



PVP: 2.995
OFERTA: 2.495

Promoción válida en todas las Centra Mail (ver últimas páginas de la revista), a por correo escribiendo a: Centra Mail • Pº Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid

OFERTA ESPECIAL PARA NUESTROS LECTORES

JUSTICIEROS



Promoción válida hasta el 30/06/96 a fin de existencias entregando este vale.



Me gustaría saber cuáles son los últimos proyectos que se están llevando a cabo en Electronics Arts, y especialmente en lo que se refiere a E.A. Sports: ¿Es cierto que aparecerá próximamente un juego de fútbol americano? ¿Cuáles serán sus requerimientos para hacerlo funcionar? ¿Hay noticias sobre la calidad de Myst 2?

Alejandro López
Madrid

Pues en cuanto a juegos deportivos se refiere, lo más inmediato es Unnecessary Roughness 96, de Accolade, que incluirá entre otras cosas las biografías de más de 1300 estrellas de fútbol americano. Necesitará un 486/66 MHz con 8 MB de RAM y SVGA compatible VESA. Sobre Myst 2 se sabe bien poco, y habrá que esperar aún unos meses para tener más información.

“Elecciones Generales” es un juego que tengo en cinta para Spectrum y quisiera saber si puedo conseguirlo en algún formato para PC. Me gustaría que -de ser así- me dijerais dónde encontrarlo. ¿Podría pasar a PC todos los juegos que tengo en cinta para mi Spectrum? ¿Cómo y dónde puedo conseguirlo?

Miguel Muñoz
Móstoles (Madrid)

Existe un dispositivo consistente en un reproductor de cinta que se conecta al PC a través del puerto paralelo que te permite teclear desde el emulador de Spectrum el comando LOAD “” y cargar cualquier programa. El problema está en conseguir el cable en cuestión que conecta el cassette con el PC, ya que no tenemos noticias de su comercialización y tan sólo unos pocos han tenido acceso a él. Probablemente puedas acceder a más información al respecto a través de BBS o Internet.

Quisiera formular tres preguntas: ¿Dónde podría encontrar números atrasados de vuestra revista? ¿Podrías contarme un poco el guiño de estas tres aventuras gráficas: Full Throttle, Mundo Disco y Simon the Sorcerer 2. ¿Cuál aconsejáis que compre, ya que he decidido hacerme con una de ellas? Una última cosa: ¿En el “Top 50” cómo cuentan los votos de la gente?

Luis Vallejo
Bilbao

Para adquirir números atrasados de Computer Gaming World, hay un cupón en el interior de la revista. En cuanto al guiño de las aventuras, Mundo Disco y Simon 2 son comedias bastante entretenidas en las que el protagonista es un mago. Quizá Mundo Disco te resulte más atractivo, ya que está basado en la serie general de novelas del afamado Terry Prachet. Full Throttle trata de un motorista que es falsamente inculcado de un crimen y que debe limpiar su nombre descubriendo al verdadero asesino. Es una aventura fácil de terminar, a diferencia de las dos primeras. La decisión de compra es tuya, porque si te recomendamos algo que no te guste, no te echarás la culpa a nosotros. Y por último, sí, en nuestro Top 50 sólo se tienen en cuenta los votos que mandáis los lectores de la revista.

He adquirido “Warcraft II” en versión inglesa. El editor de escenarios de Windows 95 me permite crear algunos, pero no sé cómo cargarlos. ¿Podrías ayudarme a hacerlo?

Juan Diego Artigas
Alicante.

En primer lugar, has de tener en cuenta que a la hora de diseñar el escenario debes incluir al menos dos jugadores, uno de ellos controlado por el ordenador. Después, al comenzar una partida nueva, selecciona la opción de cargar un escenario “custom” y aparecerá una lista de todos los escenarios disponibles con los que puedes jugar. Si estás jugando en red, desde el menú de selección de escenario, debes seleccionar el tipo “custom”.

Quisiera que me contestáseis a unas cuantas dudas: ¿Habrá algún día “Monkey Island 3”? ¿Cuándo podremos disfrutar “Quake”? ¿Podrá el ganador de las I-Glasses jugar con ellas “Doom”? ¿Mejoraría mucho mi DX-2/66 al incorporarle una aceleradora Number Nine Vesa de 2MB y 64 a 32 bits?

Juan Miguel López
Córdoba.

Habría un Monkey Island 3, muy positivamente a finales de este año o principios del 97, dependiendo de la prisa que se den en Lucas. En cuanto a Quake, no eres el único que tiene ganas de verlo, pero la respuesta a tu pregunta es: cuando lo terminen. Sólo esperamos que tanta espera plagada de rumores, ríos de tinta y

pantallas, merezca la pena. Sobre las gafas de realidad virtual y Doom, es necesario el uso de un controlador de software para poder utilizar las gafas con el juego, ya que se trata de un título antiguo que no contemplaba ningún sistema de realidad virtual. Respecto a la Number Nine, no notarás un cambio radical salvo que trabajes mucho con aplicaciones gráficas que requieran de una tarjeta muy potente como ésta, ya que a la mayoría de los juegos y programas normales, les suele dar igual un dispositivo de vídeo tan rápido (salvo excepciones). Lo mejor antes de plantearse un cambio así, es cambiar de procesador.

Mi problema es que tengo un Pentium y juego algo anticuados. Por ejemplo, “Rally Championships” solicita la configuración del tipo de procesador para evaluar la velocidad a la que debe correr el juego, y como la configuración más alta es para un 486, en el Pentium corre tan deprisa que no se puede jugar. ¿Existe alguna opción que permita disminuir su velocidad? Si no está contemplada en el juego, ¿podría hacerse en el mismo ordenador, teniendo en cuenta que no puedo desactivar un turbo?

Eduardo López
León

Hay una forma de ralentizar la velocidad de tu Pentium, aunque no es recomendable intentarlo si no sabes bien lo que estás haciendo. Se trata de desactivar tanto el caché interno como externo de la máquina, una opción disponible en el SETUP de algunas placas -quizá no sea el caso de la tuya-. Haciéndolo, eliminas recursos de la máquina y ésta pierde la velocidad suficiente como para que juegos como el que mencionas puedan ejecutarse sin problemas. Debemos insistir sin embargo, en que es una acción peligrosa para usuarios inexpertos, y si lo llevas a cabo, será responsablemente tuya el resultado. Una vez que hayas terminado de jugar con cualquiera de estos juegos, no tienes más que volver a activar el caché para recuperar la velocidad normal.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

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

Sierra Originals

Y ahora, la Colección Sierra Originals.
Un mundo de interactividad en CD-ROM.



GOBLINS 1&2
Una mágica mezcla de chiflados personajes, aventuras super-divertidas y trampas increíbles.



ACES OVER EUROPE
Sumergete en la historia y vuelve a vivir las batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial.



GOBLINS 3
Tu héroe, es el reportero Blount, un periodista en busca de fama, al que tendrás que acompañar en esta apasionante aventura.



INCA I
Tu eres El Dorado, héroe del antiguo Imperio Inca. Lucharás contra los conquistadores y deberás recuperar los tres secretos Incas.



SPACE QUEST IV
Descubre el mundo espacial mas parodiado y satirico que jamás haya existido en un juego de ordenador.



KING'S QUEST VI
Necesitarás todo tu ingenio e imaginación para poder resolver los desconcertantes puzzles de esta aventura maravillosa.



LOST IN TIME
Enfréntate a los peligros y al agente secreto Melkion en esta película interactiva.

Participa en nuestra historia por menos de 2.000 ptas.



SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.



Tomás Redondo, 1 - 1ª F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid



Zona Beta

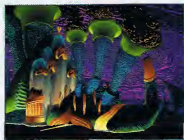
Afterlife

Adentrándose en un campo hasta ahora ignoto para la afamada compañía norteamericana, Lucas se atreve con un juego de estrategia que parte de un concepto ciertamente original. Afterlife casi está listo, esto es sólo un mero aperitivo.

Arriba y abajo

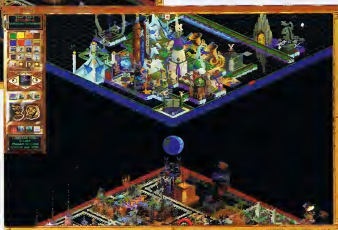
Como adelantábamos hace ya unos meses, Lucas estaba trabajando en un ambicioso proyecto llamado Afterlife que está a punto de materializarse en algo definitivo y totalmente nuevo. Aunque su aspecto visual pueda no resultar especialmente atractivo a primera vista, el concepto del juego en sí resulta cuando menos original.

Cerca de un planeta poblado de alienígenas —denominados EMGOs—, están el cielo y el infierno. Los EMGOs han comenzado a creer en un más allá, por lo que es una suerte que tú seas el encargado de gestionar el tránsito de esas almas cuando se despojan de su envoltura carnal. Una suerte o una desgracia, ya que según la eficacia de tu gestión y gobierno, los poderes su-



renos que se transformarán de diferentes maneras según las expectativas de las almas que en ellos se establezcan. Pero como en todas partes cuecen habas, habrá almas que no estén contentas y te verás obligado a tomar medidas drásticas para solucionar el problema.

Con estas líneas maestras, LucasArts remata lo que pretenden convertir en el bombazo del año, ya que se han tomado mu-



peiores a los que sirves te recompensarán en consecuencia.

La primera acción a realizar es crear las puertas del cielo y el infierno, unos caminos para que transiten las almas y diversos te-

chas molestias en crear una gran expectativa alrededor del juego. Esperemos que tanto bombazo se corresponda con un fruto maduro y apetecible. El futuro verá el resultado.



Afterlife

Editor: LucasArts
Distribuidor: ERBE





Zona Beta

Gene Machine



Contra natura

Un gato sin botas cruza a nado medio mundo hasta encontrar un barco que le lleve a Londres. Mientras tanto, un afamado aventurero —de apellido Featherstonehaugh (pronunciado Mossop, llegan a la misma ciudad tras prestar un valioso servicio a la Reina Victoria. Al llegar a su casa, Fanshawe recibe la visita de un gato parlante.

El caballero inglés no se sorprende en absoluto por la locuacidad del minino, sino porque éste no pronuncia correctamente su apellido. El gato desea encargarle a Fanshawe una misión de la que depende el destino del mundo, y el caballero se ve obligado a escuchar su historia por una simple cuestión de estirado honor británico.

En el corazón de una montaña, sita en una isla tropical no cartografiada, el malvado Doctor Dinsley tiene un laboratorio secreto en el que ha desarrollado una máquina satánica capaz de combinar dos especies para obtener una nueva criatura superior a las dos individualidades que la han creado. Dinsley pretende conquistar el mundo con un ejército de tales seres, cuya simple existencia va contra la ley de Dios. El mismo gato es prueba



de ello. Su único nombre es 73, número que corresponde al experimento que realizó en su momento el científico loco.

Con mucho humor (obsérvese el juego de Dinsley con Disney y lo de los animales parlantes) y unos gráficos totalmente espectaculares, así como un interfaz bastante sencillo, Gene Machine parece ser toda una señora aventura que en unos meses verá la luz en nuestro país, cuando menos, traducida al castellano (si no doblada).



Gene Machine

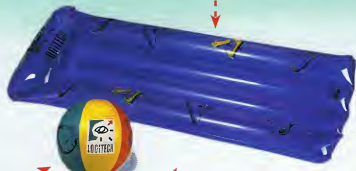
Editor: Vic Tokai / Divide by Zero
Distribuidor: Virgin

Disfruta del calor

con **KM** y **LOGITECH**



Llévate una colchoneta para el verano,
al comprar un ScanMan Logitech en
cualquier tienda .
y una pelota de playa al comprar un
Pilot Mouse de



53 tiendas. Estamos cada día más cerca de tí.

ALBACETE Rosario, 6 967523402
ALCALÁ DE HEMARES Tolemeo Ruiz, 9 Próxima apertura
ALCORCÓN Huerto, 5 916638380
ALICANTE Reyes Catalicos, 32 965020322
ALMERÍA Arda, La Estación, 1 960261506
BADALONA Francisco Layret, 39
BARCELONA Babil, 154 932070318
Gran Via, 662 934127637
Cres Coberto, 30 61ANS 934237267
Campus Nord, 61.P.C. (CPET) 934916886
Diagonal, 437 934145384
Númida San Ramón, 37 941215379
Avenida General Vagler, 8 947206494
BILBAO Próxima apertura
BURGOS 965250245
CADIZ 964268053
CARTAGENA Rda. Alfonso XIII, 280
CASTELLÓN Herrero, 9
CORDOBA Rda. los Tajaras, 29 967496784
CORUNA Federico Tapia, 41 981121121

ELCHE Reina Victoria, 36
GIRONA Plaza San Miguel, 6
GIRONA Barcelona, 47
GRANADA Gran Vía de Colon, 47
HUELVA Plus Ultra, 35
BIZKA Fray Vicente Nicolas, 16 Próxima apertura
JAZEN San Clemente, 19 963727440
JEREZ Próxima apertura
LEON Arda, General Sanjurjo, 16 967765990
LOGROÑO Ciudad de Victoria, 3 esq. Chile 941221172
LUGO Montevideo, 29
LLEIDA Paseo de Ronda, 147
MADRID Alcalá, 295
MÁLAGA Fdo. El Católico, 77
MÁLAGA Arda, Andalucía, 17
MÁLAGA Camí Real, 942
MURCIA Plaza Condestable, 5
OVIEDO La Lúa, 15

965449451
865538864
972227726
960922986
9609256345
Próxima apertura
963727440
967765990
941221172
982254534
947043087
944011620
915433588
962268885
937277734
968297565
968217371

PALENCIA Arda, República Argentina, 6 Próx. apertura
PAMPLONA 948923809
REUS Raval Martí Folguera, 24 Próxima apertura
SABADELL Rambla Zoroaster, 18 967226118
SALAMANCA Pl. Canalejas, 9 933971238
SANTANDER Calderón de la Barca, 5 942318966
SANTIAGO Harro, 54 913778094
SEVILLA Virgen de Luján, 30 944263590
Luis de Morales, 6-8 9545511943
Ramón y Cajal, 50 972227654
TARRAGONA Próxima apertura
TOLEDO 977466889
TORITOSA Pl. Porta de la Mar, 5 967943885
VALENCIA Centro Comercial SÁLER 965331411
VALL D'ADUI 983250245
VIGO Galicia Barba, 23
ZARAGOZA P. Fdo. El Católico, 30 978554488

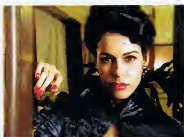


KM
TIENDAS
informática



Zona Beta

The Dame Was Loaded



Detectives de los 40

Un día cualquiera, una mujer entra por la puerta. Original, ¿verdad? Carol Klein quiere encontrar a su hermano, ya que hace semanas que no recibe su cheque para sacar adelante a su familia. El resto del argumento, es fácilmente previsible: mujeres, diamantes, gangsters, corrupción, traición, vicio, asesinato... No falta de nada.

Utilizando el formato de película interactiva, Beam Software transporta al jugador a los años 40

para vivir en primera persona un thriller policíaco en el que participan 31 actores, y que tiene un total de 40 horas de juego. Quizá sea además, de todos los títulos aparecidos hasta el momento, una de las producciones que cuenta con más finales: nueve posibilidades distintas que dependen de la habilidad detectivesca del jugador.

Conducir un coche antiguo o jugar al póker, son sólo algunas de las cosas que Scott tendrá que hacer para desenmarañar la compleja trama que hay detrás de la desaparición del hermano de la guapa señorita Klein, por quien el detective estaría dispuesto a hacer unas cuantas ton-

terías que podrían costarle muy caras.

A lo largo de los dos CD's del juego, no faltarán oportunidades para pa-



sar por todos y cada uno de los tópicos del género, aunque nunca en el mismo orden debido a la no linealidad del desarrollo del argumento, un factor importante desde el punto de vista de la rejugabilidad del título.

Muy probablemente haya que esperar a la vuelta de las vacaciones de verano para poder jugar a The Dame Was Loaded en castellano, ya que Philips está do-



blando a nuestro idioma esta aventura para que se pueda disfrutar de ella en condiciones.



Scott Anger es un detective privado de esos que tantas veces hemos visto en series y películas de televisión, con su pequeña oficina sin secretaria y serios problemas económicos. Tiene un socio, Ralph Spencer, que lo sabe todo pero es incapaz de descañajar su fofez de la silla para levantarse y ayudar.



The Dame Was Loaded

Editor: Beam Software / Philips
Distribuidor: Erbe



Además consigue una SUSCRIPCIÓN GRATUITA de **3** meses a esta revista junto con cualquiera de las promociones.

Entrega este cupón relleno en cualquiera de las tiendas KM.

Nombre:

Dirección: Pobl. Cod. Postal

Edad:

Dirección de la tienda KM:





Zona Beta

AH64D Longbow

Mientras suenan los tambores de guerra, un acompasado trueno rugie amenazador. Batiendo el aire con violencia y con una furia desmesurada, el guerrero supremo no se apresura: sabe con certeza de su superioridad porque es la última avanzada de la tecnología. Es el AH64.

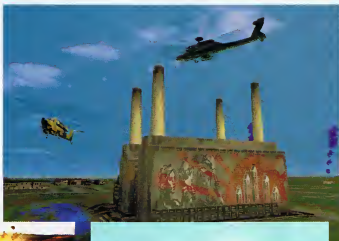
El guerrero indio

A la cola del ATF, EA despegó con un nuevo concepto de simulador: un helicóptero. Para esta ocasión, ha elegido el aparato de combate más potente y avanzado de su especie, el Apache Longbow: la última versión de la potencia en su expresión final, encarnada en el aparato más avanzado del mundo. La información para el desarrollo de éste proyecto, ha sido aportada por Jane's (quien también contribuyó en el proyecto ATF) y por una brigada de entrenamiento del Apache, convirtiendo al simulador en una experiencia viva de las posibilidades del aparato.

Los gráficos—siguiendo la línea de trabajo de sus anteceso-

res—son bastante buenos, dado que se utilizan texturas muy detalladas para la realización de todos los objetos que aparecen en pantalla, incluyendo el abrupto terreno que sobrevuela.

Dentro de la línea "motion video" con actores—tan de moda en casi todos los juegos de acción en sus últimas versiones—, AH64 permite que experimentemos en nuestra propia

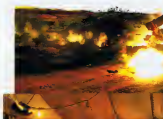


piel, sensaciones de triunfo, derrota o captura, pudiendo incluso ser tomados como prisioneros por nuestros enemigos.

Probablemente, los incondicionales de los simuladores de vuelo, estéis desciendo a pilotar esta maravilla, pero deberéis tener en cuenta que—como pronto—hasta el verano no estará a la venta, con lo cual habrá tiempo suficiente para ir entrenando en otros helicópteros que—con toda seguridad—serán más primitivos y menos emocionantes.



AH64D Longbow
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts



¡La Revolución
en juegos
de lucha
para PC!

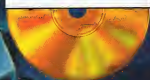
ONE MUST FALL 2097

¡AHORA EN QUIOSCOS
VERSIÓN COMPLETA
2.990 PTAS.

¡Incluye las versiones
shareware de
Epic PinBall y
de Jazz JackRabbit!

JUEGO COMPLETO

PC CD-ROM



Requiere:

PC o 100% compatible,
386 o superior; 4 megas de
RAM; tarjeta VGA, disco
duro. Soporta teclado,
joystick y tarjeta de sonido.

Instrucciones en
castellano en el CD-ROM



Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Caño, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Increíble juego de lucha para uno
o dos jugadores

Disfruta tu propio robot y mejóralo
a medida que ganes fama y dinero

Elige entre 11 robots, cada uno con
múltiples golpes secretos propios

Podrás además participar
en 4 enormes torneos

Increíbles gráficos,
movimientos y efectos
de sonido





Zona Beta

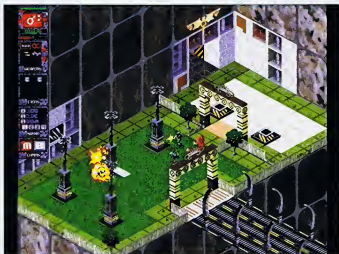
Gender Wars

Cayendo en todos los tópicos machistas y feministas, se ha declarado la guerra de los sexos. Con un comando de cuatro hombres o mujeres, SCI propone aniquilar por completo al sexo opuesto a lo largo de múltiples misiones cargadas de acción.

La guerra de los sexos

Los complejos donde viven las mujeres son de diseño, bonitos, limpios, ordenados, y un poco horreras. Los de los hombres en cambio, son casi fábricas industriales rodeadas por carreteras y calles en obras. En cualquiera de los dos casos, tu misión será destruir un cierto número de dispositivos de suministro de energía, robar otra cantidad de objetos y asesinar sin piedad a científicos y civiles con unos mínimos de bajas exigidos para poder finalizar la misión.

SCI ha creado un completo sistema de inteligencia artificial para controlar los macro-complejos y a sus habitantes, así como al comando que lleva el jugador. Con la opción de controlar en un momento dado a cualquiera de los componentes del comando, se proporciona una gran jugabilidad que se traduce en una mayor diversifica-



ción del equipo a la hora de completar una misión.

Gender Wars tendrá dos modos gráficos, secuencias animadas en 3D y ofrecerá una perspectiva isométrica para visualizar los escenarios. La ac-

sólo por tratarse de un juego que promete ser muy adictivo sino por el tema que se ha escogido como centro del argumento. ¡Llegará algún día a convertirse en realidad esta caricatura que avanza SCI!

Gender Wars

Editor: SCI
Distribuidor: Arcadia



ción es totalmente brutal, con mucha sangre por todas partes, gritos y explosiones que ensordecerán al jugador a unos niveles hasta ahora insospechados.

En breves fechas, todos podremos comprobar la calidad de un título que sin duda dará mucho que hablar, no





Zona Beta

Lighthouse



El faro que nos ilumina

Una noche, recibes una desconcertante llamada de uno de tus amigos, el excéntrico doctor Jeremiah Krick. Te ruega encarecidamente que acudas a su casa a cuidar de su hija Amanda, de un año de edad. Mientras llevas a cabo su encomienda, un misterioso ser negro aparece de la nada, agarra a la niña y corre hacia lo que parece ser una puerta a otra dimensión. Lo que ocurre a continuación es obvio: dado que la seguridad de la niña es responsabilidad exclusivamente tuya, te lanzas a través del portal para recuperarla... ¿a cualquier precio?

Al otro lado del portal te espera un universo totalmente diferente del nuestro, donde descubrirás una playa que te conducirá a una torre, un taller abarrotado con los más extraños inventos. Un alucinante pájaro mecánico sobrevuela la

zona, y pronto encontrarás un submarino atracado en una caverna. Cuando aprendas a pilotarlo, estarás en condiciones de explorar los restos de un enorme buque de guerra hundido, aterrador reino de un horror innombrable conjurado por el ser negro. Pilotarás un ornitóptero y volarás a un gigantesco templo flanqueado por dos gigantescas y amenazadoras estatuas. En su interior encontrarás a Lyril, el guardián mutilado incapaz de sobrevivir fuera de su cápsula mecánica. Ella te dirá cómo llegar al Reino Negro...



Apetitoso, ¿verdad? Pues si esto ha conseguido crear fabulosas imágenes en tu mente mientras lo lees, prepárate para lo que en poco tiempo será Lighthouse, una de las novedades que Sierra pondrá en tus manos después del verano.

Sierra se sube al carro de los juegos diseñados íntegramente en 3D con esta nueva producción que seguramente marcará de alguna forma un hito diferenciador entre el antes y el después.

Lighthouse
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



ACCION

CONTRA EL

HAMBRE



Educar y actuar para erradicar el hambre en el mundo

c/ Barcel6 13 1ª izq. 28004 Madrid. TLF. (91) 593 90 00
Banco Central Hispano suc. 1 c/c. 9000-0



Zona Beta

Muppet Treasure Island

Los principales personajes de la factoría Henson, Kermit, Gonzo, Peggy y Fozzy, saltan de la pequeña pantalla al monitor en una aventura basada en la famosa novela de Robert Louis Stevenson, *La Isla del Tesoro*.



Muppet Treasure Island
Editor: Activision
Distribuidor: Proelin

Teleñecos al ordenador

Probablemente Jim Henson hubiera disfrutado mucho con esta oportunidad de comprobar como sus más famosas creaciones no sólo divierten en el cine o la televisión, sino que han dado el salto definitivo para pasar a la posteridad y ser tam-



bién conocidas por las generaciones futuras gracias al rey de nuestro tiempo: el ordenador.

Poco se sabe de este ambicioso proyecto aún en desarrollo, pero sobre ilustraciones trabajadas al detalle, los populares personajes vivirán las mil y una aventuras que Jim, el protagonista de la novela de Stevenson, corrió junto al cojo Long John Silver, interpretado en el juego por Tim Curry (Frankenstein, The Rocky Horror Show, etc).



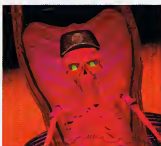
El jugador podrá elegir entre Peggy o su amado Kermit como personaje principal de la acción, y en durante su desarrollo habrá que resolver numerosos puzzles en medio del divertido caos habitual que suelen crear estos entrañables muñecos de trapo.



Deux Ex Machina

Dando un giro a su línea habitual, Silmarils lanza al aire una atrevida moneda que puede caer muy bien o terriblemente mal. Este nuevo proyecto promete espectacularidad visual y mucha acción.

Deux Ex Machina
Editor: Silmarils
Distribuidor: Proelin



Comandos del futuro

Durante muchos años, Silmarils ha dedicado principalmente sus esfuerzos a la producción de complejos, y no siempre bien entendidos, juegos de rol con un cierto componente de aventura —las 3 partes de Ishar, por ejemplo—. Todos ellos tenían un estilo muy particular que los identificaba al tiempo que los distinguía del resto de títulos de otras compañías.

Rompiendo con todos los esquemas que se habían autoimpuesto, y muy probablemente buscando algo más comercial, su próximo lanzamiento será Deus Ex Machina, que nada tiene que ver con el antiguo juego de Spectrum —una vieja plataforma de 8 bit— que quizá algunos recordarán. Se trata por el contrario, de una aventura de acción que tiene lugar en el siglo XXII, en un entorno 3D renderizado y en alta resolución.

El jugador se convertirá en cazarecompensas, y sus presas

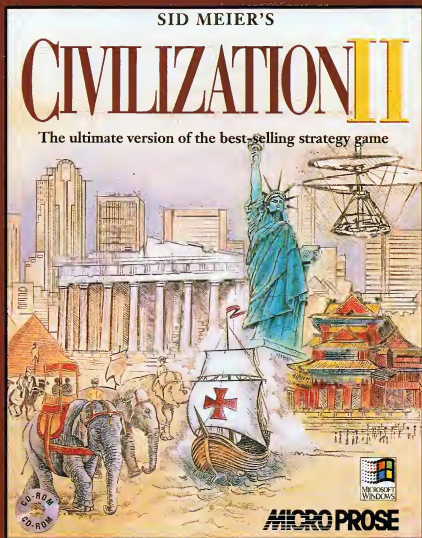


serán las feroces formas de vida que tienen secuestrada una colonia científica. La clave del éxito está en la supervivencia, que incluye cocinar, curarse las heridas antes de que la gangrena obligue a amputar, y luchar contra dinosaurios, robots o ninjas que se cruzarán en el camino del héroe del juego. Al menos a nivel gráfico, el juego mala pinta no tiene.



SID MEIER CREÓ CIVILIZATION II

PERO HUBO ALGO QUE NO LOGRÓ:
TRADUCIRLO AL CASTELLANO



NOSOTROS SI.

Muy pronto, *Civilization II* en castellano. La espera merecía la pena.

MICRO PROSE



Velazquez, 10-5.ª Ocha
Téll.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



Zona Beta

Zork Némesis



Dentro de la línea del Myst, aunque incorporando varios elementos de nuevas tecnologías y una fuerte trama argumental, Activision propone un viaje a un mundo perdido y mágico lleno de supersticiones y leyendas.

Zork Némesis

Editor: Activision
Distribuidor: Proelin



Bienvenido al infierno

El Mal gobierna el Imperio Subterráneo. En el Templo del Conocimiento, los Grandes Alquimistas del Imperio sufren un tormento eterno en manos de Némesis. Tu misión será descubrir el secreto de la alquimia que liberará sus almas de las garras de Némesis, así como desvelar el misterio que yace tras su maldición.

Con este nuevo título, Activision realiza la tercera entrega de una saga que comenzó en

1981 con Zork –una aventura conversacional–, y que continuó con Retorno a Zork en 1993 –uno de los primeros juegos en incluir video y gráficos renderizados–. Esta última parte, incluye cinco mundos con 65 puzzles que pondrán a prueba el ingenio del jugador a lo largo de más de 40 horas de juego.

En cuanto a los elementos de nuevas tecnologías que se aportan con respecto a sus dos predecesores y a Myst, se trata de una hora de video en la que han participado catorce actores de Hollywood dirigidos por Joe Napolitano (Expediente X y Murder One). Así mismo, el sistema de sonido

utilizado en el juego proviene de Soundelux Media Labs, premiada por la Academia con un Oscar.

Dentro de un entorno 3D con posibilidad de movimiento en 360°, el jugador se verá envuelto en una atmósfera sorprendente, realista e inquietante. Muy pronto descenderás al infierno.



Silent Hunter

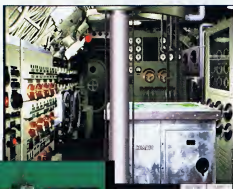
SSI propone una patrulla por el aparentemente olvidado Océano Pacífico, en un mundo renderizado en SVGA con una amplia gama de excitantes misiones y varios niveles de dificultad.

Retorno al pacífico

Hacia ya bastante tiempo que nadie se acordaba de la existencia del Pacífico en los juegos de simulación de cualquier tipo, y por fin alguien ha caído en la cuenta de que es uno de los mejores escenarios para gobernar un submarino.

En Silent Hunter se han recreado mediante sofisticadas técnicas de digitalización, más de 40

cartas náuticas de la época se han reproducido 9 zonas de patrulla que abarcan desde las Islas Salomón hasta el Mar de Japón, incluyendo en el recorrido ciudades costeras y puertos.



Silent Hunter

Editor: SSI
Distribuidor: Proelin

naves mercantes y militares de la Armada Japonesa Imperial. El trabajo de reconstrucción histórica parece haber sido impresionante, ya que tomando mapas y

Además, a título de consejero del proyecto, SSI ha contado con la valiosa experiencia del Comandante William "Bud" Gruner, condecorado durante la

Segunda Guerra Mundial Con la Cruz de la Armada y la Estrella de Plata por el hundimiento de miles de toneladas de navíos enemigos, entre ellos el crucero ligero Agano, de la armada japonesa. En pocas semanas, podrás ponerte a los mandos de Silent Hunter para disfrutar de las más famosas misiones que se recuerdan de la última gran guerra.

Complete Tennis

El fin de la espera

Quizá lo último que recuerden los adeptos de este deporte sea el Open Internacional de Tenis, una coproducción de Infogrames y Philips hace un par de años a la que Matías Prats puso su voz para comentar las jugadas. Ahora nace un prometedor título de manos de una compañía inglesa poco conocida en nuestro país: The Dome.

