MEGATÓN

EL ALFAJOR QUE TE RECARGA LA ENERGÍA

¡AHORA TRIPLE! MÁS DULCE DE LECHE

ELEGÍ TU NIVEL

- NEGRO · BAÑO DE CHOCOLATE
- BLANCO · BAÑO DE AZÚCAR
- TRIPLE · EL JEFE FINAL

TU ENERGÍA DESPUÉS DE DOS HORAS DE JOYSTICK:

DESPUÉS DE UN MEGATÓN:

ÁLBUM MEGATÓN: PLANETA JOYSTICK

120 FIGURITAS DE CONSOLAS, RÉCORDS, CURIOSIDADES Y TRUCOS. ¡CADA ALFAJOR TRAE UN SOBRE DE 3!

1 PEDÍ EL ÁLBUM
Gratis en tu kiosco con 3 envoltorios de Megatón, mientras dure la existencia.

2 LLENALO
Cambiá las repetidas en el recreo. Hay 12 figuritas difíciles con brillo.

3 CANJEALO
Con el álbum completo te llevás una pelota de cuero o una gorra oficial de la promo.

ADEMÁS SORTEAMOS 5 PLAYSTATION Y 5 NINTENDO 64 ENTRE LOS ÁLBUMES COMPLETOS

¡SOBRE DORADO!
Si tu sobre de figuritas viene dorado, ganaste un joystick al instante. Canjealo en el kiosco con el sobre sin abrir.

Promoción válida en todo el país del 15/7/98 al 30/11/98 o hasta agotar stock de 200.000 álbumes. Álbumes completos a "Promo Planeta Joystick", Casilla de Correo 1187, (1000) Correo Central, Capital Federal. Sorteo ante escribano público el 11/12/98. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano del envoltorio de Megatón. Bases y condiciones en los puntos de venta. Golosinas Rioplatenses S.A. Imágenes ilustrativas.

32 páginas + póster gigante + trucos

¡VACACIONES DE INVIERNO!

PIXEL MANIA

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
- SATURN · 16 BITS
- ARCADE

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

PÓSTER GIGANTE

EN EL CENTRO: LA GUERRA DE LAS CONSOLAS, DEL FAMILY A LA DREAMCAST

ESPECIAL PLAYSTATION:

TENCHU · MORTAL KOMBAT 4 · COPA DEL MUNDO

El ninja japonés, el regreso del Kombat y cuál es el mejor fútbol de la Play

¡ESPECIAL MUNDIAL! EL PICADO SIGUE EN LA PLAY

ÚLTIMO MOMENTO: DREAMCAST Y FINAL FANTASY VIII

FECHAS, JUEGOS Y TODO LO QUE SE MOSTRÓ EN JUNIO Y JULIO

LO QUE SE VIENE:

SPYRO · CRASH 3: WARPED

Y la Saturn, el Súper y la Mega Drive: los que no se rinden

N64 AL PALO:

BANJO-KAZOOIE · F-ZERO X · MISSION: IMPOSSIBLE



¡LO JUGAMOS! ASÍ ES LA CAJA JAPONESA

TRUCOS SALVADORES

Códigos probados para Play, N64, PC y los 16 bits

PC MASTER:

UNREAL · COMMANDOS · FF VII PARA PC

Y la placa 3D que te conviene

ENTREVISTA:

La piba que nadie le gana al King of Fighters en Lavalle

"ME DICEN LA REINA DEL FICHÍN"

MEGA INFORME · VERSIÓN JAPONESA

TENCHU

EL NINJA QUE NO HACE RUIDO

Lo jugamos en japonés: matar sin que te vean

BANJO-KAZOOIE

TIRA CÓMICA:

LOS PIBES DEL CIBER

Episodio 2: llegó la red y nadie quiere volver a casa

HUMOR ARGENTO:

EL PICADO DE LA PLAY

Los 8 personajes que no faltan en un torneo de living

IMPORTACIÓN LOCA

Musashiden con la demo de FF VIII, Rival Schools y Tomba

+ Correo de lectores

$2,90

9 771998 060019 · 00002

CIBER · JUEGOS EN RED · INTERNET ▪ AMBIENTE CALEFACCIONADO ▪ ABIERTO LOS 7 DÍAS

CIBER NEUTRÓN

JUGÁ CONTRA TUS AMIGOS, NO CONTRA LA MÁQUINA

LLEGÓ LA RED AL BARRIO

Ocho computadoras conectadas entre sí para que juegues contra tus amigos en la misma sala. Vos en una punta, él en la otra, y que gane el mejor.

- PENTIUM II 233 MHZ · 32 MB DE RAM
- ACELERADORA 3D EN TODAS LAS MÁQUINAS
- MONITORES DE 15" · AURICULARES Y JOYSTICK
- INTERNET: NAVEGÁ Y MANDÁ TU E-MAIL

QUAKE II Deathmatch de 8 jugadores	**STARCRAFT** Partidas de 2 contra 2
AGE OF EMPIRES Hasta 8 imperios	**NEED FOR SPEED III** Carreras de a 8



TORNEO DE QUAKE II · SÁBADO 25 DE JULIO

Inscripción $5 hasta el viernes 24. Eliminatorias de a cuatro, final mano a mano. Premio al campeón: 30 horas gratis y un mouse de tres botones.

¿CUMPLEAÑOS? FESTEJALO EN RED

Reservá la sala entera para vos y siete amigos: tres horas de juego, gaseosa y pizza para todos. Consultá precio por teléfono.

JUEGOS EN RED		INTERNET		ADEMÁS	
La hora	$3	La hora	$5	Impresión color	$1
Pack 5 horas	$12	Media hora	$3	Escaneo	$1
Trasnoche (vie. y sáb.)	$10	Cuenta de e-mail	gratis	Curso de Internet	$20

Precios vigentes en julio de 1998. Menores de 14 años, con autorización firmada por los padres para la trasnoche. Prohibido fumar en la sala.

GALERÍA AVENIDA · FLORES
Av. Rivadavia 6870, Local 12 (frente a la plaza)
Tel. 612-0948
A dos cuadras de la estación Flores del Sarmiento

HORARIO NORMAL: LUNES A SÁBADOS 10 A 22 HS · DOMINGOS 14 A 22 HS
VACACIONES (20/7 AL 31/7): TODOS LOS DÍAS 10 A 24 HS

¿TRABADO? ¿SIN VIDAS? ¿VACACIONES?

LÍNEA MANIJA

¡TRUCOS NUEVOS TODAS LAS SEMANAS! VACACIONES DE INVIERNO



Sofi, 14 años, Caballito: "Me trabé en Banjo y en dos minutos ya tenía el truco anotado en el cuaderno".

¡LOS TRUCOS TE LOS CANTAMOS POR TELÉFONO!

¿Te trabaste en un jefe? ¿No te sale el Kombat Kode? Agarrá el tubo, marcá y en un minuto volvés a jugar. Atendemos las 24 horas, los 365 días: en las vacaciones de invierno, más que nunca.

LOS MÁS PEDIDOS DE LA SEMANA

1	Banjo-Kazooie	¡ENTRÓ!	NINTENDO 64
2	Mortal Kombat 4	¡ENTRÓ!	PLAYSTATION
3	Tenchu	¡ENTRÓ!	PLAYSTATION (JAPONÉS)
4	GoldenEye 007	BAJÓ	NINTENDO 64
5	Final Fantasy VII	BAJÓ	PLAYSTATION
6	Resident Evil 2	BAJÓ	PLAYSTATION

ESTA SEMANA, EN LA OPCIÓN 4:
Los 18 Kombat Kodes de Mortal Kombat 4 y los códigos de Cheato de Banjo-Kazooie, dictados despacito para que los anotes.

LLAMÁ YA DESDE TODO EL PAÍS **0-600-777-6264**

RECORTALA Y PEGALA AL LADO DEL TELÉFONO

EL MENÚ DE LA LÍNEA MANIJA

MARCÁ LA OPCIÓN CON EL TECLADO — Fijate que tu teléfono esté en tonos.

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** 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

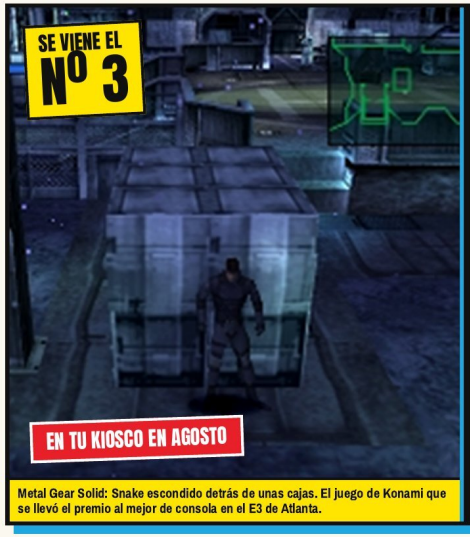
PEDÍ PERMISO A TUS VIEJOS

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 Cicrón S.A., Av. Belgrano 1580, 4º "B" (1093) Capital Federal.

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

PRÓXIMO NÚMERO

AGOSTO 1998 · Nº 3



Metal Gear Solid: Snake escondido detrás de unas cajas. El juego de Konami que se llevó el premio al mejor de consola en el E3 de Atlanta.

METAL GEAR SOLID: TODO LO QUE SE SABE

El mejor juego de consola del E3 sale el 3 de septiembre en Japón, en dos CD. Te contamos todo: las demos de Suikoden II y Silent Hill, el "Premium Package" y cuándo llega en inglés.

F-ZERO X — N64

Sale el 14/7 en Japón y ya lo encargamos: 30 naves en pista a 60 cuadros por segundo. A fondo.

ISS PRO 98 — PLAYSTATION

Llega a EE.UU. a fin de julio y lo enfrentamos con los del Especial Mundial. ¿Quién gana?

POKÉMON — GAME BOY

Llega a EE.UU. el 28/9 con la serie de TV. Qué es, por qué en Japón están locos y si llega acá.

TOMBA! — PLAYSTATION

La versión en inglés de Ore! Tomba: eventos, Adventure Points y siete cerdos malvados.

Y ADEMÁS

Los ganadores del concurso del Nº 1, trucos salvadores, correo y el Ranking Manija.

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA NINTENDO 64!

Segundo número, segundo concurso, y esta vez sorteamos la consola de Nintendo entre todos los que contesten bien esta pregunta. Fácil, si leíste la revista:

¿Qué juego de Square trae la demo de Final Fantasy VIII?

Pistas: la respuesta está en las páginas 4 y 26.

1ER PREMIO
Una Nintendo 64 con un joystick extra.



2º AL 5º PREMIO
Un juego original, gentileza de Ciber Neutrón.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 2

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 2 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital.** Recibimos sobres hasta el 21/8/98. El sorteo se hace el 25/8/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 4. Premios 2º al 5º gentileza de Ciber Neutrón (ver aviso en la pág. 2). Válido para todo el país. No pueden participar empleados de la editorial ni sus familiares.

¿Y EL DEL Nº 1? Sigue abierto: recibimos sobres hasta el 24/7/98 y los ganadores de la PlayStation salen en el Nº 3.

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.**

SUMARIO

Año 1 · Nº 2 · JULIO 1998

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 **NOTICIAS**
La Dreamcast ya tiene fecha, Final Fantasy VIII, Zelda, Metal Gear Solid y el Rumorómetro

6 **ESPECIAL PLAYSTATION: TENCHU**
Mega informe del ninja japonés: sigilo, gancho y Ki

8 **ESPECIAL PLAYSTATION: MORTAL KOMBAT 4**
Review + GTA, Vigilante 8, Granstream Saga y X-Men vs. Street Fighter

10 **ESPECIAL PLAYSTATION: ESPECIAL MUNDIAL**
Cuatro juegos de fútbol, cara a cara

12 **N64 AL PALO**
Banjo-Kazooie a fondo, F-Zero X y Mission: Impossible

14 **LO QUE SE VIENE**
Spyro, Crash 3: Warped, la Saturn y los 16 bits que no se rinden

16 **PÓSTER GIGANTE**
La guerra de las consolas: de la Family a la ¿Dreamcast?

18 **PC MASTER**
Unreal, Final Fantasy VII para PC, Commandos y la placa 3D que te conviene

20 **TRUCOS SALVADORES**
Especial vacaciones: códigos para Play, N64, PC y 16 bits

22 **ENTREVISTA**
La reina del fichín de Lavalle: nadie le gana al King of Fighters

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber: llegó la red

25 **HUMOR ARGENTO**
El picado de la Play

26 **IMPORTACIÓN LOCA**
Japón primero: Musashiden, Rival Schools, Ore! Tomba + la valija de Miami

28 **CORREO DE LECTORES**
Respuestas al Nº 1, broncas por Holanda y el Ranking Manija

30 **PRÓXIMO NÚMERO**
Metal Gear Solid, F-Zero X y Pokémon + staff

LA REDACCIÓN, 30 DE JUNIO



El grito del gol de Zanetti a Inglaterra. Cuatro días después, Bergkamp nos dejó mudos: la foto de ese sábado no la vas a ver nunca.

EDITORIAL

VOLVIMOS CON LA MANIJA

Cuando salió el Nº 1 pensamos que nos iban a leer nuestras viejas y tres amigos del barrio. Nos equivocamos feo: la casilla de correo no dio abasto.

Llegaron cartas de Mendoza, de Bahía Blanca, de Tucumán, de Morón y de un pibe de Río Gallegos que jura que juega con guantes. Nos felicitaron, nos reclamaron puntajes, nos mandaron récords imposibles y dibujos que dan envidia. También nos retaron, y está bien: para eso estamos. Las contestamos en el correo de la **pág. 28**.

Después, el Mundial. ¿Qué te vamos a decir? Le ganamos a Japón, a Jamaica y a Croacia sin que nos hicieran un gol, a los ingleses por penales con Roa atajando todo, y cuando ya nos veíamos en la semi apareció Bergkamp en el último minuto. Ese sábado la redacción quedó en silencio y el lunes nadie quiso prender la Play. El domingo Francia le ganó 3 a 0 a Brasil y salió campeón en su casa. Que le aproveche.

