

# COMPUTER GAMING WORLD



**Top Secret**

**BAD MOJO**  
Concurso  
y guía para  
completar  
el juego



**Review**

**VIRTUA  
FIGHTER**  
El clásico  
de Sega  
por fin en  
tu PC



# Ripper

**El asesino virtual**



ISSN 1135-1808  
N.º 8 • JULIO 1996 • 650 pags.



INCORPORADO

# NEW



# canadian

## Ofertas

Rambla Catalunya, 2 Barcelona

PC



7.100

+ gorra gratis



8.545



5.395



5.395



6.195



7.595



2.250



6.495



7.395



7.595

### SI ENCUENTRAS ALGÚN PRECIO PUBLICADO MÁS BARATO...



8.260



7.595



7.495



7.345



6.640

### ...TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA



8.545



8.545



8.545



6.645

### ¡PALABRA DE MR. CANADIAN!



8.345



11.395



2.250



6.495



7.395



7.595

# COMPUTER GAMING WORLD

EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

Editor:

Vicente Robles

Director:

José Emilio Barbero

Redactores y colaboradores:

José María Martín, José Villalba Medina,  
LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa,  
José Manuel Franco

Secretaría de Redacción:

Margarita Manchado

Diseño:

Fernando de Miguel

Jefa de producción:

Guadalupe Gilbert

Ayudante de producción:

Juan Francisco Larramendi

Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad:

C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Teléfono: (91) 304 55 42. Fax (91) 327 26 80

Subscripciones:

C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02

Filmación e integración:

MONTAJE Y FILMACION

Impresión:

COBRI

Depósito legal:

M. 38.456 / 1995

ISSN 1135-9323

Distribución España:

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

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de

COMPUTER GAMING WORLD

se publica por licencia de

Ziff-Davis Publishing Company.

Nueva York, Nueva York.

Los artículos que aparecen en

COMPUTER GAMING WORLD

que fueron publicados originalmente en la edición

estadounidense de COMPUTER GAMING

WORLD son propiedad intelectual de

Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995

Ziff-Davis Publishing Company.

Reservados todos los derechos. Computer Gaming

World es una marca de Ziff-Davis Publishing

Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra 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 Lewis

Director Gerente:

Carlos González Galán

Directora de Administración:

Paloma Álvarez

Director de Marketing:

Manuel Fernández Palencia

Director de Distribución:

Alfonso Estalrich

C G W

editorial

## Más que ayer...

Cuando hace ya ocho meses la edición española de Computer Gaming World inició su andadura, nos fijamos el firme propósito de dar forma a una publicación que se demarcase de la línea monocorde que imperaba por aquel entonces – y desde hacía ya tiempo – en el sector.

Nuestros objetivos estaban bien claros: facilitar a nuestros lectores la información más veraz y completa posible sobre todo lo relacionado con los juegos de ordenador. Y todo ello a través de una publicación seria sin renunciar a ser amena, que, además, ofreciese el valor añadido de regalar con cada número un juego completo, gracias a lo cual grandes clásicos como "Simon the Sorcerer", "Fascination" o "Xenon 2" han vivido una segunda juventud.

A riesgo de resultar pretenciosos, creemos sinceramente que la mayor parte de nuestros objetivos de partida están hoy cumplidos, y la mejor prueba de ello no es nuestra palabra, sino la confianza que vosotros, nuestros lectores, nos otorgáis cada mes. Con todo, el conformismo no es precisamente uno de nuestros rasgos, y lejos de querer instalarnos plácidamente en esta cómoda situación, nuestra intención es asumir nuevos y variados retos.

Fruto de ello es "Time Passenger" el juego totalmente inédito que ponemos este mes en vuestras manos, que forma además parte de una experiencia hasta ahora nunca asumida por una revista. A lo largo de los próximos cinco meses podréis disfrutar de las nuevas entregas de este juego, independientes entre sí y totalmente jugables, pero que forman parte de un macro-concurso sin precedentes a través del cual podréis ganar formidables premios todos los meses, y además participar en un gran sorteo final con 250.000 pesetas y un viaje al Caribe en juego.

Confiamos que esta nueva experiencia sea de vuestro agrado, y desde estas líneas nos comprometemos en no cejar en nuestro empeño de mantener este devenir de constante renovación.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos



pasable



bueno



muy bueno



imprescindible



Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos 5 casos 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 falta la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultan ronc poco afortunadas. Por parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



**En portada:**

El terror en su estado más puro, aunque en versión cibernética, ocupa este mes nuestra portada con *Ripper*, la nueva creación de Take 2.



Earth Siege II



Zerô Nemesis



Sierra Thunder

## AVENTURA/ROL

### Ripper

24

**Nadie está a salvo.** Año 2040. Los crímenes se suceden uno tras otro. No hay huellas ni pista alguna. El modus operandi coincide terriblemente con el de Jack el Destripador. Como Jake Quinlan, reportero de Virtual Herald, tendrás que desenmascarar al peligroso asesino que mata desde el ciberespacio.

### Normality

30

**¡Abajo el Dictador!** Kent se niega a seguir el orden establecido, y tras una semana en la cárcel, decide que va a cambiar el mundo. Humor e intriga en esta divertida aventura gráfica de Gremlin.

### Zork Nemesis

34

**Más Muz.** Bebiendo de la fuente del popular juego que creó toda una escuela hace unos años, Activision te propone un viaje al Mundo Subterráneo para enfrentarte a la esencia del Mal.

### Top Secret: Bad Mojo

36

**Viaje al fondo de la mente.** Después de una horrenda experiencia, Roger Samms es internado en una institución mental. Descubre, gracias a los informes de su psiquiatra, todas las claves para terminar el juego más original de los últimos tiempos.

## ACCION

### Virtua Fighter

42

**El arte de luchar.** Un nexo de unión entre dos excelentes versiones del mismo juego: recreativa y PC, sin nada que envidiarse entre sí. Cada vez más cerca de la perfección.

### Witchaven 2

46

**Sangre, sudor y magia.** Aunque las secuelas no consiguen a veces estar a la altura del original, en esta ocasión se supera la barrera establecida por Witchaven. Gore y acción para dar y tomar en la lucha final contra la última de las brujas.

### Earth Siege 2

50

**Robots contra humanos: guerra e inteligencia.** Los combates futuristas están cada vez más de moda, y de momento, este título de Sierra es su máximo exponente.

### Super Stardust

54

**...que tire la primera piedra.** La reforma de un clásico que te pondrá a tope de adrenalina con sus niveles 2D y te pondrá los nervios a flor de piel con las fases 3D.

### Fire Fight

56

**Un torbellino de muerte.** Estrategia y arcade para un título que aporta varias innovaciones al género. Misiones imposibles para los pilotos de combate más avezados.

### Pray for Death

58

**¡Que te mate Dios!** Este juego es una bendición. Uno de los juegos de lucha más espectaculares a nivel visual. Nuevos golpes y unos personajes totalmente atípicos.

### Heretic

60

**Un infierno sin fin.** La conjunción de Doom y el arte gótico para ofrecerte una vorágine de muerte y destrucción empapadas de sangre.

### Pinball World

62

**Sphaerae Coelestis et Planetas in Descriptio.** Un millón de posibilidades para dar la vuelta al mundo con este nuevo título de 21st Century.

### World Rally Fever

64

**No te pases prudencia.** Anime y carreras de coches en el mismo paquete. Pisa el acelerador a fondo y... ¡ten cuidado con las ovejas!

## SECCIONES

### Return Fire

66

**La casa del símbolo.** Mezcla de acción y estrategia para conseguir llevarte a casa la bandera enemiga, todo ello al son de las Valkirias.

### Arcade America

68

**¡Monstruos!** Juego de plataformas utilizado como vehículo destornillante y absurdo concebido para cometer las mayores groserías que se han escuchado en un PC.

### Judge Dredd

70

**Por ser de justicia...** El popular personaje de cómic y cine llevado a un juego de lucha y plataformas en una versión libre repleta de acción. Por primera vez es mejor arrestar que matar.

## DEPORTES

### Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars

72

**Patines al rojo vivo.** De la mano del mejor jugador de Hockey del mundo, vivirás la tensión y la emoción de los emocionantes encuentros de la NHL.

## SIMULACION

### AH64D Longbow

74

**Pájaros de metal.** Vuelve el Apache para volar las misiones más trepidantes que jamás podrá imaginar un piloto. Ponte a los mandos de tu helicóptero y lázate de lleno al fragor de la batalla.

### Silent Thunder A-10 tank Killer 2

76

**El ataque del truero.** Los escenarios de la simulación llevados hasta el límite del realismo son la punta de lanza que utiliza como atractivo la segunda parte del A-10 Tank Killer. Disfruta de ellos.

## ESTRATEGIA

### Civilization II

78

**El genio ha vuelto.** Sid Meier se ha superado a sí mismo con la versión definitiva del juego de estrategia más vendido de la historia. Novedades por todas partes, y además en castellano. Lo mejor del género.

### Conquest of the New World

82

**La conquista del paraíso.** El descubrimiento del Nuevo Mundo es la base para este título que te pone al frente de los colonos que en el siglo XV tuvieron que enfrentarse a los nativos para explotar la riqueza de una tierra virgen.

### Gender Wars

84

**¿Cuál es el sexo débil?** Hombres y mujeres enfrentados en una guerra que sólo puede terminar con la desaparición de uno de los sexos.

### Baku Baku Animal

86

**La... penúltima cena.** Nueva y revolucionaria línea de alimentos para animales... Bueno, en realidad una curiosa versión del ya clásico Tetris.

### Offensive

88

**El gran conflicto.** La Segunda Guerra Mundial es el escenario de este juego de estrategia y acción que te permitirá librar las más famosas batallas en cualquiera de los dos bandos.

### 6 Léeme.bat

Te informamos de los últimos eventos acontecidos, y de aquellos que se producirán en el futuro. No te duermas en los laureles.

### 10 Interfaz

Tarde o temprano encontrarás respuesta a tu carta en esta sección. Paciencia, ya sólo faltan unas 1.500...

### 12 Zona Beta

Primeros atisbos de lo que se nos vendrá encima dentro de unas semanas. Sigue la pista a los que serán los mejores títulos de la próxima temporada.

### 24 Reviews

Nuestro análisis de las últimas novedades que han salido a la calle, todas ellas clasificadas por géneros para que puedas encontrar fácilmente.

### 45 Concurso

Acclaim y Arcadia te regalan un magnífico lote compuesto por un juego "Bad Mojo", y una maqueta escala 1:24 de un "Escarabajo". Participa en la búsqueda de la cucaracha.

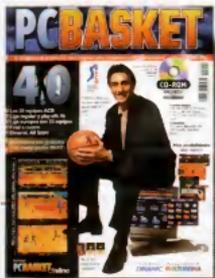
### 90 Concurso

Estupendos lotes de premios te esperan en el concurso de Euro 96, el juego oficial de la Eurocopa.

### 98 Top CGW

El tablón de los mejores, hecho con los votos que mandáis cada mes a nuestra redacción. Un buen indicativo de lo que más gusta.

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



## Epi y la ACB

**D**inamic lanza al mercado PC Basket 4.0, que de la mano del popular ex-jugador Epi, incluye entre otros los 20 equipos de la ACB y una liga europea con 32 equipos. Para todos aquellos que no tuvieron oportunidad de adquirir las versiones anteriores, se regalan dentro del CD las versiones para MS-DOS 1.0, 2.0 y 3.0. Más de 200 nuevas animaciones y muchas horas de juego en la cancha, todo ello por 2.995 pts.

## Fiebre de Eurocopa

**J**unto con la avalancha de juegos de fútbol que se está produciendo con motivo del campeonato europeo, UBI ha preparado un pack llamado "Los Ases del Fútbol", que incluye 8 títulos de siempre y sale a un precio de 6.995 pts. Los juegos son: Goal!, Striker, Championship Manager 93-94, FIFA International Soccer, On the Ball, European Challenge (Kick Off 3), Sensible Soccer y Premier Manager 3.

## Novedades Gametek

**E**n el mes de Mayo, durante la feria E3 celebrada en Los Ángeles, Gametek presentó las producciones que se preparan para este año. Entre ellas se cuentan Abduction -OVNI y actividad extraterrestre, el sueño del agente Mulder-, AYSOccer, Fly Fishing -un simulador de pesca-, Robotech -un juego de acción basado en la conocida serie de dibujos animados-, y Surface Tension -en el que el jugador tendrá que viajar al otro lado de la galaxia para conseguir una vacuna que salvará a la Tierra de una terrible plaga-.



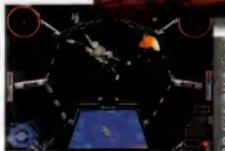
## Un paso adelante

**L**os juegos de coches convencionales están empezando a pasar a la historia para dar paso a una nueva generación de títulos con escenarios y gráficos en alta resolución, renderizados en 3D y con texturas mapeadas. Es el caso de POD, el título que Ubi prepara para próximas fechas y que pondrá al jugador a los mandos de vehículos futuristas en una carrera de alto nivel y enorme competitividad.



## Lucas '96

**A**demás de los ya conocidos Mortimer y Afterlife, Lucas Arts trabaja en tres proyectos más que verán la luz entre octubre de este año y marzo del 97. Se trata de los esperados X-Wing vs. TIE Fighter -que hará las delicias de los aficionados a la saga de simuladores espaciales de Star Wars- y Jedi Knight (Dark Forces II), para este año, y a principios del que viene Outlaws, una aventura gráfica ambientada en el Viejo Oeste.





## Bullfrog y la estrategia

La compañía norteamericana perteneciente al grupo EA, prepara cuatro títulos que en teoría saldrán a lo largo de este mismo año. Todos ellos poseen un factor común: un fuerte componente estratégico. Estamos hablando de Creation –en el que un grupo de científicos tendrá que vigilar el desarrollo de nuevas especies submarinas–, Generators –que se sumará a lo que empieza a ser ya una larga lista de imitaciones del superexitoso Command & Conquer que aparecerán este año–, Theme



Great Wars

Hospital –“secuela” de Theme Park, en la que el jugador gestionará un hospital–, y Syndicate del popular Syndicate–.



Theme Hospital



## Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha lanzamiento
<b>Dawn of Darkness</b>	
Ocean	09/96
<b>Die Hard Trilogy</b>	
Fox	09/96
<b>Heart of Darkness</b>	
Amazing Studio	11/96
Hynd	
Capstone	09/96
<b>Jedi Knight</b>	
LucasArts	12/96
<b>NOIR</b>	
Cyberdreams	09/96
<b>Screamer II</b>	
Graffiti	10/96
<b>Sim Copter</b>	
Maxis	12/96
<b>Star Control 3</b>	
Accolade	09/96
<b>Viper</b>	
Ocean	09/96

## Teletipo

**N**ova Logic y EA lanzan World of Combat, un completo pack que incluye tres simuladores sumamente conocidos para los aficionados al género: Comanche, Wolfpack y Armored Fist.

**P**rotein lanza al mercado Warhammer: Shadow of the Horned Rat en una edición especial diseñada para funcionar en versiones de Windows anteriores a Windows 95. También sale el SU-27 Flanker, de SSI, en formato dual (para DOS y Windows 95).

**R**obert de Niro, el carismático actor americano, ha creado su propia compañía de software interactivo, que ha sido bautizada como Tribeca. Su primer lanzamiento se llamará 9.

# Ahorra 500pta.

**VALE DESCUENTO DE 500 PTA.  
EN LOS JUEGOS SEÑALADOS**

Nombre .....  
Apellidos .....  
Dirección .....  
Localidad .....  
Provincia .....  
Código Postal ..... Teléfono .....  
Forma de envío contrarrembolso: Correo  Agencia de Transporte



**OFERTA ESPECIAL  
PARA LOS LECTORES DE  
COMPUTER WORLD**

Promoción válida en todos los Centro Mail (ver últimos páginas de la revista); no por correo electrónico • Centro Mail • Pl. Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid



## Accesorios para todos

El grupo Funsoft, distribuido en España por Arcadia, lanza una nueva línea de accesorios denominada Funware en la que se incluyen, a un competitivo precio, filtros polarizados, atriles, archivadores, alfombrillas de ratón, soportes de muñeca, altavoces de distintas potencias, auriculares con y sin micrófono, ratones de 2 y tres botones, joysticks analógicos y mandos de control para PC y consolas. Con un total de 25 productos en catálogo de momento, Funware es una de las gamas más completas y asequibles del mercado, sin olvidar la calidad que supone la firma del fabricante.

## Juegos de película

Century Interactive, división de software de la 20th Century Fox, prepara toda una cartelera que comenzará a perfilarse después del verano. El goteo empezará con la trilogía de la Jungla de Cristal, con una primera entrega de acción en 3D tipo Time Commando, una segunda tipo Doom y una tercera de coches, todas ellas en el mismo paquete. Seguirán "The Simpsons Cartoon Studio", herramienta para crear episodios de la popular serie de televisión, y "The Simpsons Virtual Springfield", donde el jugador podrá conocer a fondo el mundo de Bart. El Día de la Independencia, un título cuyo éxito dependerá de lo que ocurra con la película. Alien vs. Predator, que ya ha sido editado tanto en cómic como en novela gráfica. Y por último el bombazo que será de lo más sona-



do cuando se produzca el lanzamiento -tanto si el juego está bien como si no-: Expediente X, en formato de película interactiva, con David Duchovny y Gillian Anderson -protagonistas de la serie de TV-

## IBM firma con EA

De los grandes monstruos de la industria informática y del software, Electronic Arts e IBM, han firmado un acuerdo en virtud del cual la productora de juegos y títulos educativos



distribuirá en España la nueva gama de software de consumo de IBM. Esta gama se dividirá en tres líneas de producto: educativo, referencia o consulta, y entretenimiento.

## Novedades CIC

Además de contar con los títulos de Viacom, con la reciente firma entre CIC e Interplay para la distribución de la segunda en España, la lista de próximos lanzamientos ha crecido de forma desmesurada. Joe's Apartment -un juego de cucarachas basado en un corto de cine que dio lugar a una serie de la MTV y que tendrá película este año-, Enemy Nations y M.A.X. -ambos de estrategia tipo Command & Conquer-, Slam Scape -acción patrocinada por la MTV con música de God Lives Underwater-, The Divide: Enemies Within -combate de plataformas en 3D-, Aeon Flux -basado en la serie de espionaje de la MTV-, Snow Crash -una versión de la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson-, Shattered Steel -combate de robots en 3D-, Shadoan -juego animado de los creadores de Dragon's Lair-, Waterworld -basado en la película de Costner, será un juego de combate en tiempo real combinado con secuencias de vídeo-, Descent to Undermountain -acción y aventura de rol en Los Reinos Olvidados-, y Dragon Dice.

## Software español

Friendware presenta a una nueva compañía española, Rebel Act Studios, que actualmente está produciendo Blade, un juego de aventuras y acción en 3D que incluirá opción de red. Al parecer se trata de un juego tipo Doom con toques de aventura y rol, pero totalmente renderizado, con texturas mapeadas y toda la riqueza tridimensional de la que hacen gala las mejores producciones extranjeras.



Die Hard Trilogy





## Acclaim Nation

Con un nuevo nombre para una nueva etapa, Acclaim prepara una ingente cantidad de títulos que empezarán a salir después del verano. Coincidiendo con la nueva película de "El Cuervo", saldrá "The Crow: City of Angels", un juego de lucha en 3D -al igual que Iron & Blood-

Dragonheart aplorará al aventurero que todos llevamos dentro para combatir a las fieras bestias. Space Jam presentará a Michael Jordan con los Tiny Toons -también habrá película sobre esto-. Night of the Monsters será un curioso y divertida aventura gráfica con un aire muy fuerte a clásicos como Monkey Island, aunque más subido de tono. Stratosphere será un juego tipo Command & Conquer con una resolución y unos gráficos alucinantes. Por último, Magic the Gathering, el juego de rol basado en el de cartas.

## CIC con los Trekkies

El pasado mes de junio se presentó en la sala Morocco de Madrid el primer capítulo de Star Trek: Voyager. Alaska fue anfitriona de "El Guardián", cuyo lanzamiento se producirá en vídeo este mes, coincidiendo con el 30 aniversario de la serie original. Voyager también tendrá un juego el año que viene, y a junto a él saldrán una enciclopedia de Star Trek, un manual técnico del Enterprise, otro capítulo de la aventura gráfica Deep Space Nine, Star Trek Borg -bajo el formato de juego de rol-, una guía de episodios de la Nueva Generación y la Academia de la Flota Estelar -un simulador del Enterprise-.



## ¡Por fin!

Ubisoft ha firmado un acuerdo de distribución con Blizzard para comercializar "Warcraft II: Tides of Darkness" en España. El lanzamiento será después del verano, y el juego estará totalmente en castellano, incluyendo las voces, lo que sin duda hará las delicias de todos los que se han abstenido de comprar el juego de importación.



## Fútbol y Hexen

New Software Center lanza este mes dos nuevos productos bien diferentes: Sensible World of Soccer y Death Kings of the Dark Citadel. El primero es un completo juego que incluye las dos vertientes del deporte más seguido en España: la estratégica y la de juego puro y duro. El segundo son 20 nuevos y tenebrosos niveles para Hexen, creados por Raven y licenciados por GT.



## Rectificación Taylor French

El pasado mes de Mayo, como habrías notado más de uno, el análisis del juego "Quién mató a Taylor French" no se correspondía con la puntuación del juego, que en realidad era 2.5 CD's y no 5. El error se debió como es ya habitual, a las manazas de los duendes de nuestra redacción, que han conseguido escapar del sótano donde los teníamos encerrados y llevan ya dos meses haciendo de las suyas.

*En cierta revista lei que se había llevado a cabo un CD-ROM promocional interactivo sobre la película "Showgirls". ¿Cómo podría conseguir ese CD? También quisiera saber si existe alguna versión de Ghost & Goblins para PC. Gracias.*

**Manuel Martín Trujillo**  
Cornellá (Barcelona)

Como bien dices, es cierto que hace algún tiempo apareció un CD promocional de Showgirls, la película de Paul Verhoeven. Quizá conseguir el CD a estas alturas sea un poco difícil —salvo que contactes con la distribuidora y ella te facilite una copia—. No obstante, cada vez más a menudo, podrás encontrar en Internet información sobre multitud de películas, que en ocasiones hasta incluye un trailer de la película. En cuanto Ghost & Goblins para PC, sí existe. Consulta con tu proveedor habitual o búscalo en tiendas donde vendan juegos para PC.

*Hola, estoy atascado en un juego, en concreto Simon the Sorcerer, y quisiera preguntar algo, sobre él: como sabéis, usando el detector de metales encuentras una veta, y debo hacer que el herrero extraiga de una de las piedras el fósil para dárselo a Von Jones, pero ¿cómo puedo coger la piedra para llevarla al herrero?*

**Jose Luis Gramage Córdoba**  
Valencia

Verás, es muy fácil... cuando se sabe la respuesta: la piedra está situada en una de las pantallas —de nieve— situada hacia la derecha respecto de la veta. Cuando Von Jones esté excavando de nuevo, verás un montón de arena junto al agujero practicado por él. De ese montón podrás extraer el preciado Milrith.

*Queridos amigos, me gustaría saber si saldrá una tercera parte de Simon the Sorcerer y cuál será su precio aproximado. Además quisiera comprar un juego de lucha, pero no se cual elegir... ¿me ayudáis?*

**Elisa María Sánchez Pérez**  
Málaga

Es cierto que habrá un tercera parte de Simon; si recuerdas el final de la segunda parte, sabrás ya que en el cuerpo de nuestro héroe estará en realidad Sórdido —volviendo a la Tierra—, mientras que Simon quedó atrapado en el cuerpo de Sórdido y en el mundo de éste. Se presenta interesante, ¿no? El precio no lo sabemos, y aún pasará algún tiempo hasta que se sepa. En cuanto a los juegos de lucha, podrás elegirlos dependiendo de su precio, de su calidad o de las dos cosas. Rise of the Robots, Super Street Fighter II o Pray for Death son buenos ejemplos, aunque nuestro último descubrimiento ha sido Virtua Fighter, que no está nada mal. En cualquier caso, la decisión es tuya.

*Os escribo desde Pontevedra porque me gustaría saber dónde puedo conseguir la manguera en Lost in Time. Pasando a otra cosa, estoy pensando actualizar un IBM Aptiva 486 DX4/100 con 8 MB de RAM y 540 HD. ¿Debo ampliar primero la RAM a 16 MB —ya que tengo CD-ROM 4x y SB AWE 32— o debería ampliar el procesador?*

**Manuel Simón Vinelli**  
Vigo

Podrás encontrar la manguera en el faro, cuando rompes el tragaluz con el asador. Respecto de la actualización de tu equipo, depende de si la me-

moría nueva que instales te serviría en un Pentium, cosa que sólo IBM sabe. Preguntá a la casa si es así, en cuyo caso adelante con los 16 MB. Si no, te va a costar un dineral cambiarlo todo. Presupuesto de IBM en mano, indaga precios de Pentiums clónicos, que suelen ser bastante asequibles y funcionan muy bien. Quizá te compense el cambio.

*He conseguido el guión de la película DUNE, escrito por David Lynch, y sin embargo, no he podido encontrar la película ni averiguar quien la dirigió e interpreto. Tampoco he conseguido el libro, que ni siquiera se quien lo escribió. ¿Podrías decirme dónde puedo comprarlo y el nombre de su autor?*

**Francisco José Parras Bocero.**  
Córdoba.

Es extraño que no hayas podido encontrarlo en una librería, porque aun siendo un libro de fantasía y ciencia ficción, no es una rareza. No obstante intenta encontrar en tu ciudad alguna tienda de cómics o juegos de rol, porque suelen tener bastantes libros y seguro que encuentras los seis volúmenes de DUNE, escritos por Frank Herbert. Allí mismo podrás encontrar la película, que fué dirigida por el propio David Lynch y protagonizada por Kyle MacLachlan, Francesca Annis y Sean Young. Si esto no resulta, ve directamente a algún gran centro comercial: si no los tienes, probablemente puedas encargarlos.

**Puede enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:**

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

UNA COLECCIÓN PARA QUIENES NO TEMEN LA OSCURIDAD

# ALONE IN THE DARK™



The Trilogy

1+2+3



7.990 Pts

LA TRILOGÍA DE PC MÁS PREMIADA A UN PRECIO ÚNICO  
TE QUITARÁ EL SUEÑO

VERSIÓN EN CASTELLANO



Méndez Alvaro, 57  
28045 Madrid  
Tel.: (91) 539 98 72  
Fax: (91) 528 83 63





Zona Beta

# Indiana Jones and his Desktop Adventures

A veces necesitamos un tiempo de relax entre trabajo y trabajo, entre estudio y estudio o en ocasiones entre relax y relax.

## ¿Una partidita...?

Es en esos momentos cuando viene como anillo al dedo disfrutar una partidita sin complicaciones... claro está dependiendo del cociente intelectual de quien la juegue. Las "Aventuras de Despacho" de Indiana Jones es un sencillo y divertido programa desarrollado por Lucas Arts para esos "momentitos" de ocio que todos necesitamos de vez en cuando. Claro está que a veces se nos escapa el tiempo de las manos y el momento puede llegar a convertirse en una mañana, sobre todo si el juego



Se trata de un juego dividido en partidas independientes donde Indy volverá a combatir contra los nazis y su afán de poder. En América, las culturas Azteca y Maya, son una mina de estelas que predican el futuro, piedras con misteriosos poderes, mapas etc., todos ellos objetos apetecibles para el Reich. Tu misión será –en cada partida– seguir las instrucciones que te dé una especie de sabio del pueblo. Después tendrás que ir a casa por el látigo y –de vez en cuando– al médico, para que cure tus heridas. También podrás pedir consejo al hombre que se encuentra sentado junto a la fuente de la plaza cuando te pierdas. Todas las aventuras generadas son parecidas, aunque nunca iguales salvo

que grabes la partida para seguir más adelante. El juego destaca por la cantidad de opciones de que dispone, pudiendo ajustar las particularidades propias de cada partida a sus necesidades.

Este "buscaminas" evolucionado no tiene más que lo esencial, pero se salva por su bajo precio y por la sencillez de sus elementos en general. No es un ambicioso proyecto, sino algo gracioso para pasar un buen rato.

**Indiana Jones and his desktop...**  
Editor: LucasArts  
Distribuidor: ERBE

en cuestión no es ni mucho menos tan fácil como a primera vista pudiera parecer.

# GRANDprix2



## ¡HEMOS APARCADO A TODOS LOS DEMÁS SIMULADORES DE CARRERAS!

Microprose y Geoff Crammond presentan la continuación de la simulación que rompió moldes y marcó una época.

Experimenta una sensación única, atrevete con los campeonatos de la temporada 1994. Grand Prix 2 te asombrará con unos gráficos revolucionarios y los coches y pistas más alucinantes conseguidos hasta el momento. Flipa con el realismo del cabeceo, rodamientos, inclinaciones, accidentes, giros... Y si quieres llevar tu habilidad al límite... ¡hay una planificación completa de la estrategia de la carrera!

Añade a esto un explosivo sonido de motores (entre otros efectos), la opción para varios jugadores... Reconocerás que esta simulación no tiene rival. No hay quien pueda acercarse.

Grand Prix 2. Para PC IBM o 100% compatibles con CD-ROM.

UN PRODUCTO OFICIAL DEL CAMPEONATO FIA DE FORMULA 1.

Licenciado por FOCA a Fuji Televisión, Inc.

Juego © 1995 Geoff Crammond. Manual y caja © 1995 MicroProse

# MICRO PROSE

Página Web de Microprose: <http://www.microprose.com>

**FIA**  
**FORMULA 1**  
**WORLD**  
**CHAMPIONSHIP**

**JUEGOS DE NIVEL INTERNACIONAL  
DEL CIRCUITO MUNDIAL DE FORMULA 1 DE MICROPROSE.**

**PROFIN**  
SOFTWARE

Velázquez, 10-5.ª Dcha  
Tél.: 576 22 00 - Fax: 577 90 94  
28001 MADRID



Zona Beta



## Mega Race 2

Si creías haberlo visto todo en juegos de coches, prepárate para una secuela que sin duda alguna supera con creces a su predecesor. Adiós a los polígonos y a los escenarios dibujados: bienvenidos los modelos 3D con texturas mapeadas.

### Más rápido que ninguno

Has ta los enemigos acérrimos de este tipo de juegos, se ven obligados a reconocer que Mega Race 2 no tendrá nada que ver con cualquier otra cosa anterior. Los escenarios y circuitos ofrecen un aspecto imponente, debido ha que se han empleado las mejores técnicas disponibles para generar los circuitos y los vehículos. Hace unos meses comentábamos los impresionantes medios de que disponía Cryo para realizar sus producciones, y desde luego Mega Race 2 es el máximo exponente de ello.

Los vehículos podrán disparar y lanzar diversos objetos para retrasar e incluso eliminar a sus oponentes, todo ello a través de unos increíbles escenarios que representan varios puntos del



globo que destacan no por ser circuitos habituales de competición, sino por su belleza paisajística y arquitectónica.

En pocas semanas, cualquiera podrá ponerse al volante de uno de estos coches para disfrutar de intensas carreras contra un total de ocho oponentes.



### Mega Race 2

Editor: Cryo / Mindscape  
Distribuidor: Proein

## Blown Away

Basado en la película del mismo título, este juego propone un recorrido por la serie de atentados contra el entorno de un ex-terrorista del IRA, ahora convertido en artífice de la policía.

