VOLTIO

LAS PILAS QUE NO SE RINDEN

PARA TU GAME BOY

- GAME BOY Y GAME BOY POCKET
- WALKMAN Y DISCMAN
- JOYSTICKS, LINTERNAS Y RADIOS
- DURAN MÁS QUE LAS COMUNES

¡VOLTIO AL PALO! LA PROMO DEL AÑO

ELEGÍ TU MEDIDA

- AA · PARA EL WALKMAN
- AAA · PARA LA GAME BOY POCKET
- PACK X4 · EL JEFE FINAL

TU GAME BOY CON PILAS COMUNES, A LAS DOS HORAS:

CON PILAS VOLTIO:

VOLTIO AL PALO: JUNTÁ LAS 6 LETRAS

CADA BLISTER TRAE UNA LETRA DE LA PALABRA V-O-L-T-I-O. ¡FORMÁ LA PALABRA Y ENTRÁ AL SORTEO!

1 COMPRÁ Y RASCÁ
Cada blister de pilas Voltio trae una letra escondida bajo la plata.

2 ARMÁ LA PALABRA
Con V, O, L, T, I, O formás VOLTIO. Cambiá las repetidas en el recreo: la V es la más difícil.

3 MANDÁ EL CUPÓN
Pegá las letras en el cupón del blister y mandalo por correo con tu nombre y teléfono.

SORTEAMOS 20 GAME BOY POCKET Y 5 NINTENDO 64 ENTRE TODOS LOS CUPONES

¡LETRA PREMIADA!
Si rascás un rayo dorado, ganaste un blister de regalo. Canjealo en el kiosco con el cupón sin abrir.

Promoción válida en todo el país del 17/8/98 al 30/11/98 o hasta agotar stock de 300.000 cupones. Cupones completos a "Promo Voltio al palo", Casilla de Correo 2260, (1000) Correo Central, Capital Federal. Sorteo ante escribano público el 18/12/98. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano de tu consola favorita. Bases y condiciones en los puntos de venta. Energía Voltio S.A. Imágenes ilustrativas.

32 páginas + póster gigante + trucos

¡VUELTA A CLASES!

PIXEL MANIA

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
- DREAMCAST · SATURN
- ARCADE

AÑO 1 · Nº 3 · AGOSTO 1998 · ARGENTINA · $2,90

PÓSTER GIGANTE
EN EL CENTRO: LOS JOYSTICKS DE LA GUERRA, DEL SÚPER AL DE LA DREAMCAST

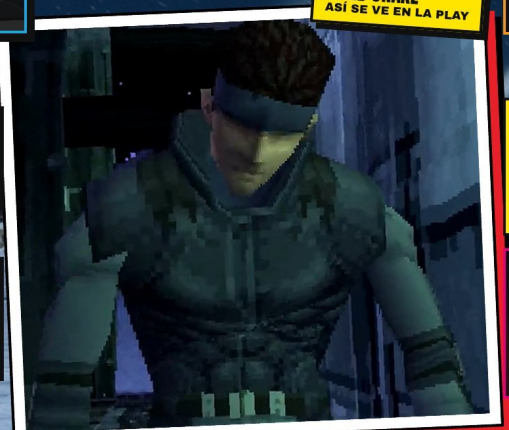
ESPECIAL PLAYSTATION:
METAL GEAR SOLID · TOMBA! · FÚTBOL 2
El espía de Konami, el cerdo que la rompe y el duelo ISS Pro vs. Winning Eleven

¡GANADORES DEL CONCURSO! SORTEO ANTE ESCRIBANO

ÚLTIMO MOMENTO: SONIC ADVENTURE YA TIENE NOMBRE
Y TODAS LAS NOTICIAS HASTA EL CIERRE

LO QUE SE VIENE:
DREAMCAST Y SONIC ADVENTURE · POKÉMON
La consola de Sega y el fenómeno de la Game Boy

SOLID SNAKE
ASÍ SE VE EN LA PLAY



N64 AL PALO:
MISSION: IMPOSSIBLE · F-1 · F-ZERO X

TRUCOS SALVADORES
Códigos probados para Play, N64 y PC

PC MASTER:
COMMANDOS · RAINBOW SIX · MOTOCROSS MADNESS
Y cómo armarte una PC para jugar

ENTREVISTA:
"EL TRADUCTOR DE LA GALERÍA"
El pibe que les traduce los RPG japoneses a todo Once

MEGA INFORME

METAL GEAR SOLID

TODO LO QUE SE SABE

Sale el 3/9 en Japón: Snake, el radar y el Codec, al descubierto

TIRA CÓMICA:
LOS PIBES DEL CIBER
Episodio 3: la revancha de Quake II

HUMOR ARGENTO:
COSAS QUE SÓLO PASAN EN UN VIDEOCLUB
El que rayó el CD, el de las 21:55 y otros socios

IMPORTACIÓN LOCA
Rival Schools y Star Ocean 2
+ Correo y ganadores del concurso

$2,90

9 771998 060019 · 00003

ALQUILER · CANJE · VENTA DE USADOS ▪ MÁS DE 400 TÍTULOS ▪ ABIERTO LOS 7 DÍAS

VIDEOCLUB ESTACIÓN PLAY

TU JUEGO DEL FINDE, A LA VUELTA DE TU CASA

EL CLUB DE LOS JUGADORES

Más de 400 juegos de PlayStation y Nintendo 64, siempre al día con los lanzamientos. Hacete socio gratis, llevate el juego a casa y devolvelo el lunes: sin vueltas.

- 400 TÍTULOS DE PLAYSTATION Y N64
- CARNET DE SOCIO GRATIS CON TU DNI
- CONSOLAS EN ALQUILER PARA EL FINDE
- MEMORY CARDS Y JOYSTICKS EXTRA

SOCIOS
Carnet gratis y 1 alquiler de regalo

CANJE
Tu juego usado por otro

USADOS
Compra y venta, con garantía

RESERVAS
Llamá y te guardamos el estreno



PROMO REGRESO A CLASES

Del martes 18 de agosto al jueves 3 de septiembre: de lunes a jueves, presentando el guardapolvo o el carnet del colegio, alquilás dos juegos y pagás uno. Un solo alquiler por socio por día.

CANJEÁ LO QUE YA TERMINASTE

Traé tu juego usado, en buen estado y con caja y manual: te lo cambiamos por otro o te lo tomamos como parte de pago. Sin mirar el reloj.

ALQUILER		CONSOLAS		SOCIOS	
Por día	$3	PlayStation, finde	$12	Carnet	gratis
Fin de semana (vie. a lun.)	$5	Nintendo 64, finde	$12	Pack 5 alquileres	$12
Estrenos, por día	$4	Memory Card, por día	$1	Cambio de juego usado	$2

Precios vigentes en agosto de 1998. Promo válida del 18/8 al 3/9 en ambas sucursales, no acumulable con otras ofertas. Se exige DNI y un depósito en garantía. El socio responde por el daño o extravío del juego.

SUCURSAL CABALLITO
Av. Rivadavia 5240, local 3 (a metros del subte)
Tel. 903-4417
Estacionamiento sobre Rivadavia, a la vuelta

SUCURSAL VILLA URQUIZA
Av. Triunvirato 4310 (esquina Tronador)
Tel. 523-7708
A tres cuadras de la estación Villa Urquiza

LUNES A SÁBADOS: 10 A 22 HS
DOMINGOS Y FERIADOS: 14 A 22 HS
VIERNES: HASTA LAS 23 HS

¿TRABADO? ¿SIN VIDAS? ¿CON TAREA?

LÍNEA MANIJA

¡TRUCOS NUEVOS TODAS LAS SEMANAS! VUELTA A CLASES



Nico, 14 años, Flores: "Me trabé en Tomba! y desde el locutorio de la esquina, 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: ahora que volvieron las clases, antes de hacer la tarea o después, vos elegís.

LOS MÁS PEDIDOS DE LA SEMANA

1	Tomba! ¡ENTRÓ!	PLAYSTATION
2	Mission: Impossible ¡ENTRÓ!	NINTENDO 64
3	Metal Gear Solid ¡ENTRÓ!	PLAYSTATION (DEMO JAPONESA)
4	Tenchu BAJÓ	PLAYSTATION (JAPONÉS)
5	Pokémon Rojo y Azul BAJÓ	GAME BOY (IMPORTADO)
6	Banjo-Kazooie BAJÓ	NINTENDO 64

ESTA SEMANA, EN LA OPCIÓN 4:
Los secretos y los jefes de Tomba!, y el paso a paso de Mission: Impossible, 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

SEPTIEMBRE 1998 · Nº 4



Spyro the Dragon: el dragoncito de Insomniac y Sony, planeando entre las columnas de un castillo. Llega a EE.UU. el 9 de septiembre.

METAL GEAR SOLID: LA REVIEW DEL IMPORTADO

Sale el 3 de septiembre en Japón, en dos CD, y lo jugamos de importación. Te contamos cómo es de verdad; el Puntaje Manija va en el Nº 4.

SPYRO THE DRAGON PLAYSTATION
Sale en EE.UU. el 9/9 y lo tenemos en review: un dragón, mundos enormes y un montón de gemas.

TENCHU PLAYSTATION
Llega en inglés a EE.UU. en septiembre. Ninjas, sigilo y la comparación con la versión japonesa.

ECTS DE LONDRES EVENTO
Del 6 al 8 de septiembre: lo que se muestra en la feria europea del año.

POKÉMON GAME BOY
Llega a EE.UU. el 28/9. Vamos a ver cómo arranca el fenómeno.

Y ADEMÁS
Trucos salvadores, correo, los ganadores del concurso del Nº 2 (se sortea el 25/8) y el Ranking Manija.

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA PLAYSTATION!

Tercer número, tercer concurso, y vuelve la PlayStation, ahora con dos juegos. Se sortea entre todos los que contesten bien esta pregunta. Fácil, si leíste la revista:

¿Qué día de septiembre sale Metal Gear Solid en Japón?
Pista: la respuesta está en la página 6.

1ER PREMIO
Una PlayStation con dos joysticks y dos juegos.



2º AL 5º PREMIO
Un juego original, gentileza de Videoclub Estación Play.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 3

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 3 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 18/9/98. El sorteo se hace el 22/9/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 5. Premios 2º al 5º gentileza de Videoclub Estación Play (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 2? Sigue abierto: recibimos sobres hasta el 21/8/98, sorteo el 25/8 y los ganadores salen en el Nº 4.

