32 páginas + póster gigante + trucos

¡TODO EL MUNDO EN UN SOLO LUGAR!

PIXEL MANIA

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
- ARCADE
- LO QUE SE VIENE

PÓSTER GIGANTE

EN EL CENTRO: PLAYSTATION · NINTENDO 64 · ¿DREAMCAST?

AÑO 1 · Nº 1 · JUNIO 1998 · ARGENTINA · $2,90

ESPECIAL PLAYSTATION:

RESIDENT EVIL 2 · GRAN TURISMO · FINAL FANTASY VII

Mega informe: los 3 juegos que la rompen en PlayStation

¡Nº 1! PARA COLECCIONAR

ADEMÁS: TEKKEN 3, METAL GEAR SOLID Y EL MUNDIAL

NOTICIAS, IMPORTADOS Y EL RANKING DE LOS LECTORES

DREAMCAST:

Primer vistazo a la consola que se viene. ¿Cuándo llega a la Argentina?

N64 AL PALO:

GOLDENEYE 007 · MARIO KART 64 · BANJO-KAZOOIE

TRUCOS SALVADORES

Munición infinita, personajes ocultos y códigos de PC

PC MASTER:

QUAKE II · AGE OF EMPIRES · STARCRAFT

Y lo que le tenés que pedir a tu PC

ENTREVISTA:

El campeón del fichín de Once cuenta todos sus secretos

"LE GANÉ A TODOS, PAPÁ"

RESIDENT EVIL 2 A FONDO







TIRA CÓMICA:

LOS PIBES DEL CIBER

Esperar turno, la pantalla azul y el golpe mágico del dueño

HUMOR ARGENTO:

¿PLAY, PC O FICHÍN?

La discusión eterna del recreo. Hacé el test y descubrí de qué bando sos

IMPORTACIÓN LOCA

Tekken 3, Parasite Eve y Xenogears: lo que llega antes al videoclub

+ Correo de lectores

$2,90

9 771998 060019 · 00001

DESDE 1991 EN LA GALERÍA ★ SÓLO PRODUCTOS ORIGINALES ★ ENVÍOS AL INTERIOR

MUNDO JOYSTICK

CONSOLAS · JUEGOS · ALQUILER · CANJE · ACCESORIOS



CANJE DE USADOS

Traé tu juego original en buen estado con su caja y manual, y te lo tomamos en parte de pago. Tasación en el momento.

ALQUILER

Más de 400 títulos de PlayStation y Nintendo 64. Hacete socio sólo con DNI y una boleta de luz o gas.

IMPORTADOS

Lo último de Japón y Estados Unidos. Encargalo y te avisamos por teléfono cuando llega.

SERVICE TÉCNICO

Lectoras, joysticks y fuentes. Presupuesto sin cargo. Garantía escrita en todas las reparaciones.

✂ CUPÓN PIXEL MANIJA

TU PRIMER ALQUILER DE REGALO

Recortá este cupón y traelo a cualquiera de los dos locales. Uno por socio nuevo. Válido hasta el 31/7/98.

CONSOLAS

PlayStation + 1 joystick	$299
PlayStation + juego	$349
Nintendo 64 + 1 joystick	$279
Nintendo 64 + Mario 64	$339
Game Boy Pocket	$89

Todas con garantía escrita por un año y transformador incluido.

JUEGOS

PlayStation originales desde	$49
Nintendo 64 desde	$79
PC CD-ROM desde	$39
Usados garantizados desde	$25
Alquiler por día	$3
Alquiler fin de semana	$5

ACCESORIOS

Joystick analógico con vibración	$45
Memory Card PS	$19
Controller Pak N64	$22
Rumble Pak N64	$25
Pistola de luz PS	$39
Cable de audio y video	$12

Precios vigentes en junio de 1998 salvo error u omisión. Stock sujeto a disponibilidad. Las cuotas tienen recargo según tarjeta.

CASA CENTRAL · MICROCENTRO

Galería Mirador del Sol · Florida 571, Local 34 (1º subsuelo)

Tel. 322-4471 / 322-4478

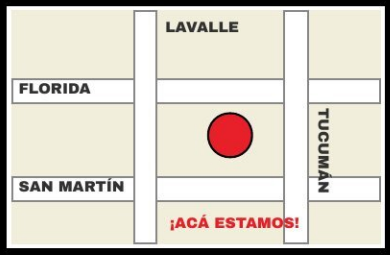
Lunes a viernes 10 a 20 hs · Sábados 10 a 14 hs

SUCURSAL ONCE

Galería Pueyrredón Center · Corrientes 2550, Loc. 8

Tel. 961-3307

Lunes a sábados 10 a 20:30 hs



EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 **NOTICIAS**
Dreamcast en Tokio, el E3 de Atlanta, Zelda, Metal Gear Solid y el Mundial

6 **ESPECIAL PLAYSTATION: RESIDENT EVIL 2**
Leon y Claire contra Raccoon City

8 **ESPECIAL PLAYSTATION: GRAN TURISMO**
Licencias, autos y puntaje

10 **ESPECIAL PLAYSTATION: FINAL FANTASY VII**
Guía de arranque y materia, sin spoilers

12 **N64 AL PALO**
GoldenEye 007, Mario Kart 64 y Banjo-Kazooie

14 **DREAMCAST: PRIMER VISTAZO**
Specs, VMS y GD-ROM. ¿Cuándo llega?

16 **PÓSTER GIGANTE**
PlayStation, Nintendo 64 y ¿Dreamcast?

18 **PC MASTER**
Quake II, Age of Empires, StarCraft y lo que pide tu PC

20 **TRUCOS SALVADORES**
Códigos probados en la redacción

22 **ENTREVISTA**
El campeón del fichín de Once: "Le gané a todos, papá"

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber

25 **HUMOR ARGENTO**
¿Play, PC o fichín?

26 **IMPORTACIÓN LOCA**
Tekken 3, Parasite Eve, Xenogears y Pocket Monsters + clasificados

28 **CORREO DE LECTORES**
Broncas, chamuyo y el Ranking Manija del mes

30 **PRÓXIMO NÚMERO**
Staff y concurso: ganate una PlayStation

LA REDACCIÓN, EL DÍA DEL CIERRE



Así festejamos cuando la imprenta nos dijo que sí. El joystick no se toca, es de la redacción.

BIENVENIDOS A LA MANIJA

Esta revista nació en una mesa de bar de Once, entre un cortado frío y una discusión que duró tres horas: ¿qué es mejor, la Play o la 64? No llegamos a ningún acuerdo, pero sí a una conclusión: hacía falta una revista que hablara como hablamos nosotros.

Somos un grupo de pibes que se crió con el Family, que dejó media infancia en los fichines de la galería y que hoy se queda hasta las cuatro de la mañana tratando de salir de la comisaría de Resident Evil 2 sin gastar una cinta de tinta. Sabemos lo que cuesta un juego original, sabemos lo que es esperar dos semanas a que el del videoclub devuelva el Gran Turismo y sabemos que no hay nada peor que una revista que te vende cualquier cosa.

Por eso Pixel Manija tiene tres reglas. Primera: jugamos todo lo que comentamos, hasta el final o hasta que el joystick diga basta. Segunda: los puntajes son nuestros y nadie nos los compra; si un juego es un bodrio, lo vas a leer acá primero. Tercera: los trucos que publicamos están probados en la redacción. Si alguno no te sale, escribinos y lo revisamos.

En este primer número arrancamos con todo: un especial de PlayStation con los tres juegazos del momento, lo mejor de la Nintendo 64, la PC que pide cancha y el primer vistazo a la Dreamcast, la consola nueva de Sega que se presentó en Tokio hace unas semanas. En el medio tenés un póster gigante para empapelar la pieza y, para los que viven en la galería, una charla con el campeón del fichín de Once, que de humilde no tiene nada.

Sí, ya sabemos: este mes la cabeza está en Francia. Nosotros también vamos a gritar los goles de la Selección, pero en el entretiempo la Play queda prendida.

La revista no es sólo nuestra. Queremos tus cartas, tus récords, tus broncas y tus dibujos: mandalos a la Casilla de Correo 4498 (todos los datos, en la página 30). Y si nos querés reclamar porque pusimos un 8 donde iba un 10, también. Acomodate, agarrá el joystick y bienvenido a la manija. Nos vemos en julio.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL



Tokio, 21 de mayo: flashes, trajes y un espiral naranja gigante. Así presentó Sega su nueva máquina.

LA NOTICIA DEL MES · TOKIO, 21/5/98

SEGA TIRA LA BOMBA: SE LLAMA DREAMCAST

Después de meses de rumores y nombres en clave, Sega presentó en Tokio su nueva consola. Sale primero en Japón, antes de fin de año, y viene a pelearle el trono a la PlayStation.

La presentación fue a todo trapo: escenario blanco, el nuevo logo (un espiral naranja) iluminado como un ovni y una platea de periodistas japoneses a los flashazos. No hubo juegos para probar, pero sí una ficha técnica que hace agua la boca: procesador Hitachi SH-4, gráficos con tecnología PowerVR de NEC y módem incluido para jugar por línea telefónica.

Los juegos vienen en GD-ROM, un disco parecido al CD pero con mucha más capacidad. Y la memoria tiene pantallita propia: se llama VMS y se puede usar como un mini jueguito de bolsillo. Después del tropezón de la Saturn, en Sega se juegan todo. ¿Llegará a la Argentina? Lo charlamos en el primer vistazo de la **pág. 14**.

LO QUE SE SABE

EMPRESA	Sega (Japón)
CPU	Hitachi SH-4, 200 MHz
GRÁFICOS	PowerVR (NEC)
FORMATO	GD-ROM
MEMORIA	VMS con pantalla LCD
EXTRAS	Módem incluido, soporte Windows CE
JOYSTICK	Analógico, gatillos analógicos y dos ranuras
SALIDA	Japón, fin de 1998. EE.UU. y Europa, 1999
PRECIO	Sin confirmar

E3 ATLANTA: LA FERIA MÁS MANIJA

28 AL 30 DE MAYO



Pantallas gigantes, colas eternas y demos para todos los gustos.

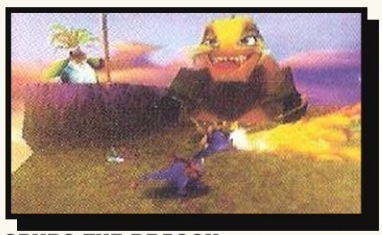
La posta: Sony vino a Atlanta a mostrar que la Play tiene cuerda para rato. Crash y Spyro son sus dos cartas para las fiestas; la de Nintendo se llama Zelda. Más del E3 en la página de al lado.

Tres días de ruido, pantallas y gente con credencial colgando del cuello. El E3 es la feria yanqui donde las empresas muestran todo lo que se viene, y este año la pelea Sony-Nintendo estuvo más caliente que nunca. Nintendo puso Zelda jugable, Konami mostró Metal Gear Solid y Sony llegó cargada. Sega casi no apareció: la Dreamcast se guarda para más adelante.



CRASH BANDICOOT: WARPED

Naughty Dog muestra la tercera de Crash, con viajes en el tiempo: Egipto, la Edad Media, el futuro y hasta la Muralla China. Para fin de año.



SPYRO THE DRAGON

Insomniac, los de Disruptor, presenta un dragoncito violeta que planea y escupe fuego. Sale en septiembre en EE.UU.



Link adulto contra Ganon fantasma: le devolvés la bola de energía con la espada. Una masa.



Solid Snake adentro de Shadow Moses: pasillos, guardias y cámaras. Paciencia.

E3 · NINTENDO

ZELDA: OCARINA OF TIME ¡POR FIN SE DEJA JUGAR!

Fue la estrella del stand de Nintendo y las colas para probarlo daban la vuelta. El nuevo Zelda de Miyamoto viene en un cartucho de 256 megabits, el más grande de la Nintendo 64, y tiene a Link de chico y de grande, viajando en el tiempo con la ocarina. El sistema para fijar al enemigo con el gatillo Z hace que las peleas con espada sean una seda. Nintendo lo promete para fin de año. Ya se atrasó tantas veces que vamos a creerlo cuando lo tengamos en la mano.

E3 · KONAMI

METAL GEAR SOLID SALE EN SEPTIEMBRE EN JAPÓN

Hideo Kojima trajo la nueva aventura de Solid Snake y dejó a todos con la boca abierta. Acá el que sale a los tiros pierde: la gracia es escabullirse, esconderse y pasar sin que te vean, en una base nuclear tomada por terroristas en Alaska. Gráficos 3D, cámaras de película y un radio para hablar con tu equipo. En Japón sale en septiembre; en Estados Unidos, más adelante. Nosotros ya estamos haciendo guardia en el videoclub.



Francia 98 empieza en tu living.

EA SPORTS · PLAYSTATION, N64 Y PC

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 ¡VAMOS ARGENTINA!

Faltan días para que ruede la pelota en Francia y EA Sports ya tiene su juego oficial en la calle: licencia oficial, las selecciones del Mundial y los estadios franceses. Si no conseguís entrada para Saint-Denis, el sillón de tu casa es la mejor platea.