Siguiendo en la línea de aquel producto de Philips/Infogrames, parece ser que Complete Tennis va a poner patas arriba otra vez a los viejos juegos de tenis que utilizaban dibujos, incorporando jugadores digitalizados y canchas foto-realistas.



Permitirá hasta cuatro jugadores en el mismo ordenador con la pantalla dividida en dos.

En cuanto a pistas de juego se refiere, se incluirán un completo "set" de 24 campos de to-

do el mundo, todos ellos de sobra conocidos por los aficionados a este deporte. Habrá terrenos para todos los gustos: hierba, cemento y arcilla. Como novedad, habrá diferentes modos de juego entre los que destaca como curioso el de "el ganador se queda". Muy probablemente, los tenistas quedarán ampliamente satisfechos por la gran variedad de golpes que se podrán efectuar, como revesses, volceas, globos...



Zona Beta

Tras un largo y quizá excesivo lapso de tiempo sin que apareciera un juego de tenis, se prepara un nuevo título que por fin llenará el vacío existente desde hace ya varios años.



Complete Tennis

Editor: The Dome / Telstar
Distribuidor: Proein

Onside

Fútbol espectacular

A trata de un juego que se suma a la larga lista de títulos aparecidos en los últimos 6 meses y que promete aportar algo diferente. Onside permitirá al jugador disfrutar de las ligas inglesa, alemana, italiana y francesa, existiendo la posibilidad de crear una super-liga propia con los mejores equipos de cualquiera de ellas.

Con firma británica, Onside está llamado a ser uno de los títulos más cuidados que se haya visto en los últimos meses. Se han generado para él más de 7.000 fotogramas de animación que ofrecerán, según cuentan, una jugabilidad suave y fluida. También se incluyen ángulos de cámara dinámicos, para poder seguir la acción desde cualquier punto (¡en perspectiva de primera persona o desde la vista del propio balón!). El clima será un factor importante, ya que dependiendo de la estación, el tiempo variará afectando de una

forma u otra al desarrollo de los partidos.

Se pretende además, que los comentarios de cualquier encuentro sean un seguimiento exacto y fiel de lo que ocurre



en el campo en todo momento. Con estas características, y la posibilidad de dos jugadores en un mismo ordenador, es factible que este título se convierta en uno de los más populares cuando salga al mercado.




Una vez más llega al ordenador el deporte rey en nuestro país: el fútbol. En esta ocasión con la oferta de cuatro ligas europeas y la gestión de los equipos además del propio juego en sí.



Onside

Editor: Elite Systems / Telstar
Distribuidor: Proein



Con una idea digna del mismísimo Hitchcock, Muriel Tramis, creadora de títulos sobradamente conocidos como "Lost in Time" y "Fascination", da los últimos toques a un proyecto que comenzó hace ya dos años y en el que han participado más de 40 técnicos y 31 actores. Urban Runner, que en un principio iba a llamarse "Lost in Town", es un thriller en formato de película interactiva donde confluyen varios elementos que según nos contó su creadora, le apetecía mucho emplear en un juego de este tipo. Adelantándonos a su lanzamiento, os ofrecemos una amplia perspectiva de cómo de hizo, sus personajes principales y una entrevista con Muriel Tramis.



Urban Runner

El gato y el ratón

Cuando Muriel Tramis se decidió de una vez por todas a entrar de lleno en el mundo de las películas interactivas, quiso hacerlo con su género favorito: el thriller. En todas sus producciones anteriores hay un fuerte componente de intriga, y en esta ocasión, gracias a las amplias posibilidades que ofrecía la tecnología existente, ha conseguido sumar suspense, persecuciones y emociones fuertes.

Al principio, sólo era una idea. Entonces Muriel Tramis dijo: "Hágase", y comenzó el desarrollo. El proceso ha pasado por diferentes estadios: guión, selección de escenarios, casting, filmación, montaje, programación y banda sonora, testeo y depuración. El guión, los diálogos y su adaptación a la filmación, fueron realizados por la propia Muriel, Sylvan Schmid, Corinne Carrère y Fanette & Hélène. Una vez establecida la trama, definidos los personajes y elaborada la compleja secuencia de acontecimientos de *Urban Runner*, comenzó la búsqueda de escenarios y localizaciones donde transcurriría la acción, una ardua tarea que llevó dos meses.

El rodaje

Con la selección de actores y director de filmación, se inició un rodaje que duraría cuatro meses y medio, rodando 60 escenas diarias con un total de 50 perso-

nas en constante movimiento. La cantidad de equipos empleados que había que transportar cada vez que el rodaje exigía un desplazamiento, superaba las 3 toneladas. Entre los materiales necesarios para esta dura odisea, que duró tanto o más que el rodaje de algunas películas de cine, cabe destacar más de 300 balas de fogueo, 4.000 litros de agua y 7 cajas de mate para mantenerse despiertos muchas noches.



Además del equipamiento habitual de un rodaje, como cámaras, proyectores, jirafas y demás, se utilizó una Steadicam para proporcionar una sensación subjetiva de movimiento que haría cobrar vida al protagonista del juego. Se trata de una cámara que sigue el más mínimo movimiento de su objetivo dentro del campo visual, y aunque su uso es imperceptible en pantalla, es el sistema más utilizado en películas de acción. El cámara que maneje la Steadicam debe ser un tipo fornido, ya que el invento pesa nada menos que 45 kilos y está articulado mediante un brazo mecánico que posibilita el movimiento en cualquier dirección e incluso seguir una persecución arriba y abajo como si el espectador estuviese realmente en el escenario de la acción.

Manos a la máquina

Finalizado el rodaje, llegó el momento de la programación. Para ello, se utilizó la tecnología VDM, piedra angular del desarrollo en Sierra actualmente. Originalmente diseñada por el equipo francés de Coktel, VDM es una herramienta que no sólo gestiona sonido, texto, imágenes fijas y vídeo, sino que además se ocupa del código fuente. Las imágenes filmadas en los 45 rollos de película utilizados, se comprimieron con el formato INDEO de Intel, lo que permitió una velocidad que unida a la capacidad de VDM, se transformaría en



Durante cuatro meses y medio se rodaron 60 escenas diarias, con un total de 50 personas en constante movimiento



STORYBOARDS

En esta secuencia consecutiva de storyboards se puede apreciar cómo éstos se transformaron posteriormente en imágenes con actores y objetos reales. Cuando Max llega a su apartamento y se encuentra allí al Borrador, le deslumbra con una linterna, le derriba de un balonzazo y recoge el carrete que el sicario de Marcos ha dejado caer en la escalera de incendios, depositándolo a continuación en un cesto. La planificación en papel de cada secuencia, técnica habitual en el cine, simplifica y agiliza enormemente el rodaje de cada una de las tomas.



una realidad que permite leer todos los datos a la vez (música, diálogos, secuencias animadas, etc.) mientras se cargan en memoria.

Según Philippe Lamarque, Director de Programación, el principal inconveniente fue el tiempo que consumió el procesar varios gigas de datos y su conversión a formato AVI para integrarlos en el VDM. "Entre el ajuste de las herramientas y la programación en sí, se tardó algo más de 7 meses", comentaba Philippe.

En cuanto a la banda sonora, qui-

zá no muchos conozcan los nombres de Francis Musy y Bernard Leroux, pero sí quizá los títulos "El Oso" -de Jean-Jacques Annaud- y "Los Visitantes" -de Jean-Marie Poiré-. Ambos realizaron la música y efectos de sonido de estas dos películas, y han aplicado todo su buen hacer a la banda sonora de Urban Runner.

Para escribir las partituras y definir claramente lo que se quería hacer con cada segundo de sonido del juego, Leroux y Musy pasaron decenas de horas viendo una y otra vez las imágenes filmadas, sumergiéndose totalmente en la atmósfera del juego para ser capaces de componer una música que le encajase como un guante, una música que sabe cuándo ha de ser discreta o cuándo aumentar en intensidad para producir un impacto mayor. Se trata en definitiva, de un aspecto vital para el correcto disfrute de Urban Runner.



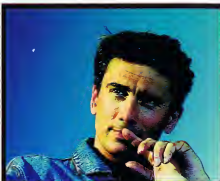
Con la cámara a cuestas. El uso de la Steadicam es complejo y pesado, pero mejora la sensación de movimiento.



El juego de Hollywood. La cantidad de personas que tomaron parte en el rodaje es sólo comparable al de las grandes producciones de la meca del cine.



Los protagonistas



Max Gardner

Este hombre es un reportero de investigación de nacionalidad norteamericana. A sus 35 años de edad, tiene buen olfato para las noticias, y está especializado en el acoso de políticos corruptos. Está en posesión de un carrete de fotos en las que aparecen Tony Marcos y Paul Lagrange "haciendo negocios". De repente, se ve perseguido sin descanso por despiadados asesinos. Su única protección y arma es su ingenio.



Adda Weiss

Alemana, estudiante de económicas. 27 años. Está liada con Marcos sólo para daborar su tesis sobre el blanqueo de dinero negro. Ayudará a Max a limpiar su nombre del asesinato de Marcos.



El Borrador

Uno de los secuaces de Marcos, empleado constantemente como agente de campo. Persegue a Max en gran número de ocasiones. Por error, asesina a Denis Dequerre en lugar de a Max, y secuestra a Adda.



El Guardaespaldas de Marcos

Persigue a Max desde lo alto de los tejados hasta los sótanos de una fábrica abandonada cuando el periodista sale de la sauna con la ropa de Marcos.

LOS TOP 10

AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.

NOVEDADES

CONGO	6.990 Ptas.
SILENT THUNDER	7.690 Ptas.
A.T.F. US (SIMULADOR EA)	6.450 Ptas.
HERETIC 2: SHADOW O.T.S.R.	6.990 Ptas.
CONQUEROR	7.250 Ptas.
PANZER GENERAL 3	6.890 Ptas.
EARTHSIEGE 2	7.690 Ptas.
BERMUJA SYNDROME	7.290 Ptas.
ARCOFNES/ GUSTY'S SQUAD	6.890 Ptas.
SHADOW OF THE COMET	3.990 Ptas.
STAR TREK JUDGEMENT RIT.	3.990 Ptas.
STAR TREK DEEP SPACE 9	6.990 Ptas.
ADVANCED CIVILIZATION	6.990 Ptas.
PANZER GENERAL	3.490 Ptas.
CAPITALISM	5.990 Ptas.
MYST OGM	3.990 Ptas.
SPYCRRAFT: THE GREAT GAME	7.250 Ptas.
QUARANTINE 2	3.290 Ptas.

PROXIMAMENTE

AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.

OTROS

SECRET W. LUFTWAFF (LUCAS)	1.990 Ptas.
AL UNTER ARCADE TR. (WIN 95)	2.990 Ptas.
ACES OVER EUROPE	2.190 Ptas.
DUKE N. 3D + T.VELICITY SH.	1.990 Ptas.
HEROQUEST	2.490 Ptas.
SURSTREAM 5000	2.490 Ptas.
NOVASTORM	2.790 Ptas.
BUREAU 13	2.790 Ptas.
GUNSHIP 2000	3.490 Ptas.
RISE OF THE TRIAD	3.990 Ptas.
LITTLE BIG ADVENTURE	3.790 Ptas.
THEME PARK	3.790 Ptas.
NOCTURNOPOLIS	3.790 Ptas.
ULTIMA 7 COMPLETA	3.790 Ptas.
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	3.790 Ptas.
WING COMMANDER ARMADA	4.990 Ptas.
ACES COLLECTORS (SERRA)	4.990 Ptas.
APACHE LONGBOW	4.990 Ptas.
CYBERWAR + LAWNMOVER	5.990 Ptas.
WARHAMMER	6.990 Ptas.
TERMINATOR FUTURE SHOCK	6.990 Ptas.

AWESOME PACK 091

TOQUES	6.690	TOQUES
STEEL PANTHERS + ENTOMORPH		
SUR2 FLANKER + CYBERSPEED		

COMMAND & CONQUER
EXPANFAC 2 TOOLSET
CONSULTAR
50 NUEVOS NIVELES PARA C/ U

MEGAPACK 5

TOQUES	7.990	TOQUES
TERMINAL VELOCITY - FX FIGHTER		
GREAT MAVAL B. 4 - ENTOMORPH		
JAGGED ALLIANCE - PENAL RAGE		
FLIGHT UNLIMITED - WARLORDS 2		
POOL CHA - PINBALL FANTASIES		

PERFECT STRATEGY

TOQUES	5.490	TOQUES
BATTLE ISLE 2 + ESCENARIOS		
EXTRAS + THE PATRICIAN		

IVA y D. de envío INCLUIDOS
Productos importados. Vigencia en todos los territorios.
Distribuidor: SOLICITE CONDICIONES

Enviar a: MEDIA MADRID
Fernando D. Mendoza 22-28019
MADRID - FAX: (91) 5698264

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Deseo recibir el pedido adajo indicado más su catálogo.
 Deseo recibir solamente su catálogo de CDROMs.

TRUCOS PEDIDOS

1) _____ Precio _____

2) _____

NOMBRE: _____ 1º y 2º APELLIDOS _____

_____ DIRECCION _____

_____ C/ESTRAL _____

_____ PROVINCIA _____

_____ TELNO _____

Tel.: (91) 5698264

CD-ROM



El juego

El cuerpo de Marcos, un estafador, ha sido encontrado a eso de las 9:30 a.m. por un empleado de la sauna. Alertada inmediatamente, la policía acude a la escena del crimen. Según el capitán Van Dale, el asesinato está relacionado con un escándalo industrial a gran escala en el que están implicados personajes muy influyentes de la vida social y política de Francia.

Un mal día...

Para Max, las cosas no han salido muy bien esta mañana. Había acudido a una cita en la sauna con Marcos, esperando poder sacarle una buena suma de dinero a cambio de no revelar una información que le perjudicaría enormemente. Por desgracia, Marcos estaba muerto cuando el periodista llegó, pero alguien le ha identificado como el asesino. Y lo peor es que no sólo la policía persigue a Max, sino que el guardaespaldas loco de Marcos también anda tras sus pasos. Después de una terrible persecución durante la cual el reportero tiene que poner a prueba no sólo su buena forma física, sino su agilidad y agudeza mental, Max llega a su casa para encontrarse con la



inesperada visita de otro asesino que quiere recuperar la información que iba a venderle a Marcos. Por desgracia, todo se complica cada vez más hasta que Max no puede hacer otra cosa salvo correr por su vida, mientras una bella señorita le ayuda a limpiar su nombre.

Thriller interactivo

Con este comienzo despegua una aventura en formato de película interactiva que permite al jugador disfrutar de un thriller muy realista a lo largo de 5 CD's con vídeo en tiempo real en 256 o 32.000 colores. Urban Runner proporcionará aproximadamente 20 horas de suspense con más de 180 minutos de vídeo en movimiento. Por suerte, el juego se lanzará simultáneamente en francés, inglés, alemán, español e italiano. Sus requisitos variarán desde un 486/66 MHz con 8 MB de RAM hasta un Pentium 90, dependiendo de la resolución gráfica con que se juegue.

El interfaz que utilizará el jugador para indicar a Max las acciones a seguir, será muy sencillo, ya que dependiendo de la posición del cursor sobre la imagen, éste adoptará una forma u otra dando a entender la posibilidad de interacción y en qué consiste ésta. Por ejemplo, para girar una llave de paso, si el cursor está colocado en la mitad derecha de la llave, será una flecha que representa un giro hacia la izquierda. Si está sobre la mitad izquierda, el cursor señalará la posibilidad de giro a la derecha. Cada vez que se pulsa el botón del ratón para confirmar una acción, entra en juego una secuencia de vídeo en la que Max realizará el cometido impuesto por el jugador. Estas secuencias varían de longitud en función de la acción especificada y sus consecuencias, y por supuesto, de la intencionalidad dramática de la escena. Se trata por tanto, de la evolución hacia la interactividad del interfaz convencional de las aventuras gráficas, un paso que ya se había apuntado en títulos como Gabriel Knight II o Hardline.



ENTREVISTA Muriel Tramis

“Me fascina el mecanismo de la intriga.”

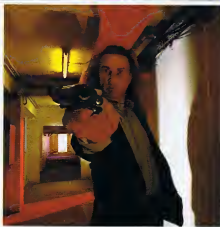
Hablamos con Muriel Tramis acerca de su última producción, de sus futuros proyectos y de su opinión acerca de algunos temas que pueden resultar de interés general para todos los aficionados a los juegos de ordenador.

CGW: ¿Cuáles son tus principales fuentes de inspiración?

MT: Son muy variadas. Una idea puede surgir de algo tan simple como el deseo de hacer un viaje, como fue en el caso de Geisha y Fascination, que transportan al jugador a Japón y Florida respectivamente. También me encantan las series de televisión de culto, como Misión Imposible, Los Vengadores, Colombo y la reciente Quantum Code. Mis películas favoritas van desde Hitchcock, un auténtico maestro del suspense, a las grandes películas de acción norteamericanas como las de Spielberg y Lucas, repletas de efectos especiales. También soy adicta a la ciencia ficción, sobre todo en cuanto a viajes en el tiempo se refiere, que es de donde salió la idea de Lost in Time. Adoro crear mundos contemporáneos o futuristas para los juegos, lugares repletos de mecanismos y estratagemas de toda clase que obligan a las neuronas a trabajar constantemente.

CGW: ¿De dónde salió la idea de Urban Runner?

MT: Quería intentar hacer un thriller con intri-



ga, trampas, persecuciones, secuestros, llamadas telefónicas anónimas, etc... extrayendo elementos clave de una atmósfera envolvente: suspense, angustia, desesperación y poderosas emociones como el amor y la verdadera amistad. Sabía que un thriller fiel a la vida misma necesitaba de personajes reales y escenarios reales para tener éxito.

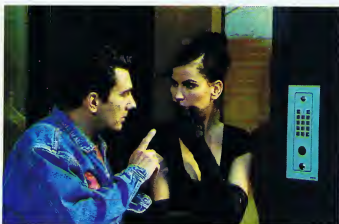
CGW: En Urban Runner hay un elemento omnipresente que también lo estaba en otros títulos que has creado: la intriga. ¿Por qué?

MT: Me fascina el mecanismo de la intriga, que es como una especie de juego del gato y el ratón en sí mismo. El héroe, como el jugador, se ve atrapado por una trama de la que no sabe nada y que tiene que desentrañar para salvar su vida, algo así como si estuviera amnésico. Se crea una situación que permite que el jugador se identifique con el héroe y que “viva” realmente la aventura sin necesidad de un trasfondo demasiado denso.

CGW: En varios de tus títulos había también un componente erótico, como en Fascination o Lost in Time. ¿Sucede así con Urban Runner?

MT: Urban Runner es un filme policíaco contemporáneo, con todos los ingredientes del género: acción, suspense, humor y sentimientos. El héroe está acusado de un asesinato que no ha cometido, y es perseguido al mismo tiempo por la policía y una banda de matones, viéndose mezclada en asesinatos, secuestros, denuncias, etc. En un momento dado, conoce a una chica “alegre” con la que establece cierta relación. Se dan algunos besos, se van a la cama... Pero es todo muy casto.

CGW: Hasta ahora, habías orquestado producciones que utilizaban gráficos de ordenador, programadores y todos los demás elementos habituales empleados para crear una aventura convencional. ¿Ha sido más difícil realizar una pe-



El juego que vivimos peligrosamente. Sin duda, uno de los factores que contribuyen en gran medida a elevar la calidad final de una película interactiva es la correcta elección de los actores. En el caso de Urban Runner, la interpretación de Benoit Gouvrly (Max) y Brígida Schultz (Adda) demuestra el pleno acierto que el equipo dirigido por Muriel Tramis consiguió en este terreno concreto.

JUNIO 1996 • COMPUTER GAMING WORLD



Ahora uno de tus títulos preferidos también en CASTELLANO.

Además si ya posees este magnífico juego te lo cambiamos por el módico precio de 1.100 ptas. Envíanos **únicamente** el CD-ROM anterior con tus datos, y contra reembolso te mandamos el nuevo CD en castellano

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.



INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID

Tel. (91) 578 13 67

ENTREVISTA

Entrevista con actores, director, etc?

MT: Sí, es mucho más difícil construir un filme realizado íntegramente con imágenes de vídeo que un juego convencional con imágenes calculadas por ordenador o dibujadas. Para hacer una película hay que disponer de un equipo capaz de realizar un auténtico montaje de cine, y hay que contar con un realizador de cine. En el caso de *Urban Runner*, he tenido que colaborar muy estrechamente con él, y ambos hemos tenido que aprender a comunicarnos para explicarnos lo que necesitábamos el uno del otro. Un realizador de cine no conoce el término "interactividad", ya que está habituado a filmar una sola historia y controlarlo todo de principio a fin.



Los actores que trabajan normalmente con él tampoco están acostumbrados a trabajar en el desorden y de la forma en que lo hace el jugador del juego de ordenador. Ha sido un verdadero rompecabezas realizar la puesta en escena cinematográfica y crear decorados reales que permitieran la interactividad deseada. Hemos conseguido poner la imagen real al servicio de la interactividad sin perder la maestría del ritmo ni la intención dramática. Sobre el plano técnico, fue otro cantar, ya que la fase de post-producción fue concebida tanto desde un punto de vista material como logístico. Hizo falta contar con un banco de montaje virtual y las mejores tablas numéricas que adaptándose a los contenidos informáticos, nos permitieran montar nuestra película a 12 imágenes por segundo y 32.000 colores en alta resolución.

CGW: *¿Cambia el video la forma en que se construye una escenografía?*

MT: Sí. Con la utilización de técnicas cinematográficas, surgen una serie de cuestiones concernientes al concepto de interactividad. Por ejemplo, cómo hay que mostrarle al jugador una escena en la que tiene que actuar. De hecho, el jugador es espectador y actor, lo que significa que hay un constante ir y venir entre los planos objetivo y subjetivo. Entonces se plantean dilemas de consistencia vi-

"Ha sido un verdadero rompecabezas realizar la puesta en escena cinematográfica"



sual: la misma secuencia puede estar conectada con varias o puede ser la culminación de una serie.

CGW: *¿Puede influenciar el jugador realmente en el escenario?*

MT: El jugador no disfruta de una libertad absoluta, sino que es guiado sutilmente dentro de una estructura asistida en la que puede explorar, actuar o crear eventos según su conveniencia. Naturalmente, está el camino óptimo que toma el héroe, y el truco está en guiar al jugador proporcionándole los elementos clave que le llevarán a la solución del juego. Puede realizar una amplia gama de acciones, como preparar una trampa, esconder un objeto o hacerse cargo de otro personaje. Puede tener un tiempo limitado para actuar, o de pronto tener tanto tiempo como quiera.

CGW: *¿Incluye Urban Runner varios finales diferentes?*

MT: No, no hay múltiples finales. El héroe transmite al jugador lo que está pasando y le plantea unos enigmas que debe resolver. No son varias historias en una. Meter dos o tres filmes en uno es un desperdicio de energía y va en detrimento del conjunto.

CGW: *¿Cuánto se tardaría en acabar el juego conociendo la solución? Esto podría darnos una idea sobre cuántas horas de juego hay teniendo en cuenta la dificultad del juego.*

MT: Es difícil estimarlo, porque si sabes la solución no buscas los enigmas... Creo que harían falta un par de días.

CGW: *¿Eres una mujer que diseña juegos de ordenador, pero hasta donde nosotros sabemos, no hay muchas mujeres que jueguen juegos de ordenador. ¿A qué eres que es debido?*

MT: Pienso que si las mujeres no juegan demasiado a los juegos interactivos es porque no hay demasiados guiones pensados para ellas. Según los contactos que he tenido con jugadoras, ellas prefieren los guiones en los que se emplean la astucia y la lógica antes que la violencia y la brutalidad. No juegan en solitario, y prefieren los productos que les hagan pasar buenos ratos con sus amigos. Para muchas mujeres, *Fascination*, *Lost in Time* han sido sus primeras aventuras. Han podido conversar con

los personajes, y se han sentido envueltas por la exploración

y la resolución de los enigmas. Además, estos guiones presentan a una heroína que sobresale más por su inteligencia que por ser la típica niña tonta y asustadiza. En la mayoría de los guiones escritos por hombres, la mujer aparece como un elemento seductor u objeto sexual que limita mucho sus capacidades.

CGW: *Hay varios juegos que se han hecho muy populares en nuestro país últimamente, como Fascination o Lost in Time. ¿Tienes pensado hacer secuelas empleando para ello las tecnologías modernas?*

MT: No tengo nada en contra. Se me ocurre mi primer juego, *Melwilo*, que ni siquiera salió en PC cuando lo hice hace 6 años. Me gustaría re-escribir el guión y darle un diseño actual.

CGW: *¿Cuál será tu próximo proyecto? ¿Seguirá con la línea de intriga y suspense?*

MT: Creo que hará una especie de combinación de maquinaciones y suspense en mis futuros títulos, con una buena dosis de arides y dentro del estilo del "D", siempre con bases científicas y técnicas (electrónica, química, etc). En cuanto al futuro inmediato, voy a entrar en una fase de reflexión crítica, porque con los nuevos medios de comunicación y las nuevas imágenes, y la prodigiosa revolución de la tecnología, seguramente habrá nuevos conceptos que inventar.

¿Quién es Muriel Tramis?

Muriel Tramis nació en la isla francesa de Martinica, en el Caribe. Estudió en París Ingeniería del Software y la Electrónica, y su primer trabajo fue en Aerospatiale, una compañía constructora de aviones, helicópteros, misiles, cohetes y demás inventos militares relacionados con el dominio del espacio. Creaba programas para pruebas de misiles. Sin embargo, a pesar de estar rodeada por tanta técnica y asuntos tan serios, Muriel se sintió atraída por los juegos de ordenador de inmediato. Aunque por aquel entonces la interactividad estaba en pañales y los juegos de aventuras eran conversacionales.

Nació en ella el gusanillo de combinar la tecnología, la creatividad y los juegos. Siguió un curso de marketing y consiguió un trabajo en prácticas en Coktel Vision en 1987. En 1988 propuso su primer juego, *Melwilo*, una aventura gráfica basada en la cultura de los indios del Oeste, lo que le supuso ser condecorada con la Medalla de Plata de la Ciudad de París.

Desde entonces es Directora de Proyectos en Coktel Vision, donde da rienda suelta a su imaginación sacando el máximo partido de las innovaciones tecnológicas para crear juegos cada vez más complejos que proporcionen buenos ratos a jugadores de todo el mundo.

Los títulos en que ha trabajado hasta la fecha son: *Melwilo*, *Freedom*, *La Bosse des Maths*, *Geisha*, *Goblins* (1, 2 y 3), *Fascination*, *Woodruff*, *Lost in Time* y *Urban Runner*.

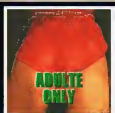
SUPER PACK EDIMESTRE



**Nº 18
HOTTEST
FANTASIES 2**



**Nº 3
HOTTEST
FANTASIES**



**Nº 19
ADULTE
ONLY**



**Nº 22
GIRLS FOR
IMPACT**



**Nº 23
INTERACTIVE
STARS**

1 = 1.000.-Pts. 3 = 2.595.-Pts. 5 = 4.100.-Pts. ;OFERTA VALIDA
HASTA EL 30 DE JUNIO SOLO POR CORREO Y EN LAS TIENDAS ANUNCIADAS!



**¿QUIERE SABER
TODO SOBRE UD. Y
LOS DEMAS?**

EL LIBRO DE LA PERSONALIDAD

ESTE DISKETTE CONTIENE UN LIBRO DE MAS DE 100 PAGINAS QUE HABLAN EXCLUSIVAMENTE DE USTED. SEGURO QUE NI USTED SABE TANTO ACERCA DE SI MISMO. Descubra todo lo que siempre ha deseado saber acerca de su personalidad y la de los demás. EL LIBRO DE LA PERSONALIDAD es un estudio profesional y minucioso sobre el carácter, las aptitudes, los defectos, las afinidades, los gustos y las compatibilidades de una persona. Si desea obtener mas información y recibir GRATIS su estudio numerológico, rellene este cupón y devuelvalo antes del 30 de Junio con 150.-pts. en sellos. No tiene nada que perder y si mucho que aprender.

TAUROMEDIA

La primera colección de salva pantallas taurom. Excelente variedad de imágenes relacionadas con el mundo de los toros. Proteja su pantalla con las fotos y dibujos de los artistas del torero más



famosos. Un total de 4 salva pantallas componen esta primera colección, que será completada después de la feria de San Isidro. Precio de lanzamiento 995.-Pts. cada uno. Pack de 4 sólo 3.000.-pts.



! COMPRALOS EN TU ESTABLECIMIENTO MAS CERCANO ;

HOLLYWOOD MULTIMEDIA

Tel y Fax: 91 533 03 45
Modesto Lafuente, 58 - 28003 - MADRID

FERGASA

Tel 957 75 93 Fax: 957 75 92
10010 CORDOBA

OFIMATICA JAEN

Tel 953 25 01 44 Fax: 953 25 10
C/ ORTEGA NIETO 20
- 23009 - JAEN

AUTOGESTION INFORMATICA

Tel 93 386 9298 Fax: 93 386 3615
C/Mila i Fontanals, 38 - 08922 - STA. COLOMA

SUPLIERS INFORMATICA

Tel 93 349 75 10 Fax: 93 349 78 99
08027 BARCELONA

SUMINISTROS NEWLAND

Tel 983 395399 Fax: 91 533 03 45
Vicente Escudero, 5 bajo- 47005 - VALLADOLID

INFOMATICA BLEDA-LLORENETE

Tel. 96 378 6611 Fax. 96 378 3259
Músico Barbieri, 4 bajos - 46018 - VALENCIA

AMPLIWARE

Tel. y Fax: 93 377 27 10
RBLA. ANSELMO CLAVE, 51
08940 CORNELLA DE LLOBREGAT

SUMINISTROS INFORMATICOS ARAGON

Tel y Fax: 976 23 98 81
Ingeniero Moncunill, 46 - 50005 - ZARAGOZA

CONSULTOR INFORMATIC VOBIC

Tel 93 883 30 63 Fax: 93 883 28 13
Gallisa, 21 - 08500 - VIC

I.F. SISTEMAS

Tel. 971 32 87 10
Fax: 971 32 86 44
C/ MAJOR 67
- 07871 -
FORMENTERA

PC DRAC

Tel. y Fax.
93 339 49 84
C/ GALILEU 111
- 08028 -
BARCELONA

CUPON DE PEDIDO

Enviar este cupón a: **EDIMESTRE MULTIMEDIA** Telf. 93 896 37 94
Apdo. 140 08810 Sant Pere de Ribes (Barcelona) Fax. 93 896 39 84

Nombre: _____ Apellidos: _____

Dirección: _____

C.P. _____ Localidad: _____

Tel: _____ Fecha de nacimiento: _____

- CD-ROM: _____

- OTROS PROD. _____

- Envío: 400.-Pts. + -Reembolso: 400.-Pts. _____

- Visa/MasterCard nº: _____

Caducidad: _____ Urgente añadir 200.-Pts: _____

TOTAL: _____

CGW/6/96



En busca del sello perdido

The Riddle of Master Lu

Con la Segunda Guerra Mundial de trasfondo, un curioso personaje llamado Robert Ripley, dedicado al coleccionismo de objetos raros para exhibirlos en su Museo de Curiosidades, se ve envuelto en la búsqueda del Sello Imperial del Primer Emperador de China, en una frenética y peligrosa carrera contra los japoneses.