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 3 · AGOSTO 1998

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 **NOTICIAS**
Sonic Adventure ya tiene nombre, Dreamcast con Godzilla, F-Zero X, Pokémon Stadium y el Rumorómetro

6 **ESPECIAL PLAYSTATION: METAL GEAR SOLID**
Mega informe: Snake, el radar Soliton, el Codec y el sigilo

8 **ESPECIAL PLAYSTATION: TOMBA!**
Review, la revancha del torneo de la redacción y lo que salió: Pocket Fighter, WWF War Zone, Kula World y más

10 **ESPECIAL PLAYSTATION: FÚTBOL 2**
ISS Pro 98 contra Winning Eleven 3 y el balance del Apertura

12 **N64 AL PALO**
Mission: Impossible, F-1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone y Pokémon Stadium

14 **LO QUE SE VIENE**
Dreamcast, segundo vistazo, y Pokémon: todo lo que hay que saber

16 **PÓSTER GIGANTE**
Los joysticks de la guerra: del Dual Shock al de la Dreamcast

18 **PC MASTER**
Commandos, Motocross Madness, Rainbow Six y armá tu PC

20 **TRUCOS SALVADORES**
Códigos verificados para Play, N64 y PC

22 **ENTREVISTA**
El traductor de la galería: el pibe que les lee los menús a los RPG importados

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber: la revancha

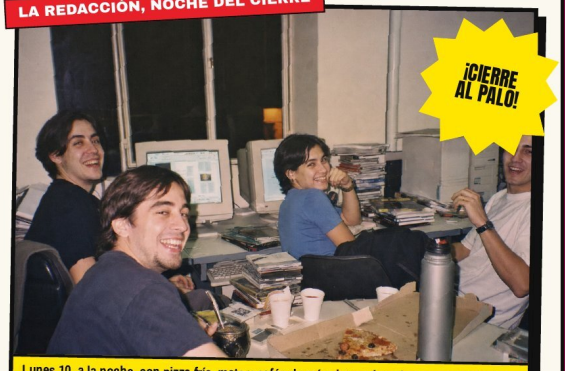
25 **HUMOR ARGENTO**
Cosas que sólo pasan en un videoclub

26 **IMPORTACIÓN LOCA**
Japón primero: Rival Schools, Star Ocean 2, Kagero y más + Saturn

28 **CORREO DE LECTORES**
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 1

30 **PRÓXIMO NÚMERO**
Adelanto del Nº 4, concurso Nº 2 y staff

LA REDACCIÓN, NOCHE DEL CIERRE



Lunes 10, a la noche, con pizza fría, mate y cafés de máquina: así se cierra una revista. La tele, apagada, para que nadie se distraiga (casi nadie).

SE TERMINÓ EL RECREO

Se acabaron las vacaciones: otra vez el guardapolvo, la mochila y la tarea. Por suerte la Play viene con vos a todos lados (bah, a la pieza).

Volvieron al colegio, y se nota: el videoclub se llena a las seis de la tarde y en la galería los fichines se pelean a monedas. El Día del Niño fue el domingo 2 y varios de la redacción confesamos que nos regalaron un joystick. Sí, ya tenemos edad.

El Mundial, de a poco, duele menos. Ya nadie dice "Bergkamp" en voz alta, aunque en la redacción todavía hay quien lo mira de reojo en las repeticiones. Para colmo, la Selección sigue sin técnico, y el Apertura 98 arrancó el 7 de agosto con Boca de Bianchi como candidato. Mientras los grandes discuten, nosotros nos refugiamos en la Play.

Y el cartero no para: la casilla sigue llena de cartas, dibujos y récords imposibles. Gracias, de verdad. Las respuestas y el Ranking Manija están en el correo de la **pág. 28**.

CONCURSO Nº 2: participás hasta el viernes 21/8. La pregunta y cómo mandar tu sobre, en la **PÁG. 30**. Los ganadores salen en el Nº 4.

Este mes tenemos el mega informe de Metal Gear Solid, la review de Tomba!, el duelo de fútbol de la Play, Sonic Adventure y Dreamcast en las noticias, y un póster con los joysticks de la guerra. La revancha del torneo de la redacción se jugó (pág. 8): no adelantamos nada, pero Martín pidió que no se publique. ¿El concurso del Nº 1? El sorteo se hizo el 28 de julio ante escribano y los ganadores están en las **págs. 28 y 29**. La respuesta era Tokio. ¿Salió tu nombre?

Mientras tanto, a cerrar la mochila y agarrar el joystick. Nos vemos en septiembre.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL



Lo único que se vio hasta ahora: la silueta del erizo, ojos verdes y sonrisa. Nada de juego todavía.

LA NOTICIA DEL MES · SEGA · DREAMCAST

SONIC ADVENTURE: EL ERIZO VUELVE CON NOMBRE

El 15 de julio, Sonic Team reveló el nombre del juego que todos esperan para la Dreamcast: Sonic Adventure. Se presenta en público el 22 de agosto en el Tokyo International Forum.

Hasta ahora Sega vino soltando material de a gotitas: un logo, una canción, una silueta y unos avisos con una ciudad inundada. Es poco, pero a nosotros nos alcanza para ponernos la gorra al revés. Sonic en 3D, en una consola nueva, de los mismos que lo inventaron.

La presentación cae después del cierre de esta revista: apenas la veamos, te contamos todo. Mientras, mirá lo que se sabe de la máquina en la **pág. 14**.

DREAMCAST: FICHA TÉCNICA

SALIDA	Japón, 20/11/98
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
MÓDEM	33,6 kbps, incluido
JOYSTICK	Dos ranuras para la VMS

SEGA · DREAMCAST

GODZILLA, EL PRIMER JUEGO



Godzilla en la Dreamcast: el bicho japonés de siempre, pisando edificios en una ciudad. Ahora, en tu living.

Sega confirmó que Godzilla es el primer juego de la consola, uno de los títulos de lanzamiento. Sale junto con la máquina en Japón, el **20 de noviembre**, y el precio de la consola todavía no se anunció.

Según se informó a fines de julio, el juego cambió de nombre en el camino. El monstruo se estrenó en el cine el 16/7, así que por ahora hay más película que videojuego. Completan la lista de anunciados Seventh Cross y Sengoku Turb, de NEC, y Pen Pen Tri-Icelon.

Ah, y la máquina viene con Windows CE adentro, ya que preguntaste.

¡A LA PÁG. 14!
Segundo vistazo a la Dreamcast y a Sonic Adventure en Lo que se viene.

ANUNCIADOS

LO CONFIRMADO HASTA EL CIERRE

La Dreamcast sale en Japón el viernes **20/11** y la lista de juegos va creciendo.

ANUNCIADOS PARA DREAMCAST

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

DATO DE REDACCIÓN

La Dreamcast trae módem de 33,6 kbps incluido. Para el pibe del ciber, un detalle para nada menor.

AGENDÁ

Sábado 22/8: Sonic Adventure en el Tokyo International Forum.

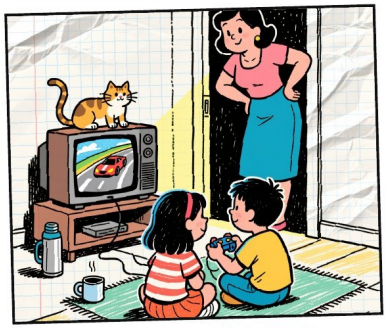
RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes. Las flechitas comparan con el ranking del Nº 2.

1	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	era 1º	612 v.
2	**BANJO-KAZOOIE** Rare · Nintendo 64	▲ era 6º	587 v.
3	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	▼ era 2º	540 v.
4	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	▼ era 3º	511 v.
5	**TOMBA!** Whoopee Camp · PlayStation	Nuevo	476 v.
6	**GRAN TURISMO** Polyphony · PlayStation	▼ era 5º	439 v.
7	**FINAL FANTASY VII** Square · PlayStation	▼ era 4º	402 v.
8	**MISSION: IMPOSSIBLE** Infogrames · Nintendo 64	Nuevo	371 v.
9	**TENCHU** Activision · PlayStation	Nuevo	330 v.
10	**MORTAL KOMBAT 4** Midway · PlayStation / N64	▼ era 7º	295 v.

SE BAJARON: World Cup 98, Crash Bandicoot 2 y StarCraft. **PEGÓ EL SALTO:** Banjo-Kazooie, del 6º al 2º.

DIBUJO DEL MES



VALENTINA P. · 9 AÑOS · RÍO CUARTO, CÓRDOBA

"Mi hermano Tomás y yo jugando a las carreras. Mi mamá nos mira desde la puerta y el gato Pelusa está arriba de la tele." Lápices de colores, hoja cuadriculada y un pulso que ya quisiera nuestro dibujante. Valentina se lleva una remera de Pixel Manija. Y Tomás, otra.

MENCIONES ESPECIALES
Joaquín M., 11, Gualeguaychú: un Tomba! con pelo rosa.
Abril S., 10, San Rafael: una Game Boy con alas.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 1

Sorteo del 28/7 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: Tokio.



El escribano Peralta saca el primer sobre. Miran Martín y Lucía, de la redacción; la caja blanca es la Play de Nicolás.

LA PREGUNTA: ¿En qué ciudad presentó Sega la Dreamcast el 21 de mayo? El sorteo se hizo con todos los sobres correctos. Premios 2º al 5º: gentileza de Mundo Joystick.

1º	**NICOLÁS GÓMEZ, 16** Ramos Mejía, Buenos Aires. Una PlayStation con dos joysticks y Memory Card.
2º	**JULIETA ARÁOZ, 14** San Miguel de Tucumán. Un juego original a elección.
3º	**MATÍAS FERNÁNDEZ, 12** Rafaela, Santa Fe. Un juego original a elección.
4º	**LEONARDO BUSTOS, 18** Comodoro Rivadavia, Chubut. Un juego original a elección.
5º	**SOFÍA QUIROGA, 13** Villa María, Córdoba. Un juego original a elección.

LA CARTA DEL QUE NO GANÓ · GABRIEL C., 15, CORRIENTES

"Les escribo para felicitar a Nicolás. Yo mandé la respuesta bien y no salí. Mi mamá dice que la suerte es así; yo digo que el escribano tiene algo contra los correntinos. Igual voy a participar en el del Nº 2."

PM: Gracias por la buena onda, Gabriel. El escribano no tiene nada contra Corrientes: sacó los sobres de una caja con los ojos cerrados. El concurso del Nº 2 sigue abierto hasta el 21/8: mandá el cupón.

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.

Los premios se retiran en Mundo Joystick con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

¡LAS LEEMOS TODAS!

RESPUESTAS AL Nº 2 · QUEJAS · NOVEDADES

HOLANDA YA DUELE MENOS Y LLEGÓ LA MAMÁ

Pasó el Mundial, pasaron las vacaciones de invierno y el cartero sigue viniendo con bolsa. Este mes hubo de todo: preguntas por Tenchu y Sonic, un torneo en Flores, una madre enojada y hasta un lector que no ganó la Play. Contestamos con cariño y con chicana, como siempre.



El correo de agosto: sobres de todo el país, estampillas y el mismo café de la redacción.

FACUNDO L. · 16 AÑOS · ROSARIO, SANTA FE

HOLANDA YA DUELE MENOS

Les escribo de nuevo. Ya pasó un mes y empiezo a jugar el World Cup 98 sin poner Argentina contra Holanda. Ahora pongo el Apertura en la tele y me enojo con Boca. ¿Es normal?

PM: Es normal, Facundo: el dolor de Holanda se cura con el campeonato local. Se cura y se vuelve a abrir, que para eso está el fútbol. Arrancó el Apertura el 7/8 y se viene el ISS Pro 98 (21/8).