Pero la pelota sigue en la Play, y lo prometido es deuda: el mega informe de Tenchu, la review de Mortal Kombat 4, un Especial Mundial para la revancha en el living, Banjo-Kazooie de punta a punta, Spyro y Crash 3 en Lo que se viene, y un póster con la guerra de las consolas para empapelar la pieza.

Además arrancan las vacaciones de invierno: dos semanas sin colegio, el videoclub abierto hasta tarde y el ciber de la galería lleno desde temprano. Para eso hay trucos para terminar lo que dejaste por la mitad, la piba que nadie le gana en el fichín de Lavalle y la importación loca para el que tiene un tío en Miami (si no tenés, conseguite uno).

ÚLTIMO AVISO: el concurso del Nº 1 sigue abierto hasta el viernes 24 de julio. ¿En qué ciudad presentó Sega la Dreamcast? Si no te acordás, leé las noticias de la pág. 4. Los ganadores salen en el Nº 3.

Abrigate, poné el agua para el mate y agarrá el joystick. Nos vemos en agosto.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR



Blanca, con cuatro entradas para joysticks y el módem adentro. El joystick lleva enchufada la VMS, la memoria con pantallita.

LA NOTICIA DEL MES · SEGA PONE DÍA

DREAMCAST: CON FECHA Y SIN PRECIO

Ahora sí: Sega le puso día a su consola nueva. La Dreamcast sale en Japón el viernes 20 de noviembre. Lo que todavía no dijo es cuánto va a costar.

Desde que la presentaron en Tokio el 21 de mayo, las novedades llegaron de a gotitas, y cada gotita fue una bomba. Primero, la fecha. Después, en la Windows World Expo de principios de julio, la máquina apareció con un logo que nadie esperaba: "Powered by Windows CE". Sí, Windows, el de Microsoft, adentro de una consola de Sega. Dicen que así los juegos de PC se pasan más fácil a la Dreamcast.

Los juegos van llegando de a uno. NEC, la que pone el chip de gráficos PowerVR, prepara Seventh Cross y Sengoku Turb, y para el lanzamiento hay uno de nombre impronunciable: Pen Pen Tri-Icelon. ¿Sonic? Por ahora sólo apareció en una demo técnica en mayo; de un juego nuevo del erizo, ni noticias. En EE.UU. llega en el otoño de allá... de 1999.

LO QUE SE SABE (JULIO)

SALIDA	Japón, 20/11/98 NUEVO
EE.UU.	Otoño (de allá) de 1999
PRECIO	Sin anunciar
CPU	Hitachi SH-4, 200 MHz
GRÁFICOS	PowerVR (NEC)
FORMATO	GD-ROM
SISTEMA	Windows CE NUEVO
MÓDEM	33,6 kbps, incluido
JOYSTICK	Dos ranuras para la VMS

SQUARE · PLAYSTATION

FINAL FANTASY VIII SE DEJA VER



El protagonista, en uno de los videos que mostró Square: campera negra con cuello de piel. Su arma es la gunblade, una espada con gatillo.

Square mostró la octava parte el 21 de junio, en la asamblea de sus accionistas (sí, la reunión de los señores que ponen la plata). Alcanzó para que en Japón no se hable de otra cosa.

Lo que se vio: el Garden, que tiene toda la pinta de ser una escuela, y los SeeD, que serían sus alumnos-soldados. Las magias se les roban a los enemigos con el comando Draw, aparecen unos bichos llamados Guardian Force y la espada del protagonista, la gunblade, tiene gatillo. ¿Fecha? Ni idea. Square no suelta prenda.

Y si todavía no terminaste el VII, no hay apuro: la guía de arranque salió en nuestro Nº 1. Te quedan unos cuantos meses para llegar al final.

¡DEMO JUGABLE EL 16/7!
Brave Fencer Musashiden, lo nuevo de Square, sale en Japón con un disco de regalo: una demo de FF VIII. Más en la pág. 26.

ÚLTIMO MOMENTO

LUNES 13/7, CON LA REVISTA EN LA IMPRENTA



Tokio: anuncios a mansalva. Del precio, ni una palabra.

Godzilla es el primer juego de Sega para la Dreamcast. El anuncio cae justo con la peli: el bicho se estrena acá el jueves 16.

ANUNCIADOS PARA DREAMCAST

Godzilla	Sega
Seventh Cross	NEC
Sengoku Turb	NEC
Pen Pen Tri-Icelon	lanzamiento

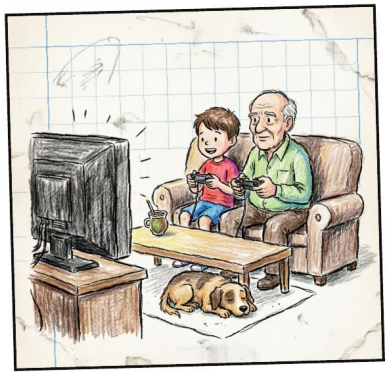
RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes en las cartas que llegaron después del Nº 1. Las flechitas comparan con el ranking del número pasado.

1	TEKKEN 3 Namco · PlayStation	era 5°	698 v.
2	RESIDENT EVIL 2 Capcom · PlayStation	era 1°	655 v.
3	GOLDENEYE 007 Rare · Nintendo 64	era 3°	590 v.
4	FINAL FANTASY VII Square · PlayStation	era 2°	544 v.
5	GRAN TURISMO Polyphony · PlayStation	era 4°	471 v.
6	BANJO-KAZOOIE Rare · Nintendo 64	Nuevo	402 v.
7	MORTAL KOMBAT 4 Midway · PlayStation / N64	Nuevo	377 v.
8	WORLD CUP 98 EA Sports · PS / N64 / PC	era 9°	351 v.
9	CRASH BANDICOOT 2 Naughty Dog · PlayStation	era 6°	288 v.
10	STARCRAFT Blizzard · PC	era 7°	240 v.

SE BAJARON: Mario Kart 64 y Quake II. **PEGÓ EL SALTO:** Tekken 3, del 5° al 1°.

DIBUJO DEL MES



BAUTISTA G. · 14 AÑOS · PARANÁ, ENTRE RÍOS

"Mi abuelo Tito y yo jugando al fútbol en la Play. El que duerme es Chicho, que no sabe jugar." Lápices de colores, hoja cuadriculada y el mate en la mesa: más argentino, imposible. Bautista se lleva una remera de Pixel Manija. Y el abuelo, otra.

MENCIONES ESPECIALES
Lautaro F., 10, Berazategui: Crash arriba de una tabla de surf.
Micaela D., 9, Santa Rosa, La Pampa: un ninja de pelo largo

MATÍAS R. · 11 AÑOS · MORÓN

¡PASÉ EL OSITO!

Soy Matías, el del Nº 1. ¡Pasé el nivel del osito polar sin trucos! Mi hermano no lo puede creer. Ahora quiero trucos de todo. Chau.

PM: ¡Grande, Matías! ¿Viste que no hacían falta las vidas infinitas? Los trucos de este mes están en las págs. 20 y 21, todos probados en la redacción. Saludos a tu hermano, que ahora te pide ayuda a vos.

GABRIEL C. · 15 AÑOS · CORRIENTES

¿Y EL SORTEO?

Mandé el cupón del concurso hace dos semanas. ¿Cuándo sortean la Play? ¿Me dicen si la respuesta que puse está bien?

PM: Sobres hasta el 24/7, sorteo el 28/7 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 3. ¿Si tu respuesta está bien? Buen intento: no te la vamos a soplar.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Por qué no viene con CD de demos?" **Nico, 15, Haedo.** Porque saldría el triple.

PABLO N. · 18 AÑOS · NEUQUÉN

LLEGA TARDE Y MÁS CARA

La revista llegó a Neuquén diez días después que a Buenos Aires y el kiosquero me cobró $3,20. ¿Está bien?

PM: El precio, sí: $2,90 de tapa más $0,30 de envío al interior. Lo de los diez días lo estamos peleando con el distribuidor. Un abrazo a todo el Alto Valle.

AYELÉN R. · 15 AÑOS · TUCUMÁN

MÁS CHICAS, POR FAVOR

¿Por qué en las revistas de juegos salen siempre pibes? Juego Tekken 3 con Xiaoyu y les gano a todos los de la cuadra.

PM: Tenés razón, Ayelén: la entrevista de este mes (págs. 22 y 23) es con la reina del fichín de Lavalle, a la que nadie le gana al King of Fighters. Y mandanos foto con los perdedores.

LA QUE MÁS LLEGÓ

PM: "¿Este mes hay póster?" Sí, y gigante: la guerra de las consolas, págs. 16 y 17.

ESCRIBINOS

Contanos qué jugás, qué te bronca y qué querés ver en la revista. Mandá cartas, dibujos y avisos 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.
- Clasificados: gratis, hasta 25 palabras y con teléfono.
- Las cartas pueden salir resumidas. Las chicanas, nunca.

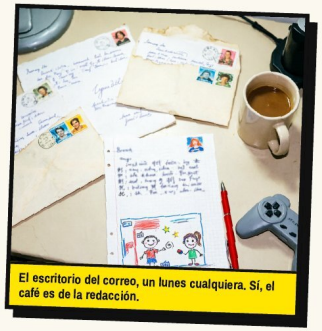
Concurso Nº 1: los sobres se reciben hasta el 24/7. Ganadores en el Nº 3.

¡LAS LEEMOS TODAS!

RESPUESTAS AL Nº 1 · BRONCAS · RANKINGS

LLEGARON MIL CARTAS Y UNA SOLA BRONCA: HOLANDA

Salió el Nº 1 y el cartero empezó a venir con bolsa. Contamos más de mil cartas, de Capital, del conurbano y de todo el país: preguntas, pedidos, dibujos, votos para el ranking y, desde el sábado 4 de julio, un montón de bronca futbolera. Las contestamos como prometimos: con cariño y con chicana.



El escritorio del correo, un lunes cualquiera. Sí, el café es de la redacción.

FACUNDO L. · 16 AÑOS · ROSARIO, SANTA FE

BERGKAMP, NUNCA TE VOY A PERDONAR

Les escribo el domingo 5, todavía con bronca. Teníamos todo para pasar y en el último minuto aparece Bergkamp. Desde ese día, en el World Cup 98 pongo Argentina contra Holanda y le meto diez goles. ¿Está mal?

PM: Está perfecto, Facundo. Lo del sábado 4 en Marsella nos dolió a todos: gol de Kluivert, empató el Piojo López, lo echaron a Ortega por el cabezazo a Van der Sar y Bergkamp la clavó a los 90. En la Play podés ganar ese partido mil veces; en la tele se jugó una sola. Para descargarte, el Especial Mundial de las págs. 10 y 11. Consuelo de tonto: Brasil se comió tres en la final.

RODRIGO T. · 15 AÑOS · VILLA DEVOTO

¿Y TENCHU EN INGLÉS?

En el Nº 1 prometieron Tenchu. En el videoclub está el japonés, pero me mataron cuarenta veces en el primer nivel. ¿Cuándo sale en inglés?

PM: Prometido y cumplido: el informe está en las págs. 6 y 7. Activision lo saca en EE.UU. en octubre (algunos calendarios dicen septiembre) y la versión yanqui trae dos niveles más y guardias más despiertos. Y si morís cuarenta veces es porque entrás corriendo: es un juego de ninjas, no de Rambo.

GISELA M. · 17 AÑOS · BAHÍA BLANCA

¿LA DREAMCAST VA A VALER MÁS DE $500?

Mi novio dice que la Dreamcast va a salir más de 500 pesos porque trae módem y Windows adentro, así que no tiene sentido ahorrar. Yo le digo que espere. ¿Quién tiene razón?

PM: Por ahora, vos. Sega no anunció el precio: ni en Japón, donde sale el 20 de noviembre. A EE.UU. llega en el otoño de allá del 99 y acá, cuando llegue. Lo de Windows CE es cierto, pero es para los que hacen los juegos, no una etiqueta de precio. Todo lo nuevo, en Noticias, págs. 4 y 5.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "Mi abuela compró la revista creyendo que era de tejido." **Rocío, 12, Wilde.** Que pruebe: también va con los pulgares.

FEDERICO B. · 16 AÑOS · MATADEROS

DERECHO A RÉPLICA

Soy el hermano de Carolina, la del Nº 1. Aclaro: ese sábado en el fichín la palanca estaba floja, y en el Mario Kart ella agarra siempre a Toad, que acelera más. Eso es trampa. Exijo que lo publiquen.

PM: Publicado, Federico. Para ser justos, Carolina también nos escribió, con el resultado de la revancha. No lo vamos a publicar, por respeto. (Fue 3 a 0.)

MARTÍN A. · 14 AÑOS · SAN ISIDRO

¿GAME BOY A COLOR?

Un pibe del colegio dice que el primo le trajo de Japón un Game Boy a color y me lo vende a 150 pesos. ¿Ya salió?

PM: No salió en ningún lado, Martín. Nintendo lo anunció en marzo: en Japón sale a fin de septiembre y en EE.UU., para fin de año. Lo que te venden es un Game Boy Pocket con carcasa de color: la pantalla sigue en blanco y negro. Guardá los 150.

ROMINA S. · 13 AÑOS · GODOY CRUZ, MENDOZA

LOS MONSTRUITOS

Leí lo de Pocket Monsters en el Nº 1 y ahora quiero jugar. ¿Va a salir en castellano? Ya tengo el cable para cambiar con mi hermano.

PM: En EE.UU. sale el 28 de septiembre, con el nombre **Pokémon** y junto con los dibujitos en la tele. ¿En castellano? Nadie sabe. Pero ya tenés el cable y el hermano: es la mitad del juego.

LEANDRO P. · 15 AÑOS · LOMAS DE ZAMORA

LA PLAY PATAS PARA ARRIBA

Mi Play se traba en los videos del Final Fantasy VII. Un amigo me dijo que la ponga patas para arriba y anda. Mi vieja dice que la voy a romper. ¿Qué hago?