Robert Ripley es un afamado coleccionista de rarezas de todas las culturas y lugares del mundo. Desde serpientes de anormal tamaño hasta ovejas de dos cabezas, pasando por armas y objetos con extrañas historias detrás, su Museo de Curiosidades ofrece al público una gran variedad de piezas que admirar. Corre el año 1936, y ya se intuye la proximidad de la guerra. Mei Cheng, una de las fieles colaboradoras de Ripley, desea ir a Peiping para visitar a su Madre, y Ripley aprovecha para buscar allí algo que impulse su decadente exposición. La Tableta de Master Lu, un antiguo siervo del Primer Emperador de China que diseñó y construyó su tumba, puede ser la clave para conseguir encontrar el monumento y recuperar el Sello del Primer Emperador.

Y no sólo esto. También se dice que Master Lu había descubierto el secreto de la vida eterna, pero el mundo no estaría preparado para él hasta que la humanidad se hermanase en un solo pueblo con una única lengua. Todas estas leyendas hacen pensar a Ripley, que el código utilizado por Lu para escribir su tableta, está basado en diversas lenguas antiguas que Lu conocía bien y empleó para diseñar la suya propia.

Por otro lado, los japoneses también desean obtener el Sello, pues se dice que quien

lo posea tendrá un poder absoluto. También hay un peculiar personaje alemán tras el famoso secreto de Master Lu, y una bella arqueóloga llamada Samantha Twelvetres que indirectamente, también aspira a desvelar el misterio de la tableta. Todos ellos se cruzarán en el camino de Ripley, y con mejores o peores consecuencias, contribuirán al éxito de su misión.

De punta a punta

Durante su trabajosa búsqueda Ripley tendrá que recorrer el mundo de un extremo a otro, viéndose obligado a hacer escala en Peiping, Danzig, Perú, La Isla de Pascua, Mocha Moche y Sikkim. En cada uno de estos lugares habrá una oficina con un corredor, quien servirá a Ripley de enlace con el Museo, banquero, agente de viajes y oficina de correos.

ría matar al jugador obligándole a empezar desde el principio o desde la última partida salvada, y han incluido una opción en virtud de la cual, cuando se muere, se vuelve al mismo punto en que se estaba antes de meter la pata.

Adivina adivinanza...

Hace unos meses, parecía que The Dig era el juego más difícil en cuanto a puzzles y situaciones imposibles se refiere. Tiempo después, llegó Gabriel Knight II y se convirtió en desespero para todos aquellos que lo jugaron. Aunque en cada uno de esos momentos afirmamos que ambos juegos se llevaban la palma de la dificultad, The Riddle of Master Lu sienta un nuevo estándar de jugador: el de cociente intelectual superior a 150 (hay que tener en cuenta



The Riddle of Master Lu

Precio: 7.990 (Orientativo)
Requerimientos de Sistema:
 486/25 MHz, 8 MB de RAM,
 DOS 5.0, Disco Duro, CD-ROM
 2x, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido,
 Ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sanctuary Woods
Distribuidor: Erbe



Básicamente, en cada uno de estos lugares, Ripley tendrá que descifrar el código de cada una de las culturas que tomó Lu como base de su lengua, aunque en todos ellos encontrará múltiples obstáculos para completar su tarea. Afortunadamente, los diseñadores del juego han pensado en lo injusto que se-

que la Asociación MENSA considera superdotados a todos aquellos que posean un C.I. superior a 138).

Puede haber gente capaz de avanzar con más o menos problemas hasta determinados puntos del juego, pero llegados estos momentos, más vale tener delante un "walk through" o dejarlo



Las mentes más retorcidas del mundo se han reunido para diseñar los puzzles de este juego



por imposible, ya que las mentes más retorcidas del mundo se han reunido en Sanctuary Woods para diseñar el juego y poner a prueba no sólo la habilidad, sino la paciencia de todos los jugadores de aventuras gráficas.

Todos estos rompecabezas ya suponen una gran can-

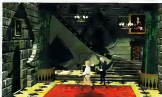
tidad de horas de juego aun sabiendo a ciencia cierta qué hay que hacer en cada momento, pero a ellos hay que sumar la existencia de un complejo laberinto en Sikkim, el monasterio donde se encuentra la única copia conocida del Libro de Master Lu. Si hacer el mapa de un la-

berinto es de por sí complicado, Sanctuary Woods añade la dificultad de tener que tirar de una cuerda para conseguir abrir un tragaluz e iluminar cada una de las cuatro habitaciones a las que se puede acceder desde una estancia determinada, creando así un sistema de salidas posibles y

salidas ciegas que producirá a más de uno un serio dolor de cabeza. La resolución de este laberinto lleva al menos un par de horas debido al sistema de cuerdas y tragaluzes.

La historia ilustrada

Hay que destacar el aspecto gráfico del juego, ya que da la



El truco es...
Para abrir la tumba del Barón, en Danzig, necesitarás estropear el seto que hay delante de la mansión. Después, coge la azada y el tablón del jardinero, y coloca el tablón sobre las urnas del mausoleo. Con la tortuga que había en el Museo de Curiosidades y las galletas del animalito en tu poder, mete una galleta por la rejilla de la tumba, empuja la pala, y mete la tortuga.



Robert Ripley bien podría ser considerado el Indiana Jones de finales de siglo



impresión de que ha habido una cierta documentación histórica para reproducir ciertos escenarios y elementos del juego. Una vez establecidas las localizaciones en que transcurriría su desarrollo, los artistas se pusieron manos a la obra para crear un entorno perfecto sobre el que se moverían los personajes.

Otro elemento totalmente destacable, sobre todo después de ver a Mike Dawson/Chiquito de la Calzada en Dark Seed 2, es el movimiento de los personajes en The Riddle of Master Lu,

que aun habiendo sido digitalizados poseen un realismo que ya quisieran bastantes juegos para sí.

Además, y para enfatizar ciertas escenas, se han incluido secuencias de vídeo en tiempo real y animaciones 3D que normalmente aparecen en una pequeña ventana superpuesta al fondo de la pantalla. Todos estos elementos aportan a The Riddle of Master Lu una riqueza gráfica fantástica, y la forma en que se utilizan supone en cierta forma una continuidad del interfaz que hizo popular Muriel Tramis, la diseñadora de Lost in Time y Fascination.

En cuanto al interfaz, no podía haber sido más sencillo, ya que sólo hay tres acciones disponibles en el menú, más una adicional con los personajes. Un icono para coger objetos, otro para operarlos, otro para examinar y un último icono para hablar con los distintos personajes que van apareciendo. El inventario está disponible en todo momento, y la combinación de objetos es tan fácil como pulsar con un objeto sobre otro. Un icono adicional proporciona acceso al menú de opciones, desde el que se pue-



den grabar o recuperar partidas y salir del juego.

¿El nuevo Indiana Jones?

Robert Ripley bien podría ser el nuevo Indiana Jones de finales de siglo, al menos dentro de los juegos de ordenador. El razonamiento que conduce a esta conclusión es bien sencillo: aunque Ripley no es arqueólogo ni imparte clases en ninguna universidad, busca tesoros del pasado que poseen ciertas propiedades a veces sobrenaturales —como fueron en el caso de Indy el Arca de la Alianza o el Santo Grail—. Casualmente, la acción también transcurre poco antes de la 2ª Guerra Mundial, y el héroe de la aventura debe impedir a toda costa que los malvados nazis consigan tan preciados objetos que les facilitarían su conquista del mundo.

Si bien la trama argumental del juego no dista mucho de las líneas maestras de la saga de Indiana Jones, su puesta en escena y desarrollo hacen que la evidente inspiración del equipo de diseño en el personaje de George Lucas, pase a un segundo plano.

Inglés y Mandarin

Estos son los dos idiomas que aparecen en The Riddle of Master Lu, aunque parece ser que también se va a doblar al castellano. La calidad de la traducción no deja nada que desear: es fiel al original y mantiene el mismo estilo, ya que se contó con los guioneros originales para llevar a cabo esta difícil tarea. En cuanto al doblaje en sí, habrá que esperar a que esté terminado para poder juzgar su calidad. Esperemos que en esta ocasión lo realice un equipo profesional de actores, y que cuenten con los medios técnicos suficientes para ofrecer al jugador una calidad de sonido e interpretación dignas de un título magníficamente elaborado en su versión original que podría perder mucho con un doblaje mediocre, sobre todo porque no hay ni un sólo texto durante el juego.

The Riddle of Master Lu es una gran aventura gráfica que pronto desplazará a otros títulos en las listas de éxitos, convirtiéndose en un nuevo precedente para un género que últimamente no veía demasiadas novedades —salvo honrosas excepciones—. Tiene muchas horas de juego y un argumento atractivo que involucra enseguida en el desarrollo de la aventura. En resumen, es un título con gran jugabilidad y diseñado pensando en el jugador, algo raro en estos tiempos. Sólo resta felicitar a Sanctuary Woods por este maravilloso cambio de rumbo respecto a productos anteriores. Ojalá se mantenga el listón en el futuro.

Calificación

The Riddle of Master Lu



Pros: El argumento, el entorno gráfico, la jugabilidad y el interfaz hacen que The Riddle of Master Lu sea uno de los mejores juegos del género que se ha visto desde Gabriel Knight II, The Dig o Touché, aunque estos títulos sólo tengan en común el epígrafe bajo el cual se catalogan y su alto nivel de calidad.

Contras: El nivel de dificultad en muchos puntos del juego es excesivo, y quizá la parte del laberinto sea demasiado pesada y se podría haber obviado o realizado de forma diferente para no ralentizar la acción tan escandalosamente.



De generación en generación Star Trek Deep Space Nine: Harbinger

Tiempo después del fugaz paso de la serie de televisión por una de las cadenas privadas de este país, aparece una aventura gráfica que devolverá a los "trekies" a los confines del Universo Conocido, justo al otro lado del agujero de lombriz: la estación espacial Espacio Profundo 9.

Tras la guerra de los Cardasianos, la estación espacial Espacio Profundo 9 fue ocupada por la Federación para restablecer la paz en el sector. Como centro de operaciones de la Federación en el límite del Universo Conocido, y debido a su ubicación justo al otro lado del Agujero de Lombriz —una especie de agujero negro que funciona como nexo entre dos puntos del universo muy distantes entre sí—, Espacio Profundo 9 es un lugar de paso de multitud de razas y punto de reunión de innumerables negociaciones de paz y primeros contactos con nuevas especies.

Al mando de Espacio Profundo 9 está el Capitán Sisko, un hombre que perdió a su esposa en la guerra y cuyo único nexo con ella es su hijo. Junto a él están el jefe de seguridad Odo —el único multi-
forme de que se tiene cons-



que quedan en Espacio Profundo 9—. Otro de los principales habitantes de la estación es Quark, el codicioso Feren-



Deep Space Nine

Precio: 7.990

Requerimientos de Sistema:
486/66 MHz, 8 MB de RAM,
Disco Duro, DOS 5.0, CD-ROM
2x, Tarjeta de Sonido, SVGA
compatible VESA

Nº de jugadores: 1

Editor: Viacom

Distribuidor: CIC

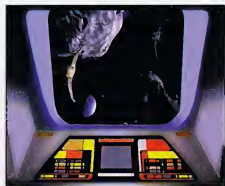
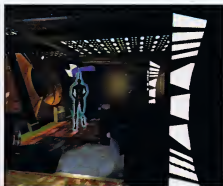


tancia—, la teniente Dax y la mayor Kira —una de los pocos cardasianos

gi que regenta todas las instalaciones lúdicas de la estación espacial.

Todos ellos, personajes constantes en la serie de televisión, forman parte de la tra-

Una aventura que combina con exquisito gusto secuencias arcade con el complejo desarrollo de un "thriller"



ma de Harbinger, una aventura que combina con exquisito gusto secuencias arcade con el complejo desarrollo de un "thriller" claustrofóbico cuya repercusión puede tener graves consecuencias a nivel universal.

Asesinatos y diplomacia

El Embajador Kerrig está llevando las negociaciones de acercamiento entre la Federación y una nueva raza, los Scythianos. Se trata de unos seres procedentes de un sistema recién descubierto en el cuadrante Gamma, un lugar

varias circunstancias. A pesar de unos problemas iniciales para comunicarse con ellos —y eso que el embajador habla 50 idiomas y entiende 200—, Kerrig consigue establecer una sólida base de entendimiento entre ambas partes.

Procedente del cuadrante Gamma, el Emisario Banick sufre un ataque mientras se dirige a Espacio Profundo 9 para ayudar a Kerrig con las negociaciones. La estación espacial está casi desierta, ya que debido a una tormenta de plasma se ha desalojado a la casi totalidad de la población. Además del personal

embajador ha sido asesinado. La lista de sospechosos no es demasiado amplia, y si se descarta por una mera cuestión de confianza al personal de la Federación, las posibilidades son aún más reducidas. Nombrado nuevo Embajador de la

De forma paralela a todos estos acontecimientos, una misteriosa creencia religiosa seguida por algunos de los aún ocupantes de Espacio Profundo 9 se revela ante Banick como un elemento de desasosiego. Los creyentes

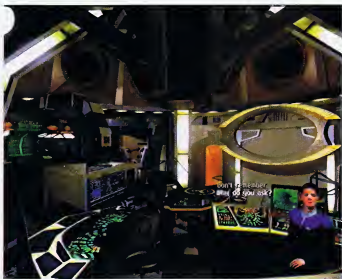
El truco es...

El código para acceder al diario del embajador Kerrig está formado por colores, que a su vez tienen asignada una voz. Pide a la computadora que te traduzca cada uno de los sonidos y cambia el orden de los colores para formar la frase "peace is many voices arguing".

que parece estar llamado a convertirse en la tierra prometida para muchos individuos cuyas posibilidades dentro de las vastas fronteras del universo conocido, están terriblemente mermadas por

imprescindible de la Federación, sólo Quark, una delegación de Lykotianos y algunos individuos más permanecen en la estación.

Poco después de su llegada, Banick descubre que el

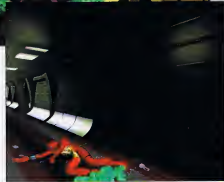
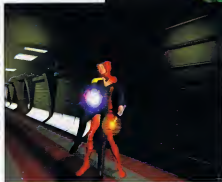


Federación para las negociaciones con los Scythianos, Banick tendrá que llevar adelante su misión diplomática y al mismo tiempo, resolver el asesinato de Kerrig.

están esperando una señal: Harbinger, el mensajero.

La mixtura perfecta
Deep Space Nine: Harbinger combina un guión intrigante,

El guión, los gráficos y el sonido recrean a la perfección la atmósfera de la estación espacial Espacio Profundo 9



muy bien elaborado y sin fisuras, con unos gráficos en alta resolución que consiguen que el jugador conozca la estación espacial Espacio Profundo 9 como si hubiera vivido en ella toda su vida. A esto hay que sumar los efectos de sonido de la serie de televisión —lo que implica la inexistencia de diferencias en este aspecto entre el juego y la serie—, y unas voces que aquellos que han tenido la oportunidad de ver algún capítulo en versión original, reconocerán enseguida.

Como no podía ser menos, el juego incluye varias secuencias arcade en las que hay que ocuparse de la eliminación de unos peligrosos drones o de paralizar a los codiciosos lykotianos. Sin embargo, a pesar de la maravillosa calidad técnica y del diseño, Harbinger quizá sea un título que bien pudiera resultar duro para aquellos que no han tenido el más mínimo contacto con la serie de televisión. Lo ideal para disfrutar de este juego obteniendo el máximo partido, es ser un trekie —o lo que es lo mismo, un fan incondicional de Star Trek—. O al menos haber visto la serie.

Cualquiera de los dos factores anteriores inciden directamente en una mejor comprensión de los personajes y de lo que está ocurriendo en la estación espacial. De otro modo, y ya que el juego no explica demasiado acerca de sus protagonistas debido a la suposición de que todo el mundo conoce la serie de televisión, Deep Space Nine: Harbinger puede resultar incomprensible, y cuando menos, denso. La

cantidad de información que hay que absorber durante el juego, incluso para un trekie, es abrumadora.

Interfaz

Este título, como tantos otros, utiliza la filosofía de un único cursor con “puntos calientes” en pantalla, de forma que no hay que preocuparse de controlar un menú de acciones. Ni siquiera hay un inventario, ya que los pocos objetos que se pueden llevar encima, se activan de forma automática cuando se encuentra un “punto caliente” susceptible de algún tipo de interacción con el objeto en cuestión.

Cuando el cursor se encuentra en un extremo de la pantalla por el que existe algún tipo de salida o posible giro, cambia de forma para indicarlo. El único problema de la utilización de este tipo de interfaz, es que a causa de la riqueza y complejidad de los gráficos, muchos de los “puntos calientes” y algunas de las salidas pueden ser pasados por alto en un primer reconocimiento de la pantalla. Esto también provoca

una pequeña confusión en el esquema mental que el jugador se hace del mapa de la estación espacial, puesto que a veces la estructura del mapa parece no coincidir con la ubicación de ciertas puertas o salidas.

Deep Space Nine: Harbinger es toda una aventura que mantiene el interés durante muchísimas horas de juego, aunque muy probablemente resulta algo densa; de hecho, quizá sólo los “trekies” la encuentren atractiva —puede darse el caso de que alguien se acerque a Star Trek gracias al juego—. El guión, los gráficos y el sonido consiguen recrear a la perfección la atmósfera de la estación espacial Espacio Profundo 9. Para aquellos impacientes que no puedan aguantar la espera hasta que la versión en castellano sea lanzada al mercado, su distribuidora en nuestro país ha sacado a la venta una serie limitada en versión original. El resto tendrá que esperar hasta después del verano para poder jugar con la versión traducida de Deep Space Nine: Harbinger.

Calificación
Deep Space Nine...
 ●●●●

Pros: Deep Space Nine: Harbinger posee todos los elementos necesarios para resultar enormemente atractivo: un guión intrigante y sin fisuras, unos magníficos gráficos SVGA y una mezcla de arcade y aventura que le confiere el equilibrio justo que posee la serie de televisión.
Contras: La cantidad de información que hay que absorber durante el juego es tremenda. Quizá este título sea apto sólo para “trekies”, ya que en ninguna parte se proporciona información alguna para que el jugador entre en situación.

COMPUTER GAMING WORLD

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World -junto con sus juegos de regalo- que no conseguiste en su momento

La información más seria y veraz sobre el mundo de los juegos de ordenador



Nº1. JUEGO DE REGALO: *Democracy 2*



Nº2. JUEGO DE REGALO: *2001: A Space Odyssey*



Nº3. JUEGO DE REGALO: *Lost in Time 1y2*



Nº4. JUEGO DE REGALO: *Actraon 2*



Nº5. JUEGO DE REGALO: *Time Legend*



Nº6. JUEGO DE REGALO: *Blue Force*



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

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

1 2 3 4 5 6

Nombre
Empresa
Dirección
Población
C.Postal

Telef.

Provincia
Profesión

Edad
CIF/DNI

FORMA DE PAGO:

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



Espías como nosotros

Spycraft: The Great Game

Fruto de la estrecha colaboración de William Colby, ex-director de la CIA, y Oleg Kalugin, ex-director del KGB, con Activision, llega un título que hará las delicias de todos los que alguna vez tuvieron vocación de espía.

Cuando dos ex-directores de las agencias de inteligencia más poderosas del mundo, enemistadas entre sí históricamente durante décadas, se unen para poner sus conocimientos al servicio de un equipo de diseño de juegos, la expectación se eleva hasta límites insospechados. Si además, poco después del lanzamiento del juego, se encuentra el cadáver de uno de ellos en unas circunstancias nada claras—William Colby apareció muerto el día 6 de mayo tras estar desaparecido durante una semana—, los ejemplares del juego en Estados Unidos vuelan de las estanterías.

Spycraft es una aventura interactiva que despierta el espía que cualquiera ha llevado dentro en su infancia —aunque algunos sigan anhelando serlo en su fuero más interno—. Se trata de una trama de espionaje en la que la SVR, el nuevo servicio de inteligencia ruso tras la desaparición del KGB, amenaza la vida del presidente norteamericano Brooks. Topos, robos de tecnología punta y asesinatos se entremezclan en una vorágine

de acontecimientos que alcanzará las más altas esferas de las principales organizaciones de inteligencia del mundo.

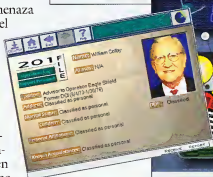
Thorn, un agente de la CIA cuya lealtad está fuera de toda duda, es el encargado de resolver una conspiración con la que tendrá que enfrentarse en solitario en un momento dado, ya que no puede confiar en absolutamente nadie al comenzar a barajar

nombres de muy alto nivel como posibles implicados en el asunto.

La tecnología del espía

Para llevar a cabo su compleja misión, Thorn tendrá que emplear herramientas que hasta ahora eran pura especulación o suposición, unos programas informáticos que muy pocos habían tenido el privilegio de ver. Tratamiento de fotografías para crear imágenes falsas, análisis de voz e identificación con los archivos de la CIA, generación de retratos robot e identificación de los mismos con los archivos, decodificación de claves, y sistemas de seguridad y vigilancia, son algunas de estas herramientas. Su uso no es nada fácil, y realmente cuesta mucho conseguir el resultado deseado.

Además, para apoyar todos estos sistemas existe una red de telecomunicaciones interna con una cantidad de información tal, que resultaría imposible asimilarla en varias



Spycraft

Precio: 8.995

Requerimientos de Sistema:
486/66 MHz, 8 MB de RAM,
CD-ROM 2x, 30 MB de Disco
Duro, SVGA VESA, Ratón, Tarjeta
de Sonido, DOS/Windows 95

Nº de Jugadores: 1
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Una aventura interactiva que despierta el espía que cualquiera ha llevado dentro en su infancia



semanas. Como añadido a todo esto, Thom puede acceder a Internet –siempre y cuando el jugador tenga módem y cuenta en la red– para



obtener diversas informaciones de interés. Las comunicaciones de Thom con otros

agentes, son normalmente vía E-mail –bien sea audio, vídeo, ambos, o texto–, por teleconferencia y a veces por teléfono. El grueso de su trabajo es de investigación, aunque también tendrá que viajar, interrogar sospechosos y pegar unos cuantos tiros. La intensidad y densidad de la investigación, puede sobrepasar la capacidad de cualquiera en un momento dado, ya que hay que manejar gran cantidad de información y trabajar muy duro con las herramientas informáticas que ofrece el juego.

Un diseño novedoso

Aunque el juego mezcla vídeo en tiempo real, imágenes digitalizadas, modelos 3D y programas de ordenador, no siendo ninguno de estos elementos novedoso de por sí, la proporción y forma en que se realiza la combinación de todos ellos resulta en un diseño fantástico de interfaz enormemente intuitivo y fácil de manejar. La calidad del sonido y la imagen es impecable, aunque muchas veces se pasa este aspecto por alto por pura costumbre.

Sin embargo, existe una pega para todos aquellos que no dominen la lengua inglesa, y es que sólo el manual está en castellano. El programa está completamente en inglés, y la dificultad crece al no haber subtítulos en ninguna de las escenas habladas, que no son pocas. Este hecho supone todo un handicap pa-

ra el juego en nuestro país, ya que es un título denso y con gran cantidad de textos y voces. Aunque en este caso parece ser que la distribuidora no es responsable de ello, desde luego es el usuario quien no tiene culpa alguna y quien ostenta el derecho de poder disfrutar de cualquier producto en castellano.

En conjunto, todo el juego es interesante y supone una novedad real dentro del género de las aventuras, ya que aunque el tema del espionaje había sido contemplado en algún que otro juego como eje central de la acción, nunca se había tratado de una forma tan realista y atractiva.

Spycraft es una buena aventura que puede resultar adictiva para gran parte del público, interesante cuando menos para el resto. La trama y los medios empleados para su desarrollo hacen de este título un juego original y único, algo que cada vez se ve menos en las estanterías de las tiendas.

Calificación

Spycraft

Pros: El diseño y el guión son originales, así como la ejecución de ambos. La intriga llega a "picar" al jugador, y los medios que se ponen a su disposición para resolver el juego son novedosos y muy completos. La idea de una opción de juego vía Internet es genial.

Contras: Todo el producto está en inglés, lo que supone un importante obstáculo para muchos. Quizá la densidad de información que hay que asimilar sea excesiva.

El truco es...

Cuando tengas que interrogar a Ying Chungwang en la sala de interrogatorios de la oficina de Moscú, la secuencia en que debes hacer las preguntas es la siguiente: 2-2-2-1-2-1-1-2-1-1. Una vez tengas la información que necesitas, echa un vistazo a los mensajes de tu comunicador y examina todo lo relativo a Procat en los archivos de la CIA.



Culebrón Alienígena

Star Trek: Klingon

Los Klingon, una de las razas más belicosas del Universo. Conocido, son protagonistas de esta película interactiva con tintes de "thriller" galáctico, un título recomendado para "trekies" y forofos de la Federación.

La violenta especie que tantísimos quebraderos de cabeza proporcionarían al Capitán Kirk y posteriormente a Picard, antes de pasar a formar parte de la Federación, está estructurada socialmente en clanes familiares. Los clanes rivalizan entre sí por muy diversos motivos, pero el principal es, sin duda alguna, el poder y la supremacía armamentística. De nada sirve ser jefe de los klingon sin estar respaldado por una buena flota y los mejores guerreros.

Con la secesión de las facciones rivales. Esto es lo que ocurre en Star Trek: Klingon. El jefe de un importante clan es asesinado durante la celebración previa a la ceremonia de madurez de su hijo —el protagonista del juego—. Con las miras puestas en otra raza como autores del "klingonci-dio", el joven, junto a su tío y otros guerreros, emprende la búsqueda del asesino de su padre tras pasar con éxito la dura prueba de madurez.

Durante el transcurso de su investigación, tendrán lu-

juego como "Los ricos también klingon", "Falcon Klingon", "Dinastía Klingon", o incluso, "Belleza y Klingon".

¿Qué es Klingon?

Se trata de una película interactiva, aunque la proporción de interactividad sea más bien escasa. Cada varios minutos de película, el jugador debe tomar una decisión —normalmente una elección entre dos o tres opciones—. Esto significa que el índice de jugabilidad alcanza cotas negativas insospechadas hasta la



Star Trek: Klingon

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema:
 486/33 MHz, 8 MB de RAM,
 Windows 3.1 o superior,
 CD-ROM Zx, SVGA, Ratón,
 Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Simon & Schuster Inter-
 active
Distribuidor: CIC



Dentro de cada uno de los clanes, por supuesto, existen también pequeñas disputas que a veces se toman en serios cismas que pueden termi-

nar con la secesión de las facciones rivales. Sobre todo odio. Todos estos elementos, protagonistas de mil y un culebrones, bien podrían servir para titular este

gar juegos de poder, servilismo, amor y odio. Sobre todo odio. Todos estos elementos, protagonistas de mil y un culebrones, bien podrían servir para titular este

fecha. Por tanto, si se califica este título desde el punto de vista de un juego, la puntuación sería muy baja.

Desde el punto de vista de una película, y aun teniendo en cuenta que sólo es apta para trekies que estén acos-



El jefe de un clan es asesinado durante la ceremonia de madurez de su hijo



el interfaz del juego que es completamente novedoso en este tipo de productos, una posibilidad que abre un nuevo campo a explorar en los juegos que cuentan con secuencias de vídeo en tiempo real, y que deberían imitar todas las productoras. Durante cualquiera de las secuencias del juego, se puede interrumpir el transcurso del mismo para examinar los objetos que hay en pantalla, lo que en cierta medida eleva la proporción de interactividad del desarrollo.

cuando hay juegos como *Hardline* o *Ripper*, *Klingon* parece un trabajo prehistórico que no tiene excesivo sentido en este mercado. A pesar de todo, se trata de un producto curioso para trekkies, cuyo único atractivo reside en un guión que deja al descubierto varios aspectos de la forma de vida de los klingon. Una última observación para aquellos interesados en el juego: dura 90 minutos, y estará disponible en inglés este mes, y después del verano en castellano.



El truco es...

Cuando vayas en la nave klingon hacia el planeta de los traficantes de armas, debes hacer valer tu fuerza sobre el más viejo de la tripulación y escoger su puesto cuando te ofrezcan convertirte en tripulante.



Calificación Star Trek: Klingon



tumbados a las peculiaridades de los klingon y conozcan bien la serie y/o las películas, la puntuación subiría bastante.

En cualquier caso, a nivel técnico no se trata sino de una más de las decenas de pe-

lículas interactivas que utilizan la tecnología de "full motion video", y además con una calidad de imagen que no es precisamente todo lo buena que se hubiera podido desear. Sin embargo, se ha introducido un elemento en

En definitiva, *Klingon* es un título que hubiera estado muy bien si hubiera salido cuando aparecieron las primeras películas interactivas y no se habían hecho grandes progresos dentro del género. Pero en estos momentos,

Pros: Para buenos conocedores de las distintas series y películas de *Star Trek*, tiene el atractivo de la posibilidad de acercarse a la intimidad de los Klingon.

Contras: Para los 90 minutos que dura la película y la calidad de imagen que tiene, quizá no merezca la pena invertir 8.000 pesetas si no se es trekkie a ultranza.

Tras el corazón amarillo

Secret Mission

Los veteranos programadores de Microïds, que comenzaron a hacer juegos para plataformas de 8 bits, han creado una aventura gráfica de un corte bastante distinto al que habitualmente suelen emplear otras compañías.

Un agente norteamericano debe dirigirse a Opalia, un pequeño país asiático, para entregar unos valiosos documentos. Convertido en foco de atención de las dos superpotencias de la época, debido a su estratégica situación geográfica, este reino ve en peligro su estabilidad. Y por si la situación no fuera de por sí mala, los rebeldes locales —un pueblo llamado Thug—, dirigidos por el Primer Ministro Vishaka, pretenden derrocar al rey.

Jef, el protagonista de Secret Mission, queda fuera de combate nada más poner el pie en Opalia, y además pierde la memoria acerca de su personalidad y su misión. Esto complica enormemente las cosas, pero una bella y misteriosa dama le pone al corriente de todo. Tras varios asesinatos y atentados, el agente conseguirá llegar hasta la mítica aldea de los Thug, donde podrá obtener un collar indispensable para obtener los documentos que demuestran la existencia de la conspiración contra la casa real.

Aunque no resulte especialmente novedoso, no porque haya sido trillado ya en numerosos juegos de ordenador sino más bien en decenas de películas de aventuras de las primeras décadas de la segunda mitad del siglo, el guión de Secret Mission aporta una cierta frescura a pesar de compendiar ideas más antiguas que los juegos de ordenador. La dificultad de su desarrollo es

notable, debido a varios factores que no son especialmente positivos.

Viaje en el tiempo

En primer lugar está el interfaz, que supone un retroceso en el tiempo hasta la época de los juegos de Spectrum —el ordenador de 8 bits más

aventuras funcionan mediante el ratón, y se simplifican los interfaces para no volver loco al jugador, Microïds vuelve al sistema de movimiento por teclado y a un menú que de pura sencillez, se hace extremadamente complicado de manejar en determinados momentos del juego.