RODRIGO T. · 15 AÑOS · VILLA DEVOTO

¿CUÁNDO LLEGA TENCHU EN INGLÉS?

Terminé el japonés y quiero la versión yanqui. ¿Ya sabemos la fecha?

PM: En EE.UU. sale en septiembre (antes se hablaba de octubre) y Europa recibe el suyo en octubre. La versión de afuera trae dos niveles más que la japonesa. Mientras tanto, practicá el sigilo.

GISELA M. · 17 AÑOS · BAHÍA BLANCA

¿SONIC PARA DREAMCAST?

Vi en un aviso una ciudad inundada y dice que es Sonic. ¿Hay Sonic para la Dreamcast o es un invento?

PM: Hay: se llama **Sonic Adventure**, el nombre se reveló el 15/7 y Sega lo muestra el 22/8 en Tokio. Hasta ahora sólo soltó un logo, una canción y una silueta. La ciudad inundada es de los avisos. El número que viene te cuenta más.

MARIANO O. · 17 AÑOS · FLORES, CAPITAL

GRACIAS POR EL TORNEO

El sábado 25/7 fui al torneo de Quake II de Ciber Neutrón y salí cuarto. El dueño pelado dijo que fue una masa. ¿Hay revancha?

PM: Revancha hubo: la del torneo de la redacción, en la pág. 8 (ganó otra vez Ana María, la correctora). En Ciber Neutrón dicen que repiten el de Quake II. Mientras tanto, entrená con el mouse.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Hay trucos para la vida real?" **Julián, 14, Moreno.** Sí: hacé la tarea antes de prender la Play.

PM: "Mi gato se sentó sobre la Memory Card." **Paula, 13, Rosario.** Que le pague el alquiler.

NORMA D. · 44 AÑOS · LANÚS

LA CARTA DE UNA MAMÁ

Soy la madre de Leandro, 15. En las vacaciones de invierno pasó todos los días frente al televisor con la Play. No salió a la plaza ni a lo de la abuela. Les cuento para que sepan lo que me hacen.

PM: Estimada Norma: tiene razón en parte. Las vacaciones son para jugar, pero también para salir a tomar aire. Le sugerimos un trato: una hora de plaza por cada dos de Play. Y dígale a Leandro que la revista sale cada mes; no hace falta leerla de un tirón.

CAMILA R. · 12 AÑOS · MAR DEL PLATA

POKÉMON EN CASTELLANO

Mis primos trajeron de Japón el Pocket Monsters para el Game Boy y yo no entiendo nada. ¿Va a salir para nosotros?

PM: En EE.UU. sale el 28/9, con la serie de TV. En castellano, nadie sabe. Pero en Japón ya vendió más de un millón y medio de cartuchos, y nadie se quejó del idioma.

LUCAS V. · 16 AÑOS · POSADAS, MISIONES

AYUDA, MI HERMANO ME BORRÓ LA PARTIDA

Tenía casi todo el Final Fantasy VII y mi hermano grabó encima. ¿Cómo lo demando?

PM: Con diplomacia, Lucas. Comprale una Memory Card propia a cada uno y la paz vuelve a la casa. Y poné tu nombre a la partida con cinta de pintor.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿FUNCIONA LA LÍNEA?

Llamé a la Línea Manija y me dieron un truco bárbaro, pero no el del juego que estoy jugando. ¿Lo van a poner?

PM: Las cintas se renuevan con los trucos de cada número. Probá de nuevo y avisanos qué juego querés escuchar. Eso sí: pedí permiso para usar el teléfono de tu casa.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "Sigo esperando el Resident Evil 3." **Dante, 16, Merlo.** Capcom todavía no lo anunció. Esperá sentado.



F-Zero X: treinta naves en pista a 60 cuadros por segundo. Acá, el Blue Falcon va a la caza de los de adelante.



Pocket Monsters Stadium: los bichitos de Game Boy peleando en 3D en la tele, con los nombres y la energía arriba.

NINTENDO · N64

F-ZERO X YA SALIÓ EN JAPÓN

Nintendo EAD lo sacó el 14 de julio a ¥5.800 y vendió unas 56.000 copias la primera semana. Treinta naves corriendo a la vez, copas Jack, Queen y King más una secreta, y un turbo que gasta tu energía: acelerar sale caro. En EE.UU. llega en octubre. La review, en la **pág. 12**.

NINTENDO · N64

POKÉMON STADIUM YA ESTÁ ALLÁ

Salió el 1/8 a ¥6.800 y viene con el Transfer Pak 64GB: enchufás tu cartucho de Game Boy en el joystick de la 64 y llevás tus bichos a la pantalla grande. Más sobre el fenómeno Pokémon en la **pág. 15**.



La Nintendo 64: ahora, más barata en EE.UU. hasta el 7/9.

SONY Y NINTENDO · ESTADOS UNIDOS

LA PLAY Y LA 64

El 13 de julio, Ken Kutaragi confirmó que la sucesora de la PlayStation está en desarrollo, sin nombre ni fecha. Mientras, en EE.UU. Nintendo reembolsa a los comercios para que la N64 se venda a **US$129,95** hasta el 7 de septiembre.

LA PLAY EN NÚMEROS

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

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

GoldenEye y Gran Turismo
los reyes de ventas del año

FINAL FANTASY VIII Y MUSASHIDEN



Square mostró FF VIII el 21/6, sin fecha: "fin de año o principios del 99". Para ir calentando, Brave Fencer Musashiden salió el 16/7 en Japón con una demo jugable.

TOMB RAIDER III EN NOVIEMBRE

Lara vuelve en noviembre (en Europa, el 20/11).

PLACAS 3D, CON OFERTAS

La Voodoo2, de 3dfx, anda con ofertas, y la RIVA TNT, de nVidia, sale a fines de agosto.

ARMAGEDDON, 13/8

La peli se estrena el jueves 13. Ojo, pibe: ¿habrá juego? Por ahora, sólo cine.

BREVES

POKÉMON, A EE.UU.

Rojo y Azul llegan allá el 28 de septiembre, con la serie de TV. En Japón vendieron más de un millón y medio. Pág. 15.

HALF-LIFE Y BROOD WAR

Half-Life, de Valve, sale "este otoño" y fue el mejor juego de PC del E3. StarCraft: Brood War, de Blizzard, a fin de año.

MGS EN CAMINO

Metal Gear Solid sale el 3/9 en Japón. Mega informe en la **pág. 6**.

TOMBA! Y ISS PRO 98

Tomba!, en la **pág. 8**. ISS Pro 98 sale el 21/8 (se corrió): **pág. 10**.

GANADORES

Los del concurso Nº 1, en la **pág. 29**.

RUMORÓMETRO

Lo que se dice en la galería.

Sonic Adventure se muestra el 22/8 — 100%
Confirmado por Sega. ¡Va en serio!

Tomb Raider III llega en noviembre — 85%

Half-Life sale este otoño — 60%
Valve dijo eso.

Final Fantasy VIII sale antes de fin de año — 30%

Resident Evil 3 en la Play — 25%
Capcom no anunció nada.

El 64DD sale en 1998 — 0%

MEGA INFORME

KONAMI · TODAVÍA NO SALIÓ

METAL GEAR SOLID: EL QUE NO QUIERE PELEA

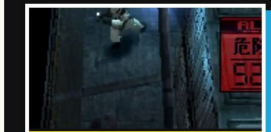
EN ESTE ESPECIAL

6 METAL GEAR SOLID
8 TOMBA! Y LA REVANCHA
9 TAMBIÉN SALIERON
10 ISS PRO VS. WINNING ELEVEN



La llegada a la base: en el helipuerto nevado esperan un helicóptero Hind D y los guardias de los terroristas. En este juego, el que dispara primero pierde.

CÓMO SE JUEGA: NO TE VEAN



Te vieron: arriba a la derecha salta el cartel de alerta y los guardias te vienen a buscar.

1. **Mirá el radar.** El Soliton te marca dónde están los guardias y para dónde miran. Es tu mejor arma.
2. **Pegate a la pared.** Esperá que pasen y avanzá de a tramos.
3. **Si te ven, alerta.** Los guardias salen a buscarte y se complica todo.
4. **Escapate y escondete.** Cuando los perdés entra el modo evasión: quietito hasta que se calmen.

SIN PUNTAJE

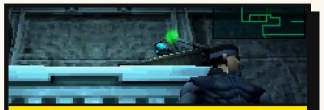
Todavía no salió. Cuando lo tengamos en la mano, el Puntaje Manija va en el Nº 4.

Es la nota de tapa porque es el juego que todos esperan. Sale el 3 de septiembre en Japón y nosotros ya probamos todo lo que Konami dejó probar.

Si pensás que **Metal Gear Solid** es un juego de tiros, olvidate. Es la nueva aventura de **Solid Snake**, la secuela de **Metal Gear 2: Solid Snake**, y la manda **Hideo Kojima** con una idea muy clara: acá la gracia es escabullirse, esconderse y pasar sin que te vean, en una base nuclear tomada por terroristas, allá en Alaska.

No sabemos todo, ni cerca. Pero Konami fue soltando **demos japonesas** (los "Pilot Disks", la última a fines de junio) y con eso alcanza para entender por qué el juego se llevó el premio al mejor de consola en el E3, elegido por los Game Critics Awards.

Lo vemos en dos hojas: primero cómo se juega, y en la página de al lado, la ficha, lo que sabemos, lo que no y cuándo lo vas a poder conseguir por acá.



Pegado a un contenedor, la cámara se da vuelta y te deja espiar el pasillo: lo contrario de entrar a los tiros.

EL RADAR SOLITON

En una esquina de la pantalla tenés el **radar Soliton**: ves a los enemigos que andan cerca y hacia dónde miran. Mientras no entres en su campo de visión, no pasa nada. Una vez que lo aprendés a leer, el juego se vuelve un ajedrez de pasos cortos.

EL CODEC

Para hablar con tu equipo tenés el **Codec**, una radio que se abre en pantalla en plena misión. Te dan datos, consejos y novedades. Es la forma que eligió Konami de contar la historia sin cortar la acción.

SIGUE EN LA PÁGINA DE AL LADO ›

SATURN EN JAPÓN: LA ÚLTIMA FUNCIÓN

En EE.UU. y Europa la Saturn ya es historia; en Japón, Sega y los suyos todavía tiran juegos. Nota y cuánto japonés hay que saber.



DEEP FEAR

SEGA · SATURN · TERROR

Una base submarina, bichos que no tendrían que estar ahí y un tanque de **aire limitado**: cada paso cuenta y el oxígeno no se negocia. Música de **Kenji Kawai**.

Si te gustó Resident Evil, es el primo que vive bajo el agua.

IDIOMA ■■■□□



RADIANT SILVERGUN

TREASURE · SATURN · NAVES

Del arcade (desde el 28/5) a tu living. Tenés **tres armas básicas** que se combinan en **tres más**, y las tres juntas activan la **espada**.

Disparos por todos lados y un sistema para pensar mientras esquivás.