En la redacción ya lo jugamos con la Selección... y mejor no contamos cómo nos fue con Croacia.

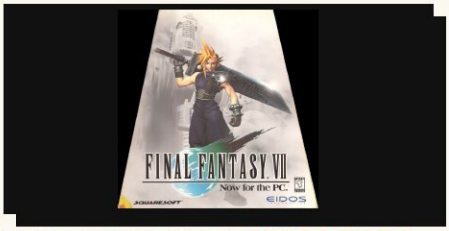
GRUPO H · ARGENTINA

14/6 · Japón
Toulouse

21/6 · Jamaica
París

26/6 · Croacia
Burdeos

El Mundial arranca el 10/6. ¡A pintarse la cara!



FINAL FANTASY VII, AHORA EN PC

Eidos lanza este mes la versión para computadora del juegazo de Square. Pide un Pentium con lectora de CD y, para que luzca, una placa aceleradora 3D. Los que no tienen Play, ya no tienen excusa. La guía de arranque, en la **pág. 10**.

BREVES

GAME BOY COLOR

Nintendo prepara una Game Boy con pantalla color que también leería los cartuchos de siempre. Se habla de Japón para fin de año.

TOMB RAIDER III

Core ya prepara la tercera aventura de Lara Croft, con viajes por todo el mundo. Llega para las fiestas.

BANJO-KAZOOIE

El oso y el pájaro de Rare llegan a fin de mes. Lo probamos en la **pág. 12**.

RUMORÓMETRO

Lo que se dice en la galería. Nada confirmado: tomalo con pinzas.

Gran Turismo 2 ya está en marcha — 80%

Capcom prepara un Resident Evil 3 para la Play — 65%

Sony ya diseña la sucesora de la PlayStation — 50%

El 64DD de Nintendo llega a América — 20%

MEGA INFORME

LOS 3 JUEGOS QUE LA ROMPEN EN PLAYSTATION

EN ESTE ESPECIAL

6 RESIDENT EVIL 2
8 GRAN TURISMO
10 FINAL FANTASY VII



REVIEW

Leon en plena calle de Raccoon City: zombies por todos lados y autos hechos pelota. Afuera no hay nadie vivo. Adentro, tampoco.

POR QUÉ ESTOS TRES

Hay juegos que se alquilan un fin de semana y se devuelven el lunes. Y hay juegos que **no se devuelven nunca** (perdón, señor del videoclub).

En la redacción votamos, discutimos, casi nos agarramos a trompadas, y quedaron estos tres: un **survival horror** que te hace saltar de la silla, un **simulador de manejo** que parece la tele y un **RPG de tres discos** que te come el verano entero.

Si tenés una Play y no jugaste ninguno, este informe es para vos. Si ya los terminaste, también: hay consejos, fichas y puntajes para pelearse en el recreo.

CÓMO PUNTUAMOS

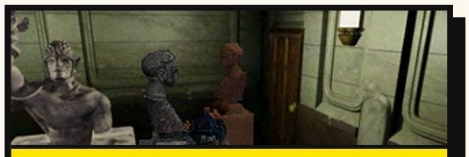
90-100	Imprescindible. Vendé la bici.
80-89	Muy bueno, compralo tranquilo.
70-79	Para alquilar un finde.
0-69	Ni lo mires.

Dos meses después de lo de la mansión, Raccoon City ya no es una ciudad: es un desfile de zombies. Y vos llegás justo para la fiesta.

Leon S. Kennedy es un policía novato al que le tocó el peor primer día de laburo de la historia. Claire Redfield llegó en moto buscando a su hermano Chris, el de la primera parte. Se cruzan en un bar de mala muerte, se suben a un patrullero, y en dos minutos de película ya se separaron. Cada uno arranca su propia pesadilla, y las dos terminan en el mismo lugar: la comisaría.

Y qué comisaría. La R.P.D. era un museo de arte antes de ser seccional, así que tiene un hall de mármol con estatua, cuadros, pasadizos y mecanismos rarísimos. Recorrerla con la musiquita de fondo y un zombie rasguñando una ventana es de las cosas más tensas que nos pasaron frente a un televisor.

Lo de siempre sigue ahí: cámaras fijas, fondos prerenderizados que parecen fotos y ese control "de tanque" donde para doblar girás como un camión. Pero todo se ve mucho más fino que en el primero.



Bustos, estatuas y mármol: la comisaría era un museo. Lindo para visitar, horrible para hacer guardia.

DOS CDS, DOS HISTORIAS

Acá viene lo que lo hace un juegazo. El juego viene en **dos CDs**: uno arranca con Leon y el otro con Claire. Cuando terminás tu primera vuelta (el escenario A) grabás, y se habilita el **escenario B** con el otro personaje, que vive la misma noche desde otro lado. Capcom lo llama **"zapping"**: lo que hiciste en el A cambia cosas en el B. Si te llevaste un arma, en la otra vuelta no está. Hay jefes que sólo ves en una de las partidas y la historia se completa recién cuando jugaste las dos.

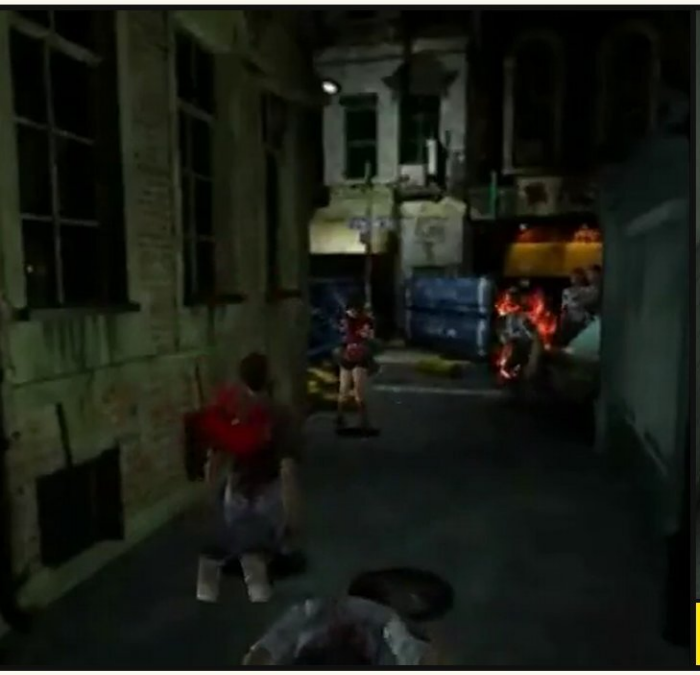
Los zombies vienen de a montones y caen distinto según dónde les pegues, y las escenas de video entre capítulos son de cine: la del principio la vimos cinco veces seguidas.

SIGUE EN LA PÁGINA DE AL LADO ›

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 2 CDS | 1 JUGADOR

¡UN CD POR CADA HEROE!





Los zombies de la R.P.D. todavía tienen el uniforme puesto. Sí, eran tus compañeros.



Adentro de la R.P.D.: Leon a los tiros y los zombies que se levantan del piso. Contá las balas.

MIEDO DEL BUENO

El sonido es la mitad del susto: pasos que no sabés de dónde vienen, gemidos detrás de una puerta y una música que se calla justo antes de que pase algo. Jugalo de noche, con la luz apagada, y después contanos.

Y lo terminás y no se termina: según el tiempo que tardaste y cuántas veces grabaste te dan un **ranking**, y si lo hacés bien aparecen sorpresas que no te vamos a contar acá.

Ojo, que no todo es tiros: en algunos tramos vas a manejar a otro personaje, y hay puzzles con llaves, medallones y piezas de ajedrez que te obligan a ir y volver por media comisaría.

LO BUENO

- Dos discos, dos personajes, cuatro recorridos.
- La comisaría es una obra de arte.
- Los videos, de cine.

LO MALO

- El control tipo tanque cuesta al principio.
- Las animaciones de las puertas, a la larga, cansan.

CÓMO SOBREVIVIR EN RACCOON

1. **No mates todo.** Si un zombie no te molesta, esquivalo. Las balas no sobran y vas a extrañarlas contra los jefes.
2. **Cuidá las cintas de tinta.** Para grabar en la máquina de escribir necesitás una, y son contadas. Grabá cuando avanzaste de verdad.
3. **Usá los baúles.** Lo que guardás en uno aparece en todos los demás. No andes cargando la llave que ya usaste.
4. **Mezclá hierbas.** Verde con roja te deja como nuevo; la azul te saca el veneno. Mezcladas, además, ocupan un solo lugar.
5. **Escopeta, de cerca.** Con el bicho encima y apuntando un poquito para arriba, el tiro hace desastres.
6. **Mirá el mapa** antes de abrir cada puerta. Muchas veces el camino corto es el más peligroso.

SECRETOS Y TRUCOS: VER TRUCOS SALVADORES, PÁG. 20-21

FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA	Capcom
GÉNERO	Survival horror
FORMATO	2 CD-ROM
JUGADORES	1
SALIDA	Enero 98 (Japón y EE.UU.)
IDIOMA	Inglés, textos y voces

GRÁFICOS	94
SONIDO	95
JUGABILIDAD	90
DIVERSIÓN	96

94

PUNTAJE MANIJA

IMPRESCINDIBLE. VAS A TENER MIEDO HASTA DE ABRIR LA HELADERA.



MEGA INFORME · 2 DE 3

GRAN TURISMO

POLYPHONY DIGITAL | SONY | SIMULADOR DE MANEJO

Sony le puso de apellido "The Real Driving Simulator". Nosotros le decimos lo más cerca que vas a estar de manejar un Skyline sin que tu viejo te mate.

En Japón salió para fin del 97 y se vendió como pan caliente. A nosotros nos tuvo con la ñata contra el vidrio hasta mayo, cuando por fin llegó la versión para Estados Unidos y Europa. Y valió cada día de espera: **Gran Turismo** es el juego de autos más completo que se vio en una consola. Punto.

Lo hizo Polyphony Digital, el equipo de Kazunori Yamauchi, los mismos de Motor Toon Grand Prix. Pero acá no hay dibujitos: hay **más de 140 autos reales** de Toyota, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru, Chevrolet, Dodge, Aston Martin y TVR, entre otros, y cada uno se maneja distinto.

Un tracción delantera te empuja afuera en la curva, uno de tracción trasera te colea si pisás de más, un 4x4 se agarra al piso como garrapata. Acá no gana el que acelera todo el tiempo.

ARCADE: AGARRÁ Y CORRÉ

El **modo Arcade** es para la tarde con amigos: elegís auto y circuito y a la pista. Se puede jugar de a dos con la pantalla partida, y es una masa para ver quién frena más tarde.

MODO GT: LA CARRERA DE TU VIDA

Lo bueno de verdad está en el **modo GT**. Arrancás con la plata justa para un autito modesto, sin licencia y sin nombre. Primero tenés que pasar por la escuela de manejo (mirá el recuadro de la página de al lado), después anotarte en las copas, ganar, cobrar y volver a la concesionaria o al taller.

Con la guita que juntás comprás autos nuevos o usados y los preparás: escape, frenos, suspensión, turbo, cubiertas, caja y hasta sacarle peso. Cada mejora se siente en la pista. Y cuando el auto queda al palo, lo podés ajustar fino: altura, dureza de los amortiguadores, relaciones de caja.

Es el famoso "una carrera más y apago". Mentira: nunca apagás.



Tacómetro y marcha, en la vista de adentro. A fondo en quinta no hay tiempo para mirar el paisaje.

CONSEJOS DE TALLER

- **Cubiertas primero.** Antes que más caballos, más agarre. Es la mejora que más se nota en la primera copa.
- **No compres el más caro.** Un auto liviano y bien preparado le gana a un fierro pesado sin tocar.
- **Vendé lo que no usás.** Los autos que ganás en las copas también son plata.
- **Mirá las repeticiones:** ahí ves dónde frenás tarde.

LAS PISTAS

CIRCUITOS INVENTADOS, PERO CON CURVAS QUE PARECEN DE VERDAD

HIGH SPEED RING | TRIAL MOUNTAIN | GRAND VALLEY SPEEDWAY | DEEP FOREST RACEWAY | CLUBMAN STAGE ROUTE 5 | SPECIAL STAGE ROUTE 5 | AUTUMN RING

Nuestra favorita: Special Stage Route 5, de noche, entre luces de ciudad. Para aprender, Autumn Ring: corta y con curvas de todos los colores.



Primera vuelta, tercero y con el de adelante a tiro. Acá gana el que frena más tarde.

CÓMO SACAR LAS LICENCIAS

B PRINCIPIANTE | **A** AVANZADO | **IA** INTERNACIONAL

Sin la **B** no corrés ni la primera copa del modo GT. La **A** y la **Internacional A** te abren los campeonatos pesados. Cada licencia son varias pruebas cortas contra reloj.