La utilización de este sistema de movimiento, así como muy probablemente un código no muy depurado, resultan en una lentitud de movimiento bastante escandalosa que como siempre, aboca al jugador a un cierto grado de desesperación conforme



Secret Mission

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema:
 486/33 MHz, 4 MB de RAM,
 Disco Duro, SVGA VESA,
 CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido,
 DOS/Windows 95
Nº de Jugadores: 1
Editor: Microïds / Philips
Distribuidor: Erbe

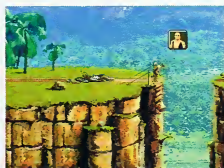
popular de los 80—. Para este ordenador se hicieron varias decenas de juegos que entonces, incorporaron un sistema muy novedoso de movimiento tridimensional en virtud del cual, el personaje se movía siguiendo los ejes de una perspectiva isométrica. Ahora que todas las

van pasando las horas. Por fortuna en esta ocasión, al menos se pueden saltar las secuencias animadas con la pulsación de una tecla, lo que permite ahorrar un valioso tiempo.

Esta lentitud se hace especialmente patente en una secuencia arcade en la que Jef



Tras varios asesinatos y atentados, el agente conseguirá llegar a la mítica aldea de los Thug



ha de enfrentarse a unos Thugs que intentan matarle, y obliga a pasar bastante tiempo en la misma pantalla para matar a tres fantoches que impiden el paso al héroe de Secret Mission.

Una atmósfera única
Entrando en el aspecto gráfico del juego, la calidad de las imágenes es bastante buena, y en algunos momentos da la impresión de estar viendo imágenes digitalizadas reto-

cadadas para que parezcan dibujos. En algunas secuencias animadas, se nota una cierta labor de modelado 3D que cabe destacar, ya que muchas de ellas tienen una atmósfera muy especial. El conjunto gráfico hace gala constantemente de una ambientación muy bien definida y lograda, creando así un entorno creíble y agradable a la vista.

El componente gráfico de Secret Mission es por tanto, el principal responsable del aspecto único, fresco y original del juego, algo muy difícil de lograr en estos tiempos en que la mayoría de los juegos son "tipo algo". Se trata de una de las mejores puestas en escena de los últimos meses.

Una vez más, y remarcando la inocencia de la distribuidora en este caso, el juego está totalmente en inglés -excepto el manual-. Existe una opción de subtítulos que contribuye a ayudar a todos los que no dominan esta lengua, pero sigue siendo el usuario quien paga el pato de la negativa o dejadez de algunas compañías a localizar completamente los juegos.

En cualquier caso, sobre todos los valores positivos de

Secret Mission, priman la lentitud y el aburrimiento que ésta produce, haciendo que el juego pese como el plomo sobre la mente del jugador. Aunque el guión y las ideas están muy bien, quizá le ha faltado un código más depurado o mejor estructurado, y a buen seguro, un interfaz más cómodo y moderno. Secret Mission es una aventura poco recomendable para los no iniciados, y un título curioso de ver para los jugadores experimentados. De todas formas, nadie debe esperar una gran aventura de las que hacen época por bonita que sea.

Calificación

Secret Mission



Pros: El guión de esta aventura no está mal, y la atmósfera recreada por sus peculiares gráficos, es sencillamente única y original. Algunas situaciones del juego son muy entretenidas, y le aportan una frescura poco habitual.

Contras: Secret Mission es un juego de movimiento y evolución lentas cuyo interfaz, complica en exceso la situación más sencilla. El juego no está ni traducido ni doblado. Además sólo se pueden salvar 4 partidas.



El truco es...

Una vez que recibas el sobre con el trozo de película, utilízala sobre el cuadro de tu habitación que está más cerca del lavabo. Después mueve la película sobre el cuadro hasta obtener un mensaje legible que te proporcionará una clave. Cuando aparezca la cobra en la puerta de tu habitación del hotel, arrojale en primer lugar la toalla del lavabo y después el cenicero.



Desventuras de un caballero

Chronicles of the Sword

Dentro del ciclo Artúrico, tratado en innumerables ocasiones por decenas de autores, siempre han destacado personajes como Ginebra, Lancelot, Merlin, Morgana, o el propio Arturo. Desde un punto de vista u otro se han ofrecido distintas versiones de una misma historia que en sus líneas maestras, no sufría excesivas variaciones.

Psygnosis ha cambiado ciertos aspectos del argumento, adaptando los personajes a su personal visión de una parte de la historia ficticia, e introduciendo nuevos elementos que dejan a los protagonistas habituales en un segundo plano para centrarse en uno de los Caballeros de Camelot, Sir Gawain. Propuesto al rey por Sir Lancelot —amante de la reina Ginebra—, Gawain se convertirá de inmediato en paladín del soberano para acabar con la maldad de la bruja Morgana, hermanastra de Arturo.

Por supuesto no falta el mago Merlín, que como todo el mundo sabe (?) es un apuesto y fornido joven cuyos poderes y conocimiento de los secretos del mundo son casi ilimitados. Merlín se-

Falsas esperanzas

Cuando aparece en pantalla la primera imagen del juego, la impresión que produce es sobrecogedora: una calidad alucinante, gráficos renderizados en 3D, juegos de luces con varios focos, sombras, texturas mapeadas... Sin embargo, y cayendo una vez más en el tópico de "no es oro todo lo que reluce", Chronicles of the Sword está muy lejos de ser un gran juego de aventuras.

No se trata de una afirmación a la ligera: el juego es pesado, aburrido y lento. Los cambios de pantalla, incluso en el Pentium más potente con 32 MB de RAM, duran varios segundos. Gawain tarda mucho en recorrer distancias muy cortas, y caminar supone aproximadamente el 80% de la acción del juego.

El diseño

Examinando con detenimiento el desarrollo de la aventura, de principio a fin, la simpleza lineal brilla sobre cualquier otro aspecto. Aunque se puede deambular por ciertas pantallas sin haber realizado algunas tareas, no se puede acceder a determinados lugares sin haber conseguido antes un objeto o haber recibido instrucciones de un personaje. Esto es corriente en muchas aventuras gráficas, pero en Chronicles of the Sword es escandaloso. Si además tenemos en cuenta el argumento, tras varios días de viaje camino del castillo de Morgana, se puede volver a los alcañanos de Camelot recorriendo tan solo dos pantallas. Es de suponer que si se viaja varios días a caballo, se han recorrido más de dos pantallas. Este fallo con-



Chronicles of the Sword

Precio: 7.990

Requerimientos de Sistema:

486/66 MHz, 4 MB de RAM,

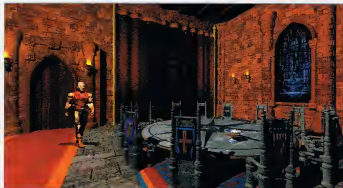
SVGA VESA, DOS 5.0, ratón,

CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido

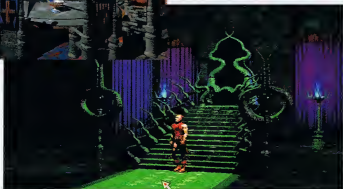
Nº de jugadores: 1

Editor: Psygnosis

Distribuidor: Electronic Arts



rá quien proporcione a Gawain la protección necesaria para enfrentarse a su antagonista. Acompañado por una maga, víctima de las malas artes de Morgana, Gawain emprende una caza que bien podría terminar en desgracia.



Garwain se convertirá en paladín del soberano para acabar con la maldad de la bruja Morgana



duce a otro que en realidad, es más una incomodidad que un fallo: el cambio de CD. Cada vez que hay que volver a Camelot una vez iniciado el viaje hacia el castillo de Morgana, hay que cambiar de CD, lo que supone un abuso de la paciencia del jugador.

Los diálogos resultan a veces interesantes, pero la inmensa mayoría de ellos son pesados y no aportan nada en especial a la aventura. Parece que están porque tienen que estar. En cualquier caso, lo más aburrido de todo son los continuos pascos que hay

que darse por las mismas pantallas una cantidad de veces nada razonable, ya que incidiendo una vez más en la lentitud de desplazamientos y cambios de pantalla, éstos pueden llegar a desesperar.

En cuanto a las animaciones, en algunos casos son tan absurdas, que es difícil reprimir la risa. No hay más que ver cualquiera de las escenas de los duendes para darse cuenta. El resto son tan cortas y rápidas, que no saben a nada, suponiendo además un fuerte contrapunto para la lentitud general del juego.

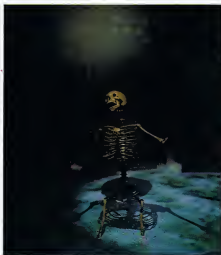
el usuario supone la decepción absoluta. Como en tantas otras aventuras gráficas, se ha elegido el sistema de puntos calientes o "hot spots" para destacar los elementos de pantalla susceptibles de interacción. Sorpresa, sorpresa: en muchas localizaciones del juego, si el cursor no está en un pixel determinado, no se puede acceder al objeto en cuestión. Esconder una jarra de cerveza tras la pata de la Tabla Redonda y oculta por una silla, tiene un pase, pero tener que estar media hora recorriendo la pantalla con el cursor para encontrar un cuerno, es intolerable. Así es muy fácil decir que una aventura dura 30

para cualquier juego, y por tanto, el que un programa -sea del tipo que sea- esté bien, depende del diseño y de elaborarlo pensando en todos aquellos que lo van a jugar.

Hace dos meses surgió la duda acerca de si este título iba a ser una aventura tan imponente como prometía (ya que no sería la primera vez que el "avance informativo" de un juego causaba falsas expectativas). Por desgracia, este es precisamente el caso de Chronicles of the Sword, una aventura que si bien ofrece un aspecto visual y una calidad técnica casi impecables, deja mucho que desear en cuanto a juego y jugabilidad

Interfaz

Si todo lo anterior no bastase ya para



convertir Chronicles of the Sword en un título nada aceptable, el interfaz del juego con



horas o más. El resto del interfaz es cómodo, ya que se accede al menú a través del botón derecho del ratón y desde aquí, a los objetos y opciones del juego.

La dificultad de una aventura gráfica ha de residir en los puzzles y situaciones que hay que resolver pensando y razonando, no en desquiciar al jugador buscando el pixel 130,156 para encontrar un objeto. Ya ha quedado patente en numerosas ocasiones que la tecnología permite crear una fachada imponente



Calificación

Chronicles of the Sword

Pros: Los gráficos de Chronicles of the Sword son imponentes, tanto en las animaciones como en los escenarios. Otro punto a favor es la idea de haber hecho un juego sobre el Rey Arturo.
Contras: La idea está mal desarrollada, y la lentitud del juego en cualquiera de sus aspectos, es escandalosa. Algunas animaciones son ridículas, tanto por lo que hace el personaje en sí, como por su duración. Lo peor de todo es el sistema de puntos calientes, que calienta a cualquiera.

El truco es...

Cuando Merlín te pida que vayas al pozo de la Reina Ginebra para coger un poco de agua, necesitarás la jarra de cerveza que le entregaste al guardia de la torre de Morgana. Habla con él y te la devolverá. Una vez hecho esto, entra en el pozo con la sangre de dragón y mata al esqueleto (cinco veces a la izquierda con el nivel de dificultad fácil). Coge el agua, y en la pantalla que hay a la derecha de las escaleras que bajan al pozo, busca intensamente un punto caliente para coger un cuerno.

TOP
SECRET

Touché: Las Aventuras del 5° Mosqueterero

Hombre rico, hombre pobre

Hace unos días, Geoffroi Le Brun —protagonista de Touché— telefoneó a nuestra redacción para formular una queja formal ante la opinión pública. Según él, su postura está avalada por la Mutualidad de Actores Repetidamente Utilizados en Juegos de Ordenador (MARUJO), en su rama de Personajes Principales (PP), eternamente enfrentada con la de Personajes Secundarios Obligadamente Efímeros (PSOE).

Geoffroi: No hay derecho a lo que me han hecho. Por fin consigo convertirme en protagonista de un juego de ordenador, y al final el desahogo cómico de mi personaje, encarnado por mi criado Henri, se queda con todo lo que me había costado tanto esfuerzo conseguir. En el MARUJO estamos muy disgustados con los guionistas del juego, y no estamos dispuestos a que esta situación se repita. Sobre todo si un paleta como Henri es el beneficiario del premio. Queremos reivindicar ante la opinión pública nuestro derecho a quedarnos con la chica, las riquezas, y todos aquellos bienes resultantes de nuestro trabajo. Sobre todo con las riquezas y los bienes. Ah, y por supuesto el vestuario.

CGW: Aunque esta situación no es muy habitual, dejaremos constancia en nuestras páginas de su reclamación. Sin embargo ya que estamos hablando, podría usted explicarnos —sólo para hacernos una idea— qué sucedió para que Henri saliese tan bien parado de su aventura, y usted tan... económicamente mal-trucho.

G: Bien.
"Cuando llegué a Rouen y me encontré con el Conde d'Ité moribundo ante la ta-



berna, le ofrecí un poco de agua y le prometí que encontraría su testamento y lo llevaría a París. Fue entonces cuando conocí a ese rastreador despojo llamado Henri, y necio de mí, le entregué una moneda de oro a cambio de una de plata. Henri entró en la taberna, y yo tras él. Hablé con el rufián de nuevo, y después con el tabernero para alquilar una habitación. Me fijé en unos hombres que había jugando cartas alrededor de una mesa y hablé también con ellos. Como ya sospechaba, estaban relacionados con el asesinato del Conde, y les mostré la moneda de plata instándoles a hablar conmigo o con la autoridad competente.

Mis amenazas tuvieron un mal fin, y horas más tarde desperté en mi habitación con un buen dolor de cabeza. Examiné el suelo y me di cuenta de que había una grieta, y dentro de ella una moneda que me apresuré a coger dada la precariedad de mi situación financiera.. Salí de la taberna y contraté al ladrón de Henri como criado, algo de lo que no tendría ocasiones suficientes para arrepentirme. Entré en la sastrería y tomé prestada aguja e hilo, y a continuación me dirigí al balcón de la mayor lagarta de la Francia del XVI: Juliette. Por aquel entonces yo ignoraba que la doncella fuese tan voluble,





"Fue entonces cuando conocí a ese rastrero despojo llamado Henri..."

y grité a su balcón para hablar con ella. Como quería profundizar más en nuestra conversación, utilicé la daga en la cuerda del carro que había en la calle para catapultarme al dormitorio de la criatura más bella y avariciosa de Rouen. Descubrí que quería un poema, y antes de abandonar su hogar, le cogí un pañuelo del tocador para tenerla siempre presente (hoy día me acuerdo de ella aun sin pañuelo).



"Fui a la herrería y cogí unas tenazas y una herradura que el buen herrero tuvo a bien regalarme. Hablé con el fómido hombretón, quien me dio unas valiosas indicaciones acerca de St. Quentin. Al intentar abandonar Rouen para dirigirme a la localidad mencionada por el herrero, el alcalde me detuvo en el camino reclamando un pase para dejarme proseguir mi viaje.

Embelesado por la belleza externa de aquella mala pécora, mis pasos me llevaron a la catedral, donde hablé con un monje para averiguar cuándo abriría de nuevo el templo. Me dio una octavilla, y aun no sé por qué, pero compré una miniatura de la catedral como recuerdo a un vendedor que había frente a la catedral."

G: Por cierto, ahora que lo pienso debería hablar con mi agente antes de seguir relatándole mi historia. Esto puede valer una buena suma, y si ustedes no están dispuestos a pagar, siempre habrá alguien que lo haga. Seguro que los de "La Partrí 'les Adventurers'" acocinan una pasta.

CGW: Bien, no hay ningún problema. Es usted libre de suministrar la información a quien quiera, al igual que los somos nosotros para tratar de obtenerla de otras personas... Como Juliette o Henri.

De repente, el teléfono se puso al rojo vivo y una asombrosa cantidad de insultos en varios idiomas, salió atropelladamente por el auricular.

G: Está bien, pero que conste que esto es un chanta-je en toda regla, y me quejaré al MARUJO.

CGW: Perfecto. Ahora prosiga.

Visto lo visto, y oído lo oído, me vi obligado a ir al Cuartel General de los Mosqueteros en Rouen, y pedirle al Capitán Armand Amás un pase. Pero él estaba muy ocupado intentando localizar una carta perdida, y tuve que ayudarlo a dar con ella. Para ello examiné la pluma y el tintero, el cuenco dos veces (y no sé porqué, el capitán me dio un melón), y todos los papeles y objetos que había encima de la mesa. De pronto me di cuenta de que había un montón de papeles en blanco a un lado de la mesa, y utilicé uno de ellos sobre la vela encendida de la mesa. Se lo entregué al capitán y pase en mano, reanudé mi viaje. Por desgracia tuve que hacer un alto en el camino, y pasé la noche en una posada regentada por un orondo alemán muy amigo de la cerveza.



TOP SECRET



Allí conocí a un curioso monje con el que hablé un rato, y le entregué la octavilla de la catedral de Rouen. Le interrogué sobre el hombre de la capa azul y cuando recordó que debía ir a Amiens, salí de la taberna y proseguí mi camino hacia St. Quentin. En esta bonita ciudad, intenté entrar en la taberna para refrescarme un poco, pero unos soldados me impedían la entrada. Utilicé el melón que me había dado el capitán para distraerles arrojándolo al río, y mientras ellos lo buscaban me colé en el local, donde hablé con el mesonero y le pedí que le sirviera la última botella de brandy a un caballero que había en una mesa. Mientras lo hacía, tuve unas palabras con el hombre que estaba sentado al calor del fuego, un curioso personaje que dijo llamarse Dumas. Al conocer mi necesidad de un poema, me pidió algo que inspirara sus versos y le entregué el pañuelo de Juliette.

Con uno de mis objetivos personales cumplidos –aunque ahora sé que no mereció la pena el esfuerzo–, continué con mi misión y hablé con el oficial sobre las cartas y un favor. Él me dio una carta marcada y retiró a sus hombres de la puerta, por lo que en agradecimiento, el mesonero me regaló una botella de vino. Decidí entonces acudir a la catedral para dar gracias antes de partir, y allí cogí una vela, un crucifijo y un paño. Por primera vez, conocí al malvado Cardenal de Guise.”

CGW: Detecto un tono bastante neutral cuando se refiere al cardenal. Al fin y al cabo, él fue el responsable de gran parte de sus desventuras.

G: Como buen malvado de la historia, no hizo más que cumplir con su parte. Y además, uno ya está acostumbrado a

que los malos sean muy malos, pero no a ser traicionado por la mujer que ama y su propio criado. Esos dos monstruos, siervos del Príncipe de la Falacia y el Engaño... Pero claro, es normal. Perteneciendo como pertenecen a la rama del PSOE...

CGW: Er, bien, ya tendremos ocasión en otro momento de hablar del MARUJO. Ahora si es usted tan amable, prosiga con su relato.

G: De acuerdo, pero no olvide que hemos de hablar más tarde del PP y el PSOE.

“Encaminé mis pasos hacia Amiens, y en la herrería cogí el linimento para caballos. Salí de allí y entré en el monasterio, y con mucha discreción, tomé prestados una pastilla de jabón y un hábito que había cerca del abrevadero que los santones usaban como pila. Pero me faltaba algo para completar mi disfraz, así que fui a la zapatería y me hice con un par de sandalias rotas que tuve que remendar con el hilo y la aguja. De vuelta al monasterio, le entregué a ese desagradecido de Henri la cruz, el hábito y las sandalias, pidiéndole a continuación que entrase en la capilla. Al sonar las campanas, indagué la puerta que había a la izquierda más cercana a mí.

Mi hombre había escapado, pero desgarré su almohada con la daga y encontré el testamento. Abandoné entonces Amiens a toda prisa, pero tuve mala suerte –seguro que Henri tuvo algo que ver en aquello–, y al detenerme en el cruce de caminos a leer un cartel, fui asaltado y perdí el testamento. Desesperado, elevé la mirada al cielo en muda plegaria y detecté

un brillo muy peculiar en un árbol. Tras saltar tres veces, conseguí coger un bonito reloj que había en un nido. Recordé en aquel momento que tenía un poema para mi entonces amada –hoy repudiada– Juliette. De nuevo en Rouen, encontré un martillo y una escalera. Con la herramienta rompí la escala y utilicé los pedazos para entrar por segunda vez en los aposentos de la pérdida y voluble dama, quien una vez recitado el maravilloso poema, me pidió unas flores. Antes de marcharme, me fijé en un frasquito de perfume que había sobre el tocador y me lo llevé.





“Tuve unas palabras con un curioso personaje que dijo llamarse Dumas...”

Tuve oportunidad aquel día de asistir a uno de los espectáculos más horribles de la Francia del siglo XVI: el linchamiento de una supuesta bruja. Tanta pena me dio la pobre mujer, que utilicé el jabón sobre su bastón y le regalé el perfume de Juliette, y ella, agradecida, me obsequió con una posición. Aproveché para coger algo de fruta del suelo y me dirigí al Cuartel de los Mosqueteros para presentarme ante el capitán. Antes de entrar en su despacho hablé con D'Aragnan, y gracias a él supe que el ladrón había sido visto y que el capitán tenía más información al respecto. Mi superior me habló de Le Mans, pero se negó a darme un nuevo pase hasta que no tuviese mi certificado de tirador. Hablé con Attos y él me instruyó acerca de la prueba que debía pasar. Como no tenía tiempo para andar practicando mi puntería, fui a la herrería y utilicé el souvenir de la catedral con el yunque, entregándoselo a continuación a Attos. Certificado en mano, el capitán me extendió un nuevo pase y fui a Le Mans a toda prisa.”

G: Perdona la interrupción, pero, ¿sabe que esto es conferencia y que llamo desde Francia?

CGW: ¿Y?

G: Pues que me está costando a mí el dinero, y quien va a vender revistas a costa de mis declaraciones son ustedes. Creo que voy a colgar y a esperar su llamada.

CGW: Me reitero en lo que le he dicho antes: si usted no quiere hablar con nosotros, alguien lo hará.

G: ¡No es justo! ¡Me roban la chica, el dinero y el castillo, y encima tengo que pagar yo la llamada internacional!

CGW: Así de dura es la vida. Le aseguro que si termina con su narración, dejaremos buena constancia de su parecer con respecto a los hechos acontecidos.

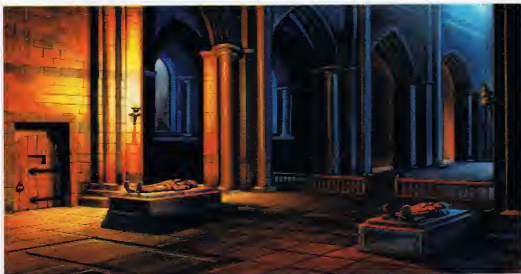
G: Está bien, espero no quedar decepcionado cuando lea esta conversación en sus páginas.

“Conseguí un cubo y un horario de carruajes en la he-

rtería, y camino de la catedral cogí unas flores de un puesto muy bien montado. Aunque reconozco que lo siguiente que hice, no estuvo nada bien, me metí en el confesionario y cuando se acercó un hombre a expiar sus pecados le pregunté acerca de la floristería. Al terminar la confesión, confirmé con el monje mis sospechas sobre la tienda de flores. En la taberna de Le Mans, hablé con un jugador de cartas y le pregunté que dónde podía jugar una partida con caballeros —o algo similar, lo cierto es que no recuerdo muy bien la frase exacta—. Ante su respuesta, le pregunté sobre la guardia de los jugadores y me dio una clave para acceder a ella. Fui a la floristería, hablé con la dueña y le dije la clave.

Una vez reunido con los tahúres, le entregué la carta marcada al que estaba sentado a la derecha, y mientras seguían con su partida, hablé con el jugador de la izquierda, quien me informó acerca del prostíbulo y me comunicó la clave para acceder a él. Bajé a la tienda y hablé de nuevo con la dueña, diciéndole la nueva clave para poder acceder a las habitaciones de Fifi. Arriba, examiné las botas que se veían bajo las cortinas y descubrí al saltador que me había robado el testamento. Él me condujo de inmediato al campamento de los bandidos. Hablé con todos ellos hasta encontrarlos en presencia de su jefe, a quien le entregué la tabla de horarios de carruajes y el reloj a cambio del testamento.

Con el preciado pergamino en mi poder, me dirigí finalmente a París, donde tuve que hablar con todos y cada uno de los vendedores para averiguar qué necesitaban y entregárselo. La botella de vino al vendedor de vinos a cambio de una de vi-



TOP SECRET



no joven, ésta a la vendedora de mimbre a cambio de su banqueta, el taburete al panadero por un poco de pan, el alimento al vendedor de queso por un poco de queso, y por fin éste a la vendedora de ratas a cambio de una rata frita ensartada. Me fijé en un chiquillo con aspecto de pilluelo que había a la entrada de un callejón, muy cerca de la vendedora de ratas fritas, y al darme cuenta de su apetito, le di la rata y la fruta. El amable jovencito me llevó hasta el Louvre.

Cuando salió una dama parecidísima a Juliette, le pregunté al guardia de la puerta por ella y me dio una invitación que leí apresuradamente. Tras una obligada visita a Notre Dame, donde aproveché para coger un letrero, volví a Amiens y usé la pintura con las flores para que parecieran orquídeas, y volví a Rouen. Esta vez vería a la rabiza mayor del reino a solas. Le entregué a su padre la invitación y el anciano salió presuroso hacia París. Subí a los aposentos de Juliette, le di las flores y le pregunté acerca del canciller. Por primera vez en su vida, ella me hizo un favor y me condujo ante uno de los hombres más poderosos de Francia, pero apareció el Cardenal y me robó el testamento y se ocultó a Juliette. Si entonces hubiera sabido cómo era en realidad, no me hubiera molestado en rescatarla.

Volví a Rouen y leí la nota que el capitán me había dejado en el Cuartel, así que me apresuré a llegarme hasta Le Havre para cumplir con mi deber. Antes de hacerlo, empapé el paño del altar en el caldero de la taberna. Para poder conseguir los planos que necesitaba nuestro ejército, tenía que cruzar el canal

en barca, pero el bote estaba roto. Con el paño del altar impregnado en la sustancia del caldero, tapé el agujero, corté las amarras—con lo que conseguí un trozo de cuerda—, y usé la pértiga con el letrero de Notre Dame para hacer un remo. Usé la barca y llegué ante una siniestra compuerta del alcantarillado de Le Havre que estaba cerrada con llave. Al examinar la vela, usé uno de los trozos para impregnar de cera la daga, obteniendo así un molde de la llave, y volví a la armería de Le Mans para conseguir la herramienta necesaria para hacer una llave.

Tuve que llenar el cubo con agua de la pileta y verter en él el linimento para caballos. Le ofrecí el baño al armero y en pago del favor, él me dio una lima que usé sobre la daga encerrada. De vuelta a Le Havre con mi flamante llave, abrí la compuerta y entré en la taberna, donde me dediqué a hablar del tiempo con el primer perro inglés que osó dirigirme la palabra. Hablé con todos los soldados, y uno de ellos me confundió con un agente inglés y me entregó una fórmula secreta. Después me aproximé a mi contacto, la camarera, y le pedí un menú. Al entregarle los planos al capitán, me dio permiso para continuar con mi cacería y me entregó las llaves del Cuartel General de los Mosqueteros en Rouen.”

CGW: ¿No se cansaba de andar tanto de un lado para otro?

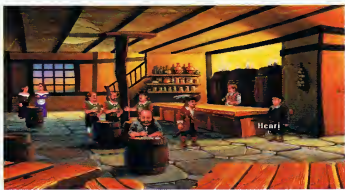
G: El honor de un Mosquetero de Su Majestad está por encima de todo, y no importan las fatigas ni penurias que haya que pasar con tal de cumplir con una promesa hecha a un moribundo.

CGW: Sin embargo, hoy se arrepiente de haber realizado tantos esfuerzos.

G: Ciertamente, pero en aquellos difíciles momentos ignoraba estar rodeado por viboras.

“En Rouen, me dirigí a la escalinata que había a la izquierda de la plaza y me encontré a un tal Miguel Angel DaVinci atrapado en las puertas de una finca. Tuve que bajarle con las tenazas del herrero y así poder coger las llaves para abrir. Cuando llegué ante el extraño artefacto del inventor, supe que





"El honor de un Mosquetero de su Majestad está por encima de todo..."

le faltaban varias piezas y combustible. En el despacho del capitán, en el Cuartel General de los Mosqueteros, cogí la bandera para usarla como vela; en los aposentos de Juliette, abrí un arcón y cogí unas medias para usarlas con el timón. Me quedaba aún por delante una ardua tarea, y por desgracia, me cruzaría de nuevo con el Cardenal.

Fui a la Catedral de Rouen, y cuando el Cardenal salió, me acerqué a las tumbas. Usé la cuerda con la antorcha y cambié las tapas de los sarcófagos. Cuando el Cardenal volvió a aparecer y a marcharse por segunda vez, recogí del suelo una pequeña placa metálica que me serviría para poner un parche en la tubería del ingenio de Miguel Angel.

La obtención del combustible me obligó a darme otro paseo hasta St. Quentin, donde le entregué la fórmula secreta de los ingleses al herrero y cogí un cubo que llené con carbón incandescente de la fragua. Por fin a bordo del invento de DaVinci, usé el combustible sobre la caldera y abrí el grifo para poner en marcha el ingenio. Camino del castillo de De Peuple, tuve que seleccionar las palancas de control en un orden determinado: grande, grasienta, grasienta, roja, grande y... Bueno, ocurrió una desgracia y pasó algo que no creí que fuese a ocurrir en toda mi vida: volé por los aires hasta las almenas. Lo peor de todo es que se supone que para esas escenas se debe utilizar un doble, pero el MARUJO ya ha permitido la oportuna queja a quien corresponde.

Cuando el soldado intentó detenerme, le dije que no tenía invitación, y le pedí a Henri que le entregara el sudoroso papel al buen hombre. Abrí la puerta y hablé con Juliette hasta enterarme de la existencia de una puerta secreta. Examiné con cuidado un busto que había a mano derecha y descubrí una anomalía en la nariz. Le di a Juliette la poción de la bruja, y una vez que desapareció todo el mundo, procedí a coger la nariz y a entrar por la puerta secreta.

Estaba en la antesala de la habitación mágica del Conde d'Iré, pero una trampa me impedía el paso. Usé la espa-

da con la cadena del suelo, y ésta sobre el gancho, aplicando el conjunto al foso. Al otro lado, escuché una conversación del Cardenal, y cuando el intrigante religioso abandonó la estancia, entré en aquel antro de herejía. Hablé con el guardia y examiné el libro que había más a la izquierda de la estantería más baja. Hablé de nuevo con el guardia y le pregunté la hora, con lo que el pobre cayó en trance dejándome libre para actuar a mis anchas. Cogí la tiza del suelo y la utilicé sobre el libro que había encima de la mesa. El resto es historia, pero huelga decir que al final, la mala pécora de Juliette y el palurdo de Henri se quedaron con todo y ahora viven apesostamente felices."

CGW: ¿Y cómo es que siendo el protagonista del juego, le sucedió esto?