IDIOMA ■□□□□

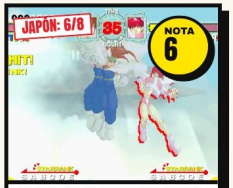


LUNAR 2 ETERNAL BLUE COMPLETE

GAME ARTS · SATURN · ROL

La edición "Complete" de la segunda aventura de Lunar, el rol más querido de los saturnianos. Para llorar de nostalgia, y de paso con ganas de aprender japonés.

IDIOMA ■■■■□



ASTRA SUPERSTARS

SUNSOFT · SATURN · PELEA

Peleas en 2D, de a dos, con todo para ser un buen fichín de sábado. Sunsoft la sacó el 6/8 y cumple, pero al lado del resto del mes se queda atrás.

IDIOMA □□□□□



La fila en la galería para el importado: sábado a la tarde, plata doblada en el bolsillo y la lista de pedidos en la mano.

Antes de comprar, mirá. Los japoneses llegan de a poquito y se agotan en dos días: si querés el Rival Schools o el Star Ocean 2, andá temprano y llevá efectivo.

Y ojo con la consola: lo que sale en Japón sólo anda en una Play o una Saturn japonesa (o con el chip).

¿Te trabaste en un menú? En la galería de Florida está Kenji, que te lo traduce por unas fichas y un alfajor (la entrevista, en la pág. 22).

DE PASADA: LO QUE YA VIMOS

OverBlood 2 (Riverhillsoft, PlayStation, Japón 23/7): ya está en las bateas de Tokio, aunque todavía no lo probamos a fondo. **Brave Fencer Musashiden** (Square, 16/7): lo del Nº 2, con la demo de FF VIII; se vendió muy bien.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Vendo PlayStation con 2 joysticks y Memory Card, funciona de diez. $200. Sebastián, 17. **633-4021**, Caballito.

Canje Banjo-Kazooie de la 64 por Mission: Impossible, los dos con caja. Ariel. **781-5530**, Villa Urquiza.

Vendo Tekken 2 y Crash Bandicoot 2, originales. $30 cada uno. Romina. **642-9185**, Ramos Mejía.

Compro Memory Card de la Play, hasta $15. Que no esté rota. Joaquín. **252-3874**, Quilmes.

Vendo Nintendo 64 con un joystick y GoldenEye. $210. Mariano. **541-7768**, San Martín.

Canje Gran Turismo por Final Fantasy VII (los 3 discos). Lucas. **701-2246**, Belgrano.

Busco pibes para el torneo de Tekken 3 en la galería de Flores. Viernes a la tarde. Yamila. **633-9102**, Flores.

Vendo Game Boy con Tetris y Mario Land 2. $35. Nahuel, 12. **203-6619**, Banfield.

Compro juegos usados de la Play con manual, de $25 a $40 según el título. Fabián. **252-0447**, Temperley.

Vendo Súper Nintendo con 3 cartuchos y 2 joysticks. $110. Gonzalo. **790-3351**, Martínez.

Canje Resident Evil 2 por Tomba!, original y con manual. Cecilia. **655-8813**, Almagro.

Busco alguien que traduzca los menús del Star Ocean 2. Pago con pizza. Esteban, 16. **584-2209**, Lanús.

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

FIN DE JULIO · PRINCIPIOS DE AGOSTO

JAPÓN PRIMERO, DOS DISCOS Y A PELEAR



Rival Schools, la versión japonesa: Hinata, la de la Taiyo, contra Edge, el pesado de la Gedo, en pleno salón de clases. Arriba, las barras y el reloj.

¡DOS CD! CON EVOLUTION DISC

RIVAL SCHOOLS

CAPCOM · PLAYSTATION · JAPÓN: 30/7

Capcom se mandó la gran fiesta de las piñas escolares.

Se llama **Shiritsu Justice Gakuen: Legion of Heroes** y viene en dos CD: en uno, el arcade; en el otro, el **Evolution Disc**. Se juega en equipos de dos, pero se pelea **1 contra 1**: cuando querés, llamás al compañero con el **Team Up**, que te gasta dos niveles de la barra.

El **Tardy Counter** te deja contraatacar cuando el rival te pega de más. Pega fuerte, se ve bárbaro y es de lo mejor que llegó este mes.

El **Evolution Disc** es la yapa: como contamos en el Nº 2, trae minijuegos y un modo para armar tu propio alumno. Eso sí, con menús en japonés.

FICHA
Capcom · PlayStation, 2 CD · Pelea 3D, 1 a 2 jugadores · Sale en Japón: jueves 30/7

IDIOMA
■■□□□ Pegar, fácil. Los menús del Evolution Disc, no tanto.

VEREDICTO
Nota 9. Si tenés un amigo con joystick y la Play chipeada, ya sabés cómo se pasa el sábado.



Star Ocean 2: una pelea en el bosque contra un bicho. Las peleas son en tiempo real y se mueven en un escenario 3D.

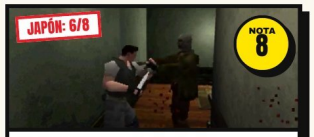
STAR OCEAN THE SECOND STORY

TRI-ACE · ENIX · PLAYSTATION

Elegís a Claude o a Rena, y la historia cambia. Es un rol de los grandes, de los que se juegan con la mochila llena de ítems: podés **crear tus propios objetos**, y entre pueblo y pueblo se activan las **Private Actions**, charlas con tus compañeros que cambian cómo termina la cosa.

¿Cuánto cambia? **Hay 86 finales.** Sí, ochenta y seis. Prepará el café.

EMPRESA
tri-ace / Enix
SISTEMA
PlayStation
GÉNERO
Rol (RPG)
SALE EN JAPÓN
Jueves 30 de julio
IDIOMA
■■■■□ Mucho, mucho texto en japonés

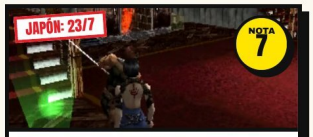


RE DIRECTOR'S CUT

CAPCOM · DUAL SHOCK VER.

El primer Resident Evil, ahora con control analógico y vibración, banda sonora nueva y disco bonus. Si ya lo pasaste, ahora lo sentís en las manos.

IDIOMA ■□□□□



KAGERO: DECEPTION II

TECMO · PLAYSTATION

Acá no perseguís: esperás. Armás trampas en un castillo y dejás que los intrusos caigan solitos. Original y bien retorcido.

IDIOMA ■■□□□



POINT BLANK 2

NAMCO · "GUNBARL" EN JAPÓN

Unas 70 galerías de tiro para la pistola GunCon: con la GunCon en la mano, no hay quien te saque del living.

IDIOMA ■□□□□

METAL GEAR SOLID

PREVIEW

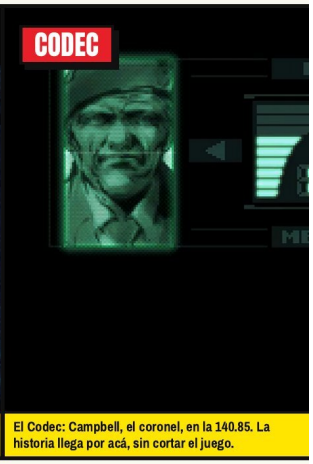
KONAMI · ACCIÓN Y SIGILO · 1 JUGADOR · 2 CD · SIN PUNTAJE

¡SALE EL 3/9 EN JAPÓN!





Arriba a la derecha, el Soliton: el punto es un guardia y el cono, para dónde mira.



El Codec: Campbell, el coronel, en la 140.85. La historia llega por acá, sin cortar el juego.

UNA SECUELA CON 2 CD

El juego viene en **2 CD**, y eso ya dice mucho de lo que se viene. Es la continuación de **Metal Gear 2: Solid Snake**, ahora en la Play y con cámaras de película.

Los modos de **alerta** y **evasión** que probamos en las demos japonesas son el corazón del asunto: si te ven, te persiguen; si te perdés, te buscan. El juego te premia por tener paciencia.

Y sí: ganó el premio al **mejor juego de consola del E3** (Game Critics Awards). Pocas veces se pone de acuerdo tanta gente.

SALE EN JAPÓN
3 DE SEPTIEMBRE

FICHA TÉCNICA

EDITA	Konami
GÉNERO	Acción y sigilo
SOPORTES	2 CD
SALE EN JAPÓN	3/9
PREMIUM	¥9.800 (Premium Package)
EN EE.UU.	Octubre
PREMIO	Mejor juego de consola, E3

LO QUE SABEMOS

- Sale el 3/9 en Japón.
- Trae 2 CD.
- Radar, Codec y sigilo.
- Premio del E3.

LO QUE NO

- Cuánto dura.
- Cuándo llega acá, y a qué precio.
- Si llega traducido.

¿CUÁNDO LLEGA ACÁ?

Oficial, nada todavía. En Japón sale el 3/9 y en Estados Unidos, en octubre. Por acá lo más probable es que aparezca primero el japonés en las galerías, como pasó con Tenchu.

Apenas caiga uno, lo jugamos y te contamos. Ojo con la caja y el precio: no te dejes estafar.

QUÉ TRAE EL Nº 4: PÁG. 30

LAS DEMOS JAPONESAS

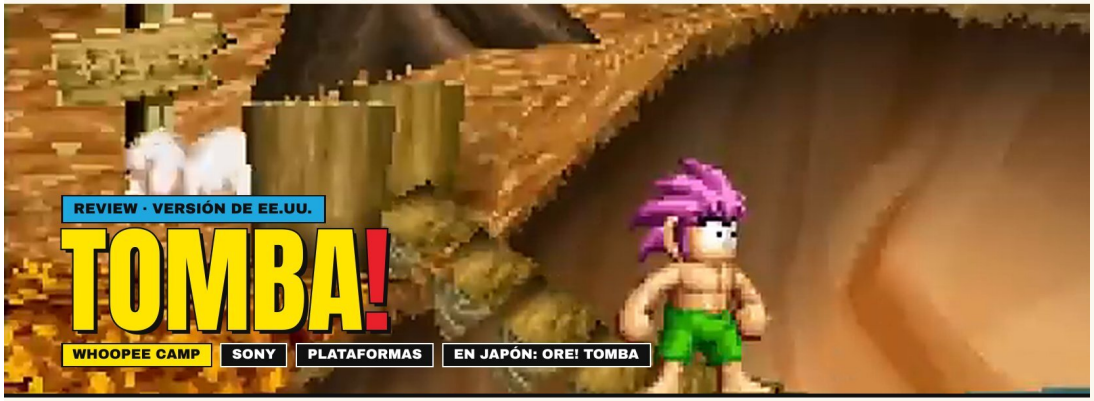
Konami vino soltando los **Pilot Disks**, demos para jugar en la Play. La última, a fines de junio, mostró el radar Soliton, el Codec y los modos de alerta y evasión.

La edición japonesa trae de yapa demos de **Suikoden II** y **Silent Hill**. Y hay un **Premium Package**, a ¥9.800.

GRÁFICOS	?
SONIDO	?
JUGABILIDAD	?
DIVERSIÓN	?

PUNTAJE MANIJA: TODAVÍA NO

SIN NOTA HASTA JUGARLO ENTERO.