1. **Frená derecho.** Siempre antes de la curva, nunca adentro.
2. **Pie suave a la salida**, sobre todo con tracción trasera.
3. **Repetí sin miedo:** no perdés nada más que tiempo.
4. **Pasá a caja manual** cuando le agarres la mano: son décimas.

SE VE COMO LA TELE

Los autos brillan y reflejan el cielo, las pistas tienen tribunas y carteles, y todo se mueve rapidísimo. Las **repeticiones** son un show aparte: cámaras de transmisión deportiva, de esas que te dejan mirando tu propia carrera dos veces. Cada motor suena distinto y la versión americana trae rock con licencia para acompañar.

¿Es sólo para fanáticos de los fierros? Para nada. El que nunca vio un motor de cerca igual se engancha, porque cada copa ganada se siente como un campeonato del mundo.

LO BUENO

- Una montaña de autos reales.
- Las repeticiones.
- El modo GT es infinito.

LO MALO

- Pocas pistas para tantos autos.
- Los autos no se rompen.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Polyphony Digital
EDITA	Sony Computer Ent.
GÉNERO	Simulador de manejo
FORMATO	1 CD-ROM
JUGADORES	1 o 2 (pantalla partida)
SALIDA	Mayo 98 (EE.UU. y Europa)

GRÁFICOS	97
SONIDO	92
JUGABILIDAD	96
DIVERSIÓN	95

95
PUNTAJE MANIJA

EL REY DE LOS FIERROS. SI TENÉS PLAY, LO TENÉS QUE TENER.

PARA ARRANCAR

Cuatro fierros que recomendamos en la redacción

AUTO	TRACCIÓN	MOTOR	IDEAL PARA
Mazda MX-5	Trasera	4 cil. atmosférico	Aprender a doblar: liviano y noble.
Mitsubishi Lancer Evo IV	4x4	2.0 turbo	Pegarse al piso en cualquier curva.
Toyota Supra RZ	Trasera	6 cil. biturbo	Las rectas largas. Ojo al pie derecho.
Nissan Skyline GT-R (R33)	4x4	6 cil. biturbo	La meta: juntá la plata y es tuyo.

DATO MANIJA

Si conseguís un control analógico, probalo: acelerar y frenar de a poquito te cambia el juego.



MEGA INFORME · 3 DE 3

FINAL FANTASY VII

SQUARESOFT | RPG | 3 CDS

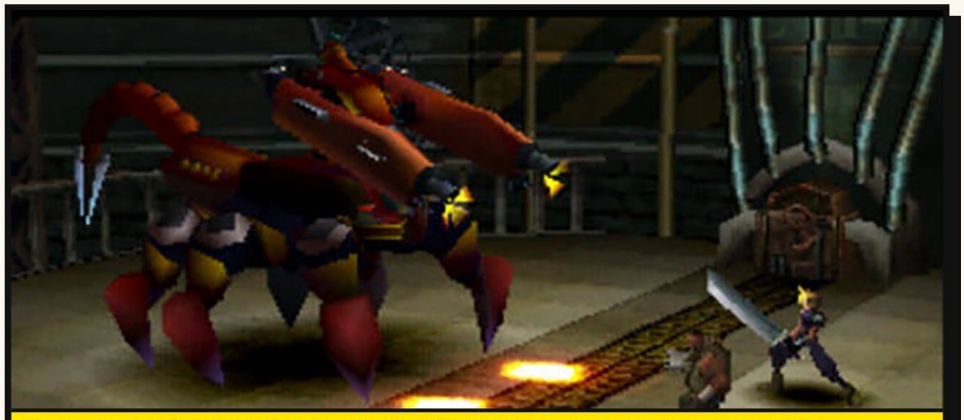
En Japón salió en enero del 97, en Estados Unidos en septiembre y a Europa llegó en noviembre. Medio año después, acá seguimos sin poder soltarlo.

Squaresoft se pasó de Nintendo a la Play y se tiró a la pileta con todo: **tres CDs**, peleas en 3D con cámaras que giran como en una película y videos que te dejan con la boca abierta. Y lo mejor es que debajo de tanto chiche hay un RPG enorme, de esos que te comen el verano.

Las peleas son por turnos, pero con reloj: cada personaje tiene una barra que se llena y, cuando está llena, elegís qué hacer. Si te quedás pensando, el bicho no te espera. Cuando te pegan mucho se carga la barra de **Límite**, y ahí sale un ataque especial de cada personaje que da gusto. Y las **invocaciones** son otra cosa: bichos gigantes que bajan del cielo con su propia película y barren con todo.



Tres discos. Cuidalos como oro: si se te raya uno, se te terminó la aventura.



Cloud y Barret contra el Guard Scorpion, el primer jefe. En Midgar no podés dar dos pasos tranquilo.

BIENVENIDOS A MIDGAR

Todo arranca en Midgar, una ciudad gigante y gris donde la empresa Shinra le chupa la energía al planeta con sus reactores de Mako. Cloud es un ex soldado de elite que ahora trabaja de mercenario, y lo contratan los de AVALANCHE para volar uno de esos reactores. Hasta ahí te contamos: el resto lo tenés que descubrir solo.

Y cuando salís de Midgar el mundo se abre: pueblos, cuevas, chocobos para montar y el **Gold Saucer**, un parque de diversiones con carreras de chocobos y fichines adentro del juego. Viene en inglés y la traducción tiene sus perlitas, así que tené el diccionario a mano. ¿Tenés una PC con ganas? Este mes sale la versión para computadora (ver Noticias, pág. 5).

EL GRUPO

CLOUD STRIFE
Ex soldado, mercenario, callado y canchero. Pelea con un espadón más grande que él.

BARRET WALLACE
Jefe de AVALANCHE. En lugar de un brazo tiene una ametralladora.

TIFA LOCKHART
Amiga de la infancia de Cloud. Atiende un bar y pelea a las piñas.

AERIS GAINSBOROUGH
Vende flores en Midgar y esconde más de lo que parece.

Y en el camino se suman otros, algunos bien escondidos. Buscalos.





La materia: cinco colores, cinco maneras de pelear.



Rayos para todos: con la materia verde bien puesta, los bichos ni se enteran.

LA MATERIA, EXPLICADA

Las armas y armaduras tienen **ranuras**. Ahí encastrás la materia, unas esferas que te dan magias y habilidades. Las hay de cinco colores:

VERDE · MAGIA
Fire, Ice, Restore: las magias de toda la vida.

AMARILLA · COMANDO
Agrega órdenes al menú, como Steal para robar o Sense para espiar al enemigo.

VIOLETA · INDEPENDIENTE
Funciona sola: más vida, más magia, más velocidad.

AZUL · APOYO
Sola no hace nada: se pone al lado de otra y la mejora.

ROJA · INVOCACIÓN
Llama a los bichos gigantes, como Shiva o Ifrit.

La clave: fijate las ranuras unidas por una rayita. Ponés la azul **All** al lado de **Restore** y curás a todo el grupo de una. La materia además sube de nivel con las peleas, y cuando la dominás nace otra igual.

CONSEJOS PARA EL PRIMER CD

1. **Grabá siempre.** Cada punto de grabado que veas, usalo. Una pelea mala te puede mandar una hora para atrás.
2. **Llevá Phoenix Down** de sobra: revive a un compañero caído. Y pociones, claro.
3. **El primer jefe.** Cuando levanta la cola, no le pegues: te devuelve todo. El juego te dice lo contrario: culpa de la traducción.
4. **Usá Sense** en los jefes: te dice cuánta vida tienen y a qué son débiles.
5. **No regales el Límite** en bichos chicos. Guardalo para cuando la cosa se pone fea.
6. **Hablá con todos** y revisá cada rincón: hay ítems escondidos por todos lados.
7. **Repartí la materia.** La que no usás no sube de nivel: que todos los del grupo lleven algo puesto.
8. **Si te marean las peleas,** en el menú de configuración podés hacer que el reloj espere mientras elegís.

MÁS AYUDA: VER TRUCOS SALVADORES, PÁG. 20-21

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Squaresoft
EDITA	Sony Computer Ent.
GÉNERO	RPG
FORMATO	3 CD-ROM
SALIDA	Nov. 97 (Europa)
IDIOMA	Inglés
EN PC	Junio 98, por Eidos

GRÁFICOS	96
SONIDO	97
JUGABILIDAD	95
DIVERSIÓN	98

97
PUNTAJE MANIJA

EL MEJOR RPG QUE VAS A JUGAR ESTE AÑO. Y EL QUE VIENE, TAMBIÉN.

LO BUENO
- La música.
- La materia: infinitas combinaciones.
- Dura meses.

LO MALO
- La traducción.
- Las invocaciones, a la décima vez, cansan.

REVIEW · RARE / NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

GOLDENEYE 007

¡JUGAZO!

Todos decían que los juegos de tiros en primera persona eran cosa de PC, con mouse y teclado. Llegó Rare con un cartucho de Bond y les cerró la boca: salió en agosto del 97 en EE.UU. y, casi un año después, sigue siendo el fichín que no sale de la N64 de nadie.



La represa, primera misión: torres de guardia, montañas nevadas y el arma en la mano. Termina con un salto en bungee.

Sos James Bond, con la cara de Pierce Brosnan como en la película del 95, y tenés por delante 18 misiones que siguen la peli: la represa en Rusia, la fábrica de armas químicas, el búnker de Severnaya, la persecución en tanque por San Petersburgo, la selva y el final colgado de la antena. Si sos bueno, hay dos niveles secretos de yapa.

Lo que lo hace distinto es que no es entrar y vaciar el cargador. Cada misión tiene objetivos: sacar fotos, desactivar alarmas, no matar a los científicos, rescatar rehenes. Y a medida que subís la dificultad (Agent, Secret Agent y 00 Agent) te piden más cosas y los guardias pegan más fuerte. Terminalo todo en la más difícil y se abre el modo 007, donde vos decidís cuánta puntería y aguante tienen los enemigos.

Los guardias reaccionan según dónde les pegás, se tiran cuerpo a tierra, disparan la alarma si te ven. El menú de pausa es el reloj de Bond. Detallazo.

Dato manija: con el botón R apuntás fino con la mira. Tiro en la mano y el guardia suelta el arma; tiro en la cabeza y chau.

EL ARSENAL

La PP7 con silenciador para ir en puntas de pie, la KF7 Soviet, la escopeta, el lanzacohetes, las minas de proximidad (lo más traicionero que existe) y el Golden Gun, que mata de un solo tiro. Hay que cuidar las balas: no hay munición para tirar al aire.

¿ALGÚN PERO?

Cuando hay muchos guardias en pantalla el cuadro se pone lento, y la niebla en los exteriores se nota. Detalles. Los trucos para abrir modos y personajes están en **Trucos salvadores, pág. 20**.

BANJO, MARIO KART Y LOS FIERROS, EN LA OTRA PÁGINA »

FICHA

DESARROLLA	Rare
EDITA	Nintendo
SALIÓ	Agosto 1997 (EE.UU.)
JUGADORES	1 a 4, pantalla partida
GRABA	En el cartucho
RUMBLE PAK	Sí



Sábado en el living: cuatro joysticks, una tele y cero amigos al final.

DE A CUATRO: LA TELE PARTIDA EN CUATRO

La N64 trae cuatro puertos de joystick de fábrica, así que no hay excusa. Todos contra todos en el Complejo, el Templo o las Cuevas, con modos como Sólo se vive dos veces (dos vidas) o Licencia para matar (un tiro y afuera). Cada partida termina a los gritos y con alguien ofendido.

Reglas de la casa: nadie mira el cuadradito del otro, y nadie elige a Oddjob, que es petiso y cuesta un montón pegarle.

GRÁFICOS	9
SONIDO	9
JUGABILIDAD	10
DIVERSIÓN	10

95

EL MEJOR TIRO EN CONSOLA. PUNTO.

REVIEW · NINTENDO · 1 A 4 JUGADORES

MARIO KART 64



Koopa Troopa Beach: Luigi le pisa los talones a Wario. En 150cc no hay amistad que aguante una cáscara de banana.

Salió en Japón para fines del 96 y en EE.UU. en febrero del 97, y es la razón número uno por la que alguien se compra un segundo, tercer y cuarto joystick.

Ocho pilotos (Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario y Bowser), dieciséis pistas repartidas en cuatro copas (Hongo, Flor, Estrella y Especial) y tres cilindradas: 50, 100 y 150cc. Ganá todas las copas en 150 y se abre el modo Extra, con las pistas en espejo.

Las pistas son una masa: el desierto con el tren que te corta el paso, la autopista llena de autos y camiones, el castillo de Bowser y la Rainbow Road, larguísima y con Chomps gigantes.

Y los ítems, el alma del asunto: cáscaras, caparazones verdes y rojos, el rayo que achica a todos, la estrella, la caja trucha y el caparazón azul con alas que sale a buscar al que va primero. Injusto. Hermoso.

BATALLA: GUERRA DE GLOBOS

Cada kart arranca con tres globos atados atrás. Te pegan, perdés uno; te quedás sin globos y afuera. Cuatro arenas, entre ellas Block Fort y la Big Donut. Jugando de a tres o cuatro, el que pierde vuelve como bomba con ruedas para vengarse. Para grabar fantasmas en contrarreloj necesitás el Controller Pak.