G: Debido a un inoportuno, estúpido e inesperado cambio de última hora en el guión de la aventura, se decidió que el final fuera así, ya que parecía ser que de otra forma no tenía mucha gracia. Lo lógico hubiera sido que yo, el héroe desinteresado, hubiera recibido toda la gloria, las riquezas y la chica.

CGW: Otra vez será. De momento, aquí quedará constancia de su relato. Esperemos que le vaya mejor a partir de ahora.





Sexo, mentiras y vídeo digital

Hardline

Las películas interactivas no tienen porqué ser aventuras gráficas más o menos entretenidas. Buena prueba de ello es este trepidante juego que, además de mucha acción, ofrece una trama alucinante. De todo ello nos habló su equipo de programación en las instalaciones de Cryo, en París, durante una visita que les hicimos el mes pasado.

Vídeo en tiempo real a pantalla completa (en modo VGA) o en "cinemascope" (en modo SVGA) para una aventura de acción en la que prima el segundo componente sobre el primero. ¿Alguien se acuerda de un juego llamado "Operation Wolf"? Pues bien, Hardline resulta tan adictivo como esta vieja gloria que tuvo a miles de viciosos pegados a la máquina recreativa durante meses en los salones arcade.

Pero el grado de adictividad de este juego no viene únicamente impuesto por el potente y brutal nivel de acción que posee, sino por un argumento que engancha al poco tiempo de empezar a jugar y que despierta una ansia repentina por conocer más y más de la historia del misterioso protagonista.

Al principio...

Todo empezó con un accidente de coche. Ted tendría entonces unos 10 años, y sus padres y hermano murieron en la carretera. El quedó en coma, y el ejército se aprovechó de su orfandad y su inconsciencia para practicar un experimento que cambiaría su vida para siempre.

Años después, en un caótico futuro en el que el poder está en manos de las bandas y hay rebeldes por todas partes, Ted Irvin se ha convertido en piloto de helicópteros. Ofrece sus servicios al mejor postor, pero su buen corazón le acaba metiendo siempre en toda suerte de líos poco remunerados. Durante el vuelo

de vuelta de una misión, Ted recibe por el canal de banda ancha un mensaje de socorro procedente de un almacén abandonado. Allí se encontrará por primera vez con los Sectoides, unos peligrosos fanáticos adeptos de una extraña secta dirigida por una misteriosa entidad conocida como "The Deck".

Empujado por las circunstancias, Ted se une a la resistencia para luchar contra la secta, y conocerá entre sus nuevos aliados a dos personajes que serán muy importantes en su más inmedia-

resto de la historia, pero hay misterio, suspense, acción, traición, revelaciones, mesías e incluso... SEXO. Sí, es cierto. Ahí están las imágenes que lo certifican. Si Phantasmagoría contenía ciertas es-



to futuro: Morgan y Catherine. El primero es el jefe de la resistencia, y la chica es un miembro más de los valientes soldados que se enfrentan a la dictadura de "The Deck".

No merece la pena "destrapar" el



Hardline

Precio: 7.990 (Orientativo)
Requerimientos de Sistema:
 486/66 MHz, 8 MB de RAM,
 CD-ROM 2x, VGA y SVGA VESA,
 Tarjeta de Sonido, Ratón,
 DOS 5.0
Nº de Jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Virgin



Cientos de sectoides tratarán de impedir el avance de Ted



cenar que podían herir la sensibilidad del jugador, Hardline apela a otro tipo de sensibilidades.

Acción animada

Las secuencias de acción son constantes, y muchas de ellas combinan el movimiento de personajes y escenarios al mismo tiempo. Aunque se trata siempre de cursos prefijados, no deja de "tener su encanto" el ser atacado por personajes de carne y hueso a

los que se puede eliminar mediante un certero disparo. Cientos de sectoides tratarán de impedir el avance de Ted hacia su destino final ante "The Deck".

Estos enemigos son actores que realizan todo tipo de cabriolas sobre escenarios filmados o generados por ordenador. Pero no sólo hay humanos, también hay robots, tanques, jeeps, helicópteros y toda suerte de objetivos deseados de saltar por los aires.

Todo un despliegue de medios digitalizado para deleite del jugador. Lo más práctico es comprar un ratón de 2000 pesetas



para destrozarse el botón izquierdo jugando a Hardline.

Aventura armada

En Hardline hay que realizar pequeñas tareas que se pueden considerar perfectamente como objetivos de aventura —por ejemplo encontrar las suelas aislantes para cruzar el charco de ácido—. Pero además de estos leves toques "aventurescos", en Hardline se puede disponer de hasta 15 armas y accesorios diferentes, cada cual más potente que la anterior.

Desde luego, el arma definitiva es la mente de Ted Irvin, pero no siempre está disponible, y mucho menos al principio del juego. Por eso hay que contar con el arsenal material que permitirá al héroe de Hardline enfren-

CRYO

La verdad es que al principio chocaba un poco ver a una empresa como Cryo tal como es por dentro, sin adornos ni tapujos. Sin embargo, esto también tenía su encanto. Allí trabajan más de 150 personas, lo que convierte a Cryo en la compañía independiente más grande de Europa dentro del sector de los juegos de ordenador. Con títulos como **Dune, Aliens, The Raven Project, Lost Eden, Commander Blood, Mega Race o Dragon Lore** en su haber, esta compañía francesa se ha consolidado como una de las desarrolladoras más punteras del mercado. Su último proyecto, **Hardline**, es buena prueba de ello.



Con más de 70 horas de juego, Alien Odyssey es todo un logro a nivel técnico

tarse a su némesis y rescatar a la chica.

Huelga decir que la calidad técnica de Hardline es admirable, ya que aunque sea cierto que posee ciertos de-

fectos a nivel gráfico en el modo VGA, éstos se deben al énfasis que se ha puesto en la maniobrabilidad y la velocidad del juego, y por tanto son perfectamente compren-



El truco es...

Cuando estés en el complejo militar, necesitarás una huella dactilar para abrir una puerta. Vete a la sala de ordenadores, coge un trozo de celo y utilízalo para recoger un "dátil" que hay en el monitor.



Así se hizo

Mentes privilegiadas

La idea de Hardline nació hace dos años, cuando Nicolas Mathieu y Grégoire Glachant, autores del juego, empezaron a dar forma en sus mentes a una historia que después se convertiría en una de las más brillantes que se han llevado a un juego de ordenador. Su filosofía era llevar una película, rodada con todo el equipo de cine pertinente, al ordenador, generando un sistema de interactividad muy flexible que permitiese al jugador llevar las riendas en casi todo momento. Se añadirían ramificaciones al guión para fomentar la sensación de interactividad, pero siempre manteniendo un hilo totalmente comprensible y fácil de seguir. Todo este proceso llevó un año entero. Nicolas y Grégoire tenían entonces tan sólo 16 años.

Pero lo que resulta alucinante de estos dos señores, es que no sólo han escrito el guión, sino que han dirigido la película, a todos los equipos técnicos de cine, a los técnicos de sonido y animación, y en general, a todo el mundo que hay detrás del proceso de producción del juego. Todo esto en un periodo de dos años. Una vez finalizado el guión, los dos jóvenes diseñadores tuvieron que vérselas con un montón de gente que en su gran mayoría ya contaba con una buena experiencia en el sector. Comenzó la búsqueda

de técnicos, actores y localizaciones. Cuando los actores fueron seleccionados, tuvieron que meterse en la cabeza que se trataba de un proyecto interactivo y que la mayor parte de los escenarios estarían vacíos, ya que más tarde se añadirían los decorados y algunos elementos durante el proceso de post-producción. Establecida esta premisa, se dio el pistoletazo de salida del vertiginoso e intenso rodaje que duró unas 6 semanas. La mayor dificultad, se-

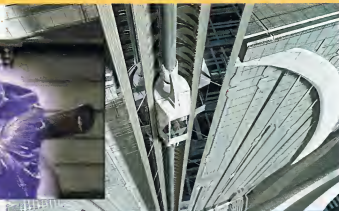
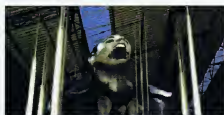
gún Nicolas, era expresar con exactitud sus deseos, ya que en ocasiones no lograba hacer entender al equipo las motivaciones de los personajes, las posiciones y movimientos de la cámara, y un sinfín de detalles que el resto de los mortales, jamás tendría en cuenta. A un ritmo de 20 escenas diarias, con hasta 30 tomas para alguna de ellas, la confusión de los actores era a veces desesperante por la inexistencia de los decorados para muchas de las escenas. Toda esta locura ha quedado condensada en 1120 minutos de filmación.

Post-producción

Con 190 Gigabytes de datos, el equipo de post-producción comenzó a trabajar en Julio del 94. Tenían 300 escenas de diferentes duraciones y con distintos planos, y el grupo de 12 personas que debía convertir aquello en algo coherente y vistoso tenía ante sí la ardua tarea de integrar vídeo,



Arriba: Parte de las 20 Pentiums que trabajan día y noche en Cryo. A la izquierda: Jean Marc, responsable de los efectos de sonido.



sibles. Sin embargo, en el modo SVGA la calidad de la imagen es perfecta, siempre y cuando se cuente con un Pentium, claro está.

En suma, Hardline es un señor juego que merece mucho la pena, ya que conjuga un brillante argumento con un nivel de acción que climi-

na el estrés de cualquiera que se atreva a poner a prueba sus reflejos y pericia. Muy probablemente, si se hubiera grabado una película comercial con el guión de este juego, el filme hubiera tenido una buena aceptación entre el público. Es fascinante cómo se han conseguido entremezclar de tal manera acción y aventura. Hardline estará traducido y doblado al castellano.

imágenes foto-realistas y gráficos 3D. Como entonces ya había novedades tecnológicas que probar, empezaron con las imágenes 2D, y después continuaron con los vehículos, los objetos y los edificios en 3D. Hubo que crear todo tipo de elementos, desde el más sencillo como un "morphing", hasta los focos de luz de los helicópteros o la integración de movimientos de cámara en cámaras 3D. Todo este trabajo supuso entre 1 y 2 semanas por cada 2 segundos de animación.

Después, se incorporó a David de Gruttola para crear una partitura de 90 minutos y a Jean Marc, encargado de los efectos de sonido. Nicolas supervisó a Jean Marc para obtener todos los efectos tal y como quería que fueran, mezclando así todos los componentes de la banda sonora (sonidos de ambiente, voces, música, detalles de explosiones, pasos, choques...) en varias capas tanto para escenas

de juego como de la película. Lo más complejo de definir dentro de los efectos de sonido, fue la descarga psíquica, ya que al no existir nada semejante en la realidad, Nicolas sudó sangre para que Jean Marc entendiese lo que quería. El total de efectos creados para Hardline, supera las 150 horas de audio.

Mientras se trabajaba en todo esto, Emmanuel Chiqui se volvía loco para sincronizar imagen y sonido y comprimirlos. Esta labor necesitó de 50 ordenadores para comprimir cada nivel, a un ritmo de 20 minutos por escena. Por fortuna el sistema trabajó solo y no requiere que nadie lo controle una vez lanzado el proceso. Y en el día a día, se enviaban constantemente todo tipo de procesos a la monstruosa batería de 20 Pentium que trabajan a toda velocidad realizando las más variopintas tareas como la compresión de un gráfico o la generación de un modelo 3D.

Con más de 300.000 líneas de código y 8 Mb de fuente, Hardline ofrece una calidad de imagen y sonido de lo mejorcito que se ha visto últimamente en juegos de ordenador.

Arriba: Nicolas Bonvalet, responsable de las imágenes de post-producción
A la derecha: Nicolas y Grégoire, los monstruosos que han dirigido el invento.

Ahora Nicolas y Grégoire tienen 18 años, y muchos proyectos por delante. Con esta primera odisea, un bautismo absolutamente excepcional, tienen difícil superar el listón que ellos mismos se han impuesto, pero tienen toda la vida por delante para hacerlo.



Calificación

Hardline

●●●●●

Pros: El guión y el nivel de acción son de lo mejorcito que se ha hecho últimamente en este tipo de juegos. Si ya estás aburrido de Doom -o nunca te gustó-, Hardline es sin duda tu juego.

Contras: En el fondo, el juego es un "mata-bichos" muy bien adornado, pero sólo eso. Resulta sorprendente el nivel que puede alcanzar la guionización de un juego para pasar de normal a muy bueno.

Sobre mundos inmundos

Hexen: Beyond Heretic

En un universo de pesadilla, donde las distintas realidades se superponen en una apresurada carrera por controlar el horror; un guerrero, un clérigo y un mago deberán poner fin a ese delirio onírico. Abstraído por una de esas tres personalidades, alguien o algo te espera más allá de los límites de Heretic...

La aratus, Daedolon y Parais: el guerrero, el mago y el clérigo abandonados a su suerte en un mundo en desgobierno, donde la anarquía ha impuesto la supremacía de los fuertes. Una esfera de vida con la muerte imperando los sentidos, dentro de un entramado inhóspito que nos transporta a través de Heretic hasta un Doom evolucionado que encarna la Nueva Edad Media del Hombre.

Estos tres humanos, que han podido escapar de la influencia que en la decadente sociedad del hombre tienen las clases dirigentes: la Legión, la Iglesia y el Arcano;

tá distribuido en varias decenas de niveles donde encontrarás de casi todo –como en botica– Las diferentes estancias se articulan sobre una serie de ejes centrales: núcleo en donde nacen las ramificaciones de pasillos y salas que constituyen el total del inmueble. Bastante oscuro –en general–, el ambiente viciado que empapa toda esta depravación, esconde resortes que activan mecanismos ocultos, con mortales consecuencias –en ocasiones– para quien los activa.

Verdadero prodigio de maquinaciones y peligros, este castillo es una trampa en su conjunto. Además de los pe-

das asesinas de Korax. A lo largo de sus corredores, encontrarás –entre otros– frascos con vida, maná, discos de repulsión, blindajes, amuletos, alas, llaves para abrir puertas, teletransportadores y ondas rojas de final de nivel. Deberás emplear todo ello con sabiduría, puesto que tendrás pocas cosas infinitas y en ocasiones, tendrás que enfrentarte ante más de cincuenta de los secuaces del Jinete de las Serpientes.

Todos contra el bestiario

Como es de suponer, Hexen alcanza su éxtasis cuando el juego se comparte entre va-



Hexen

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema:
 386/33 Mhz (mejor 486), 4 u 8 MB RAM, VGA, MS-DOS 5.0
Nº de Jugadores: 1 (PC), 4 (red) y 2 (modem)
Editor: ID Software
Distribuidor: New Software Center.



intentarán liberar a nuestra raza de los líderes a quienes un día siguieron. Una difícil misión que sólo concluirá cuando eliminen a Korax, un Jinete de las Serpientes más poderoso que D'Sparil, aunque no el más perverso.

La fortaleza

El castillo de Korax –lugar en donde discurre la acción–, es



ligros que dimanan de su rara construcción –diferentes alturas, ríos de lava, techos que se precipitan y aplastan todo aquello que se encuentre debajo...–, no debemos olvidar que es la guardia de las hor-



rios jugadores, pudiendo comunicarte con los demás a lo largo de la partida. Y es que no te vendrá mal cualquier ayuda que se te proporcione, dada la cantidad de enemigos a los que deberás enfrentarte:

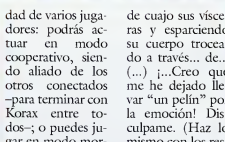


Verdadero prodigio de maquinaciones y peligros, este castillo es una trampa en su conjunto



lo que puedes encontrarte que todavía no haya nombrado: verdaderas aberraciones. Pero todavía hay más, porque existen dos formas de avanzar en la partida con la modali-

amigo: alíate con otro para eliminar de la partida a un tercero y luego traicionar al que fue tu compañero asesinándolo por la espalda, con una puñalada traperera, arrancando además



afrits, stalkers, wendigos, reivers, obispos oscuros, centauros, slaughtaurs, ettins, zedeks, serpientes del Caos, etc. Con esos nombres imagínate

dad de varios jugadores: podrás actuar en modo cooperativo, siendo aliado de los otros conectados -para terminar con Korax entre todos-; o puedes jugar en modo mortal intentando cargar todo aquello que se mueva a tu alrededor, incluidos los otros jugadores, que reconocerás por sus respectivos colores. Un consejo de

de cuyo visceras y esparciendo su cuerpo troceado a través... de... (...) ¡...Creo que me he dejado llevar "un pelín" por la emoción! Disculpame. (Haz lo mismo con los restantes)

En resumen, podríamos concluir diciendo que están cubiertas hasta las exigencias de los más elitistas, todo ello inmerso en una perfecta ambientación donde las sombras acechan en cualquier parte. Gran variedad de armas, enemigos y ambientes, salpicados con unos toques de humor negro que hacen de esta continuación de Heretic uno de los Doom más activos y la última entrega de una saga que parece prometer cosas que ni siquiera imaginamos aún...

Calificación

Hexen
○○○○

Pros: Entre los tres personajes suman 11 armas distintas y te enfrentarás a una quincena de especies diferentes de enemigos, pudiendo usar cerca de una veintena de útiles entre aparatos y hechizos. Hexen es uno de los juegos más completos que puedes encontrar en el mercado.

Contras: Encontrarás sorpresas, pero no es un juego al que podamos calificar como "sorprendente". Es divertido, pero -al fin y al cabo- otro Doom más.

El truco es...

Me remito a los que aparecieron publicados en nuestro número 5. No obstante, para aquellos que no hayan podido conseguirlo, aquí expongo algunos que deberás teclear en cualquier momento del juego: **VISIT + N°** de nivel -te traslada al nivel elegido-. **NRA** te da todas las armas. **BUTCHER** mata todos los enemigos. **LOCKSMITH** te suministra las llaves y **CLUMBED** recupera tu salud. **CASPER** para atravesar paredes.

!!Esto es... otro mundo!!

Big Red Racing

Una cosa son carreras de coches, pero otra muy distinta intentar poner en las pistas todo aquello. Parecía demasiado a primera vista. A segunda... ¡lo era!

Martes, 14 de Mayo de 1996. 8:50h de la mañana. Editorial América Ibérica. Redacción de Computer Gaming World. Han llegado dos personas. Una tercera llegará en breve y el resto más tarde.

- Hemos recibido esta caja.
- (...)
- ¡Dios!, otro de coches.
- ¡Oye!, Pssh, pssh...
- ¿Qué?
- ¿Que yo no pienso tragarme el marrón!
- Pues pásalo a J.
- No se lo va a tragar.
- ¿Y...?
- ¡Buenos días! ¿Qué tal?
- ¡(Dios, otro de coches)! Sólo me queda por terminar éste de coches ¿no?
- ...Eh, sí.
- Vale, ahora mismo me pongo. Tiene buena pinta ¿no? -(¡La madre que lo...!)-
- S.. sí.

La droga

Aquel escéptico, que se vio obligado a soportar otro aburrido juego de coches con las opciones de siempre, parecidos gráficos, rock & roll, etc, etc., aún estaba absorto ante la pantalla de su monitor cinco horas más tarde, saboreando un novedoso concepto de juegos de carreras, desarrollado a lo largo de un abultado número de circuitos reparados por todo el mundo que incluían ríos, hielos eternos y superficies extraterrestres tales como las de la

Luna, Marte o Venus, -amén de las tradicionales pistas, rampas, etc.-; pilotando vehículos tan disparados como descapotables, excavadoras, camiones, tanquetas, anfibios, zodiacs, helicópteros, vehículos lunares, naves espaciales, etc. Hasta un total de diez y ocho.

Dotado de unos gráficos alucinantes, buena música rockera y un desarrollo perfecto de la arquitectura del juego, la cuidada presentación del mismo en todas sus facetas, es la guinda en esta divertida maravilla. Conclusión: ¡un juego genial! Por cierto, como habréis podido adivinar, soy el "pringao" a quien le tocó escribir el artículo sobre este juego, y puedo

petición. Como siempre, el problema es que sólo el manual será traducido al español, lo cual es una traba para aquellas personas que no hablen ese idioma.

La vuelta al mundo en veinticuatro circuitos.

Al mundo y también a parte del Sistema Solar, porque existe la posibilidad de correr en escenarios alienígenas. Hasta ellos puedes lle-



Big Red Racing
 Precio: 7.450 (orientativo)
Requerimientos de Sistema:
 486DX (recomendado Pentium),
 8 MB RAM, MS-DOS o Windows
 95
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Dmark
Distribuidor: Proein



asegurar que es lo más fascinante que visto hasta hoy en el mundo de las carreras de coches. Además de lo explicado anteriormente, puedes activar las destemillantes y a veces atrevidos comentarios que una especie de "reportero más dicharachero" irá soltando a lo largo de la com-

gar jugando en tres modos distintos: una sola carrera, un torneo o en el modo para varios jugadores, pudiendo experimentar con una pantalla dividida en dos (una imagen para que cada jugador vea por dónde discurre su vehículo en un mismo PC), o si juegas a través de la red o con un módem. Las distintas perspectivas ofrecidas en-

Lo más fascinante visto hasta hoy en el mundo de las carreras de coches



tre las posibilidades de Big Red Racing, vienen dadas en una línea similar a las editadas en las últimas entregas de juegos de competición: vistas aéreas, primeros planos, adelantamientos laterales, opción a pilotar desde dentro de la cabina del vehí-



El truco es...

Sólo una advertencia: atiende al tipo de vehículo que llevas y la textura de la superficie por donde se mueve, porque dependiendo de estas dos cosas, la conducción -sobre todo en los giros- será muy distinta. No es lo mismo conducir una excavadora por el suelo que un aerodeslizador en un río.

culo etc., sin olvidar imágenes más o menos raras tales como saltos a través de las rampas, túneles, etc. Así mismo, podrás elegir entre varios pilotos para con-

ducir tus vehículos ya que cada uno tiene su propia personalidad y sus aptitudes. Por último, algo imprescindible: el logo. No obstante, mi opinión es discutible, pero creo que está por debajo de la realidad del juego. Pruébalo y lo verás.

Calificación

Big Red Racing

○○○○

Pros: El juego hace gala de una variedad de pistas, vehículos, gráficos y música sin precedentes, pero a riesgo de decir una tontería, yo creo que como mejor se aprecian las características es conjuntando todas al jugar una partida.

Contras: Necesitarás un potente ordenador para que funcione correctamente -Pentium al menos- y en ocasiones, el tamaño tan pequeño de los vehículos al elegir determinados planos, puede llegar a confundirte.

Un reguero de muerte

Abuse

Si atravesar todo un laberinto subterráneo de galerías, pasadizos, ascensores, trampas y teletransportadores fuera la única solución para salvar la Tierra de una catástrofe estarías de suerte, porque en "Abuse" tendrás que hacerlo deshaciéndote -además- de sus moradores: mutantes genéticos sedientos de sangre y destrucción.

eres Nick Vrenna y estamos en el año 2.009. Te encuentras en las profundas galerías de una penitenciaría, donde se han llevado a cabo unos extraños experimentos genéticos que han conseguido aislar el gen "abuse", responsable de la violencia en el ser humano y altamente contagioso. Sólo tú eres inmune a sus efectos secundarios, de los cuales ya han sido presa los guardias de seguridad de la prisión: mutaciones tan fuertes que los "aliens" tradicionales parecerían corderitos al lado de estos nuevos engendros. Tu misión será evitar que se extienda por la Tierra una gran cantidad de agua contaminada con ese gen. Se guarda en las profundidades del complejo por donde te mueves y si se libera, podría llegar a borrar la vida humana del planeta tal y como lo conocemos, pero ¿!?

- ¡Ah! ¡Uf! Menos mal que he despertado. ¡Qué pesadilla! Nunca creí que una siesta fuese tan puñet...

¡¡Riiiiing!!
¡¡Riiiiing!!
- ¡Sí?
- ¿Vrenna?, ¿Recluso Nick Vrenna del área de incomunicación?

- Sí alcaide...

Un agitado paseo

No obstante lo anterior, como todavía no estamos en el 2.009, podremos disfrutar de la batalla sin miedo a que el agua se esparza, al menos durante los próximos años. Por supuesto podremos dormir tranquilos -al menos de momento-, porque Abuse es una bomba inofensiva dedicada a los amantes de la acción. Encierra entre sus galerías una gama tan amplia de arduos, trampas y otros elementos que no deja un respiro al jugador. El sonido, siempre tan importante, ha sido tratado en esta entrega de Origin con la máxima delicadeza, ajustándose como un guante al entorno que acompaña. Además, contra todo pronóstico, el juego disfruta de un manejo sumamente sencillo para la cantidad de armas y posibilidades que muestra: todo se reduce a cinco teclas y el ratón.

Elementos dinámicos -tales como poder disparar en cualquier dirección una sustanciosa provisión de armas distintas, la gran cantidad de enemigos o los enigmas a resolver- no faltan en el juego, que en realidad, apenas aporta situaciones totalmente inesperadas; lo que ocurre es que evoluciona elementos ya conocidos enmascarándolos de tal forma que se hace bastante difícil su identificación por comparación con otro tipo de juegos similares. Esta, que podríamos llamar "transformación de clásicos", está lograda de una manera tan sobresaliente que el juego merece todo tipo de elogios. Es de los pocos arcades cuyo desarrollo no se convierte en



Abuse

Precio: 5.990

Requerimientos de Sistema:

486DX/50 Mhz, MS-DOS 5.0,

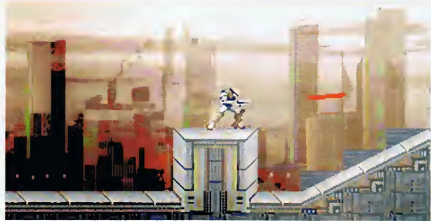
8MB RAM, 13MB Disco Duro

Nº de jugadores: De 1 a 8

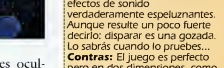
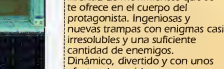
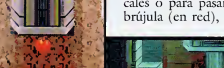
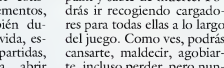
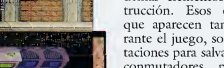
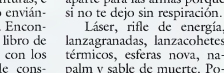
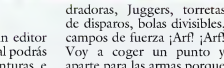
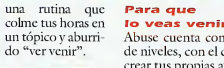
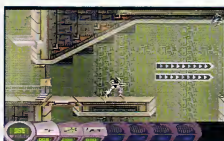
Editor: Origin

Distribuidor: Electronics Arts





Abuse es una bomba inofensiva dedicada a los amantes de la acción



una rutina que colme tus horas en un tópicu y aburrido "ver venir".

Para que lo veas venir

Abuse cuenta con un editor de niveles, con el cual podrás crear tus propias aventuras, e incluso ganar dinero enviándolos a un concurso. Encontrarás las bases en el libro de instrucciones, junto con los demás elementos de construcción. Esos elementos, que aparecen también durante el juego, son vida, estaciones para salvar partidas, conmutadores para abrir puertas, plataformas móviles, intensificadores de salto, muros que se pueden destruir, teletransportadores locales o para pasar de nivel, brújula (en red), placas que

dradoras, Juggers, torretas de disparos, bolas divisibles, campos de fuerza ¡Arf! ¡Arf! Voy a coger un punto y aparte para las armas porque si no te dejo sin respiración.

Láser, rifle de energía, lanzagranadas, lanzacohetes térmicos, esferas nova, napalm y sable de muerte. Podrás ir recogiendo cargadores para todas ellas a lo largo del juego. Como ves, podrás cansarte, maldecir, agobiarte, incluso perder, pero nunca aburrirte.

Calificación

Abuse
0000

Pros: Se trata de un juego donde puedes experimentar la libertad de movimientos que se te ofrece en el cuerpo del protagonista. Ingeniosos y nuevas trampas con enigmas casi irresolubles y una suficiente cantidad de enemigos. Dinámico, divertido y con unos efectos de sonido verdaderamente espeluznantes. Aunque resulte un poco fuerte decirlo: disparar es una gozada. Lo sabrás cuando lo pruebes...

Contras: El juego es perfecto pero en dos dimensiones, como las plataformas de toda la vida. Tan sólo a falta de poder desplazar al protagonista en profundidad. Por lo demás, ¿quizá más adelante, unas partidas en realidad virtual...?

El truco es...

En uno de los primeros niveles, cuando te encuentras usando el cohete para desplazarte volando, sólo podrás pasar a la siguiente habitación atravesando un pasillo con dos cintas de flechas que te empujarán intentando expulsarte. Aunque a primera vista parece imposible, no lo es. Salta sin miedo porque las caídas no te afectarán negativamente.

te conferirán poderes ocultos: rapidez, facultad de volar, 200 en vez de 100 puntos de vida, etc. A esto se suman, además, los enemigos: mutantes, voladores, tala-

Más allá del exterminio

Descent 2

En un abismo de laberintos y túneles, donde el movimiento en todo sentido y dirección apenas permitirá que te orientes, cualquier descuido puede costarte la vida. ¡No pongas límites a tu insolencia y descende -si te atreves- al nuevo infierno de Interplay!

La receta mejor cocinada en este caluroso lugar es sencilla: toma un Doom -si no sabes lo que es, se trata de un juego de acción en primera persona, donde la pantalla misma del monitor son los ojos del protagonista. De esta forma la acción se centra en el tiempo y lugar más inmediatos al jugador. Una vez tomado, sustituye los ojos del jugador de a pie por los de un piloto en la cabina de una nave espacial. Añade

que se sitúa bajo tierra, en las profundidades de las minas alienígenas excavadas bajo la superficie de uno de los planetas del sistema Zeta Aquilae, tendrás que enfrentarte a numerosos enemigos, armado con nuevas y sorprendentes defensas que podrás ir recogiendo a lo largo de tu exploración. Este desconcertante escenario en el que se desarrollan los acontecimientos,

tallas que tiene la tabla de mandos de tu nave.

El será uno de los participantes en el frenético desarrollo de acontecimientos: huidas, disparos, persecuciones, explosiones, capturas de elementos etc. donde podrás jugar en grupo a través de módem o red, pudiendo ser



Descent 2

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema:
 486 DX/50 Mhz, 8MB RAM -16 en Windows 95, Pentium recomendado, CD ROM
Nº de jugadores: De 1 a 12
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia

los elementos propios de la evolución de los juegos para PC: inercia en los desplazamientos de la nave, movimientos en cualquier dirección y sentido, nuevas armas, mayor jugabilidad, mejor respuesta a los mandos y algún que otro efecto especial; añade música cañera y la posibilidad de jugar hasta 12 personas en red y tendrás un Descent 2 recién salido del horno.

¿Doom... o ¡Boom!?
 Por lo que respecta al juego en sí, en esta nueva aventura

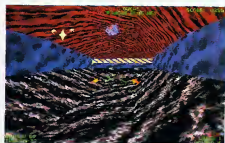
tienes -sin embargo- una sorpresa para tí: no estarás solo, sino que serás acompañado por un guía fiel que te ayudará -si lo liberas de su celda- a orientarte entre los túneles y pasadizos, adelantándose a tu llegada, exterminando algunos de los enemigos que vaya encontrando por el camino, e incluso abriendo puertas o recogiendo armas y elementos imprescindibles que te ayudarán a terminar con éxito tu misión. Podrás activar la visión de su pequeña cámara en una de las pan-

el módem de dos tipos: uno que llamaríamos módem real y otro módem nulo (cable), donde tendrás que configurar la velocidad en baudios para que se trabaje a la misma en cada equipo, dependiendo de la UART que tengan. Esto no es necesario si usas un módem real, dado que los ordenadores ajustarán sus velocidades.