REVIEW · VERSIÓN DE EE.UU.

TOMBA!

WHOOPEE CAMP | SONY | PLATAFORMAS | EN JAPÓN: ORE! TOMBA

Un plataformas distinto, con más de cien misiones para hacer en el orden que quieras. Salió en EE.UU. el 16 de julio y es una de las sorpresas del año.

En Japón se llama **Ore! Tomba** y salió el 25 de diciembre de 1997; recién ahora, el 16 de julio, llegó a EE.UU., y de ahí a las galerías de Florida y al videoclub de tu barrio. Lo hizo **Whoopee Camp** y lo edita **Sony**, en 1 CD. En Europa se llamará **Tombi!** y sale el 28 de agosto.

La excusa es simple: unos cerdos malvados le robaron a Tomba su brazalete y él sale a recuperarlo. Hasta ahí, nada nuevo. Lo nuevo es que no es un camino recto de principio a fin, sino un mundo que vas abriendo de a poco, con gente que te pide favores.

Te lo decimos de entrada: lo jugamos bastante más de lo que pensábamos. Y cuando uno se enganchó con las misiones, cuesta soltarlo.

LOS EVENTOS: TU LISTA DE TAREAS

El corazón del juego son unos **130 eventos**, que son como misiones: llevarle algo a alguien, abrir un camino, sacarse de encima un bicho, resolver un acertijo. No hace falta hacerlos todos ni en orden, pero conviene.

ADVENTURE POINTS

Cada evento que cumplís te da **Adventure Points** (AP). Con los puntos se van abriendo cosas, así que los eventos no son un adorno: son lo que te hace avanzar.

TOMBA ES FLOJITO

Ojo con la vida: Tomba tiene sólo **4 puntos de vitalidad**. Cuatro golpes y chau. Por eso no hay que correr: hay que mirar, explorar y aprender a cuidarse.



El cerdo malvado azul, en su mundo de fantasía, con Tomba enfrente: son siete y tenés que dar con todos.

LOS 7 CERDOS KOMA

1	2	3	4	5	6	7

Los **Koma Pigs** son los cerdos malvados que robaron el brazalete. Son **siete**, están escondidos por todo el mundo y hay que atraparlos a todos. Algunos, a la vista; otros, bien guardados. Prepará paciencia.

TORNEO EN LA REDACCIÓN: LA REVANCHA

¡BICAMPEONA!



Ana María, tranquila. Martín, no tanto. Flash, once de la noche.

La prometimos en el Nº 2. Como en el Mortal Kombat 4 nos barrió **Ana María, la correctora**, para la revancha votamos un juego "de técnica": **Pocket Fighter** (está en la pág. de al lado). Los mismos ocho, fixture en el pizarrón y Diego de árbitro cuando no le tocaba jugar.

¿Resultado? Ana María, campeona otra vez, con Chun-Li y sin saber qué es una gema. Martín perdió la final 2 a 0 y decretó que el torneo "no fue oficial". Ella ya se llevó el Tomba! para el finde: dice que los chanchos no se le escapan.

EN RESUMEN

ANTES DE GASTAR TU PLATA

130 Eventos: tenés para meses.	**7** Cerdos Koma para atrapar.
4 Puntos de vitalidad: cuidate.	**1 CD** Ficha y puntaje, al lado.



Viernes, 19:30, en cualquier videoclub de barrio: el de la caja no sabe a quién atender primero. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

El videoclub es el lugar donde se cruzan todos: el que sabe todo, el que no sabe nada y el que llega a último momento. Con la vuelta a clases ahora vas los viernes con la mochila puesta. Si no te reconocés en ninguno... el que sobra sos vos.

1 EL QUE DEVUELVE LA CINTA REBOBINADA

Dos horas de película y, antes de devolverla, la rebobina entera en su casa. Después se la entrega al dueño con orgullo, como si fuera un trofeo.

"YA LA DEJÉ LISTA."

2 EL QUE PIDE "LA QUE ESTÁ PASANDO"

Entra al club y pide la que todavía está en el cine. No salió en video y no va a salir hasta fin de año. Igual se queda diez minutos mirando la estantería.

"¿NO TENÉS LA DE GODZILLA?"

3 EL QUE ALQUILA CUATRO PARA EL FINDE

Lleva cuatro juegos "por las dudas" y se tira a jugar uno solo. El lunes devuelve tres sin abrir y jura que el otro "es un fenómeno".

"LOS OTROS LOS JUEGO EL FINDE QUE VIENE."

4 EL QUE RAYÓ EL CD

Le devuelve el juego al dueño con una rayita fina, casi invisible. En su casa nunca se rayó. Seguro fue el hermanito.

"SI ANDABA PERFECTO CUANDO ME LO DIERON."

5 EL QUE SIEMPRE LLEGA A LAS 21:55

Cierra a las diez y el pibe aparece a las 21:55 con cara de urgencia. Elige durante seis minutos y se lleva el primero que vio.

"DOS MINUTITOS Y ME VOY."

6 EL QUE SE CREE EL CRÍTICO

Mira cada caja, lee la contratapa en voz alta y opina de todos los juegos que nunca jugó. Termina llevándose el de siempre.

"ESE SE VE MEDIO FIACA."

7 EL QUE DEVUELVE EL LUNES A LA NOCHE

El juego era para el sábado. Ya se pasó un día, dos, una semana. "Estaba en lo de mi primo", dice, y paga el recargo con cara de víctima.

"¿UNA SEMANA? SI FUE UN RATITO."

8 EL QUE VIENE A MIRAR LA TELE

Nunca alquila nada. Se queda parado frente al televisor del local mirando la demo, hasta que el dueño le sube el volumen de pura bronca.

"ESTABA DE PASO."

REGLAMENTO DEL VIDEOCLUB

Se devuelve rebobinado y sin rayas. El estreno no se reserva con "me lo guardás". No se prueba el juego en la tele del local. El que llega a las 21:55 se lleva lo que quede. Y si el dueño dice "ya cerré", ya cerró.

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 3: LA REVANCHA

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO



RANKING: LAS 10 SEÑALES DE QUE VOLVIERON A CLASES

Elegidas por los lectores en cartas y llamadas a la redacción.

1. Ya hay tarea de matemática para el viernes.
2. El guardapolvo todavía huele a naftalina.
3. Los cuadernos de los otros ya están forrados.
4. Tu vieja dice "después de hacer los deberes".
5. Se terminaron las siestas hasta las doce.
6. El ciber se llena a las seis de la tarde.
7. Te dejaron una monografía "para mañana".
8. La Play queda prendida los sábados nomás.
9. Ya te pidieron la lista de útiles.
10. Volvés a escuchar "la prueba es sorpresa".



¡Clear! Evento cumplido en la aldea de los enanos, y 2.000 puntos de aventura al bolsillo. Con 130 por delante, no te vas a aburrir.

¿VALE LA PENA?

Sí, y mucho. Tomba! no te da todo masticado: tenés que dar vueltas, charlar, probar y volver más tarde cuando tengas lo que falta. Es de esos juegos que se te quedan en la cabeza en el colegio. La Play tiene pocos plataformas así.

LO BUENO

- Un montón de misiones: para meses.
- Cada cerdo es un desafío.
- Distinto a todo lo que hay.

LO MALO

- Con 4 de vitalidad, te pegan y chau.
- A veces no sabés para dónde ir.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Whoopee Camp
EDITA	Sony
GÉNERO	Plataformas
SOPORTE	1 CD
SALIDA	16/7/98 (EE.UU.)
EN JAPÓN	Ore! Tomba, 25/12/97
EVENTOS	Unos 130

CONSEJOS MANIJAS

1. Hablá con todos: cada charla puede ser un evento nuevo.
2. Los cerdos de a uno: no te metas en lo que no podés.
3. Cuidá tus 4 puntos de vitalidad.

De Tomba! no hay códigos que nos consten. Los de otros juegos, en **Trucos salvadores**, págs. 20-21.

GRÁFICOS	80
SONIDO	78
JUGABILIDAD	88
DIVERSIÓN	92

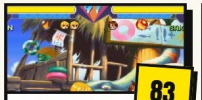
87
PUNTAJE MANIJA

DISTINTO Y ADICTIVO. COMPRALO: NO SE TERMINA EN UN FINDE.

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · JULIO Y AGOSTO 98

Lo que salió, en pocas líneas



83

POCKET FIGHTER

CAPCOM · JAPÓN 11/6 · EE.UU. JULIO-AGOSTO

12 peleadores de Street Fighter y Darkstalkers, en versión chibi. Las gemas suben los especiales hasta nivel 3 y hay modo Edit Fighter. En Europa, recién en noviembre.

COMPRALO TRANQUILO



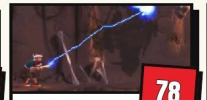
70

WWF WAR ZONE

IGUANA · ACCLAIM · EE.UU. FINES DE JULIO

Austin, Undertaker, Kane y Michaels, más un creador de luchadores. Divierte en patota, pero se nota que es de los de apretar botones. La versión 64, en la pág. 13.

PARA ALQUILAR UN FINDE



78

HEART OF DARKNESS

AMAZING STUDIO · INFOGRAMES · EUROPA 3/7 · 2 CD

Andy sale a buscar a su perro Whisky. Supervisó Éric Chahi y la música es de Bruce Broughton: se ve y suena a película. En EE.UU., el 8/9.

PARA ALQUILAR UN FINDE



76

KULA WORLD

SONY · EUROPA 10/7

Una pelota de playa en laberintos donde la gravedad cambia: el piso es pared y el techo, piso. Raro, pensante y adictivo. Para el que no quiere tiros.

PARA ALQUILAR UN FINDE



55

BATMAN & ROBIN

PROBE · ACCLAIM · EE.UU. PRINCIPIOS DE AGOSTO

El juego de la película, con Batman y Robin. Se nota que salió apurado: lindo de nombre y poco más. Si lo querés, alquilalo antes de gastar la guita.

PASALO DE LARGO



Winning Eleven 3, la versión japonesa: Colombia va al ataque contra Francia, con la cámara de la tele y los nombres en japonés abajo. Así se juega lo que Konami nos vende de este lado como ISS Pro 98.

LA REVANCHA DE KONAMI

CARA A CARA CON EL ISS PRO

LO PROMETIDO EN EL NÚMERO 2: WINNING ELEVEN 3 CONTRA EL QUE SALE EL 21/8, Y EL CAMPEÓN DE LA VEZ PASADA

3 JUEGOS · 1 TABLA · 0 EXCUSAS

En el Nº 2 te dijimos que íbamos a enfrentar al ISS Pro 98 con los del Especial Mundial. Se corrió: Konami lo pasó al 21 de agosto, tanto para EE.UU. como para Europa. Así que hacemos lo que se puede: ponemos a Winning Eleven 3, que ya jugamos importado, contra lo que se sabe del yanqui, y a los dos contra el campeón de la vez pasada.