GRÁF.	SONIDO	JUGAB.	DIVER.	DE A 4:
8	9	9	10	90 OBLIGATORIO

LA LETRA CHICA DE LA N64



A la derecha, la N64 con su joystick de tres manijas.

CARTUCHOS

Cargan al toque y no se rayan como un CD, pero salen caros: en las galerías un juego nuevo anda entre 70 y 90 pesos. Por eso el videoclub del barrio es tu mejor amigo.

RUMBLE PAK

Vino con Star Fox 64 en el 97: se enchufa abajo del joystick, lleva dos pilas AAA y hace temblar todo cuando te pegan. GoldenEye lo usa, y cómo.

CONTROLLER PAK

La tarjeta de memoria: 123 páginas para los juegos que no graban en el cartucho. El drama: va en la misma ranura que el Rumble. O vibrás o grabás.

PREVIEW · RARE / NINTENDO · LLEGA A FIN DE MES

BANJO-KAZOOIE

MANIJÓ METRO 9/10

Rare otra vez, y ahora con plataformas. Sale en EE.UU. a fines de junio y las primeras copias importadas deberían caer en las galerías en julio. Banjo es un oso de bermudas amarillas y Kazooie, un pájaro colorado y bocón que viaja en su mochila. A Banjo ya lo viste de pasada en Diddy Kong Racing.

La historia: la bruja Gruntilda secuestra a Tooty, la hermanita de Banjo, para robarle la belleza. Vos recorrés los mundos escondidos en la guarida de la bruja juntando piezas de rompecabezas, los Jiggies, para abrir mundos nuevos, y notas musicales para pasar puertas. Kazooie aporta los movimientos locos y el chamán Mumbo Jumbo te transforma en bichos a cambio de calaveritas. Graba en el cartucho, así que el Controller Pak descansa. La comparación con Mario 64 es inevitable: en el próximo número, review completa.



Banjo contra Bigbutt, el toro de Mumbo's Mountain. Kazooie va en la mochila.

DREAMCAST

PRIMER VISTAZO A LA CONSOLA QUE SE VIENE

DESDE TOKIO

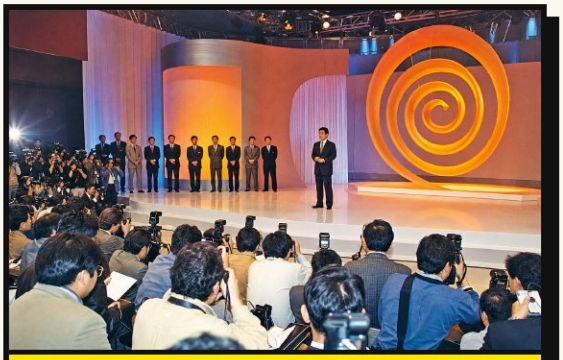
El 21 de mayo, en Tokio, Sega sacó el mantel: su nueva consola se llama Dreamcast, tiene una espiral naranja por logo y sale en Japón en noviembre. Te contamos todo lo que se sabe... y lo que todavía no.



La Dreamcast, el joystick con stick analógico y gatillos, y la Visual Memory enchufada. Blanquita, compacta y con cuatro puertos de joystick adelante.

Durante meses la llamaron Katana y las revistas de afuera se cansaron de publicar rumores. Ahora es oficial. Sega viene golpeada: la Saturn quedó lejos de la PlayStation en Occidente y la Nintendo 64 le comió el resto. La Dreamcast es la apuesta para volver a pelear arriba, y salir antes que nadie con la generación siguiente.

Adentro trae un procesador Hitachi SH-4 a 200 MHz (Sega y Hitachi vienen juntos desde la Saturn) y gráficos PowerVR de NEC. En la pelea por el chip gráfico se habló mucho de 3dfx, la de las placas Voodoo, pero el contrato se lo quedó NEC.



Tokio, 21 de mayo: flashes, trajes y la espiral gigante.

Los juegos vienen en **GD-ROM**, un disco con pinta de CD pero que guarda alrededor de 1 GB, bastante más que los 650 MB de un CD común. Y trae **módem de fábrica**: Sega quiere que se juegue por teléfono, contra gente de otro lado.

Además, Microsoft puso **Windows CE** para que pasar juegos de PC a la consola sea más fácil para las compañías.

¿Windows adentro de una consola? Sí, leíste bien. Los programadores pueden usarlo o no; para el que juega no cambia nada.

El joystick tiene stick analógico, cruz, cuatro botones, dos gatillos y dos ranuras para enchufar cosas. La estrella de esas ranuras es la Visual Memory, que te contamos en la página de al lado.

LA FICHA TÉCNICA (LO QUE DIJO SEGA)

PROCESADOR	Hitachi SH-4 a 200 MHz
GRÁFICOS	PowerVR, de NEC
MEMORIA	16 MB principal · 8 MB de video · 2 MB de sonido
JUEGOS EN	GD-ROM, alrededor de 1 GB por disco
CONEXIÓN	Módem incluido
SOFTWARE	Compatible con Windows CE
MEMORIA EXT.	Visual Memory (VMS) con pantalla
SALE	Japón, noviembre 1998 · precio sin anunciar

	PlayStation	N64	Dreamcast
CPU	33 MHz	93,75 MHz	200 MHz
RAM	2 MB	4 MB	16 MB
Video	1 MB	compartida	8 MB
Juegos	CD	Cartucho	GD-ROM
Módem	No	No	Sí

Ojo: los megahertz no juegan solos. Igual, la diferencia asusta. Los datos de PlayStation y N64 son los de fábrica; los de Dreamcast, los que dio Sega en Tokio.



La Visual Memory: pantallita, cruz y cuatro botones. Entra en la palma de la mano.

VISUAL MEMORY: LA TARJETA CON PANTALLITA

En Tokio, media platea se quedó mirando un aparatito más que la consola: la Visual Memory, o VMS. Es la tarjeta de memoria para grabar partidas, pero con una pantallita de cristal líquido, una cruz y botones.

Enchufada en el joystick, su pantalla se ve por una ventanita del control, así que puede mostrarte información que el otro jugador no ve: imaginate elegir una jugada de fútbol sin que tu hermano espíe.

Y la desenchufás y sigue andando sola, como un mini fichín de bolsillo, para cuidar o entrenar cosas lejos de la tele. Y dicen que se pueden conectar dos entre sí, directo, para pasarse datos. Cuánto lo aprovechen los juegos, lo veremos.

¿CUÁNDO LLEGA A LA ARGENTINA?

Respuesta corta: nadie sabe. Respuesta larga: Sega habló de noviembre para Japón. Para Estados Unidos y Europa se habla de 1999, sin día ni precio. Y de una salida oficial acá, ni noticias.

NOV. 98	1999	¿?
Japón, confirmado	EE.UU. y Europa, sin fecha	Argentina, ni idea

Lo que sí sabemos por experiencia: las primeras importadas japonesas van a aparecer en las galerías de Florida y Lavalle a las pocas semanas de salir en Japón, a precio de oro, con transformador (allá la corriente es de 100 voltios) y los juegos en japonés.

CONSEJO MANIJA: SI ALGUIEN TE OFRECE "RESERVAR" UNA DREAMCAST HOY, CON SEÑA, SONREÍ Y SEGUÍ CAMINANDO.



Akihabara, el barrio de la electrónica en Tokio: ahí van a estar las primeras colas en noviembre.

¿Y LA SATURN?

LA QUE TENÉS EN CASA NO SE MUERE MAÑANA

La Saturn salió en Japón a fines del 94 y en EE.UU. en el 95. En Japón le fue bien, pero en América y Europa quedó tercera y lejos. Este año todavía salieron cosas grosas como Panzer Dragoon Saga y Burning Rangers, pero se nota que Sega ya tiene la cabeza en la Dreamcast y en EE.UU. los lanzamientos nuevos vienen con cuentagotas.

¿Qué hacer? Si ya tenés una, disfrutala: los importados van a seguir girando un rato por las galerías y por los videoclubes. Si estás por comprar consola hoy, pensalo dos veces antes de elegirla.

LO QUE TODAVÍA NO SE SABE

- **El precio.** Ni en yenes ni en dólares.
- **Los juegos.** Ni una lista con nombres y fechas. Cuando la haya, la leés acá.
- **La Saturn.** Sega no dijo que la Dreamcast lea juegos de Saturn. No cuentes con eso.

LA CARTA A LOS REYES

DESEOS, NO ANUNCIOS

- Un Sonic en 3D como la gente.
- Un Virtua Fighter nuevo y un Sega Rally nuevo.
- Que llegue a Argentina antes que el próximo Mundial.

LA PELEA

PÓSTER GIGANTE

RINCÓN AZUL · SONY

PLAYSTATION



FICHA DE PELEA · PLAYSTATION

DEBUT	Japón, diciembre del 94 · EE.UU., septiembre del 95
FORMATO	**CD-ROM** · 32 bits
JOYSTICKS	2 entradas (con multitap, hasta 4)
PIÑAS DE NOCAUT	Resident Evil 2 · Gran Turismo · Final Fantasy VII
EN LA GALERÍA	**$299** con un joystick
LA HINCHADA DICE	"Los juegos son más baratos y los alquilás en cualquier lado."

DEL 98

RINCÓN ROJO · NINTENDO

NINTENDO 64



Y DESDE JAPÓN, EL RETADOR

¿DREAMCAST?



Sega · 128 bits · GD-ROM. Sale en Japón en noviembre. ¿Acá? Ni idea.

FICHA DE PELEA · NINTENDO 64

DEBUT	Japón, junio del 96 · EE.UU., septiembre del 96
FORMATO	**Cartucho** · 64 bits
JOYSTICKS	4 entradas de fábrica
PIÑAS DE NOCAUT	GoldenEye 007 · Super Mario 64 · Mario Kart 64
EN LA GALERÍA	**$279** con un joystick
LA HINCHADA DICE	"Sin tiempos de carga, y de a cuatro en el living."

EL GANADOR LO ELEGÍS VOS: VOTÁ EN EL RANKING MANIJA (PÁG. 29)

REVIEW · ID SOFTWARE / ACTIVISION · WINDOWS 95

QUAKE II

Los padres de Doom volvieron a hacer temblar las PC. Salió en diciembre del 97 y, si tenés placa 3D, es lo más lindo que vas a ver en un monitor este año. Si no tenés, andá juntando.



Un marine solo contra los Strogg, con la escopeta lista. Con Voodoo, cada explosión ilumina las paredes.

Sos un marine que cae en Stroggos, el planeta de los Strogg, unos cyborgs que arman soldados con pedazos de humanos. Sí, es tan asqueroso como suena. La invasión salió mal y te quedaste solo.

A diferencia del primer Quake, acá los niveles están conectados en grupos: vas y volvés, cumplís objetivos que te marca una computadora de mano y lo que hacés en un lugar abre puertas en otro.

El arsenal es para el recuerdo: escopeta, superescopeta, ametralladora, chaingun, granadas, lanzacohetes, hyperblaster, railgun y la BFG10K, que limpia una sala entera.

Con aceleradora 3D Voodoo es otro juego: luces de colores, explosiones que iluminan todo, texturas suavecitas. Sin placa anda por software, pero se ve pixelado y más lento.

El deathmatch por red es una adicción: los cibers del centro ya arman torneos de sábado a la noche. Por módem e Internet también se puede... si nadie levanta el teléfono.

FICHA

DESARROLLA	id Software
EDITA	Activision
SALIÓ	Diciembre 1997
PIDE	Pentium 90, 16 MB de RAM (mínimo)
PLACA 3D	Recomendada (Voodoo por OpenGL)
TRUCOS	En Trucos salvadores, pág. 20

10	9	9	9	92
GRÁF.	SONIDO	JUGAB.	DIVER.	PUNTAJE

CON VOODOO: OBLIGATORIO. SIN VOODOO: CASI.

Dato manija: la música viene como pistas de audio en el CD. Ponelo en el equipo y tenés rock pesado para estudiar.

REVIEW · ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

AGE OF EMPIRES

88
ADICTIVO COMO POCOS

Salió en octubre del 97 y es la estrategia en tiempo real para el que se aburre de los libros de historia. Elegís una de doce civilizaciones antiguas (egipcios, griegos, babilonios, persas, fenicios y compañía) y la llevás desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Hierro, pasando por la de las Herramientas y la del Bronce. Las campañas te ponen al frente de egipcios, griegos, babilonios y japoneses.

Los aldeanos juntan comida, madera, piedra y oro; con eso construís casas, templos, cuarteles y barcos. Se gana conquistando a todos, levantando una Maravilla y bancándola, o juntando las reliquias. Hasta ocho jugadores por red.

Lo malo: las unidades a veces se traban en un bosque y hay que llevarlas de la mano. Los trucos de recursos, en la pág. 20.



Dos ejércitos se cruzan en el desierto. Acá gana el que juntó más comida.