### Perversiones de un demente

En España Blown Away se tituló "Volar por los aires". Jeff Bridges —el policía—, se enfrenta a un ex-compañero suyo —interpretado por Tommy Lee Jones— que acaba de escapar de la cárcel y desea sobre todas las cosas, vengarse del hombre que le dejó



solo con su cruzada. Su idea es atentar con explosivos contra familiares, compañeros y amigos, retando al ingenio de Bridges con cada una de las bombas.

El juego, al igual que sucedía en la película, reta al jugador a emplear todo su ingenio para resolver 24 puzzles que desactivan otras tantas bombas. Se trata de una carrera contra-reloj en la que se intercalan imágenes de vídeo a

pantalla completa con escenarios foto-realistas y animaciones 3D. La dificultad de los puzzles es supina, en algunos casos debido al azar más que a la concepción del rompecabezas en sí.

Blown Away saldrá en inglés, y los puzzles mantienen siempre la misma mecánica aunque se generen de forma aleatoria para alterar siempre el resultado y la forma de resolverlos.



### Blown Away

Editor: Imagination Pilots  
Distribuidor: ERBE





Zona Beta

## Olympic Soccer

### Furia de titanes

Cuando se desaten los poderes de los mejores atletas el próximo 19 de julio, el mundo brillará con luz propia y Olympic Soccer nos ofrece la oportunidad de estar allí a través del fútbol con una entrega que te hará disfrutar de hasta cuarenta fotogramas por segundo, lo cual importa una rapidez ausente hasta hoy en otros productos similares.

Mapeados de texturas, polígonos en 3D optimizados, y nuevas técnicas de sombreado, te transportarán al centro mismo del estadio sin salir de casa. Remates de cabeza, dejadas de pecho, pases largos o cortos... toda una filosofía de vida recogida en respuestas inmediatas a las órdenes del usuario, todo ello aderezado con diez y ocho

cámaras que permitirán seguir el partido desde seis perspectivas diferentes: mejor que si tú mismo lo estuvieras jugando. El potente programa que soporta todo este entramado es capaz también de situar en el campo hasta cuatro jugadores diferentes asignados tácticas

específicas y especiales para cada jugador.

Traducido al castellano, y en vísperas de las Olimpiadas de Atlanta, podemos sentarnos tranquilamente a devorar un exquisito aperitivo para ir "haciendo boca", teniendo en cuenta lo que se nos avecina...

**La Eurocopa no sólo ha servido para mantener en vilo a todos los aficionados al balompié; también nos ha dejado una auténtica avalancha de juegos futboleros.**



### Olympic Soccer

Editor: U.S. Gold  
Distribuidor: Electronic Arts

## Blood

### Lazos de sangre

Siglo XVIII. Parece ser que la sangre de los animales ha sido contaminada, y todas las criaturas que antaño fueran dóciles, ahora son unos monstruos mutantes que amenazan con acabar con la humanidad. Puesto que todos los enemigos son mortales, el jugador recibirá una recompensa por matar a cuantos sea posible. El kit de supervivencia de Blood incluirá



**A caballo entre Duke Nukem 3D y Shadow Warrior, y utilizando el mismo motor que ellos, se encuentra el nuevo título de 3D Realms, que según afirma la distribuidora, será el más impactante de los tres.**



entre otros, cartuchos de dinamita, aerosoles, lanzallamas y toda una novedad muy origi-

nal: una muñeca de vudú que se puede utilizar a distancia para acabar por completo con el adversario. Blood promete, cuando menos, no quedar por debajo de sus hermanos, incluyendo todas las opciones y posibilidades habituales de los juegos tipo Doom. Decenas de niveles en complejos laberintos, mucho gore, adictividad y

acción aseguradas por el sello de 3D Realms, que sabe dar a todas sus producciones un estilo diferenciador e inconfundible su-perando con cada título la invisible barrera que separa la mediocridad de la brillantez.



### Blood

Editor: 3D Realms  
Distribuidor: Friendware



Zona Beta

## Harvester

Tras casi dos años de publicidad en revistas extranjeras y ferias especializadas, parece que por fin Merit Studios se ha decidido a terminar este título que encendió pasiones mucho antes que Quake. El resultado de tanto trabajo y marketing está a punto de ver la luz.

### Cosecha oscura

Steven y Stephanie son dos jóvenes que comparten una pesadilla: se encuentran en Harvester, su ciudad natal, están prometidos de forma obligada por sus familias, y no recuerdan absolutamente nada excepto sus nombres.



El problema es que están convencidos de que hay algo siniestro detrás de su amnesia, ya que tienen la sensación de no pertenecer siquiera a aquel horrible pueblo de la América profunda.

Hay algo más: la omnipresencia en las conversaciones con todos los habitantes de Harvester



de referencias a la Logia, una especie de secta cuya sede social es una monstruosa construcción alrededor de la cual se erigen los edificios de la ciudad. Como Stephanie está encerrada hasta el día de la boda, es Steven el único que puede hacer indagaciones y moverse con cierta libertad. Po-

co a poco el joven va percatándose de que algo no va bien con sus conciudadanos. Todos utilizan un lenguaje grosero en extremo, y aunque parecen conocerle bien, hay multitud de detalles que no encajan. El solo tendrá que descubrir que se esconde tras el secreto de la Logia.

Harvester posee una narrativa y un guión dignos del mismísimo Stephen King, con unos diálogos complejos y sorprendentes, y ofrecerá un sistema similar al de Dark Seed en cuanto a imagen y movimiento se refiere. El juego promete mucho, e incluirá animaciones y vídeo en tiempo real. La cosecha será después del verano.

### Harvester

Editor: Merit Studios  
Distribuidor: Virgin





Zona Beta



# Sonic CD

## El erizo correcominos

Sonic CD no es un juego nuevo. Aunque quizá no se oyes hablar mucho de él dentro del restringido círculo de las consolas, salió hace ya un tiempo para Mega CD de Mega Drive. La versión de PC no tiene ni más ni menos de lo que se pudo ver en consola en cuanto a juego, pero saldrá al mercado con el valor añadido de un salvapantallas de Sonic.

Como todos los títulos que Sega está lanzando, Sonic CD es para Windows 95, entorno que permite seguir trabajando en 32 bits al igual que ocurre en las consolas, lo que significa que las conversiones son más sencillas, además de una ganancia en calidad gráfica, velocidad y sonido digital.

De este juego se puede esperar todo lo que Sonic ha estado ofreciendo durante años: buenos gráficos, muchas horas de entretenimiento, decenas de niveles y niveles secretos y sobre todo, adic-



El personaje insignia que Sega ha esgrimido durante años contra el Mario de Nintendo, llega al PC como parte de la nueva estrategia de la compañía para adentrarse en las plataformas de ordenadores.

bién aparecen en el algunos personajes ya clásicos de la serie Sonic, como Amy, su "novia". Por mucho que tradicionalmente se vea este tipo de juegos como algo para niños, a buen seguro causará furor entre muchos adultos que jamás se atrevieron a sentarse ante una consola.



### Sonic CD

Editor: Sega  
Distribuidor: Sega



## LOS TOP 10

CD-ROM

1	SECRET W. LUFTWAFF (LUCAS)	1.990 Ptas.
2	SUPERSTREAM 5000	2.490 Ptas.
3	1600 NIVELES DOOM 2	2.490 Ptas.
4	HEROQUEST	2.490 Ptas.
5	NOVASTORM	2.490 Ptas.
6	QUARANTINE 2	2.990 Ptas.
7	PANZER GENERAL	3.690 Ptas.
8	STEEL PANTHERS	3.690 Ptas.
9	RISE OF THE TRIAD	3.690 Ptas.
10	NOCTURNS	3.790 Ptas.

## NOVEDADES

ACTUA SOCCER EURO 96	6.690 Ptas.
ADVANCED CIVILIZATION	6.990 Ptas.
A.T.F. US	6.990 Ptas.
BRAINEADO 13	7.290 Ptas.
CIVILIZATION 2	7.890 Ptas.
CONGO	7.290 Ptas.
CONQUEROR	7.290 Ptas.
CYBERIA 2	7.990 Ptas.
DUNGEON KEEPER	7.990 Ptas.
FANTASY GENERAL	6.990 Ptas.
HEROES MIGHT & MAGIC	7.990 Ptas.
NORMALITY	6.990 Ptas.
RAYMAN	6.990 Ptas.
RIDDLE OF MASTER LU	5.490 Ptas.
SILENT HUNTER	7.690 Ptas.
STAR TREK: DEEP SPACE 9	6.990 Ptas.
URBAN RUNNER	7.990 Ptas.
WAR COLLEGE	5.990 Ptas.

## PROXIMAMENTE

ACTUA SOCCER EURO 96	6.690 Ptas.
ADVANCED CIVILIZATION	6.990 Ptas.
A.T.F. US	6.990 Ptas.
BRAINEADO 13	7.290 Ptas.
CIVILIZATION 2	7.890 Ptas.
CONGO	7.290 Ptas.
CONQUEROR	7.290 Ptas.
CYBERIA 2	7.990 Ptas.
DUNGEON KEEPER	7.990 Ptas.
FANTASY GENERAL	6.990 Ptas.
HEROES MIGHT & MAGIC	7.990 Ptas.
NORMALITY	6.990 Ptas.
RAYMAN	6.990 Ptas.
RIDDLE OF MASTER LU	5.490 Ptas.
SILENT HUNTER	7.690 Ptas.
STAR TREK: DEEP SPACE 9	6.990 Ptas.
URBAN RUNNER	7.990 Ptas.
WAR COLLEGE	5.990 Ptas.

## OTROS

SECRET W. LUFTWAFF (LUCAS)	1.990 Ptas.
SUPERSTREAM 5000	2.490 Ptas.
1600 NIVELES DOOM 2	2.490 Ptas.
HEROQUEST	2.490 Ptas.
NOVASTORM	2.490 Ptas.
QUARANTINE 2	2.990 Ptas.
PANZER GENERAL	3.690 Ptas.
STEEL PANTHERS	3.690 Ptas.
RISE OF THE TRIAD	3.690 Ptas.
NOCTURNS	3.790 Ptas.
WING COMMANDER ARMADA	3.790 Ptas.
ULTIMA 7 COMPLETA	3.790 Ptas.
ULTIMA UNDERWORLD 1+2	3.790 Ptas.
LITTLE BIG ADV. (ESPAÑOL)	3.790 Ptas.
THEME PARK	3.990 Ptas.
CRUSADE-FIGHT FOR POWER	3.990 Ptas.
CYBERWAR (4 CD)	4.990 Ptas.
OCOM 2 - EL CYBRO DE REGALO	7.490 Ptas.
SILENT THUNDER	5.990 Ptas.
EARTHSHIEG 2	5.990 Ptas.
GABRIEL KNIGHT 2	6.990 Ptas.

### PERFECT FLIGHT

5.490

LO MAS NOVEDOSO EN ESCENARIOS Y ADD-ONS PARA MICROSOFT FLIGHT SIM

### COMMAND & CONQUER

SCRAFT 2 TOOLKIT

CONSULTAR

50 NUEVOS NIVELES PARA C/U

### MEGAPACK 5

7.990

TERMINAL VELOCITY - FX FIGHTER  
GREAT NAVAL B 4 - ENTOMORPH  
JAGGED ALLIANCE - PRIMAL RAGE  
FLIGHT UNLIMITED - WARLORDS 2  
POOL CHA. - PIRNALL FANTASIES

### ROL PACK (SS)

7.490

RAVENLOFT 1 y 2 - DARK SUN 1 y 2  
- MENZBERRANZAN - AL-QUAID

Medias Medias

IVA y G de envío INCLUIDO

Productos importados, respetar en su origen

DISTRIBUIDOR SOLO EN CONDICIONES

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

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Deseo recibir el pedido abajoo indicando mas su catalogo.  
 Deseo recibir solamente su catalogo de CD-ROMs.

1) NOMBRE: \_\_\_\_\_  
2) APELLIDOS: \_\_\_\_\_  
DIRECCION: \_\_\_\_\_  
C/CRISTAL: \_\_\_\_\_  
PROMOCION: \_\_\_\_\_  
PROVINCIA: \_\_\_\_\_  
TEL: \_\_\_\_\_

TEL: (91) 5698264



Zona Beta

## Alien Incident

El tío de Benjamin siempre está creando inventos que no sirven para nada o cuyo funcionamiento provoca auténticas catástrofes. Su último ingenio provocará un desastre de proporciones desconocidas.

### Sucesos paranormales

Durante la noche de Halloween, con las calles plagadas de niños y no tan niños disfrazados, el tío de Ben decide probar su generador de agujeros de lombriz, un dispositivo en teoría capaz de abrir una brecha en el continuo espacio-tiempo que comuniquen dos puntos del universo que pueden encontrarse a miles de años luz de distancia, y que se puede atravesar en cuestión de segundos.

Por primera vez en su vida, uno de sus inventos funciona y



### Alien Incident

Editor: Gametek  
Distribuidor: Proein



el cielo se abre dejando al desnudo una grieta de caos y turbulencias cósmicas. Cuando Benjamin estaba a punto de saltar de contento ante la idea de ser rico gracias a su tío, una nave alienígena aparece a través del agujero de lombriz. Su comandante no puede creer su suerte: hace dos segundos estaba a un millón de años luz, y ahora tiene ante sí un primitivo mundo para conquistar. Su primera fechoría es secuestrar al tío de Ben.

La misión del protagonista de esta prometedora aventura gráfica salpicada de humor y de ilustraciones clásicas, será en primer lugar rescatar a su tío, y después salvar al mundo de la invasión. Alien Incident tendrá sonido digital por diez canales, y por su aroma a clásicos del género, es factible que tenga una buena acogida a pesar de que aún no sea segura su traducción al castellano.



# NHL Powerplay 96

## Zona de ataque

Según Virgin, con este nuevo juego se llevará al hockey al siguiente nivel de realismo proporcionando más control al jugador, gracias al tremendo esfuerzo que han dedicado a captar la naturaleza competitiva de este deporte mediante gráficos 3D y un sistema de inteligencia artificial totalmente nuevo diseñado especialmente para el juego.

Se incluirán cinco modalidades de juego: cuerpo a cuerpo, exhibición, temporada, descartes y campeonato mundial. Con un máximo de 6 jugadores, esta última opción permitirá jugar en red utilizando las reglas oficiales o un estilo arcade en el que todo vale y el objetivo será ganar como sea.

Se podrán configurar diferentes estrategias desde un modo entrenador, tanto para juga-

das evasivas como de ataque y defensivas. También se han digitalizado sonidos reales de un partido, y los uniformes están actualizados con los de la temporada de este año. Pronto tendremos ocasión de juzgar el realismo de NHL Powerplay 96.



Entre los deportes favoritos de los norteamericanos se encuentra el hockey, cuyo máximo representante en aquel país es la NHL (National Hockey League). Dentro de poco será real la posibilidad de poder disfrutar con toda la riqueza y complejidad de este entretenido y violento deporte.

## NHL Powerplay 96

Editor: Virgin  
Distribuidor: Virgin

# 4-4-2

## La última generación

Aunque el nombre de este juego resulte nuevo para todos, se trata en realidad de un simple cambio de lo que originalmente se conoció como VIP Soccer. A pesar de que se esté celebrando la Eurocopa, en 4-4-2 no habrá ligas nacionales, ni campeonatos mundial o europeo oficiales. El jugador creará su propio equipo de 20 jugado-

res, escogiéndolos entre una lista de 2.400. Una vez asignado un nombre, comenzará una liga mundial en la que participarán 64 equipos tomados de los jugadores restantes, con lo que cada temporada habrá conjuntos diferentes. Las alternativas son amistosos, un campeonato europeo y otro mundial, ninguno de ellos oficiales -lo que significa que no hay ningún tipo de patrocinio de organismo futbolístico alguno -.

Perspectivas 3D y alteraciones del movimiento de la cámara de forma instantánea, modos de alta y baja resolución y varias opciones de detalle gráfico, serán algunas de sus características a nivel técnico. La versión definitiva será multilingüa, incluyendo algunos diálogos en todos los idiomas. En unas semanas, este proyecto que lleva ya en desarrollo más de dos años, saldrá al mercado.

Aunque llegará pasada la fiebre de la Eurocopa, este título se suma a la inmensa lista de juegos de fútbol que están saliendo y saldrán con motivo del evento europeo. Al menos éste, no es el producto oficial de nadie.



## 4-4-2

Editor: Virgin  
Distribuidor: Virgin



Zona Beta

# Battle Arena Toshinden

Entre la avalancha que se avecina de conversiones de recreativas y consolas, destaca este título que tanto éxito ha tenido en otras plataformas.

## Guerreros del Sol Naciente

“**H**as recibido una invitación para participar en el combate de tu vida. Los mejores expertos en artes marciales se han reunido en secreto



para competir en un torneo a muerte.” Los luchadores lo arriesgarán todo sólo por conseguir ser reconocidos como el guerrero más fuerte e invencible del mundo. Sólo caben dos posibilidades: la gloria absoluta o la recompensa de la muerte.

Con gráficos renderizados en 3D, texturas mapeadas y todo lujo de técnicas de generación de imágenes tridimensionales, Battle Arena Toshinden ofrecerá rotación 3D en tiempo real con cuatro cámaras diferentes. Cada uno de los perso-

najes posee movimientos especiales y un arma única. Habrá ocho enemigos y una sorpresa final para los más experimentados guerreros.

En pocas semanas estará ya disponible esta adaptación de consola que afirma ser una de las mejores que se ha realizado hasta ahora, algo que habrá que

comprobar con lupa cuando el juego esté terminado y listo para ser degustado.



### Battle Arena Toshinden

Editor: Playmates  
Distribuidor: Arcadia



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: .....



LOGITECH



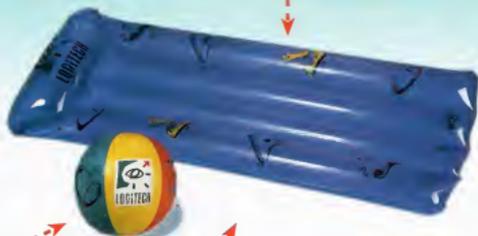
# Disfruta del calor

con **KM** y



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 ti.**

**ALBACETE** Rosario, 5 967523502  
**ALCALÁ DE ALCORCÓN** Heredia, 5 916453800  
**ALICANTE** Reyes Católicos, 32 965920322  
**ALMERÍA** Avda. La Estación, 1 960281806  
**BADALONA** Francesc Layret, 39 934664297  
**BARCELONA** Bellmí, 154 932076318  
Green Via, 602 934127857  
Cruz Cobarría, 30 SAMS 934257267  
Campus Nord U.P.C. (CPET) 934016805  
Diagonal, 427 932146394  
Alameda San Mamés, 37 943215379  
Avda. General Vagüe, 8 947206404

**BILBAO**  
**BURGOS**  
**CADIZ**  
**CARTAGENA**  
**CASTELLÓN**  
**CORDOBA**  
**CORUÑA**

Rosario, 5 967523502  
Próxima apertura  
916453800  
Reyes Católicos, 32 965920322  
Avda. La Estación, 1 960281806  
Francesc Layret, 39 934664297  
Bellmí, 154 932076318  
Green Via, 602 934127857  
Cruz Cobarría, 30 SAMS 934257267  
Campus Nord U.P.C. (CPET) 934016805  
Diagonal, 427 932146394  
Alameda San Mamés, 37 943215379  
Avda. General Vagüe, 8 947206404

Próxima apertura  
965826055  
964286003  
967498784  
961121121

**ELCHE** Reina Victoria, 36 965449451  
**GUÍN** Plaza San Miguel, 6 962324644  
**GIJÓN** Barcelona, 47 879297728  
**GRANADA** Gran Vía de Colón, 47 965920296  
**HUELVA** Pinar Ultra, 36 962826345  
**HIZTA** Fray Vicente Nicolás, 16 Próxima apertura  
**JAELEN** San Clemente, 19 953272440  
**JEREZ** Honda, 8 Próxima apertura  
**LEÓN** Avda. General Sanjurjo, 10 967545990  
**LOGROÑO** Monterivivo, 29 941221172  
**LUGO** Próx. apertura  
**LLEIDA** Pases del Ronda, 147 975238027  
**MADRID** Alcalá, 295 914041800  
Fdo. El Cardico, 77 918438088  
Avda. Andalucía, 17 967238056  
Camí Real, 542 937877734  
Plaza Condastañola, 5 966295585  
La Lila, 15 960217271

**PALENCIA** 965449451  
**PAMPLONA** 962324644  
**REUS** 879297728  
**SABADELL** 965920296  
**SALAMANCA** 962826345  
**SANTANDER** Próxima apertura  
**SANTIAGO** 953272440  
**SEVILLA** Próxima apertura  
**TARRAGONA** 967545990  
**TOLEDO** 941221172  
**TOLEDO** 962254624  
**TOLEDO** 975238027  
**VALENCIA** 914041800  
**VALLADOLID** 918438088  
**VIGO** 967238056  
**ZARAGOZA** 937877734  
966295585  
960217271

**Avda. República Argentina, 4** Próxima apertura  
**Avda. Carlos III, 46** 946526050  
**Raval Martí Folguera, 24** Próxima apertura  
**Ronda Zamenhof, 18** 937275419  
**P. Concepción, 9** 932371258  
**Calderón de la Barca, 5** 942310666  
**Horreo, 54** 981878035  
**Vigen de Luján, 30** 964263900  
**Luis de Morales, 6-8** 964541943  
**Ramón y Cajal, 59** 977227854

**Doctor Vía, 3-7** 962941385  
**P. Porta de la Mar, 6** 962331811  
**Centro Comercial SÁLER** 963280645  
**Angustinos, 11** 966430640  
**García Barbón, 23** 966430640  
**P. Fdo. El Cardico, 30** 976554480

**Próxima apertura**  
977440889  
962941385  
962331811  
963280645  
966430640  
976554480



COMPUTER  
GAMING WORLD

P R E S E N T A



Participa en  
una aventura  
sin límites ...

... traspasando  
la frontera  
del tiempo

Time Passenger es una serie de 6 aventuras gráficas en CD-ROM,  
**INDEPENDIENTES E INEDITAS**, que podrás conseguir **GRATUITAMENTE**  
y en **EXCLUSIVA**, a partir de este mes en **COMPUTER GAMING WORLD**,  
con una extraordinaria calidad audiovisual que te harán vivir  
una aventura sin límites.

No esperes más, comienza ya  
tu apasionante viaje a través del tiempo en:

# PREHISTORIC ADVENTURE

Vive una apasionante aventura en el Paleolítico entre los  
más delirantes personajes cavernícolas,  
para conseguir la primera llave  
del ARCA DE LA SABIDURIA



# JUEGA Y GANA FANTASTICOS PREMIOS

## SUPER REGALOS EN EL SORTEO FINAL

SI QUIERES OPTAR A LOS PREMIOS ESPECIALES DEL SORTEO FINAL DE TIME PASSENGER: **250.000 PTAS Y UN FASCINANTE VIAJE AL CARIBE PARA 2 PERSONAS**, SOLO TIENES QUE CONSERVAR EL TESTIGO DE ESTE NUMERO Y LOS 5 SUCESIVOS QUE APARECERAN EN LOS 5 JUEGOS SIGUIENTES DE TIME PASSENGER, RECORTALOS Y ENVALOS 6 JUNTO CON EL ULTIMO CUPON

## ¡VIAJA A TRAVES DEL TIEMPO Y MUCHA SUERTE!

EN CADA JUEGO DE TIME PASSENGER, ENCONTRARAS LA CLAVE PARA CONSEGUIR INCREDIBLES REGALOS, SOLO TIENES QUE CONTESTAR A LAS PREGUNTAS QUE ENCONTRARAS CADA MES EN EL CUPON DE PARTICIPACION, ENVALO Y SUERTE



## EL REGALO DE ESTE MES

EN ESTE PRIMER JUEGO **PREHISTORIC ADVENTURE**, COMPUTER GAMING WORLD SORTEA UN ORDENADOR **COMPAQ PRESARIO CDS 942**. CONTESTA A LA PREGUNTA QUE FORMULAMOS EN EL CUPON Y ENVALO HOY MISMO. ¡ PUEDE SER TUYO !, Y NO LO OLVIDES, CADA MES CON TIME PASSENGER, NUEVOS Y MAGNIFICOS PREMIOS,... ¡ SOLO POR JUGAR !.

### Cupón de participación

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

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

### PREGUNTA:

¿Cuál es la primera frase que se puede leer tras conseguir la llave?

### RESPUESTA:

TESTIGO N° 1

**PREHISTORIC**  
ADVENTURE

Guárdalo y envíalo cuando tengas los 5 siguientes.



## Nadie está a salvo

# Ripper

*Después del éxito de Hell, Take 2 ha estado largo tiempo desarrollando la producción más salvaje y alucinante de su historia. Con un reparto digno de cualquier filme de Hollywood, y unos efectos especiales, animaciones e infografía que bien podrían haber salido de la I.L.M., Ripper es su proyecto más ambicioso hasta la fecha.*

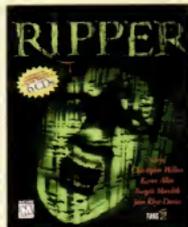
Jack el Destripador fue sin duda alguna el asesino más famoso del siglo XIX, y sobre él se han hecho tantas películas, series de televisión, novelas gráficas y versiones literarias como para llenar una habitación entera. En otoño de 1.888, el Destripador atacó por primera vez en Londres, en el distrito de White Chapel, dando comienzo a una larga serie de crímenes con mutilaciones y un espeluznante contenido sexual. Varias cartas recibidas por la policía y algunas agencias de noticias, firmadas por "Jack the Ripper", dejaron claro cómo quería ser conocido aquel monstruo. Ante la imposibilidad de la policía para encontrar al Destripador, se publicaron las cartas para ver si alguien reconocía la letra, pero todo fue inútil y la identidad del asesino sigue siendo hoy un misterio.

### Nueva York, año 2040

Retomando este caso aún sin resolver, Take 2 avanza el calendario hasta el año 2040, y

cambia el escenario victoriano por el de Nueva York. La realidad virtual y el ciberespacio son un hecho, y han sustituido a Internet permitiendo al usuario navegar por un espacio informático desde el que se puede acceder a cualquier información. Después de más de 150 años, el Destripador ataca de nuevo. Jake Quinlan, un reportero del Virtual Herald, sigue el caso de cerca porque intuye que será el reportaje de su vida. Las víctimas se suceden una tras otra, y mientras tanto el Destripador envía a Jake mensajes de vídeo a través del ciberespacio, jactándose de sus hazañas e invitando al periodista a acercarse más a él si se atreve.

De forma paralela a la investigación de Quinlan, Catherine Powell, otra reportera de Virtual Herald que además tiene una naciente relación sentimental con Jake, hace sus propias indagaciones. Catherine se acerca demasiado al Destripador y cae en brazos de Jake sufriendo un coma profundo que obliga a hospitalizarla indefinidamente. Su memoria ha sufrido graves daños, pero si se consigue reconstruir proporcionando al cerebro de Catherine la mayor información posible sobre el caso, los avances de la tecnología permitirán crear una imagen de lo último que vio la chica antes de quedar en estado ve-



### Ripper

Precio: 7.995

**Requerimientos de Sistema:**  
486/50 MHz, 8 MB de RAM,  
CD-ROM 2x, VGA compatible  
VESA, Disco Duro, Tarjeta de  
Sonido, Ratón, compatible DOS  
y Windows 95

**Nº de jugadores:** 1

**Editor:** Take 2/Gametek

**Distribuidor:** Procin



getal: el mismísimo rostro del Destripador.

A partir de este momento varios personajes cobran un papel muy relevante, dificultando enormemente la tarea de Quinlan con sus acciones y secretismo. Cuanto más se adentra el reportero en su investigación, más y más sospechosos le parecen

**Después de más de 150 años, parece que el Destripador ataca de nuevo**



algunos de ellos, hasta que al final se queda con cuatro posibilidades.

Es aquí donde surgen los múltiples finales de Ripper, ya que dependiendo del curso de acción del jugador durante el tercer y último acto del juego, el asesino será diferente. Hasta ese momento, todos los sospechosos tienen los mismos puntos para ser el asesino, y es durante esta sección cuando se perfila quién ha cometido los crímenes. Aunque el desarrollo de esta última parte es bastante aleatorio, el jugador no es consciente de ello, ya que se encuentra totalmente atrapado en un mundo tan perfectamente definido y atractivo, que resulta difícil dejar de jugar para continuar en otro momento.

**Bienvenido al Ciberespacio**

En este mundo virtual transcurre un alto porcentaje del juego. Jake tendrá que acceder a él en numerosas ocasiones para recabar información sobre el asesino, así como para conseguir las armas y defensas necesarias para enfrentarse a él. El ciberespacio está compuesto por pozos —el equivalente a las direcciones en Internet— que pertenecen

a personas o entidades, cada uno de ellos con su propia "personalidad" y apariencia. Antes de poder siquiera tenerlos disponibles para intentar entrar en ellos, Jake tendrá que conocer su existencia a través de las pistas facilitadas por personajes o documentos que encuentre.

Gran parte de estos pozos necesitan de una clave de acceso para poder entrar en ellos, un código que se obtiene de muy diversas formas: a través de un personaje, resolviendo un puzzle, examinando un documento, etc. Una vez dentro de un pozo, lo más normal es que antes de poder disponer de la información que hay en su interior o visitar su contenido, haya que resolver un puzzle. Algunos de estos rompecabezas son sólo eso, rompecabezas, y sin embargo otros exigen de un alto nivel de ingenio, agilidad mental y un dominio absoluto de la información que se ha recibido durante el juego. El nivel de dificultad de varios puzzles es maquiavélico en su planteamiento, pero se eleva a la enésima potencia en su realización y resolución. Hay para todos los gustos: ajedrez, el juego de las parejas, recomponer una imagen, acertijos numéricos y así

hasta más de 35, con variaciones sobre algunos temas que sorprenden por su originalidad. Este aspecto de Ripper recuerda enormemente a The 7th Guest o a The 11th Hour, pero están encajados de una forma tan brillante dentro de la trama del juego que en ningún momento se puede decir que Ripper sea un juego de puzzles.

Quizá el ejemplo más representativo de la dificultad de los puzzles sea un "ajedrez" muy particular que hay que ganar para conseguir la primera pieza del arma que destruirá al Destripador. Al igual que el ordenador, el jugador dispone de 4 peones, 2 caballeros y 1 rey. Antes de que el jugador pueda mover los caballeros, todos sus peo-

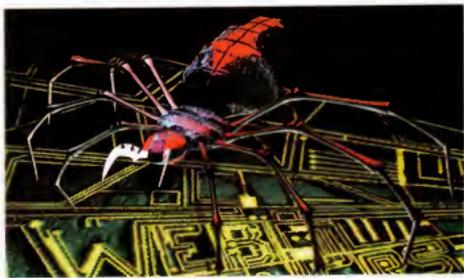
nes deben morir. Sin embargo, el ordenador puede mover todas sus piezas desde el principio de la partida. Los movimientos no son exactamente los del ajedrez normal, algo que complica un poco más el asunto si se tiene en cuenta que no hay absolutamente ninguna indicación sobre las reglas en ninguna parte (hay que deducirlas, como en el resto de los puzzles).