PM: Que ande así no quiere decir que esté bien: si se traba en los videos, el lector está cansado. Llevala a un service serio y no la abras con el destornillador de tu viejo. Y hacele caso a tu vieja, que siempre tiene razón (salvo con la hora de apagar).



Link de chico en el campo de Hyrule, con la espada y el escudo a la espalda. Con la ocarina viaja en el tiempo.



Snake escondido al lado de un tanque y el guardia que patrulla atrás. Acá la gracia es pasar sin que te descubran.

NINTENDO · N64

ZELDA YA TIENE FECHA

El mes pasado dijimos que le íbamos a creer a Nintendo cuando tuviéramos el cartucho en la mano. Todavía no lo tenemos, pero ya hay día: Ocarina of Time sale en Estados Unidos el lunes 23 de noviembre, a US$69,95 (tragá saliva). Son 256 megabits, el cartucho más grande de la 64, y es compatible con el Rumble Pak: cada espadazo lo vas a sentir en la mano. Si llega a la galería antes de Navidad, va a haber que hacer cola.

KONAMI · PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID PONE DÍA

Ya no es "septiembre": es el jueves 3. Lo nuevo de Hideo Kojima viene en 2 CD y la edición japonesa trae de yapa demos de Suikoden II y Silent Hill. Para los fanáticos con billetera gorda hay un "Premium Package" a ¥9.800. En el E3 se llevó el premio al mejor juego de consola de la feria (Game Critics Awards) y en Estados Unidos llega en octubre. Lo vemos a fondo en el Nº 3.



El Dual Shock: dos palancas analógicas y vibración. Ahora viene en la caja.

SONY · ESTADOS UNIDOS

LA PLAY, CON DUAL SHOCK

Desde el 16 de junio, en EE.UU. la PlayStation viene con el Dual Shock en la caja, por US$149,95. Nintendo contesta con precio: las cadenas dejaron la 64 en US$129,95, con un reembolso de Nintendo. Igual, en mayo la Play vendió allá 2,1 veces más que la Nintendo 64.

Y Capcom se suma: el 6/8 salen en Japón versiones con Dual Shock de Resident Evil Director's Cut y Resident Evil 2.

LA PLAY EN NÚMEROS

+30 millones
despachadas en el mundo (feb. 98)

2,1 a 1
contra la 64 en EE.UU. (mayo)

Tekken 3 y Gran Turismo
los que más vendieron en mayo



¿Y LA DE COLORES?

La Game Boy de toda la vida. La Color leería estos mismos cartuchos.

GAME BOY COLOR, TODAVÍA NO

Nintendo la anunció en marzo y ya hay datos: en Japón sale a fin de septiembre, a ¥8.900, y en EE.UU. para fin de año. Si en la galería te ofrecen una, desconfiá: no está a la venta en ningún lado.

POKÉMON LLEGA A EE.UU.



Los monstruitos de bolsillo que tienen locos a los japoneses llegan a Estados Unidos el 28 de septiembre, junto con la serie de dibujitos. ¿A la Argentina? Nadie sabe.

BREVES

QUAKE III NO VA MÁS
id Software cambió los planes el 17/6: en vez de Quake III hace Quake Arena, sólo multijugador. En el ciber ya se frotan las manos.

PERFECT DARK
Rare, los de GoldenEye, anunció en el E3 su próximo tiro para la 64. La heroína se llama Joanna Dark.

LA 64, MÁS BARATA
En Japón baja a ¥14.000 desde julio.

RONALDO FIRMA CON INFOGRAMES
Lo contrataron para un juego de fútbol. En la final no brilló, pero igual fue elegido el mejor jugador del Mundial.

GODZILLA, EN EL CINE
El bicho se estrena el jueves 16/7. Del juego para Dreamcast, en la página de al lado.

RUMORÓMETRO

Lo que se dice en la galería. Este mes, con sorpresa.

Sony prepara la sucesora de la PlayStation — 100%
¡Confirmado! Lo dijo Ken Kutaragi el 13/7. Sin nombre ni fecha. El mes pasado le dábamos 50%.

Banjo-Tooie sale en 1999 — 90%
Rare lo confirmó el 7/7. Falta que cumpla.

Tomb Raider III llega para fin de año — 85%

Half-Life sale "este verano" (el de allá) — 40%
Las cadenas dicen septiembre.

El 64DD sale en 1998 — 0%

MEGA INFORME

TENCHU · VERSIÓN JAPONESA

TENCHU: EL NINJA QUE NO HACE RUIDO

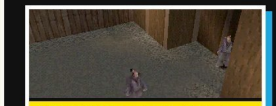
EN ESTE ESPECIAL

6 TENCHU
8 MORTAL KOMBAT 4
9 TAMBIÉN SALIERON
10 EL MUNDIAL EN LA PLAY



Noche, tejas y farolitos: Ayame se mueve por los techos del pueblo. Desde acá arriba se ve todo y nadie te ve.

EL MEDIDOR KI



Mirá el Ki (abajo a la izquierda): el signo de pregunta avisa que hay un guardia cerca y todavía no te vio. Quieto ahí.

En pantalla tenés tu sexto sentido ninja: el **Ki**. Cuanto más cerca anda un enemigo, más sube. Y si te descubrieron, también te avisa.

Aprendé a leerlo y no lo vas a soltar más: si sube y no ves a nadie, **quedate quieto en la sombra** y dejá que el otro pase.

CÓMO PUNTUAMOS

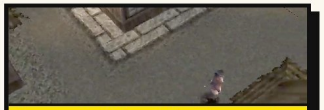
90-100	Imprescindible. Vendé la bici.
80-89	Muy bueno, compralo tranquilo.
70-79	Para alquilar un finde.
0-69	Ni lo mires.

En Japón ya vendió más de 300.000 copias y acá el importado se alquila con lista de espera. Lo jugamos hasta que salió el sol y lo confirmamos: es lo más original que pasó por la Play este año.

Olvidate de entrar a los tiros. En **Tenchu** sos un ninja del Japón feudal y tu laburo es que nadie se entere de que estuviste. Salió en Japón el **26 de febrero**, lo editó **Sony Music** y en pocos meses pasó las 300.000 copias. A las galerías de Florida y Lavalle llegó en valija, con la caja en japonés y un manual lleno de dibujitos que no ayudan nada. Lo conseguimos, lo jugamos y no lo pudimos largar.

La idea es una pavada y por eso funciona: cada misión te manda a un lugar lleno de guardias con una tarea que cumplir. Podés atravesarlo a los espadazos, sí. Pero el juego está pensado para lo contrario: pasar como una sombra, elegir a quién y cuándo, y desaparecer antes de que suene la alarma.

Ojo: si lo tuyo es entrar a los tiros, alquilate otra cosa. Acá hay que mirar mucho y apurarse poco.



Ayame en el borde de un tejado, lista para caerle encima al de abajo. Con el gancho, cualquier techo es tuyo.

MATAR SIN QUE TE VEAN

Acá la paciencia vale más que la espada. Si llegás por la espalda a un guardia distraído, lo despachás de un golpe y sin un ruido. Si te ve, se arma la pelea de espadas, se suman otros y la misión se complica. Las primeras veces te van a cazar seguido: el juego te enseña a los golpes que ninja apurado es ninja muerto.

EL GANCHO, TU MEJOR AMIGO

Con el **gancho** te subís a los techos en un segundo, y desde arriba ves todo: por dónde patrullan, dónde hay un hueco, por dónde rajar. Correr por los tejados de noche mientras abajo nadie se entera es de lo mejor que nos dio un joystick.

SIGUE EN LA PÁGINA DE AL LADO ›

YA SALIERON

Los japoneses que ya están girando. Puntaje de la redacción y cuánto japonés hay que saber.



Tomba, el pibe salvaje de pelo rosa, a los saltos en un mundo de colores.

ORE! TOMBA

WHOOPEE CAMP · SONY · PS

Plataformas con alma de aventura: el juego te va tirando "eventos", misiones que te dan Adventure Points, y el gran objetivo es atrapar a los siete cerdos malvados.

Salió en Japón para la Navidad del 97 y la versión yanqui, **Tomba!**, llega a EE.UU. a fines de julio. Si no te bancás leer los eventos en japonés, esperá un mes.

IDIOMA ■■■■□



Pocket Fighter: los luchadores de Capcom, cabezones y a las piñas.

POCKET FIGHTER

CAPCOM · PS Y SATURN

Capcom agarró a sus peleadores, los achicó, les agrandó la cabeza y los puso a pegarse en serio pero en joda. Ideal para el que se aburre del Street Fighter de siempre o para jugar con tu hermanito.

En Japón salió el 11/6 para la Play y el 9/7 para la Saturn. La versión americana de la Play llega a fines de julio.

IDIOMA □□□□□



XI: el diablito arriba de los dados, buscando caras iguales.

XI [SAI]

SONY · PS · PUZZLE

"Sai" es dado en japonés, y de eso se trata: manejás un diablito que camina arriba de un tablero de dados y los hace rodar. Si juntás tantos dados como marca la cara (dos con el 2, tres con el 3), se hunden.

Parece una pavada y te tiene hasta las tres de la mañana. De a dos, peor.

IDIOMA □□□□□



Shadow Tower: pasillos de piedra en primera persona. Nunca sabés qué hay a la vuelta.

SHADOW TOWER

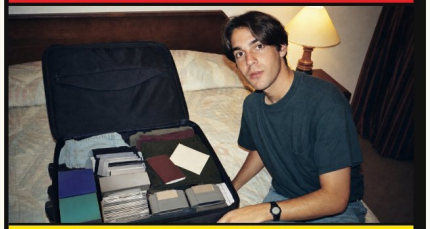
FROM SOFTWARE · PS · ROL

Los de King's Field vuelven con lo suyo: rol en primera persona, oscuro, lento y difícil. Explorás una torre de pasillos con poca luz donde cualquier ruido es un monstruo.

No es para cualquiera, pero el que se engancha no lo larga. Hay menos texto que en un RPG común.

IDIOMA ■■□□□

LA VALIJA DE MIAMI



Hotel de Miami, última noche: cartuchos, cajas de CD y, entre la ropa, el pasaporte. Así vuelve "el que trae".

Todos conocemos a uno: el primo, la vecina o el amigo de tu viejo que viaja a Miami "por trabajo" y vuelve con la valija llena de cajas. Antes de irse junta los pedidos del barrio en una hoja de carpeta: el Mortal Kombat 4 para el de la 64 (allá sale US$49), un Dual Shock para el de la Play. Desde el 16/6, allá la Play viene con Dual Shock a US$149,95.

Lo yanqui viene en inglés y no hay que esperar a que llegue al videoclub. Lo malo: la Aduana de Ezeiza.

REGLAS DE ORO

- Anotale bien la consola: para él, una Play y una 64 son lo mismo.
- La plata, cuando llega el juego. No antes.
- Si te dice que es japonés, no es de Miami.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Vendo PlayStation con un joystick y Memory Card, sin caja, anda perfecta. $200. Hernán, 17. **504-3318**, Villa Devoto.

Canje Diddy Kong Racing por Banjo-Kazooie (si me lo traen de Miami, mejor). Tomi. **553-7820**, Colegiales.

Vendo Súper Nintendo, 2 joysticks y 4 cartuchos: Super Mario World, Donkey Kong Country 2, Street Fighter II Turbo e ISS Deluxe. $130. Gustavo. **911-4057**, Pompeya.

Compro juegos usados de la Play, originales y con manual. Pago de $25 a $40 según el juego. Ezequiel. **244-6190**, Lomas de Zamora.

Vendo Mega Drive con Sonic 2 y Streets of Rage 2, dos joysticks. $80. Javier. **659-2274**, Haedo.

Canje Mortal Kombat 4 de la Play, una semana de uso, por Gran Turismo o Tekken 3. Bruno. **581-9043**, La Paternal.

Busco alguien que me traduzca los eventos de Ore! Tomba. Pago en alfajores. Flor, 13. **701-5562**, Núñez.

Vendo Game Boy Pocket con Tetris y Zelda. $70. Pato. **252-8817**, Bernal.

Compro el disco 2 de Final Fantasy VII: el mío se partió. Hasta $15. Marcos. **671-3305**, Floresta.

Vendo Nintendo 64 con un joystick y Mario Kart 64. $220. Lucho. **794-1126**, Olivos.

Canje Tenchu japonés por Resident Evil 2 (los dos CD, sin rayas). Agus. **312-6648**, Barracas.

Busco pibes para torneo de Winning Eleven 3 los sábados en casa. Traigan joystick. Dani. **716-4480**, Caseros.

Mandá tu aviso a la casilla de la pág. 29. No publicamos copias "truchas". Probá el juego antes de dar el tuyo.

IMPORTACIÓN

JULIO EN JAPÓN

JAPÓN PRIMERO, Y CON YAPA



Musashi, el espadachín petiso de Square, a los espadazos en un bosque en 3D. Su espada Fusion le absorbe las habilidades a los enemigos.

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

SQUARE · PLAYSTATION · JAPÓN: 16 DE JULIO

Ojo, que la gran noticia del mes para los importadores viene de yapa, adentro de la caja.

Square saca en Japón el jueves 16 de julio esta aventura de acción en 3D, y junto con el juego trae un disco con una **demo jugable de Final Fantasy VIII**. Sí: el juego que todos quieren y que todavía no tiene fecha, de regalo con otro.

Musashi pelea con la espada **Fusion**, que le roba las habilidades a los enemigos para usarlas él, y la misión es conseguir la espada **Lumina**. Cuando leas esto ya va a estar en las bateas de Tokio. Acá, calculá un par de semanas de valija y videoclub. La lista de espera va a ser larga.



FF VIII: una pelea, con el menú en japonés.

LO QUE YA SE SABE DE FF VIII

- Se vio el 21/6, en la asamblea de accionistas de Square.
- Pasa en el **Garden**, la escuela de los **SeeD**.
- **Draw**: el comando para robarle magias al enemigo.
- Las invocaciones ahora son los **Guardian Force**.
- La **gunblade**: espada con gatillo de revólver.
- Fecha: **ni en Japón**. Por eso la demo vale oro.