REVIEW · BLIZZARD · 1 A 8 JUGADORES

STARCRAFT

Los de Warcraft II y Diablo la volvieron a hacer. StarCraft salió a fines de marzo y en las casas de computación del centro no dura una caja en el estante.

Es estrategia en tiempo real, sí, pero con una diferencia enorme: **tres razas que juegan de verdad distinto**, no los mismos muñequitos pintados de otro color. Y aun así está todo equilibrado.

La campaña se divide en tres episodios, uno por raza, y cuenta una historia de guerra espacial con giros y traiciones que te deja pegado a la silla.

El multijugador es el otro gran motivo: por red, por módem o por **Battle.net**, el servicio de Blizzard para jugar por Internet, gratis con el juego. Y trae editor de mapas para armar los tuyos.

Detalles que enamoran: hacé clic muchas veces sobre una unidad y empieza a quejarse con voces cada vez más delirantes. **Lo malo:** no podés seleccionar más de doce unidades juntas, y en los ataques grandes se extraña.

Ficha: Blizzard Entertainment · marzo 1998 · 1 CD · pide Pentium 90 y 16 MB de RAM. Trucos en la pág. 20.



Zealots Protoss metidos en una colonia Zerg. Spoiler: los Zerg son muchos más.

TERRAN

Humanos exiliados con marines, tanques de asedio y bunkers. Los SCV construyen y reparan; algunos edificios despegan y se mudan de lugar.

ZERG

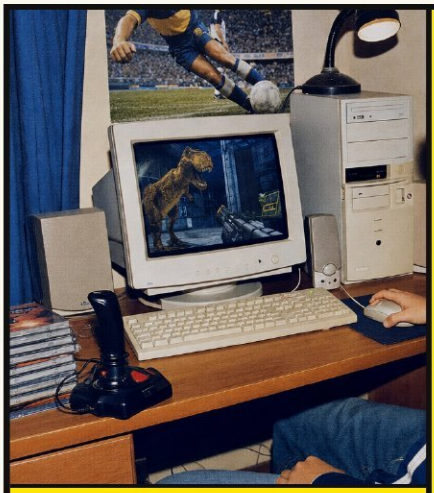
Bichos que mutan a partir de larvas y se expanden sobre una alfombra viva. Los Overlords dan población y vigilan desde arriba. Baratos y muchos.

PROTOSS

Alienígenas con escudos y tecnología psíquica. La sonda abre un portal y el edificio se arma solo, pero sin energía de los pilones se apaga todo. Pocos, caros y durísimos.

GRÁFICOS	9
SONIDO	9
JUGABILIDAD	10
DIVERSIÓN	10

95
JUEGAZO



El escritorio soñado: torre beige, monitor de 15" y horas de vicio por delante.

LO QUE LE TENÉS QUE PEDIR A TU PC

PIEZA	PARA JUGAR TRANQUILO	APROX.
Procesador	Pentium 166 o 200 MMX	$120 a $200
Memoria	32 MB de RAM (con 16 sufre)	$60
Lectora	CD-ROM 16x o 24x	$70 a $90
Disco rígido	2 GB o más	$180
Placa 3D	Voodoo de 3dfx, 4 MB	$150
Sonido	Compatible Sound Blaster + parlantes	$60
Sistema	Windows 95	Viene con la PC
Equipo armado	Con monitor de 15", disco y módem	$1.500 a $2.000

Precios aproximados de casas de computación, mayo de 1998: cambian de una semana a otra, así que preguntá en dos o tres lados. ¿Te sobra la plata? Un Pentium II o una Voodoo2, pero eso es para otra nota.

¿TE TRABASTE? ACÁ TENÉS LA SALVACIÓN

Nada de "dicen que", nada de "un primo me contó". Cada código de estas dos páginas lo probamos con el joystick (y el teclado) en la mano. Si no funciona, revisá que lo hayas escrito bien antes de mandarnos la carta con insultos.

STARCRAFT PC

Durante la partida (sólo un jugador) apretá ENTER, escribí el código y ENTER de nuevo. Se escriben en minúscula y con espacios, tal cual.

CÓDIGO	QUÉ HACE
power overwhelming	Tus unidades son invencibles
show me the money	10.000 de mineral y 10.000 de gas
whats mine is mine	500 de mineral
breathe deep	500 de gas
operation cwal	Construís y entrenás a toda velocidad
black sheep wall	Te muestra todo el mapa
war aint what it used to be	Saca la niebla de guerra
food for thought	Hacés unidades sin límite de suministro
the gathering	Energía psiónica infinita para las habilidades
modify the phase variance	Podés construir cualquier edificio
something for nothing	Te habilita las mejoras
medieval man	Mejoras de unidades sin pagar
noglues	El enemigo no puede usar poderes
there is no cow level	Ganás la misión al toque
game over man	Perdés la misión (¿para qué?)
staying alive	Seguís jugando aunque cumplas el objetivo
ophelia	Después escribí el nombre de la misión y saltás a ella

OJO: los de StarCraft andan sólo en partidas de un jugador. Y en red con tus amigos, aunque se pueda, nada de trampa: ahí se gana con la cabeza.

DICCIONARIO DEL TRAMPOSO

MODO DIOS — No te baja la energía ni aunque te pise un tanque.

NIEBLA DE GUERRA — La parte oscura del mapa que todavía no exploraste.

NOCLIP — Pasás a través de paredes, pisos y techos como un fantasma.

SUMINISTRO — El tope de unidades que podés tener en StarCraft.



Así nos mandan los trucos: cuaderno espiralado, birome mordida y el joystick al lado por las dudas.

AGE OF EMPIRES PC

Apretá ENTER (se abre el chat), escribí el código tal cual, con los espacios, y ENTER otra vez.

CÓDIGO	QUÉ HACE
PEPPERONI PIZZA	1.000 de comida
WOODSTOCK	1.000 de madera
COINAGE	1.000 de oro
QUARRY	1.000 de piedra
REVEAL MAP	Mapa descubierto
NO FOG	Sin niebla de guerra
STEROIDS	Construcción y entrenamiento instantáneos
DIEDIEDIE	Mueren todos los rivales
HOME RUN	Ganás el escenario
RESIGN	Te rendís
BIGDADDY	Un auto negro con lanzacohetes (¡en la Edad de Piedra!)
PHOTON MAN	Un soldado del futuro con rayo láser
GAIA	Manejás a los animales

QUAKE II PC

Abrí la consola con la tecla que está a la izquierda del 1, escribí y dale ENTER. Sólo en un jugador.

god	Modo dios: no te hace nada nadie
give all	Todas las armas, munición y armadura
noclip	Atravesás paredes y volás
notarget	Los Strogg no te ven
give weapons	Todas las armas
give ammo	Munición al tope
give health	Energía llena
give armor	Armadura llena

TRUCOS SALVADORES

GOLDENEYE 007 N64

Terminá cada misión en la dificultad indicada y por debajo del tiempo que dice la tabla. El truco queda en el menú de trucos de tu carpeta y lo prendés y apagás cuando quieras.

MISIÓN	DIFICULTAD	TIEMPO	TE DA
Dam	Secret Agent	2:40	Modo paintball
Facility	00 Agent	2:05	Invencibilidad
Runway	Agent	5:00	Modo DK (cabezones)
Surface 1	Secret Agent	3:30	Dos lanzagranadas
Bunker 1	00 Agent	4:00	Dos lanzacohetes
Silo	Agent	3:00	Modo turbo
Frigate	Secret Agent	4:30	Sin radar (multijugador)
Surface 2	00 Agent	4:15	Bond petiso
Bunker 2	Agent	1:30	Dos cuchillos arrojadizos
Statue	Secret Agent	3:15	Animación rápida
Archives	00 Agent	1:20	Invisibilidad
Streets	Agent	1:45	Enemigos con lanzacohetes
Depot	Secret Agent	1:30	Animación lenta
Train	00 Agent	5:25	PP7 plateada
Jungle	Agent	3:45	Dos cuchillos de caza
Control	Secret Agent	10:00	Munición infinita
Caverns	00 Agent	9:30	Dos RC-P90
Cradle	Agent	2:15	PP7 dorada
Aztec	Secret Agent	9:00	Dos láseres
Egyptian	00 Agent	6:00	Todas las armas

Y además: terminando todas las misiones en Secret Agent se abre **Aztec**; todas en 00 Agent, **Egyptian**; y si pasás Egyptian en 00 Agent aparece el **modo 007**, donde vos elegís la puntería, la vida y la reacción de los enemigos.

MARIO KART 64 N64

Modo espejo: ganá la copa de oro en las cuatro copas (Mushroom, Flower, Star y Special) en 150cc. Se habilita la opción *Extra*: todas las pistas al revés, derecha por izquierda. Parece una pavada hasta que te comés la primera curva de Rainbow Road.

MITOS DE PATIO: NO GASTES FICHAS

Todos los meses nos llegan cartas preguntando por estos. Te lo decimos de una: **no existen**.

- **Sheng Long en Street Fighter II.** El maestro de Ryu que aparecía si ganabas sin que te tocaran... fue una broma del Día de los Inocentes de una revista yanqui. Nunca estuvo en el juego.
- **Luigi en Super Mario 64.** Por más que des vueltas al castillo, el hermano verde no está. Sólo Mario.
- **El nivel de las vacas en Diablo.** Tampoco existe, y Blizzard se cargó a todos: por eso el código de StarCraft se llama **there is no cow level** (ver pág. 20).

RESIDENT EVIL 2 PLAYSTATION

- **Escenario B:** al terminar el juego con Leon o Claire (escenario A), grabá cuando te lo ofrece. Con esa partida jugás la otra mitad de la historia con el otro personaje.
- **The 4th Survivor:** terminá el escenario A y después el B con calificación A. Se destraba una misión aparte con HUNK, un comando de Umbrella que tiene que escapar de la ciudad.
- **Ropa nueva:** en el escenario A, en Normal, llegá a la comisaría sin juntar ningún ítem. En la entrada aparece un zombie con chaleco de los S.T.A.R.S.: es Brad Vickers. Bajalo y larga una llave especial que abre el ropero del cuarto oscuro.
- **Armas infinitas:** si terminás rápido, grabando poco y sin usar sprays de primeros auxilios, la calificación alta te regala armas con munición infinita.

FINAL FANTASY VII PLAYSTATION

Ítems multiplicados con W-Item: equipá la materia W-Item. En combate elegila, marcá el ítem que querés duplicar (necesitás tener por lo menos dos) y usalo en cualquiera de tu grupo. Cuando te pide el segundo ítem, marcá el mismo, apretá **O** y enseguida **X**. Repetí **O**, **X**, **O**, **X**... y cada vez el contador sube uno. Ideal con Elixires.

¡PASÁ TU TRUCO!

¿Descubriste algo que nadie sabe? Mandalo por carta con tu nombre, edad y dirección. El mejor truco de cada mes se lleva **un juego original** para la consola que elijas.

PIXEL MANIJA · TRUCOS
CASILLA DE CORREO 4498
(1000) CORREO CENTRAL · CAPITAL

Y si no te aguantás hasta el mes que viene, llamá a la Línea Manija: 0-600-777-6264 (ver pág. 31).

¡GANÓ UN JUEGO!

TRUCO DEL LECTOR

GOLDENEYE: PROHIBIDO ODDJOB

"En el multi de cuatro, el que agarra a Oddjob gana siempre: es tan petiso que la mitad de los tiros le pasan por arriba. En casa lo prohibimos y ahora el que lo elige lava los platos."

Martín G., 14 años, Lanús



Damián "el Pulpo" Ferreyra en su lugar en el mundo: el fondo del local, al lado del Tekken 3.

EL CAMPEÓN DEL FICHÍN DE ONCE

"LE GANÉ A TODOS, PAPÁ"

Tiene 17 años, vive a seis cuadras de Plaza Miserere y desde que llegó el Tekken 3 nadie le saca una pelea en la máquina de la galería. Fuimos a buscarlo con un rollo de fotos y un puñado de fichas. Volvimos sin fichas.

¿POR QUÉ TE DICEN "EL PULPO"?

PULPO: Por las manos, papá. Uno del local dijo que parecía que tenía ocho, porque apretaba todo al mismo tiempo y no le erraba a ninguno. Y quedó. Mi vieja me sigue diciendo Damián, eh. Y cuando me reta, Damián Alberto.

¿CÓMO ARRANCASTE?

PULPO: A los once, con un Street Fighter II que había en el almacén de la vuelta. Me mandaban a comprar y el vuelto iba derecho a la máquina. Mi vieja contaba las monedas y nunca le cerraban las cuentas. Todavía no sabe, así que no lo pongan. Bueno, ya fue, pónganlo.

¿CUÁL ES TU JUEGO?

PULPO: Tekken 3, sin discusión. Juego con Paul y con Jin. Pero también le doy al King of Fighters '97, donde armo Iori, Kyo y Terry, y al Street Fighter Alpha 2 cuando viene alguno que quiere la vieja escuela. Al Mortal Kombat 4 le juego poco: es más para los que van a ver la sangre.