En algunos puzzles de tan exagerada dificultad como el descrito anteriormente, existe un código secreto para saltarse la resolución del mismo y pasar directamente al resultado final. No se trata de quitarle toda la gracia al juego, pero después de dos horas o más delante de este ajedrez puede producirse



## Aventura

**Al acceder al ciberespacio, Jake se transforma en una criatura verde muy estilizada**



una cierta desesperación que obligará al jugador a suplicar de rodillas el código en cuestión.

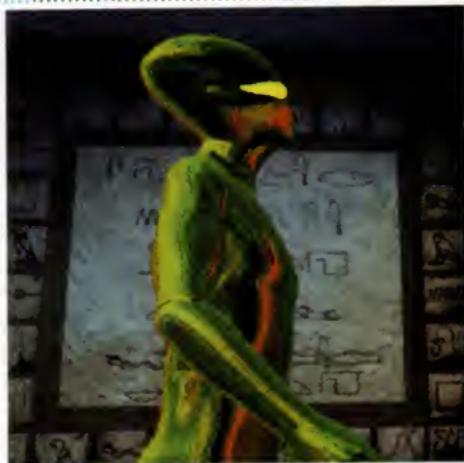
### Realidad Virtual

Cada vez que se accede al Ciberespacio, Jake Quinlan se transforma en una criatura verde tremendamente estilizada, que no es otra cosa sino la representación que él ha escogido de sí mismo dentro del espacio virtual. El concepto de diseño que se ha aplicado para materializar visualmente este universo abstracto, es increíblemente genial y asquible, ya que no desorienta al jugador y define perfectamente los límites de la realidad y el ciberespacio. Dentro de este mundo virtual, Jake resolverá puzzles, se enfrentará a criaturas

de pesadilla y tendrá que acabar con el Destripador de una vez por todas.

Se han empleado avanzadas técnicas de infografía y animación para elaborar todas estas secuencias, obteniendo con ellas todo un lujo de luz y color acentuado por unos efectos de sonido que refuerzan la sensación de salto a otro mundo hasta tal punto, que en una habitación oscura podría pensarse que este viaje se está produciendo en realidad.

El máximo exponente de toda esta tecnología está en las secuencias finales del juego, que transcurren en un White Chappel virtual. Aquí tendrá que hacer Jake su apuesta sobre la identidad del Destripador, una decisión que puede costarle la vida.



### ¿Los Asesinos?

Tanto los personajes principales como algunos secundarios, están interpretados por actores muy conocidos a nivel mundial. Además de los aquí destacados, también están Burgess Meredith, John Rhys-Davies y Ossie Davis. El protagonista de Ripper es Scott Cohen, actor totalmente desconocido

que el jugador controla a lo largo de toda la aventura. Todos ellos realizan un trabajo excelente, aunque en ocasiones se nota su incertidumbre al tener que trabajar sobre fondos azules.



Christopher Walken -El Cazador (película que le supuso un Oscar), Pulp Fiction y Batman 2 entre otras-, encarna al detective Vincent Magnotta. A cargo del caso del Destripador, su personalidad es oscura y excesivamente violenta, y su relación con dos de los sospechosos termina por añadirlo a la lista de posibles asesinos. Según Walken, no le hace falta caracterización alguna para parecer malo; se las apaña muy bien él solito. Está trabajando en otro juego titulado "The Darkening".



Compartiendo estrellato con él, se encuentra Karen Allen -Malcom X, Starman, e Indiana Jones En Busca del Arca Perdida entre otras-, una atractiva actriz que opina que con los avances de la tecnología informática, muy pronto los creadores de decorados de la Industria cinematográfica se irán al paro. Su personaje, la doctora Claire Burton, trata de recuperar la mente de Catherine Powell, pero también oculta secretos que la convertirán en sospechosa y que además la relacionan con Magnotta.



**Los distintos personajes viven en un mundo extraño, oscuro y aséptico**



#### La película

Ripper no es en absoluto una aventura convencional, ya que una vez más se ha utilizado el formato de película interactiva para proporcionar un mayor realismo que consiga acaparar toda la atención del jugador de forma constante. Una veces sobre escenarios reales, otras sobre escenarios generados por ordenador, los distintos personajes viven en mundo extraño, oscuro, aséptico total-

mente informatizado. Las evoluciones de la cámara cada vez que se produce un desplazamiento denotan una gran experiencia cinematográfica, y redundan en un considerable incremento de la sensación de realidad que envuelve al jugador.

Para subrayar el hecho de que todo ocurre prácticamente en tiempo real —aunque no es así, puesto que ciertos eventos no se producen hasta haber encontrado

algo o hablado con un personaje—, no existen accesos rápidos a determinadas zonas del juego: si se quiere visitar a Catherine en su habitación del hospital, hay que ir hasta el Tribeca Center, coger el ascensor y recorrer pasillos.

Enfatizando ciertos momentos del juego, hay todo un juego de efectos especiales que ni se quedan cortos ni se pasan de espectacularidad para alcanzar límites inverosímiles. Están en su justo pun-

to y sólo se aplican cuando hacen falta, de forma que el jugador no se cansa de ellos. Cuando la situación que se está produciendo, junto con la imperceptible banda sonora, empujan hábilmente al jugador hacia un clímax que se remata con una escena de gran tensión aderezada por un efecto visual que produce un gran impacto, como la única muerte que Quinlan presencia en directo en un momento determinado del juego —escena por cierto, con un alto contenido gore—.



**D**avid Patrick Kelly es Joey Falconetti, un psicótico cibermata que fue al ciberespacio lo que Asimov a la ciencia ficción. Es el tercer vértice del triángulo Magnotta-Burton-Falconetti, y a primera vista, tiene todas las papeletas para ser el destripador.

**T**anhee Welch es la sexy Catherine Powell, reportera del Virtual Herald y única víctima aún con vida del Destripador. Aparentemente no tiene por qué ser sospechosa, pero resulta muy curioso el que siga con vida tras sufrir un ataque del cruel asesino.

#### Culto a la Ostra Azul

No se trata de una broma. El grupo que ha escrito e interpretado el tema estrella de Ripper, es Blue Oyster Cult. Se trata de una canción que además de ilustrar la introducción del juego de forma poco pertinente —se podría esperar cualquier tipo de música antes que una extraña mezcla de sonidos celtas y esoterismo—, resulta ideal para el concepto del juego en sí y vital como el respirar para poder terminar el juego. De una forma totalmente original, y quizás sin quererlo, se obliga al jugador a escuchar la letra de la canción. La banda sonora juega un importante papel en la solución del último puzzle de

## Ripper mantiene al jugador totalmente enganchando a la pantalla a lo largo de sus 6 CD's



### Calificación

**Ripper**  
OOOO

**Pros:** El argumento, la puesta en escena, los actores, el concepto del ciberespacio y todas las posibilidades que ofrece Ripper, son soberbios. No hay un solo minuto a lo largo de todo el juego que tenga el más mínimo desperdicio. Es de esos pocos títulos "para caerse la baba".

**Contras:** Los cambios de CD cuando se va de un lugar a otro sin saber muy bien cuál es el siguiente paso que hay que dar, son algo incómodos. En algunas secuencias de vídeo, hay un poco de "basura" en la pantalla, aunque esto tenga su explicación en el aumento de velocidad de las imágenes.

Ripper, ya que en el estríbillo está contenida la clave del orden de las cartas del tarot que hay que colocar antes de decidir quién es el asesino.

Aunque no se abusa de la única canción de la banda sonora, existe una melodía constante a lo largo del juego que posee un denso aire "new age". Junto a ella están los cientos de efectos de sonido que apoyan los detalles más nimios como la apertura de puertas o la simple pulsación de un botón.

### Navegación

El interfaz de Ripper es tan tétrico como el propio juego: una daga, una mano cibernética y un cráneo, indican al jugador respectivamente la posibilidad de movimiento, coger objetos o hablar con un personaje. Otros iconos hacen referencia a diversas opciones cuya función es auto-explicativa, y se encuentran en un menú que aparece al mover el ratón por la franja que hay sobre la imagen.

Dos de ellos merecen una mención especial: el icono de la bola del mundo girando, que permite acceder a un mapa de Nueva York en el que van apareciendo las distintas localizaciones a las que puede desplazarse Quinlan; y el icono del W.A.C., un mini-ordenador de bolsillo que posee múltiples funciones como la posibilidad de escanear objetos y documentos, editar imagen y sonido, consulta a una base de datos, llevar un diario personal con anotaciones imprescindibles para recordar códigos o pistas, e incluso per-



### El truco es...

Cuando encuentres la taza en la escena del crimen, durante el prólogo, escanéala con el WAC y actívalo. Verás todas las piezas de la taza. Tienes que pegarlas para conseguir leer algo que tiene escrito. El orden correcto de las cartas del tarot al final del juego es: Seasons (las estaciones), Fear (el miedo), Reaper (la muerte), Wind (el viento), Sun (el sol), y Rain (la lluvia).

mite recibir imágenes desde cualquier punto del mundo.

Con más de 4 millones de dólares de presupuesto, y muchísimos días de entretenimiento y sobresaltos -sabiendo todo lo que hay que hacer son más de 40 intensas horas-, Ripper mantiene al jugador a lo largo de sus 6 CD's totalmente enganchado a la pantalla ansioso por descubrir la identidad del Destripador. Tanto es así, que Internet también se ha hecho eco de Ripper, y además de toda la información que se puede encontrar en la página WEB de Take 2, existe un juego on-line para intentar descubrir la identidad del auténtico destripador del siglo XIX, así como numerosos documentos con información sobre asesinos en serie y decenas de temas más relacionados con el juego.

Concluyendo, Ripper es un título que combina un fuerte componente de aven-

tura con puzzles y secuencias arcade, siendo el conjunto un thriller absolutamente imprescindible para cualquier jugador adulto que guste del género. No ha habido nada igual hasta el momento, y es posible que pase bastante tiempo hasta que lo haya.

La versión en castellano está teniendo problemas, ya que aunque no se va a doblar, sí se van a implementar subtítulos. El problema radica en el cuidado que hay que poner en la traducción de ciertos textos, ya que la información contenida en ellos resulta imprescindible para resolver muchos puzzles. Por fortuna el problema se está resolviendo adecuadamente, y aunque no siempre es posible arreglarlo todo en los textos (ya que en el caso de algunos puzzles habría que rehacer el programa), se han incluido una serie de datos adicionales en el manual para resolver determinados enigmas.

# 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 devuélvalo 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 taurinos. 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-LLORENTE

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 Moncunil ,46 - 50005 - ZARAGOZA

### CONSULTOR INFORMATICO 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  
Apto. 140 08810 Sant Pere de Ribes (Barcelona) Fax. 93 896 39 84

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

C.P. \_\_\_\_\_ Localidad: \_\_\_\_\_

Telf. \_\_\_\_\_ Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_

- CD-ROM:

- OTROS PROD.

- Envío: 400.-Pts. + Recombolso: 400.-Pts.

- Visa/MasterCard nº: \_\_\_\_\_

Caducidad: \_\_\_\_\_ Urgente añadir 200.-Pts.

TOTAL: \_\_\_\_\_



¡ Abajo el dictador !

# Normality

*Los híbridos están de moda: Ripper y Hardline son dos buenos ejemplos. Normality se suma a la nueva ola de títulos que combinan al menos dos conceptos de juego: aventura gráfica y un interfaz tipo Doom.*

**K**ent es un joven marcarra de los que ya no quedan en el mundo. La última vez se le ocurrió silbar una canción del rockero insurgente Brian Deluge mientras iba andando por la calle, le costó estar una semana encerrado en una prisión de máxima seguridad. Aunque Kent sólo ha conocido Neutropolis tal y como es hoy día, un lugar gris y desparecible donde gobierna el gran líder Paul Nystalux y la ley se impone a través de la férrea mano de los Norm Tro-

que realizaban una actividad llamada jugar en unos lugares ahora clausurados antaño conocidos como parques.

Todos los ciudadanos tienen un comportamiento normal, con una vida normal y un pensamiento normal. Cuando el comportamiento de un ciudadano no responde a los patrones marcados por el gobierno, se somete al individuo a un proceso de normalización mediante el cual se anula cualquier idea propia y se subyuga a la persona para que quede bajo el control absoluto del gobierno.

Kent —el protagonista de Normality— no es normal ni quiere serlo, y a pesar de que todo el mundo encuentra el estado policial en que vive el planeta como algo normal, él opina que no lo es. La normalización está lejos de su mentalidad, y su lucha será para

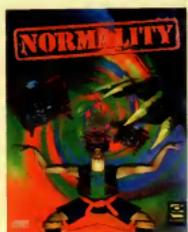
aciones una vez que escape de su apartamento. En primer lugar tendrá que conseguir un trabajo en la fábrica de muebles, y después cometer dos fechorías subversivas que le llevarán a la emisora de televisión y al centro comercial. Una vez demostradas sus aptitudes a la resistencia, Kent será el elegido para acabar con el líder absoluto de Neutropolis, y sus pasos le llevarán a un hipermercado, a la fortaleza del dictador, y por último, al estado, donde hará despertar a los ciudadanos de su prolongado letargo y derrocará finalmente a Nystalux.

## Aventura Doom en clave de humor

Normality es una aventura gráfica que dista bastante del concepto convencional al que responde el estereotipo que cualquiera puede tener en mente de este género. Manteniendo la filosofía habitual de resolver problemas y enfrentarse a situaciones que ponen a prueba el ingenio del jugador, se introduce como nuevo elemento un interfaz de movimiento tipo Doom, con lo que este título gana enormemente en jugabilidad y velocidad.

También resulta refrescante el sentido del humor que hay hasta en el más mínimo detalle del juego, desde la presentación del logotipo de Gremlin hasta la situación más absurda que se pueda dar durante el juego —aunque es muy difícil decidir cuál de ellas es—.

El tono cómico no está solamente en los personajes



Normality

**Precio:** 7.990  
**Requerimientos de Sistema:**  
 486/66 MHz, 8 MB de RAM,  
 CD-ROM 2x, SVGA, Ratón,  
 Tarjeta de Sonido, DOS o  
 Windows 95, Disco Duro  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Gremlin Interactive  
**Distribuidor:** Arcadia



opers, hay leyendas sobre una cosa llamada sol que iluminaba las calles desde el cielo, y muchos rumores sobre unas criaturas llamadas niños

devolver al mundo la auténtica normalidad.

En su larga odisea contra el régimen establecido, Kent visitará muy diversas localiza-

**Resulta refrescante el sentido del humor que hay hasta en el más mínimo detalle del juego**



o los diálogos –que en numerosas ocasiones no tienen desperdicio–, sino en las animaciones y todos los gags que se han incorporado a determinados momentos de la aventura que en otro título no dejarían de ser un mero hecho anecdótico sin importancia –por ejemplo, preparar un café con leche... En Normality, la simple acción de usar una marioneta da pie a una magnífica animación, tanto a nivel gráfico como en contenido humorístico.

#### ¿Alta resolución?

Cuando se carga Normality por primera vez, la impresión es de que se entremezclan gráficos en alta y baja resolución. Precisamente uno de los elementos más destacables de este juego es que los gráficos, a pesar de no estar en alta resolución, poseen una calidad que ya hubieran querido muchas aventuras para sí. Teniendo en cuenta que el movimiento es tipo Doom, los dibujos y texturas de algunos elementos y personajes podrían

equipararse a los de Witchaven 2, que de hecho posee unas características bastante similares en este aspecto con respecto al propio Normality. Los personajes están renderizados en 3D, pero casi siempre miran hacia el

protagonista para ahorrar el movimiento de un modelo 3D completo.

En cambio, durante las animaciones se lleva a cabo todo un despliegue 3D que amenaza enormemente el juego e incluso sorprende

#### El truco es...

**Para mantener la televisión encendida, usa el pájaro que hay junto a la lavadora con el mando a distancia y colócalo en el suelo frente al televisor. Ahora ya puedes salir por la ventana usándola dos veces, o bien abriéndola primero y usándola después.**

**Normality es una aventura gráfica entretenida, divertida y repleta de sorpresas**



teclas de función que hay que emplear eventualmente para grabar o recuperar partidas. El inventario de Kent está constantemente accesible a través un icono o con una tecla de acceso rápido. Un interfaz sencillo y sin complicaciones.

En cuanto a la dificultad de la aventura, hay de todo dentro de la "normalidad" imperante. Si bien muchos de los enigmas y situaciones que desafían al jugador de forma constante no son ex-

pleta de sorpresas. A nivel audiovisual no tiene nada que reprochar, al igual que el guión y el desarrollo del mismo. Por desgracia, tanto los textos y las voces de Normality están en inglés, un hecho totalmente ajeno a la distribuidora que ha intentado por todos los medios traducir el juego. Aunque la responsabilidad del lanzamiento en versión original sea de Gremlin, al final es siempre el usuario quien "paga el pato".



¡Normality es una aventura gráfica muy entretenida y divertida, y con la incorporación del sistema de movimiento tipo Doom se ahorran al jugador las esperas de cambio de pantalla, sustituyéndolas por unos segundos de Kent mirando el reloj cuando se cambia de escenario gráfico.



¡Normality es una aventura gráfica muy entretenida y divertida, y con la incorporación del sistema de movimiento tipo Doom se ahorran al jugador las esperas de cambio de pantalla, sustituyéndolas por unos segundos de Kent mirando el reloj cuando se cambia de escenario gráfico.



**Calificación**

**Normality**  
0000

**Pros:** Normality es una aventura muy entretenida y divertida, y con la incorporación del sistema de movimiento tipo Doom se ahorran al jugador las esperas de cambio de pantalla, sustituyéndolas por unos segundos de Kent mirando el reloj cuando se cambia de escenario gráfico.

**Contras:** El juego está en inglés. La dificultad de algunas situaciones es excesiva, ya que se cuenta con todas las ventajas del sistema de movimiento—como mirar arriba y abajo—para incluir posibilidades a las que el jugador de aventuras gráficas no está habituado.

por su elevada calidad y fluidez. Durante el resto del juego, los escenarios no poseen una calidad especialmente excepcional, aunque es cierto que la mayoría de ellos son bastante bonitos.

**Interfaz**

Sobra decir nada sobre el movimiento, pero el interfaz de acciones—aunque similar en concepto a otros anteriores—tiene también su aquí. Se trata de un muñeco de vudú con gafas de sol que permite coger, examinar y manipular objetos, y hablar con los personajes. El conjunto supone única y exclusivamente el uso de ratón y los cursores, además de dos

cesivamente complicados, algunos de ellos son bastante retorcidos y cuesta bastante trabajo resolverlos.

Haciendo una arriesgada apuesta, Gremlin se ha atrevido a combinar uno de los interfaces más exitosos de los últimos años con un género que evoluciona a pasos agigantados cada día. El resultado está ahí: una aventura gráfica entretenida, divertida y re-



# 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: *The Sims*



Nº4. JUEGO DE REGALO: *Xenon 3*



Nº7. JUEGO DE REGALO: *Esprit in Circuit*



Nº2. JUEGO DE REGALO: *Procyon*



Nº5. JUEGO DE REGALO: *Rings of Power*



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



Nº6. JUEGO DE REGALO: *Blade 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 7

Nombre  
Empresa  
Dirección  
Población  
C.Postal

Telef.

Provincia  
Profesión

Edad  
CIF/DNI

FORMA DE PAGO:

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

## Más Myst

# Zork Nemesis

*Continuando con el género abierto en su día por Myst, Activision propone al jugador retomar una historia que comenzó hace 15 años. Con más de 40 horas de juego y un total de 65 puzzles, este título es todo un experimento que combina varios sistemas de movimiento.*

Los alquimistas del Mundo Subterráneo dedican todos sus esfuerzos a descubrir el secreto de la vida eterna. De forma repentina, un demonio surge de las profundidades y esclaviza al Imperio, sometiendo a los alquimistas a un eterno tormento. El demonio tiene nombre, Némesis, y la misión impuesta al jugador es liberar las almas de los alquimistas y descubrir el secreto que yace tras la maldición del Mal.

Con este sencillo planteamiento, Activision continúa una saga que comenzó en 1981 con Zork, una aventura conversacional. Aunque esta tercera entrega tiene muy poco que ver con las dos anteriores en cuanto a aspecto visual y diseño, no deja de resultar curioso que se siga una historia que comenzó hace ya 15 años. Por fortuna la tecnología ha avanzado enormemente desde entonces, y el aspecto visual de Zork Nemesis es impresionante, presentando un juego de exploración y puzzles que en ciertos momentos resulta espectacular, tanto por el ingenio de su diseño como por la calidad y limpieza de escenarios, animaciones y secuencias de video.

### Astrología aplicada

Recientemente aparecían en el mercado dos títulos similares: Welcome to the Future y Shivers. El primero era raro como pocos, y el segundo hubiera necesitado más trabajo e ingenio para resultar atractivo. En el caso de Zork Nemesis, se puede aplicar también el calificativo de rareza, y varios más como desconcertante, extraño y -por qué no- alucinante. Los puzzles de este juego tienen en su inmensa mayoría, una base común frecuentemente empleada en astrología: los símbolos de cuatro planetas (Júpiter, Marte, Saturno y Venus) y su correspondencia con cuatro metales (estaño, hierro, plomo y cobre) y los cuatro elementos (aire, tierra, fuego y agua).

El grado de complejidad de estos puzzles no suele ser excesivo, si bien el principal problema reside en saber qué hacer y en darse cuenta de cómo poder llevarlo a cabo. Un factor que incide directamente sobre este aspecto, es el uso del interfaz de "puntos calientes", ya que a veces es necesario encontrar un punto muy concreto para poder activar un puzzle.

### Belleza exterior

El diseño del Mundo Subterráneo y su representación en imágenes es magnífico: se utilizan gráficos renderizados y mapeados con texturas, produciendo una sensación de realismo asombrosa. A ello hay que añadir que unirá la combinación de



### Zork Nemesis

Precio: 9.495

#### Requerimientos de Sistema:

486/66 MHz, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, 35 MB libres de Disco Duro, SVGA compatible VESA, DOS/Windows

Nº de jugadores: 1

Editor: Activision

Distribuidor: Proein



**Las animaciones, la evolución del juego, y las imágenes, tienen una calidad genial y ofrecen un aspecto imponente**



secuencias de video digital y animaciones, dos elementos que amenizan enormemente el viaje por el templo y demás lugares que hay que visitar.

En cuanto al apartado de sonido, la calidad de las voces y la banda sonora, así como de los efectos, es excelente, aunque la música no sea especialmente brillante.

Lo que resulta increíble es que tras toda esta magnífica fachada de imagen y sonido, sólo hay un juego de puzzles con escasísimos toques de



**El truco es...**

**Lee bien los seis libros de la biblioteca, y copia de forma íntegra el contenido del pergamino que hay en el laboratorio. Esta información te será absolutamente vital a lo largo del juego. No te preocupes por la piedra que hay en el altar, ya que no puedes hacer nada con ella hasta que no vayas encontrando cada uno de los cuatro elementos.**

aventura y un guión poco elaborado que deja en manos de la imaginación del jugador todo el trabajo sucio. Si fuese una aventura pura y dura, este hecho no sería reprochable, pero puesto que se trata de un juego de puzzles, lo mínimo es dar alguna indicación de en qué consisten aquellos puzzles en los que

resulta más difícil dilucidar su propósito, mecánica o simplemente el hecho de que se trata de un puzzle y no de un mero elemento decorativo con el que no se puede hacer nada.

En lo que al interfaz respecta, además del ya mencionado sistema de "puntos calientes", el jugador puede girar 360 grados en cualquier posición neutra del mapa, es decir siempre y cuando no se encuentre ante un primer plano de un objeto, personaje o elemento decorativo.

En cualquier caso, Zork Nemesis es muy probablemente la guinda del género abierto por Myst, y todos aquellos que disfrutaban habitualmente con este tipo de

juegos, estarán encantados con él. La pena es que es un título bastante duro para el resto de los usuarios, si bien es visualmente impactante. Las animaciones y la evolución del juego, así como las imágenes, tienen una calidad genial y ofrecen un aspecto imponente, pero tras esta cortina de humo que bien podría cegar a muchos, se esconde un juego árido y difícil de entender. Y para contribuir a tanta maravilla, Zork Nemesis está totalmente en inglés.

#### Calificación

#### Zork Nemesis

000

**Pros:** El aspecto visual y la calidad técnica de Zork Nemesis no tienen tacha alguna. Los fans de Myst seguramente encontrarán en este juego lo que llevaban tiempo esperando, aunque sea sólo para paliar un poco el cansancio de la espera de la segunda entrega del precursor del género.

**Contras:** Se deja demasiado en manos de la imaginación del jugador. No se ha hecho la más mínima traducción de ningún texto o voces, lo que no hace sino aumentar la aridez del título. No apto para aquellos que sufran migrañas o tengan dolor de cabeza con facilidad.



**TOP SECRET**

Viaje al fondo de la mente

# Bad Mojo

*Este mes hemos tenido acceso a los archivos del Forgotten Memorial, una institución mental norteamericana donde se encuentra recluido Roger Samms tras haber hecho explotar por los aires un edificio de apartamentos y relatar a la policía que lo hizo convertido en cucaracha. El Doctor Glenn Nicks, psiquiatra de Roger, nos ha proporcionado unas cintas con una de las sesiones que mantuvo con Samms antes de decidir recluirle de por vida.*

**R**oger Samms volvió a despertarse sudoroso y jadeante. Aquellas malditas pesadillas no cesaban de acosarle. Miró el reloj para darse cuenta un día más que ya era casi media mañana. Debía darse prisa si quería llegar a su cita de las 12,30. Se aseó un poco y cambió el pijama por unos pantalones de pana azul y un jersey gris. Abrió la puerta de su habitación y saludó a Pete, como todos los días. Pete era un buen hombre, aunque a Roger no le caía muy bien porque le ataba cuando se ponía nervioso.

¿Tienes prisa, Roger? —inquirió el corpulento hombretrón con una estúpida sonrisa en su rostro.

— Tengo que darme prisa si quiero llegar a mi cita de las 12,30 —respondió el hombrecillo.

— Pareces algo nervioso...

— N-no, de veras. Es sólo que me he quedado dormido y casi no llego a mi cita de las 12,30.

— Bien.

Roger aceleró el paso y recorrió el largo pasillo que le separaba de las escaleras que descendían hasta la planta baja, donde se encontraba la consulta de su psiquiatra. Por el camino, saludó con un gesto a varias enfermeras sin detenerse nunca para hablar con ellas. Miró el reloj de nuevo: las 12,29. A la carrera, llegó ante la puerta del despacho del Dr. Nicks y entró sin llamar.

*Nicks: Buenos días Roger —dijo Nicks sin levantar la vista de sus papeles.*

Roger: Hola doctor. Casi no llego a tiempo esta mañana —explicó Roger tomando asiento.

*N: No te preocupes por retrasarte si algún día tienes algo que hacer. Ya sabes que yo estoy aquí siempre.*

R: Claro doctor, pero una cita es una cita, y es de mala educación llegar tarde a una cita.

*N: Muy bien. ¿Has vuelto a tener pesadillas? —preguntó el médico aún sin abandonar el papeleo.*

R: Sí, y esta vez ha sido desde el principio hasta el final. Casi no consigo salir del edificio.

*N: ¿Alguna variación? Cuéntame cómo ha sido esta vez. Tumbate en el sofá y cierra los ojos. Relájate.*

El paciente obedeció al médico y se recostó, algo nervioso por el retraso de 2 segundos que había sufrido su rutina diaria. Aquella fracción de tiempo aparentemente insignificante, se había constituido para él en la diferencia entre la vida y la muerte.



**Entonces me doy cuenta de que he dejado de ser humano, que he abandonado mi envoltura carnal...**



R: Estoy en mi habitación, con el medallón de mi madre en las manos. Siento un cosquilleo en los dedos y un latigazo salvaje me recorre toda la espina dorsal. De pronto, me doy cuenta de que yo ya no soy yo. Estoy en una tubería, y mi percepción del mundo es diferente. Mi mente flota sobre mí, me acompaña como un ente ajeno a mí que me ayuda y me observa al mismo tiempo, con asco y curiosidad. Abandono la tubería y me encuentro en el suelo de mi habitación, y subo por la pata de la estufa. Dentro de ella encuentro a unas criaturas, los seres más perfectos de la creación. No han evolucionado apenas nada en los últimos 400 millones de años, y son capaces de adaptarse a cualquier medio ambiente. Hace mucho tiempo, fueron los seres que dominaron el mundo. A su modo, se comunican conmigo y me explican algo que no entiendo muy bien sobre un terrible monstruo que lo absorbe todo a través de su larga trompa. Entonces me doy cuenta de que he dejado de ser humano, de que he abandonado mi envoltura carnal para transformarme en lo que realmente siempre he sido: un ser odiado y repudiado, pisoteado y despreciado por la especie dominante en el planeta. En el fondo me alegro, ya que mis semejantes no engañan ni asesinan. Son francos y sinceros, y jamás traicionan a uno de su especie.

N: ¿Eres una cucaracha y te gusta serlo?

R: Sí... Los seres humanos me han maltratado siempre, y las cucarachas son mis amigas.

N: ¿Y cómo has podido convertirte en semejante criatura?

R: N-n-no lo sé, pero no importa. Ahora soy libre. Salgo de la estufa y alcanzo un cementerio, aunque en realidad parece un campo de exterminio. Mis congéneres yacen por todas partes, envenenados por el hombre. Tratando de no detenerme ante toda aquella obsenidad, prosigo mi camino.

N: ¿Hacia dónde te diriges?

R: Voy en busca del monstruo que todo lo absorbe para acabar con él. Es la misión que me han pedido que lleve a cabo.

N: ¿Por qué tú?

R: Porque está claro que soy superior a mis amigas en un aspecto fundamental, y es que conservo mi inteligencia humana, que combinada con mis instintos de cucaracha y mi fuerza y resistencia físicas, me convierten en un ser único y especial, posiblemente uno de los más perfectos de la creación... Llego junto a una rata atrapada, y mi instinto me dice que no me acerque demasiado a su boca porque aún está viva. Obedezco y paso por encima de ella para encontrarme con un depredador de mi especie: una araña. Por suerte para mí, mi forma humana había dejado caer un cigarrillo encendido justo ante su tela, así que no tengo más que empujar con mi fuerza superior para colocar la colilla de forma que las ascuas apunten hacia el arácnido. El ansioso octópodo salta hacia mí y encuentro un horrible e incandescente final. Esto demuestra mi superioridad y el por-

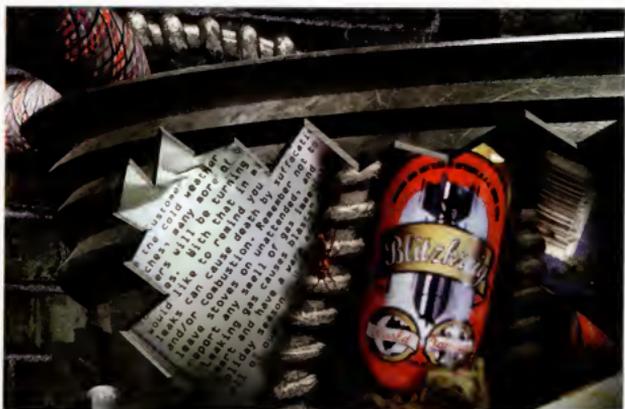
qué de la elección de mis congéneres.

N: ¿No crees que en cierta manera, tú también eres un monstruo para las otras cucarachas?

R: En absoluto. Yo soy su líder, el elegido que llevaban esperando tanto tiempo.