FICHA · MUSASHIDEN

EMPRESA	Square
SISTEMA	PlayStation
GÉNERO	Aventura de acción en 3D
SALE	Japón, jueves 16/7/98
YAPA	Disco con demo jugable de Final Fantasy VIII
IDIOMA	■■■■□ Mucho diálogo en japonés



Rival Schools: piñas entre alumnos de colegios rivales, en 3D.

RIVAL SCHOOLS

CAPCOM · PLAYSTATION · 2 CD

Dos discos para un juego de piñas. Capcom pasa a la Play su fichín de peleas entre colegios (en Japón se llama Shiritsu Justice Gakuen) y no se guarda nada: en un CD viene el arcade tal cual; en el otro, el **Evolution Disc**, con minijuegos y un modo para crear tu propio alumno y meterlo a pelear.

Ojo, que ese modo es sólo de la versión japonesa. Para pegar no hace falta traductor; para armar tu alumno, andá buscando al amigo que estudia japonés.

EMPRESA
Capcom
SISTEMA
PlayStation (2 CD)
GÉNERO
Pelea 3D, 1-2 jugadores
SALE EN JAPÓN
Jueves 30 de julio
IDIOMA
■■□□□ Pelear, fácil; el Evolution Disc, no

AGENDA JAPONESA

Lo que sale allá de acá a principios de agosto. Fechas de Japón.

14/7
F-Zero X **N64**
Street Fighter Zero 3 **ARCADE, EL 15**

16/7
Brave Fencer Musashiden **PS**
Deep Fear **SATURN**

23/7
Kagero: Deception II **PS** · Radiant Silvergun y Lunar 2 **SATURN** · KOF '98 **ARCADE**

30/7
Rival Schools **PS**
Star Ocean: The Second Story **PS**

1/8
Pocket Monsters Stadium **N64**, con el 64GB Pak a ¥6.800

TENCHU

LO JUGAMOS EN JAPONÉS

SONY MUSIC · ACCIÓN NINJA · 1 JUGADOR · IMPORTADO DE JAPÓN

¡MÁS DE 300.000 VENDIDOS EN JAPÓN!





Rikimaru, en el arte de la caja japonesa: pocas palabras, cara tapada y la espada en la mano.



Ayame, la otra mitad del dúo, también en la caja: si te la cruzás de noche, ya fue.

DOS NINJAS, DOS ESTILOS

Al empezar elegís con quién jugar: **Rikimaru**, el ninja serio, o **Ayame**, la piba del dúo. Los dos sirven al mismo señor feudal y se mueven distinto, así que cuando lo terminás con uno, dan ganas de arrancar de nuevo con el otro.

Lo que más impresiona es el clima: noches cerradas, faroles, techos de tejas y una música que se pone tensa cuando hay peligro cerca.

SE VIENE EN INGLÉS

Activision lo trae a EE.UU. como **Tenchu: Stealth Assassins**, para octubre (algunas listas dicen septiembre). Y encima de traducirlo le suma **2 niveles más** y guardias **más inteligentes**.

LO BUENO

- Una forma nueva de jugar: pensar antes de pegar.
- Los techos de noche, una postal.
- El Ki: tensión pura.

LO MALO

- La cámara, a veces, te juega en contra.
- La niebla tapa lo que está lejos.
- La historia, en japonés: ni idea.

CÓMO JUGARLO EN JAPONÉS SIN MORIR EN EL INTENTO



Diccionario en mano, y a los techos.

1. **El círculo dice que sí.** En casi todos los juegos japoneses se confirma con el círculo y se cancela con la X. Al revés que los americanos.
2. **Hacete un machete.** Anotá en una hoja qué es cada opción del menú y pegala al lado de la tele.
3. **Leé los dibujitos.** Los objetos se reconocen por el dibujo. Probalos en una misión tranquila, no cuando los necesitás.
4. **El Ki no necesita traducción.** Lo más importante del juego no está escrito: está en el medidor.

MÁS IMPORTADOS DE JAPÓN: IMPORTACIÓN LOCA, PÁG. 26-27

FICHA TÉCNICA

EDITA	Sony Music (Japón)
GÉNERO	Acción y sigilo ninja
JUGADORES	1
SALIDA	26/2/98 (Japón)
VENDIDOS	Más de 300.000 en Japón
IDIOMA	Japonés, textos y voces
EN EE.UU.	Octubre, por Activision

GRÁFICOS	86
SONIDO	90
JUGABILIDAD	91
DIVERSIÓN	94

92

PUNTAJE MANIJA · VERSIÓN JAPONESA

IMPRESCINDIBLE, AUNQUE NO ENTIENDAS NI JOTA.



Después de tres juegos de actores digitalizados, Mortal Kombat se pasó a los polígonos. Y ahora llegó a la Play, con sangre y todo.

En el fichín de la galería ya lo venías viendo (y escuchando: los gritos se oyen desde la vereda). La versión para PlayStation la hizo **Eurocom** para **Midway** y salió en EE.UU. a **fines de junio**; también hay versiones para Nintendo 64 y para PC. Las primeras copias ya giran por las galerías, y en el videoclub hay que anotarse.

La historia, como siempre, es una excusa: **Shinnok**, un dios desterrado, vuelve con ganas de revancha, y **Raiden** junta otra vez a los guerreros de siempre para pararlo. Están Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax y Reptile, más un puñado de caras nuevas.

¿Importa el argumento? No. Importa quién gana el próximo round, y quién se queda con el joystick que anda bien.

Un consejo de amigo: si venís del fichín, dale un rato al modo Practice antes de desafiar a nadie. El ritmo es el mismo, pero con el joystick de la Play los combos se sienten distinto.

CHAU ACTORES, HOLA POLÍGONOS

Los MK de antes usaban actores filmados y pasados a la pantalla. Acá todo es 3D: los luchadores son de polígonos, los escenarios tienen profundidad y la cámara acompaña los golpes. Pero se sigue peleando "de costado", como siempre, con piña alta, piña baja, patada alta, patada baja y cubrirse. El que sabía jugar al MK, se sienta y juega.

UN PASITO AL COSTADO

La novedad es el **movimiento lateral**: te podés correr hacia el fondo o hacia adelante de la pantalla para esquivar. No es Tekken 3, pero cambia las cosas: el que tiraba poderes sin parar ahora la piensa dos veces.

ARMAS A MANO

Cada luchador puede **sacar su arma** en medio de la pelea. Si se le cae, queda en el piso y el otro la puede **agarrar** y usar en su contra. Y si te quedás sin ideas, la **tirás** por la cabeza. Ver a los dos peleándose por el arma tirada en el medio del ring no tiene precio. Es lo más divertido del juego.



Johnny Cage con el arma en la mano, a punto de revolearla contra Jax. Si se te cae, rezá para que el otro no la agarre primero.

TORNEO EN LA REDACCIÓN



Ana María ya ganó y lo festeja; los de adelante se juegan el segundo puesto. Hubo gritos y un joystick que voló.

Probamos el modo Tournament con los 8 de la redacción. Ganó **Ana María, la correctora**, que nunca había agarrado un joystick. Nadie sabe cómo. Nadie quiere hablar del tema. La revancha, en el Nº 3.

MODOS DE JUEGO

PARA EL QUE JUEGA SOLO Y PARA LA BARRA ENTERA

ARCADE	TEAM	ENDURANCE	TOURNAMENT	PRACTICE
La escalera de siempre, rival tras rival, hasta el jefe.	Armás un equipo de hasta 5 luchadores.	Varios rivales seguidos. Aguantá.	Llaves para 8 jugadores: el sábado, resuelto.	Para aprender combos sin que nadie te pegue.



Domingo, 18 hs, living de una casa cualquiera: el torneo empezó a las 15 y todavía no terminó la primera fecha. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

La Selección volvió de Francia, pero en millones de livings argentinos el Mundial sigue: cuatro joysticks, un multitap, ocho amigos y una sola tele. Si alguna vez armaste un torneo en tu casa, a estos los conocés. Si no reconocés a ninguno... el personaje sos vos.

1 EL QUE SIEMPRE ELIGE BRASIL

No importa el juego ni el año: elige Brasil, pone a los mejores adelante y patea desde la mitad de la cancha. Si pierde, es "porque Brasil está sobrevalorado".

"DEJAME, ES COSTUMBRE."

2 EL DEL CABLE

Va perdiendo tres a cero y, por pura casualidad, se le engancha el pie en el cable del joystick. Partido suspendido. Nunca fue su culpa.

"¡UY! ¿SE DESENCHUFÓ?"

3 EL RELATOR

No juega bien, pero relata cada jugada como si fuera la final de la Copa. Grita los goles de los demás, inventa apodos y le pone cábala a todo.

"¡GOOOOL! ¡BARRILETE CÓSMICO!"

4 EL DE LA PAUSA

Pone pausa cada vez que el rival ataca. Para "cambiar la táctica", para "ir al baño", para "ver una cosa". El partido de cinco minutos dura media hora.

"PARÁ, PARÁ, PARÁ..."

5 EL HUMILDE

Elige Jamaica o Japón "para que sea parejo". Si gana, es un genio. Si pierde, "era Jamaica, che". Juega sin presión desde 1994.

"CON ESTOS NO SE PUEDE."

6 EL DUEÑO DE LA PLAY

Juega todos los partidos "porque es su casa", tiene el único joystick que anda bien y decide cuándo termina el torneo: cuando él va ganando.

"MI PLAY, MIS REGLAS."

7 EL QUE SABE TODOS LOS TRUCOS

Conoce cada gambeta, cada tiro libre infalible y la jugada del córner que siempre entra. Aburre a todos, pero nadie le gana.

"MIRÁ: CÓRNER, CABEZAZO, GOL."

8 EL QUE VINO A COMER

Nunca toca un joystick. Llegó a las tres, se sentó en el mejor lugar del sillón y se comió dos paquetes de papas y el último sánguche de miga.

"¿QUIÉN VA GANANDO?"

REGLAMENTO DEL LIVING

El que pierde le pasa el joystick al de al lado. Prohibido elegir Brasil dos veces seguidas. Gol con pausa no vale. Si suena el teléfono, se para. Y si llega tu vieja, el torneo terminó.

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 2: LLEGÓ LA RED

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO



LAS 10 FRASES DEL DUEÑO DEL CIBER

Recopiladas por los lectores en galerías de Capital y el Gran Buenos Aires.

1. "Esa máquina anda. El problema sos vos."
2. "Media hora es media hora, no treinta y cinco minutos."
3. "Si la apagás de golpe, la pagás."
4. "No se come arriba del teclado."
5. "Bajen la voz, que al lado hay una escribanía."
6. "Internet anda lenta porque es hora pico."
7. "La 3 está reservada para un cliente."
8. "¿Quién me cambió el fondo de pantalla?"
9. "Con el mouse no se golpea la mesa."
10. "Cierro en cinco minutos." (hace una hora)



Kai contra Scorpion en el infierno: el clásico de siempre, ahora con polígonos y escenarios con fondo.

¡POR FIN EN 3D!



Jax contra Goro, el de los cuatro brazos. El escenario es 3D: un paso al costado y el golpe pasa de largo. En los MK de antes, eso era imposible.

¿Y CÓMO ANDA EN LA PLAY?

Bien, sin milagros. Se mueve rápido y las peleas son igual de salvajes que en el fichín. Las fatalities siguen ahí (y siguen siendo un asco, en el buen sentido). De a dos, una masa; solo, se agota antes que un Tekken 3. Las caras nuevas no están mal, pero a los clásicos no los mueve nadie: en la redacción, Scorpion y Sub-Zero se eligen primero.

LO BUENO

- 3D sin perder el estilo MK.
- Las armas, un golazo.
- Modos para toda la barra.

LO MALO

- Al lado de Tekken 3, queda corto.
- El paso al costado se usa poco.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Eurocom
EDITA	Midway
GÉNERO	Pelea en 3D
JUGADORES	1 o 2
SALIDA	Fines de junio 98 (EE.UU.)
TAMBIÉN EN	Nintendo 64 y PC

DATO MANIJA

Los **Kombat Kodes**, en Trucos salvadores, pág. 20.

¿Tenés la 64? Su versión, en N64 al palo, pág. 12-13.

GRÁFICOS	82
SONIDO	80
JUGABILIDAD	79
DIVERSIÓN	85

81
PUNTAJE MANIJA

PARA LOS FANAS DE LA SAGA, UNA FIJA. SI NO SOS FANA, ALQUILALO PRIMERO.

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · JUNIO 98

Lo que salió en junio, en pocas líneas



80

GRAND THEFT AUTO

DMA DESIGN · EE.UU. FINES DE JUNIO

Vista desde arriba, una ciudad enorme y una sola regla: el auto que ves, es tuyo. Hacés trabajos para la mafia y escapás de la policía como puedas. Gráficos humildes, libertad sin techo. En Europa estaba desde diciembre.

COMPRALO TRANQUILO



84

VIGILANTE 8

LUXOFLUX · ACTIVISION · EE.UU. JUNIO · EUROPA 26/6

Combate de autos en los años 70: los Vigilantes de Convoy contra los Coyotes de Sid Burn. Fierros setentosos con armas encima, explosiones por todos lados y una onda bárbara. De lo más divertido del mes.

COMPRALO TRANQUILO



71

THE GRANSTREAM SAGA

SHADE · THQ · EE.UU. 29/6

RPG de acción en 3D: Eon junta piedras para salvar continentes que flotan en el cielo. Lo raro: el nivel no sube peleando, sino en momentos fijos de la historia. O sea, matar bichos de más no sirve de nada. Original, pero lento.

PARA ALQUILAR UN FINDE



74

X-MEN VS. STREET FIGHTER

CAPCOM · EE.UU. 11/6

Rogue contra Chun-Li, Wolverine contra Ryu: el sueño del recreo. Pero en la Play no está el cambio libre de compañero del fichín: el segundo luchador sólo entra en los especiales. Se ve bárbaro, pero le sacaron lo mejor.