> "CON UNA SOLA FICHA ME HICE TRES HORAS UN SÁBADO"

¿CUÁNTAS FICHAS GASTÁS POR DÍA?

PULPO: Esa es la gracia: casi ninguna. Si ganás, seguís con la misma. Con una ficha me hice tres horas un sábado. Don Rubén, el dueño, me quería cobrar alquiler de la máquina.

¿Y DON RUBÉN QUÉ DICE DE VOS?

PULPO: Al principio me quería echar, porque los pibes se quedaban mirando y no ponían fichas. Después se avivó: cuando juego yo se junta gente, y todos quieren desafiarme. Ahora me deja, y hasta me guarda la mochila atrás del mostrador. Cada tanto me dice: "Pulpo, perdé una, que me fundís".

¿LO MÁS RARO QUE TE PASÓ?

PULPO: Un tipo de traje, como de cuarenta, cayó a la hora del almuerzo, puso ficha del otro lado, eligió a Eddy y me apretó todos los botones juntos. Me ganó el primer round, eh. Se agrandó, se aflojó la corbata... y le gané los dos que seguían. Volvió toda la semana a la misma hora. Ahora es amigo, me dice "maestro".

¿ODIÁS A LOS QUE JUEGAN CON EDDY APRETANDO TODO?

PULPO: No los odio, les tengo paciencia. El que aprieta todo te puede sacar un round, nunca una pelea. Te cubrís, esperás que termine la patada y lo castigás. Es como un perro que ladra: hace ruido, pero no muerde.

DICCIONARIO DEL FICHÍN

PONER DEL OTRO LADO
Meter ficha en el lado libre para desafiar al que está jugando.

APRIETABOTONES
El que toca todo a lo loco y reza.

LA COLA
Las fichas en fila arriba del tablero: marcan quién juega después.

PERFECT
Ganar el round sin que te saquen ni un pedacito de vida. Humillación total.



Sábado a la tarde: cuando el Pulpo agarra la palanca, la galería entera se amontona atrás. Don Rubén no se queja: los que miran después ponen ficha.

¿TORNEOS?

PULPO: Hicimos uno en la galería en las vacaciones de invierno pasadas: treinta y dos pibes, inscripción tres fichas. La final fue contra uno de Flores que jugaba con Hwoarang y no te dejaba respirar. Gané tres a dos. Premio: un mes de fichas gratis y una remera. La remera me queda chica, pero no me la saco.

¿TU VIEJA SABE QUE SOS CAMPEÓN?

PULPO: Mi vieja es lo más. Pero cuando vino la libreta con un cuatro en Matemática, apareció en la galería en pantuflas. Delante de todos: "Damián Alberto, a casa". Me distraje y perdí por primera vez en el año. El pibe que me ganó todavía lo cuenta.

¿TENÉS CONSOLA EN TU CASA?

PULPO: Una Play que compramos con mi hermano, juntando de los cumpleaños. Pero no es lo mismo. En el fichín tenés la palanca, los botones grandes, el ruido, la gente atrás gritando. Dicen que el Tekken 3 ya salió para la Play en Japón (ver pág. 26). Lo quiero, pero el fichín no lo cambio.

¿JUEGAN CHICAS EN LA GALERÍA?

PULPO: Cada vez más. Hay una de Almagro, Vanina, que juega con Xiaoyu y te da vuelta la pelea cuando ya la tenés perdida. La primera vez que me ganó, los pibes no paraban de gritar. Le pedí la revancha y me la dio, eh. Pero me costó.

¿FUISTE A JUGAR A OTROS FICHINES?

PULPO: A los de Lavalle, a uno de Flores, a uno de Avenida de Mayo. Cada lugar tiene su campeón y sus reglas. En algunos te miran mal si sos de afuera y ganás. Yo pongo ficha, saludo y me voy calladito. Bueno, no tan calladito.

¿QUÉ TE DICEN LOS QUE PIENSAN QUE EL FICHÍN ES PARA VAGOS?

PULPO: Que vengan un sábado. Ves pibes de todos lados, se arman amistades, hay códigos: no se le pega a la máquina, no se le saca la ficha al otro, se respeta la cola. Es como el potrero, pero con palanca.

¿QUÉ LE FALTA AL LOCAL?

PULPO: Que llegue el Marvel vs. Capcom, que dicen que ya está afuera. Y un aire acondicionado, porque en enero ahí adentro te cocinás.

¿Y DE GRANDE?

PULPO: Técnico electrónico, como mi viejo. Así, si se quema una placa, la arreglo yo. Y algún día jugar un torneo en Japón.

ÚLTIMA: ¿LE GANÁS A CUALQUIERA?

PULPO: *LE GANÉ A TODOS, PAPÁ.* **Bueno... a todos los que vinieron. El que quiera, de lunes a sábado estoy ahí después del colegio. Traigan fichas.**

HABLA DON RUBÉN, EL DUEÑO

"Al Pulpo lo conozco desde que tenía que subirse a un cajón para llegar a los botones. Es buen pibe: no rompe nada, saluda y cuando hay quilombo es el primero que separa. Eso sí: el día que pierda, cierro temprano y festejamos."

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Damián Alberto Ferreyra
APODO	El Pulpo
EDAD	17 años
BARRIO	Balvanera (Once)
ESTUDIA	5º año, técnico electrónico
JUEGO	Tekken 3
PERSONAJES	Paul y Jin; Iori en el KOF '97
RÉCORD	Una ficha, tres horas
ODIA	Las palancas flojas y los botones pegajosos

LOS 5 CONSEJOS DEL PULPO

1. **Mirá antes de poner ficha.** Fijate qué hace el que viene ganando; todos repiten algo.
2. **Cubrite.** El que ataca todo el tiempo deja huecos. Esperalos.
3. **Aprendé dos o tres personajes,** no uno solo. Si te ganan con el tuyo, te quedás sin nada.
4. **Mano firme, no dura.** Si apretás la palanca como un fierro, a la hora no te sale ni un especial.
5. **Perdé con onda.** Le das la mano, ponés otra ficha y la próxima te la cobrás.



Las manos que le dieron el apodo.

EL FICHÍN POR DENTRO

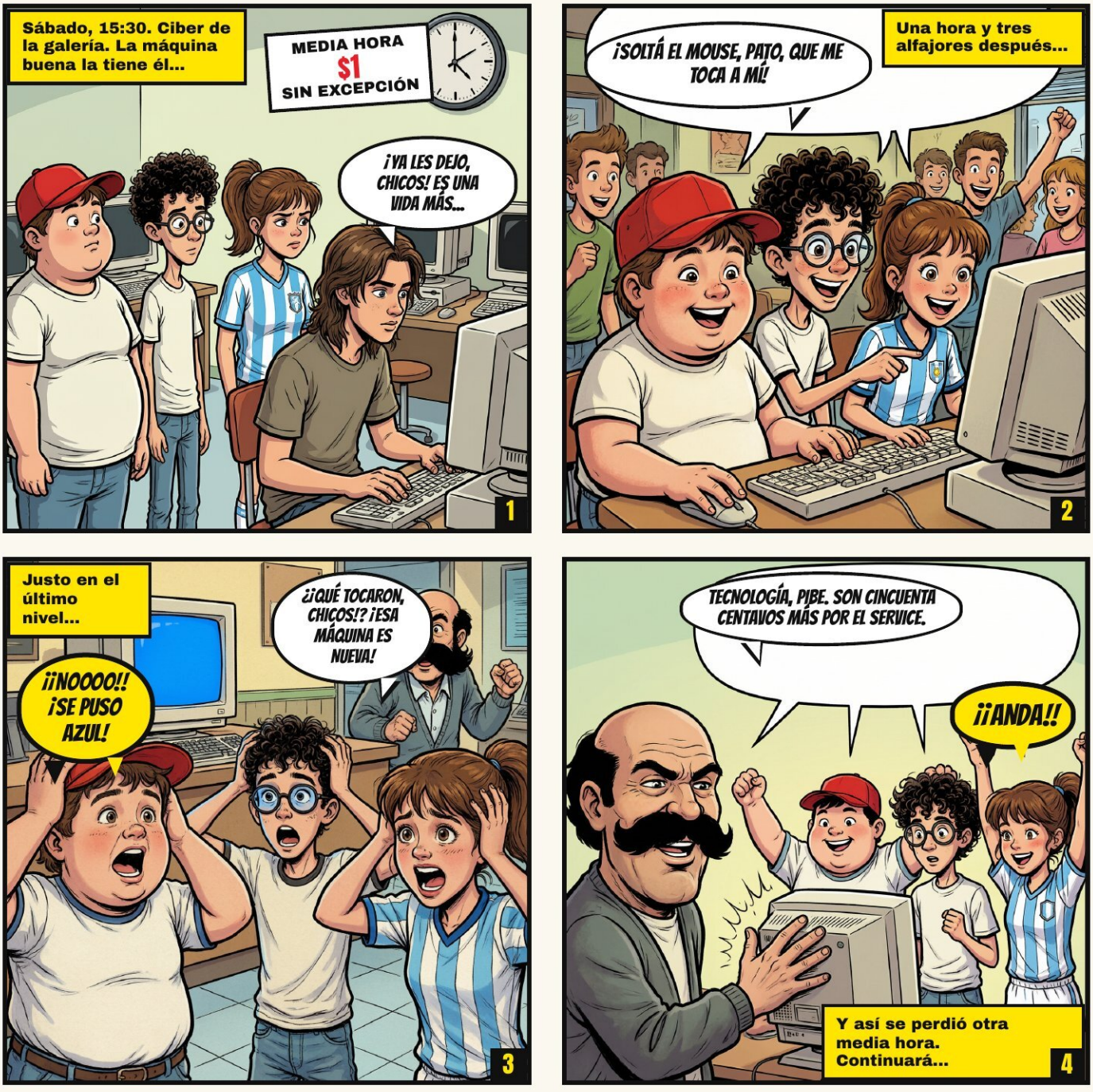
Dónde	Galería Sideral, Av. Pueyrredón al 300, Once
Ficha	$0,50 · promo: 12 fichas por $5
Horario	Lun. a sáb. de 10 a 22 · Dom. y feriados de 14 a 20
Máquinas	24
Top	Tekken 3, KOF '97, SF Alpha 2, X-Men vs. Street Fighter, Mortal Kombat 4, Metal Slug

REGLA DE LA CASA: EL QUE GANA SIGUE, EL QUE PIERDE VA A LA COLA

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 1

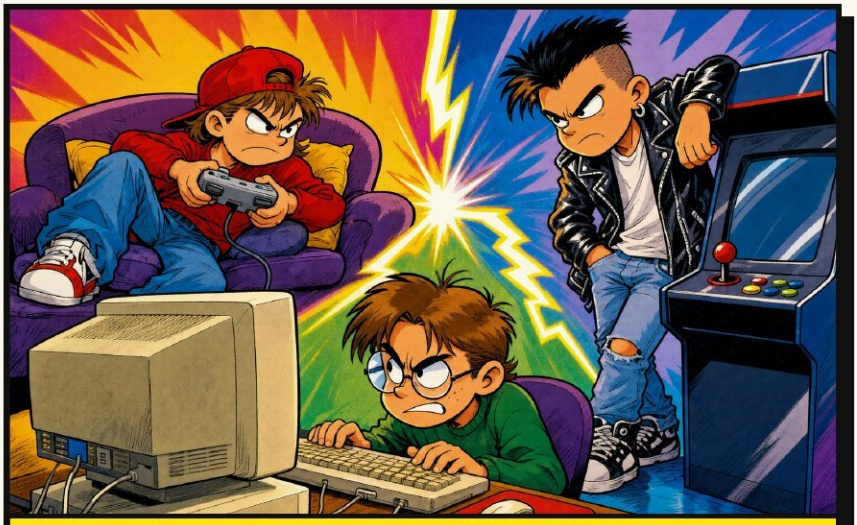
NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO



RANKING DE EXCUSAS CUANDO TE GANAN

Tras una tarde de Mario Kart 64 en la redacción.

1. "El joystick tira para la izquierda."
2. "Me dejé ganar porque sos el invitado."
3. "Me encandiló el sol en la tele."
4. "Vos elegiste al personaje roto."
5. "Mi vieja me llamó a comer justo en el último round."
6. "Este fichín se come las fichas."
7. "Con el cable tan corto no puedo jugar."
8. "Estaba probando un combo nuevo."
9. "Vos jugás todo el día; yo estudio."
10. "Esa no valía, era de práctica."



Tres tribus, un barrio y cero ganas de dar el brazo a torcer. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

SOCIOLOGÍA DE GALERÍA

¿PLAY, PC O FICHÍN?

LA DISCUSIÓN ETERNA DEL RECREO

En toda barra de amigos hay tres bandos que no se ponen de acuerdo ni para pedir una pizza. Cada uno jura que lo suyo es "lo único que vale" y mira a los otros con lástima. Hicimos trabajo de campo en livings, piezas y galerías para que los reconozcas a la primera. Ojo: capaz que sos uno de ellos. Y si no sabés de qué lado estás, abajo tenés el test definitivo. Contestá con la verdad, que nadie te mira.