N: ¿Un mesías?

R: Algo así. Con mi conocimiento del mundo de los seres humanos puedo hacer que el universo de las cucarachas sea más confortable y menos peligroso. Y además evito caer en las trampas ensañando así a mis semejantes la forma de no perecer en una simple caja llena de veneno. Para poder cruzar al otro lado de la habitación y subir por la pata de la mesa, tengo que atravesar una caja infestada de cadáveres blanquecinos por el veneno. Me veo obligado a utilizar una larva como puente para pasar la última barrera de mata-cucarachas. Al fin me acerco a mi objetivo. Cuando llego al tablero de la mesa, me dirijo hacia la izquierda hasta encontrar el enchufe y provocho un cortocircuito en el cable que despierta al monstruo. Para acabar con



TOP SECRET



él tengo que encontrar un cable pelado -sigo el cable hacia abajo y después a la izquierda, bajo por la pata de la mesa y cruzo el travesaño hasta la lata de pintura-. Me agarro a la parte izquierda del cable como bucnamente puedo y mi peso hace que baje un poco. Repito la operación y el rúgido del monstruo queda silenciado para siempre.

N: Este éxito habrá aumentado con-

que tengo que hacer. Además, me está ayudando a encontrarme a mí mismo. Cuando consiga purgar todos mis pecados y reparar todas mis faltas, podré encontrarme con mi madre y conocer mi verdadera identidad.

N: ¿Cómo se te aparece tu madre?  
¿Ocurre en situaciones concretas?

R: Cada vez que la encuentro va vestida de novia, con un traje blanco pre-

siderablemente su autoestima.

R: Realmente no. Lo cierto es que lo único que me preocupa es sobrevivir, y en cierta forma, encontrar a mi madre.

N: ¿Tu madre? No me habías hablado de ella hasta ahora.  
R: Mi madre se me aparece en numerosas ocasiones, y me da valiosos consejos sobre lo

que tengo que hacer. Además, me está ayudando a encontrarme a mí mismo. Cuando consiga purgar todos mis pecados y reparar todas mis faltas, podré encontrarme con mi madre y conocer mi verdadera identidad.

N: Pero antes has dicho que eres totalmente feliz bajo la forma de cucaracha. ¿A qué te refieres con el tormento? ¿De qué tienes que liberarte?

R: Mi mente es consciente del pasado que conoce, y sabe todos los errores graves que he cometido. Y ese peso me martillea incansante flagelando con el recuerdo todas y cada una de mis acciones. Cada vez que hago algo bueno, es como si uno de mis pecados desapareciera y no volviese jamás a castigarme.

N: Entonces te has convertido en cucaracha como penitencia...

R: Quizá... Sigo el cable del monstruo hasta el cubo de basura, y allí me muevo sobre una manguera metálica hasta llegar a una mesa llena de pinturas, y cruzo un charco corriendo sobre una brocha. Junto a las cerdas hay un agujero en la mesa y me cuelo por él para salir por otro agujero al otro extremo de la mesa. Trepo por un palo que hay más abajo hasta la caja de fusibles, y examino los indicadores de la derecha. Marcan 7-2-2-3. Sin querer he pasado sobre un fusible y ha chisporroteado, produciéndose un avance en uno de los contadores. Repito esta acción sobre los tres fusibles hasta obtener la lectura en los fusibles 7-6-5-8. El fusible de la izquierda se funde, inutilizando algún aparato en algún lugar del edificio.

N: ¿Por qué esos números? ¿Forman parte de alguna fecha especial?

R: No lo sé, pero estaban en mi mente cuando llegué a los fusibles. Quizá mi madre...

N: Bien, dejemos el asunto de los números.

R: Bajo de la caja de fusibles por el palo de una fregona y voy hasta la cama del casero, trepando por las patas hasta encontrar una bandeja con comida que



**Mi madre se me aparece en numerosas ocasiones, y me da valiosos consejos sobre lo que tengo que hacer**



utilizo para llegar hasta la radio. Me cuelo por detrás del ingenio y provooco un corto en un cable para ponerla en marcha. El casero se pone a bailar y yo contemplo la escena embobado, incrédulo ante la impresionante demostración de sentimientos por parte de un hombre que ha sido una de mis pesadillas durante años. También me doy cuenta de la profunda pena que embarga a ese hombre por algún suceso pasado que desconozco. Necesito librarme de él para poder moverme sin riesgos, así que subo encima de la radio y golpeo el frasco de somníferos por detrás. Arrastro la pastilla hasta la lata de cerveza y la empujo para que caiga dentro. Bajo al suelo y encuentro una caja de puros cerca de la cama; está llena de monedas. Cruzando la tapa de la caja atravieso un enchufe y aparezco en el baño, dentro del dispensador de toallas. Activo el mecanismo y el papel cae hasta el suelo, permitiéndome bajar por él y moverme libremente por los baldosines. Cerca del lavabo hay una ratonera, y al acercarme a ella presencio como el rey de las ratas devora a uno de mis congéneres. Debo tener cuidado.

**N:** *¿El rey de las ratas? ¿Por qué un rey? Me parece que estás mitificando sin necesidad a algunas criaturas.*

**R:** Para nada. Es el rey de las ratas, mi madre me lo ha dicho. Subo por la pared utilizando la zona sin pintar que hay junto a la ratonera, y al llegar al lavabo, trepo por el espejo y me cuelo por una rotura del cristal. Dentro del armario, en la parte superior, hay una ranura para tirar las cuchillas usadas. Entro por él y empujo una tuerca para provocar un alud que suena como música celestial para mis oídos. El rey de las ratas ha muerto. ¡Viva el rey! Deshago el camino andado y entro en la ratonera con cuidado de no acercarme a las cuchillas. Mi madre vuelve a ayudarme y abre para mí un pasaje en el muro que me lleva a la cocina a través de las tuberías de la nevera. Bajo hasta el suelo por la puerta del refrigerador y subo a la cocina por el palo de la fregona,



recorriendo toda una selva de comida estropeada y criaturas torturadas hasta llegar a los fogones. Paso por entre las dos cacerolas y entro por el agujero del regulador del gas que falta. Cierro la válvula

del gas y salgo de allí tan rápido como puedo. El instinto me dice que ha comenzado una cuenta atrás.

**N:** *¿Qué ocurrirá al final de esa cuenta atrás?*



TOP SECRET



R: De alguna forma, tengo la certeza de que me reuniré con mi madre. Bajo por el mueble de la cocina y cruzo hasta el otro lado por el asa hasta encontrar a una pequeña cría que grita desesperada pidiendo ayuda porque no puede escapar de un cruel y accidental encierro. Me acerco y salta sobre mi espalda. Es maravilloso sentir que se ayuda a un semejante sin pedir nada a cambio.

N: *¿Es la primera vez que piensas en alguien que no sea en ti mismo?*

R: Sí. Bueno, en realidad no. También pienso a menudo en mi madre.

N: *¿Pero no crees que el pensar en tu madre no es otra cosa que un puro acto de egoísmo? Creo que te acuerdas de ella porque la necesitas, y por tanto no piensas en nadie más que en ti.*

R: Es posible, pero ahora eso ha cambiado. Con la pequeña cucaracha sobre mis espaldas, subo hasta la pila y trepo por el cuchillo hasta el final, provocando la caída de un cubierto dentro del triturador de basuras, con lo que la peligrosa y afilada hoja detiene su veloz giro. Bajo por la tubería y llego al bar, donde en-

contro un bate de béisbol que me permite cruzar a otro mueble. Sigo el rastro de cacahuets y la providencial ayuda de mi madre me transporta al otro lado de un charco etílico que podría haber significado mi muerte. Encuentro un recetario de bebidas alcohólicas, y empujo el deslizador hasta dar con la combinación necesaria para preparar un Bad Mojo.

N: *¿Bad Mojo? ¿No decías que era una maldición, lo que te había metamorfosado en cucaracha?*

R: Eso no tiene nada que ver. Las palabras no son más que palabras, y su significado es sólo el que nosotros queremos darle. Es uno de los grandes errores de la humanidad. Existen otras formas de comunicación mucho más puras y claras. En mi nuevo estado las he descubierto, y ahora veo que el lenguaje no es sino una perversión que han creado los humanos para poder mentir y engañar a sus semejantes. Memorizo el orden de los ingredientes y vuelvo al bar, subiéndolo por las botellas para ingerir un poco de cada una de las bebidas: granadina, curaçao, brandy y vodka. Mi madre me

alienta cada vez que me acerco más a mi destino, y al probar la última bebida, siento que mi consciencia se desvanece y floto en medio de un vacío cósmico en el que estoy solo, pero limpio y puro. Bad Mojo ha sido mi bautismo, una confesión que ha purificado mi alma de todos sus pecados preparándome para la reunión final con el Hacedor.

N: *Si esto fuese así, deberíamos sustituir a los sacerdotes por camareros, y los altares por barras de bar. Me parece que exageras un poco.*

R: *¿No, no me comprende!* Escuche. Abandono este vacío y aparezco en mi habitación. Subo por la mesa de despacho y provoco un corto en el cable del ventilador para ponerlo en marcha, y todos los papeles de la bandeja vuelan por los aires. Bajo hasta el fax y pulso el botón de copia para bajar por el papel hasta el mando a distancia del televisor. Empujo el cigarrillo para que la señal pueda llegar al aparato y me preparo para volar a lomos de una mariposa. Ya sobre mi mesa de trabajo, voy hacia la parte izquierda, donde tengo un acuario con uno de mis experimentos. Bajo por el cable de alimentación con suma precaución, y mi gato se encarga de provocar un desastre que me permitirá verme a mi mismo tal y como soy. Subo de nuevo a la mesa de trabajo y trepo por la pared hasta el ventilador que hay cerca del techo. Estoy otra vez en el sistema de tuberías del edificio. Entro por la del baño y subo por el urinario hasta el cenicero, y empujo la colilla encendida hasta hacerla caer al suelo. Bajo y acerco la colilla a la toalla de papel. Corro de vuelta a mi despacho por el sistema de tuberías y bajo hasta el medallón de mi madre que yace en el suelo junto a mi forma humana. Nuevamente siento el tirón del vacío, pero esta vez mi madre está allí para guiarme. Tras una emotiva efusión de sentimientos largo tiempo escondidos, me conduce enristrecida por perderme de nuevo hasta mi envoltura carnal. Despierto entre convulsiones,





**Bad Mojo ha sido mi bautismo, una confesión que ha purificado mi alma de todos sus pecados...**

cojo el medallón y el maletín del dinero y abandono el edificio. En el exterior encuentro al casero. Aquel hombre fofo y repugnante es mi padre.

*N: ¿Cómo te sentiste al darte cuenta de que ese hombre que había sido tu peor pesadilla en los últimos años, era tu padre?*

R: Me sentí emocionado y frustrado, aqueado y agradecido, todo al mismo tiempo. En mi interior se produjeron unas emociones de tal calibre, que me quedé sin habla durante unos minutos. Sin duda fue el último obsequio de mi madre, que había estado sufriendo ante el distanciamiento del hombre que la había amado y su hijo.

*N: Bien Roger, ya puedes levantarte.*

El delgaduchito hombre se incorporó y se quedó con la mirada perdida durante unos segundos. Después, consultó su reloj y dijo:

– Debo marcharme, son las 12:59 y tengo una cita las 13:00 con Helen. Tengo que darme prisa o llegaré tarde.

– ¿Ajedrez? – preguntó el médico.

– No, hoy es martes. Toca damas.

– Muy bien roger. Mañana a la misma hora.

– Perfecto doctor. Buenos días.

Mientras el hombrecillo abandonaba el despacho del doctor Nicks, el psiquiatra recopilaba todo el historial de su paciente para presentarlo ante la junta del hospital. Salió tranquilamente de su consulta y se dirigió a la cuarta planta, donde estaba emplazada la sala de juntas. Se sentó ante el comité de evaluación y tras los saludos de rigor, comenzó a exponer el caso de Roger Samms ante los sesudos regentes de la institución.

– El señor Samms tuvo una infancia muy dura. Tras la muerte de su madre durante el parto, su padre le abandonó en un hospicio de religiosas donde sufrió lo increíble hasta su mayoría de edad. De mente brillante, consiguió acceder a la universidad gracias a las becas logradas

con sus esfuerzos, y llegó a convertirse en un reputado entomólogo con un obsesivo interés por las cucarachas. Aunque aún no he lo grado averiguar el porqué, está claro que considera que este insecto es el ser más perfecto de la creación, si bien interiormente lo ve como una criatura tremendamente inferior y deleznable. Por esta íntima repugnancia, que al mismo tiempo produce en él una irresistible atracción, está convencido de haberse transformado en una de ellas. Se trata por tanto de una degeneración fantástica de la metamorfosis de Kafka complicada por la fijación de Samms por su madre y el desconocimiento total de su pasado y sus orígenes. Al igual que Gregorio Samsa, Roger Samms se transforma en cucaracha, pero en lugar de sufrir de forma continua, se erige en mesías y salvador de su especie al mismo tiempo que purga sus inexistentes pecados. En el fondo cree que la muerte de su madre fue culpa suya, un tema ya clásico de la psicología moderna. Con las constantes apariciones de su madre y su casi divinidad para poder ayudarle, demuestra que sus sentimientos

hacia ella son terriblemente contradictorios, ya que a pesar de considerarse culpable de su muerte, la culpa a ella por haberle abandonado. Cuando después de todo su delirio, descubre que por puro azar, el casero de su apartamento resulta ser su padre, sus esquemas se rompen por completo y aunque su torpeza incendiaría le salva la vida al activarse la alarma de humos, intenta hacer explotar el único mundo que él conoce bien desde hace años: el edificio de apartamentos donde vive y recoge las muestras de sus experimentos. No tiene tendencias suicidas, y por tanto el final de su fantasía diverge del de la obra de Kafka, si bien su madre le aplasta al final con el poderoso mazazo de la identidad de su padre. Creo que el señor Samms debe permanecer aquí de por vida, ya que insiste en no abandonar su mundo de cucarachas e insectos y difícilmente podrá hacerlo debido al impacto psicológico que le ha producido el conocer su origen. Sólo me resta decirles que he bautizado esta obsesión con el nombre de Bad Mojo, debido a las repetidas alusiones de Samms a este término.



# El arte de luchar Virtua Fighter

*Con frecuencia las comparaciones son odiosas, ya que la mayoría de las veces sirven para ensalzar a un elemento, humillando al otro; pero afortunadamente en este caso no hay nada que comparar: en el fondo, V.F. sólo hay uno por muchas versiones que el mismo tenga.*

Ocho. Un número que se acerca peligrosamente al símbolo del infinito. Un número mágico. Éste es el número de jugadores incluidos en Virtua Fighter: Hombres y mujeres tan duros los unos como las otras. Cada cual con sus particularidades tanto en técnicas de ataque como de defensa, pero con un modo de lucha muy similar, que puede llegar a darte pistas acerca del comportamiento de tu contrincante. Ocho escenarios para tus combates: el desierto, la playa, la ciudad por la noche, las montañas... de nuevo el número mágico.

## Luces y sombras

Los creadores de VF han sabido dotar a su producto de unos innovadores juegos de luces y sombras

que constituyen en determinados escenarios –por ejemplo el de la ciudad por la noche– cuadros del todo impactantes. El ojo de la cámara, siempre atento a cualquier movimiento que se realice dentro y fuera del ring, perseguirá el punto donde se concentre la acción como si en ello le fuera la vida, impregnando al juego de una calidad de realización poco común.

Para rizar el rizo, todos estos parámetros pueden alterarse: tanto el brillo de los personajes, como de los fondos, el ring, el ángulo de giro de la cámara y su proximidad al “lugar de los hechos” e incluso la música. Existen otras opciones tales como cinco ajustes distintos en la escala

de vida, número de rondas para decidir la victoria, tiempo de duración encada combate, grado de fuerza del contrincante, etc.

El hecho de tener en movimiento –casi continuamente– la cámara que recoge la lucha, da fluidez al juego, envolviendo toda la escena en un conjunto dotado de un volumen casi perceptible. Dan ganas de acercarse la



## Virtua Fighter

Precio: 7.990  
**Requerimientos de Sistema:**  
 Pentium 75, Windows 95, 8MB RAM, 60MB Disco Duro, CD-ROM, SVGA, Teclado, Joystick o Pad  
**Nº de jugadores:** 1 ó 2  
**Editor:** Sega  
**Distribuidor:** Sega



mano. Además, en la pantalla aparecerá la vida que resta a cada contrincante, un cronómetro, el tiempo total del campeón y las rondas peleadas.

## ¿Dónde están las llaves?

¡Pues por todas partes! ¡Haría que ser ciego para no



**El juego guarda en su interior un potente muestrario de ataques y posiciones de defensa**

verlas! Y es que VF guarda en su interior un potente muestrario que permite a los luchadores no sólo efectuar contundentes ataques, sino también adoptar posiciones de defensa. Saltos, patadas, volteados, cabezazos, arras-



ten unos golpes determinados que son invariables, pero en ocasiones, dependiendo del estado en que se encuentre tu contrincante —normalmente cuando está en desventaja— un golpe en principio simple, puede llegar a evolucionar en otro más complejo que aprovecha mejor la situación de ventaja en que te encuentras. Por eso, a veces da la sensación de estar jugando sólo el ordenador, porque esperas una cosa y sin embargo, el programa lleva a cabo otra muy distinta.

En cuanto a la configuración de las partidas, podrás decidirte entre las siguientes: jugar una lucha sin más —donde tú eliges un luchador y el ordenador otro—; el modo VS para dos jugadores; una especie de



tres... un híbrido entre artes marciales y la WWF americana, donde la lucha casi se convierte en espectáculo circense. El contenido de esta creación de Sega es más comedido que

esta última, pero no por ello menos espectacular. Exis-



**Acción**



**El truco es...**

**Ensayá los golpes jugando en el modo de dos jugadores, sin que a tu contrario lo maneje nadie para tener el campo libre; pero cuando estés en combate, no olvides que hay luchadores capaces de memorizar tus movimientos más frecuentes y de plantarte cara derrotándote: deberás, pues, variar tus técnicas de lucha con frecuencia.**



**Calificación**

**Virtua Fighter**  
**0000**

**Pros:** Impacta en un primer momento la movilidad de los enfoques de cámara y la propia de los luchadores, que pueden llegar a efectuar complicadísimas llaves en sus asaltos. Además es fácil de manejar. No recurre al gore para ganarse adeptos, sino que hace gala de un juego impecable. Puro arte de lucha.  
**Contras:** Todo aquello que hace funcionar al juego con velocidad y contundencia, evolucionando en complicadas situaciones de lucha, se lleva a cabo en detrimento de la calidad gráfica de los protagonistas, la cual deja algo que desear. Con eso sería perfecto, pero hay quien dice que la perfección no existe...



**El ojo de la cámara permanece siempre atento a cualquier movimiento**



torneo entre tres o cinco combatientes elegidos por tí, por el ordenador o a medias, y un modo donde puedes mirar el desarrollo de combates en los que no interfieres para nada. Siempre viene bien para aprender.

VF te ofrece muchas posibilidades de diversión, pero no debes olvidar que la lucha se practica como deporte o como arte, nunca para fomentar la violencia ni la agresividad. Una cosa es desahogarte un rato en el

ordenador, y otra muy distinta hacerlo con las personas. No obstante, éste es un buen juego, manejable y rápido, aunque no haya llaves en el fondo del mar....





CONCURSO

# Bad Mojo

Este mes te proponemos un divertido reto relacionado con uno de los juegos más originales que han pasado por nuestras manos en los últimos meses: **Bad Mojo**.

Como la mayoría de vosotros ya sabréis, el protagonista principal del juego es una cucaracha a la que tendremos que acompañar en un singular periplo que, poco a poco, nos revelará las claves del complejo argumento del juego. Sin embargo, y por motivos desconocidos, tres cucarachas de las que aparecen en el juego se han perdido por las páginas de nuestra revista, sin que hayamos sido capaces de descubrir su paradero exacto. Ese va a ser precisamente vuestro cometido: abrir bien los ojos y detectar exactamente su ubicación.

Vuestra perspicacia tiene premio: **8 lotes compuestos por un juego Bad Mojo y una maqueta a escala 1:24 de otro popular "insecto" motorizado: el emblemático Escarabajo.**



## BASES

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

AMÉRICA IBERICA, S.A. / Miguel Yuste 26. 28037 Madrid

(En el sobre se deberá indicar: "Concurso BAD MOJO")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a extraer 8, que obtendrán como premio un lote compuesto por un juego "Bad Mojo" y una maqueta a escala 1:24 de un "Escarabajo". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Agosto de 1996, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Agosto de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Agosto de 1996, publicándose el resultado en el número 10, correspondiente a Septiembre 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. / Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

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

## RESPUESTAS:

Las cucarachas  
como ésta...



... aparecen  
en las páginas:

Sangre, sudor y magia

# Witchaven II: Blood Vengeance

*Siguiendo la línea de su predecesor, pero incorporando importantes mejoras, Witchaven II riza el rizo en muchos aspectos, incluyendo además la potente herramienta BUILD para crear nuevos niveles diseñados por el jugador.*

**T**ras destruir a las brujas y aniquilar a sus hordas de demonios y siervos, regresas a Stahzia. Tu llegada es motivo de grandes celebraciones y un gran banquete se ofrece en tu honor. La noche transcurre intensa y llena de alabanzas hacia tu gesta. Sin dejar de beber el delicioso vino que riega las mesas, escuchas complacido cómo nobles y dignatarios, damas y damiselas, elogian tus hazañas y agradecen que hayas salvado sus vidas. Pronto se dejan notar los soporíferos efectos del caldo rojo y caes en un involuntario sueño.

Con un considerable dolor de cabeza, despiertas rodeado por los vestigios de la salvaje celebración nocturna. Además de muebles caídos y platos y copas por todas partes, no hay la menor señal de seres humanos. Algo no va bien. Con los pies pesados por el cansancio y la resaca, sales del salón para sentir el reconfortante calorillo del sol de la mañana al tiempo que un aire fresco y primaveral despeja tu mente. En la calle tampoco hay nadie, ni transeúntes ni mercaderes, ni animales ni tenderos. Un batir de alas se de-

ja oír en algún punto cercano, justo detrás de ti. Te giras para encontrarte con un gigantesco dragón dorado que desciende majestuoso desde las alturas hacia donde tú estás. La magnífica criatura te llama por tu nombre, Grondoval, y te revela el suyo, Kethsi.

La actitud del dragón es arrogante, y te confía -disfru-

tando en secreto con ello-, que es un emisario de Cirae-Argoth, hermana de las brujas que has matado hace bien pocos días. La vieja desea venganza, pero al mismo tiempo quiere jugar contigo. Mientras diriges tus pasos hacia el norte, para enfrentarte al poder de la misma maldad, Kethsi deja tras de sí una aldea en llamas. Con un odio que brota de lo más profundo de tu ser, aceleras el paso para llegar cuanto antes a los dominios de Cirae-Argoth.

## Una remodelación fascinante

Aunque básicamente Witchaven II es más de lo mismo con respecto a su predecesor, el juego ha sufrido notables mejoras en varios aspectos que lo convierten en un titu-



**Witchaven II**

**Precio:** 6.995  
**Requerimientos de Sistema:**  
 486/66 MHz, 8 MB de RAM,  
 VGA, Tarjeta de Sonido, 62 MB  
 de Disco Duro, CD-ROM 2x  
**N° de Jugadores:** 1-16  
**Editor:** Capstone  
**Distribuidor:** Proein

lo bastante apetecible. En primer lugar, la calidad gráfica es impresionante, ya que en el modo SVGA la definición y belleza de las imágenes es casi irreal. De igual forma, las ilustraciones que decoran

**En el modo  
SVGA, la  
calidad gráfica  
de las  
imágenes es  
impresionante**



paredes o la representación de los enemigos, demuestran un cuidado exquisito por hacer que el producto sea visualmente atractivo, objetivo que se ha logrado sobradamente.

La segunda parte de las mejoras reside en los efectos de sonido y la banda sonora, que a un volumen medianamente aceptable, contribu-

yen enormemente a que el jugador se meta de lleno en el papel de Grondoval y la adrenalina se dispare mientras se lucha con los siervos de la bruja.

Por último, hay que mencionar el apartado del gore y el detallismo realista que se ha querido dar a Witchaven II. Manos cortadas colgando de los grilletes, cuerpos descuar-



## Build

**W**itchaven II ofrece a los fans del género una oportunidad única: crear sus propios niveles. BUILD es el editor con que se han realizado juegos tan conocidos como Duke Nukem 3D, Tekwar o Doom II. Ken Silverman, autor del programa, creó la herramienta que más éxitos comerciales ha dado en los últimos dos años, y que ya ha sentado un estándar dentro del epígrafe de los juegos "tipo Doom".

Con BUILD se pueden editar los niveles en 2D y 3D, permitiendo así la comprobación sobre la marcha de que todo está bien. Además de poner paredes, puertas y columnas, también se colocan objetos, enemigos, gráficos y todo tipo de elementos decorativos. Los sprites, piezas gráficas de cualquier tamaño destinadas a moverse durante el juego, se pueden agrandar o encoger a gusto del usuario, de forma que es posible generar un nivel lleno de guerreros enanos o ratas gigantescas. También se pueden alte-

rar las alturas de techos y suelos, y los emplazamientos de cualquier elemento móvil o decorativo. Dentro del CD hay varios escenarios de ejemplo, y se puede crear todo un Witchaven II totalmente nuevo para jugar 15 niveles, uno detrás de otro.

Aunque trabajar con esta poderosa herramienta puede resultar complejo al principio, los jugadores que siempre han querido tener la posibilidad de crear sus propios niveles sólo necesitarán un poco de paciencia y algo de práctica para hacerse con BUILD. Hay que tener en cuenta que por supuesto, no se incluye el editor completo, con lo que determinadas cosas no serán factibles a la hora de diseñar un escenario. Lo importante en cualquier caso es que una vez creado un nivel, sólo hay que copiarlo en un disquete para que cualquiera que tenga el juego pueda disfrutar con él. De hecho, es bastante probable que en poco tiempo comiencen a aparecer decenas de niveles creados por usuarios de todo el mundo en páginas de Internet, tanto oficiales como no oficiales.





# Acción



tizados y empalados se muestran al jugador con todo lujo de detalles, así como los cortes que hace una espada al



**El truco es...**

Para introducir cualquiera de estos trucos, pulsa la tecla de borrar (encima del ENTER), y teclea la palabra indicada pulsando después ENTER.

**WEAPONS:** te da todas las armas.  
**POTIONS:** te da todas las pociones.  
**SPELLS:** te da todos los hechizos.  
**LEVEL7:** sustituye la interrogación por el número del nivel al que quieras ir (1-15).  
**ENCHANT:** encanta todas tus armas.  
**CUREPOISON:** lanza el hechizo de curar veneno.  
**FIREBALL:** lanza tres bolas de fuego.  
**RESISTFIRE:** lanza el hechizo de resistencia al fuego.

**Hay que destacar el nivel de gore y el detallismo realista del juego**



para producir el efecto deseado. También hay armas mágicas, y un sistema para recargarlas o encantar las armas normales que se llevan, consistente en unos pozos de energía.

En un punto determinado de cada uno de los 15 niveles, hay un guardián que dispara bolas de fuego. La magia es en la mayoría de los casos la única forma de ter-

**Calificación**  
**Witchaven II**  
**0000**

**Pros:** El mundo creado para Witchaven II es fantástico, y se ha puesto un exquisito cuidado en todos y cada uno de los elementos que lo componen. La adictividad del juego es muy alta, y los niveles de gore aportan un toque genial sin cruzar la línea del mal gusto. La animación del final del juego es un valor añadido que merece mucho la pena. Además se incluye BUILD, el editor de niveles.

**Contras:** A pesar de tener muchos puntos a favor, no deja de ser un título más de la cada vez más larga lista de juegos tipo Doom. ¿Se acabará esto algún día? Ya está bien de fotocopias bonitas.



desgarrar el pecho de un enemigo. Heridas sangrantes, cráneos machacados y muchos salpicones de sangre están omnipresentes en todo momento. Hay que observar también la delicadeza con que se han dibujado las vidrieras, o el pequeño detalle de las flechas que se clavan en

los libros de una estantería cuando se disparan.

**Abracadabra**

Dentro del apartado de la magia, destaca la forma en que se lanzan los hechizos, ya que se ven las manos de Grondoal gesticulando y canalizando la energía necesaria



minar con él, aunque a veces es mejor correr y poner tierra de por medio entre el guardián y Grondoal.

En conclusión, Witchaven II es un señor juego de acción en el que destacan un alto nivel de gore y la riqueza de los gráficos que ilustran las andanzas de su protagonista. Aunque no aporta nada nuevo al género en cuanto a sistema de juego se refiere -se puede volar, correr, agacharse y todas las demás acciones típicas-, esta escuela posee una personalidad propia que consigue envolver al jugador desde los primeros instantes de cada partida.

**Tu mundo  
gira alrededor  
de una manzana**

# MacUser

te ofrece cada mes las claves  
y las herramientas para sacarle  
todo el partido a tu Mac



# Robots contra humanos; guerra entre inteligencias

## EarthSiege 2

*EarthSiege 2 es un simulador de combate entre robots con una calidad muy alta. Aunque este tipo de simulaciones futuristas no tienen un elemento de referencia válido, este programa es lo suficientemente verídico como para no defraudar.*

Sierra parece haber apostado fuerte por Windows 95, al igual que hizo en su día con Windows 3.1. De un tiempo a esta parte, el número de juegos desarrollados exclusivamente para este sistema operativo ha crecido vertiginosamente y es posible encontrar en el mercado multitud de títulos pertenecientes a todas las categorías lúdicas, desde arcades de plataformas hasta simuladores. Todo parece indicar que estamos asistiendo a una gran revolución en el mundo de los juegos para ordenador, algo que, por otra parte, ya profetizó Microsoft antes de presentar Windows 95.

### Robots y humanos

EarthSiege 2, continuación lógica del primer desarrollo de la serie, vuelve a situar al jugador ante uno de los más grandes enigmas de la Humanidad: ¿los robots podrán dominarnos en un futuro más o menos próximo? ¿Llegarán a exterminarnos? ¿Serán la evolución "natural" de la especie humana?

Y todo ello recreado por una historia en la que se enfrentan dos inteligencias bien distintas: la de los humanos y la de los robots, productos creados por los primeros. ¿Podrán los robots apoderarse de nuestro planeta? El futuro es incierto en este punto, y los filósofos y demagogos de todo tipo no se ponen de acuerdo, pe-

ro en este juego el futuro de la Humanidad dependerá única y exclusivamente de ti.

### Prolegómenos

El humor de los Cybrids ha descendido hasta el cero más absoluto. Su último intento por invadir y conquistar la Tierra ha sido un completo fracaso; Prometeus, una

sias por vivir estaban muy por encima del electrónico pensamiento robótico. Pero esta inteligencia artificial ha aprendido de sus errores y, como un buen programa de este tipo, ha elaborado un nuevo plan de ataque que pondrá en graves aprietos a la humanidad. Tras planear la que sería una fácil y rápida



### EarthSiege 2

**Precio:** 8.500  
**Requisitos de Sistema:**  
 486 DX/2 a 66 Mhz, 4 MB de RAM, Disco duro, CD-ROM Doble velocidad  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Sierra  
**Distribuidor:** Koktel

mente tan artificial como malévola, está furioso. En el último encuentro entre humanos y Cybrids, los primeros demostraron a los segundos que la mente humana, su espíritu de lucha y sus an-

batalla por el control del planeta, Prometeus ha vuelto a menospreciar el potencial que encierra cualquier persona, su flexibilidad en el momento de tomar decisiones, su intuición para reali-



## ¿Podrán los robots apoderarse de nuestro planeta? El futuro es incierto sobre este punto...

zar las más diversas tareas; en definitiva, su capacidad para la supervivencia.