Sin límite

En Descent 2 podrás desarrollar tus movimientos a lo largo de una esfera y sus

La absoluta libertad de movimientos hará que te sientas dentro de tu nave como pez en el agua



365º sin más limitaciones que las que te sean impuestas por el recorrido y configuración de los pasadizos o salas que atravieses. Estos movimientos, diseñados a lo largo de los treinta niveles que configuran el escenario del juego, con sus diversos grados de dificultad aplicados a seis mundos diferentes –agua, fuego, hielo, etc. e incluso a la base alienígena–, satisfarán

sin duda todas tus expectativas. Robots inteligentes que te perseguirán adonde vayas y que –en muchas ocasiones– burlarán con éxito tus ata-

compañado que solo. El desarrollo de sus perspectivas y la absoluta libertad de movimien-



El truco es...

En primer lugar, libera a tu compañero para que te guíe. Las llaves rojas apenas se distinguen cuando están delante de las cascadas de lava. Cuando tengas que disparar un misil a distancia, mira en la cámara que recoge las imágenes de su aproximación al blanco, por si necesitas corregir la inclinación de la nave en la próxima trayectoria que efectúe.

ques, diez nuevas armas, la posibilidad de ver a través de los ojos de tus compañeros cuando juegas en red, o de abrir puertas, destruir el reactor principal del complejo en que te encuentres, salvar humanos prisioneros, acceder a niveles secretos, centros de energía etc... todo un complejo entramado que conseguirá mantener tu boca abierta durante mucho tiempo.

Es un juego tan fascinante que más vale jugarlo mal



tos, harán que te sientas dentro de tu nave como pez en el agua, y sobre todo cuando combates en el mundo donde impera ese líquido elemento...

Calificación

Descent 2



Pros: Se trata de un juego muy dinámico y adictivo que requiere cierta habilidad, al tener que mover constantemente un punto que puede operar en el espacio hacia cualquier dirección y en cualquier sentido.

Contras: Es otro Doom más. No es que eso sea malo, pero no me negaréis que –con variantes– está ya visto. Demasiadas teclas a usar: aunque nos hayamos acostumbrado a ello, no por eso es mejor. La resolución en los gráficos es un poco pobre. A veces resulta mareante.

El laberinto de la locura Defcon 5

Estar en el lugar adecuado y en el momento adecuado es una bendición. No estarlo es una... una... ¡en fin! Es lo que te ocurre a ti cuando juegas Defcon 5. Supongo que con esta perspectiva, pocas cosas van a sorprenderte.

Cuando comienzas a jugar la partida, no puedes ver que tu futuro en la base MRP-6F es mucho más negro de lo que imaginas. Obligado a instalar y probar un control de defensa automatizado —dado que nadie queda allí excepto tú—, el trabajo que realizas será interrumpido por una invasión alienígena. Tanto naves como andróides, atacarán las torres de defensa exteriores, así como el interior del complejo donde realizas tu trabajo.

El V.O.S.

Es evidente que, para poner a salvo la explotación minera y sus instalaciones, además de actuar en el interior de la base, tendrás que hacerlo también en el exterior. La tecnología imperante en el complejo te permitirá llevar a cabo estas operaciones, no sin antes realizar un curso universitario en Salamanca por lo menos. Me explico: el sistema principal de comunicaciones y control, que te permitirá acceder a casi cualquier cosa en la base, es el V.O.S. Se trata de un sistema rotativo de esferas con las cuales podrás acceder a otros subsistemas a través de una herramienta que en resumidas cuentas es como abrir y cerrar llaves o paréntesis. Una esfera principal puede subdividirse en otras que, a su vez tengan sus propias secciones, etc. El acceso es claro

y de fácil manejo, y se trata del logro principal del juego.

No podrás llegar a todas las funciones del V.O.S. desde todas y cada una de sus terminales, porque hay algunas que son especiales, como la situada en la sala de control, nivel seis del edificio de Administración. Para acceder a algunas funciones en concreto, de este avanzado sistema de comunicaciones, tendrás que encontrar además los diferentes P.A.D.: son llaves que te permitirán el acceso a todas las secciones de la computadora. Estas llaves están repartidas por toda la base,

por funciones de control de atmósfera —si el sistema de ventilación no funciona bien puedes llegar a asfixiarte—, archivos repletos de importantísimas informaciones, el control de software, las torretas —desde las cuales puedes ver e incluso disparar a las naves enemigas—, etc...



Defcon 5

Precio: 6.990

Requisitos de Sistema:
486DX/66 Mhz, 8MB RAM,
MS-DOS 6 o superior, CD ROM
doble velocidad, tarjeta de
sonido compatible

Nº de Jugadores: 1

Editor: GT/Millennium Interactive
Distribuidor: New Software
Center





La orientación a través de los innumerables pasillos del complejo será tu única posibilidad de sobrevivir



El L.I.M.O.

Es el otro punto importante en tu misión. No es que la rica sustancia mediante la cual los grandes ríos fertilizan —en sus inundaciones— las tierras por las que pasan, haya sido transportada a esta roca sin vida, tan lejos del sistema solar. Limo es la palabra que nombra el sistema de transporte a través de las distintas secciones de la base: con él —una especie de metro— podrás trasladarte desde los edificios residencial y de administración, hasta los hangares o torretas, consultando un mapa que te será facilitado cada vez que entres en una de las distintas estaciones repartidas a lo largo de los puntos clave del complejo.

El segundo sistema de transporte que existe en el juego son los ascensores y te aseguro que vas a tomar tantos que llegarás a odiarlos. Más de una vez

ellos te librarán de caer en las garras de tus enemigos, pero están ahí principalmente para llevarte de un nivel a otro en los distintos edificios. Podrás utilizar también pasadizos y

tendrás que conocer bien la base para poder encontrar armas, vida y otros objetos que irás necesitando poco a poco. Volviendo a los ascensores, no todos llevan a los mismos niveles, por lo que deberás memorizar la ubicación de los principales —al

prefero descubras tú mismo, dejando volar tu imaginación a través de un mundo cibernético donde preservar la vida será el principal motivo para concluir la misión con éxito. Un retorcido encargo sólo apto para los más exigentes.



menos— para tener un acceso rápido a los enclaves importantes cuando lo necesites.

Bajo estas premisas, Defcon 5 se convierte en un juego de acción y misterio, donde la orientación a través de los innumerables pasillos del complejo será tu única posibilidad de sobrevivir. Tendrás que sortear obstáculos, eliminar intrusos, instalar un software para la defensa automática de las instalaciones y escapar en una nave de fuga en cuanto te sea posible. Pero esto no es todo, hay mucho más que

Calificación

Defcon 5



Pros: Sin duda alguna las actividades que tienes que realizar para conseguir terminar tu misión. El ambiente es perfecto para sufrir un ataque al corazón. La tecnología que se supone manejas en la base es una auténtica gozada, compleja y muy a la "J. Mnemonic". Ideal para retorcidos como yo.

Contras: La mayoría de los gráficos, así como el interfaz desmerecen muchísimo el juego. Los primeros son precarios y el segundo un flo espantoso cuando necesitas actuar con rapidez. Sólo el V.O.S. resalta por su claridad. Aunque pueda parecer una perogrullada, el salvavidas de Defcon 5 es precisamente "jugar", el estado de ánimo que crea en ti cuando estás dentro.

El truco es...

Si consigues descubrir el significado de los pequeños paneles que se encuentran al lado de las puertas y pasillos, te ahorrarás el esfuerzo de tener que recorrer un montón de habitaciones para nada. Ellos te darán pistas sobre lo que puedes encontrar en esa zona.

¡A muerte!

Track Attack

Por regla general, quienes se mueven en las carreras de coches, suelen ser los vehículos, pero ¿qué ocurriría si —además de estos— también lo hicieran las pistas...? Una locura —que no sueño—, hecha realidad a lo largo de un fascinante conjunto de circuitos con tecnología DTS. ¿Y si no quiero contar más...? ¿Eh?

Al terminar de leer la entrada del artículo, supongo que lo primero que habrás hecho ha sido acordarte de mi familia. Está bien, gracias. En segundo lugar, te habrá llamado la atención esa tal tecnología DTS. ¿No? Pues te diré algo acerca de ella: se trata de un "invento" que hará que alucines en la pista de carreras. El juego no está concebido para sacar partido a los coches, por lo tanto aquellos de vosotros que prefieran la velocidad y respuestas de los coches al conducir, no se sentirán muy satisfechos con Track Attack. ¡PE-RO!, la posibilidad de conducir a través de pistas en las que nada es lo que parece, donde te afanarás por conseguir activar los iconos luminosos que aparecen sobre el pavimento, creyendo que te darán inmunidad, dinero o sexo ¿...? Mmm, —perdona, creía que estaba en Duke Nukem—, lo único que te reportarán, digo, será bloques de piedra caídos del cielo, muros que

se levantan donde no existía nada o pistas que se elevan o fluctúan; entre otras delicatessen.

El barco pirata

La última pista que aparece en el menú de circuitos —carrera única, no campeonato—, es lo más mareante y divertido concebido para una carrera de coches. Un tramo de la pista —entre otros que no son menos singulares—, está plegado como el fuelle de un acordeón, pero sus distintas secciones, resultan poseer un perpetuo movimiento de zig-zag desequilibrado. ¡Me contarás cómo salir de ahí sin pot... —perdón— ¡jaquea!

Estas sorpresas, están repartidas a lo largo de 13 circuitos diferentes con tres pistas cada uno. Multiplicando, me salen 39 experiencias distintas. A la barbaridad arriba

expuesta, habrá que añadir las rampas, pistas elevadas, circuitos con agua, nieve, etc y las opciones que —con el dinero ganado en cada una de las carreras— podrás añadir a tu vehículo: un motor más potente, barras de protección tanto laterales como frontales, llantas, planchas de protección en la carrocería, etc. y aún así, puede que sea poco para salir ileso. En cualquier caso, te aconsejo que vayas un momento a tu taller más cercano y le añadas unos dobles cinturones de seguridad, por... si acaso.



Track Attack

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema:
 486DX4/100, MS-DOS 5.0, 8 MB RAM, SVGA, 40 MB Disco duro
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein





El juego te ofrece la posibilidad de conducir a través de pistas en las que nada es lo que parece



Más cosas

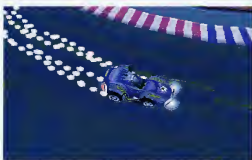
Además del plato fuerte, el coche tiene un equipo de sonido

ten opciones incluso para sonido envolvente, elección de los contrincantes y visualiza-

tantos tamaños de pantalla. Podrás disfrutar de cuatro tipos de vistas: dos externas y otras tantas internas. En cuanto a las internas, no aportan nada nuevo: rotura de la luna delantera en algunos golpes y escasa tabla de mandos en una, y pantalla limpia sin cristal ni salpicadero en la otra. Las restantes son típicas: una vista posterior trasera y otra tomada desde las distintas perspectivas que recogen las cámaras repartidas a lo largo de los circuitos.

En cuanto a los iconos, tendrás flechas que reducen la

sobre todo a la diversión en pista, lleno de interesantes retos con los cuales puedes llegar a ganar mucho dinero. La posibilidad de contar con más de una decena de jugadores conectados a través de red o módem, supone la guinda a un pastel con desproporcionadas dimensiones.



en donde podrás escuchar tu música mientras te levantas la tapa de los sesos por ahí. Exis-

ción de tus "jugadas más interesantes" a lo largo de tres niveles de dificultad con otros

aceleración, neumáticos, invulnerabilidad, aceleración y superaceleración, reparaciones menores y mayores, fuel, cambios para las pistas, etc...incluso "sospechosas" calaveras.

Como comentario a título personal, tengo que decir que se trata de un juego dinámico y divertido, enfocado

Calificación

Track Attack



Pros: La realización del trazado de las pistas. Son absolutamente geniales: desde las que se mueven, fluctuando como ondas en un estanque hasta las que tienen segundos niveles, grandes saltos, bloques de piedra que caen sobre la pista o muros que se abren o cierran. La música es cañera, pero le va bien al juego.

Contras: Los coches en sí: escasa maniobrabilidad, reprise muy lento, pocas opciones... Se nota que la principal preocupación de los programadores ha sido los complejos de las pistas, pero se han olvidado de los coches, y eso resta soltura al juego, sin poder llegar a saciar a las pistas todo el partido que se podría con un buen coche.

El truco es...

Deberás estar atento a las señalizaciones en la pista, porque de ellas dependerá que te encuentres una pared donde no existía, rampas o fosos donde la carretera continuaba, o cosas peores...

En los límites de la nada

Assault Rigs

Al borde del espacio conocido, la nada se delimita a través de las líneas temporales, rectas o curvas— que lo acotan. En esa rara dimensión, defensores y atacantes comparten una misma realidad virtual donde se desarrolla un conflicto ciberespacial futuro: es la zona de combate informatizada por excelencia...



Assault Rigs

Preço: 6.990
Requerimientos de Sistema:
 486DX2/ 66 Mhz. 8 Mb RAM
 (Recomendado 16 Mb y Pentium)
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Cuando la red invade hasta el último confin de la Tierra, el deporte más popular practicado a lo largo y ancho del planeta es Assault Rigs: una encarnizada lucha por la supervivencia, que no perdona errores ni fracasos. Sentado a los mandos de uno de los tres vehículos más sofisticados concebidos en aquellos días venideros, deberás tomar las distintas gemas que se encuentren escondidas entre las paredes de los niveles que

arriesgas en empresas demasiado dudosas o resbalas por alguna ladera al intentar lo imposible. Este es el panorama que se te presenta.

¿Esto es to, esto es todo amigos?!

Parodiando al simpático crédito de la Warner —y por desgracia para ti—, esto NO es todo "amigo". Creí que sería mejor comenzar con unas risas, porque lo que voy a contarte a continuación, no creo

torno y al cual deben eliminar a toda costa antes que los deje sin una sola piedra preciosa.

Para colmo de males es difícilísimo apuntar con esos chismes que tendrás a tu disposición para... ¿sobrevivir? Se deslizan sobre el suelo como si sus bajos estuvieran untados de mantequilla y la cuadrícula fuera una vitrocerámica a doscientos grados, resbalando por las pendientes si detienes el transporte para no chocar —o evitar salir volando de la rampa—; y pegán-



conquistes: un contador situado en la pantalla de tu monitor irá marcando cuántas gemas has recogido y cuál es el total que debes completar para que se active la puerta que te permita acceder al nivel siguiente. Podrás usar dos vehículos similares a tanques o bien una especie de nave espacial pequeña. En cuanto tomas el control de la máquina elegida, ésta se rodea inmediatamente de un entorno virtual delimitado por líneas que recrean los contornos de superficies lisas o rugosas. Sus pendientes, hoyos, laderas y elementos móviles —por citar alguna de sus características— dificultarán en gran medida tu labor, llegando incluso a derribar tu medio de transporte si te

que sea muy de tu agrado. A las dificultades que ya he mencionado, hay que añadir la gran cantidad de enemigos que encontrarás a lo largo de tu excursión: guerreros, cañones fijos o con facultad de desplazamiento libre, módulos de movimiento, androides, morteros, rayos de energía y demás parientes, tanto lejanos como cercanos, que en cualquier caso son poco hospitalarios. Ellos te verán como un intruso, un virus que ha contaminado su en-

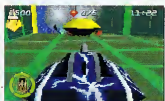
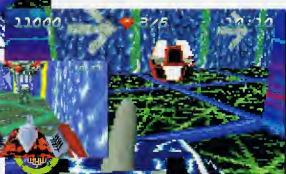
dose la torta del siglo si no frenas, porque no hay quien los pare como vayas un poco rápido y no calcules bien la distancia. Además, si no quieres quedarte sin armamento, deberás ir cogiendo lo que se te ofrezca desde el interior de unos cubos que no paran de girar y a los cuales deberás disparar para averiguar su contenido. En este pequeño e infinito universo se da un fenómeno curioso: podrás co-

Una encarnizada lucha por la supervivencia, que no perdona ni errores ni fracasos

ger una y otra vez las mismas armas, ya que se irán regenerando –transcurridos unos segundos– a medida que las vas destruyendo; pero al igual que las armas, tus enemigos aparecerán de nuevo tras haber sido destruidos. Solución: evita –Perón– entretenerte más de lo necesario en cada nivel o serás carne de cañón –nunca mejor dicho–.

Misceláneos

No obstante lo apuntado arriba, no mandarás tus bar-



El truco es...

Tienes que aprender a frenar porque de lo contrario perderás el control de tu vehículo. No debes usar sólo una de las vistas posibles del mismo: a veces hay gemas escondidas que te será difícil localizar. Cuando te lles demasiado, pasa al punto de vista en tercera persona para orientarte dentro del entorno en que te desenvuelvas en ese preciso instante.

cos para luchar con los elementos. Los vehículos con los que combates, disponen de una opción de desplazamiento lineal lateral muy útil en algunos niveles y además, podrás dar una vuelta de campana cuando te encuentres boca abajo en el suelo e incluso afinar la puntería, ya que tus creadores te permitirán acceder a cinco puntos de vista distintos: a través de una retícula, desde la parte supe-

rior trasera del vehículo, desde el punto de vista de un tercero, etc.

Tendrás a tu disposición dos tipos de armas: las principales y las secundarias. Entre ellas destacan la munición convencional –ilimitada–, los misiles de rebote –interesantes efectos sorpresa–, los proyectiles reventadores, cohetes con cabeza buscadora de calor, el cañón láser, misiles teledirigidos donde tu punto de

vista pasará a ser el de la cabeza del misil en cuanto éste se dispare, etc. Podrás activar, así mismo escudos, teletransportes, proyectiles centinelas, torretas, bloques defensivos, etc. Como puedes comprobar, irás “surtidito” para el viaje, así que no te quejes, que otros están peor. Y si no te parece suficiente defensa, en la última página del manual de instrucciones, aparecen unas direcciones que podrás utilizar en cualquier momento para desahogarte.

Calificación

Assault Rigs

Pros: Es todo un reto de habilidad y pondrá a prueba tus reflejos. Los estudios de perspectiva son bastante buenos y ofrecen fuertes sensaciones de profundidad y gran relieve.

Contras: Podríamos calificarlo de doom un poco singular. En ocasiones, cuando los vehículos se aceleran resulta mareante. Existen errores de cálculo que otorgan poderes especiales a los tanques, tales como atravesar paredes, y eso no causa una buena impresión.

Aquellos candorosos juguetes de nuestra infancia... Gearheads

En Gearheads, aquellos "inocentes" de la tierna infancia se están matando a palos, estrangulando, aterrorizando, electrocutando y, en fin, ¡que Dios nos pille confesados! Ni siquiera recuerdo todas las barbaridades. Son tantas...



gearheads
a farfalle war of wind-up toys



Gearheads

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486DX/33, Windows 3.1, 8MB de RAM, 11MB Disco Duro
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Phillips Media
Distribuidor: Erbe

Teniendo en cuenta que el mundo de los juguetes siempre ha sido algo "blando", dicho sea esto en el más amplio sentido de la palabra, una primera ojeada al juego que nos ocupa en este artículo, siempre sorprende a aquellos que no han sido advertidos. Si lo ves de lejos te preguntas dónde encuadrar lo poco que distingue: alguien pegándose contra otro alguien, una marabunta de "alguienes" dando una somanta a otra turba; seres que parecen electrocutar a otros más débiles, y ¡sorpresa!: ¡gallinas! Si, gallinas poniendo huevos que eclosionan al instante; entre otras "cualquier cosas".

Pero cuando te vas acercando a la pantalla del monitor, tu horror crece a medida que se van distinguiendo las diferentes figuras y se dibuja ante tus ojos una escena espeluznante. Y es que en la increíble batalla campal, esa sangría en la que todo vale con tal de eliminar al contrincante, se adivinan bandos compuestos por juguetes; a saber: máquinas excavadoras, gallinitas, cráneos con una puñalada traperera en el cogote, robots, manos, prestidigitadores, canguros, platillos volantes, papás-noel, hormigas, bombas, etc... y todos ellos, puestos en el escenario con el único fin de llegar a la "meta" contraria.

No remorse
No es que te prohíba volver a comunicarte por telégrafo, sino que esas dos palabras -sin

el guión-, significan -en inglés- la ausencia de remordimientos. Esto creo que lo dice casi todo de un juego.

Se trata de lo siguiente: existe una superficie donde se librará la batalla. Esa superficie tiene en la parte inferior dos relojes, y a derecha e izquierda las salidas. Esto no varía, aunque el terreno de batalla cambie -puede ser desde el suelo de la cocina hasta el de una fábrica, pasando por el polo o ¡porqué no! jun mantel!-. En las partidas se trata en general de intentar colar el mayor número posible de elementos en el extremo opuesto, que será desde donde salgan las piezas que tu contrincante, a su vez, intente colarte. Esas piezas han de cruzar el campo

hasta la meta sin chocar con las que avanzan en sentido contrario o ser atrapadas por ellas. Los juguetes participantes se enfrentan a sus contrarios matando o destruyendo, e incluso volviendo contra su propia casa a las otras piezas del juego, y todo ello con tal de lograr su objetivo.

Los juguetes tienen un tiempo máximo de vida. Transcurrido éste, el juguete desaparece. Ese tiempo varía dependiendo del objeto de que se trate, por ejemplo, mientras que una calavera necesita todo el tiempo posible para poder llegar a la meta contraria -si no se le inter-



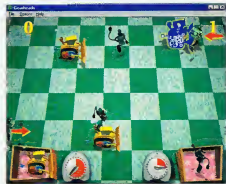


Gearheads es un juego de acción con fuertes componentes de estrategia



Curiosidades

Cada juego tiene sus peculiaridades, y las de éste, son los elementos que surgen de vez en cuando en la pantalla, tales como poder enviar tus "soldados" de dos en dos o de cinco en cinco, que se te suspenda por un tiempo la facultad de poder enviar cualquier cualquier cantante a tu enemigo mientras él ataca, o que la flecha desde la cual lanzas tus hordas salvajes, se vea momentáneamente convertida en misil devastador, etc.



rumpe-, en el caso de las manos, es suficiente con un cuarto de hora (¡no real hombre!, no seas animal) de los relojes que tienes bajo el campo de batalla. Como ves, estamos -en resumidas cuentas- ante una especie de tablero de ajedrez moderno; un juego de acción con fuertes componentes de estrategia.

Deberás tener muy en cuenta los tiempos de vida de tus patrocinados, la clase de juguete que eliges o que te proporcionan y estar pen-



diente de sobrepasar los 21 puntos antes que tu enemigo. Esto es mas divertido si en vez de jugar contra el ordenador lo hicieras contra un amigo tuyo. Parece sencillo, pero debes observar que existen dificultades bastante complicadas de superar en las mismas pistas: agujeros en el hielo, suelos que se deslizan, chinchas en el jardín, tacos que emergen del suelo e impiden el avance, teletransportadores, y un largo etc.

Una locura divertida que no es que aporte algo realmente espectacular al mundo de los juegos para PC, pero al menos es singular y entretenido, sin muchas pretensiones más.



Calificación

Gearheads



Pros: El juego es rápido y consta de una amplia gama de elementos: variedad de escenarios, acción en las luchas, dinamismo... Se trata de un juego de acción con un fuerte componente de estrategia y con algunas innovaciones en el campo de las animaciones gráficas de los elementos de juego.

Contras: A pesar de todo, las partidas no evolucionan sino en la medida en que aparecen otras dificultades en los escenarios, con lo cual el juego acaba siendo en cierta forma repetitivo. Existen pocas melodías y de tan corta duración que -con frecuencia-, antes de terminar la partida, se acaba la música.

El truco es...

Encuentra una vía abierta entre la posición de salida en tu equipo y la meta del equipo contrario. Ajusta entonces los tiempos de vida en cada peleador que envíes: suficiente para asegurarte que lleguen a la "acera de enfrente", pero sin pasarte, porque estarás desperdiciando segundos que podrías ocupar para recargar otro. Si prevés confrontaciones, dale a tu pupilo más tiempo.



Disciplina inglesa

Virtual Snooker

Aunque sin ningún género de dudas el deporte más popular creado por los ingleses sigue siendo el fútbol, a lo largo y ancho del planeta hay también un considerable número de aficionados a la modalidad británica del billar, el snooker.

Hace ahora algo más de un año Interplay lanzó al mercado un título que, de forma inmediata, marcó un punto y aparte en lo referente a los juegos dedicados al billar. Se trataba de Virtual Pool, uno de los simuladores deportivos más completos, brillantes y divertidos jamás editados para un ordenador.

El programa no sólo ofrecía una concepción técnica realmente espectacular, con gráficos en 3D, sino que permitía disfrutar de diferentes modalidades del billar con un grado de realismo y una sen-

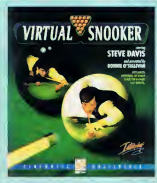
otra cosa que una simple variante. Virtual Snooker, que viene apadrinado por dos grandes ases de este deporte, el legendario Steve Davis y el más joven Ronnie O'Sullivan, simula con extraordinario realismo la modalidad genuinamente británica del billar que, por cierto, resulta escasamente popular en nuestro país en comparación con el billar americano.

Más difícil todavía

Este particular es la única innovación que Virtual Snooker ofrece respecto a Virtual Pool, pues por lo demás nos atreveríamos a decir que Interplay ha calcado línea a línea todas y cada una de las rutinas de programación que

que se instala y arranca el programa son tan iguales como los clónicos del Dr. Mengele —con perdón—.

Lo único nuevo que ofrece este juego es precisamente todo aquello que viene determinado por las propias reglas e idiosincrasia del snooker: comenzando por que el tamaño de la mesa es ostensiblemente mayor que el habitual, y siguiendo por la disposición inicial de las bolas que, además no se dividen en lisas y rayadas, sino en rojas (15) y de color (amarilla, verde, azul, marrón, rosa y negra). El desarrollo del juego, en el que la palabra "break" tiene singular importancia, no es demasiado difícil de comprender, y en cualquier caso, en el manual de instrucciones se nos explica de forma clara y concisa todo lo que necesitamos saber sobre las reglas de juego.



Virtual Snooker

Precio: 6.740
Requerimientos de Sistema: 386/33 (486 para SVGA), 4 MB de RAM, DOS 5.0 o superior, 2 MB de disco duro libre, CD ROM, ratón, tarjeta de sonido
Nº de Jugadores: 1 o 2
Editor: Interplay
Distribuidor: Arcadia



cillez de manejo sencillamente insuperables.

Tal fue el acierto del programa, que Interplay no se ha resistido a la tentación de lanzar algo parecido a una segunda parte de aquel juego, y que en realidad no es

companion este último. Los menús y sus opciones, gran parte de los gráficos y sonidos, los controles a través de los cuales se manija el programa, y hasta la forma en

Si es conveniente en cualquier caso que advertimos ya que el snooker se caracteriza entre otras cosas por poseer un nivel de dificultad considerablemente superior al del billar americano y, aunque tampoco alcanza cotas de vir-

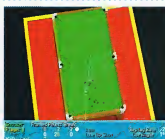


El juego simula con extraordinario realismo la modalidad genuinamente británica del billar



tuosísimo equiparables a modalidades como el billar a tres bandas, si requiere un nivel de juego casi de "amateur"

para conseguir unos resultados mínimamente aceptables. Por si fuera poco, mientras estemos jugando contra



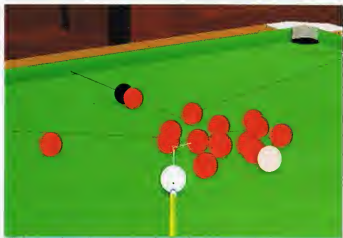
poseer diferentes modalidades de juego) y sobre todo, técnicamente era idéntico; Interplay podría haber aprovechado el plazo de un año -transcurrido entre la edición de ambos programas- para desarrollar alguna innovación en este aspecto. De hecho, sería muy de agradecer que se hubiera trabajado en conseguir rebajar el tiempo que tarda el ordenador en calcular sus golpes, pues en algunos momentos el juego se convierte en algo tan contemplativo como observar una partida de ajedrez entre grandes maestros.

La verdad es que se nos antoja que Virtual Snooker resultaría infinitamente más apetecible si se hubiera desarrollado como disco de expansión -a precio razonable- para Virtual Pool que como juego independiente. Por cierto, se nos olvidaba, el juego nos obsequia con una variada gama de videos donde Steve Davis nos muestra sus habilidades.

el ordenador no podremos utilizar la tecla T, que como bien sabréis los aficionados a Virtual Pool visualiza mediante líneas las posibles trayectorias de las bolas antes de ejecutar un golpe con el taco.

¿La bola entró?

La valoración final de este juego no resulta nada sencilla;



analizado aisladamente -dicho de otra forma, olvidando que existe Virtual Pool- el programa podría ser calificado como un excelente simulador de este deporte... pero claro, si entramos en las odiosas comparaciones, Virtual Pool resulta más variado (por

El truco es...

Cuando no tengas ninguna opción buena para tu próximo golpe, realiza una jugada defensiva, es decir, trata de conseguir que la disposición de las bolas sea la peor posible para tu contrario.

Calificación

Virtual Snooker

Pros: El nivel de realismo es impecable y la sencillez de manejo encomiable. La opción para competir en red con otro jugador humano resulta más que apetecible.

Contras: De los 9 jugadores controlados por el ordenador, los cuatro últimos resultan casi imbatibles. No se trata de conseguir vencer a Steve Davis a la primera de cambio, pero si de hacer algo más que ver como vacía la mesa de bolas ante nuestros atónitos ojos una vez tras otra.



Una apuesta arriesgada PBA Bowling

Quien piense que jugar a los bolos es algo infantil, se delata en su ignorancia. Si la cantidad de factores a tener en cuenta a la hora de lanzar una bola fuesen sólo la mitad de los que en realidad existen, aún así serían demasiados.



PBA Bowling

Precio: 3.990
Requerimientos de Sistema:
 486 33Mhz, Windows 95,
 8 MB de RAM, ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Bethesda
Distribuidor: Virgin

PBA Bowling se destaca como uno de los más logrados juegos deportivos de acción con un fuerte componente estratégico. Una vez más, la programación multihilo nos permitirá observar desde distintos puntos de vista y frente a varios objetos a la vez el desarrollo de la partida de bolos. A falta de la salvaje sensación de lanzar la bola, sentir su peso, sudar, las risas con los amigos, etc., este nuevo título de Virgin nos ofrece la posibilidad de estar viendo, al mismo tiempo, varias escenas: cómo proyectamos la bola, la forma en que ésta se desplaza a través de la pista —viéndola gracias a un zoom de la cámara acercándose para observar mejor la trayectoria—; veremos también la imagen del impacto contra los bolos a unos centímetros de distancia y por último la puntuación obtenida antes de limpiar la pista y recolocar los bolos para que puedas efectuar la siguiente tirada. Si a ello añadimos la perfecta reproducción de todos y cada uno de los sonidos que pueden escucharse en una sala real, —incluidos los comentarios de triunfo o fracaso de los jugadores, o algunos “¡oooh!” del público—, no nos faltará casi nada para alcanzar la total realidad de una partida “viva”.