PARA ALQUILAR UN FINDE



Caseros, domingo 5/7, minuto 90 de la revancha: Bergkamp la tira a la tribuna y Tomi (de celeste y blanco) lo grita como un gol. Fede hizo de Holanda y todavía no lo puede creer.

4 JUEGOS CARA A CARA

EL MUNDIAL SIGUE EN LA PLAY

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 CONTRA LOS OTROS JUEGOS DE FÚTBOL: CUÁL CONVIENE PARA EL PICADO DE LA CONSOLA

4 JUEGOS · 1 TABLA · 1 REVANCHA

La Selección se volvió de Marsella y Francia gritó campeón en su casa. Pero en el living el Mundial no se termina nunca: sigue en la Play, con la estufa prendida y la revancha que la vida no nos dio. Pusimos cara a cara los cuatro juegos de fútbol que andan dando vueltas para decirte con cuál armar el picado de las vacaciones.

CONTENDIENTE 1 · EL OFICIAL · EA SPORTS

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

PLAYSTATION (TAMBIÉN N64 Y PC) · SALIÓ EN MAYO · EN EE.UU. SE LLAMA WORLD CUP 98



Alemania contra Irán en un estadio francés: tribuna llena, carteles de publicidad y el marcador arriba, como en la tele. Pausa y parece la transmisión.

Es el juego oficial y se nota desde el menú: licencia FIFA del Mundial, los estadios franceses y **40 selecciones**, ocho más de las que fueron a Francia: podés llevar a la Copa a la que se quedó afuera. Arranca con "Tubthumping" de Chumbawamba, el de "I get knocked down". Lo hizo EA Sports, los mismos del FIFA (pág. 11). Salió en mayo, justo para la previa, y es el más fácil de conseguir.

PARTIDOS HISTÓRICOS

El chiche nuevo: clásicos de los Mundiales viejos para jugar de nuevo y, si te da la muñeca, cambiarles el final.

EN LA CANCHA

Más rápido y prolijo que el FIFA: los pases salen y el tiro de afuera entra si le pegás bien. La Selección viene con nombres reales: Batistuta, Ortega, Zanetti, Roa. El pero: en difícil la máquina juega siempre igual.

9	9	8	9	88
GRÁF.	SONIDO	JUGAB.	DIVER.	EL QUE TIENE EL MUNDIAL ADENTRO

SIMULAMOS EL ARGENTINA-HOLANDA

LA REVANCHA, EN LA PLAY

El domingo después de Marsella, Tomi y Fede, dos lectores de 13 años de Caseros, pusieron el Copa del Mundo: Francia 98, eligieron el estadio de Marsella y la dificultad más alta. Esto pasó:

ARGENTINA 2-1 HOLANDA

CUARTOS DE FINAL · MARSELLA · VERSIÓN PLAY

- **14'** **GOL ARG.** Batistuta, de cabeza, en un córner.
- **33'** **GOL HOL.** Kluivert, de rebote. Fede festejó como loco.
- **61'** **GOL ARG.** Claudio López, de zurda, cruzado.
- **77'** Ortega, tranquilo. Ni se acercó al arquero.
- **90'** Bergkamp, solo en el área... ¡a la tribuna!

YA SABEMOS: NO VALE. PERO EN CASEROS LO GRITARON IGUAL.

¿Y SI TENÉS LA 64?

Copa del Mundo: Francia 98 también salió para la N64, y el FIFA: Road to World Cup 98 llegó en diciembre del 97. En Japón, Konami sacó el 4/6 el **Jikkyou World Soccer: World Cup France '98**, y el **ISS 98** llega a EE.UU. entre agosto y septiembre.

La ventaja de la 64: trae cuatro puertos de joystick de fábrica. El picado de a cuatro, sin multitap.



El sábado de la final del torneo de otoño, con el buzo gris de la suerte. El de la mano en la cabeza era el rival: todavía no lo puede creer.

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Valeria Inés Medina
APODO	La Reina (en casa, "Gorda")
EDAD	16 años
BARRIO	Parque Patricios
ESTUDIA	4º año, perito mercantil
JUEGO	The King of Fighters '97
EQUIPO	Leona, Mai e Iori
RÉCORD	31 peleas ganadas al hilo, un sábado
CÁBALA	El buzo gris, sólo para las finales
ODIA	"Jugás bien para ser mina"

LOS 5 CONSEJOS DE LA REINA

1. **Pensá el orden.** El primero abre, el último salva. No gastes al mejor de entrada.
2. **Si arrancás perdiendo, respirá.** Te quedan dos personajes: la pelea no se termina en el primer round.
3. **Guardá la barra.** Los poderes grandes, para cuando hacen falta, no para lucirte con la tribuna.
4. **Mirá al otro, no a la pantalla.** Todos tienen una maña que repiten cuando se ponen nerviosos.
5. **Al agrandado, dejalo.** El que festeja antes de tiempo se apura y se equivoca. Ahí lo esperás.



Las pulseritas son de la suerte. El humo, no: el Tano jura que es el tercer tablero que cambia en el año.

¿CONOCÉS AL PULPO, EL CAMPEÓN DE ONCE DEL NÚMERO PASADO?

VALE: Vino una vez, hace un par de meses. Le gané dos de tres al King. Después me llevó al Tekken 3 y me ganó él. Quedamos uno a uno. Es buen pibe, aunque dice "papá" cada dos palabras. La revancha está pendiente: que traiga fichas.

¿HAY MÁS CHICAS QUE JUEGAN?

VALE: Cada vez más. Somos cinco o seis que jugamos fijo en el centro y nos conocemos todas. Vanina, la de Almagro que nombró el Pulpo, es mi amiga: con Xiaoyu en el Tekken es mejor que yo. No se lo digan.

¿QUÉ ESPERÁS PARA ESTE INVIERNO?

VALE: Dos, y salen este mes en Japón. El Street Fighter Alpha 3, el 15: dicen que tiene tres estilos para elegir, X, A y V, y una barra que, si te cubrís demasiado, te rompe la guardia. Chau al que se queda agachado todo el round. Y el King of Fighters '98, el 23: un "Dream Match" sin historia, con los modos Advanced y Extra. Acá van a tardar, pero el Tano jura que el día que aparezca lo pone.

LAS DOS QUE ESPERA LA REINA



Street Fighter Alpha 3 (Ryu vs. Dhalsim) · Japón, 15/7

King of Fighters '98 (Ralf vs. Robert) · Japón, 23/7

¿TENÉS CONSOLA EN TU CASA?

VALE: Una Play que comparto con mi hermano chico, que la usa sólo para el fútbol. Le tengo ganas al Pocket Fighter, que ya salió en Japón (págs. 26-27). El X-Men vs. Street Fighter de la Play lo probé en lo de un amigo: no tiene el cambio libre de compañero del fichín, el compañero entra sólo en los especiales (págs. 8-9). El fichín no lo cambio.

¿QUÉ HACÉS EN LAS VACACIONES?

VALE: Torneo. El Tano arma uno de King '97 por equipos el sábado 25 de julio: inscripción tres fichas, premio un mes de fichas gratis. El de otoño lo gané con el buzo gris, el de la suerte (mirá la foto). Y no, no lo lavo. Mentira. Bueno, un poco.

¿LA EXCUSA QUE MÁS ESCUCHASTE?

VALE: "La palanca estaba floja", lejos. Después, "me distrajo la tribuna". Y mi preferida, de uno de Caballito que perdió dos a cero: "La dejé ganar para que no llore".

¿QUÉ LE FALTA AL LOCAL?

VALE: Que arreglen el botón C de la máquina del fondo. Lo demás está: ya llegó el Marvel vs. Capcom.

¿Y DE GRANDE?

VALE: Diseño gráfico. Quiero dibujar personajes de juegos: una piba de Lavalle que te gana con el último.

ÚLTIMA: ¿ALGUIEN TE PUEDE GANAR?

VALE: ***PONÉ FICHA Y AVERIGUALO.*** **Estoy de lunes a sábado, de cinco a ocho, al lado del King. Y si perdés, no llores: la tribuna ya se ríe sola.**

HABLA EL TANO, EL DUEÑO

"La primera vez que la vi pensé que le duraban dos fichas. Hace cuatro años que viene y todavía no se le terminaron. No grita, no le pega a la máquina y saluda al que pierde. Yo vendo las fichas; el show lo pone ella."

LA GALERÍA POR DENTRO

Dónde	Galería Orión, Lavalle al 800, entre los cines
Ficha	$0,50 · promo: 12 fichas por $5
Horario	Todos los días de 11 a 24; viernes y sábados, hasta la última función
Máquinas	30 y dos flippers
Top	KOF '97, Tekken 3, Marvel vs. Capcom, SF Alpha 2, X-Men vs. Street Fighter, Metal Slug

REGLA DE LA CASA: SE JUEGA POR FICHAS, NUNCA POR PLATA

ENTREVISTA



Valeria en su rincón de la galería, al lado del King of Fighters '97. Atrás, los que hacen fila para desafiarla. Spoiler: ninguno se fue contento.

LA REINA DEL FICHÍN DE LAVALLE

"PONÉ FICHA, NENE"

Tiene 16 años, cola de caballo y una campera de jean que no se saca ni en enero. En una galería de la calle Lavalle, entre los cines, nadie le saca una pelea al King of Fighters '97. Fuimos a desafiarla con una bolsita de fichas. Volvimos a pie: nos gastamos hasta la del colectivo.

¿POR QUÉ TE DICEN "LA REINA"?

VALE: Me lo puso un pibe de La Paternal que vino un sábado "a enseñarme a jugar". Perdió quince veces seguidas. A la última se paró, me miró y dijo: "Ya está, es la reina". Y se fue a jugar al Metal Slug. Desde ese día en la galería me dicen así. Mi viejo me sigue diciendo "Gorda", que es peor.

¿CÓMO LLEGASTE AL FICHÍN?

VALE: Mi viejo tiene la fotocopiadora del primer piso de la galería. A los doce me traía los sábados para que lo ayudara a abrochar apuntes. Yo bajaba "a buscar cambio" y no volvía más. Un día bajó a buscarme y me encontró jugando al Street Fighter II con tres pibes atrás mirando. No me retó: me dio otra moneda.

¿POR QUÉ EL KING OF FIGHTERS '97?

VALE: Porque es de equipos. Elegís tres personajes y peleás como un partido: si se te cae el primero, entra el segundo. Te obliga a pensar. Yo armo Leona adelante, Mai en el medio e Iori al final. Leona es como Roa contra Inglaterra: no pasa nadie. E Iori es el nueve, el que la mete cuando la cosa está fea.

"LOS PIBES ME SUBESTIMAN. ESA ES MI PRIMERA VENTAJA"

¿TE SUBESTIMAN?

VALE: Todos, la primera vez. Ponen ficha del otro lado, se ríen con el amigo, eligen sin mirar. Para el segundo round ya no se ríen, y para el tercero el amigo se fue a hacer cola a otra máquina. Los que vuelven son los que valen: ésos me ganan alguna, y los respeto.

¿LO PEOR QUE TE DIJERON?

VALE: "Jugás bien para ser mina." Lo dicen como si fuera un elogio. Yo les contesto "vos jugás bien para ser de Boca", o del cuadro que tengan en la remera, y les gano otra.

¿Y TU VIEJA QUÉ DICE?

VALE: Al principio, que no era lugar para una nena. Un día vino a buscarme y se quedó mirando una pelea entera. Al final me dijo: "A ese grandote le diste un baile". Ahora cuando llego a casa me pregunta cómo me fue. Y si perdí, me dice que seguro la palanca estaba floja. Aprendió rápido.

¿LO MÁS RARO QUE TE PASÓ?

VALE: Una señora me pagó una ficha para que le ganara al hijo, a ver si así volvía a casa a estudiar. Le gané en dos minutos. Se lo llevó de la oreja y me dejó otra ficha de propina. El sábado siguiente el pibe volvió... con la madre, que ahora me hace barra.

DICCIONARIO DEL FICHÍN (PARTE 2)

BARRER
Ganarle a los tres del otro equipo con tu primer personaje. Lo máximo.

FOGONERO
El que se queda lejos tirando poderes y no se acerca nunca.

LA TRIBUNA
Los que miran y gritan cada golpe. No ponen ficha, pero opinan.

PALANCA DE GOMA
Joystick flojo. La excusa número uno del que pierde.

DAR VUELTA
Ganar con el último cuando todos te daban por muerta.

LO QUE PASÓ EN FRANCIA

NOS QUEDÓ ATRAGANTADO

Nueve puntos en el grupo, siete goles a favor y ni uno en contra. A los ingleses les ganamos por penales, con Roa volando y Beckham a las duchas. La Selección de Passarella iba derechito.

Y en Marsella, con el alargue a un paso, apareció Bergkamp. Minuto 90. No hace falta decir más.

Bronca, mucha. Pero que nadie toque a este equipo: se fue de pie y nos hizo gritar como locos. Y el 12, Francia campeón en su casa.

EL CAMINO DE LA SELECCIÓN

14/6 · GRUPO H · TOULOUSE	ARG 1-0 JAP	Batistuta. Debut con el pie derecho.
21/6 · GRUPO H · PARÍS	ARG 5-0 JAM	Ortega (2) y Batistuta (3). Baile.
26/6 · GRUPO H · BURDEOS	ARG 1-0 CRO	Pineda. Primeros del grupo: 9 puntos, 7-0 en goles.
30/6 · OCTAVOS · ST-ÉTIENNE	ARG 2-2 ING	Batistuta (penal) y Zanetti; Shearer (penal) y Owen. **4-3 por penales**: Roa le atajó a Ince y a Batty. Expulsado Beckham.
4/7 · CUARTOS · MARSELLA	HOL 2-1 ARG	Kluivert y **Bergkamp (90')**; Claudio López. Expulsados Numan y Ortega (cabezazo a Van der Sar).

LA FINAL · DOMINGO 12/7 · STADE DE FRANCE

FRANCIA 3 BRASIL 0

Zidane, dos de cabeza, y Petit. Ronaldo jugó después de una convulsión y no fue ni la sombra.