Los Cybrids se han reagrupado en la Luna, preparando la nueva invasión hasta sus más ínfimos detalles. Los humanos, en su afán por detener el inminente ataque, se han reorganizado y, en un gesto de extrema valentía,

que la lucha se decante del lado de la Humanidad.

### HERCS

En este juego tendrás la oportunidad de luchar a los mandos de uno de los poderosos HERCS que incluye este juego; como imagina-

construir y armar un robot deberás tener en cuenta un "pequeño" detalle: las toneladas que pesará tras escoger el modelo y las armas que portará. El peso será uno de los factores más importan-



han logrado capturar algunas naves Cybríd. Los robots capturados serán utilizados en la guerra usando tácticas de guerrillas en la desolada y yerma superficie lunar. En tu mano está la posibilidad de

rás, los HERC están cargados con armas de la más diversa índole. Podrás armar y reparar tu robot; es más, este juego te permite construir un robot en uno de sus aparatos. En el momento de

tes en combate, una característica que puede determinar la diferencia entre destruir o ser destruido.

### ¿Simulación?

La simulación de la lucha entre robots, y sin ánimo de compararlo con algo inexistente (como imaginarías, es producto de la imaginación del equipo de desarrollo de este juego y de algunos miles de personas más, entre ellas escritores, cineastas, etc.), está bastante conseguida. El desplazamiento del robot es práctica-

mente real y la inercia que deberían poseer estos gigantes si fuesen reales, y no un galimatías de ceros y unos, ha sido reflejada con toda perfección; pilotar uno de estos colosos de acero cuesta



### El truco es...

**Cuando combatas con un robot más pequeño que el tuyo notarás, no sin cierta frustración, que la agilidad de este último es pasmosa. La mejor forma de destruir a un robot más ágil que el que pilotas consiste en reducir la velocidad de tu HERC, con lo que conseguirás girar más rápido, y mover tu torreta en la dirección de desplazamiento de tu robotizado enemigo mientras le disparas con todas las armas de tu vehículo.**



La acción se ve aderezada con un buen apartado de gráficos y de sonido



arriba puede llegar a ser todo un suplicio. En definitiva, el comportamiento del HERC (curioso nombre el de estas máquinas) simula a la perfección lo que podría ser un robot real de estas características.

#### Buenos gráficos

El apartado gráfico es bueno en líneas generales, aunque el jugador se sentirá muy sólo en la lucha (a menos que

otros compañeros le apoyen, claro está), pero no por la soledad propia del combate, sino por el desolado paisaje y el reducido número de objetos que encontrará en sus periplos por la zona de batalla. Además de los robots enemigos, afortunadamente en escaso número, y los propios, nunca en suficiente cuantía, encontrarás algún tipo de construcción y poco más. Por cierto, este juego te permitirá combatir en grupo, ofreciéndote opciones para comunicarte con tus compañeros de ataque y coordinar de este modo todos los robots con el fin de destruir de forma más eficaz a los Cybrids enemigos.

Por otro lado, las distintas vistas poseen una innegable calidad estética. Además de la vista de combate, desde el interior de la cabina, existen otras en las que la cámara se sitúa tras el HERC del jugador o de sus compañeros. En pleno transcurso del combate, la vista trasera puede sacarte de más de un apuro, ya que te permitirá determinar con total preci-

sión la posición del Cybrid que estás atacando.

Existen dos modos de establecer la pantalla de este juego: una ventana de Windows 95 o a toda pantalla. Tanto el primer como el segundo modo de visualización poseen una buena calidad gráfica.

#### En definitiva...

EarthSiege 2 es un juego que, en conjunto, resulta muy entretenido y adictivo, aunque dominarlo por completo exigirá que pongas todo tu empeño (una característica que comparte con la gran mayoría de los simuladores). La acción se ve perfectamente aderezada con un buen apartado de gráficos y de sonido, y es una auténtica lástima que los poseedores de un procesador 486 no puedan aprovechar al máximo todas las facetas del juego, aunque teniendo en cuenta sus requisitos técnicos no es de extrañar que Sierra recomiende la ejecución de este simulador en un equipo construido a partir de un Pentium a 60 MHz.



#### Calificación

##### EarthSiege 2



**Pros:** Los gráficos SuperVGA del juego son detallados y muy atractivos. Se ejecuta bastante bien en Windows 95, teniendo en cuenta que el juego se probó en un ordenador que reunía la configuración recomendada por el fabricante (Pentium 60 MHz, 16 Mb de RAM y tarjeta gráfica con 2 Mb de memoria).

**Contras:** Los entornos son demasiado sobrios. Además de los robots, tan sólo existen algunos edificios y la inacabable y yema superficie lunar. Se echan en falta la presencia de algunos objetos más en juego que incrementen la calidad global de los gráficos.

# 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.

Si, 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**

...que tire la primera piedra

# Super Stardust

*Cuando el agobio no tiene límites y la desesperación hace que tu cerebro reaccione de forma instantánea, alcanzar la victoria supone mucho más que eso: es la supremacía del jugador sobre la máquina.*

Como todo en la vida evoluciona para poder sobrevivir, no podía ocurrir otra cosa con este juego que lleva aguantando el tipo desde que comenzaron a proliferar las máquinas recreativas. Recuerdo que, en sus primeras versiones, la nave consistía en un triángulo formado por algo muy semejante a tres tubos de neón. Los asteroides que la acosaban sin cesar, eran poliedros en dos dimensiones cuyo contorno es lo único que se mostraba. Más adelante apareció el color y algunas sombras, que podían ser más o menos afortunadas según la versión que se disfrutara.

Pero Super Stardust es algo en cierto modo diferente. Con todas esas rocas dando vueltas en 3D y rebotando de manera incontrolada, el acoso de las naves enemigas y alguna que otra sorpresa —mas bien muchas— a lo largo de cada nivel; de las partidas que contiene el CD tan sólo la esencia queda de aquel triángulo que era nuestra nave cercada por las rocas en el espacio.

### Acoso...

Es normal que quienes nunca han jugado este tipo de arcade, se sientan desorientados y no sean capaces sino de pasar —a duras penas— las primeras fases. Lo que no es normal es que aquellos que trabajamos en esto, tengamos las mismas dificultades. En verdad Super Stardust es un juego difícil, pero no por ello carece de alicientes. Una vez pasado el nivel correspon-



diente, tan sólo tienes que introducir el código para acceder a aquel donde dejes la acción, pero no se pueden salvar partidas. Sólo podrás ir de fase en fase, pudiendo —al cargar el juego— ajustar el nivel de fricción en la nave, que es cosa importante.

La batalla se desenvuelve en dos ambientes distintos: mientras que las partidas transcurren en un escenario 2D con sus elementos en 3D —tanto rocas como naves atacantes, fichas de puntos y otros motivos de dificultad como barreras etc.—; las secciones jugadas en el túnel, son 3D puro, tanto para las naves, fichas, caras, minas, as-

teroides, y otros artefactos como para el espacio por donde te mueves.

### La acción

A lo largo de los treinta niveles que dan vida a Super Stardust, podrás conocer cinco mundos diferentes, llenos de acción y secuencias de tal calidad que te dejarán boquiabierto. El juego se desarrolla a una velocidad frenética, pero eso es un aliciente, ya que está dotado de un intuitivo interfaz que permite una diversión adicional al núcleo de lo que es la partida. Música muy cañera y hasta seis armas diferentes que —todo he de decirlo— a veces no sirven de



### Super Stardust

Precio: 5.995  
**Requerimientos de Sistema:**  
 386 (486 recomendado), 4MB de RAM, Memoria Base 529kB/  
 EMS 2624 kB, VGA, Tarjeta de sonido  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Gametek  
**Distribuidor:** Procin

Las secciones que se juegan en el túnel, son 3D puro, tanto para los objetos, como para el espacio donde te mueves



**El truco es...**  
 Debes aprender qué significan las letras con que están marcadas las fichas doradas que aparecen en la pantalla cuando rematas un asteroide. Durante su corto tiempo de vida -a medida que giran-, las letras de esas fichas van cambiando y deberás esperar, -con paciencia- sin coger la ficha hasta que aparezca la letra que indique algo de lo que careces, por ejemplo vida -la X-.



mucho. En más de una ocasión tu única esperanza será la huida.

Además de tener que soportar los incordios de las "piedrecitas", según vas avanzando en los niveles, aparecerán elementos nuevos tales como naves enemigas en formaciones de ataque, barreras que deberás destruir, una especie de nave-gusano que te perseguirá por la pantalla, es-

trellas mortales, naves invisibles que te lanzarán misiles teledirigidos, e incluso entregas "extra" de asteroides, por si los que había hasta entonces no eran suficientes. Como comprobarás por ti mismo, se trata de un juego muy adictivo y dinámico, una verdadera joya para los amantes del riesgo y las apuestas fuertes.

**Calificación**

**Super Stardust**  
**0000**

**Pros:** Tiene unos gráficos soberbios y buenos efectos especiales, poco frecuentes en un arcade. La entrada en los túneles, en 3D es alucinante. La música anima muchísimo y el conjunto es muy adictivo.

**Contras:** El grado de dificultad del juego es realmente elevado y sin posibilidad de modificaciones. Tan sólo te permite elegir entre 1, 3 ó 5 vidas. Yo hubiera preferido 15 por lo menos.

## Un torbellino de muerte

# Fire Fight

*El Concilio Phantom ha determinado la aniquilación sistemática de los Darians ante sus repetidas negativas a respetar las decisiones del Consejo. Esto no es una batalla más, se trata de un genocidio en el sentido más amplio de la palabra.*

**F**ire Fight no es un programa demasiado usual en cuanto a concepción, diseño y programación se refiere. Tres compañías han participado en su desarrollo: Electronic Arts, Epic MegaGames y Chaos Control. Tanto trabajo y armoniosa colaboración han dado como fruto un arcade que aunque a primera vista pueda parecer uno de tantos, posee ciertas peculiaridades que lo hacen distinto a los demás.

El jugador controla una nave que puede disparar seis tipos de armas diferentes, activar un doble escudo y utilizar diversos objetos preparados para proporcionarle más potencial destructivo. A lo largo de 18 complejos y repetitivos niveles, habrá que desplegar no sólo el armamento, sino astucia y habilidad para enfrentarse a situaciones de otra forma irresolubles.

El que los niveles sean repetitivos viene dado por dos factores fundamentales: sólo hay cuatro tipos de escenarios, y las misiones consisten en combinaciones con repetición de tres tareas (destrucción masiva de naves y elementos terrestres, recogida de equipamientos o personal y eliminación de instalaciones mediante objetos recogidos). Al comenzar cada misión el piloto recibirá instrucciones que no siempre abarcan el conjunto de la misión; una vez conseguido el objetivo primario es bastante frecuente recibir nuevas órdenes del Concilio para realizar tareas adicionales.

### Activar escudos

A pesar de todo ello, Fire Fight es un título entretenido y no excesivamente desquiciante, cosa que no ocurre con otros juegos. El fundamento arcade se ve combinado con un componente relativamente estratégico, ya que no se trata de ir muy rápido y arrasando, sino de destruir metódica y sistemáticamente cada uno de los objetivos, haciendo pausas para recargar el aliento y el escudo. Este último es otro de los elementos diferenciadores de este juego con respecto a otros, ya que no existen vidas como tales. Una vez destruido el escudo de la nave, con el si-

guiente impacto explotará y habrá fracasado la misión. Sin embargo se puede recuperar el escudo dejando pasar el tiempo, y no hay que preocuparse por ello ya que no hay ningún límite para terminar las misiones. Hay algunas excepciones en las que al final o al principio de la fase hay que llevar a cabo alguna tarea muy concreta, como puede ser colocar una bomba antes de que explote dentro de la nave, en un tiempo determinado.

Con esta filosofía del escudo, la mejor estrategia a seguir es parar unos minutos una vez exterminadas todas las amenazas de un sector antes de continuar hacia el si-



### Fire Fight

Precio: 5.990

**Requerimientos de Sistema:**  
Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM,  
35 MB de Disco Duro, Windows  
95, SVGA VESA, CD-ROM 2x,  
Ratón, Tarjeta de Sonido

**Nº de jugadores:** 1-4

**Editor:** Chaos Control/Epic MegaGames

**Distribuidor:** Electronic Arts



3. NEW ORDER		
RETURN TO JAVIERITO UNDER 10- LACTIC CODE 441-4. THE VESICLE OF THE SERVICE IS ONLY CELEBRATED AND FOR ALL SITUATIONS AT YOUR DISP. TIME TO ORGANIC NO PROTECT RESISTANCE		
	PREVIOUS	TOTAL
KILLS	77%	77%
SECRETS	2%	0%
TIME	00:10:56	00:10:14

10. COOL SURFACE		
THE COMBINE UNIT SOLDIERS OF OWEN INCREASE THE PACE TO TRACE ON THE FINAL. ANALYSIS OBJECT MULTIPLE COMPONENTS OF INFR- FROSTING BENEATH AND USE IT TO STAY FROM RELEASED MOVEMENTS.		
	PREVIOUS	TOTAL
KILLS	73%	82%
SECRETS	50%	8%
TIME	00:09:59	00:17:16



## Habrá que desplegar no sólo el armamento, sino astucia y habilidad a lo largo de 18 niveles



guiente. Otro factor a tener en cuenta para poder pasar las misiones sin demasiados problemas es utilizar las armas racionalmente, ya que no siempre hay muni-

ción suficiente como para andar disparando sin ton ni son: por ejemplo, las granadas son capaces de volar entre uno y tres edificios si se lanzan bien, y los misiles son perfectos para eliminar a las torretas desde una distancia prudente sin correr peligro alguno.

### Puro Windows 95

Los gráficos de Fire Fight utilizan la técnica tan frecuente en recreativas y consolas de superponer varias capas de escenario con desplazamientos a distinta velocidad. Esto ha sido posible gracias a la programación en modo nativo de Windows 95, que implica

y pad-, y depende de cada uno el utilizar un sistema u otro aunque quizá el más cómodo sea el teclado.

Fire Fight es un arcade con cierto componente estratégico que entretiene y posee una adictividad relativamente alta, pero cuyo nivel de rejugabilidad una vez terminado es prácticamente cero -salvo en modo red-. A nivel técnico y gráfico no tiene defecto alguno, pero no es demasiado variado en cuanto a escenarios se refiere.



la utilización de tecnología de 32 bits. Hay dos modos de resolución, pero para poder jugar en alta es imprescindible un Pentium rápido con bastante memoria, ya que de otra forma el juego se ralentiza bastante. La alternativa, baja resolución, ofrece unos gráficos muy pobres y demasiado pixelados.

Los efectos de sonido son trepidantes y ensordecedores, y están acompañados por una música cañera muy al estilo "bacalao" que pretende dinamizar el juego haciéndolo parecer más ágil y fluido.

En el apartado de controles, se pueden utilizar los más habituales -joystick, teclado

### Calificación

**Fire Fight**  
**0000**

**Pros:** Fire Fight es un arcade poco convencional que ofrece otra perspectiva del género. Es entretenido y adictivo mientras dura, y no pone de los nervios con altas concentraciones de enemigos por centímetro cuadrado. Con este título desaparece el sistema de vidas habitual en otros juegos, y el sistema de escudo permite no tener que repetir la misma fase una y otra vez -salvo contadas excepciones-.

**Contras:** El juego se puede terminar en dos o tres intensos días, y dada su escasa rejugabilidad, es una inversión poco rentable. La variedad de los escenarios brilla por su ausencia, y los objetivos de las misiones son repetitivos.

### El truco es...

**Raciona con cuidado las armas, empleando cada una en el lugar adecuado y en el momento justo. No abuses de los extras que te proporcionan algunos objetos, y resérvalos para casos de necesidad o extrema urgencia. Descansa siempre que lo necesites para recuperar escudo, y mientras tanto, tómate un café.**

Cuando la muerte es una bendición

# Pray for Death

*Los dioses no tienen alma: por eso son inmortales. No obstante tienen cuerpo y alguno de ellos puede recibir una buena tunda de tu parte. ¿Y cuando hayas acabado con todos...? ¿Quizá una mano a mano con la Muerte sea demasiado para ti?*

La especialidad de lucha cuerpo a cuerpo en los juegos para PC, ha dado un paso de gigante en la evolución que últimamente viene sufriendo. Pray for Death no aporta nada realmente nuevo en este campo, siendo los movimientos de ataque o defensa los tradicionales, pero supone un avance importante en el desarrollo de los gráficos en alta resolución que animan a los personajes, sacando el máximo partido a la tecnología 3D utilizada para la creación de aquellos. Heredero del conocido Mortal Kombat, Pray se caracteriza por una perfecta personalización de los luchadores, lo cual no actúa en detrimento de su rapidez al efectuar los ataques, llegando a ser extremadamente veloces en algunas ocasiones. Es más, existen luchadores -como Pantera o Fun- cuyo fuerte es la rapidez, y en concreto en el caso de Pantera, a veces casi no tienes tiempo para ver los movimientos que ha llevado a cabo.

### Los doce discípulos

No se sabe quién fue el maestro de estos doce luchadores, pero mis investigaciones me llevan a pensar que todos ellos tuvieron el mismo, dado que -salvo ciertas particularidades propias de la personalidad atribuida a cada uno de ellos-, la mayoría de los golpes son similares: puñetazo hacia delante, salto, ataque agachado, barrido en el sue-

lo, barrido con puñetazo... Luego están las actuaciones estelares de cada uno: Jan Fun lanza dragones luminosos, Anubi bolas de fuego, Uriel usa los cuchillos de sus alas, Cthulhu lanza viscosidades del más allá, etc. Normalmente lucharás con los diez que están en la cuadrícula del menú, pero si consigues terminar con ellos, tendrás que enfrentarte

comunes, una liga... y el modo Story para combatir uno por uno todos los semi-dioses hasta terminar luchando contra la misma Muerte. Es impresionante observar cómo en algunos de los combates que se desarrollan en lugares encharcados, el reflejo de los luchadores en el agua es tan perfecto que no sabes si en realidad los verdaderos son los de abajo y estás viendo el juego al revés.



a dos más. ¿Adivinas quién es uno de ellos?

Si quieres conocer mejor a tus contrarios, dentro del menú principal dispones de una opción que te proporcionará información suficiente sobre la clase de gente que son. Uriel, Jan Fu, Anubi, Pantera, etc. te proporcionan varias posibilidades dentro de cada batalla: torneos, peleas

Pray for Death



**Pray for Death**

Precio: 3.990  
**Requerimientos de Sistema:**  
 486 Dx2/66 Mhz, CD-ROM 2x,  
 MS-DOS 5.0 (o Windows 95),  
 Tarjeta de sonido  
**Nº de jugadores:** 1 ó 2  
**Editor:** Light Shock  
**Distribuidor:** Virgin



**El juego  
satisface las  
necesidades  
de cualquier  
luchador que  
desea descargar  
adrenalina**



#### **Dificultades a su disposición**

El juego contempla cinco niveles de dificultad distintos. Independientemente de la dureza de la lucha, podrás elegir el número de asaltos de que conste cada combate:

uno, tres o cinco. Por otra parte, el tiempo para combatir en cada asalto puede ser de 30, 60 ó 90 segundos. Existe un modo de tiempo infinito, que no tiene otro fin más que comenzar una ronda de luchas entre los

distintos contrincantes, sin tiempo límite, hasta que no quede ni uno. Además, Pray for Death está concebido para que puedan competir uno o dos jugadores: diversión asegurada a costa de unas cuantas gotas de sangre, que puede ser azul, roja, verde, o indeterminada, como lo son el físico y las actitudes de alguno de los contrincantes.

Un juego de combate que sin pecar de novedoso o espectacular, satisface –por lo menos– las necesidades básicas de cualquier luchador nato que desee descargar adrenalina. Sólo le salvan los gráficos y los efectos de sonido, pero eso sí: son de lo mejor, y en lo que respecta a la organización de los combates, tendrás opciones de configuración para los mismos hasta aburrir.

#### **Calificación**

##### **Pray for Death**



**Pros:** Sin lugar a dudas los gráficos en alta resolución y los cuerpos de los combatientes en 3D: realmente impresionante. La música y los efectos de sonido son buenos.

**Contras:** Algunas escenas están muy recargadas y apenas se ve a los contrincantes. Lástima que los movimientos de los guerreros sólo estén concebidos para escenarios en 2D. Si sus desplazamientos tuvieran profundidad, sería un juego singular, sin duda.

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

**Casi todos los golpes que puedas propinar son bastante dañinos, pero si consigues tirar al suelo a tu adversario, tendrás unos segundos extra para preparar tu nuevo ataque antes que pueda levantarse. Para tumbarlo, actúa así: agáchate y pulsa el botón "patada" para hacer un barrido de 360° a la altura de los tobillos.**



Un infinito sinfín

# Heretic: Shadow of the Serpent Riders

*Al hacerse realidad en tu PC la profecía de Armagedón, un vínculo más fuerte que el amor o el odio marcará tu relación con Heretic de por vida. La Tierra se está preparando para el ascenso del Abismo y de ti depende que el planeta quede libre de los seres que vomitó hace tiempo desde el interior de sus entrañas.*

Para aquellos que acaban de incorporarse al mundo de los juegos para PC —como dicen en las noticias—, diré que Heretic es un Doom que rezuma por los cuatro costados acción, muerte, destrucción y gore. Es un juego en tres dimensiones cuyo protagonista actúa en primerísima persona, y que te traslada al interior de diversas fortificaciones divididas en estancias, las cuales debes recorrer recogiendo llaves para activar puertas, pociones y vida robando armas con las que destruir a tus enemigos y explorando una auténtica infinidad de escenarios y estancias. Pero no sólo hay castillos en la Tierra, ya que unos enemigos acuáticos te esperan.

En "Heretic: Shadow of the Serpent Riders" se añaden dos episodios nuevos al Heretic original, aunque también lleva los primeros. Estos nuevos son: El Osario y Las Tierras Estancadas. Cada uno de los niveles, tanto nuevos como antiguos, contemplan distintos grados de dificultad, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades.

### La lucha de los elementos

Cuarenta niveles a través de los cuales podrás correr, volar o caminar, destruyendo todo aquello que resulte susceptible de ser destruido, y disponiendo de un arsenal bastante variado para ti sólo. Compararás con la típica arma manual, un bastón, el cañón que dispara bolas de metal que posteriormente explotan, la ballesta, la caña fénix, etc. debiendo utilizar cada una de ellas en un tipo de lucha distinto, ya que difícilmente podrás matar engen-

droso voladores con las armas que sólo usan la fuerza bruta, o por el contrario tampoco puedes permitirte el lujo de derrochar grandes disparos con enemigos pequeños, porque cuando lleguen los otros, ¿qué vas a hacer?

Siempre que se comienza un nivel, tu objetivo principal será encontrar los teletransportadores que te lleven al siguiente. Para ello deberás —en ocasiones— pulsar llaves que abrirán pasadizos o puertas secretas, y cómo no, terminar con las hordas del mal que no dejarán de acosarte. A medida que vayas avanzando en el juego, la dificultad será mayor, y en los niveles finales aparecerán enemigos realmente espeluznantes. Con ellos probablemente tendrás que utilizar las armas más poderosas, incrementando la fiereza de tus disparos con el libro del Poder de Tyketto.

### ¿Punto y final?

Con "Shadow of the Serpent Riders" culmina la saga Heretic. Mapas, laberintos, interruptores, teletransportado-



### Heretic

**Precio:** 6.900  
**Requerimientos de Sistema:** 486/33Mhz con 4 MB de RAM y 15 MB de disco duro libre.  
 DOS 5.0 y Windows95  
**Nº de Jugadores:** 1 ó varios  
**Editor:** ID Software  
**Distribuidor:** New Software Center

res, plataformas y escenarios peligrosos son el último regalo de ID Software de cara al verano. Quince objetos ya familiares para los "doomdictos" y casi una decena de enemigos que te acosarán a



**Cuarenta niveles a través de los cuales podrás correr, volar o caminar**



través de una infinidad de sitios; más concretamente TODOS aquellos por donde pases.



**El truco es...**  
**Para aquellos que no tengan en su poder nuestra publicación número 5, ahí van unos trucos: sustituyendo las "X" por el número de nivel deseado, ENGAGEXX te lleva hasta el trozo de juego que quieras sin tener que pasar por los niveles anteriores. Con MASSACRE aniquilas todo bicho viviente, SKEL te da todas las llaves y QUICKEN te convierte en invulnerable.**

En las partidas para varios jugadores, cada uno llevará distinto color de ropa, y podrás jugar –como ya habrás adivinado– en modo de cooperación: los jugadores contra la maldad; o por el contrario en el modo “todos contra todos”, es decir: deberás acabar con todo aquello que se mueva a través de la pantalla de tu monitor, incluyendo a los demás humanos que estén jugando al mismo tiempo que tú. Todo vale, ya que es un duelo a muerte. Aquí cada jugador tendrá al comenzar el nivel todas las llaves. En el mapa aparecerán representa-

dos por flechas de color distinto y además se puede utilizar el modo “espía” que te permitirá –pulsando F12– ver a través de los ojos de los otros jugadores. En el duelo a muerte, el número de veces que deberás matar al enemigo para proclamarte vencedor, debes elegirlo tú. Todo un reto para este verano, especialmente para los que piensan que en verano todo vale... Bueno: Heretic no es verano, pero en él todo vale también... con tal de ganar.

**Calificación**

**Heretic**  
**0000**

**Pros:** Aunque quizá por eso sorprendió Doom cuando apareció, lo cierto es que no deja de ser una maravilla la rapidez con que se mueven este tipo de juegos, pese a tener la pantalla atestada de objetos y enemigos en constante movimiento cuando estás en los niveles de dificultad más altos.  
**Contras:** Quizá debido a esa rapidez, para algunas personas –entre las cuales me incluyo– puede resultar mareante tanto pasadizo y máxime cuando hay juegos en el mercado que tienen una mejor calidad gráfica. Quisiera que algún día realmente me sorprendieran, porque es más de lo mismo: bueno, eso sí, pero prácticamente igual.

Sphaerae coelestis  
et planetarum descriptio

# Pinball World

*Aunque un poco engorroso para quienes no sabemos latín, el título transcrito es el nombre del códice más bello del Renacimiento; manuscrito miniado hacia 1740, que encarna toda una filosofía de vida centrada en la esfera como el cuerpo más perfecto y hermoso de la Creación. Un cuerpo —de acero en este caso— que constituye también el centro de este artículo.*

Todos hemos sentido alguna vez la fascinante majestuosidad de una esfera de acero rodando bajo un cristal, haciendo verdaderas delicias de nuestras horas de ocio. Todos hemos conocido pinballs más o menos ingeniosos, con cierto encanto, variados, etc. pero la oferta que nutre "Pinball World" es tan abrumadora que se sale de lo corriente. No en vano sus creadores están afianzándose como especialistas en éste campo.

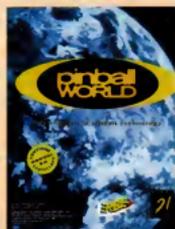
En el particular pinball que nos ocupa, el juego con las bolas es un medio para llegar al fin último, a la sorpresa definitiva de cada partida. Para ello, recorreremos mesas situadas en el Lejano Oriente, en Hollywood, Australia, África, el Polo Norte, América del Sur, Reino Unido, Nueva York y Alemania. Cada una de estas mesas, consta a su vez de una subespecie: un tablero más pequeño al cual se accede tras haber completado determinados parámetros en la mesa principal. Si eso fuera todo, ya tendría terminado el artículo, pero resulta que todas las mesas están interconectadas entre sí, solicitando para ello determinados medios de transporte por tierra, mar o aire, teniendo que participar en un rallye, en carreras de coches, viajar en submarinos, aviones, etc. y todo para poder continuar jugando mesa por mesa alrededor del mundo hasta completarlas todas. Diez y ocho mesas a tu disposición y... ¿quizá un tablero de bonus?

**¡Más difícil todavía!**

Como habrás podido observar por los nombres de las pantallas y a través de las fotos de este reportaje, cada tablero recrea una escena típica del lugar cuyo nombre ha escogido. Pues bien, tanto los efectos especiales de sonido como la música que acompaña la partida, van relacionados con el tema elegido para ilustrar el tablero. Pero es que además, dentro de todos y cada uno de los tableros, existen animaciones independientes que se activarán en su momento oportuno, tras acceder con las bolas de cada partida a determinados lugares, y debiéndolo hacer —en ocasiones— repetidas veces.

Normalmente estas animaciones van acompañadas de una espectacular avalancha de puntos, por lo que no suelen durar mucho en pantalla.

Para sazonar estas innovaciones en el mundo del pinball, se han introducido esta vez ingentes cantidades de rampas, pasos elevados con cambiantes de dirección que se activan con las bolas, pasajes secretos, pirámides que se inclinan hacia la derecha o la izquierda para ayudarnos a resolver algún enigma, etc... No obstante, el equipo de programación no ha sido todo lo cruel que hubiera podido y ha dejado como opción la posibilidad de escoger tres niveles distintos



**Pinball World**

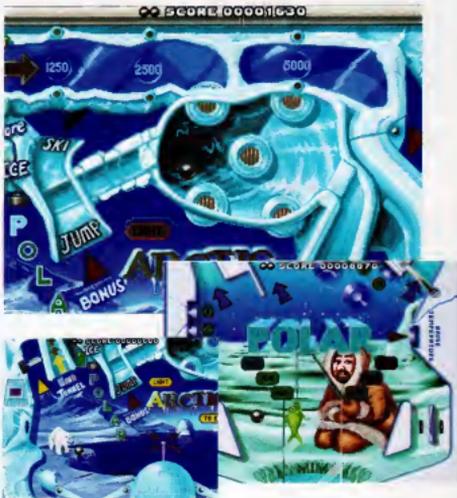
**Precio:** 5.990

**Requerimientos de Sistema:** 386SX/40 MHz, MS-DOS 5.0, 5 MB libres, EMS, SVGA, Tarjeta de sonido, CD ROM

**Nº de jugadores:** 1

**Editor:** Spidersoft/21th Century Entertainment

**Distribuidor:** Erbe



**Cada tablero recrea una escena típica del lugar cuyo nombre ha escogido**



de dificultad, surtiendo las partidas con un considerable número de bolas y flippers colocados en las posiciones más estratégicas.

¿Cuál es la trampa? Pues las luces rojas con contadores de bola, que te irán restando cantidades según la bola vaya pasando por ese punto. Cuando su marcador queda

de la destreza de que hagas gala a la hora de jugar una partida como Dios manda. Los medios han sido puestos a tu alcance, pero la última palabra, por supuesto, la tienes sólo tú.