Un despliegue de medios

Como es natural, para que la partida sea lo más fiel posible a la realidad, el despliegue de medios que debe realizar un

programa, es considerable; no tendrás queja de las múltiples ventanas que te ofrece Windows: en la principal podrás observar una panorámica de la pista con el jugador delante. Tienes además otras tres que comprenden el marcador, la situación de los bolos para ver bien los impactos y el suelo de la pista desde donde podremos disparar y ajustar el tiro para que la bola impacte en un sitio determinado. Si la activas, también podrás ver en una ventana que se abre y cierra al efecto, un primer plano de la reacción y la cara de los jugadores, después de comprobar el acertado o fallido tiro que acaban de realizar.

En el menú de la barra de juego, tendrás las opciones, podrás añadir nuevos jugadores, o borrarlos, crear partida nueva, activar el sonido, zoom de las bolas,

Así las cosas...

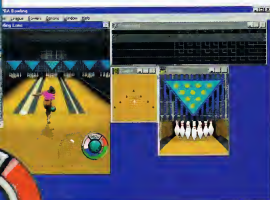
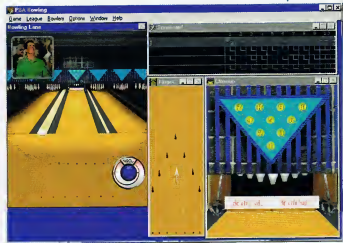
Como es natural, podrás salvar tus partidas y recuperarlas. Es importante si creas un campeonato. En la liga, podrás competir con distintos jugadores: el programa te permite crear hasta ocho distintos, con sus diferentes colores de camiseta y pantalones, así como de blusa y faldas en el caso de las chicas. Para facilitarte la identificación de los diferentes equipos, podrás cambiar incluso el color de las bolas, eligiendo entre ocho colores distintos y pesos que oscilan desde las diez a las diez y seis libras. Además, como complemento final para los más exigentes, podrás dotar a los jugadores de una mayor o menor destreza en este arte. Como no, los lanzadores pueden



etc. y un inmenso archivo con toda clase de ayudas que puedas necesitar, tanto en lo referente a las reglas del juego, como en lo que toca al manual.



El programa te permite crear hasta ocho jugadores distintos para competir contra ellos



El truco es...
Procura pulsar la circunferencia de la fuerza hasta la línea de la derecha y la de la parábola que traza la bola tras ser lanzada hasta la línea de la izquierda. Por lo menos tendrás entonces un tiro equilibrado.

ser también zurdos o diestros, dependiendo de cómo los haya dotado la Madre Naturaleza —o sea, tú—. El último complemento que hace de PBA un auténtico prodigio, son los múltiples modos de juego. Si necesitas algo más de lo que viene en el

programa, es que te estás inventado un juego nuevo.

La forma de lanzar las bolas es curiosa: se trata de una esfera con dos espirales, siendo la exterior quien controla la fuerza del lanzamiento y la interior la curvatura de la parábola que describe la bola después de ser proyectada. Si mantienes pulsado con el cursor sobre la esfera, primero se llena de energía la espiral de fuerza y cuando sueltas, comienza con la de la curvatura de la

parábola, debiendo pulsar de nuevo cuando no quieras más "efecto" en la bola. Como ves, pocas cosas más pueden pedirse, salvo un buen refresco, algo de comida y alguna chica cerca... —o chico, que aquí no somos machistas—.

Calificación
PBA Bowling



Pros: Es un juego realizado para sibaritas. Muy versátil tanto en sus imágenes como en el sonido de los bolos o la maquinaria de recogida. Esto hace que el conjunto resulte convincente. Tiene además una gran cantidad de opciones que satisfará los gustos de cualquier veterano en la profesión. Las funciones de las múltiples ventanas en programación multithread, son un lujo.

Contras: Como es natural, a la hora de apuntar para realizar el tiro, te despistas un poco, ya que no hay forma de comprobar el estado de la pista para hacer tus cálculos o darte rienda suelta a tus intuiciones. Por eso, muchas veces la bola se dirige hacia un punto al tirar, que no es para nada donde suponías que iría a parar.



El año 2000 ha llegado

A.T.F.

Una gran silueta vuela silenciosa en dirección a su objetivo. Mientras, el enemigo patrulla tranquilamente sin sospechar que se va a abrir el Infierno delante de sus narices. Ellos nunca sabrán como ha sucedido, tu sí.

Con el Advanced Tactical Fighters, EA no sólo nos permite volar los aviones más modernos como el F-117, el B-2, el Rafale, sino que se adentra en el futuro, pudiendo volar aviones que son, por ahora, proyectos de investigación, como el X-29, el X-31 y el F-32. Por ello, podremos disfrutar de estas máquinas sin tener que esperar al futuro, pudiendo comprobar que tal son en combate.

El comienzo

Junto a una foto de un agresivo F-117, está el menú principal, desde donde accederemos a las diferentes opciones del juego. Estas están encuadradas en tres grupos: misiones simples, que engloba las misiones para un único jugador,

utiliza el ordenador, tanto aviones como vehículos terrestres, armas...etc. Y por último las Campañas, donde podremos comenzar una, continuar con una en curso o ver la lista de pilotos en activo.

Esto es la guerra

Ahora es el momento de elegir entre comenzar una campaña o volar una misión. Al principio es aconsejable vestirse último, ya que de esta forma el ordenador nos dejará elegir cualquiera de los aviones disponibles en el ATF, pudiendo, así, familiarizarnos con cada uno de ellos.

Tras este paso previo (que no es obligatorio pero sí aconsejable), pasaremos a algo más serio, como sin duda es toda una campaña completa.

Egipto al legítimo Gobierno tras un ataque islámico; en la segunda lucharemos junto con el Partido para la Libertad de Siberia en Vladivostok, contra el gobierno de mano dura Ruso.

Después de haber elegido una de las dos, nos tocará ponerle nombre, cara y apodo a nuestro piloto. Podremos elegir el dibujo que parecerá en el morro y en la cola de nuestro avión; todo un detalle.

Al acabar este pequeño, pero importante trámite, se nos dará toda la información acerca de nuestra misión, objetivo, peligros, ayudas, etc...

A continuación, pasaremos por el hangar donde alojáramos el avión que vamos a volar; tenemos uno prefijado,



A.T.F.

Precio: 7.990

Requerimientos de Sistema: 486DX/66, 8Mb, CD-ROM X2, SVGA VESA, DOS 5.0, Tarjeta de Sonido, Disco Duro

Nº de jugadores: 1-8

Editor: Electronic Arts / JANE'S Distribuidor: Electronic Arts

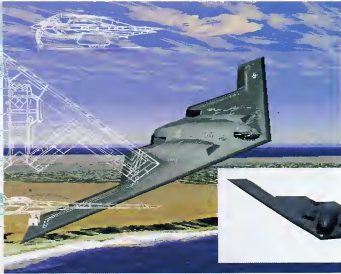


dor, para varios jugadores y las de entrenamiento, además hay un creador de misiones. El segundo grupo de opciones se centra en los datos técnicos de los aviones, tanto de los que puede volar el jugador como de los que únicamente

Podemos elegir entre dos: Egipto 1.998 y Rusia 2002. En la primera nos encargaremos de devolver el poder de

pero lo podemos cambiar por otro, siempre y cuando esté disponible ya que, en una campaña tendremos un nú-

Utilizando la cabina virtual, podremos mirar 360° alrededor de nuestro avión

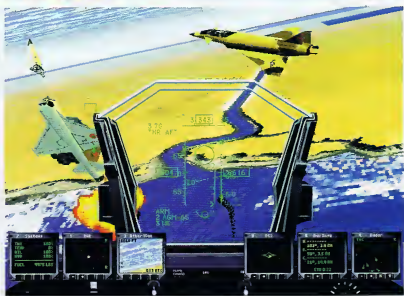


mero limitado de aviones de un número limitado de modelos. Lo cambiemos o no, lo siguiente será armarlo. El avión viene armado ya, pero podemos cambiar el armamento a nuestro antojo y elegir entre una amplia variedad de armamentos ya sea francés, americano, chino y ruso, tanto aire-aire como aire-tierra.

Si estamos contentos con nuestras elecciones estaremos en condiciones de comenzar nuestra misión.

A bordo

Delante nuestro aparecerá el frontal de H.U.D., siendo característico para cada avión. Un rápido vistazo y nos daremos cuenta de que falta algo, un panel de instrumentos "como Dios manda". Los señores de EA/JANE'S han prescindido de él (sus buenas razones tendrían), habiendo sido sustituido por una serie de pantallas que activaremos y desactivaremos a nuestro antojo. Estas pantallas tienen sus ventajas e inconvenientes ya que, si la resolución es baja (320x200), las pantallas entorpecerán nuestro campo



de visión ya que, ocupan gran parte de la pantalla. Por contra, obtendremos mucha información de un sólo vistazo, y esto en pleno combate es muy útil.

Pero si aun así, seguimos necesitando más campo de visión, podemos utilizar la cabina virtual, pudiendo mirar

360° alrededor de nuestro avión como si moviésemos la cabeza. Y si aún así seguimos necesitando más, podremos echar mano de gran cantidad de vistas exteriores, desde una vista de nuestro enemigo, hasta ponerlos en lugar del misil que hemos lanzado.

Reality Show

El realismo con el que ha sido tratado el ATF es impresionante. Todo, absolutamente todo, está detallado, desde los aviones pasando por tanques, hangares barcos..., hasta el pequeño grupo de soldados que intenta defender tu base.

El truco es...

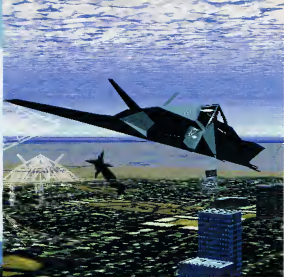
Echa mano de tu "Wingman" cuando te veas apurado, hay gran cantidad de acciones que puede realizar. Además, para algo eres el jefe, mejor que el "palme" él que no tú.

Claro está, este nivel de detalle no se limita a como está hecho el objeto en sí, sino también a como queda tras haber sufrido daños. Los aviones pueden perder el morro, la cola, una de las alas, los bunkers se derrumbarán al ser alcanzados, los depósitos de combustible

Simulación



Los aviones pueden perder el morro, la cola o una de las alas al ser alcanzados



impresionante, todos muy reales. Podremos oír el crepitar de las llamas, el ruido del mar, las conversaciones entre pilotos, con la torre de control, las alarmas sonoras del avión, el ruido de los motores, etc.

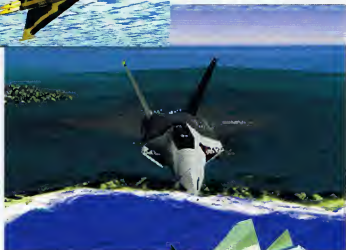


explotarán, generando una onda expansiva que podremos ver, los tanques quedarán reducidos a un montón de chatarra..., todo realizado con gran detalle.

Pero el realismo no acaba aquí, continúa con el "mundo exterior". Podremos ver

la costa, las playas, los acantilados todo ello batido por un mar en movimiento; podremos ver como se mueven las olas. Tierra adentro, cada tipo de terreno tiene su propia textura: en el desierto podremos ver las dunas o el verde en la estepa siberiana.

Obviamente, los señores de EA no se han limitado a los gráficos. Entre lo que no podemos ver pero sí sentir está el comportamiento del avión, diferente para cada uno, desde el pesado y lento B-2, al ágil y rápido X-31 con su empuje vectorial. Las actuaciones del avión al perder algún sistema, las sacudi-



das sufridas al ser alcanzado, etc.

Y, finalmente, la banda sonora: hay una infinidad de sonidos



Calificación

A.T.F.



Pros: Un buen simulador que pone a nuestra disposición aviones de última generación y experimentales, en un entorno totalmente realista, gracias a la información aportada por Jane's.
Contras: Quizás, algo que sufren muchos de los simuladores recientes: necesitan un ordenador muy potente para funcionar en todo su esplendor, dejando a medias a los usuarios que no tengan un Pentium.

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



Con el agua al cuello

Fast Attack

A muchas personas les produciría una agobiante sensación permanecer durante semanas o meses a varias decenas de metros bajo el agua.

Es un sentimiento que pocos tienen el placer/pesar (según se mire) de probar.

Ahora, con Fast Attack, podrán vivir bajo la superficie marina durante un tiempo ilimitado... y sin riesgo.

Según avanzan los tiempos, los juegos de submarinos, y en general todo tipo de simulaciones, se van perfeccionando hasta límites insospechados. Se ha conseguido un realismo casi total —el objetivo principal de una simulación por ordenador— gracias a la mayor potencia de los equipos domésticos actuales. Los gráficos y sonidos también han mejorado notablemente, convirtiéndose en un ingrediente fundamental en todo título que pretenda atraer al jugador. En definitiva, ha pasado mucho tiempo desde los primeros juegos de submarinos, que tenían un interface sencillo en forma de única pantalla y que ocupaban un solo disquete de baja densidad, a los actuales que ocupan casi la totalidad de un CD-ROM.

to de los Estados Unidos. Además, el avanzado reactor nuclear proporciona a los marineros varios meses de autonomía, sin casi ningún mantenimiento externo. Por eso, sólo los más preparados son destinados a una de estas naves.

Inmersión

El jugador desempeña el papel de un capitán de corbeta al que le ha asignado el mando de una de las estupendas naves descritas más arriba. Por supuesto, y como ocurre con la mayoría de estos programas, su misión principal consiste en defender a toda costa los intereses estadounidenses en todas las partes del

mundo donde se den conflictos bélicos. Las tareas a llevar a cabo son de lo más variadas; algunas de ellas se harán sin el conocimiento expreso del presidente. El jugador puede encontrarse frente a verdaderos retos: atacar convoyes o grupos navales, lanzar ataques "quirúrgicos" contra posiciones enemigas en tierra, romper bloqueos navales, destruir campos de minas o sufrir el interesante encuentro supremo: un duelo frente a otro submarino de características similares.

El juego está estructurado para que resulte sencillo pasar entre las diferentes pantallas. Desde la sala principal se puede pasar a las otras dependen-



Fast Attack

Precio: 7.950
Requerimientos de Sistema:
 486DX-33 o superior, 8 Mb de RAM, 12 Mb libres en Disco Duro, Tarjeta SuperVGA VESA, Lector CD-ROM 2X, Ratón.
Nº de Jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

Rápido y mortal

Fast Attack es un juego basado en un submarino nuclear de la clase 688L. Este sumergible es una versión mejorada de la conocida serie Los Ángeles. Se han perfeccionado sus posibilidades de operación en todo tipo de ambientes, incluso bajo las duras condiciones árticas. Es un aparato mucho más rápido y silencioso, y no hace falta recordar que en momentos de crisis o en situaciones de conflicto bélico ambas prestaciones se convierten en algo más que una necesidad. También dispone de los sistemas de comunicaciones, los sensores navales y la tecnología armamentística más sofisticados de todo el ejérci-



Multimedia aplicada
a un tablero de cartón

Battleground: Ardennes

Los wargames se han establecido a lo largo de los años como simuladores estratégicos sólo aptos para los amantes de la estrategia en su estado más puro. Sus reglas de juego, ideales para unos y casi desquiciantes para otros, ofrecen la posibilidad de revivir en un tablero, electrónico o de cartón, cualquier batalla vivida o por venir, con gran fidelidad.

Los wargames están invadiendo la plataforma PC. De un tiempo a esta parte, los nuevos lanzamientos de compañías tales como Empire están revitalizando y renovando un mercado que se nutre de la afición de numerosos adeptos a los juegos de tablero para PC. Cada día son mayores las innovaciones tecnológicas de estos programas en lo referente al apartado de inteligencia artificial y, como no podía ser de otra forma, en sus gráficos y sonidos. La característica menos atractiva de estos juegos era, hasta hace poco tiempo, la sobriedad de sus gráficos, algo que afortunadamente ha quedado atrás, tal y como demuestra Battleground Ardennes.

Este wargame está basado en la Batalla del Bulge. Este choque entre colosos tuvo lugar a finales del año 1944 y

ron en esta batalla pero, en caso de que alguno de nuestros lectores no conozcan este conflicto (existen pocos expertos en batallas de la Segunda Guerra Mundial y el que escribe, mi a su pesar, tampoco se encuentra entre ellos), fue librada por estadounidenses y alemanes.

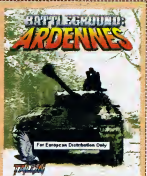
Realidad geográfica

Los mapas de Battleground Ardennes han sido extraídos de fuentes militares de la Segunda Guerra Mundial, con lo que la fidelidad del terreno en el que se libran los combates está más que asegurada. Cada mapa está formado por una serie de escenarios; éstos, a su vez, son batallas que se desarrollarán en un mismo marco geográfico.

La misión en cada uno de los escenarios es, aparentemente, muy simple: capturar o defender unos determina-

dos objetivos con el menor costo posible y, además, tratando de eliminar el mayor número de unidades enemigas; éste es un factor a tener muy en cuenta, ya que si el jugador no dispone de tropas suficientes, la posibilidad de victoria se convertirá prácticamente en una utopía.

Cada uno de los hexágonos del mapa (es posible ocultarlos o mostrarlos, según las preferencias del jugador y, cómo no, de la experiencia que posea en el manejo de este tipo de juegos) representa una zona de 250 metros de ancho. Como puede suponerse, existen turnos de juego alternativos cuya duración es de 10 minutos. El número máximo de turnos estará determinado por las características del escenario y cada uno de los turnos está dividido en varias fases, en las que el jugador moverá sus tropas bajo



Battleground: Ardennes

Precio: 7.990

Requisitos de Sistema:

Procesador 386 DX a 33 MHz,
5 Mb de espacio en disco duro,
Windows 3.x o Windows 95, 4
Mb de RAM, CD-ROM de doble
velocidad, Tarjeta gráfica VGA
Nº de Jugadores: 16 2

Editor: Empire

Distribuidor: Arcadia

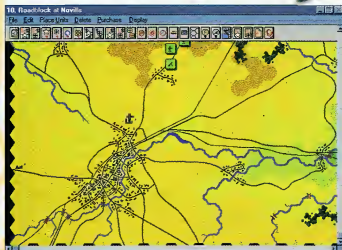
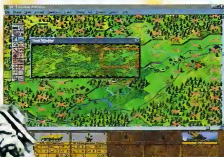


principios de 1945, en la región de las Ardenas (una zona perteneciente a Bélgica y Luxemburgo). Probablemente no sea necesario explicar qué fuerzas se enfrenta-

ciertas condiciones o disparará sus armas.

IA
Tras este acrónimo se esconde la expresión "Inteligencia Artificial", uno de los aspectos más importantes de cualquier tipo de juego, y

Este wargame está basado en la batalla del Bulge, que fue librada entre estadounidenses y alemanes



que forma parte de la personalidad de cualquier wargame. Este juego posee varias opciones de Inteligencia Artificial. El juego puede controlar totalmente los dos bandos o no controlar ninguno, a elección del usuario. Existen también modos de control semiautomáticos, en los que el juego delegará algunas decisiones al jugador, otros en los que será un mero espectador de la batalla y, finalmente, otro en el que tomará el mando de estadounidenses y alemanes.

planas para aquellos que deseen jugar en un tablero "convencional".

Por último, el terreno presenta un aspecto francamente espléndido. Los gráficos que recrean las poblaciones y el paisaje son excelentes; por otro lado, el aspecto de las tropas es similar al de los soldados de plomo, una forma de representar las unidades muy original y divertida.

Calificación

Battleground: Ardennes



Pros: Los gráficos del juego son realmente buenos, especialmente la representación gráfica del terreno. El aspecto de las tropas es similar al de las figuritas de plomo, un detalle muy original. El interface del juego permite que su manejo sea bastante sencillo. Además, los manuales han sido traducidos al castellano.

Contras: No existen demasiados vídeos de acción real, por lo que el jugador, tras jugar unas horas, habrá observado todos y cada uno de ellos.

El truco es...

Si deseas que sea el propio programa el que controle los ataques con fuego directo o indirecto, aunque no estés usando la opción de Inteligencia Artificial, pulsa con el botón derecho del ratón sobre el hexágono del blanco mientras mantienes pulsada la tecla [Alt]. El programa encontrará una unidad capaz de atacar el objetivo (si existen varios blancos, deberás escoger uno de ellos). Tan sólo deberás pulsar sobre el botón Aceptar para que las tropas ataquen automáticamente.

Visualización

Este juego se ejecuta en el entorno Windows. Aunque esto no es necesariamente una demostración de su buena calidad gráfica, sí ofrece un punto de partida desde el cual acometer el análisis de los gráficos de Battleground Ardennes. Aunque los gráficos más impresionantes se obtienen escogiendo la visualización isométrica del terreno, existen también vistas



Civilizaciones perdidas

Rise & Rule of the Ancient Empires

Las culturas griega, egipcia, india, mesopotámica, china y celta se convierten en protagonistas de un título claramente inspirado en el aclamado Civilization. Su objetivo global es aquello de "sólo puede quedar uno".

Mientras Sid Meier trabajaba duramente en la secuela de uno de los juegos más premiados y jugados de los últimos tiempos, Civilization, Impressions elaboraba Rise & Rule un poco a la chita callando, mejorando varias de las capacidades del popular juego de Microprose. Básicamente, Rise & Rule comienza igual que Civilization: una unidad de colonos, y todo un mundo por explorar. Los colonos sólo sirven para edificar ciudades, centros de población que irán creciendo paulatinamente hasta convertirse en importantes plazas comerciales e "industriales".

El sistema de Rise & Rule está basado en seis niveles de conocimiento que suponen seis estadios diferentes de una ciudad. Los edificios que componen cada ciudad, tienen por tanto seis fases de desarrollo que dependen del avance de los investigadores, dependiente a su vez de la proporción asignada a este aspecto del desarrollo con relación a los otros tres factores fundamentales del juego: cosechadores, obreros y recolectores de recursos. La proporción de cada uno de ellos no puede ser fija, ya que depende del estado actual de la ciudad, la producción que se esté realizando y la disponibilidad de materias primas, habrá que realizar cambios para no desperdiciar nada. Cuando un jugador ha utilizado todas sus bazas, debe finalizar el turno para que juegue el siguiente.

Construyendo un imperio

La construcción de edificios está en cierta forma, limitada, ya que hay un máximo de 9 tipos diferentes de edificaciones. Cuando una unidad de colonos levanta una ciudad, ésta comienza con dos estructuras básicas: el ayuntamiento y la academia. A partir de ellas, es decisión del jugador si prefiere desarrollar la ciudad hasta cierto nivel o crear un ejército susceptible de defender la ciudad ante un eventual ataque enemigo. Los argumentos para tomar

cios, surge la oportunidad de crear unidades militares cada vez más potentes y especializadas, configurando un ejército de 9 unidades militares. En este aspecto, hay que preocuparse por la moral de las tropas y sus suministros.

Más allá de todo lo anterior, cabe destacar la existencia de dos unidades adicionales con una función especial en el juego: los mercaderes —que comercian entre ciudades y establecen relaciones diplomáticas—, y los filósofos. Estos últimos son quizá la unidad más potente del jue-



Rise & Rule of the Ancient Empires

Precio: 8.500

Requisitos de Sistema:
486/33 MHz, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Windows, Tarjeta de Sonido, Ratón

Nº de jugadores: 1-4

Editor: Impressions

Distribuidor: Coktel



una opción u otra depende principalmente del número de contendientes, ya que si son sólo dos, se puede conseguir crear al menos dos ciudades importantes antes de haber tenido el más mínimo conocimiento de la ubicación de la segunda ciudad.

Con el desarrollo de la investigación y las sucesivas actualizaciones de los 9 edifi-

go, ya que poseen una enorme versatilidad según su especialización y combinación con unidades militares, permitiendo desde el cultivo de terrenos o la creación de carreteras, hasta las mejoras de salud de ciudades y tropas.

Avances y retrocesos

A la hora de estudiar la tecnología empleada para crear Ri-



Rise & Rule comienza con una unidad de colonos y todo un mundo por explorar



se & Rule, hay que analizar varios factores de forma totalmente independiente. La calidad de los gráficos es aceptable en el mapa normal del juego, mientras que en los "vídeos" de animación que se ofrecen cuando una ciudad se expande y en otras ocasiones, se eleva notablemente el listón. Sin embargo, sólo existe un único vídeo para el evento

turno pronto se prolongan hasta llegar a un minuto –y si esto ocurre en un Pentium 120 con 32 Mb de RAM, quizá sea peor en un 486–. Esto se traduce en que a veces, se puede estar 5 o 10 minutos delante de la pantalla sin que pase absolutamente nada, mientras se producen edificios, unidades, o las unidades existentes realizan sus

quier caso, hay que tener en cuenta también que Rise & Rule es un juego mucho más sencillo que cualquiera de los dos Civilization. En una partida a dos jugadores no supone un gran reto, y quizá con la opción de red la dificultad crezca al tratarse de oponentes humanos.

Contra corriente

El diseño de Rise & Rule tiene un pequeño defecto relacionado con el mapa: aunque hay indicadores de color para señalar las ciudades, no los hay para las unidades, con lo

más sencillo se desvía por aportar todo lujo de información al jugador, supone nadar contra corriente y un flaco favor al usuario inexperto.

En conjunto, Rise & Rule es un juego que pretendía superar a Civilization y a su sucesor Civilization II. Si es cierto que dispone de opciones de juego en red y que para disponer de ellas en Civilization II hay que pagar un extra por un paquete adicional; al igual que también lo es que se pueden agrupar unidades militares y en Civilization II no, y otras comparaciones que son en realidad pequeñas minucias que en realidad no van a ninguna parte. Aunque se hayan mejorado ciertos aspectos en su mayoría irrelevantes, no se trata de poner parches, sino de hacer algo mejor. Rise & Rule es un juego sencillo que no supone un excesivo reto para el avezado jugador de estrategia, y ofrece poca variedad de unidades y edificaciones.

El truco es...

Procura tener al menos dos ciudades lo suficientemente desarrolladas como para poder producir unidades militares a un ritmo incansante en caso de un eventual ataque de alguno de tus contrincantes.



de expansión de una ciudad, con lo que si ésta se expande 5 veces, se visualiza la misma secuencia 5 veces.

En cuanto al sistema de inteligencia artificial, deja bastante que desear. No porque se produzcan decisiones ilógicas o situaciones absurdas, sino porque en una partida a dos jugadores, humano vs ordenador, las esperas de

tareas de forma automática. Por fortuna, la banda sonora está bastante bien y ameniza un poco las esperas.

En cambio el interfaz es muy sencillo, notablemente más que el de Civilization o Civilization II. Resulta muy cómodo tener todo accesible desde una misma pantalla sin tener que emplear teclas u opciones de menú. En cual-

cuál es fácil despistar a las tropas si además tienen asignada una tarea automática. Por lo demás, quizá los gráficos del mapa podrían haber sido más agradables a la vista.

Otro problema en el diseño es la ayuda on-line, que al igual que el manual del juego, aporta un información bastante escasa. Esto, en un momento en que el programa

Calificación

Rise & Rule of the Ancient Empires



Pros: Los gráficos de las animaciones en 3D son bastante espectaculares, y el interfaz es muy intuitivo y sencillo de manejar. La opción de juego en red ofrece la posibilidad de enfrentarse con jugadores humanos.

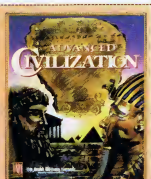
Contras: Las esperas de turno cuando uno de los jugadores es el ordenador son excesivas. Nueve tipos de edificios y unidades militares se prestan a muy poca versatilidad a la hora de jugar.



8.000 años de historia por turnos

Advanced Civilization

Comercio, filosofía, investigación científica, política, colonización, arte y construcción son los ingredientes habituales de Advanced Civilization. También, y no menos importante, interviene la "cruenta" guerra; en un juego sobre las civilizaciones del hombre no podía faltar...



Advanced Civilization

Precio: 5.850
Requerimientos de Sistema: 486 o superior, 8 Mb de RAM, Tarjeta SuperVGA VESA, Lector CD-ROM 2X, Ratón
Nº de Jugadores: 8
Editor: The Avalon Hill Game Company
Distribuidor: System 4

Aunque en un principio puede parecerlo, Advanced Civilization no es un wargame, es decir, no es un juego donde los conflictos entre varios bandos desempeñan un papel fundamental. En esta simulación no tiene por qué ganar el jugador con un mayor poder de ataque o aquel que tiene un ejército más numeroso. Cierto es, aunque haya a quien le cueste admitirlo, que para obtener el máximo potencial, cultural o económico, se debe contar con un buen contingente de hombres que defiendan las fronteras de un territorio. Pero en el caso de este juego se



conseguirán mejores resultados si se combina con cierto una buena política económica con una elevada habilidad para el regato y el negocio y, por qué no decirlo, para el engaño y el encubrimiento.

The Avalon Hill Game Company, creadores de este

nuevo programa estratégico, desarrollan cada vez más juegos y con mayor calidad. Prácticamente la totalidad de sus productos están inspirados en juegos de mesa/tablero. Buena parte de la fama que ha logrado alcanzar su certamen anual de juegos de tablero se debe a la evidente y palpable calidad de sus juegos y programas de ordenador. El catálogo de sus productos puede sorprender a los desconocedores de esta



marca, sobre todo por la profusión de juegos y otros artículos que venden. Advanced Civilization es uno de los mejores productos de Avalon Hill que se pueden conseguir en España. La versión de tablero permite con generosidad una buena adaptación,

además de ser por sí misma muy adictiva y entretenida.

Historia Interactiva
 Advanced Civilization es un juego que intenta reproducir el nacimiento de las civilizaciones mediterráneas, desde la Edad de Piedra hasta los finales de la Edad de Hierro. Son 8.000 años de historia los que tendrán que pasar para que se sepa quién es el ganador del juego. Lógicamente,

y tal como sucedió en la realidad, el paso por las distintas épocas no se dio en todas las zonas a la vez; para reflejar esto en las reglas del juego se utilizan nueve líneas temporales diferentes (una por cada jugador). Estas líneas están di-

vididas, a su vez, en 5 épocas (Edad de Piedra, Primera Edad de Bronce, Edad de Bronce Tardía, Edad de Hierro Temprana y Edad de Hierro Tardía) para pasar de una a otra los jugadores deben cumplir ciertas condiciones, como que su civilización haya construido 3 ciudades o que posean 3 habilidades. Las habilidades se compran con el dinero o las mercancías obtenidas al negociar con los otros jugadores. La agricultura, la minería, la ingeniería, la astronomía, la política o la filosofía tienen un precio establecido que de-



Son 8.000 años de historia los que tendrán

que pasar para saber quién gana el juego

pende del número y la calidad de las ventajas que reportan a su poseedor.

Las nueve civilizaciones disponibles para los jugadores, ya sean humanos o dirigidos por el ordenador, tienen una ubicación ya establecida. Los objetivos principales de jugador, aparte de los ya mencionados, son conseguir

llo de una civilización. Es importante que el jugador tenga varias naves repartidas por su territorio que estén dispuestas a desplazar a su pueblo a territorios lejanos.