CONTENDIENTE 1 · EL IMPORTADO · KONAMI

WINNING ELEVEN 3

WORLD CUP FRANCE '98 · PLAYSTATION · JAPÓN, 28/5

Es el que ya te contamos: el que mejor se juega. La pelota no va pegada al pie, los pases tienen peso y un gol es un premio, no un trámite. Partidos largos, de los que se discuten en el recreo.

LO QUE CUESTA

Los menús siguen en japonés, el relator grita lo que quiere y los nombres de los jugadores, también. Con paciencia se aprende el camino a ciegas. Es la vara para medir al hermano de Occidente.

8 GRÁF.	7 SONIDO	10 JUGAB.	10 DIVER.	92	EL MEJOR PARTIDO DE LA PLAY

CONTENDIENTE 2 · EL QUE SE CORRIÓ

ISS PRO 98

PLAYSTATION · KONAMI · EE.UU. Y EUROPA, 21/8



Así se ve el ISS Pro 98: Inglaterra-Suecia con cámara de tele, y en la planilla, nombres truchos como "Backham".

Es la versión occidental de Winning Eleven 3 (en Japón se llama así). Lo que sabemos: sale el 21/8 y **sin nombres reales de jugadores**: olvidate de ver a Batistuta en la pantalla.

SIN PUNTAJE: TODAVÍA NO SALIÓ — **S/P**

LA TABLA: CARA A CARA

	WINNING ELEVEN 3	ISS PRO 98	COPA DEL MUNDO 98
EDITA	Konami	Konami	EA Sports
SALIÓ	28/5/98 (Japón)	21/8 (EE.UU. y Europa)	Mayo 98
LICENCIA MUNDIAL	"France '98" en la caja	Sin confirmar	Oficial FIFA
NOMBRES REALES	En japonés	No	Sí
DÓNDE ESTÁ	Importados	Importado, desde el 21/8	En todos lados
IDEAL PARA	El fanático	El que espera	El picado del living
JUGABILIDAD	10	?	8
PUNTAJE MANIJA	92	Sin puntaje	88

HOY POR HOY: WINNING ELEVEN 3

Para el living con los primos, el Copa del Mundo. Para jugar en serio, el de Konami. El ISS Pro 98 sale el 21/8: **cuando lo juguemos, le ponemos nota**.

EL CAMPEÓN DEL Nº 2

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



Yugoslavia-Irán en Saint-Étienne: la tribuna llena y la cámara de la tele, como en la transmisión.

El que se llevó un 88 en el Nº 2: licencia FIFA, estadios franceses, 40 selecciones y la Selección con nombres reales. El más fácil de conseguir y el mejor para el picado del living (ver Nº 2).

88 — EL QUE TIENE EL MUNDIAL ADENTRO

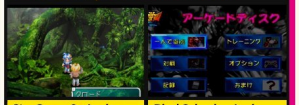


Sábado a la tarde: el RPG en la tele, la libretita en la mano de Kenji y los pibes alrededor, preguntando todos juntos. El alfajor sigue a salvo, por ahora.

¿QUÉ ES LO QUE MÁS SE REPITE EN LOS MENÚS?

KENJI: Lo mismo, una y otra vez: empezar de cero, continuar, objetos, equipo, magia, aceptar, cancelar. Cuando los sabés, un RPG japonés se parece mucho a otro. Armé una lista para los que no tienen traductor (mirá el diccionario).

LOS DOS QUE MÁS LE PIDEN



Star Ocean 2 · Japón, 30/7

Rival Schools · Japón, 30/7

¿QUÉ ESPERÁS PARA LO QUE VIENE?

KENJI: El Metal Gear Solid, que Konami saca el 3 de septiembre en Japón. Dicen que hay una radio, el Codec, y los pibes ya me están reservando para esa parte. Va a ser mucho texto: voy a necesitar más alfajores.

¿CUÁL FUE EL PEDIDO MÁS RARO?

KENJI: Un pibe me trajo el envoltorio de unas golosinas japonesas que le había mandado un tío. No era de un juego. Lo traduje igual. Quedó contento y me convidó una.

¿QUÉ LE DIRÍAS AL QUE QUIERE APRENDER?

KENJI: Que empiece por los menús, no por los diálogos. Con ocho palabras ya te movés por un RPG. Y que se compre una libreta.

¿Y DE GRANDE?

KENJI: Estudio sistemas y me gustaría traducir juegos de verdad. Que los japoneses los saquen y que alguien los ponga en castellano. Hasta que eso pase, la galería me alcanza.

ÚLTIMA: ¿CÓMO SE DICE "GRACIAS"?

KENJI: *ARIGATŌ.* **Y si me ven por el local, pasen sin vergüenza: ficha, alfajor y a traducir. Arigatō a la revista, y a todos los que preguntan "¿esto qué dice?".**

HABLA EL DUEÑO DEL LOCAL

"Antes me llamaban para preguntar si el juego venía en castellano. Ahora me preguntan si Kenji está. Yo vendo los juegos; el que los hace jugables es él."

— Raúl Benítez, Importados Daruma

PARA TRADUCIR EN CASA · YA SALIERON EN JAPÓN

BRAVE FENCER MUSASHIDEN	16/7	Square · trae la demo del Final Fantasy VIII
STAR OCEAN: THE SECOND STORY	30/7	tri-ace / Enix · elegís a Claude o a Rena
RIVAL SCHOOLS	30/7	Capcom · 2 CD: el arcade y el "Evolution Disc"
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	6/8	Capcom · versión Dual Shock

Todo en la Importación loca, págs. 26-27.

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Kenji Takeda
EDAD	19 años
BARRIO	Floresta
ESTUDIA	1º año de Análisis de Sistemas
IDIOMAS	Japonés (de su abuela), castellano, inglés de colegio
TRABAJA	Importados Daruma, local 14, Galería del Sol (Florida al 500)
TARIFA	Unas fichas y un alfajor
HERRAMIENTA	La libretita cuadriculada
RPG FAVORITO	Final Fantasy VII
LE MOLESTA	Que le digan "chino"

SUS 5 REGLAS PARA JUGAR EN JAPONÉS

1. **○ confirma, × cancela.** En los japoneses es al revés que en los yanquis. Probalo antes de tocar nada.
2. **Grabá antes de explorar.** Si no entendés una pantalla, usá una ranura aparte para probar.
3. **Los menús se parecen.** Aprendé la "cara" de cada opción, no las letras.
4. **Llevá libreta.** Dibujá cada opción y anotá qué hace. Es la mejor tarjeta de memoria.
5. **Si dudás, no apretés.** Un "Hai" apurado puede salir caro. Mirá dos veces y preguntale a alguien.



De espaldas, el traductor en acción: primero mira el menú un buen rato, después lo anota en la libreta.

DICCIONARIO DE MENÚS

Cómo suenan y qué quieren decir las palabras que más vas a ver en los RPG japoneses.

HAJIME KARA	Desde el principio (juego nuevo)
TSUZUKI KARA	Continuar
DŌGU	Objetos
SŌBI	Equipo (lo que llevás puesto)
MAHŌ	Magia
KŌKAN	Intercambiar
HAI / IIE	Sí / No
KETTEI / KYANSERU	Aceptar / Cancelar

ENTREVISTA



Kenji en Importados Daruma, entre las cajas que llegan de Japón. Atrás, dos clientes con cara de "a ver cuándo me toca".

19 AÑOS Y LEE JAPONÉS DE CORRIDO

NIETO DE JAPONESES, VECINO DE FLORESTA

EL TRADUCTOR DE LA GALERÍA

Tiene 19 años, anteojos, buzo gris y una libretita cuadriculada que no suelta. Vive en Floresta, es nieto de japoneses y en un local de importados de la galería de Florida hace algo que nadie más hace: les traduce los menús de los RPG a los pibes por unas fichas y un alfajor. Fuimos con un juego japonés bajo el brazo y la certeza de que no íbamos a entender nada. Volvimos entendiendo el menú.

¿CÓMO ARRANCÓ TODO ESTO?

KENJI: Mi abuela me hablaba en japonés en casa y yo le contestaba en castellano. Hasta los catorce fui los sábados a una escuela de idioma de la colectividad. Un día, en el local, un pibe me mostró un RPG importado y me dijo: "Che, vos sabés japonés, ¿qué dice acá?". Le dije que sí. Decía "Continuar".

¿CUÁNTO COBRÁS?

KENJI: Unas fichas y un alfajor. La tarifa no se discute. A veces el alfajor es triple, pero ésos son los días en que el juego tiene mucho texto.

¿Y ENTENDÉS TODO LO QUE DICE?

KENJI: No, ni cerca. Los menús, sí; ahí soy una máquina. Los diálogos largos me cuestan: voy despacio y con la libreta. Pero un pibe no necesita saber la historia para jugar: necesita saber qué es cada cosa y dónde grabar.

> "NO HACE FALTA SABER JAPONÉS PARA JUGAR. HACE FALTA SABER DÓNDE ESTÁ EL 'CONTINUAR'"

¿CUÁL ES EL JUEGO QUE MÁS TE PIDEN?

KENJI: Ahora, el Star Ocean 2, que salió en Japón el 30 de julio. Podés elegir a Claude o a Rena, y dicen que tiene 86 finales. Yo no los vi todos: voy por la mitad del primero. Hablamos de él en la Importación loca, págs. 26-27.

¿Y LOS DE PELEA?

KENJI: Casi no me necesitan: se entiende lo que pasa. Con el Rival Schools, que trae dos CD, el arcade y el "Evolution Disc", sí me llaman para saber qué es cada opción. Pero en las peleas, el que no pelea es el menú.

¿TE EQUIVOCASTE ALGUNA VEZ?

KENJI: Una. Le dije a un pibe que "Hai" era "No". Era "Sí". Desde ese día, antes de apretar un "Hai" o un "Iie" de apuro, me quedo mirando la pantalla dos veces. Perdón, Fede.

¿QUÉ DICE TU ABUELA DE TODO ESTO?

KENJI: Cree que soy intérprete. Cuando le conté que había traducido "Continuar" por primera vez, se rió una hora y me dio un té. Después me preguntó qué era un RPG. Todavía no se lo pude explicar.

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 Sus 5 reglas para jugar en japonés, un diccionario de 8 palabras de menús, la ficha de Kenji y más preguntas. Y en las págs. 26-27, los juegos que lo tienen ocupado.

TORNEO APERTURA 98

APERTURA 98 EN LA PLAY

ARRANCÓ EL CAMPEONATO DE VERDAD. ARMÁ EL TUYO EN LA CUADRA, CON TABLA, FIXTURE Y TROFEO DE PAPEL DE ALUMINIO



ARRANCÓ EL 7/8

Fecha 3 del torneo de la cuadra: dos juegan, los demás gritan o se comen las uñas, y el fixture está pegado en la pared con cinta. El trofeo, arriba de la tele, es de cartón y papel de aluminio.

EL CAMPEONATO DE VERDAD

YA RUEDA LA PELOTA

SAN LORENZO	2-2	PLATENSE

APERTURA 98 · 1ª FECHA · VIERNES 7/8

El Apertura 98 largó el 7 de agosto con un 2-2 entre San Lorenzo y Platense, y ya se juega fecha tras fecha. **Boca**, que arranca con **Bianchi** en el banco, es el candidato de casi todos. En el kiosco, en la escuela y en el ciber: todos tienen su favorito.