**El truco es...**  
**No te asustes ante las diferentes mesas, puesto que todas ellas utilizan una composición parecida. Lo primero al llegar a una que no conoces es averiguar dónde está el mecanismo para activar palabras. Una vez completadas las palabras, podrás cambiar de mesa en cuanto la luz que lo permite se encienda.**



en cero y vuelves a pasar por ahí con la bola... ya es otro cantar. En fin, trepidantes momentos para unas partidas que siempre comienzan igual: en la mesa inicial podrás elegir el destino desde el cual puedes comenzar tu juego. A partir de ahí todo depende de tí, del dominio que ejerzas sobre el tablero y



**Calificación**  
**Pinball World**  
**○○○**

**Pros:** El hecho de no limitarse éste pinball solamente a jugar con bolas -carreras de coches, rallies en el desierto, etc- es algo tan espectacular que su sorpresa sólo es igualada por la cantidad de tableros que comprende el juego.

**Contras:** Los gráficos podrían mejorarse y cuando cargas el juego en una máquina inferior a un pentium, falta contundencia a las bolas. El sonido de los flippers debería ser tajante, cobrar mayor protagonismo. Por otra parte, los juegos que debes completar al trasladarte de mesa en ocasiones, no son muy buenos, son lentos y un poco sosos, aunque el mero echo de estar dé al juego un nuevo aliciente.

¡No apto para prudentes!

# World Rally Fever

*Cuando la locura invade un circuito de carreras, los pilotos no ven otra cosa que la meta. Y es que a veces, surgen imprevistos en la pista: la rueda que falla, el alerón que se rompe, una oveja a la cual se atropella...*



**A**costumbrados a la seriedad de las últimas entregas de juegos de coches, una ráfaga de aire fresco y diversión renueva con desenfado la actuación de los pilotos en esta nueva entrega de Team 17 y Ocean. Aunque a primera vista World Rally Fever pueda parecer un juego más bien corto de medios, lo cierto es que la relación calidad-precio que arrastra, hace del mismo un programa al alcance de prácticamente todos los bolsillos. A pesar de todo, necesitarás una máquina potente para que el juego corra con fluidez y sin interrupciones. Los gráficos no están mal, pero tampoco aportan novedad alguna a este tipo de juegos.

Algunas singularidades tales como poder encontrarte un ganado en el centro de la pista, tener que saltar algún puente roto en Manhattan, o el hielo de los circuitos nevados, dan un toque aventurero a las competiciones. Por lo demás, es un juego en 3D con una limitada movilidad del vehículo, el cual siempre aparece en una perspectiva practicada desde la parte trasera del mismo.

### Sencillo a la par que elegante

Con poco menos de una veintena de circuitos distintos, englobados en cuatro tipos de competiciones diferentes, quizás la rapidez del vehículo y el corto ángulo de giro de los

coches, sean el atractivo difícil que encierra este singular rally. Podrás conducir coches desde Scotland hasta Rio, pasando por la Riviera francesa o Hawaii. Yo mismo elegí éste último lugar para descansar, ya que a las puertas del verano, el color que tengo hace que el Conde Drácula se sienta moreno.

Tendrás que ajustar la destreza de que hagas gala al conducir, a las peculiaridades propias del conductor que elijas entre los ocho que te permite el juego, ya que unos son más rápidos o hábiles que otros. Una vez que los vayas conociendo, podrás elegir piloto según el circuito

en el cual vayas a correr. Los coches sólo tienen aceleración, frenado, izquierda, derecha, salto o disparo. No hay más instrumentos ni botones. Los disparos son –videntemente– para deshacerte de tus adversarios bien a través de bombas que les arrojes, de las cajas –como obstáculos– que vayas dejando detrás de ti, o las señales que



### World Rally Fever

**Precio:** 4.990  
**Requerimientos de Sistema:**  
 486SX/25 (recomendado  
 DX2/66 ó superior), 4 MB de  
 RAM, Tarjeta de sonido  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Team17/Ocean  
**Distribuidor:** Arcadia.

**El juego nos ofrece veinte circuitos diferentes englobados en cuatro tipos de competiciones**



de música si te apetece. Que ¿qué opino yo del juego? Pues la verdad es que me he divertido con él. Está bien para gente que no haya visto muchas ofertas en cuanto a juegos de carreras de coches, pero se queda un poco corto para los fanáticos de este



desorientan al contrario cuando las recoge tras haberlas dejado tú. No obstante todo esto también puede ocurrirte, si eres el desafortunado que se va tragando el polvo que suelta tu predecesor. Puedes encontrar estas armas pasando bajo unas pancartas que se encuentran en distintos lugares de la carretera: no debes confundirlas con la meta.

Ya sólo queda decir que la música es buena. "Animadilla", como es obligado para estos casos, y que además podrás escucharla en tu equipo



#### Calificación

#### World Rally Fever



**Pros:** Aunque el juego es divertido y los gráficos alegres, sin duda alguna el precio del producto es el factor que más cuenta en su favor, ya que hoy en día no es fácil encontrar juegos a ese precio.

**Contras:** Es evidente que el juego no es cosa del otro mundo. Gráficos de colores, poca capacidad de reacción en los coches y prácticamente ninguna opción en el menú, simplifican un producto dentro de un mundo -como es el de las carreras de coches- donde últimamente han llegado hasta nuestras manos auténticas maravillas.

#### El truco es...

**A veces, encontrarás obstáculos en las pistas, tales como ríos que las atraviesan, puentes rotos, ovejas, coches que no te dejan adelantar, etc. En estas ocasiones, intenta saltar por encima de ellos y te ahorrarás más de un disgusto.**

mundo, porque cuando compites en una carrera y no es la primera vez que lo haces, le pides algo más al programa. Por decirlo de alguna forma, está en el chasis: tiene lo esencial pero ni una sola cosa más, ni una más.

A la caza del símbolo

# Return Fire

Muchos de los juegos de acción sólo llegan a dominarse por completo cuando uno tiene muchas "horas de vuelo" en su haber. En Return Fire, tan sólo tendrás que recuperar una simple bandera en cada isla o archipiélago. Suena sencillo, ¿no?

Cada vez con más frecuencia, asistimos a la confusión progresiva de elementos que anteriormente diferenciaban los juegos para PC por categorías. Este fenómeno viene dándose con mayor asiduidad tanto en las aventuras gráficas, —donde se van introduciendo elementos de acción principalmente—, como en los juegos de acción, donde el elemento estratégico —siempre latente— va despareciendo con mayor descaro a medida que evolucionan.

Return Fire es un juego donde los disparos de misiles, balas, o los lanzamientos de granadas, vienen en ocasiones acompañados de muertes de soldados por aplastamiento. Con las primeras actuaciones, neutralizas las torres y defensas enemigas que obstaculizan tu paso hacia la victoria: capturar la bandera enemiga. Despachurando a los soldados bajo las ruedas del tanque o del vehículo especial, evitarás una muerte casi segura, dado lo aficionados que son estos personajillos a lanzar granadas, con una condenada puntaría, por cierto.

## En el amor y la guerra.....

...Todo vale. Tu objetivo es conseguir la bandera enemiga, y para ello usarás los más sucios trucos que se te ocurriran. Normalmente estarás en una isla con bases enemigas, o en un archipiélago lleno de complejos militares, cuyas islas estarán intercomunicadas por puentes... o no. ¿Qué hacer si no lo están? Tendrás que fijarte en la profundidad de las aguas si quieres ir de una isla a otra, y siguiendo el fondo azul más claro del mar, podrás "caminar sobre las aguas" casi como si estuvieras en tierra. Cuando te desvías o caes en una zona de profundidad mayor, te hundirás.

Una vez en las bases enemigas, y habiendo localizado antes las torres donde, con probabilidad, está la bandera, lo principal será destruir el acceso a la base y sus defensas, pero sólo será necesario que lo hagas con las que planteen algún tipo de obstáculo, pues puede haber otras que no sirva de mucho destruir, con lo cual desperdiciarás combustible, tiempo y munición. Todo esto es más o menos sencillo, pero no olvides el factor de la orientación, porque puede que te encuentres con un verdadero problema para volver al búnker por el jeep, una vez hayas localizado la bandera.

## El precio del combustible

Los cuatro vehículos que tendrás que utilizar, funcionan con combustible como es natural. Y también por ser natural, el combustible se agota poco a poco. En el caso del helicóptero, no podrás repostar, teniendo que localizar el objetivo u objetivos antes que ello ocurra, porque de lo contrario, te será infinitamente más difícil hacerlo sin su ayuda. Al conducir los otros tres vehículos, podrás repostar usando las bases de enemigo, tanto combustible como municiones. Al entrar en los complejos militares, deberás aprender a reconocer estos lugares y evitar destruirlos por razo-



### Return Fire

Precio: 7.990

Requerimientos de Sistema:

486/66, 8 MB de RAM, CD 2x,

Windows 95, Tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1 ó 2

Editor: Warner Interactive

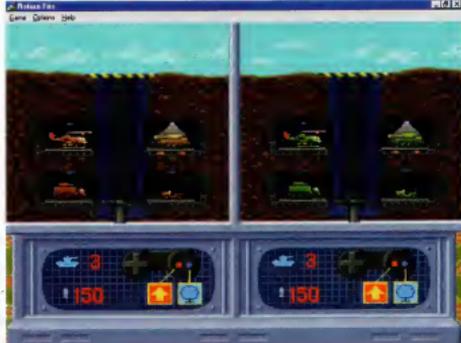
Distribuidor: New Software Center



**Tu objetivo es conseguir la bandera enemiga, y para ello usarás los más sucios trucos**



nes obvias. Tienen un borde en rombos amarillos y negros, por lo que no te costará mucho encontrarlos. Tendrás misiones como para aburrirte, y digo esto porque son decenas y decenas. Además,



#### Calificación

#### Return Fire



**Pros:** Es un juego sencillo de entender, muy dinámico, y complejo sin embargo a la hora de orientarte entre las islas. Por supuesto, la destrucción está asegurada, y la música—'Misa de Requiem' de Verdi, 'La Cabalgata de las Walkiras' de Wagner, etc.—es soberbia e impactante en un juego de guerra. Los vehículos son muy versátiles.

**Contras:** A pesar de ser "pequeño" en muchos sentidos, es también matón: necesitarás una potente máquina con CD 4x al menos, si quieres sacar al juego el máximo partido. A la larga resulta un poco repetitivo y falta nitidez y resolución a los gráficos. A estas alturas, están un poco "faltos".

#### El truco es...

**En el juego debes localizar primero las torres donde se supone están las banderas, destruir las primeras y llevarte a la segunda. Te aconsejo que utilices el helicóptero para localizar las torres y después destruir las con el tanque o el vehículo especial, ya que la bandera sólo puedes llevártela con el Jeep.**



podrás configurar el juego para verlo a pantalla completa o en una ventana en Windows. No hace falta decir que en la ventana irá más rápido, pero se ve con más dificultad, aunque mejor resultado que a pantalla com-



pleta. Una cosa más: el juego es entretenido y en general muy ameno, pero es caro. Un coste elevado para un juego que ofrece posibilidades, pero no tantas como su precio hace sospechar.

# ¡¡Monstruoso!! Arcade América



*Cuando tus terroríficas mascotas salen despedidas por los aires, y sus cuerpos son repartidos a lo largo y ancho de los Estados Unidos de América, no te queda más remedio que buscarlas. Sobre todo teniendo en cuenta que su desgracia es culpa tuya... sólo por intentar despertarte.*

**H**acia tiempo que no me divertía tanto con un juego de plataformas, y es que las aventuras que vas a vivir en U.S.A., de la mano de Joey y sus particulares mascotas –no grillos ni gusanos precisamente–, serán para morirte de risa. Desde el primer intento que ellas hacen al principio del juego para despertarle, hasta el final, en Woodstock, tendrás la sensación de estar participando en un capítulo de dibujos animados.

El juego tiene varios niveles de dificultad, pero el más bajo, ya contempla verdaderas complicaciones, así pues no te apures. Se trata de algo muy sencillo... en teoría: tomará su caravana y atravesará los Esta-

dos Unidos parando con el coche en diversos lugares. En cada sitio donde se detenga, tendrás que superar numerosos niveles para pasar a la siguiente fase. Son plataformas con sus dificultades particulares cada una: cintas transportadoras, inquilinos que te atacan, cocodrilos, fantasmas hediondos, tiburones, etc.

Las únicas armas con las que podrás contar serán los barrigazos que propines a tus adversarios, las piedras que lances con tu tirachinas, y los saltos mediante los cuales esquives peligros o te traslades de un sitio a otro. A veces el hecho de tener que llegar hasta la puerta que te permita ascender un nivel cualquiera, puede ser tedioso, eso sí la puerta se ve...

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

¡Acelera! ¡Acelera! Como es propio de todo viaje, para trasladarte de una ciudad a otra necesitarás coger el coche. Conduciendo en una perspectiva donde el fondo de la carretera viene siempre hacia ti, tendrás la oportunidad de encontrar sobre el asfalto diferentes elementos que serán necesarios para el viaje: vidas extra, armas para el tirachinas, tiempo añadido, turbos para el coche, etc... no obstante conducir no está exento de peligros y –aunque un poco exagerados aquí–, la verdad es que son difíciles de esquivar, porque ya es raro encontrarte en mitad de la carretera un pino, bordillos que te obliguen a circular por un



**Arcade América**

**Precio:** 6.990

**Requerimientos de Sistema:**

486/33 Mhz, 8 MB de RAM,

CD 2x, Tarjeta de Sonido,

MS-DOS 3.3, Windows 3.1 ó 95

Nº de Jugadores: 1

Editor: 7th Level/BMG

Distribuidor: Erbe



**Las únicas  
armas con las  
que podrás  
contar serán  
los barrigazos  
que propines a  
tus adversarios**



solo carril, vehículos cuya marcha discurre en sentido contrario a la tuya... y otras cosas menos raras, tales como el hecho de que se te cruce por la carretera una liebre,



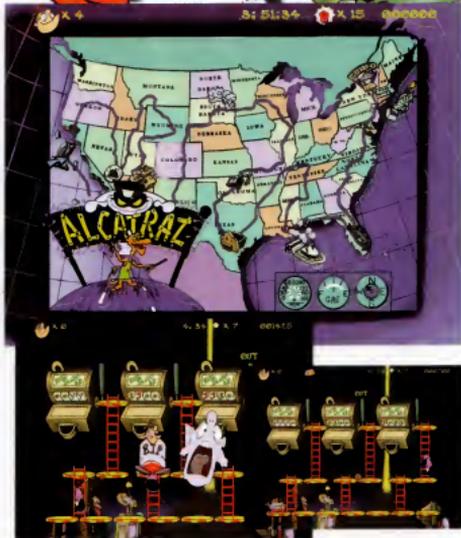
**El truco es...**

**Busca bien las puertas ocultas, porque a veces te será difícil distinguirlas. Cuando dispires en Las Vegas al cantante que camina sobre el alambre, asegúrate que tiene otra cuerda más arriba para que tu disparo sea efectivo.**



o que encuentres "moñigas de algo" sobre el pavimento, e incluso palomas que te ensuciarán por todas partes si te descuidas.

Una vez llegues a tu destino, tendrás que escapar de Alcatraz,



capturar a Bobby en Las Vegas y salir airoso de un ataque de burros en el Cañón del Colorado. Además visitarás las esculturas de la montaña Rushmore, Oklahoma, Nueva Orleans, Washington D.C., etc.. En estos lugares, las plataformas pueden estar dispuestas como tales, o como laberintos con vista aérea de donde tendrás que ayudar a salir al protagonista. Son más de sesenta pantallas con puertas secretas y pasajes ocultos, soportados sobre 10.000 frames de animación con calidad cinematográfica. Los personajes... unos veinti-

trés; y el humor contundente. Todo un acierto... en inglés sin perspectivas de tra-

**Calificación**

**Arcade América**



**Pros:** Las animaciones del juego son desternillantes y sus gráficos soberbios. Las composiciones de las pantallas, a pesar de estar llenas de detalles, no resultan pesadas. La música es de lo más divertida y el juego rápido.  
**Contras:** El juego está en inglés y no se va a traducir. Esto supone un doble problema, ya que casi todas las frases están dichas en clave de humor, y puede que aunque el jugador tenga nociones de inglés, no capte la verdadera esencia de las bromas.



Por ser de justicia...

# Judge Dredd

*Año 2.139. Grandes masas de población se hacinan en las mega ciudades que ya presintió el genial Asimov. Allí, la Justicia es un bien escaso, esencial para sobrevivir. A menudo, el peso de la Ley cae con dureza sobre sus infractores, llegando los jueces a sentenciar y ejecutar al reo de muerte en el mismo instante de su detención.*

**E**l planeta ha cambiado. La superpoblación desborda una Tierra escasa en recursos y prácticamente destruida por la radiactividad que impuso una reciente guerra nuclear: ahora las ciudades son islas vitales en un mar muerto desértico. El hacinamiento y las condiciones de vida inhumanas, constituyen pues, un caldo de cultivo apropiado para la proliferación de la delincuencia entre las clases menos afortunadas. Intentar controlar cuatrocientos millones de personas dentro de una ciudad, presupone la existencia de una justicia inamovible en sus decisiones, rápida al actuar, e incontestable en la ejecución de sus sentencias.

Armado hasta los dientes, pero con la posibilidad de arrestar y no matar, el Juez

Dredd deberá imponer orden dentro del caos reinante en Mega City. Su palabra será Ley, debiendo mantener limpia de delincuentes la gran ciudad.

**De tal palo tal astilla**

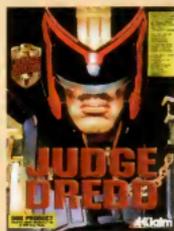
Como el propio nombre del juego indica, éste es una fiel reproducción de la mediocre película que le precedió. No sólo en el título se parecen, sino que la trama, los decorados, la acción... en definitiva esa pobre atmósfera que impregna algunos de los films de nuestro conocido Silvester Stallone, se respira durante el tiempo que tardas en completar cada uno de sus niveles. Armas, sangre, disparos, persecuciones, bombas,

lucha cuerpo a cuerpo, etc. no te faltarán; pero la emoción que transmite este producto de Acclaim, es bastante escasa.

Podrás jugar las partidas con ayuda de un teclado o un joystick, y en cualquiera de los casos, tendrás oportunidad de disparar, andar, gatear, trepar, saltar, agarrarte, patadas e incluso algún que otro cabezazo, todo ello dentro de la tipicidad propia de los juegos de plataformas que pasará sin pena ni gloria en el mejor de los casos.

**Fallo**

Como protagonista y Juez, deberás imponer la Ley a lo largo de los trece niveles que integran la totalidad de este arcade: la fuga en Aspen, el enfrentamiento con los ca-



**Judge Dredd**  
 Precio: 7.990  
 Requerimientos de Sistema:  
 486 DX2/66 Mhz, 8 MB RAM,  
 de 12 a 24 MB de disco duro,  
 DOS 5.0 o Windows 95  
 Nº de jugadores: 1  
 Editor: Acclaim  
 Distribuidor: Arcadia





**El Juez Dredd  
deberá  
imponer  
orden dentro  
del caos  
reinante en  
Mega City**



zadores de jueces, disturbios en Mega City, etc. hasta llegar al Juicio Final en el mundo de la Muerte. La única defensa que tendrás durante todo este tiempo, serán las armas que puedas recoger y la lucha con tu propio cuerpo. Entre las armas, podrás



#### El truco es...

**Cuando las granadas se terminen, vuelve a pasar por los lugares en donde encontraste alguna, ya que en numerosas ocasiones se regeneran. Consulta las terminales de ordenador y prueba a dar patadas a algunos de los tabiques que te impiden el paso, dado que los hay bastante frágiles y podrás pasar de esa forma a la siguiente estancia. Elimina a tus enemigos desde las escaleras.**

elegir hasta nueve distintas: misiles detectores de calor, bombas rebotadoras, burbujas explosivas, etc. Pero no sólo de armas vive el hombre, sino que necesitarás —amén de estos artilugios—, diferentes coleccionables que se encuentran repartidos entre los niveles que completas a lo largo de tu viaje, a saber: vidas, cinturones antigraavitatorios, códigos de leyes, tarjetas para puertas, dinero, bonus, etc.

En definitiva, un juego soso incluso para aquellos que están comenzando en el mundillo de las plataformas y escaso para quienes exigen algo más.

#### Calificación

##### Judge Dredd



**Pros:** La atracción principal consiste en descubrir los pasadizos que te lleven hasta cualquier recoveco de las instalaciones entre las que te mueves. Aunque las dificultades que vas a encontrar hasta llegar al objetivo final son los grandes tópicos del juego de plataformas, éstas tienen cierto interés.

**Contras:** El juego es un poco simple. No tiene momentos brillantes y carece de innovaciones que podamos destacar. Todo lo que vas a ver en él, lo "esperas". Existen pequeños errores en la arquitectura del juego que permiten imposibles como andar sobre las cajas y continuar haciéndolo a la misma altura cuando ya no las tienes debajo. Un juego que tiempo atrás hubiera sido aceptable, pero que hoy resulta aburrido.



Patines al rojo vivo

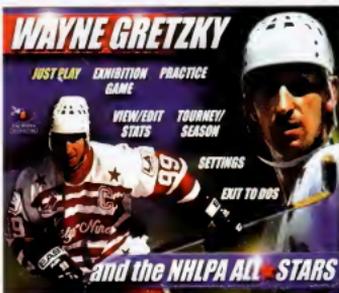
# Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars

*Todos hemos soñado con un equipo compuesto por los mejores y formar parte de él. Ahora, con Wayne Gretzky podras hacerlo realidad... Si entrenas lo suficiente. ¡Aquí no hay suerte que valga!*

**W**ayne Gretzky es al hockey lo que Michael Jordan al baloncesto, Pelé al fútbol o Mohamed Ali (alias Casius Clay) al boxeo. Este monruiu viviente de la mitología deportiva ostenta o comparte 61 récords en la liga nacional de hockey sobre hielo, miles y miles de puntos conseguidos y un curriculum que haría palidecer a muchos aficionados a cualquier deporte. Esto nos revela enseñada la naturaleza puntera del juego y nos imaginamos

de un manual explicativo en castellano bastante conciso, completo y claro aparte del original en 4 idiomas. Este detallazo nos permitirá movernos por la pantalla como Pedro por su casa, y además para los que lleguen nuevos a este deporte, recibir suficientes nociones como para dominar rápidamente la situación. Después de memorizar las teclas o los botones que nos harán llorar de rabia o de alegría, podemos practicar con nuestro equipo y un solo portero contrario, ensayar el saque así como también el "shoot out".

co, cargar sobre el contrario, tirar a portería y demas trucos, pasemos a la acción. Lo bueno de esto es que tenemos 3 niveles de dificultad para los torneos y lo malo es que el mas fácil se las trae.



**¡AI ataque!**  
Y ahora que ya dominamos patinar hacia atrás, pasar el dis-

de inmediato que no nos van a regalar nada salvo sudar la gota gorda sobre el hielo. Y así es: si eres todo un experto en juegos similares (o un suicida) puedes intentar medirte directamente con uno de los 32 equipos disponibles, pero es más recomendable pasar por unas sesiones de entrenamiento y adaptación a los mandos del teclado/joystick.

Aunque los textos en pantalla vengan todos (¿como no?) en inglés, disponemos



**Wayne Gretzky...**

**Precio:** 5.990

**Requerimientos de Sistema:** 486/50 MHZ, CD-ROM 2x, 4MB de RAM, Disco Duro, SVGA, Tarjeta de sonido, DOS 5.0

**Nº de jugadores:** 16 2

**Editor:** Time Warner Interactive

**Distribuidor:** Electronic Arts



**Un juego divertido que te permite ganar la copa aunque sea a puñetazo limpio**

Podemos elegir a quien queramos del equipo que sea y "ficharlo" en el nuestro con ayuda de estadísticas de jugadores y equipos, datos precisos de cada uno (12 en concreto) y varias posibilidades más, pero lo más importante desde el principio es saber reconocer a los contrarios, cambiándoles el color de la vestimenta si fuese menester.

El árbitro suelta el disco y en seguida me hago con él (las prácticas me han venido de perlas). Ya hemos empezado. No sé a quien pasar el disco, no me conviene ninguno pero tengo miedo que me lo quiten. Me acerco a la portería tras escaquearme de

tres tipos con un buen pase y... Nada, no entró. El movimiento de los jugadores está logrado aunque no es lo mejor del juego. Por cierto, ¿a ver qué tal cambiando el zoom, eligiendo otro estilo de juego (ofensivo-duro-defensivo) y dejando que juegue también el portero? No es conveniente para lograr buenos resultados estar en posición del disco mas tiempo que los jugadores de verdad porque enseguida te ves rodeado.

Lástima que los juegos de canchas, pistas y terrenos deban parecerse tanto los unos a los otros porque el juego tiene buena madera, aunque



cantidad de posibilidades ofrecidas tanto antes como durante el desarrollo de la contienda. ¡Hasta podemos cambiar la forma de arbitrar o jugar con 3 jugadores por equipo!

Estamos ante un juego excitante que te permite divertirte con torneos infinitos y ganar la copa aunque sea a puñetazo limpio (uno puede perfectamente perder los nervios y enzarzarse con un oponente). Tanto los gráficos como las digitalizaciones merecen una buena puntuación sin más aunque no así el sonido y los efectos por carecer de realismo.

**El truco es...**

**Para colar el disco distrae al portero y oponentes en una ala de la pista y pásalo en cuanto tengas a un compañero en el ala opuesta y pueda rematar. Disparar a puerta frontalmente no resulta.**



**Calificación**

**Wayne Gretzky...**  


no demasiado tallada en lo referente a innovaciones, efectos y movimiento de los jugadores. Los porteros están controlados por el ordenador por lo que se echa en falta poder aprovecharse del amigo de turno a la vez que se dispararía la emoción del juego hasta el punto de crear auténticos adictos. Por otra parte, resulta impresionante la

**Pros:** Divertido y con buenas posibilidades de entretenerte de la forma que mejor te venga gracias a sus enormes variantes y posibilidades de configuración. Buenos gráficos.  
**Contras:** Los efectos de sonido no van muy allá para un juego de estas características. Demasiada similitud con otros deportes sobre hierba para PC. Falta originalidad.



# Pájaros de metal

## AH-64D LongBow

*Como los Indios Apaches, correremos por los bosques a través de valles en busca del enemigo, para atacarle cuando y por donde menos se lo espere, pero esta vez en una soberbia maquina de guerra, el AH-64D LongBow.*

**T**ras ver una impresionante presentación, en la que dos Apache machacan una columna de blindados enemigos, apareceremos en el menú principal pero, a diferencia de otros simuladores, aquí no tenemos la típica lista con las opciones; esta vez el menú principal se nos presentará como la vista aérea de la base, siendo cada edificio las opciones.

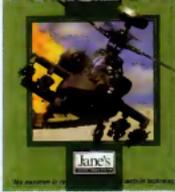
Estas son las siguientes: Select Pilot, en ésta elegiremos a nuestro piloto; View Missions Tapes, donde podremos ver las "películas" grabadas en nuestras misiones; Tutorial/Training, se nos enseñará a volar el helicóptero, desde el vuelo básico hasta como utilizar sus sistemas; Historical Mission, podremos volar misiones reales de la Operación Tormenta del Desierto y de la Operación Causa Justa (la invasión de Panamá); Single Missions, nos permitirá volar una única misión; Campaign, volaremos una campaña entera; Instant Action, acción al momento, especial para los impacientes y por último Exit to DOS, la vuelta a la realidad.

Sea cual sea la que elijamos, tendremos a nuestra disposición un instructor que nos irá explicando como funciona cada cosa.

Si no queremos entrenar podremos pasar directamente a volar una misión o



LONGBOW



**AH-64D LongBow**

Precio: 7.990

**Requerimientos de Sistema:**  
486 DX/2 a 66 Mhz, 4 MB de RAM, Disco duro, CD-ROM Doble velocidad

**Nº de jugadores:** 1

**Editor:** Jane's/Electronic Arts

**Distribuidor:** Electronic Arts

### Los preparativos

Ahora podemos entrenar y familiarizarnos con el helicóptero (no nos obligan pero si es aconsejable), para lo cual deberemos elegir la opción de entrenamiento (el edificio blanco central). A continuación podemos elegir varias opciones, vuelo básico, instrumentación, navegación, ...etc.

una campaña, pasando primero por elegir a nuestro piloto, requisito indispensable si queremos volar en serio. Podremos elegir la unidad con la que vamos a volar, el mote y, por supuesto, el nombre.

Ahora es el momento de decidirse por volar una única misión (ficticia o real) o una

campaña completa. En la ficticia podremos elegir los parámetros de la misión, como el momento del día en el que vamos a volar (día, amanecer/anochecer, noche), el nivel del enemigo, la zona donde se desarrollará la misión (jungla, desierto o bosque)... etc. Con las reales podremos



**Al volver a la base veremos como se nos felicita, e incluso como se nos da una medalla o un ascenso si hemos tenido éxito**

elegir entre las misiones de la Operación Tormenta del Desierto o en la Operación Causa Justa. Por último, en las campañas, volaremos un conjunto de misiones relacionadas entre sí. Elijamos lo que elijamos, apareceremos en una "choza" donde tendremos diferentes opciones, desde planificar la misión, armar el helicóptero, la papelería y volar.

todo el solo ya que, hay veces, que nos acabará empotrando contra un edificio o contra un accidente del terreno.

Lo usemos o no, lo siguiente será destruir al enemigo. Primero habrá que localizarlo. Para esto podemos hacer uso del radar o de las numerosas vistas de que disponemos. Esta vez nos disponemos de una cabina virtual tan

dan una medalla o un ascenso, si hemos tenido éxito o por el contrario, como nos echan una reprimenda por no haber logrado destruir el objetivo.

El terreno, aunque abrupto, es igual por todos los sitios, con excep-



**El truco es...**  
**No vueles alto, vueles en un helicóptero de ataque al suelo, no un F-15. Pégate al terreno y sobrevivirás a la misión.**



**Comienza la jugra**  
Es el momento de demostrar lo que valemos. Tras despegar, nos dirigiremos hacia nuestro objetivo, volando a ras de suelo a través de un abrupto terreno. Podremos hacer uso del piloto automático para dirigirnos hacia el objetivo, aunque no es aconsejable dejar que lo haga



de moda últimamente que, sin duda, ayudaría mucho.

A la hora de atacar deberemos de tener cuidado con lo que destruyamos, ya que hay veces que habrá fuerzas aliadas por la zona; tener el "gatillo flojo" puede ser peligroso.

Tras cumplir con nuestro objetivo, regresaremos a la base, aunque puede suceder que nos derriben. Si esto sucede, podemos sobrevivir y ser capturados o ser recogidos por los nuestros; en todos estos casos la escena quedará reflejada por una secuencia de video. Si, a pesar de todo volvemos a la base, veremos como se nos felicita, e incluso como nos



ción de alguna edificación o unidad enemiga, llegando a ser monótono y confuso a veces. Aunque, eso sí, detallado, con una textura que representa muy bien el tipo de terreno de la zona que volamos.

En cuanto a los objetos, todos están definidos a la perfección: nuestro helicóptero, los del enemigo, edificios, tanques, etc., incluso lo que queda de ellos al ser destruidos, pudiendo ver el fuego, el humo y los restos que producen.

**El dilema Pentium**  
Desgraciadamente, todo este esplendor de gráficos, realis-

mo y buen hacer, queda ensombrecido por el ordenador que precisamos, ya que en un 486 funciona, pero con el nivel de detalle al mínimo y aún así va horriblemente lento, llegando a desesparar.

Quizá debería plantearse depurar más los programas para que el número de usuarios que pueda disfrutar de él sea el más amplio posible y no sólo aquellos que dispongan de un Pentium.