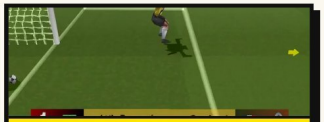
3er puesto: Croacia 2, Holanda 1. Ni podio para los de naranja.
Goleador: Davor Šuker (6).
Mejor jugador: Ronaldo.

¿TE QUEDÓ ATRAGANTADO? LAS BRONCAS DE LOS LECTORES POR HOLANDA, EN EL CORREO, PÁG. 28.

CONTENDIENTE 2 · EL ABUELO

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

EA SPORTS · NOV. 97 (PS Y PC); DIC. 97 EN N64



Gol de Romario, con el nombre en pantalla: acá los jugadores son los de verdad.

El camino al Mundial: jugás las eliminatorias de todo el planeta hasta llegar a Francia. Nombres reales y "Song 2" de Blur en la presentación (el del "uuu-juuu"). Se juega casi igual que el Copa del Mundo, un poco más lento. Si ya lo tenés, no corras a cambiarlo.

GRÁF.	SON.	JUG.	DIV.	
8	9	8	8	84

CONTENDIENTE 3 · EL IMPORTADO

WINNING ELEVEN 3

WORLD CUP FRANCE '98 · KONAMI, 28/5



Los nombres de los jugadores, en japonés. Ni idea de [illegible] dicen. Igual, el gol es gol.

Está en el estante de importados del videoclub (más Japón en la pág. 26). Menús que no se entienden, relator que grita en japonés, pero agarrás el joystick y te das cuenta: **es el que mejor se juega**. La pelota no va pegada al pie, los pases pesan y cada gol cuesta.

GRÁF.	SON.	JUG.	DIV.	
8	7	10	10	92

CONTENDIENTE 4 · EL OLVIDADO

ACTUA SOCCER 2

GREMLIN · NOVIEMBRE DEL 97



Italia-Canadá con la cámara lejos: los jugadores, hormiguitas.

Hace un año era una opción. Hoy quedó atrás: la cámara está lejos, los jugadores giran como camiones y los partidos se hacen largos. No tiene la licencia del Mundial ni la gracia del Winning. Si te lo prestan, jugalo un rato; para comprarlo, hay mejores.

GRÁF.	SON.	JUG.	DIV.	
7	7	6	6	70

LA TABLA: CARA A CARA

	COPA DEL MUNDO 98	FIFA ROAD TO WC 98	WINNING ELEVEN 3	ACTUA SOCCER 2
EDITA	EA Sports	EA Sports	Konami	Gremlin
SALIÓ	Mayo 98	Nov. 97	28/5/98 (Japón)	Nov. 97
LICENCIA MUNDIAL	Oficial FIFA	Sólo eliminatorias	"France '98" en la caja	No
NOMBRES REALES	Sí	Sí	En japonés	—
SELECCIONES	40	Las de las eliminatorias	Las del Mundial	Muchas, sin licencia
TEMA	"Tubthumping"	"Song 2"	—	—
DÓNDE ESTÁ	En todos lados	Pila de usados	Importados	Al fondo
IDEAL PARA	El picado del living	El que ya lo tiene	El fanático	Nadie, posta
JUGABILIDAD	8	8	10	6
CLIMA MUNDIAL	10	5	8	3
PUNTAJE MANIJA	88	84	92	70

EL VEREDICTO

PARA EL PICADO: COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

Tiene el Mundial adentro, la Selección con sus nombres y se consigue. Para el living, con la estufa y los primos, es el que va.

¿Jugás en serio? Winning Eleven 3 es el mejor partido de fútbol que vas a ver en la Play, si te bancás los menús en japonés.

¿Y los otros? El FIFA, si ya lo tenés, sirve. El Actua, para el primo que no sabe jugar. Y si tu picado tiene personajes, están todos en Humor argento, pág. 25.

Ojo: la versión yanqui del de Konami, **ISS Pro 98**, llega a EE.UU. a fin de julio, **sin nombres reales**. La vemos en el Nº 3.

N64 AL PALO

EL OSO QUE LE PELEA A MARIO

Nintendo 64

REVIEW · RARE / NINTENDO · 1 JUGADOR

BANJO-KAZOOIE

¡LO PROMETIDO ES DEUDA!

En el Nº 1 te lo mostramos de pasada y te prometimos la review completa. Acá está: salió en EE.UU. el 29 de junio, las primeras copias ya andan por las galerías y desde entonces no soltamos el joystick de tres manijas. Rare, los de GoldenEye, lo hicieron otra vez.



Banjo y Kazooie en la montaña de Mumbo, con un toro que no tiene ganas de hacer amigos. Arriba, las notas musicales: hay 900 desparramadas por los mundos.

9	100	900	1	0
MUNDOS	JIGGIES	NOTAS	BRUJA	CONTROLLER PAK

La historia es de cuento: la bruja **Gruntilda**, fea con ganas y envidiosa, secuestra a **Tooty**, la hermanita de Banjo, para robarle la belleza. Banjo es un oso de bermudas amarillas y **Kazooie**, un pájaro colorado y bocón que viaja en su mochila y no para de cargarlo. Juntos se meten en la guarida de la bruja, que hace de castillo: pasillos, puertas y, escondidos, los mundos.

Son **9 mundos** y hay **100 Jiggies**, las piezas de rompecabezas: con ellas armás los cuadros que abren mundos nuevos. Las **900 notas** sirven para pasar las puertas de la guarida. Y hay más: las calaveritas que te pide el chamán **Mumbo Jumbo** para transformarte en bicho, los huevos que tira Kazooie, las plumas rojas para volar y las doradas, que te hacen invencible un rato.

Los Jiggies no están tirados por ahí: hay que ganárselos. Carreras, jefes, acertijos, bichos que te piden una mano y escondites que te obligan a revisar cada rincón. Y cada vez que volvés a la guarida, la bruja te bardea desde algún lado.

Banjo pone las patas; el pájaro, todo lo demás. Y graba en el cartucho, así que el Controller Pak descansa.

Rumor confirmado: el 7/7 Rare anunció Banjo-Tooie para 1999, y avisó que en este cartucho hay zonas que sólo se abren con la secuela. Andá sospechando de cada puerta cerrada.

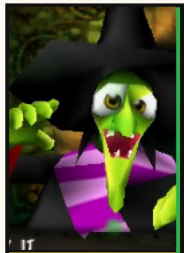
¿MEJOR QUE MARIO 64?

La comparación es obligatoria. Mario es más preciso y más puro; Banjo es más grande, más colorido y mucho más gracioso. Los personajes hablan con ruiditos, todos tienen algo para decir y cada mundo está lleno de detalles. Si terminaste el de Mario y te quedaste con hambre, éste es tu cartucho.

¿ALGÚN PERO?

La cámara a veces se pone caprichosa y hay que acomodarla con los botones C. Juntar todas las notas pide paciencia de monje. Y en Europa sale recién el 17/7 y en Japón en diciembre: acá, el que lo tiene es porque lo trajeron de EE.UU.

LOS CÓDIGOS DE CHEATO, EN TRUCOS SALVADORES, PÁG. 21 »



Gruntilda en su guarida: la mala de la película.

LOS PERSONAJES

BANJO
El oso. Bermudas amarillas, mochila y cero ganas de lío, hasta que le tocan a la hermana.

KAZOOIE
Pájaro colorado, bocón y contestador. Vive en la mochila y se roba el show.

GRUNTILDA
La bruja. Fea, envidiosa y con un plan: quedarse con la belleza de Tooty.

TOOTY
La hermanita de Banjo. Secuestrada en el minuto uno.

MUMBO JUMBO
El chamán: le llevás calaveritas y te convierte en bicho para pasar por donde el oso no puede.

FICHA

DESARROLLA	Rare
EDITA	Nintendo
GÉNERO	Plataformas 3D
JUGADORES	1
SALIÓ	29/6/98 (EE.UU.)
SE VIENE	Europa 17/7 · Japón, dic.
GRABA	En el cartucho

GRÁFICOS	10
SONIDO	9
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	9

93

EL OSO LE PELEA EL TRONO A MARIO

N64 · PC Fichín 16 bits

¡MÁS CÓDIGOS, MÁS MANIJA!

TRUCOS SALVADORES

BANJO-KAZOOIE N64

¡RECIÉN SALIDO!

Códigos de Cheato. En el castillo de arena de Treasure Trove Cove, pisá con el Beak Buster las letras de **CHEAT** *y después las del código.*

BLUEEGGS	Cargás 200 huevos
REDFEATHERS	100 plumas rojas
GOLDFEATHERS	20 plumas doradas

Ojo: cada uno anda recién después de encontrar, en la guarida de Gruntilda, el libro de Cheato que te lo da. (Review completa en la pág. 12.)

DIDDY KONG RACING N64

Options → Magic Codes. Los prendés y apagás en "Code List".

CÓDIGO	QUÉ HACE	
ZAPTHEZIPPERS	Sin turbos en el piso	
FREEFRUIT	Arrancás con 10 bananas	
JOINTVENTURE	Aventura para 2	★
ARNOLD	Personajes gigantes	★
TEENYWEENIES	Personajes enanos	★
WHODIDTHIS	Créditos	
DOUBLEVISION	Los dos eligen el mismo corredor	★
FREEFORALL	Power-up al máximo	
VITAMINB	Bananas sin límite	
BYEBYEBALLOONS	Sin globos	
TIMETOLOSE	La máquina corre mejor	
JUKEBOX	Test de música	
BLABBERMOUTH	Con Z habla en vez de bocina	★
BOMBSAWAY	Globos rojos	
ROCKETFUEL	Globos azules	
OPPOSITESATTRACT	Globos arcoíris	
TOXICOFFENDER	Globos verdes	
BODYARMOR	Globos amarillos	
BOGUSBANANAS	Las bananas frenan	
NOYELLOWSTUFF	Sin bananas	
OFFROAD	Tracción 4×4	

★ Son los únicos cinco que andan en el modo Aventura.

SUPER MARIO 64 N64

Yoshi en el techo: con las 120 estrellas, en el parque del castillo, junto al lago, hay un cañón abierto. Disparate al techo: Yoshi te da 100 vidas y un triple salto nuevo. Arriba hay tres hongos 1UP.

THE KING OF FIGHTERS '97 FICHÍN

En la selección de personajes, después de elegir Extra o Advanced y mientras titila el cursor "1P", mantené START y hacé:

Orochi Iori: ← → ← → ← → + A+C
Orochi Leona: ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ + B+D
Equipo Orochi (Yashiro, Shermie y Chris): los dos anteriores y después ↑ ← ↓ → ↑ ↓ + B+C. Si salió, la pantalla se pone negra y aparecen abajo.

MARVEL VS. CAPCOM FICHÍN

En "Select Your Heroes" (elegí con piña o patada; en el fichín se pone cada vez).

Roll: cursor sobre Zangief: ← ← ↓ ↓ → → ↓ ↓ ← ← ↑ → ↑ ↑ → → . Aparece un casillero a la derecha de Mega Man.

Shadow Lady: cursor sobre Morrigan: ↑ → → ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ↑ ↑ ↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓ → → ↓ ↓ ← ← ↑ ↑ → → ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ ↓ ↓ . Aparece debajo de Gambit.

UNREAL PC

Apretá TAB (o ~), escribí el comando y Enter: **GOD** modo dios · **ALLAMMO** toda la munición · **FLY** volás · **GHOST** volar y atravesar paredes · **WALK** vuelve a lo normal · **BEHINDVIEW 1** / **0** tercera persona · **SUMMON nombre** (ej. **SUMMON EIGHTBALL**) · **KILLPAWNS** mata a todos los monstruos · **PLAYERSONLY** congela el tiempo · **SLOMO n** velocidad · **INVISIBLE** te volvés invisible · **OPEN mapa** (ej. **OPEN DIG**).

COMMANDOS Behind Enemy Lines PC

En plena misión escribí **1982GONZO**. Después: **CTRL+I** comandos invulnerables · **SHIFT+X** el comando elegido aparece donde está el cursor · **CTRL+SHIFT+N** misión cumplida.

DOOM II PC

Durante el juego, sin Enter: **IDDQD** dios · **IDKFA** todo: armas, munición, armadura y llaves · **IDFA** lo mismo sin llaves · **IDCLIP** atravesar paredes · **IDCLEV##** mapa, dos cifras: **IDCLEV07** · **IDBEHOLD** + **S/V/I/R/A/L** fuerza, invulnerable, invisible, traje antirradiación, mapa, visor · **IDDT** en el mapa: una vez todo el mapa, dos veces también los monstruos · **IDCHOPPERS** motosierra. En Nightmare sólo andan IDDT e IDCLEV.

DUKE NUKEM 3D PC

Durante el juego: **DNKROZ** o **DNCORNHOLIO** dios · **DNSTUFF** todo · **DNITEMS** objetos y tarjetas · **DNKEYS** llaves · **DNSCOTTY** + episodio y nivel: saltar de nivel · **DNCLIP** paredes (desde la versión 1.1) · **DNVIEW** tercera persona · **DNCASHMAN** Duke tira billetes · **DNRATE** cuadros por segundo.

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER · MEGA

MORTAL KOMBAT MEGA DRIVE / GENESIS Sangre y fatalities completas: en la pantalla del "Code of Honor" apretá **A B A C A B B** (sin tocar START). Scorpion grita "Get over here!" y el texto se pone rojo.

SONIC THE HEDGEHOG 2 MEGA DRIVE / GENESIS Selección de nivel: en el Sound Test de Options escuchá 19, 65, 09 y 17, en ese orden (suena una campanita). En la pantalla de título mantené A y apretá START.

STREET FIGHTER II TURBO SÚPER NINTENDO Velocidades extra: en la presentación, cuando cruza volando el "TURBO", apretá en el control 2: **↓ R ↑ L Y B**. Suena una campanita y en Options aparecen seis velocidades más.