EL DE LA PLAY

ESPECIE: SILLONUS JOYSTICKUS

HÁBITAT

Tirado en el sillón del living, con la tele de 20 pulgadas y el cable del joystick cruzando toda la alfombra.

FRASES TÍPICAS

"¿VISTE LOS VIDEOS DEL FINAL FANTASY?" · "ES EN 3D, PAPÁ" · "¿ME PRESTÁS LA MEMORY CARD?"

CÓMO RECONOCERLO

- Tiene un callo en el pulgar con forma de cruz.
- Sabe de memoria cuántos CDs trae cada juego.
- Guarda las cajas como si fueran de oro.
- Nunca devuelve a tiempo un juego alquilado.

EL DE LA PC

ESPECIE: MOUSEUS CONFIGURATUS

HÁBITAT

La pieza, a oscuras, iluminado por el monitor. Dice que su máquina "vuela", aunque tarda diez minutos en arrancar.

FRASES TÍPICAS

"LA PLAY NO TIENE MOUSE" · "ESPERÁ QUE INSTALO EL PARCHE" · "¿TENÉS PLACA 3D?"

CÓMO RECONOCERLO

- Se pelea a diario con el CONFIG.SYS.
- Habla de megas de RAM como otros de goles.
- La vieja le corta el teléfono cada vez que se conecta.
- Dice "bajar" en vez de "conseguir".

EL DEL FICHÍN

ESPECIE: FICHUS GALERIANUS

HÁBITAT

La galería, de parado, con el bolsillo lleno de fichas y una ronda de pibes mirando por encima del hombro.

FRASES TÍPICAS

"PONÉ FICHA Y HABLAMOS" · "EN CASA NO TIENE GRACIA, NO HAY PÚBLICO" · "DAME REVANCHA"

CÓMO RECONOCERLO

- Reconoce el ruido de cada máquina a dos cuadras.
- Saluda al encargado por el nombre.
- Su ídolo es el campeón de Once (pág. 22).
- Los pantalones le pesan por las monedas.

TEST: ¿DE QUÉ TRIBU SOS?

1 Es sábado y tenés $5. ¿Qué hacés?
A) Alquilo dos juegos en el videoclub.
B) Me compro una revista con CD de demos.
C) Los cambio todos por fichas.

2 Tu vieja grita "¡apagá eso!".
A) "¡Pará, que busco una máquina de escribir para grabar!"
B) "No puedo, se está instalando."
C) No la escucho: estoy en Once.

3 Un amigo te gana. Vos...
A) Pido revancha y elijo yo la pista.
B) Le echo la culpa al módem.
C) Pongo otra ficha sin decir una palabra.

4 El sonido más lindo del mundo:
A) El logo de la Play cuando arranca.
B) El chillido del módem conectando.
C) La ficha cayendo en la máquina.

5 Para tu cumpleaños pedís...
A) Un joystick con vibración.
B) 16 megas más de RAM.
C) Plata. En monedas.

RESULTADOS

Contá tus A, B y C. Sin trampa.

MAYORÍA A: sos de la Play. Te vamos a encontrar el domingo a las 4 de la mañana frente a la tele.

MAYORÍA B: sos de la PC. Tu máquina es mejor que la nuestra y ya nos lo hiciste saber.

MAYORÍA C: sos del fichín. Respeto: vos jugás con público y sin pausa.

EMPATE: sos un manija total. Te gusta todo y no te da vergüenza. Bienvenido: esta revista es para vos.

INFORME ESPECIAL

JAPÓN PRIMERO, ARGENTINA DESPUÉS



El estante sagrado: en el videoclub del barrio, los importados van separados, arriba y con cartelito. Alquiler: el doble que un juego "normal".

Mientras en el resto del mundo esperan, en el videoclub de la esquina ya gira el disco japonés. Bienvenidos al mundo del importado.

Pasa todos los meses: un juego sale en Japón y a las pocas semanas aparece en el estante de algún videoclub porteño, con una etiqueta escrita a mano que dice "versión japonesa". ¿Cómo llega? Valijas de viajantes, importadores chicos y algún primo que fue a visitar a la familia.

La lógica es simple: los japoneses juegan primero, los yanquis después y nosotros, cuando llega. Salvo que tengas un videoclub manija a la vuelta. Acá te contamos qué está girando este mes y cómo funciona el negocio.

GIRANDO ESTE MES

Tekken 3 · Parasite Eve · Xenogears · Pocket Monsters. Fichas abajo y en la pág. 27.

EL CARTELITO

"Versión japonesa" quiere decir: caja que no entendés, manual en japonés y la promesa de jugar algo que tus amigos van a ver en meses.

LA PLAY "PREPARADA"

Acá viene la letra chica. Una PlayStation común no lee discos de otra región: para eso hay que "prepararla", y muchos negocios lo ofrecen. Nosotros no te vamos a explicar cómo ni te lo recomendamos: perdés la garantía y si cae en malas manos, chau consola. Además, la tele tiene que ser binorma; si no, lo ves en blanco y negro.

EL AMIGO TRADUCTOR

Con un juego de piñas alcanza con apretar botones. Con un RPG, sin traductor no pasás del primer pueblo. Por eso cotiza en alza el amigo que estudia japonés (o dice que estudia) y te pasa los menús anotados en una hoja de carpeta.

¿Y CUÁNTO SALE?

Alquilar un importado cuesta el doble que un juego común, y por un solo día. Comprarlo, ni preguntes. Y si lo rayás, lo pagás. Los más avivados lo reservan por teléfono el día anterior y pasan a buscarlo apenas abre el local.

DICCIONARIO DEL IMPORTADO

NTSC-J
Norma japonesa. Si tu tele no la banca, chau colores.

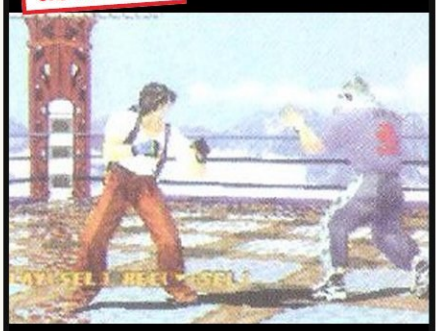
"TE LO TRAEN"
Nadie sabe quién. En dos semanas está.

MANUAL EN JAPONÉS
Sirve para mirar los dibujitos. Y nada más.

"ES IGUAL AL YANQUI"
Mentira piadosa del que te lo quiere alquilar.

"VOLVÉ EL JUEVES"
Lo tiene el sobrino del dueño.

JAPÓN: MARZO



TEKKEN 3

El que todos fueron a buscar. Namco pasó a la Play su fichín de 1997 y en Japón salió a fines de marzo. La versión americana salió hace poquito, pero acá el disco ponja llegó antes y hay lista de espera.

Hay generación nueva: Jin Kazama (hijo de Jun y Kazuya), Hwoarang, Eddy Gordo con su capoeira, Ling Xiaoyu y Forest Law, entre otros. Ahora se puede esquivar hacia los costados y hay modos nuevos como el Tekken Force y el delirante Tekken Ball. Los menús vienen casi todos en inglés: no hace falta traductor.

EMPRESA
Namco

SISTEMA
PlayStation (1 CD)

GÉNERO
Pelea 3D, 1-2 jugadores

SALIDA EN JAPÓN
Marzo de 1998

IDIOMA
Casi todo en inglés

VEREDICTO
Imprescindible. Alquilalo ya.



PARASITE EVE

SQUARE · PLAYSTATION · 2 CDS

Square deja la fantasía y se va a Nueva York: Aya Brea, policía novata, ve cómo en plena ópera de Nochebuena el público se prende fuego solo. Mezcla de RPG y película de terror, con combates en tiempo real dentro de un área de alcance.

La música es de Yoko Shimomura. Todo el texto en japonés: sin ayuda, perdés la mitad de la historia.

DIFICULTAD ■■■■□ **IDIOMA**



XENOGEARS

SQUARE · PLAYSTATION · 2 CDS

El RPG más largo y enrollado del año. Fei Fong Wong, un pibe que vive tranquilo en un pueblito, termina arriba de un robot gigante llamado Weltall. Peleas a pie con combos y peleas en "Gears", los mechas.

La banda de sonido es de Yasunori Mitsuda, el de Chrono Trigger. Montañas de diálogo en japonés: sólo para valientes.

DIFICULTAD ■■■■■ **IDIOMA**



POCKET MONSTERS

NINTENDO · GAME BOY · DESDE 1996

En Japón es una locura: cartucho, dibujitos en la tele, cartas y muñecos. Hay que atrapar 151 monstruos y para completar la colección hay que cambiar con amigos por el cable Link. Salió en versiones Roja y Verde, y después la Azul.

El Game Boy lee cartuchos de cualquier lado; el drama es leer el japonés. En América todavía no salió.

DIFICULTAD ■■■□□ **IDIOMA**

COMPRO · VENDO · CANJEO

Los clasificados de los lectores. Gratis, como corresponde.

Vendo PlayStation con 2 joysticks y Memory Card, en caja, impecable. $260. Martín, 16 años. **983-4412**, Caballito.

Canjeo Final Fantasy VII completo (3 CDs, caja y manual) por Gran Turismo + otro juego. Lucas. **571-2290**, Villa Urquiza.

Compro Controller Pak para Nintendo 64, que funcione. Pago bien. Nico. **702-1185**, Palermo.

Vendo Super Nintendo con 6 cartuchos, entre ellos Donkey Kong Country. $150 todo. Pablo. **653-9017**, Flores.

Compro cartuchos de Game Boy en buen estado, mejor si traen caja. Caro. **635-1928**, Villa Luro.

Canjeo Sega Genesis con Sonic 3 y Mortal Kombat por Game Boy Pocket. Seba. **658-3374**, Ramos Mejía.

Vendo placa 3D Voodoo, cuatro meses de uso, con caja y disquetes. $120. Germán. **932-5578**, Almagro.

Canjeo Tomb Raider II por Resident Evil 2 (los dos CDs, sin rayas). Maxi. **773-5016**, Saavedra.

Compro traducción de Xenogears, aunque sea fotocopiada o a mano. Fede. **784-2061**, Belgrano.

Busco pibes con PC para armar red los sábados y jugar Quake II. Diego. **245-8803**, Parque Chacabuco.

Vendo joystick arcade para PC, poco uso, ideal para juegos de pelea. $45. Rodri. **862-0455**, Once.

Canjeo Crash Bandicoot 2 por Tekken 3 (japonés o americano, me da igual). Sofi, 14. **957-6620**, Boedo.

Compro Memory Card para la Play, aunque sea de las chiquitas. Hasta $15. Juani. **821-3349**, Villa del Parque.

Busco manual en castellano de Final Fantasy VII, aunque sea fotocopia. Lean. **431-7752**, San Telmo.

Vendo Nintendo 64 con GoldenEye y Mario 64, un joystick. $230. Ariel. **672-4418**, Liniers.

Mandá tu aviso a la casilla de la pág. 29. Pixel Manija no se hace responsable por los canjes: probá el juego antes de dar el tuyo.

BRONCAS, RANKINGS Y CHAMUYO GAMER

Nº 1 Y YA NOS LLUEVEN CARTAS

¿Cómo puede ser que una revista que recién sale ya tenga correo? Fácil: desde que pegamos los afiches de preventa en galerías, fichines y videoclubes, el cartero no para de tocar el timbre de la redacción. Hay preguntas, quejas, dibujos, chismes y hasta un par de amenazas (cariñosas). Acá van las primeras. Las respuestas, como corresponde, van con cariño y con chicana.



Así está el escritorio del correo. Tranquilos: las leemos todas.

EZEQUIEL S. · 16 AÑOS · VILLA CRESPO

¿CUÁNDO LLEGA LA DREAMCAST?

Mi primo dice que en agosto ya la venden en una galería de Florida y que sale 300 pesos. Yo junté 140 de mi cumpleaños. ¿Es verdad? ¿Me alcanza para la seña?

PM: Ezequiel, tu primo te está tomando el pelo. Sega presentó la Dreamcast el 21 de mayo en Tokio y ni los japoneses la pueden comprar todavía: allá sale a fin de año. ¿A la Argentina? Si llega en 1999, festejá. Guardá esos 140 en el colchón y leé todo lo que se sabe en la pág. 14.

GONZALO I. · 17 AÑOS · LANÚS

CARTUCHOS CARÍSIMOS

¿Me explican por qué un cartucho de Nintendo 64 sale casi 90 pesos y un juego de la Play mucho menos? Para comprarme Mario Kart tuve que cortar el pasto de toda la cuadra. Es una estafa.

PM: El cartucho trae chips adentro, y fabricarlo sale bastante más que prensar un CD. A cambio, carga al toque y no se raya. Consejo de la redacción: hacé vaquita con dos amigos y roten los juegos. Y seguí cortando pasto, que GoldenEye de a cuatro vale cada centavo.

MATÍAS R. · 11 AÑOS · MORÓN

¡TRUCOS DE CRASH!