**Calificación**  
**AH-64D LongBow**  
**0000**

**Pros:** Es como volar en un Apache real, todo está cuidado al detalle. Se nota la calidad de la información aportada por Jane's y por la Brigada de Entrenamiento.

**Contras:** Lo dicho antes, el ordenador tan sumamente potente que hay que tener para poder disfrutar de este estupendo juego.



El ataque del trueno

# Silent Thunder

## A-10 Tank Killer 2

*Tras cinco años de silencio, los motores del A-10 vuelven a rugir, en un entorno que no tiene que ver con su antecesor de años atrás. Con renovadas fuerzas, este nuevo A-10 viene dispuesto a dar mucha guerra.*

**T**ras una introducción de lo más real visto hasta ahora, nos encontraremos ante el menú principal, con el detalle de que el fondo se mueve: veremos pasadas de ataque de dos A-10, el vuelo de un MIL MI-24 "HIND" y el ataque a un blindado.

Pero volviendo al menú en sí, está compuesto por varias opciones: Fly One Mission, volaremos una única misión, pudiendo elegir el escenario y la misión, aquí podremos elegir, también, la opción de entrenamiento; Start Campaign, comenzare-

### Los preparativos

Dependiendo de si vamos a volar una única misión o una campaña, deberemos hacer frente a preguntas diferentes, aunque, finalmente, llegaremos al mismo sitio: la acción.

Se nos pedirá elegir la misión, tras lo cual podremos armar el avión a nuestro gusto o volar directamente con el armamento que el programa haya elegido. Si elegimos armar el avión por nuestra cuenta, se nos dará información de todo el armamento que puede llevar el A-10, una representación gráfica

del arma en cuestión junto con una completa

al objetivo, el cual estará marcado por un recuadro blanco en el mapa.

Nada más comenzar nos aparecerán las instrucciones acerca de la misión en un recuadro junto con una voz, en inglés "of course", que nos la leerá. Este sistema de ventanita y voz será utilizado a lo largo de la misión para comunicarnos cualquier incidencia que ocurra a nuestro alrededor.

Ahora sólo queda dirigirse hacia el objetivo y cumplir la misión, siempre y cuando nos dejen, ya que, al comenzar, en el mapa sólo viene indicados algunos objetos; nuestro avión, el objetivo, nuestras tropas y algún que otro enemigo, por lo que, al principio todo parecerá un camino de rosas... Pero a me-



### Silent Thunder

Precio: 6.500

**Requerimientos de Sistema:** 486/66 MHz, Windows 95, SVGA compatible VESA, CD-ROM 2x, 8 MB de RAM, 25 MB de Disco Duro, Tarjeta de Sonido, Ratón  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Dynamix/Sierra  
**Distribuidor:** Coktel

mos una campaña nueva; Continue Campaign, opción para continuar una campaña ya comenzada; Best Campaign, el TOPTEN de las campañas mejor realizadas; Best Mission, igual que la anterior pero para las misiones; View Vehicles, en ésta podremos ver las características de todos los vehículos que nos encontraremos en el juego junto con una representación en 3D y en foto; Quickstart, opción para los impacientes que no puedan esperar más y quieran volar de inmediato; y finalmente Quit, apaga y vámonos.

descripción de cómo funciona y para que clase de objetivos es buena. Podremos elegir entre la opción CUSTOM (personalizar) o entre otras cinco configuraciones predefinidas (ALPHA 1 a ALPHA 5). Si nos convence la configuración elegida, podremos pasar a la misión en sí.

### De lleno en la batalla

Por lo general, comenzaremos en el aire y en dirección



## El A-10 es un magnífico avión de ataque al suelo que aguanta lo que se le eche

didada que vayamos adentrándonos en el territorio, irán apareciendo más y más enemigos con los que al principio no contábamos, lo que, junto con el hecho de que nos tenemos que dar la mayor prisa posible en realizar la misión (tenemos un tiempo límite tras el cual perderemos), nos pondrá las cosas más difíciles.

Aunque no todo iba a ser malo: como ventajas tenemos un abrupto terreno lleno de profundos valles, que nos ayudarán a ocultarnos del enemigo. Y no hay que olvidar a la estrella del juego, el Fairchild A-10 Thunderbolt II, un magnífico avión de ataque al suelo, que aguanta lo que se le eche, algo que podréis comprobar por vosotros mismos.



### High detail

Estas palabras en la lengua materna de Shakespeare, van como anillo al dedo para definir los gráficos del A-10 TANK KILLER 2.



Nuestro avión, los buenos, los malos, el "decorado", todo está detallado. Podremos llegar a ver la boca de tiburón que hay pintada en el morro de nuestro avión, el "frondoso" follaje de los bosques que cubren el terreno, los desnudos peñascos que surcan el desierto, el armamento de los vehículos terrestres, las ciudades, el mar, ... y un sinfín de detalles más.

que quiera sentir el placer de volar junto con la posibilidad de destruir algo, como por ejemplo, la cosecha de coca de un narcotraficante, un grupo de tanques o un I.C.B.M.

Los puristas del género verán al A-10 TANK KILLER 2 como un simulador para principiantes y, efectivamente lo es, pero también lo es para todo aquel que desee pasar un buen rato sin demasiadas complicaciones.

### ¿Simulador o arcade?

La verdad es que tiene cosas de ambos. No es un simulador puro ni tampoco un arcade. Es una mezcla de ambos. Esta vez Dynamix se ha centrado en todos aquellos aficionados a los simuladores a quienes no les preocupan cosas como que si el avión se comporta igual que el real, si hay turbulencias, o si lleva la velocidad y el ángulo adecuado para aterrizar. Está más bien dirigido a todo aquel

### Calificación

#### Silent Thunder



**Pros:** Sencillo de jugar, sin demasiadas complicaciones, con unos buenos gráficos, apto para todos los públicos. Algo que dará muchas horas de juego.

**Contras:** La necesidad de utilizar Windows 95 le puede quitar potenciales jugadores. La zona en la que combatimos es, quizá, demasiado pequeña, y algunas misiones parecen casi iguales entre sí. Los puristas del género renegarán de él.



### El truco es...

**Son dos. No vuelles alto, pégate al máximo al terreno. Estudia el objetivo y elige el armamento que más se ciña a sus características.**

# El genio ha vuelto Civilization II

*Han pasado ya cinco años desde el bombarzo de Civilization, y ha llovido bastante desde entonces. Sin embargo Sid Meier se ha atrevido a lanzar una secuela, eso sí, sin mentir a nadie. La caja lo dice: es la versión definitiva del juego de estrategia más vendido.*

Cuando salió Civilization, la piratería en España estaba en todo su apogeo, y las copias circularon por todo el país. Sin haberse comercializado oficialmente el juego, se organizaban campeonatos a través de BBS y antes de salir al mercado, ya había miles de usuarios enganchados al juego. A nivel mundial ocurrió algo parecido, y Civilization vendió más de 850.000 copias tras su lanzamiento en 1991.

El juego era en 2D, salió en disquetes y tenía uno de los manuales más largos y completos que se habían creado hasta entonces. El jugador controla el imperio creado por una civilización desde la fundación de la primera ciudad hasta la era espacial. Gestionando el crecimiento económico, los avances tecnológicos, la política social y gubernamental y las fuerzas militares, los contendientes compiten por ser el primero en llegar al espacio o conquistar el mundo. La mente que estuvo detrás de todo esto, la de Sid Meier, se ha lanzado de cabeza a la piscina de mano de Brian Reynolds con una de las secuelas más esperadas.

## Nuevas tecnologías

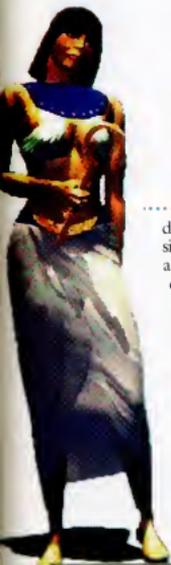
Civilization II no ha alterado esa filosofía, ni tampoco los objetivos. Si que se nota en cambio, la incorporación de todas las tecnologías desarrolladas desde 1991, como el

video en tiempo real y los gráficos en alta resolución, que ilustran el juego haciéndolo si cabe aún más ameno y entretenido. Con una perspectiva isométrica se proporciona al jugador una vista más realista del mapa, que constituye otro de los nuevos elementos junto con el diseño de los iconos.

Pero las mejoras no se han quedado en algo superficial e intrascendente, sino que se han producido en el mismo corazón que bombea la sangre del juego. El sistema de inteligencia artificial ha sufrido notables modificaciones que han per-

mitido aumentar la eficacia de muchos factores de vital importancia en el desarrollo del juego, tales como la diplomacia, el nuevo sistema de combate o la producción. Mientras que en Civilization era prácticamente imposible convivir con otra cultura sin tener algún enfrentamiento a lo largo de los 6.000 años de historia que se recorrian hasta acabar el juego puntuando, en la secuela es perfectamente viable tener una alianza permanente con otro pueblo que no sólo significará un pacto





## El juego es infinitamente más complejo y completo que su predecesor

de no agresión, sino que además puede traducirse en colaboraciones reales a nivel militar.

En otros muchos aspectos del juego, y aunque siempre queda la duda de si en algu-

na situación específica y concreta se produciría un error, queda patente que el sistema de inteligencia artificial no tiene fisuras.

### Maravillas del mundo

Entre las novedades destaca la incorporación de varias maravillas como el Programa SETI, el Taller de Leonardo, la Embajada de Marco Polo o la Academia Militar de Sun Tzu. Cada vez que la cultura controlada por el jugador consigue realizar uno de estos logros, aparecerá en pan-



otros dos elementos de juego que han sumado nuevas incorporaciones. Junto con el manual se regala un detallado mapa de la evolución del conocimiento y la tecnología, de forma que el jugador pueda tener siempre presente cómo conseguir un determinado objetivo.

Las órdenes que se pueden dar a unidades como colonos e ingenieros son más amplias y específicas, y sucede lo mismo con la mayoría de las unidades militares. Todo ello da lugar a que Civilization II sea infinitamente más completo y complejo que su predecesor, aunque esto no debe asustar a usuarios inexpertos.

### Dificultad

Precisamente una de las mejoras más importantes radica en la amplia oferta de niveles de dificultad y la posibilidad de configurar a medida diversos parámetros del juego, así como las propias reglas del mismo para poder hacerlo

talla un vídeo ilustrativo que contiene o bien imágenes de la época en cuestión o bien un vídeo moderno con imágenes reales. Voces y música por todas partes, y efectos de sonido para cada minucia.

También las unidades militares han visto crecer sus filas, y entre las nuevas se cuentan elefantes, paracaidistas, ingenieros, cruzados, espías y helicópteros—por mencionar algunas—. Edificaciones y conocimientos son los



**El editor de escenarios termina de poner la guinda en tan jugoso pastel**



**El truco es...**

**Dada la amplia oferta de trucos incluidos en el juego, sólo resta dar un par de consejos: no abandones nunca la investigación, y no creas que por tener buenas relaciones con los demás pueblos estás a salvo de un eventual ataque. Las relaciones diplomáticas son muy complejas, por lo que no debes descuidar tu ejército. Cuida el medio ambiente y limpia los residuos tóxicos.**

más o menos difícil. Para todos aquellos que ya no pueden sacarle más jugo a Civilization, se ha incluido en la segunda parte un modo Deidad que supone un auténtico desafío para la mente más ágil e ingeniosa. Debido a estas facilidades, Civilization II es un juego asequible a todo tipo de jugadores medianamente interesados en la estrategia, tanto para aquellos que no tienen la más mínima intención de complicarse la vida aprendiendo un extenso juego de reglas –las sugerencias que hace el propio programa

en los momentos clave ayudan enormemente a conocer su funcionamiento sin problemas–, como para aquellos que estén ávidos de información y quieran empaparse con un detallado y extenso manual de más de 200 páginas amén de la completa “Civlopedia” on-line que está accesible en todo momento.

Pero las posibilidades de “hacer apaños” no se quedan ahí. Para que nadie tenga que romperse la cabeza editando las partidas salvadas buscando los valores que hay que alterar para obtener

más dinero o cualquier otra cosa, existe una opción de trucos en el menú que ofrece al jugador hacer todo tipo de trampas para sacar ventaja sobre sus adversarios. Más dinero, crear unidades o edificios, aniquilar a otras culturas... Todo es posible, aunque eso sí, en la puntuación final quedará patente que el jugador ha ganado haciendo trampas.

Por si todo lo anterior fuera poco, el editor de esce-

enarios termina de poner la guinda en el jugoso pastel de Civilization II. Mapas y situaciones a medida para retar al jugador avanzado, y diversos niveles disponibles en Internet o Compuserve suponen un enorme valor añadido al producto. Como muestra, se incluyen dos magníficos escenarios para catar las posibilidades que el editor ofrece: la Segunda Guerra Mundial y Alejandro el Grande.



## Civilization II resulta muy adictivo y asequible para cualquier jugador



### El principio de los tiempos

Año 4.000 AC. Una triste unidad de colonos se encuentra sola en medio de la nada. Su primer objetivo es encontrar un lugar accesible y con recursos para sentar las bases de una ciudad. Una vez levantada la aldea, hay que crear algunas unidades militares que la protejan ante eventuales incursiones de bárbaros u otras culturas. Entonces comienza la ardua ta-

rea de aprovechar los recursos que ofrecen la tierra y el mar, de crear más ciudades y comunicaras por tierra, de establecer relaciones políticas y comerciales con otros pueblos, de avanzar en la carrera tecnológica hacia el espacio o de conquistar el mundo.

Las estrategias a seguir son muy diversas y dependen en gran medida de los parámetros iniciales de la partida y las reglas que se apliquen, y puesto que no hay misiones

ni nada parecido, se trata en definitiva de que gane el mejor. Hay, eso sí, unas líneas maestras para solventar determinadas situaciones, pero todo depende en gran medida de los avances de que se disponga. Esto implica que no hay que dejar nunca de lado la investigación salvo que sea absolutamente necesario.

Civilization II es un juego altamente adictivo y asequible para cualquier tipo de jugador interesado en la estrategia, y no tiene nada que ver con títulos como Warcraft o Command & Conquer –por si alguien no lo había notado todavía–. Sus imitadores, que no han sido pocos en los últimos tiempos, están a años luz del fenómeno Civilization, y ninguno de ellos ofrece tantas horas de juego y posibilidades como el nuevo título de Microprose.

Su edición en España se ha visto pospuesta debido a la magnífica labor de traducción que se ha llevado a cabo,

ya que era un factor imprescindible si se deseaba hacer las cosas bien y ofrecer al usuario toda la riqueza de un juego que contiene grandes cantidades de información. Se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, y a buen seguro el usuario sabrá reconocerlo.

### Calificación

#### Civilization II

000000

**Pros:** No tiene defectos. Civilization II es el mejor juego, dentro de su género, que se ha visto desde que apareció su predecesor. Esto no implica que otros títulos de estrategia que siguen otra filosofía no sean también los mejores dentro de su clase, pero la producción de Sid Meier es simplemente soberbia.

**Contras:** No existe la posibilidad de jugar en red ni vía módem o serie. Microprose edita un paquete adicional que ofrece al usuario estas opciones por la "modica" cantidad de 56 dólares. El juego es muy bueno, pero hacer esto es aprovecharse de mala manera del consumidor.





# La conquista del paraíso

# Conquest of the New World

*Después del descubrimiento de América se produjo uno de los choques culturales más fuertes de todos los tiempos; la forma de pensar Europea era completamente diferente a la de las tribus indígenas. Es difícil imaginarse lo que de verdad ocurrió allí, pero con Conquest of the New World ya no es imposible.*

Nadie puede concebir el estado que tendría el planeta si en 1492 no se hubiera producido el encuentro de culturas que supuso la llegada de Colón a América. No se puede saber dónde ni cómo estaría en este mismo instante la raza humana. De ahí la relevancia, en teoría por todos conocida, que tuvo el viaje de Cristóbal Colón para el futuro de la humanidad.

Ahora, muchos años después, llega a las pantallas de los monitores un juego que describe, y permite que el jugador actúe por su propia cuenta, los hechos que ocurrieron hace tanto tiempo. Mucho se ha dicho sobre lo que allí ocurrió, sobre las relaciones que se establecieron

entre europeos y americanos, o sobre los intereses económicos (y probablemente bastante rapaces) de las expediciones que partían hacia las ricas tierras Americanas; pero mientras los expertos discuten sobre cosas del pasado e intentan arrojar un poco más de luz sobre las contradicciones de las crónicas, los usuarios de ordenadores pueden escribir su propia historia.

Cada uno debe decidir el cariz que le va a dar a su partida de exploración. Algunos pueden ser respetuosos con el medio ambiente, disfrutar de la tranquilidad en la que viven los habitantes de las selvas y los valles, negociar con igualdad con los americanos (sin engaños ni fraudes) o convivir con los otros poblados de colonos. Otros pueden (allá ellos, sus conciencias y su economía) arrasar el entorno natural, incordiar, hostigar y hasta atacar a los americanos, embaucar a los confiados habitantes locales y batallar por cada

palmo de terreno virgen contra los enviados de otros países europeos.

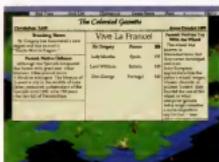
### El fin y los medios

Los objetivos del juego son claros: crear una civilización próspera en una tierra hasta ahora desconocida. Los métodos para conseguir esa meta, tan simple en apariencia pero que luego resulta tan inalcanzable, son los comentarios más arriba. El usuario debe escoger los procedimientos que más le gusten, pero antes debe saber que la lucha por las riquezas de este lugar es una carrera contra reloj: otros países compiten apresuradamente en lo que podría llamarse "una fiebre exploratoria". O bien pacíficamente, o bien usando el poder de las armas, debe proporcionar los recursos suficientes como para que sus "seguidores" puedan vivir con cierta dignidad.

Por eso, lo primero que debe hacer el jugador es de-

batallar  
sembrar  
los exploradores y las tropas de protección de la primera nave que llega. Debe también reconocer to-

do el terreno desconocido, que aparece en el monitor como una impenetrable mancha negra, para localizar una zona de asentamiento, lugares ricos en materias primas y situar posibles poblados. Cuan-



**Conquest of the New World**  
 Precio: 8.790  
**Requerimientos de Sistema:**  
 486 a 66 Mhz, 8 MB de RAM,  
 MS-DOS 5.0 o Windows 95,  
 SVGA, CD ROM 2x, disco duro,  
 ratón, tarjeta de sonido  
**Nº de jugadores:** 1-6  
**Editor:** Quicksilver Software /  
 Interplay  
**Distribuidor:** CIC

**Nuestro objetivo es crear una civilización próspera en una tierra desconocida**



jas, iglesias, bares, minas, puertos, fuertes, molinos, serrerías...

Cuando su campamento alcance la calificación de pueblo pequeño será imprescindible negociar con los otros núcleos de población, ya sean americanos o colonos, para conseguir que en sus arcas y almacenes se acumulen los suficientes materiales y riquezas como para permitirle dar el paso definitivo: la independencia.

#### Balance final

El punto fuerte de este juego, como ya se ha podido comprobar, es su complejo entramado, lo que es lo mismo, la manera en la que la historia va evolucionando y ganando velocidad. Pero otros aspectos también resultan llamativos; por ejemplo, la división en turnos que se hace de cada movimiento, o las batallas entre tropas enemigas en las que se puede interactuar con cada soldado

del batallón dándole las órdenes pertinentes.

La buena calidad gráfica (SuperVGA) en que ha sido desarrollado permite seguir con gran detenimiento los pasos de todas las unidades. Para ayudar a la claridad general se ha utilizado una perspectiva superior isométrica con niveles de zoom variables y unos colores claros que definen el tipo de terreno de cada zona.

Con conexión directa, enlace por módem o usando una red pueden participar varios jugadores (hasta seis) controlando a países europeos o a una tribu americana; obviamente los objetivos de cada uno son diferentes. Los efectos sonoros de pájaros y otros animales selváticos, que son algo repetitivos, y la velocidad excesivamente lenta con la que se desarrolla el juego no deberían ser motivos suficientes como desprestigiar este interesante programa; con una forma original de tratar una historia —eso sí— muy trillada.

**Calificación**

**Conquest of the New World**

●●●●

**Pros:** La trama principal de la historia es lo bastante interesante como para mantener enganchado al jugador. Los gráficos en SVGA tienen buena definición y colorido.

**Contraste:** La lentitud con la que se desarrolla el juego puede disuadir a muchos jugadores. Los sonidos de la jungla se convierten en ruidos molestos después de varios minutos.

do acabe con la primera fase tendrá que acometer una tarea todavía mayor (cada vez se requiere mayor habilidad del jugador). Deberá crear un asentamiento, con gran-

#### El truco es...

**La partida acaba cuando uno de los participantes llega a la cifra de puntos fijada previamente. Por cada accidente geográfico de importancia que se descubre se ganan cierto número de puntos. Un río, un montaña o una mina de oro puede colocar en primer lugar al jugador dentro de la clasificación provisional.**



## ¿Cuál es el sexo débil? Gender Wars

*Ya está listo el título que SCI ha preparado tan cuidadosamente para enfrentar a hombres y mujeres en el ordenador. Sea cual sea el bando escogido por el jugador, el final sólo puede ser uno: el genocidio del sexo contrario.*

**H**ombres y mujeres han sido llevados al procesador con una importante carga de tópicos, aunque curiosamente salen perdiendo los hombres. Mientras ellas tienen unos complejos tecnológicos muy ascaditos, ordenados y pulcros, los de los hombres son el caos y el desorden total y absoluto, acentuando así aún más las diferencias entre unas y otros.

La misión de cualquiera de los sexos será aniquilar al otro, y para ello el jugador habrá de realizar diversas misiones que pueden consistir en atacar o defender dependiendo del lugar en que se desarrollen —los complejos masculinos o femeninos—. La primera tarea por ejemplo, será robar al menos 4 contenedores de células reproductoras, destruir el 50% de los suministros de energía solar, y aniquilar como mínimo al 50% de la población civil y de los técnicos de laboratorio. Una tras otra, las misiones van adquiriendo un nivel de dificultad superior hasta convertirse en imposibles —como la famosa serie de televisión—, aunque en el caso de Gender Wars no habrá nadie que saque al jugador del atolladero. La única facilidad del juego en este aspecto es que permite jugar cualquiera de las misiones.

### El escuadrón de la muerte

Antes de comenzar cualquiera de las misiones, el jugador debe decidir quiénes serán los cuatro componentes de su es-

cuadrón y qué armamento llevará cada uno. Aunque esta labor se puede realizar de forma aleatoria siempre y cuando se tenga al menos un líder, no es conveniente hacerlo así por varias razones. En primer lugar, todos los soldados que aparecen en la parrilla de tropas son diferentes en características, y puede no resultar interesante escoger a individuos con poca experiencia para determinadas misiones. Del mismo modo, arriesgar líderes o soldados con demasiada experiencia en una misión no muy importante, conlleva el peligro de perderlos para futuras

todos siguen al líder disparando y defendiéndose de forma automática, e incluso tomando iniciativas propias en muchas ocasiones. Esto denota un sistema de inteligencia artificial bien diseñado, aunque existe un fallo bastante frecuente que pone nervioso a cualquiera. Si el líder se distancia un poco del grupo, éste dejará de seguirle tomando iniciativas propias, lo que supone un problema a la hora de tener que reunirlos a todos de nuevo, ya que hay que controlarlos dos a dos o de uno en uno en el peor de los casos para poder recom-



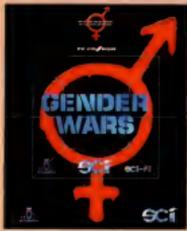
tareas más complejas. De una misión a otra, se produce una variación tanto en las tropas disponibles como en el armamento con el que se puede equipar al escuadrón, y obviamente la tecnología y la cantidad de armas disponibles son superiores conforme se avanza en el juego.

### "Inteligencia" artificial

Una vez elegido y armado el escuadrón, se puede entrar directamente en la misión. El control de los cuatro componentes es bien fácil, ya que

poner el escuadrón. No existe posibilidad de seleccionarlos a todos a la vez, y por ello este problema se acentúa. A veces, este fallo degenera en la muerte de uno de los miembros del escuadrón, por lo que no es recomendable separar mucho a sus componentes.

En cualquier caso, siempre que sea necesario se puede controlar a cada uno de los miembros del escuadrón por separado, de forma que crece enormemente la versatilidad y eficacia de sus acciones.



### Gender Wars

Precio: 7.990

Requerimientos de Sistema:  
486/33 MHz; 8 MB de RAM,  
CD-ROM 2x. Tarjeta de Sonido,  
SVGA compatible VESA, DOS 6.0

Nº de jugadores: 1

Editor: SCI

Distribuidor: Arcadia



**La misión de cualquiera de los dos sexos será aniquilar al otro**



**El género de la Z**  
Gender Wars ofrece una perspectiva isométrica con dos modos gráficos: en alta y baja resolución. El primero es bastante normal, mientras que el segundo posee —además de una visión más amplia del terreno de juego— una calidad gráfica y una definición bastante superiores a la media. Quizá el único problema de este modo sea la sobrecarga

de Brothers. Aunque poseen una personalidad quasi propia, los robots y las situaciones, así como los pequeños detalles —las cervezas o la embriaguez—, parecen sacados directamente de Z.

de esperar en un título que a pesar de poseer un fuerte componente estratégico, está plagado de acción. La música puede estar constantemente martilleando los oídos o se puede desactivar desde el

to se suma el tono humorístico y robótico de las animaciones de Z. A pesar de que su originalidad reside únicamente en el motivo central del argumento, y de los fallos del sistema de inteligencia artificial, este juego contiene todos los elementos para convertirse en un título medianamente adictivo y exitoso. Además, estará traducido a nuestro idioma —aunque no doblado—.



de elementos sumamente detallados en pantalla, que produce la impresión de estar ante un mundo tecnológico y barroco.

Las animaciones incorporadas como entreacto de las misiones tienen un inconfundible aire a Z, el próximo lanzamiento de los Bitmap

Dentro del apartado de sonido, los efectos son numerosos y hacen mucho ruido, tal y como era

menú de opciones, algo de agradecer dada la longitud de las misiones. Gender Wars es un título tremendamente parecido a Crusader: no remorse, de Origin, y a es-



**Calificación**  
**Gender Wars**  
**○○○○**

**Pros:** Visualmente, Gender Wars es atractivo, y los niveles de acción y el desafío que supone cada misión son lo bastante elevados como para crear una adictividad aceptable.

**Contras:** Sólo se puede salvar la partida entre misiones, lo que dificulta la posibilidad de jugar una misión de un tirón debido a lo largas que son algunas de ellas. El sistema de inteligencia artificial posee importantes fallos que obligan al jugador a perder mucho tiempo reuniendo a los miembros del escuadrón. El conjunto es poco original, a excepción del centro argumental del guión.

**El truco es...**  
**Cuando estes en la fase del bosque, no dejes que más de dos minas alcancen a Psaph. A la tercera, la persecución se suspenderá "temporalmente".**



La... penúltima cena

# Baku Baku Animal

*Cuando una mascota tiene hambre, es capaz de comerse hasta el tiempo libre de su dueño si éste se descuida. Pero, si el hambre es voraz, puede que no pare de hacer trizas cualquier alimento que caiga a su alrededor. ¿Quizá un menú-tetris sea suficiente para ellos?*

Para comer a la carta no es necesario desplazarse hasta un buen restaurante: yendo a correos podrás saciar tu hambre. ¿Dónde está el problema? En los comensales, ¡por supuesto!, ya que allí no dejan entrar animales: perros, conejos, pandas, ratones y monos, que tratarán de saciar su gula con huesos, zanahorias, bambú, queso y plátanos.

El juego, en definitiva, es un tetris en el cual las fichas que lleven un bajorrelieve del animal correspondiente, se comerán el alimento más apropiado para su especie, siempre que estén juntos, o uno encima y el otro debajo. También terminarán con los alimentos que se encuentren en la misma posición que he mencionado antes, pero situados alrededor del primero que se coman. No tiene mayor misterio, pero el juego posee gráficos en alta resolución y distintas animaciones que hacen de este clásico una buena bocanada de aire nuevo.

**¡Nam!, ¡Nam!**

Pero como de comida se trata, también tengo que decir que hay un comilón por encima de todos ellos: las monedas BB. Cuando juegas en un nivel alto —o en los más bajos al principio—, a veces ocurre que los bloques de comida y animales para devorarla se van acumulando, bien porque no has tenido la suficiente reso-

lución como para apostar las fichas en sus casillas más apropiadas, o bien porque caen pocos animales y mucha comida. En cualquier caso, suelen aparecer de vez en cuando monedas emparejadas de dos en dos, al igual que la comida y los animales. ¿Cuál es la particularidad de esas monedas?: Normalmente significan tu salvación, ya que allí donde caigan de pie, harán que se borren todos los iconos iguales que existan, sin importar el lugar de la pantalla en donde se encuentre. A diferencia de las monedas, los animales no comerán alimentos que no se encuentren en sus inmediaciones o que estén junto a ellos pero en diagonal. A medida que los alimentos van desapareciendo en los bloques inferiores, los superiores van bajando y volviéndose a colocar.

Ellos te darán la oportunidad de jugar partidas contra el ordenador, o en el modo de dos jugadores contra quien elijas. El modo "Puntuación", consiste en un duelo contra el ordenador, recibiendo puntos según la actuación que tengas, el número de ataques, el tiempo transcurrido, etc. En el modo de dos jugadores, existen cinco niveles de dificultad, pudiendo elegir la destreza del contrario en cinco grados distintos. Como ya sabes, existen cinco bloques diferentes divididos en dos grupos: cinco animales y cinco comidas, además de la fichas BB de las que ya te hablé. El programa te permite elegir una partida con los diez bloques distintos, con varios de ellos o con uno solo. Como es normal, cuanta más variedad haya, será más divertido y difícil. Los fondos de la pantalla pueden



**Baku Baku Animal**

Precio: 5.990

**Requerimientos de Sistema:**  
486 (Recomendado Pentium),  
Windows 3.1 ó 95, 10 MB Disco  
Duro, SVGA, 8 MB RAM, CD 2x  
(recomendado 4x)

**Nº de jugadores:** 1 ó 2

**Editor:** Sega

**Distribuidor:** Sega



**Menús de "No comida"**

Es decir, los de Windows, ya que el juego está concebido para funcionar con este sistema operativo.





Perros, conejos, pandas, ratones y monos tratarán de saciar su gula con huesos, zanahorias, bambú, queso y plátanos



ser de cuatro texturas diferentes, a elegir entre básica, muro, ciclo y jungla.

Para ser honesto, tengo que decir que el juego es bueno para lo que pretende, pero es inverosímil que un tetrís, por muy evolucionado que sea, necesite un Pentium para correr bien y tenga un precio tan elevado para las posibilidades que ofrece. Estas son las causas por las que la puntuación dada al mismo en este artículo sea más baja de lo que debería. Por lo demás, no está mal y el modo para dos jugadores es muy divertido, pero

a estas alturas Sega debería haberse esforzado un poco más.

#### El truco es...

**Procura colocar la comida y sus correspondientes animales de tal forma que se rocen de lado, por encima o por debajo, ya que en diagonal no sirve. Ten en cuenta que si consigues que tres o más animales coman en una misma jugada, a tu contrincante le lloverá un alud de bloques, en proporción a los que tú hayas comido. Eso puede terminar con él, tanto si es un amigo como si es el ordenador.**

#### Calificación

**Baku Baku Animal**  
○○○

**Pros:** Podrás disfrutar de graciosas animaciones a lo largo de las partidas, por ejemplo a la hora de comer fichas.

Los gráficos en alta resolución dotan al juego de gran calidad visual.