En la Play no está el Apertura: lo armás vos, con selecciones y mucha imaginación.

LA SELECCIÓN, SIN TÉCNICO

¿Y EL DT?

Después del Mundial, Passarella se fue y la Selección sigue sin técnico confirmado. Nosotros no vamos a tirar nombres: de eso se encargan los programas de la tele.

En la Play, el técnico sos vos: elegí la formación, poné al que querés y bancate los reproches de tus amigos.

EN EL PICADO, EL DT NO SE DISCUTE.

CÓMO ARMAR EL TORNEO DEL BARRIO

1 CONVOCÁ A LOS JUGADORES
Ocho amigos, como mucho. Anotá nombre y apodo en una hoja de cuaderno.

2 SORTEÁ LOS EQUIPOS
Papelitos en una gorra: Argentina, Brasil, Francia, Holanda... Sin cambios.

3 DOS JOYSTICKS, UN DÍA
Cada fecha en una casa distinta. Si hay multitap, jugá de a cuatro.

4 FIXTURE EN LA PARED
Todos contra todos. Los partidos, de la misma duración, en la misma dificultad.

5 TABLA Y PUNTOS
Ganás: 3. Empatás: 1. Perdés: 0. Se anota en cartulina y no se borra.

6 CON LA MEMORY CARD
Llevá la tuya el día de la fecha: así guardás lo que se juega.

LA TABLA DE LOS PIBES

Jugador (equipo)	PJ	G	E	P	GF	GC	Pts
Tomi (Argentina)	3	2	1	0	5	2	7
Facu (Croacia)	3	1	2	0	6	4	5
Tincho (Brasil)	3	1	1	1	4	2	4
Maxi (Francia)	3	1	1	1	2	3	4
Fede (Holanda)	3	1	0	2	4	5	3
Nico (Inglaterra)	3	0	1	2	2	7	1

Tabla de ejemplo, inventada: el torneo de la cuadra de Tomi después de la fecha 3. Fede, con Holanda, no se la puede creer.

TEST

¿QUÉ JUGADOR SOS EN EL PICADO?

1. TE METEN UN GOL
A) Lo grito igual. B) Pido revancha. C) Cambio de equipo.

2. GANÁS 1-0 A LOS 80'
A) Me la paso atrás. B) Voy a buscar el segundo. C) Pateo al arco desde mi cancha.

3. TU EQUIPO FAVORITO
A) El que gana. B) El de mi barrio. C) El que salga en el sorteo.

4. TU JOYSTICK
A) Lo cuido como un tesoro. B) Lo tiro si pierdo. C) No es mío, lo prestaron.

CONTÁ CUÁNTAS A, B Y C ELEGISTE, SIN TRAMPA, Y MIRÁ LA CAJA NEGRA.

MAYORÍA DE A, B O C

A: El 5. Parás, pensás y ganás de a uno.

B: El 9. No perdonás, y tampoco la pasás.

C: El arquero. Ataja todo, se queja de todo y cada tanto la rompe.

REVIEW · INFOGRAMES / OCEAN · NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE

20 NIVELES DE ESPÍA

En el Nº 2 te contamos que tardó tres años en salir. Ya llegó: salió en EE.UU. el 16 de julio, a US$59, y las copias que cayeron por acá ya andan en las galerías. Pusimos la Embajada patas para arriba, y esto es lo que encontramos.



Una de las primeras misiones: una base militar en plena nieve, con la torre de vigilancia y un guardia al fondo. Acá hay que pensar antes de tirar un tiro.

Es el juego de la película de espías, y acá no se entra a los tiros: **tenés que planear la jugada**. Son **20 niveles**, con objetivos en cada misión y varios **gadgets** para sacarte de apuros. El que viene del GoldenEye y sale a vaciar el cargador dura un suspiro.

Hay que elegir bien qué llevar y cuándo usarlo. Hay dos dificultades, **Possible** e **Impossible**, y la segunda no regala nada.

Y vibra: es **compatible con el Rumble Pak**, así que cada vez que te descubren lo sentís en la mano.

Ojo, no es GoldenEye: la prensa de EE.UU. anda dividida con este cartucho. Acá somos fanáticos de los espías, pero lo vamos a puntuar con la cabeza fría.



20	2	US$59	RUMBLE PAK COMPATIBLE	25/9
NIVELES	DIFICULTADES	EN EE.UU.		EUROPA

¿VALE LA PENA?

Si te gustan los juegos donde pensás más de lo que disparás, sí. La infiltración se siente nueva en la 64, hay mucha variedad de misiones y los gadgets le dan identidad. No es de los que se terminan en una tarde.

¿ALGÚN PERO?

Ojo con los controles: apuntar no es tan fino como en GoldenEye y la cámara a veces te traiciona en los lugares chicos. Y si vas a la carrera, el juego te lo hace pagar.

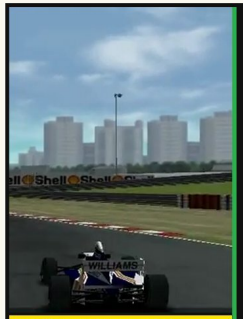
FICHA

DESARROLLA	Infogrames / Ocean
GÉNERO	Espionaje / acción
NIVELES	20
SALIÓ	16/7/98 (EE.UU.)
SE VIENE	Europa 25/9
EXTRAS	Rumble Pak

GRÁFICOS	8
SONIDO	8
JUGABILIDAD	7
DIVERSIÓN	8

78

ESPÍA SÍ, PERO CON PILA DE RESERVA



Un Williams en el Gran Premio de Argentina.

MINI FICHA · TAMBIÉN SALIÓ

¡TRAE EL GP DE ARGENTINA!

F-1 WORLD GRAND PRIX

Paradigm / Video System. Salió en EE.UU. el 27/7: la **temporada 97 completa** y, lo que nos importa, el **GP de Argentina**. Dar vueltas por Buenos Aires sin salir del living se siente distinto. El campeón de la temporada figura como "Williams Driver".

Para los fierreros, la temporada entera; para el resto de los mortales, la gracia está en el GP de casa. Fuera de eso, es un juego de autos serio y sin demasiados chiches.

EE.UU. 27/7 · EUROPA 14/9 · JAPÓN DIC.

MINI PUNTAJE **76**

GOLDENEYE 007 N64

Cada truco se desbloquea terminando el nivel en menos de X, en esa dificultad: aparece "Cheat Options".

Invincibility	Facility, 00 Agent, en menos de 2:05
Paintball Mode	Dam, Secret Agent, en menos de 2:40
DK Mode	Runway, Agent, en menos de 5:00
Turbo Mode	Silo, Agent, en menos de 3:00

MARIO KART 64 N64

Arranque turbo: apretá el acelerador justo cuando aparece la última luz (si lo apretás antes, no hay turbo). **Para no hacer trompo con la banana:** apretá B apenas empieces a patinar.

Fantasmas del Time Trial: superá Luigi Raceway en 1'52"00 (fantasma de Luigi), Mario Raceway en 1'30"00 (Mario) y Royal Raceway en 2'40"00 (Peach).

STAR FOX 64 Lylat Wars N64

Expert Mode (y el Sound Test): conseguí medalla en las 15 misiones. **Tanque en Versus:** medalla en Venom. **A pie en Versus:** medalla en Venom en Expert. **Zoness → Sector Z:** destruí todos los reflectores.

1080° SNOWBOARDING N64

Ice Boarder: ganá Match Race en Expert y superá todos los puntajes EAD en Trick Attack y Time Attack; en la selección, sobre Akari Hayami, C-Left y A. **Penguin Board:** hacé los 24 trucos de Training (incluidos los dos 1080) y, en la selección de tabla, C-Down y A.

TUROK: DINOSAUR HUNTER N64

En la pantalla "Enter Cheat":

THSSLKSCL	invencibilidad	**CMGTSMMGGTS**	todas las armas
BLLTSRRFRND	munición ilimitada	**LKMBRD**	modo vuelo (L baja, R sube)

F-ZERO X Japón N64

Todo desbloqueado (pistas, autos, Master y X Cup): en Mode Select, **L, Z, R, C-Up, C-Down, C-Left, C-Right, Start**; suena un tono si salió bien. **Joker Cup:** ganá Jack, Queen y King en Standard.

BANJO-KAZOOIE Bottles Bonus N64

*Pisando con el Beak Buster, en el castillo de arena de Treasure Trove Cove, las letras de **CHEAT** y después las del código. Antes hay que resolver el puzzle de Bottles en la casa de Banjo; los códigos no se guardan.*

BOTTLESBONUSONE	Banjo con la cabeza gigante
WISHYWASHYBANJO	Banjo y Kazooie se vuelven una lavadora
NOBONUS	cancela cualquier Bottles Bonus

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER · MEGA

SONIC THE HEDGEHOG 3 GENESIS Level select: apenas se oscurece el logo de SEGA y Sonic empieza a aparecer, apretá rápido ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ (suena un anillo); en el menú, bajá a "Sound Test". Los 7 Chaos Emeralds: en el Sound Test tocá 02, 04, 05 y 06.

STREETS OF RAGE 2 GENESIS Menú de opciones extendido: en el menú principal mantené A + B en el segundo joystick mientras el primero elige "Options" (ronda inicial, vidas hasta 9 y dificultades "Very Easy" y "Mania").

SUPER MARIO KART SÚPER NINTENDO Special Cup en Time Trial y Match Race: en la pantalla de copa, con la flecha sobre "Mushroom Cup", apretá **L, R, L, R, L, L, R, R** y después A.

STARCRAFT PC

Durante la partida: Enter, el código y Enter.

power overwhelming	invencibilidad
show me the money	+10.000 de minerales y gas
black sheep wall	revela el mapa
war aint what it used to be	saca la niebla de guerra
operation cwal	acelera construcción y producción
there is no cow level	ganás la misión
food for thought	superar el tope de suministros

AGE OF EMPIRES PC

Enter, el código y Enter.

COINAGE	+1000 de oro
WOODSTOCK	+1000 de madera
REVEAL MAP	revela el mapa
HOME RUN	ganás el escenario
PHOTON MAN	soldado láser
BIGDADDY	auto con lanzacohetes

WARCRAFT II PC

Enter, el código y Enter (al final el juego te marca "Cheater!").

it is a good day to die	invencible casi a todo
glittering prizes	10.000 de oro, 5.000 de madera y 5.000 de petróleo
on screen	revela el mapa
make it so	construcción rápida
tigerlily	después, **orc#** o **human#** para saltar de misión (ej. **orc14**)

QUAKE II PC

Con la consola (~):

god	invulnerable
noclip	atravesar paredes y volar
notarget	los enemigos no te ven
give all	todas las armas, ítems y munición
give quad damage	daño cuádruple

Quake (el 1), con la consola (~): **god** · **noclip** · **notarget** · **impulse 9** (todas las armas y munición) · **impulse 255** (daño cuádruple) · **fly**.