DONKEY KONG COUNTRY SÚPER NINTENDO 50 vidas: en la pantalla de elegir partida, cursor sobre "Erase Game" y apretá **B A R R A L**. Suena una campanita y arrancás con 50 vidas.

¡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 · C. DE CORREO 4498 (1000) CORREO CENTRAL · CAPITAL

¿Preferís el teléfono? Dejalo grabado en la opción 8 de la Línea Manija **0-600-777-6264** (ver pág. 31).

TRUCOS SALVADORES

EDICIÓN VACACIONES

PlayStation

DOS SEMANAS SIN COLEGIO: DESTRABÁ TODO

No hay excusa para quedarse en el mismo jefe hasta agosto. Nada de "me dijo un primo": cada código lo chequeamos antes de imprimirlo. Copialo tal cual, con la secuencia exacta.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis

¡18 KOMBAT KODES!



El método infalible: uno dicta, el otro copia en el cuaderno y la chocolatada se enfría. Las bolas de fraile no sobreviven al primer código.

MORTAL KOMBAT 4 PLAYSTATION N64

Son los mismos "Kombat Kodes" del fichín. En la pantalla VS de un combate de dos jugadores, cada jugador marca tres números = cuántas veces aprieta Piña Baja, Bloqueo y Patada Baja (0 = no tocar).

KODE	QUÉ HACE	KODE	QUÉ HACE
111-111	Arma libre en el piso	050-050	El que pierde explota
555-555	Muchas armas	666-666	Sin música
222-222	Armas al azar	321-321	Cabezas grandes
002-002	No se te cae el arma	012-012	Modo Noob Saibot
123-123	Gana el primer golpe	100-100	Sin agarres
		010-010	Sin daño máximo

PARA ELEGIR ESCENARIO			
011-011	Goro's Lair	101-101	Shaolin Temple
022-022	The Well	202-202	Living Forest
033-033	Elder Gods	303-303	Prison
044-044	The Tomb		

GEX: ENTER THE GECKO PLAYSTATION

Pausá con START y mantené L2 (o R2) apretado; si no anda, dejá el cursor sobre "Exit". Un sonido te confirma que entró.

TRUCO	SECUENCIA	DICE
Vidas infinitas	↑ ↑ ↓ → △ ↓	UNDEAD
Invencibilidad	← → △ ↓ → ←	WEASEL
Selección de nivel (despausá y elegí con SELECT)	→ → ← → △ ↓ →	RELEASE
Cronómetro	→ △ → ← △ ✕	EARWAX
Frases de Gex (despausá y apretá SELECT)	△ ← ○ ↑ ↓	ALOUD

DATO DE COLOR: LOS CÓDIGOS HABLAN

¿Viste la última columna? Cada botón vale una letra y los códigos forman palabras en inglés: las vidas infinitas dicen UNDEAD ("no muerto").

↑ = U / N ↓ = D / S ← = L / W → = R / E △ = A ○ = O ✕ = X

CRASH BANDICOOT 2 PLAYSTATION

10 vidas extra: en la segunda Warp Room (la del hielo), frente a la entrada de "Bear It", saltá unas 10 veces sobre Polar, el osito.

¿NO TE AGUANTÁS HASTA AGOSTO?
LÍNEA MANIJA
0-600-777-6264
TRUCOS POR TELÉFONO, LAS 24 HORAS · VER PÁG. 31

TEKKEN 3 PLAYSTATION

Personajes ocultos: cada vez que terminás el Arcade con un personaje distinto se habilita uno nuevo, en este orden:

1 KUMA 2 JULIA 3 GUN JACK 4 MOKUJIN 5 ANNA 6 BRYAN 7 HEIHACHI 8 OGRE 9 TRUE OGRE

- **Tekken Ball y Theater:** terminá el Arcade con los 10 personajes iniciales.
- **Gon:** es el primer rival de Tekken Ball; ganale y queda.
- **Dr. Bosconovitch:** cada vez que terminás Tekken Force te dan una llave. Con las tres, jugalo una cuarta vez: al final está el Dr. B. Ganale y queda.
- **Tiger:** terminá el Arcade con 16 personajes distintos. En la selección, cursor sobre Eddy y START.

TOMB RAIDER II PLAYSTATION

Versión americana (NTSC); la europea usa otra secuencia. Hacelo en un lugar seguro.

Todas las armas:

1. Paso lateral izquierda, derecha, izquierda (R2 + ← / →).
2. Paso atrás y paso adelante (R1 + ↓ / ↑).
3. Soltá todo y girá tres vueltas completas en el lugar.
4. Salto hacia atrás (↓ + □) y, en el aire, ○ para que Lara gire. Se oye el clic de recarga.

Pasar de nivel: igual, pero el salto final es hacia adelante (↑ + □) con ○ en el aire.

NEED FOR SPEED III Hot Pursuit PLAYSTATION

Game Setup → Options → User Name, y escribí el código como nombre.

SPOILT	Todos los autos y pistas, menos los ocultos
XCNTRY	Auto Cross
MCITYZ	Empire City
MNBEAM	Space Race
GLDFSH	Scorpio-7
PLAYTM	The Room
ROCKET	El auto El Niño
AMGMRC	Mercedes-Benz CLK-GTR
SEEALL	Más cámaras

Bocina potente: después de elegir pista y auto, mantené START + SELECT + R1 + L2 hasta que arranque la carrera.

N64 AL PALO

PREVIEW · NINTENDO · JAPÓN: MARTES 14/7

F-ZERO X

30 NAVES EN PISTA



El pelotón entero colgado de una curva en el aire, y la máquina ni se despeina. A la izquierda, las caras de los que van adelante.

30	60	3+1	¥5.800	OCT.
NAVES	CUADROS X SEG.	COPAS (UNA SECRETA)	EN JAPÓN	EN EE.UU.

El martes 14 sale en Japón la vuelta de F-Zero, aquel de las carreras futuristas del Súper Nintendo, ahora en 3D. No lo jugamos todavía, pero lo que se sabe alcanza para ponerse manija.

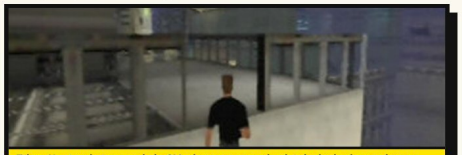
Treinta naves en pista al mismo tiempo y a **60 cuadros por segundo**: velocidad pura, sin tironcitos. Hay tres copas, **Jack, Queen y King**, de seis pistas cada una, y una más, secreta, para el que gane todo. Las pistas se retuercen en el aire y en algunos tramos no hay baranda: un error y te vas al vacío.

El detalle que cambia todo: **el turbo gasta tu energía**. Lo abusás y llegás primero... o no llegás.

Si le diste al Wipeout en la Play, anotalo: es primo hermano, pero en cartucho. En Japón cuesta ¥5.800 y en EE.UU. sale en octubre. Las primeras copias deberían caer en las galerías en unas semanas. En el Nº 3, a fondo.

SE VIENE · INFOGRAMES · MEDIADOS DE JULIO

MISSION: IMPOSSIBLE



Ethan Hunt en la terraza de la CIA, de negro y con la pistola de dardos: acá no se tira un tiro de más.

Tres años en el horno y por fin sale: llega a EE.UU. a mediados de julio, a US$59. Es el de la peli: espionaje y misiones con objetivos, en niveles como la **Embajada** y el **tren**. Dos dificultades: **Possible** e **Impossible**. GoldenEye dejó la vara altísima; a ver si le llega.

SE VIENE · PARADIGM · FINES DE JULIO

F-1 WORLD GRAND PRIX

¡TRAE EL GP DE ARGENTINA!



El Ferrari de Schumacher a fondo, con los de adelante a tiro: la temporada 97 completa.

Para los fierreros: la **temporada 97 completa** y lo que más nos importa, el **Gran Premio de Argentina**. Un detalle: Villeneuve, el campeón, no aparece con su nombre; figura como "Williams Driver". Llega a EE.UU. a fines de julio. Vueltas por Buenos Aires sin salir del living.

TAMBIÉN EN LA 64



Mortal Kombat 4: Raiden contra Scorpion, en polígonos.

Mortal Kombat 4 salió en EE.UU. a fines de junio también para la N64, a US$49: el primer MK con polígonos, con paso al costado y armas para revolear. La review completa y el puntaje, en la pág. 8; los Kombat Kodes, en la pág. 20.

LA 64 EN JULIO



En EE.UU. las cadenas la dejaron en **US$129,95**; en Japón baja a **¥14.000**. Acá, con un joystick, anda por **$279**. El 64DD no sale este año.

EL ALMANAQUE DE LA 64

14/7	F-Zero X (Japón)
MED. JULIO	Mission: Impossible (EE.UU.)
17/7	Banjo-Kazooie (Europa)
FIN JULIO	F-1 World Grand Prix (EE.UU.)
1/8	Pocket Monsters Stadium (Japón)
AGO./SEP.	ISS 98 (EE.UU.)
OCTUBRE	F-Zero X (EE.UU.)
23/11	Zelda: Ocarina of Time (EE.UU.)
1999	Banjo-Tooie

SPYRO THE DRAGON

PLAYSTATION · LLEGA A EE.UU. EN SEMANAS

Sony tiene dos ases para lo que queda del 98, y uno es violeta, tiene alas y escupe fuego. Te contamos todo lo que se vio del dragoncito en el E3 de Atlanta... y lo que todavía nadie sabe.



Así es Spyro: violeta, alitas chicas y cara de pícaro. Insomniac lo quiere poner a la altura de Crash.



Spyro se tira de la muralla, abre las alas y planea por el cielo. Así lo mostró Sony en Atlanta, y así nos dejó manijas.

LO QUE VIMOS

Spyro es la criatura nueva de Insomniac Games, los mismos de Disruptor, aquel de tiros en primera persona para la Play. Ahora cambiaron las armas por un dragón chiquito y caradura.

Lo que Sony mostró en el E3 de Atlanta alcanza para entusiasmarse: Spyro escupe fuego a lo que se le cruce y, cuando salta al vacío, abre las alas y planea. Y es colorinche de punta a punta, para variar.

Los calendarios de allá lo bailan entre julio y septiembre: llega a **EE.UU. en las próximas semanas**, sin día fijo. La historia: **Gnasty Gnorc** convirtió a los dragones en estatuas de cristal y Spyro, el más chico, sale a liberarlos con **Sparx**, una libélula que cambia de color según tu energía.



Fuego por la boca y el enemigo vuela por el aire: el arma número uno del dragoncito.

¿EL DE THE POLICE?

Sí: la música la compone **Stewart Copeland**, el que tocaba la batería en The Police. Un baterista de rock de los grandes poniéndole música a un jueguito de la Play. Andá a decirle a tu viejo que esto es cosa de chicos.

SPYRO THE DRAGON

CONSOLA	PlayStation
HACE	Insomniac Games
EDITA	Sony
MÚSICA	Stewart Copeland
SALE	EE.UU., en semanas
¿Y ACÁ?	Oficial, ni idea. Importado, apenas salga.

LA PLAY, TIERRA DE SALTOS	GEX: ENTER THE GECKO	TOMBA!	SPYRO	CRASH 3	Y ENFRENTE...
	Ya está (EE.UU., febrero)	EE.UU., fines de julio	EE.UU., en semanas	Para fin de año	Banjo-Kazooie (N64), pág. 12

¡PARA FIN DE AÑO!



Crash en una tumba llena de jeroglíficos: el Egipto antiguo es una de las paradas del viaje en el tiempo.

EGIPTO · EDAD MEDIA · EL FUTURO · MURALLA CHINA

TAMBIÉN SE VIENE · NAUGHTY DOG · PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

La otra carta de Sony es un viejo conocido. Naughty Dog llevó al E3 de Atlanta la tercera de Crash y la idea es de película: **viajes en el tiempo**. El marsupial salta de época en época y cada tanda de niveles es otro mundo: el Egipto de las pirámides, la Edad Media, el futuro y hasta la Muralla China.

Y hay **vehículos nuevos** para recorrerlos, que prometen cambiarle el ritmo a la cosa.

¿Fecha? No hay. Naughty Dog dice "para fin de año" y punto. Con Crash 2 metido en el Ranking Manija del número pasado, la espera se va a hacer larga.

PARA MATÍAS, DE MORÓN, EL DEL OSITO POLAR: AGUANTÁ, QUE SE VIENE LA TERCERA.

PLAYSTATION · NAUGHTY DOG · E3 DE ATLANTA · FIN DE AÑO

REVIEW · PYRO STUDIOS / EIDOS · HECHO EN MADRID

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

¡VIENE EN CASTELLANO!



El bote de goma cruza el río mientras la patrulla pasa por la orilla.

Lo hicieron unos gallegos y la rompieron. Bueno, son de Madrid, pero para nosotros son todos gallegos. Commandos es de Pyro Studios, lo edita Eidos y salió en junio en Europa y en España. Los yanquis lo ven recién a fines de agosto: por una vez, el que espera es otro.

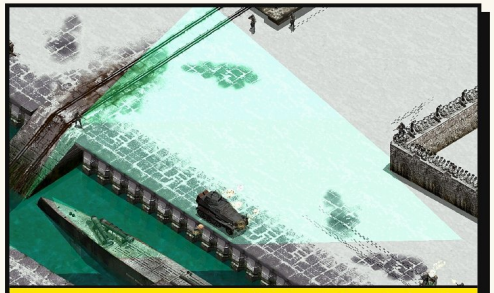
Y lo mejor: **viene en castellano**. Nada de diccionario al lado del teclado. Algún "vosotros" se te va a escapar, pero se entiende todo.

Es la Segunda Guerra y manejás a seis comandos detrás de las líneas enemigas, a lo largo de **20 misiones**. No es de tiros: es estrategia pura. Cada uno sabe hacer una cosa, y la gracia está en combinarlos.

La clave son los **conos de visión**: ves en el piso hasta dónde mira cada enemigo. Te quedás afuera, esperás el momento, distraés, pasás por atrás y recién ahí actuás.

Ya está en las casas de computación del centro, y algunos cibers lo instalaron para que lo pruebes antes de pagar. Probalo, que engancha.