**Contras:** Es un juego demasiado simple para → a estas alturas → necesitar un Pentium para correr de forma desahogada. Se trata de un tetrís un poco evolucionado, pero en esencia no mucho más.





## El gran conflicto

# Offensive

*Aunque los jugadores de estrategia que gustan de Battleground y juegos similares pueden encontrar Offensive como un juego de niños, este nuevo título de Ocean es lo más digerible para jugadores normales que sólo pretenden pasar un buen rato combatiendo con nazis o aliados.*

Offensive comienza cuando los aliados decidieron comenzar la ofensiva final para acabar con el 2º Reich mediante la operación "Overlord". Se sucederán a partir de entonces una serie de importantes batallas que tendrán lugar en puntos clave para los nazis, reproducidas fielmente en el juego, en el siguiente orden: el Desembarco de Normandía, la Operación Market Garden, la Batalla del Longy y por último, el Crucce del Rhin.

Precisamente esta fidelidad de reproducción es uno de los factores más laudables del juego, ya que da la impresión de que Wave Software se ha documentado en condiciones para hacer que el jugador conozca todos estos acontecimientos históricos, tal y como ocurriría viendo cualquiera de las películas que inundaron las salas de cine cuando Hollywood centró la mayoría de sus producciones en la victoria aliada que para variar, se atribuyeron los americanos.

Con una perspectiva isométrica y gráficos en baja resolución (VGA), Offensive lleva unos escenarios hasta ahora reservados para juegos de estrategia más duros al terreno de los juegos tipo Command & Conquer, aunque su filosofía elimina ciertos aspectos como la construcción de edificios. En Offensive sólo se pueden controlar los ejércitos de que se dispone al principio de la

batalla, con apoyo aéreo o naval si es factible —y sólo lo es en ciertas batallas—. Con estas tropas, el jugador ha de cumplir todos y cada uno de los objetivos impuestos para poder pasar al siguiente nivel, para el que se proporcionará un código de acceso.

Los 20 niveles se pueden jugar desde cualquiera de los dos bandos, y por supuesto los códigos para cada uno son diferentes. Para aquellos que no lo quieran tener muy difícil, hay que resaltar que los nazis tenían más tropas —jugaban en casa— en la mayor parte de las batallas.

### ¿Inteligencia?

Offensive podría haber sido un juego entretenido y ameno, sin llegar a espectacular ni genial, si el sistema de inteligencia artificial se hubiera diseñado

en condiciones. El problema es que no es así, y algunos de los fallos imposibilitan enormemente la conclusión de las misiones. En primer lugar, está el comportamiento anárquico de las tropas cuando se seleccionan vehículos y soldados para ir a un mismo sitio: los tanques dispararán sobre sus propios compañeros acabando con ellos antes de poder decir nada, y éstos, no se moverán del sitio para evitarlo. Por ello es recomendable no llevar nunca vehículos junto con las tropas de a pie, y a ser posible evitar que éstas vayan por delante.

El segundo fallo consiste en la desorientación de las tropas cuando encuentran



### Offensive

Precio: 6.990  
**Requisitos de Sistema:**  
 486/66 MHz, 8 MB de RAM,  
 Disco Duro, DOS 5.0, CD-ROM  
 2x, VGA, Tarjeta de Sonido,  
 Ratón  
**Nº de jugadores:** 1  
**Editor:** Wave Software/Ocean  
**Distribuidor:** Arcadia



**Los 20 niveles  
se pueden  
jugar desde  
cualquiera de  
los dos bandos**



edificios o accidentes del terreno, ya que en numerosas ocasiones se quedan atrapadas en sitios absurdos e imposibles, llegando incluso a quedar totalmente inútiles. Esto es más frecuente con vehículos que con tropas de a pie, y más aún si se han seleccionado numerosas tropas a la vez.

El resto del sistema está salpicado de pequeños errores que normalmente van a favor del ordenador, lo cual no deja de resultar "ofensivo".

**Técnica y tecnología**

La banda sonora, además de contener informes de misiones tipo nodo, incluye repetitivos efectos de sonido tanto para las tropas como para las explosiones y demás momentos álgidos del juego. Por desgracia, a pesar de que no hay demasiado texto, Offensive no



**El truco es...**

**Por imposible que parezca, trata de controlar a tus unidades de una en una, o al menos, agrúpalas según tipos para no dar pie a que se produzcan los errores de inteligencia artificial que podrían mermar considerablemente tus tropas. Aquí están los códigos de los niveles 2, 3 y 4 respectivamente: FBGBA, CHRJN, JOHEX. Para los nazis son: NUCWE, DABDD y GSCGE.**

está traducido ni doblado al castellano.

En lo referente al aspecto gráfico, Offensive tampoco destaca especialmente,

ya que la resolución VGA y la inevitable paleta de marrones y verdes, hacen que el juego no sea demasiado agradable a la vista. Sin embargo, los vehículos terrestres, aviones, lanchas de desembarco y demás naves, están muy bien hechos, así como los edificios y elementos militares. Sólo el terreno y las tropas carecen de alicente, algo sorprendente dada la tecnología disponible hoy día para hacer que al menos la superficie del suelo fuese más detallada y realista.

Si la no utilización de gráficos renderizados ha sido en favor de un aumento de velocidad, cosa que no se sabe a ciencia cierta, más hubiera valido, dados los fallos del sistema de inteligencia artificial y el exagerado descontrol que se produce al mover el ratón por la pantalla, implementar unos gráficos agradables y bonitos perdiendo algo de velocidad.

Offensive es un título bastante normalito cuyos puntos a favor son la fidelidad en la reproducción de los escenarios y una jugabilidad medianamente aceptable. Por lo demás, teniendo en cuenta que un juego de estrategia depende vitalmente del sistema de inteligencia artificial, aun prescindiendo de la calidad gráfica, se trata de un juego bastante mediocre.



**Calificación**

**Offensive**



**Pros:** La fidelidad con que se han reproducido tanto los escenarios de las batallas como los combates en sí, denota un elevado interés por mostrar al jugador una importante parte de la historia. Los informes tipo nodo resultan curiosos.

**Contras:** El sistema de inteligencia artificial falla bastante. No existe una opción para alterar el nivel de dificultad, dándose el caso de que sea imposible pasar alguna de las primeras misiones y acabar en cinco minutos la fase 10. La calidad gráfica es baja y el interfaz, aunque cómodo, produce un cierto descontrol.



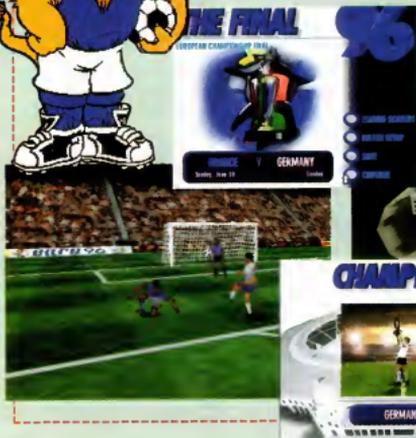
# UEFA EURO 96 CONCURSO

## El concurso

Como cada vez que se celebra la Eurocopa —el máximo acontecimiento del fútbol de nuestro continente— toda la pasión del balompié ha embargado por completo sus millones de aficionados. Las mejores selecciones se han batido en épicos enfrentamientos que ahora, y gracias al juego oficial de esta competición, "Euro 96", vas a poder revivir en tu ordenador.

El juego es una brillante actualización de "Actua Soccer", el espectacular juego de Gremlin, que para la ocasión no sólo ha visto como sus datos se modificaban para reflejar fielmente las selecciones, jugadores, entrenadores, árbitros y estadios que han formado parte del evento, sino que además ha sido objeto de algunas mejoras, entre las que destacan: animaciones basadas en movimientos reales de futbolistas internacionales, reacciones del público reales, perspectiva real en 3D desde cualquier ángulo y sistema único de control total. Además, el popular periodista deportivo J.J. Santos ha prestado su voz para los comentarios que podemos escuchar a lo largo de cada partido.

En cualquier caso, y para que la emoción vivida en la Eurocopa no decaiga, os proponemos participar en un divertido concurso y ganar fabulosos premios. Todo lo que tenéis que hacer es deciros a que selecciones pertenecen los seis jugadores cuyos nombres figuran en el cupón de participación. Suerte, y que gane el mejor...



## Bases

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

AMÉRICA IBÉRICA, S.A.

C/ Miguel Yuste 26, 28037 Madrid

(En el sobre se deberá indicar: "Concurso EURO 96")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a extraer 10; los 3 primeros obtendrán como premio el primer lote que se muestra en la página anexa, mientras que los 7 siguientes conseguirán el segundo lote. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Agosto de 1996, tomando como referencia la fecha del mataseño, que deberá ser como máximo del 15 de Agosto de 1996.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Agosto de 1996, publicándose el resultado en el número 10, correspondiente a Septiembre 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.



## Los premios

Demuéstranos que eres un verdadero apasionado del fútbol, y rellena el cupón situado en la parte inferior de esta página con tus datos, y con las selecciones a las que pertenecen los seis jugadores cuyo nombre figura en el cupón. Podrás conseguir:

### 3 primeros premios:

**RECIBIRAN UN LOTE COMPUESTO DE:**

Unos auriculares inalámbricos, unos altavoces SoundArtist 400 con 80 vatios de potencia por canal, un ratón de tres botones, un organizador (para colocar más cómodamente tu impresora), un reposa muñecas (se utiliza para colocar las manos sobre el teclado y que las muñecas queden sobre esta pequeña y agradable superficie) y una alfombrilla.

### 7 premios más:

**RECIBIRAN UN LOTE COMPUESTO DE:**

Unos altavoces SoundArtist 100 con 12 vatios de salida por canal, un reposa muñecas, una alfombrilla, un filtro para el monitor, un atril (para colocar documentos y leerlos de una forma más cómoda), un ratón de dos botones y una caja de almacenamiento con capacidad para 15 CD ROMs. Todos estos productos, al igual que los del otro lote, son de la marca Funsoft.



**Cupón de participación**

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

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

**RESPUESTAS:**

- Jugadores**
- GASCOIGNE**
  - KLINSMANN**
  - MALDINI**
  - PIZZI**
  - CRUYFF**
  - HAGI**

**Selecciones**



**COMPUTER  
GAMING WORLD**

**concurso**  
**Duke  
Nukem 3D**

El ganador de las  
Virtual I-Glasses, ha sido:

**SAMUEL MARTIN JIMENEZ**  
TORRELAGUNA (MADRID)

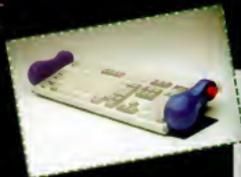
**ENHORABUENA**



**Lista de ganadores de los 5 "Pinball Wizzard  
Controller" del sorteo publicado en el n°6 de CGW**

XOAN PEREIRA COUSO  
JOAQUIN COBOS DEL MORAL  
VICENTE MENGUAL MIBET  
RAFAEL CABRERO SANTOS  
FRANCISCO CID ROJAS

POIO (PONTEVEDRA)  
JAEN  
GANDIA (VALENCIA)  
SAN LORENZO DE EL ESCORIAL (MADRID)  
BURJASSOT (VALENCIA)



**FELICIDADES**

**ACCION**  
CONTRA EL  
**HAMBRE**



*Educar y actuar para erradicar  
el hambre en el mundo*

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

# Todo el UNIVERSO MULTIMEDIA

**Audio - Vídeo,  
Realidad Virtual,  
Infografía,  
Internet,  
Tecnología digital,  
Animación 3D,  
Cibercultura,**

todo lo que siempre has querido saber sobre el apasionante universo Multimedia y no has podido encontrar en otras revistas, sólo lo encontrarás en **"EL NUEVO USUARIO MULTIMEDIA"**

la publicación que evoluciona a la misma velocidad que la informática.

**YA EN  
TU QUIOSCO  
CON UN CD-ROM  
GRATIS**



EL NUEVO USUARIO 41

# Multimedia

AMERICA  
IBERICA



**COMPUTER  
GAMING WORLD**

## Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

**N**uestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 joysticks XL Action Controller de Thrustmaster.

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"

a la siguiente dirección:

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

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



**COMPUTER  
GAMING WORLD**

**Mi TOP 50...**



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

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

Nombre .....

Apellidos .....

Dirección .....

Localidad .....

Provincia .....

Edad .....

C.P. ....

Teléfono ( ) .....



# PREHISTORIC ADVENTURE



**F**inales del siglo XX. El eminente científico y arqueólogo Van Hursen, ha descubierto tras una ardua investigación el Arca de la Sabiduría. Ahora sabemos que éste cofre fue señalado como el avance tecnológico más importante de la antigua civilización "Majaya", ancestros de la conocida cultura Majay y señores del Tiempo. En su interior se almacenaron todos los conocimientos presentes, pasados y futuros de la Humanidad.

**E**l tesoro de este divino Arca fue protegido con un complejo sistema de cinco cerraduras, cuyo secreto se ocultó en los glifos tallados sobre la superficie del artefacto. Tras una intensa investigación, Van Hursen consiguió averiguar que, a cada cerradura, correspondía una llave, y que si no se utilizaban las cinco llaves en un orden determinado, el Arca se autodestruiría.

**C**uantos los Jeroglíficos descubiertos cerca de Méjico, que los Majayas libraron una batalla contra la Oscuridad, Vencidos, y al borde del exterminio, para evitar que el enorme poder acumulado en el Arca cayera en manos de la Negrura, enviaron el poderoso artefacto y sus llaves hacia el futuro, llegando sólo el primero a su destino. Diezmadas a través de distintos estratos del pasado, las llaves no acompañaron al Arca en su viaje.

**T**ras su descubrimiento, Van Hursen fue cegado por el ansia de saber, y obsesionado por descubrir qué le depara el futuro a la Humanidad, se puso a trabajar en el campo de la física de partículas hasta dar con la descomposición del átomo en el espacio-tiempo, lo que le permitió construir un casco ciber-temporal; instrumento para desplazarse en el tiempo.

## INSTRUCCIONES

### REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 486/SX25, 4 MB de RAM (550K de memoria convencional libre), VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster 16 o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón, Joystick o Teclado.

### INSTALACIÓN

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea **INSTALAR**. Sigue las instrucciones de pantalla. Para jugar con sonido, teclea **AMERICA1** desde el directorio. Si tu tarjeta de sonido no es compatible, teclea simplemente **AMERICA**.

### CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, dividida en dos partes, tienes los iconos de acción -a la izquierda-, y el inventario -a la derecha-. Las posibles acciones son Caminar, Usar, Coger, Hablar, Soltar y Ver.

Para realizar una acción, pulsa sobre su icono y después sobre la parte de la pantalla que corresponde. Para usar un objeto, pulsa sobre el icono de acción y después sobre el objeto. También puedes combinar dos objetos entre sí, mediante el comando de usar y pulsando después sobre los objetos en cuestión. Si lo quieres es darle el objeto a un personaje, USA el objeto con el personaje.

Si juegas con teclado, utiliza las cursivas para moverte y la barra espaciadora para seleccionar opciones.

Para F10 para acceder al menú, desde donde podrás guardar o recuperar una partida. Desde aquí, pulsa ESC para volver al DOS.

### Pistas

Los objetos que puedes coger, tienen una sombra más oscura que los demás. Las salidas de una zona de juego, no siempre están a la izquierda o derecha: algunas están en la parte de abajo de la pantalla.

Si te encuentras en una situación separada, a punto de convertirte en pallito moneditas de una batalla prehistórica, recuerda que un escondite es el mejor amigo del troglodita. USA un elemento de tu entorno para ocultarte.

Puesto que hay un concurso de por medio, obviamente no daremos pistas del juego ni por carta, ni por teléfono ni de ninguna otra forma. ¡Suerte!

### SERVICIO TÉCNICO

Time Passenger es un juego diseñado para MS-DOS 6.0 y versiones posteriores, no para Windows 95 o versiones anteriores de Windows. Para poder disfrutar de la INTRO y la banda sonora, debes tener al menos 550K de memoria convencional, o programa más largo ejecutable, sin emplear OEMM, MEMMAKER o cualquier otro gestor de memoria.

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 AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE (sin parámetros). Cualquier otro 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 Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3. Si tienes problemas con el sonido, ten en cuenta que la Sound Blaster ha de estar en los IRQ 2, 3, 5 o 7. El audio no funciona si la tienes en el IRQ 10.

4. Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si plantas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarnos por si te se hubiese escapado algo.

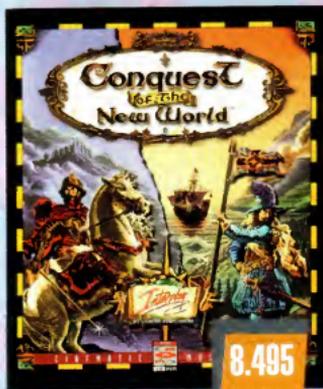
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-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 13:00 a 15:00 de lunes a viernes -hasta el 13 de Septiembre-.





8.495

# CONQUEST OF THE NEW WORLD



## EXPLORACIÓN, DECEPCIÓN, CONQUISTA Y VICTORIA!

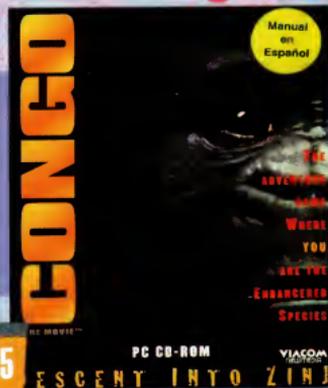
Seducido por conquistar y explorar lo desconocido, atravesarás el peligroso océano en busca del Nuevo Mundo. Pero no eres el único. Los conquistadores de otros países europeos también se han lanzado en pos de la gloria.

Pueden jugar una o más personas con tres opciones distintas: juego en solitario, compartido en red y duelo a través del módem.

# CONGO

## UN TERRITORIO SIN EXPLORAR

Experimenta en descenso a Zinj, la última aventura de la jungla en CD-Rom donde tú eres el personaje principal. Arriésgate a penetrar en la profundidad del Congo nunca antes explorado para la búsqueda de insólitos diamantes escondidos en la ciudad legendaria de Zinj. Armado con mecanismos de alta tecnología, debes confiar en tus habilidades estratégicas para lograr sobrevivir. Agárrate bien para resistir una aventura inolvidable...donde tú eres la especie en peligro de extinción.



7.495

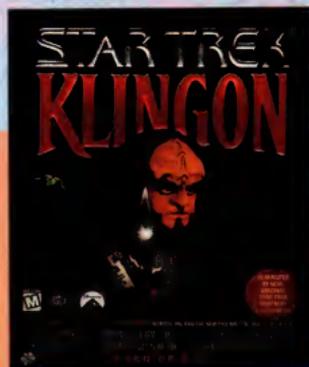
PC CD-ROM  
DESCENT INTO ZINJ

# STAR TREK DEEP SPACE NINE



7.495

# SPACE NINE



# STAR TREK KLINGON

7.495

## THRILLER SUB-ESPACIAL

Lucha contra un grupo de alienígenas que quieren acabar con la estación espacial Deep Space. Con ingenio, conocimiento y habilidad, y muchas horas de jugabilidad lograrás acabar esta fantástica aventura gráfica.

## BRUTOS AL DESNUDO

Los trekkies están de enhorabuena, porque llega la primera película interactiva, en la que tú serás el principal protagonista, junto con la cultura y el poder Klingon.

PRECIOS IVA INCLUIDA

**902 171819**

Para tus pedidos telefónicos

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.  
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.  
TEL: (91) 380 28 92 + FAX: (91) 380 34 49

# ARE YOU AFRAID



*Are You Afraid of the Dark?*

The Tale of Orpheo's Curse  
by Agnieszka Hill

5.450

## JUEGA EN LA OSCURIDAD, SI TE ATREVES

Descubre una verdadera historia de fantasmas en este juego único. Estas dentro de un teatro encantado, en el que conocerás a Orpheo, el Mago Mad... Atrévete a explorar este fantasmal escenario, y desvela sus misterios ocultos. Recuerda que en cada turno, te esperan nuevas sorpresas.

# ZOOP



Play for 2-4

4.450

## NO PUEDES DEJAR DE JUGAR A ESTE JUEGO!!

Zoop te llenará de acción, te acosará por los cuatro costados y, a medida que vayas superando los niveles, te exigirá más y más velocidad hasta que se te adormezcan los pulgares y se te derrita la mente...

# Entra en tu Centro MAIL

En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.



## ¡Ven a comprobarlo!

<b>Alicante</b>  Norte Alcalá 6 TEL: 96 48 31 62	<b>Elche Alicante</b>  C/ P.º DEL T.º 240, 19 TEL: 96 59 18 25	<b>Almería</b>  AV. DE LA EDUCACIÓN 28 TEL: 96 12 58 95	<b>Barcelona</b>  C/ E.º BARCELONA 100 CORREO POL. 178 TEL: 93 45 89 15	<b>Barcelona</b>  CARRER DE PAU GARDI 37 TEL: 93 49 16 53	<b>Barcelona</b>  CARRER DE CAIETS 17 TEL: 93 49 16 53
<b>Badajoz</b>  P.º DE MELBA 14 TEL: 96 48 81 17	<b>Badajoz</b>  C/ C.º W.º 30, 24 C/ OLIP PALME TEL: 96 88 70 26	<b>Huelva</b>  Avenida Huelva 1 TEL: 96 18 10 30	<b>Bilbao</b>  P.º DE BARRIOCANO 4 TEL: 94 918 110	<b>Burgos</b>  P.º DE SAN JUAN 26 TEL: 94 54 60 50	<b>Euzkadi</b>  P.º DE GUZUMÁN 10 TEL: 94 54 60 50
<b>Buenos</b>  C.º SAN CARLOS 1 AV. D.º CAJAL 20, P.º A.º 11, 11 C/ 17	<b>Córdoba</b>  C.º MAINARDI 3 TEL: 96 36 66 08	<b>Girona</b>  AV. S.º MARÍA 12 C/ E.º DELAULA 11 TEL: 97 31 71 59	<b>Granada</b>  C.º GRANADA 3 TEL: 96 12 58 95	<b>Huesca</b>  C.º HUESCA 3 TEL: 96 12 58 95	<b>Jaén</b>  P.º SAN JUAN 7 TEL: 96 12 58 95
<b>La Coruña</b>  CARRER DE SAN JUAN 12 TEL: 98 12 58 95	<b>S.º de C.º LA CORUÑA</b>  C.º DOMÍNGO CANGAS 13 TEL: 98 12 58 95	<b>Las Palmas</b>  PRESIDENTE DE NIÑAS 1 TEL: 92 51 84 11	<b>Madrid</b>  P.º DE BRAVO DE LEINER 1 TEL: 91 321 51 25	<b>Madrid</b>  CALLE RINCONA 17 TEL: 91 321 51 25	<b>Atocha de S.º MADRID</b>  C.º MADRID 3 TEL: 91 321 51 25
<b>Málaga</b>  C/ CORTADOJA 3 C/ SAN JUAN 10 TEL: 95 21 18 23	<b>Málaga</b>  CALLE MAYOR 1 TEL: 95 21 18 23	<b>Málaga</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 95 21 18 23	<b>Málaga</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 95 21 18 23	<b>Pampelona NÁVARRA</b>  C/ PAMPLONA 1 TEL: 94 54 60 50	<b>Palma de Mallorca</b>  C/ PAMPLONA 1 TEL: 94 54 60 50
<b>Palma de Mallorca</b>  C.º GRAN VÍA 1 TEL: 96 59 18 25	<b>Vila Ponsillvera</b>  PLAZA DE LA PERDIDA TEL: 96 59 18 25	<b>Vila Nova de Guis PORTO</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 91 321 51 25	<b>Salamanca</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 92 51 84 11	<b>Segovia</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 92 51 84 11	<b>Sevilla</b>  CALLE CALLES CARLOS III TEL: 95 21 18 23
<b>Valencia</b>  P.º DE SAN JUAN 1 TEL: 96 12 58 95	<b>Valencia</b>  C/ C.º CALLES CARLOS III TEL: 96 12 58 95	<b>Valladolid</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 92 51 84 11	<b>Vitoria-Gasteiz</b>  C/ CALLES CARLOS III TEL: 94 54 60 50	<b>Zaragoza</b>  CALLE CALLES CARLOS III TEL: 94 54 60 50	<b>Zaragoza</b>  CALLE CALLES CARLOS III TEL: 94 54 60 50

Recortar y enviar este cupón a: Centro MAIL - P.º Sta. María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS .....  
 DIRECCION .....  
 POBLACION ..... PROVINCIA .....  
 C.P. .... Nº DE CLIENTE .....  
 TELEFONO .....

PRODUCTOS	PRECIO
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

ENVIAR CONTRAREEMBOLSO URGENTE  
 ENVIAR CONTRAREEMBOLSO CREDITO  
**GASTOS ENVIO TOTAL** .....  
 Precios válidos hasta el 31/08/96 o fin de existencias.

Precios válidos hasta el 31/08/96 o fin de existencias.

## TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE
3	Lost Eden	Virgin
4	Bad Mojo	Arcadia
5	Congo	CIC

## TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Doom 2	ERBE
3	Rebel Assault II	ERBE
4	Mortal Kombat III	N.S. Center
5	Hexen	N.S. Center

## TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer 96	Electronic Arts
2	NBA Live '96	Electronic Arts
3	PC Fútbol 4.0	Dinamic
4	Actua Soccer	Arcadia
5	Virtual Pool	Arcadia

## TOP 5 SIMULADORES

1	Top gun	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
4	Fast Attack	Coktel
5	Navy Strike	Arcadia

## TOP 5 ESTRATEGIA

1	Caesar II	Coktel
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Command & Conquer	Virgin
4	Zoop	CIC
5	Sim Tower	ERBE

## TOP 50

1	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
2	The Dig	ERBE	AV/R.
3	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
4	Fifa soccer 96	Electronic Arts	DEP.
5	Doom II	ERBE	ACC.
6	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
7	Top Gun	Proein	SIM.
8	Lost Eden	Virgin	AV/R.
9	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
10	Congo	CIC	AV/R.
11	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
12	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
13	Caesar II	Coktel	EST.
14	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
15	Hexen	New Soft. Center	ACC.
16	Touché	Proein	AV/R.
17	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
18	EF-2000	Arcadia	SIM.
19	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
20	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
21	Command & Conquer	Virgin	EST.
22	Full Throttle	ERBE	AV/R.
23	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
24	Rayman	Ubi Soft	ACC.
25	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
26	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
27	Dark Forces	ERBE	ACC.
28	D	Arcadia	AV/R.
29	The Need for Speed	Electronic Arts	ACC.
30	Phantasmagoria	Coktel	AV/R.
31	Indy Car Racing II	Virgin	ACC.
32	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
33	Actua Soccer	Arcadia	DEP.
34	Abuse	Electronic Arts	ACC.
35	Worms	Arcadia	ACC.
36	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
37	Screamers	Virgin	ACC.
38	Myst	Electronic Arts	AV/R.
39	Zoop	CIC	EST.
40	The 11th hour	Virgin	AV/R.
41	Hardline	Virgin	ACC.
42	Tilt	Virgin	ACC.
43	Sim Tower	ERBE	EST.
44	Virtual Pool	Arcadia	DEP.
45	Fatal Racing	Arcadia	ACC.
46	Prisoner of Ice	ERBE	AV/R.
47	Fast Attack	Coktel	SIM.
48	Fade to Black	Electronic Arts	ACC.
49	Angel Devoid	Proein	AV/R.
50	Bermuda syndrome	BMG	ACC.

# Vete de Vacaciones...

... con FamilyPC, la revista de informática que te descubre como sacar el máximo partido de tu ordenador.

**Este mes:**

- Planifica tus vacaciones desde el ordenador.
  - Casas inteligentes, el hogar del futuro.
  - Cómo instalar un módem.
  - Organiza tus documentos más importantes.
- ... y mucho más.

**REGALAMOS**  
un PC Peacock Take  
y 30 conexiones de  
30 horas a Internet

¡En el interior la más completa Guía de Compras del mercado!

Julio 1996

# FamilyPC

MULTIMEDIA • PC • MAC

350 pts.

**Hazlo tú mismo**  
Cómo instalar un módem

**FAMILY DISEÑO**  
Organiza los documentos más importantes

**ENTREVISTA**  
Miguel de la Quadra

**CASAS INTELIGENTES**  
Abre la puerta del hogar del futuro

**Test**  
Tarjetas de Radio y TV  
Disfruta de las ondas en tu PC

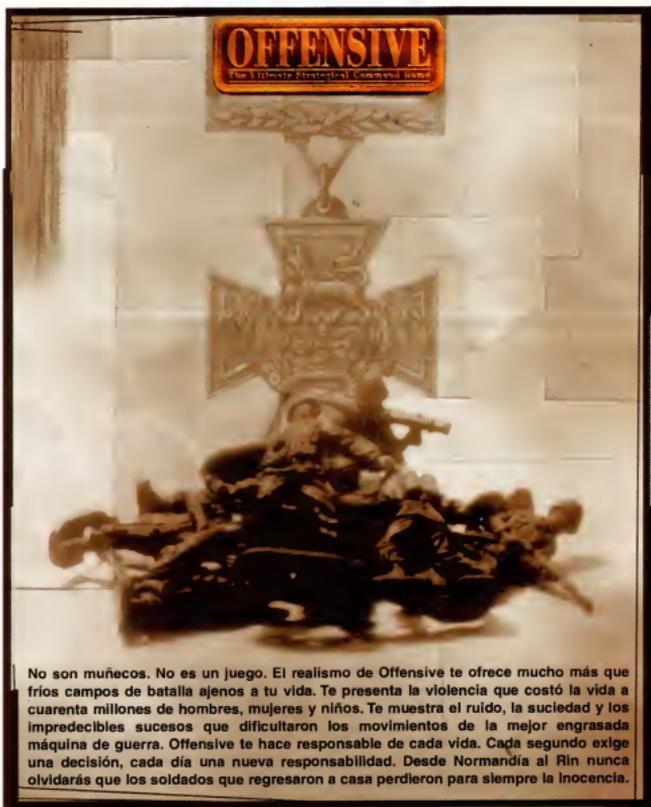
**Peacock**  
un PC Peacock  
y 30 conexiones de 30 horas a Internet

# Viajes a medida

Planifica las vacaciones desde el ordenador

**YA EN TU QUIOSCO POR SOLO 350 pts.**

*Ha llegado el momento en que te tomes la vida en serio.*



No son muñecos. No es un juego. El realismo de *Offensive* te ofrece mucho más que fríos campos de batalla ajenos a tu vida. Te presenta la violencia que costó la vida a cuarenta millones de hombres, mujeres y niños. Te muestra el ruido, la suciedad y los impredecibles sucesos que dificultaron los movimientos de la mejor engrasada máquina de guerra. *Offensive* te hace responsable de cada vida. Cada segundo exige una decisión, cada día una nueva responsabilidad. Desde Normandía al Rin nunca olvidarás que los soldados que regresaron a casa perdieron para siempre la inocencia.



**ocean**

**PC CD  
ROM**

Distribuido por:  
**Arcadia**  
software, s.o.

**SEGA  
SATURN**