Hola Pixel Manija, soy re fan de Crash. En el 2 no paso los niveles del osito polar, me caigo siempre en el mismo pozo. Mi hermano dice que hay un truco para tener vidas infinitas. ¿Lo publican? Chau.

PM: Matías, nosotros no publicamos un truco que no hayamos probado, y este mes la sección de trucos (págs. 20 y 21) ya estaba llena con GoldenEye, Resident Evil 2 y compañía. Crash ya está anotado en la lista para los próximos números. Mientras tanto: con el osito no te apures y mirá los pozos antes de saltar. Y a tu hermano decile que no flashee.

CAROLINA B. · 14 AÑOS · MATADEROS

PARA QUE LO LEA MI HERMANO

Mi hermano Federico (16) dice que las chicas no saben jugar. Le gano siempre en Mario Kart 64 y el sábado en el fichín de la galería lo dejé sin fichas. Publiquen esto, porque a mí no me cree.

PM: Publicado, Carolina. Federico: ya está por escrito y en una revista, no hay vuelta atrás. Si querés revancha, la redacción se ofrece como árbitro neutral. (Mentira: vamos con Carolina.)

JUAN PABLO L. · 15 AÑOS · VILLA MARÍA, CÓRDOBA

DESDE EL INTERIOR

Acá las revistas de juegos llegan tarde y en el kiosco de la terminal me dicen que no les mandan. ¿Cómo hago para conseguir Pixel Manija? ¿O me tengo que mudar a Buenos Aires?

PM: Quedate en Villa María, que allá se come mejor. Pedile a tu kiosquero que la encargue a su distribuidor: llega a todo el país, con un recargo de $0,30 por el envío. Si igual no aparece, escribinos a la casilla de la pág. 29 y lo resolvemos. Un saludo a todo el interior manija.

NICOLÁS F. · 15 AÑOS · CABALLITO

¿PLAY O 64?

Mis viejos me prometieron una consola para fin de año si apruebo todas las materias. ¿Cuál me conviene, la PlayStation o la Nintendo 64? En el colegio están todos divididos y ya hubo dos peleas.

PM: Si te gustan los RPG, las carreras y los juegos de pelea, y querés alquilar a lo loco en el videoclub, la Play. Si vas a jugar con amigos en la misma tele, la 64 con sus cuatro joysticks la rompe. Lo que no tiene truco es aprobar todo: ahí estás solo.

FLORENCIA D. · 16 AÑOS · QUILMES

MUNDIAL EN LA TELE Y EN LA PLAY

¿Hay algún juego del Mundial con la Selección? Quiero jugar Argentina contra Japón antes del partido del 14 para ver qué pasa.

PM: Tenés World Cup 98 de EA Sports, con las selecciones del Mundial de Francia. Está en las noticias de la pág. 5. Eso sí: si perdés con Japón en la Play, no es un presagio. Es que jugás mal.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿El póster viene doble? Mi hermano ya pidió la mitad." **Ale, 10, Lugano.** Viene uno solo, Ale: negociá.

CORREO DE LECTORES

RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes en las cartas de la preventa. Las flechitas comparan con la encuesta piloto que hicimos en mayo en fichines y videoclubes.

1	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	▲	412 v.
2	**FINAL FANTASY VII** Square · PlayStation	▼	389 v.
3	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	▲	344 v.
4	**GRAN TURISMO** Polyphony · PlayStation	—	301 v.
5	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	Nuevo	287 v.
6	**CRASH BANDICOOT 2** Naughty Dog · PlayStation	▼	240 v.
7	**STARCRAFT** Blizzard · PC	▲	198 v.
8	**MARIO KART 64** Nintendo · Nintendo 64	▼	176 v.
9	**WORLD CUP 98** EA Sports · PS / N64 / PC	Nuevo	151 v.
10	**QUAKE II** id Software · PC	—	133 v.

DIBUJO DEL MES



TOMÁS A. · 13 AÑOS · PARQUE PATRICIOS

Crash en hoja cuadriculada, con lápices de colores y mucha onda. Tomás se lleva una remera de Pixel Manija. ¡Felicitaciones, maestro!



MENCIÓN ESPECIAL

Agustina M., 10 años, Ituzaingó: un héroe contra un dragón que da miedo de verdad.

DIEGO R. · 18 AÑOS · AVELLANEDA

LA PC ES LO ÚNICO

La Play es un juguete para nenes. Quake II en red, StarCraft, Age of Empires: eso es jugar. Hagan más notas de PC y menos de consolas.

PM: Diego, tenés PC Master en las págs. 18 y 19, así que no te quejes. Y hacé el test de la pág. 25: te apostamos una gaseosa a que te sale fichín.

MARTÍN G. · 13 AÑOS · BANFIELD

¿EXISTE SHENG LONG?

Un pibe del colegio jura que en el Street Fighter II hay un personaje secreto que se llama Sheng Long y que aparece si ganás sin que te toquen. ¿Es verdad?

PM: No existe. Fue una broma de una revista yanqui por el Día de los Inocentes de allá (el 1º de abril) en 1992, y todavía da vueltas por las galerías. Lo que sí existe es el pibe que se la cree: no seas vos.

LUCÍA P. · 13 AÑOS · FLORES

DISCO RAYADO

Alquilé Resident Evil 2 y el segundo CD estaba rayado. Justo cuando se ponía buenísimo, se trabó. El del videoclub dice que ya vino así. ¿Qué hago?

PM: Primero, respirá. Segundo, volvé con el disco y pedí otra copia. Tercero, regla de oro del alquiler: mirá siempre el CD a contraluz delante del empleado antes de llevártelo.

SEBA O. · 14 AÑOS · CIUDADELA

QUIERO HACER JUEGOS

De grande quiero hacer videojuegos como los de Square. ¿Dónde se estudia eso en la Argentina?

PM: Carrera de videojuegos, acá, no hay. Lo que sí: estudiá programación, metele a la matemática y al inglés y empezá a dibujar o programar cosas chiquitas en tu PC. Cuando seas famoso, acordate de esta revista.

ESCRIBINOS

Contanos qué jugás, qué te bronca y qué querés ver en la revista. Mandá cartas, dibujos y avisos para los clasificados a:

PIXEL MANIJA
CASILLA DE CORREO 4498
(1000) CORREO CENTRAL
CAPITAL
Sección Correo

- Poné nombre, edad y barrio o ciudad.
- Dibujos con lápiz bien marcado. No devolvemos originales.
- Votá tus 3 juegos favoritos para el Ranking Manija.
- Avisos de Compro, Vendo y Canjeo: gratis, hasta 25 palabras y con teléfono.

¡LAS LEEMOS TODAS!

PRÓXIMO NÚMERO

JULIO 1998

Nº 2



TENCHU: EL NINJA QUE NO HACE RUIDO

Lo jugamos en la versión japonesa y no lo podemos largar: matar sin que te vean, colgarse de los techos con el gancho y desaparecer en la sombra. Te contamos todo antes de que llegue en inglés.

SPYRO THE DRAGON

El dragón violeta de Insomniac, a fondo: mundos, jefes y todo lo que mostró en el E3.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Viajes en el tiempo, vehículos nuevos y lo que sabemos del regreso del marsupial.

ESPECIAL MUNDIAL

Copa del Mundo: Francia 98 contra los otros juegos de fútbol: cuál conviene para el picado de la consola.

Y ADEMÁS

Más trucos salvadores, el correo de lectores, el Ranking Manija y un concurso nuevo.

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA PLAYSTATION!

Para arrancar con todo, en el Nº 1 sorteamos una consola entre todos los que contesten bien esta pregunta. Fácil, si leíste la revista:

¿En qué ciudad presentó Sega la Dreamcast el 21 de mayo?
Pista: la respuesta está en la página 4.

1ER PREMIO
Una PlayStation con dos joysticks y una Memory Card.

2º AL 5º PREMIO
Un juego original para la consola que elijas.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 1

RESPUESTA _____

NOMBRE Y APELLIDO _____ EDAD _____

DIRECCIÓN _____

LOCALIDAD _____ C.P. _____

TELÉFONO _____ ¿QUÉ CONSOLA TENÉS? _____

Mandá el cupón (vale fotocopia) en un sobre a **Pixel Manija · Concurso Nº 1 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 24/7/98. El sorteo se hace el 28/7/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 3. Premios 2º al 5º gentileza de Mundo Joystick. Válido para todo el país. No pueden participar empleados de la editorial ni sus familiares.

PIXEL MANIJA

DIRECTOR
Gustavo Ferraro

JEFE DE REDACCIÓN
Martín Ledesma

REDACTORES
Lucía Bértola, Diego Sanz, Pablo Iturralde

DISEÑO Y ARMADO
Hernán Kowalski

HISTORIETA
Nacho "Tinta" Ferreyra

COLABORADORES
Sebastián Ruiz Díaz, Florencia Gaitán, Ezequiel Mansilla

CORRECCIÓN
Ana María Vidal

PUBLICIDAD
Roberto Quiroga · 383-7715

Pixel Manija es una publicación mensual de **Ediciones Ciclón S.A.**, Av. Belgrano 1580, 4º "B" (1093) Capital Federal. Tel./Fax: 383-7712.

Correspondencia: Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital.

Distribución en Capital: Distribuidora Rivadavia Hnos., Saavedra 941. Interior: Distribuidora Litoral S.A., Av. Juan de Garay 2330.

Impreso en Gráfica Talar S.A., Pergamino 3150, Capital.

Registro de la Propiedad Intelectual en trámite. Precio de tapa $2,90. Recargo envío al interior $0,30. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización. Las marcas y personajes citados pertenecen a sus respectivos dueños. **Impreso en Argentina.**

¿TRABADO? ¿SIN VIDAS?

LÍNEA MANÍJA

¡LOS TRUCOS TE LOS CANTAMOS POR TELÉFONO!

Ese jefe que no podés pasar, la llave que no encontrás, el código para tener todas las armas. Agarrá el tubo, marcá y en un minuto volvés a jugar. Atendemos las 24 horas, los 365 días, feriados y domingos de Mundial incluidos.

LOS MÁS PEDIDOS DE LA SEMANA

1	Resident Evil 2	PLAYSTATION
2	GoldenEye 007	NINTENDO 64
3	Final Fantasy VII	PLAYSTATION
4	StarCraft	PC
5	Gran Turismo	PLAYSTATION



LLAMÁ YA DESDE TODO EL PAÍS

0-600-777-6264

1	**PLAYSTATION** Trucos de la A a la Z	2	**NINTENDO 64** Códigos y secretos	3	**PC** Claves para tu computadora
4	**TRUCOS DEL MES** Se renuevan todas las semanas	5	**PASSWORDS** Arrancá desde el nivel que quieras	6	**PASO A PASO** Cómo pasar jefes y zonas difíciles
7	**LANZAMIENTOS** Lo que sale este mes	8	**DEJÁ TU TRUCO** Grabalo: si sale publicado, ganás	9	**RANKING** Votá tu juego favorito del mes
*	**REPETIR** Volvé a escuchar el truco	0	**MENÚ PRINCIPAL** Volvé al comienzo	#	**SALIR** Y a jugar se ha dicho

PEDÍ PERMISO A TUS VIEJOS

Costo del minuto: $0,98 + IVA desde teléfonos de línea de todo el país. Duración promedio de la llamada: 3 minutos. Servicio sólo para teléfonos con discado por tonos. Menores de 18 años: llamá con autorización de tus padres o de quien pague la cuenta del teléfono. Responsable: Ediciones Ciclón S.A., Av. Belgrano 1580, 4º "B" (1093) Capital Federal.

UN SERVICIO DE PIXEL MANÍJA

PIXELITOS

¡EL SNACK QUE SE JUEGA!



AHORA EN 3 SABORES

- QUESO POWER
- KETCHUP TURBO
- JAMÓN NIVEL 2

Y PARA BAJARLOS
TURBO
GASEOSA SABOR NARANJA

JUNTÁ Y GANÁ

LA PROMO MÁS MANIJA DEL INVIERNO

1
JUNTÁ
10 envoltorios de Pixelitos, o 5 envoltorios y 5 tapitas de Turbo.

2
MANDALOS
En un sobre con tu nombre, edad, dirección y teléfono.

3
GANÁ
Cada sobre participa del sorteo mensual. ¡Mandá todos los que quieras!

SORTEAMOS
10 PLAYSTATION
Y
10 NINTENDO 64

¡TAPITA GANADORA!
Fijate abajo de la tapita de Turbo: podés llevarte una pelota, una gorra o un pack de Pixelitos al instante.

Promoción válida en todo el país del 1/6/98 al 31/8/98. Enviá los envoltorios a "Promo Juntá y Ganá", Casilla de Correo 2071, (1000) Correo Central, Capital Federal. Sorteos ante escribano público el último viernes de junio, julio y agosto. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano del paquete de Pixelitos. Bases y condiciones en los puntos de venta. Snacks del Plata S.A. y Embotelladora del Sur S.A. Imágenes ilustrativas.