Lo malo: es difícil en serio. Una misión te puede llevar la tarde entera, y un error al final te manda al principio. Grabá seguido.



El cono verde es lo que ve el guardia: acá vigila el muelle de los submarinos. Si pisás adentro, sonaste: suena la alarma y se te viene la base entera.

LOS SEIS DE LA PATRULLA (conocelos antes de mandarlos al frente)

TINY · BOINA VERDE
El pesado del grupo. Cuando hay que ir mano a mano, va él.

DUKE · FRANCOTIRADOR
Liquida de lejos y nadie sabe de dónde vino el tiro.

FINS · BUZO
El agua es su cancha. Donde los demás se ahogan, él pasa.

INFERNO · ZAPADOR
Lo suyo son los explosivos. Si algo tiene que volar, llamalo.

TREAD · CONDUCTOR
Si tiene motor, lo maneja. Ideal para salir rajando.

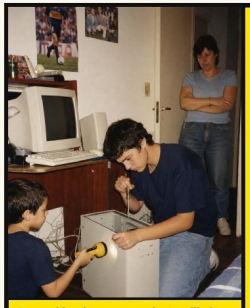
SPOOKY · ESPÍA
El más sigiloso de todos. Se mete donde nadie llega.

GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	10

90
JUEGAZO

Ficha: Pyro Studios (Madrid) / Eidos · Europa y España, junio 98 · EE.UU., fines de agosto · 20 misiones · en castellano · trucos en las págs. 20-21.

RADAR PC También salieron **MechCommander** (FASA/MicroProse, fines de junio), estrategia en tiempo real de BattleTech donde te quedás con los mechs del enemigo, y **Descent: FreeSpace** (5/6), tiros entre naves.



Operación placa nueva: destornillador, linterna y la vieja que pregunta si eso no lo tenía que hacer un técnico.

LA PLACA 3D QUE TE CONVIENE

Unreal y Quake II piden a gritos una aceleradora 3D. En el Nº 1 te recomendamos la Voodoo de 4 MB; si ya la tenés, no la tires: todavía te defiende. Pero si vas a comprar ahora, esto es lo que hay.

VOODOO2
3DFX · SALIÓ EN FEBRERO

En EE.UU. salió a US$299 la de 12 MB, y en julio ya hay ofertas a US$219. En las casas de computación del centro la vimos entre **$269 y $299**.

LA APUESTA SEGURA

VOODOO BANSHEE
3DFX · ANUNCIADA

La nueva de 3dfx. La anunciaron el 22 de junio y acá todavía no se consigue ni tiene precio. Hay que ver qué dicen los que la prueben primero.

PARA ESPERAR

RIVA TNT
NVIDIA · LA RIVAL

La carta de nVidia para pelearle a 3dfx, y la que más ruido hace en las revistas de afuera. En las vidrieras de acá, por ahora, no la vimos.

ATENTI A FIN DE AÑO

¿Vas a jugar al FF VII de PC? Con algunas placas PowerVR, nVidia y Rendition falla (ver pág. 18): preguntá antes de comprar. Y si no te apura, esperá: con tres placas peleándose, los precios no pueden más que bajar.

REVIEW · EPIC / GT INTERACTIVE · WINDOWS 95

UNREAL

¡PEDÍ PLACA 3D!

Salió el 22 de mayo y es lo más lindo que pasó por un monitor este año. El Quake II tiene con quién pelear.



Afuera, con cielo de verdad, montañas a lo lejos y un castillo esperando. Te quedás mirando el paisaje... hasta que algo te muerde.

Hacía rato que las revistas de afuera mostraban fotos y nadie les creía. El 22 de mayo llegó a las casas de computación y resulta que era cierto: Unreal es un juego de tiros como el Quake II, pero te deja con la boca abierta.

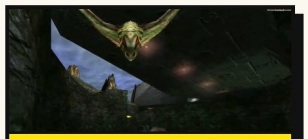
Caés en un planeta desconocido y tenés que salir vivo. Hasta ahí, lo de siempre. Lo que no es de siempre es lo que ves: castillos, cavernas, templos, ríos y, sobre todo, **exteriores enormes**, con cielo, montañas y lugares abiertos donde no te sentís encerrado en un pasillo.

Los bichos no se quedan quietos esperando el tiro: esquivan, saltan y te rodean. Los primeros encuentros dan miedo en serio.

Con placa 3D es otro planeta: luces de colores, agua, niebla, paredes que brillan. Sin placa también anda, pero tu PC va a sufrir. Si ya se arrastra con el Quake II, antes de comprarlo leé el recuadro de la pág. 19.

Lo malo: pide una máquina muy potente, y con una del montón se pone lento. Y para el deathmatch del sábado en el ciber, los pibes siguen fieles al Quake II.

Ficha: Epic / GT Interactive · salió el 22/5/98 · acción en primera persona · placa 3D muy recomendada · trucos en las págs. 20-21.



Una manta te pasa volando por arriba. No viene a charlar.

Dato manija: jugalo de noche, con la luz apagada y los parlantes al palo. Si te asustás, nadie se entera. Trucos: en las págs. 20-21.

10 GRÁF.	9 SONIDO	8 JUGAB.	9 DIVER.	90 PUNTAJE

EL MÁS LINDO DEL AÑO. SI TU PC AGUANTA.

REVIEW · SQUARE / EIDOS · WINDOWS 95

FINAL FANTASY VII PARA PC

4 CD



Cloud, Tifa y Aerith contra un bicho: las peleas, iguales que en la Play. Cuando la placa se lleva bien con el juego.



La caja yanqui de Eidos: Cloud y su espadota, igual que en la Play.

Lo que parecía imposible: el 24 de junio salió en EE.UU. **Final Fantasy VII para PC**, editado por Eidos. Es el primer juego de Square para computadora y viene en 4 CD-ROM (en la Play son 3). Allá cuesta US$49,99.

La historia, la materia y los meses de vicio son los mismos que te contamos en el Nº 1 (pág. 10-11), donde a la versión de Play le pusimos un 97. Cloud, Barret, Tifa y Aeris, intactos.

El problema son las placas. La caja trae el logo de PowerVR, y con algunas placas (PowerVR, nVidia, Rendition) las texturas fallan. En la redacción lo probamos en dos PC: en una anduvo bárbaro y en la otra las texturas se volvieron locas. Antes de pagar, fijate qué placa tenés y preguntá si alguien ya lo probó.

Veredicto: si tenés Play, quedate con la Play. Si sólo tenés PC, es tu chance de jugar el mejor RPG que existe. Cruzá los dedos.

	PLAY	PC
DISCOS	3 CD	4 CD
EDITA	Sony	Eidos
SALIÓ	Nov. 97 (Europa)	24/6/98 (EE.UU.)
PLACA	No hace falta	Ojo con cuál tenés
PUNTAJE	97	85

LO BUENO

Es el FF VII completo, con toda su música, sus peleas y sus meses de vicio.

LO MALO

Las placas que no se llevan con el juego. Y con teclado, se extraña el joystick.

85 JUEGAZO CON MALA SUERTE

SEGA Y LOS 16 BITS

LOS QUE NO SE RINDEN: SATURN, SÚPER NINTENDO Y MEGA DRIVE SIGUEN EN LA CANCHA

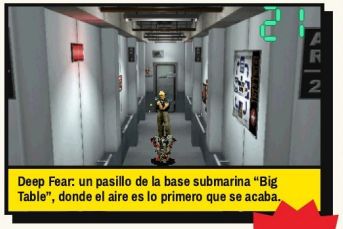
Todos miran la Play, la 64 y la Dreamcast. Pero hay consolas que siguen dando pelea: la Saturn vive un julio de locos en Japón, el Súper estrena juegos que se graban en un negocio y la Mega Drive pasa de mano en mano.

SATURN: EN JAPÓN, MÁS VIVA QUE NUNCA

32 BITS · CD



La Saturn con su joystick. Allá, todavía estrena juegos todas las semanas.



Deep Fear: un pasillo de la base submarina "Big Table", donde el aire es lo primero que se acaba.

DEEP FEAR

SEGA · 2 DISCOS · 16/7

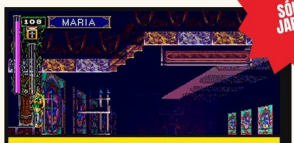
Sega se anima al terror, y bajo el agua: una base submarina, el **aire limitado** y la tensión al palo.

La música es de **Kenji Kawai** y las voces vienen en inglés: algo es algo para el que no sabe japonés.

Ojo: para jugarlo acá necesitás una Saturn japonesa o un adaptador para importados.

EL CALENDARIO JAPONÉS DE LA SATURN

18/6	**Langrisser V**
25/6	**Castlevania** (Akumajō Dracula X: Gekka no Yasōkyoku), con María jugable
9/7	**Pocket Fighter**, de Capcom
16/7	**Deep Fear**, 2 discos
23/7	**Radiant Silvergun**, de Treasure
23/7	**Lunar 2: Eternal Blue**



SÓLO JAPÓN

Castlevania en Saturn: María, jugable, a los saltos por el castillo de Drácula.



Radiant Silvergun: la nave a los tiros entre enemigos. En los fichines desde mayo, el 23/7 en casa.

EN AMÉRICA Y EUROPA: LA ÚLTIMA FUNCIÓN

ÚLTIMA FUNCIÓN

Del otro lado del mundo la historia es otra. **Burning Rangers** y **Shining Force III** salieron en Europa en junio y llegan a EE.UU. a fines de julio. **Magic Knight Rayearth** está anunciado... y demorado.

Después, silencio. Sega ya puso todas las fichas en la **Dreamcast**, que sale en Japón el 20 de noviembre (más en Noticias, pág. 4). Si tenés Saturn, los importados son tu salvavidas.

SÚPER NINTENDO · 16 BITS

EL CARTUCHO QUE SE CARGA EN EL KIOSCO





Rockman & Forte: Rockman en la base, entre plataformas y robots. El último con caja.

En EE.UU. y Europa ya no salen juegos nuevos para el Súper. En Japón sí, pero distinto. El 24/4 salió **Rockman & Forte** (Mega Man, para los amigos): el último cartucho clásico, con caja y todo.

Ahora los estrenos salen por **Nintendo Power**: llevás un cartucho especial a un local Lawson, una máquina te graba el juego que elegís y listo. ¿Te aburriste? Le grabás otro. El último: **Zoo-tto Mahjong!**, el 1º de julio.

MEGA DRIVE / GENESIS · 16 BITS

LA REINA DEL CANJE



En julio no sale nada nuevo para la Mega Drive en ningún lado. En EE.UU., Majesco la relanzó este año como **Genesis 3**.

Acá es otra historia: es la reina del **usado y del canje**. Pasa de mano en mano en las galerías, en los avisos del diario y en el recreo. Si nunca tuviste una, es la puerta de entrada a Sonic y compañía; si la tenés en el placard, todavía sirve para cambiarla por algo.

ANTES DE CANJEAR

- Probá los dos joysticks, botón por botón.
- Llevá un cartucho tuyo para probar la ranura.
- Pedí la fuente y los cables: sin eso, no hay trato.

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

DEL FAMILY A LA DREAMCAST: 15 AÑOS DE PIÑAS

PÓSTER GIGANTE

EL MARCADOR DE LA REDACCIÓN **8 BITS:** Nintendo, por goleada. · **16 BITS:** empate, y que cada uno defienda la suya. · **32 Y 64 BITS:** la Play adelante (en mayo, en EE.UU., vendió 2,1 veces más que la N64). · **PORTÁTILES:** Game Boy, sin rival que le haga sombra. · **128 BITS:** el partido arranca el 20 de noviembre.



NINTENDO · 8 BITS · CARTUCHO

EL FAMILY
NES · Famicom

JAPÓN 1983 **EE.UU. 1985**

La que metió los fichines en el living. Acá la conocimos por los clones, con pistola y cartuchos de "mil juegos en 1". ¿No anda? Soplale el cartucho.



NINTENDO · 8 BITS · PORTÁTIL

GAME BOY
y la Pocket

JAPÓN 1989 **EE.UU. 1989**

Tetris en el colectivo y pilas que se acaban en el peor momento. La Pocket es más finita y anda con dos pilas chicas. ¿La Color? Anunciada, no está.



SEGA · 32 BITS · CD

SATURN

JAPÓN 1994 **EE.UU. 1995**

En Japón le fue bárbaro; en América quedó tercera. Virtua Fighter, Nights y un julio japonés a puro estreno.



NINTENDO · 64 BITS · CARTUCHO

NINTENDO 64

JAPÓN 1996 **EE.UU. 1996**

Mario 64, GoldenEye y ahora Banjo-Kazooie. Cuatro entradas de joystick de fábrica: los picados de a cuatro son suyos.

1983 **1988** 8 Y 16 BITS **1989** **1990** **1994** **1994** 32 Y 64 BITS ¡CD VS. CARTUCHO! **1996** **20/11/98**

SEGA · 16 BITS · CARTUCHO

MEGA DRIVE
Genesis, en EE.UU.

JAPÓN 1988 **EE.UU. 1989**

La de Sonic, el erizo que vino a correrlo a Mario. Hoy es la reina del usado y del canje en las galerías.

NINTENDO · 16 BITS · CARTUCHO

SÚPER NINTENDO
Super Famicom

JAPÓN 1990 **EE.UU. 1991**

Street Fighter II, Super Mario World y Donkey Kong Country. En Japón todavía le sacan juegos: mirá la pág. 15.

SONY · 32 BITS · CD

PLAYSTATION

JAPÓN 1994 **EE.UU. 1995**

La debutante que se quedó con todo: más de 30 millones despachadas en el mundo. Desde junio, en EE.UU., viene con Dual Shock.

SEGA · 128 BITS · GD-ROM

¿DREAMCAST?

JAPÓN 20/11/98 **EE.UU. 1999**

Anunciada, todavía no salió. Módem de fábrica y una memoria con pantallita. Precio: ni idea. Todo en Noticias, pág. 4.





¡16 VS. 16!





¿LA PRÓXIMA?