Ocio y negocio

El juego puede resultar un poco complicado al principio; pero con la ayuda de la prácti-

timos, y cada periodo del jugador está dividido en fases. Cuando estos construyen suficientes ciudades, las cuales le proporcionan el acceso a las preciadas mercancías, podrán negociar con otros jugadores en el "mercado de valores". En el juego de mesa esta fase es digna de verse, sobre todo cuando están jugando

grama. Los gráficos son los mejores que se han visto en un juego de esta marca, más preocupada por la inteligencia artificial y el realismo que por los valores estéticos. Los sonidos, en cambio, resultan molestos por su continua repetición. De todas formas, un estupendo juego: original, adictivo y muy entretenido.



El truco es...

Para llegar a algo positivo en el juego lo mejor es desear cualquier principio moral: los amigos no existen cuando el futuro de una civilización está en juego. Las desgracias para las otras culturas son una ayuda para la del jugador, y por eso cuando entre las cartas que se "compran" aparece una desgracia, lo mejor es intentar pasársela en el regateo a otro jugador.

una prosperidad y expansión que coloque a su pueblo a la cabeza de todos los demás. El transporte marítimo, como se ha demostrado en realidad, es un factor que favorece enormemente el desarro-

ca y del estupendo manual a todo color (que desgraciadamente se distribuye en inglés), se conseguirá que el paso de los turnos y las fases de juego sea algo mecánico. Básicamente es un juego por

más de 4 personas. El regateo, el engaño y la especulación aparecen en el juego como si de un mercado antiguo se tratase. Una mala reproducción de esto en juego de ordenador, con un jugador humano y otros dirigidos por la máquina, podría haber conseguido que el juego perdiese su interés, pero se ha creado un procedimiento sencillo de ofertas, contraofertas y nuevas ofertas que reproduce con bastante acierto el original.

Sólo quedan mencionar los aspectos técnicos del pro-

Calificación

Advanced Civilization



Pros: Lo mejor de todo el programa es su adictividad; el jugador siempre querrá jugar el penúltimo turno antes de irse a dormir. Los gráficos son acertados, aunque se trate de la adaptación de un juego de tablero. Las partidas por E-mail prometen ser muy interesantes.

Contras: La diversión que se obtiene al jugar al juego original con otros jugadores puede verse limitada en este programa de ordenador, aunque se han añadido detalles para paliar esta deficiencia. La música de fondo acaba por resultar demasiado repetitiva.



Transportes galácticos

Space Bucks

Cuando aparece un nuevo título con una trama de ciencia ficción, cabe esperar cualquier cosa sorprendente y novedosa que expanda las expectativas que cualquiera puede hacerse sobre los lejanos futuros en los que transcurre la acción de estos juegos.

Al examinar con detenimiento un título de ciencia ficción, entre las pequeñas noticias del futuro recreado, es de suponer que habrá pequeños retazos de brillantez y genialidad que distinguirán al producto en cuestión del resto de juegos análogos.

Space Bucks tiene todo el aspecto de ser uno de esos títulos que ampliarán las fronteras de lo desconocido, pero después de rascar un poco el caparazón del juego, se descubre una simulación simple y repetitiva que hace que Transport Tycoon parezca Capitalism.

El principio mercader

Aunque en ninguna parte del juego se hace reconocimiento alguno al gran maestro del género, la premisa inicial de Space Bucks es una inconfundible reminiscencia de la sección del Principio Mercader de la saga "La Fundación", de Isaac Asimov. El jugador se convierte en un joven "yuppie" del futuro, un hombre de negocios de una cultura que ha de abrirse paso a través del momento de salida de una era de oscuridad interestelar. El comercio parece ser el elemento perfecto para recuperar para la galaxia a todas las colonias perdidas. Pero la complicación es que hay más razas en la galaxia, y los humanos tendrán que competir con cuatro vecinos alienígenas.

Cada partida comienza en una galaxia aleatoria con unas cien estrellas. Space Bucks



asume que cada estrella consta de un único planeta habitado por una de las cinco razas galácticas y que ofrece al menos dos de los cuatro elementos básicos del comercio: Pasajeros, Alimento, Metal y Combustible. La cantidad de estos bienes de comercio es baja en mundos no desarrollados, y aumenta conforme se ascien-

de a través de los seis niveles de la escala socio-económica.

El principio

Se comienza el juego con un único puerto espacial y una frágil nave estelar. Para expandirse, hay que negociar con los mundos vecinos los derechos en exclusiva de construcción de puertos espa-



Space Bucks

Precio: 7.450
Requerimientos de Sistema:
 486/33 MHz, 8 MB de RAM,
 CD-ROM 2x, SVGA, Windows,
 Tarjeta de Sonido, Disco Duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Koktel



Para expandirse hay que negociar con los mundos vecinos



ciales. Los precios son variables. Los mundos menos desarrollados aceptarán con gusto una cantidad pequeña, mientras que los bien desarrollados demandarán grandes sumas para acceder a sus impresionantes recursos, como zonas de ocio e importantes bienes de comercio. Y por

mundos que producirán cargamentos más valiosos. El combustible se convertirá en productos químicos, las vetas en metales, y cada raza tiene un Bien especial que puede producir y que se convertirá en la principal fuente de ingresos si se encuentra un mundo interesado en él.

Esto entra ya de lleno en el proceso de generación de dinero: transportar cargas desde mundos suministradores a consumidores mediante la creación de rutas de comercio que han de seguir las naves. Unas cuantas pulsaciones del ratón crean un bucle para que viaje una nave, y unas cuantas más definirán las órdenes concretas de qué es lo que hay que recoger y dónde hay que llevarlo.

Cruceos estelares

Pero claro, ¿qué sería de un imperio del transporte estelar sin naves que hicieran el tra-

raro evento de un ataque pirata. Mientras que todos los tamaños de casco están disponibles desde el principio, los tres componentes adicionales van estando disponibles poco a poco a medida que se avanza en una escala de seis estadios. Ya que se trata básicamente de un juego de transporte, las mejoras de los motores pueden aumentar la velocidad de una nave y las distancias que ésta puede cubrir. Cuantos más mundos tengan servicio en una trimestre fiscal, más beneficios.

Además de rutas comerciales, cascos y motores, se introducen en Space Bucks una serie de elementos ya habituales en este tipo de juegos, como piratas para atacar a los competidores, eventos aleatorios, espionaje...

¿Pegas?

Lo peor de Space Bucks es que tiene un aspecto magnífico: gráficos en SVGA, razas alienígenas muy interesantes, el mapa aleatorio y el número de mundos ofrecen a priori un alto nivel de rejugaridad, el sistema de construcción de naves espaciales parece ser todo lo bueno que se podría desear, y lo que es más, Space Bucks es sucesor de Air Bucks. Y esto es lo peor porque durante las dos primeras horas, y debido a su imponente aspecto, el juego parece genial.

Pero con un poco más de tiempo empieza a notarse la ausencia de la calidad que podría esperarse de un Tycoon de ciencia ficción. Las razas alienígenas tienen poco im-

pacto en el juego, y es bastante posible que sea totalmente indiferente con cuál jugar. Los diseños de las naves son interesantes, pero salvo por el casco y el motor, el resto de las variaciones son irrelevantes. El juego tan hace también gala de un tremendo "bug" de programación o en su defecto, del peor sistema de inteligencia artificial tramposo que se ha visto en mucho tiempo. Es tan descarado, que en una partida en la que se supone que los ingresos son proporcionales a la flota estelar, un jugador controlado por el ordenador puede perder todas sus naves y seguir ganando dinero. Ni siquiera se fomenta el sentido de la competitividad, ya que sólo una compañía puede operar en un planeta al mismo tiempo y nunca hay contacto directo y real entre competidores. La falta de realismo es brutal.

En definitiva, uno de esos juegos para hacer borrón y cuenta nueva: rectificar es de sabios...

Calificación

Space Bucks



Pros: Los gráficos SVGA son muy imaginativos y están muy bien elaborados. Es el juego de estrategia ideal para jugadores que no buscan ningún tipo de complicaciones.

Contras: Una vez más, por desgracia, se cumple aquello de "no es oro todo lo que reluce". Con pocas horas de juego y una escasa rejugaridad dadas la simpleza y escasa inspiración de su diseño, Space Bucks no aporta nada al género, constituyendo por el contrario, un paso atrás.

El truco es...

Al principio del juego, trata de evitar en la medida de lo posible cualquier tipo de puja o encontronazo con cualquiera de tus competidores. Hay mundos suficientes para todos. Una vez que estés bien establecido, toma las riendas de la situación y pasa al ataque.

si no fuera difícil equilibrar el coste de los derechos de aterrizaje y los posibles ingresos, existe el peligro de verse implicado en una terrible guerra de precios y pujas si se trata de negociar con un mundo próximo a las líneas de suministro de un competidor.

Por fortuna, se pueden crear industrias en otros

bajo? En Space Bucks, los jugadores pueden escoger entre naves predefinidas o crear las suyas propias basándose en seis cascos de diversa capacidad de carga y otros tres componentes: Motores, Armas y Escudos. Todas las naves requieren un motor, pero armas y escudos son opcionales y únicamente útiles en el



Fútbol en los despachos

Presidente

Championship Manager 2

Las verdaderas decisiones no se toman precisamente en el terreno de juego. En algunas circunstancias las ligas se ganan gracias a las buenas decisiones tomadas en los "despachos": un fichaje acertado, una táctica atrevida o un nuevo entrenador.

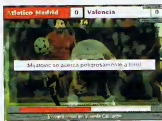
Los resultados de un hipotético estudio sobre los juegos de ordenador con temas deportivos podrían sorprender en algunos puntos a más de uno. Juegos que simulan la pesca de la trucha en un río de montaña u otros que intentan plasmar la velocidad de un kart no son programas habituales. Lo que no sorprenderá a nadie es la elevada cantidad de juegos de fútbol; por algo es el deporte rey. Los diferentes campeonatos mundiales, la Eurocopa, la Liga de Campeones o las diferentes competiciones nacionales han sido ya llevadas, en demasiadas ocasiones, al mundo de la informática en

si como en el campo económico. En muchos casos es el vil metal el que prima sobre los valores puramente deportivos, por ejemplo, cuando otro club hace una oferta tentadora por un prometededor jugador de la cantera.

Me gusta el fútbol... Presidente (Championship Manager 2) es un juego para los amantes del balompié, para los aficionados que cada fin de semana se reúnen frente al televisor o, si tienen suerte, acuden a los campos de fútbol para sentir la emoción sin paliativos. El usuario desempeña el papel, a veces demasiado inestable, de un entrenador principiante, sin

se reflejan en la clasificación existente a tal efecto. Los puntos de fama suben con cada victoria y competición ganadas, de forma que tras muchos triunfos consecutivos el entrenador llegará a la cima de esta clasificación y su sueldo mejorará sensiblemente, ya sea gracias a una mejora en su contrato con el club actual, o porque un nuevo equipo esté interesado en contratar a una nueva figura.

Llegar a la cima no es fácil, lo que aquí se comenta como algo asquible resulta casi una misión imposible. Los equipos rivales se juegan millones de pesetas y mucha reputación como para permitir que el entrenador princi-



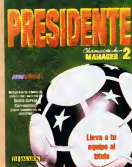
forma de programa de ordenador.

También existen juegos que intentan (y algunos lo consiguen con un elevado realismo) mostrar el fútbol desde otra perspectiva: visto desde el banquillo o desde de la pantalla de video de la directiva. Los señores que poseen el poder para contratar, despedir, cambiar las tácticas del equipo, alinear a un jugador, ampliar el campo o pagar primas tienen mucho que decir en el resultado final del club, tanto en el aspecto deportivo

ninguna reputación labrada. Su objetivo principal es lograr que el equipo para el que trabaja gane el mayor número de competiciones posibles, que en esta versión son: la Liga, la Copa del Rey, la UEFA de Campeones de la UEFA y las restantes competiciones europeas.

En principio, el usuario/entrenador debe su fidelidad al club que le paga su sueldo cada temporada, pero que nadie se engañe; lo primordial es lograr la fama y el reconocimiento público, que

piante salga victorioso. Por supuesto que entrenando a un equipo de élite, como pueden ser algunos de la primera división, se tendrán mayores posibilidades de ganar más partidos y competiciones, por su plantel de estrellas y su presupuesto multimillonario. Pero el reto, el verdadero reto, consiste en aunar a un equipo de segunda división a la cumbre del fútbol español. Este es otro de los factores que influyen en la puntuación obtenida por partido ganado; no es lo mis-



Presidente...

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema:
 486 SX o superior, 8 Mb de RAM, Tarjeta SuperVGA VESA, Lector CD-ROM 2X, Ratón.
Nº de Jugadores: 2 o más
Editor: Domark
Distribuidor: Procin

El verdadero reto consiste en aupar a un equipo de 2ª división a la cumbre del fútbol español

Athletic Madrid

Transferido	Estado	Transferido al
1	José Molina	
2	Dietl Gall	
3	Antonio Muñoz Pina	
4	Pablo Parrón	
5	Juan Manuel López	
6	Mirko Pantic	
7	Roberto	
8	José Luis Pérez Castejón	
9	Samuel González	
10	Ludovic Panay	
11	Piel	
12	Juan Carlos	
13	Diego	
14	Santiago Giménez	
15	Kiko	
16	Juan Vizcaino	

Primera División

Resultado

1	Albacete	2-0	Tenerife
2	Athletic Bilbao	3-0	Silkeborg
3	Barcelona	3-2	Athletic Madrid
4	Merida	0-0	Compostela
5	Racing Santander	2-1	Gella
6	Real Madrid	0-0	Oviedo
7	Sevilla	3-2	Espanyol
8	Sporting Gijón	5-1	Rayo Vallecano
9	Valencia	11-1	Betis
10	Valladolid	1-1	Deportivo
11	Zaragoza	3-0	Real Sociedad

mo ganar un partido frente a un equipo débil y mediocre que frente al líder de la primera división.

De viva voz
El aspecto técnico que más llama la atención es, sin ninguna duda, la innegable cali-

El truco es...

Es recomendable no comparar la liga de fútbol real (la española) con la del juego. Según avanza el juego la divergencia es mayor, por tanto será normal ver entrenadores y jugadores en equipos diferentes a los reales.

Equipo C.D. Toledo

Vitalvilla J	PO	Moreiras F	GO
Enría R	DF	Tra V	DEFENSA
Pablo	DF	Lobo M	DEFENSA
Mandía J	DF	Parada P	GO
Moj A	DF	Jero J	GO
Cuesta S	DF	Benito A	GO
Ruiz Obispo J	DF	Marín R	GO
Luz J	DF	Másias F	GO
Gus G	DF	Pardina J	GO
Guigüe J	DF	Serrano D	GO
Pani S	DF	Siguemza J	GO
Zapata J	DF	Sil Fran F	GO
Abel J	DF	Thompson K	GO
Dani D	DF		

Traspos nacionales

Agosto '95

Juan Antonio Pizzi	Tenerife al Betis	ps. 342.000
Ander Garitano	Athletic al Real Madrid	ps. 601.000
Alfonso Cortijo	Rayo Vallecano al Deportivo	ps. 66.760
Vladimir Stizman	Dinamo Záhara al Deportivo	ps. 34.000
Jiri Novotny	Valencia al Real Madrid	ps. 307.200
Iker Sarrigu	Eibar al Real Madrid	ps. 14.250
Javi Pinedas	Espanyol al Racing de Gijón	ps. 127.000
Federico Martínez	Wendell al Eibar	ps. 94.500
Dimitri	FC Tumbal al Valladolid	ps. 70.750
Matteo Sandy	Balneario al Salamanca	ps. 70.750
Francisco José Anton	Hércules al Getafe	ps. 66.000
David Cuéllar	Palencia al Alavés	ps. 5.500

dad de las voces digitalizadas. Más de 4 horas de comentarios en completo castellano sirven para animar los partidos del equipo escogido por el entrenador. Pese a algunos problemas a la hora de mezclar las frases genéricas con los nombres de los equipos, la crónica del conocido locutor de televisión Emilio García Carrascosa hará creer a muchos usuarios que las tardes del fútbol de los domingos se han adelantado en el tiempo.

Todo el juego ha sido realizado en una excelente resolución gráfica SVGÁ; pero las fotografías que sirven de fondo, que además de ser pocas son muy repetitivas, no tienen una calidad acorde con el resto del entorno gráfico. También es cierto, y en esto se diferencia de otros simuladores de fútbol, que los partidos que se elijan visualizar se "verán" por medio de mensajes, donde se relata, con frases escritas y comenta-

rios del famoso locutor, lo que se supone ocurre en el terreno de juego.

Tabla de entrenadores

Nombre	Equipo	Salario
...

Calificación

Presidente...



Pros: El texto en castellano y los equipos españoles acercan el juego al público español. Su elevada sencillez permite que todo tipo de jugadores dominen el sistema de juego. Los comentarios del locutor añaden un toque pintoresco.

Contrás: La ausencia de "gráficos" puede decepcionar a más de uno. Para ser una simulación deportiva las variables que puede manejar el jugador son demasiado escasas.

Concurso Guitar HITS



El concurso

"GUITAR HITS" es un CD-ROM interactivo que gira en torno a uno de los Instrumentos musicales más bellos y populares: la guitarra. Este producto, desarrollado por la compañía francesa Ubi Soft, viene a ser algo muy parecido a un curso en soporte multimedia que permite a los aficionados a este instrumento, sea cual sea su nivel, perfeccionar su técnica.

Para ello han escogido siete canciones emblemáticas de algunas de las leyendas de la música rock, como Bob Dylan o Jimi Hendrix, y las han trasladado a una especie de partitura interactiva mediante la cual podemos aprender a tocarlas prácticamente a la perfección. Sus acordes, los diferentes "riffs", la digitación y un montón de detalles más nos permitirán no sólo conocer al más mínimo detalle estos temas clásicos, sino además descubrir nuevas técnicas y en general mejorar nuestro estilo interpretativo.

El producto ha sido supervisado por Didier Cornu y Jean-Luc Tramoy, dos extraordinarios guitarristas franceses que aportan toda su sabiduría musical a GUITAR HITS.

Ahora, y por cortesía de Ubi Soft, vais a poder conseguir una muestra de este fantástico producto, para lo cual sólo vais a tener que ayudarnos a solucionar un pequeño lapso que se ha producido en nuestra memoria. Resulta que hemos olvidado los músicos que interpretan tres de nuestras canciones favoritas, «Blowin' in the Wind», «No Woman No Cry» y «Hey Joe» y no conseguimos saber cual de estos tres, Jimi Hendrix, Bob Dylan y Bob Marley popularizó cada una.

Para participar en el concurso lo único que tienes que hacer es rellenar con tus datos el cupón que se encuentra en esta página -no valen fotocopias- y escribir la relación correcta música/canción... algo así como el juego de "cada oveja con su pareja" con fondo musical.

Ubi Soft

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:

AMERICA IBERICA, S.A. C/ Miguel Yuste 26. 28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso GUITAR HITS")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a extraer 10, que obtendrán como premio un "GUITAR HITS". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Julio de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 12 de Julio de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 15 de Julio de 1996, publicándose el resultado en el número 9, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.

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

Cupón de participación

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

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

RESPUESTAS:

Musicos
JIMI HENDRIX
BOB DYLAN
BOB MARLEY

Canciones
No woman no cry
Hey Joe
Blowin' in the wind

El orden correcto es...

.....
.....
.....



Concurso STING
"All This Time"
Lista de ganadores

▶ **El ganador de la tarjeta MPEG de Philips y cuatro video CD's, es:**

ALEJANDRO LOPEZ PEREZ MADRID

▶ **Su mensaje en una botella es:**

"LA PAZ MUNDIAL SOLO SE CONSEGUIRA CUANDO DESAPAREZCAN LAS GUERRAS INDIVIDUALES DE CADA PERSONA"

▶ **Los cinco ganadores de los CD-ROM's "All this Time" y "Doors and Windows" son:**

PABLO VIGUER CALAP	VALENCIA
MANUEL FERNANDEZ GOMEZ	BARCELONA
CARMEN GARCIA PEREZ	AVILES (ASTURIAS)
ANA BEGOÑA QUESADA	MADRID
JAVIER LORCA RADIGALES	BARCELONA

▶ **Otros mensajes recibidos:**

"SOLO CUATRO COSAS NOS SALVARAN: DEFENDER NUESTROS DERECHOS, PRESERVAR NUESTRO PLANETA, REPUDIAR LAS GUERRAS, ENTENDERNOS" Raquel Alvarez

"LA NATURALEZA, COMO LA VIDA, ES UNICA. NO LA DERROCHES" Jose Miguel Alcántara

"CUIDA LA TIERRA, PORQUE AL FINAL SOLO ELLA PERMANECE" Victorino Morillo

"UN MUNDO LIMPIO ES LO UNICO QUE NUESTROS DESCENDIENTES DEBERIAN ANHELAR COMO HERENCIA NUESTRA" Jose Ramón Bregorio

Lista de ganadores de los 6 juegos Nascar Racing del sorteo publicado en el n°5 de CGW

ESTER GARRETA SALESA	CORNELLA (BARCELONA)
FERNANDO GOMEZ DEL PULGAR	ZARAGOZA
VICTORIANO MORILLO OTEO	ALCALA DE HENARES (MADRID)
FCO. ALCAIDE MANZANERA	BADALONA (BARCELONA)
SAUL RODRIGUEZ	ISLA CRISTINA (HUELVA)
IKER GUTIERREZ AVENDAÑO	TARRAGONA

FELICIDADES



**COMPUTER
GAMING WORLD**

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 1 dispositivo para control de simuladores de coches "Fórmula T-2"

Re llena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y 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 ()



COMPUTER
GAMING WORLD

Luigi

EN CIRCUSLAND

Instrucciones

Rompiendo un poco con la línea habitual del juego que regalamos, y en favor de todos aquellos que nos han pedido algo diferente a las aventuras gráficas, este mes te regalamos un entretenido juego de plataformas. Dirigiendo a Luigi por el mundo del circo, tendrás que pasar con éxito todos y cada uno de los niveles.

REQUISITOS MÍNIMOS:

IBM 386 o superior y compatibles, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM y Teclado (la tarjeta de sonido es opcional).

INSTALACIÓN

Por primera vez no hace falta instalar el juego, ya que se puede ejecutar directamente desde el CD (para lo cual tendrás que cambiar primero a tu unidad de CD-ROM, por ejemplo D). Funciona con cualquier configuración, e incluso bajo Windows 95. Los distintos comandos de arranque del juego son:

LUIGI25B Arranca el juego con sonido (se necesita Sound

Blaster o compatibles 100%).

LUIGI2 Arranca el juego sin sonido.

MENU Y CONTROLES

- F1** Redefinir las teclas (por defecto son O - izquierda, P - derecha, Q - arriba, A - abajo, S - disparo, ESPACIO - disparo 2).
- F2** Detección y calibración de joystick.
- F3** Bloquea todos los caminos abiertos de Circusland.
- F4** Si has arrancado el juego con LUIGI25B, podrás activar o desactivar el sonido.
- J** Jugar
- ESC** Salir al DOS.

PISTAS

Luigi no es un juego excesivamente complicado, pero por si acaso aquí hay un truco para jugar con vidas infinitas: arranca el juego con LUIGI25B IGIUL. Para matar a los enemigos hay que aplastarlos, bien a puñetazos o bien saltando encima.

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 contenga los archivos **COMMAND.COM**, **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS** única y exclusivamente. Dentro de los archivos de arranque sólo deben estar las líneas correspondientes a los controladores de la tarjeta de sonido, y en el **CONFIG.SYS** dos líneas definiendo lo siguiente:

FILES=30
BUFFERS=20
Cualquier otro archivo, dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado.



Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes problemas de sonido, asegúrate que la IRQ de la tarjeta sea la 5 o la 7. El juego no tendrá sonido si tu tarjeta está configurada en otra interrupción.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

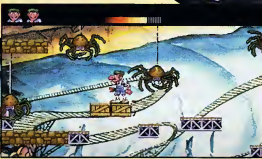
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

- Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

- 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.



TOP 5 AVENTURA / ROL

- | | | |
|---|-----------------------|--------|
| 1 | The Dig | ERBE |
| 2 | Alone in the Dark III | ERBE |
| 3 | Lost Eden | Virgin |
| 4 | Congo | CIC |
| 5 | Simon the Sorcerer 2 | ERBE |

TOP 5 ACCION

- | | | |
|---|-------------------|-----------------|
| 1 | Doom 2 | ERBE |
| 2 | Rebel Assault II | ERBE |
| 3 | Dark Forces | ERBE |
| 4 | Rayman | Ubi soft |
| 5 | Destruction Derby | Electronic Arts |

TOP 5 DEPORTES

- | | | |
|---|-----------------|-----------------|
| 1 | PC Fútbol 4.0 | Dinamic |
| 2 | FIFA Soccer '96 | Electronic Arts |
| 3 | NBA Live '96 | Electronic Arts |
| 4 | Actua Soccer | Arcadia |
| 5 | Virtual Pool | Arcadia |

TOP 5 SIMULADORES

- | | | |
|---|----------------------|-----------------|
| 1 | Top gun | Proein |
| 2 | EF-2000 | Arcadia |
| 3 | Navy Strike | Arcadia |
| 4 | Air Power | Proein |
| 5 | Werewolf vs Comanche | Electronic Arts |

TOP 5 ESTRATEGIA

- | | | |
|---|-------------------|---------|
| 1 | Caesar II | Coktel |
| 2 | Command & Conquer | Virgin |
| 3 | Sim Tower | ERBE |
| 4 | Zoop | CIC |
| 5 | Warcraft I | Arcadia |

TOP 50

- | | Juego | Distribuidor | Tipo |
|----|--------------------------|------------------|-------|
| 1 | Duke Nukem 3D | Friendware | ACC. |
| 2 | The Dig | ERBE | AV/R. |
| 3 | Doom II | ERBE | ACC. |
| 4 | Top Gun | Proein | SIM. |
| 5 | Rebel Assault II | ERBE | ACC. |
| 6 | Simon the Sorcerer 2 | ERBE | AV/R. |
| 7 | Alone In The Dark III | ERBE | AV/R. |
| 8 | Lost Eden | Virgin | AV/R. |
| 9 | Congo | CIC | AV/R. |
| 10 | Fifa soccer '96 | Electronic Arts | DEP. |
| 11 | Command & Conquer | Virgin | EST. |
| 12 | Hexen | New Soft. Center | ACC. |
| 13 | PC Futbol 4.0 | Dinamic | DEP. |
| 14 | Dark Forces | ERBE | ACC. |
| 15 | Time Gate: El Secreto... | ERBE | AV/R. |
| 16 | Bad Mojo | Arcadia | AV/R. |
| 17 | Caesar II | Coktel | EST. |
| 18 | Rayman | Ubi Soft | ACC. |
| 19 | Los Justicieros | Dinamic | ACC. |
| 20 | NBA Live '96 | Electronic Arts | DEP. |
| 21 | Mortal Kombat III | New Soft. Center | ACC. |
| 22 | Aliens | Proein | AV/R. |
| 23 | Destruction derby | Electronic Arts | ACC. |
| 24 | EF-2000 | Arcadia | SIM. |
| 25 | D | Arcadia | AV/R. |
| 26 | Mundo Disco | Electronic Arts | AV/R. |
| 27 | Myst | Electronic Arts | AV/R. |
| 28 | The Need for Speed | Electronic Arts | ACC. |
| 29 | Warcraft II | sin confirmar | EST. |
| 30 | Phantasmagoria | Coktel | AV/R. |
| 31 | Touché | Proein | AV/R. |
| 32 | Gabriel Knight 2 | Coktel | AV/R. |
| 33 | Worms | Arcadia | ACC. |
| 34 | Mundo Disco | Electronic Arts | AV/R. |
| 35 | Worms | Arcadia | ACC. |
| 36 | Bermuda syndrome | BMG | ACC. |
| 37 | Prisoner of Ice | ERBE | AV/R. |
| 38 | Wing Commander IV | Electronic Arts | ACC. |
| 39 | Sim Tower | ERBE | EST. |
| 40 | Fade to Black | Electronic Arts | ACC. |
| 41 | Indy Car Racing II | Virgin | ACC. |
| 42 | Tiit | Virgin | ACC. |
| 43 | Screamer | Virgin | ACC. |
| 44 | Terminal Velocity | Friendware | ACC. |
| 45 | The 11th hour | Virgin | AV/R. |
| 46 | Warcraft I | Arcadia | EST. |
| 47 | Full Throttle | ERBE | AV/R. |
| 48 | Angel Devold | Proein | AV/R. |
| 49 | Zoop | CIC | EST. |
| 50 | Crusade | Arcadia | EST. |

ESTRATEGIA



5.ª FLOTA

1999. La cabeza visible del Kremlin Zhirinovsky, ha puesto su mirada en el petróleo del Golfo Pérsico y del Océano Índico. Pero cuando se dispone a invadir la zona, llega la 5ª Flota de los Estados Unidos, contigo al mando. Elige las mejores estrategias. Si vences, los intereses americanos estarán a salvo. Si fracasas, tus barcos se hundirán y el mundo estará en peligro.



FLIGHT COMMANDER 2

Vive la intensidad de la operación Tormenta del Desierto, vuela hacia el Norte de Vietnam... Tú eliges el avión, el escenario, tus enemigos, el nivel de dificultad y el tiempo... Desde la guerra de Corea hasta la actualidad. Nunca podrán existir dos misiones iguales. No utilices el joystick... ¡Utiliza tu cerebro!



OPERACION CRUSADER

Un emocionante juego que te llevará hasta el desierto del Norte de África.

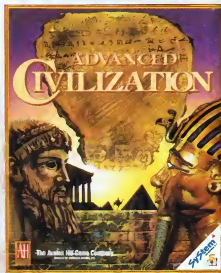
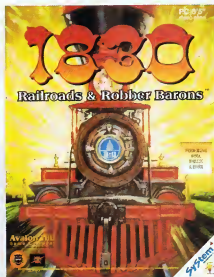
Revive las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial entre los Africakorps y el 8º Ejército Británico. Envía tus tanques ingleses a través de kilómetros de arena para luchar contra los alemanes. ¡Una experiencia única!



The **Avalon Hill**
Game Company

1830

¡Bienvenido al siglo XIX! Estás en América y tienes un gran negocio entre manos. Vas a construir una red de ferrocarril. Pero Robber Barons intentará detenerte, cortando tus líneas y comprando todo tu stock de mercancías. ¡Enfrentate a él! De ti depende el éxito de tu empresa o el fracaso ante la competencia.



ADVANCED CIVILIZATION

8.000 años antes de Cristo, nueve de las más antiguas civilizaciones luchan por el dominio total. La resolución del combate depende de las acciones de cada jugador, no de la suerte. No es sólo un juego de guerra, es también la historia de las civilizaciones.



Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

System
DE ESPAÑA, S. A.



System DE ESPAÑA, S. A.

C/ Tomás Redondo 1-1º F - Edificio LUARCA. Tel.: 381 53 32 - Fax: 764 58 85. 28033 MADRID

UNA COLECCIÓN PARA QUIENES NO TEMEN LA OSCURIDAD

ALONE IN THE DARK™



The Trilogy

1+2+3

LA TRILOGÍA DE PC MÁS PREMIADA A UN PRECIO ÚNICO
TE QUITARÁ EL SUEÑO

7.990 Pts

VERSIÓN EN CASTELLANO



Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