¡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

¿NO TE AGUANTÁS HASTA SEPTIEMBRE?

LÍNEA MANIJA

Trucos por teléfono, las 24 horas · ver pág. 31

0-600-777-6264

TRUCOS SALVADORES

VOLVÉ A CLASES CON VENTAJA

PlayStation

SE ACABÓ EL RECREO: DESTRABÁ TODO

Vuelta al colegio, pero los jefes siguen ahí. Copiá cada código tal cual, con la secuencia exacta.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis



Dos en la mesa del balcón: él se copia los de la Play y ella los de la 64. El mate cocido se enfría, los códigos no.

RESIDENT EVIL
Director's Cut · NTSC-US — PLAYSTATION

- **Doble munición:** en el menú, resaltá "Advanced" y mantené → (o ←) hasta que la palabra se ponga verde.
- **Trajes alternativos:** terminá el juego salvando a los dos compañeros (Jill salva a Chris y Barry; Chris, a Jill y Rebecca) y guardá: en esa partida tenés la llave del placard de los trajes.
- **Magnum con munición infinita:** terminá en Advanced salvando a los dos compañeros y cargá esa partida.
- **Rocket Launcher infinito:** terminá en menos de 2 h 30.

RESIDENT EVIL 2
versión original — PLAYSTATION

- **Rocket Launcher infinito:** terminá el escenario A/1 en Normal en menos de 2:30 con rango A o B; aparece en el baúl de una partida nueva.
- **Gatling Gun infinita:** igual, con el escenario B/2 y sin guardar.
- **Hunk (4th Survivor):** terminá los escenarios A y B con rango A en al menos uno; guardá y aparece el modo.

FINAL FANTASY VII
PLAYSTATION

Duplicar ítems (W-Item): con la materia W-Item (Winding Tunnel, al final del disco 2, o Bone Village), en batalla elegí un ítem y su objetivo con ✕; elegí un segundo ítem sin objetivo y cancelá: se crea una copia del primero. Repetí hasta 99.

Lucky 7777: si el HP actual de un personaje es exactamente 7777, entra en berserk: ataca hasta 64 veces por 7777 de daño cada una (sirve contra los Weapon) y termina con 1 de HP.

GRAN TURISMO
PLAYSTATION

Autos por licencia, con todas las medallas de oro:

Licencia B	Chrysler/Dodge Concept (Copperhead)
Licencia A	Toyota TRD 3000GT
Internacional A	Nissan Nismo 400R

Modo Hi-Res: ganá las 8 pistas de Arcade en Difícil. **Autos LM:** ganá la GT Cup para el Toyota LM; el desafío EE.UU. vs. Japón da el Dodge Viper GTS-R y el Mitsubishi FTO LM.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
PLAYSTATION

- **Menú secreto "?":** en Options, mantené ↑ + L1 + L2 + R1 + R2 hasta que tiemble la pantalla; aparece una "?" verde con Fatality de un botón, Instant Aggressor y Health Recovery.
- **Selección de escenario:** en la selección de personajes, resaltá a Sonya y apretá ↑ + Start.
- **VS Kodes** (pantalla VS): **033-000** el J1 con media energía · **020-020** sin bloqueo · **466-466** correr ilimitado · **044-440** sin poder.

TOMB RAIDER
el 1, NTSC-US — PLAYSTATION

En la pantalla de inventario (Select), con los botones por defecto:

Todas las armas y munición: L1, △, R2, L2, L2, R2, ○, L1

Saltar de nivel: L2, R2, L1, ○, △, L1, R2, L2

TEKKEN 2
PLAYSTATION

Cabezones: mantené Select desde la selección de personaje hasta que empiece la pelea. **Alambre (wireframe):** mantené L1+L2 en la selección hasta que empiece la pelea. El traje violeta de Kazuya se elige con Start.

Desbloqueos por terminar el juego:

KUMA → PAUL · ANNA → NINA · ARMOR KING → KING · BAEK → LAW · KUNIMITSU → YOSHIMITSU · P. JACK → JACK-2 · LEE → HEIHACHI · BRUCE → LEI · WANG → JUN

TENCHU
versión japonesa — PLAYSTATION

Todas las herramientas ninja: en la pantalla de ítems, mantené R1 y entrá ← ← ↓ ↓ □ □ △ ○

Recuperar salud: pausá y entrá ← ← ↓ ↓ □ □ △ □

Selección de nivel: en la pantalla de misión, mantené R2 y entrá ← ← ↓ ↓ □ □ △ □

VIGILANTE 8
PLAYSTATION

Options → Game Status → ○ y escribí como contraseña:

I_WILL_NOT_DIE	Invencibilidad
REDUCE_GRAVITY	Gravedad baja
GO_SIGHTSEEING	Sin enemigos en Arcade
MONSTER_WHEELS	Ruedas gigantes

TWISTED METAL 2
PLAYSTATION

Con los botones por defecto.

Minion: en la selección de vehículo, L1 ↑ ↓ ← **Sweet Tooth:** ↑ L1 △ → (despacio).

Invencibilidad: mantené L1+R1 y entrá ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑ **Cañón de Minion** (especial, cualquier vehículo): ↑ ↓ ↑ ↑ + R2.

WIPEOUT 2097
Wipeout XL en EE.UU. — PLAYSTATION

En el menú principal, mantené L1+R1+Select y entrá:

Todas las pistas	□ ○ △ ○ □
Clase Phantom	△ △ △ ○ ○ ○
Equipo Piranha	✕ ✕ ✕ ✕ ○ △ □
Ametralladora (pausá y entrá)	□ ○ ✕ □ ○ ✕ △

Nintendo 64

VELOCIDAD Y LO QUE SE VIENE

N64 AL PALO

REVIEW · IMPORTADO DE JAPÓN, 14/7

F-ZERO X

30 NAVES EN PISTA



El Blue Falcon (abajo) sale de atrás y tiene medio pelotón adelante, todos pegados en la pista colgada en el aire. La máquina ni se despeina.

Prometimos que lo íbamos a jugar y lo jugamos: el importado japonés ya rueda en nuestra 64. La vuelta de F-Zero, aquel del Súper, ahora en 3D y a una velocidad que da vértigo.

Treinta naves en pista a **60 cuadros por segundo**, sin tironcitos. Tres copas, **Jack, Queen y King**, y una secreta para el que gane todo. Y lo que cambia todo: **el turbo gasta tu energía**: lo abusás y llegás primero... o no llegás.

Las pistas se retuercen en el aire y en tramos no hay baranda. Si te gustó el Wipeout, es primo hermano, pero en cartucho. En EE.UU. sale en octubre.

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

9	8	10	9	91
GRÁF.	SONIDO	JUGAB.	DIVER.	PUNTAJE MANIJA

SE VIENE · ACCLAIM · SALE EL 11/8

WWF WAR ZONE

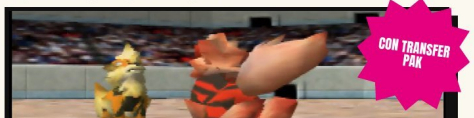


Austin contra un rival en el ring, con la tribuna llena: la versión de la 64 pega fuerte.

Después de la Play, le toca a la 64: sale en EE.UU. **esta semana, el 11/8**. Es el juego de lucha libre con **Austin, Undertaker, Kane y Michaels** y el modo para crear tu propio luchador. Para los que se quedaron sin la Play: a engrasar el joystick. La versión de la Play, en la pág. 9.

YA SALIÓ EN JAPÓN · NINTENDO · 1/8

POKÉMON STADIUM



El combate en 3D: los bichos de la Game Boy, ahora en la tele. Acá, uno de fuego contra otro que se le copió la forma.

En Japón se llama **Pocket Monsters Stadium** y salió el 1/8 a ¥6.800. Trae el **Transfer Pak**, que lee los cartuchos de Game Boy: pasás a tus bichos al cartucho de la 64 y los hacés pelear en 3D. Todavía no lo probamos. Qué es Pokémon, en la pág. 15.

LA 64 EN AGOSTO



En EE.UU. Nintendo reembolsa a los comercios para que la consola se venda a **US$129,95** hasta el 7/9. El 64DD no sale este año. **BANJO-KAZOOIE: VER Nº 2**

EL ALMANAQUE DE LA 64

14/7	F-Zero X (Japón)
16/7	Mission: Impossible (EE.UU.)
27/7	F-1 World Grand Prix (EE.UU.)
1/8	Pocket Monsters Stadium (Japón)
11/8	WWF War Zone (EE.UU.)
FIN AGOSTO	Iggy's Reckin' Balls y Gex 64
AGO./SEP.	ISS 98 (EE.UU.)
14/9	F-1 World Grand Prix (Europa)
25/9	Mission: Impossible (Europa)
OCTUBRE	F-Zero X (EE.UU.)
23/11	Zelda: Ocarina of Time (EE.UU.)
FIN DE AÑO	Turok 2 y Rogue Squadron

DREAMCAST
SEGUNDO VISTAZO

SEGA · 128 BITS · SALE EN JAPÓN EL 20 DE NOVIEMBRE



La Dreamcast, la consola de Sega que se presentó el 21 de mayo. Se compra en Japón desde noviembre.

Pasaron casi tres meses desde la presentación y Sega nos tiene manijas a cuentagotas: un logo, una canción, una silueta. Esto es lo que se sabe de la Dreamcast al cierre... y lo que nadie dice.



Sonic Adventure, a cuentagotas: la silueta del erizo, ojos verdes y sonrisa canchera, una de las imágenes que Sega fue soltando.

SONIC ADVENTURE

El nombre se reveló el **15 de julio** en el sitio de Sonic Team. Después, a cuentagotas, lo que se filtró hasta el cierre:

- un **logo**,
- una **canción**,
- una **silueta** de Sonic,
- avisos con una **ciudad inundada**.

Lo van a mostrar de verdad el **22 de agosto**, en el Tokyo International Forum. Cuando lo veamos, será después de este cierre: te lo contamos en el próximo número.



Godzilla, el primero de los juegos anunciados para Dreamcast: el monstruo, a los golpes con una ciudad entera.

¿CUÁNTO VA A COSTAR?

Sega no dijo un solo número, ni en yenes ni en dólares. Todo es especulación: en los ciber ya hay apuestas y en la redacción también, pero ninguna con cifra que sea seria.

Lo que sí sabemos: la 64 bajó en EE.UU. a US$129,95 hasta el 7/9. Sega va a tener que apuntar fino.

DREAMCAST · HARDWARE

CPU	Hitachi SH-4
GRÁFICOS	PowerVR
DISCOS	GD-ROM
MÓDEM	33,6, de fábrica
MEMORIA	VMS, con pantallita
JAPÓN	20/11/98
EE.UU.	otoño del 99

LOS JUEGOS ANUNCIADOS	GODZILLA	SEVENTH CROSS	SENGOKU TURB	PEN PEN TRI-ICELON	SONIC ADVENTURE
	De lanzamiento (cambió de nombre a fines de julio)	Anunciado, sin más datos	Anunciado, sin más datos	Anunciado, sin más datos	Se muestra el 22/8



LA VMU: UNA PANTALLA EN LA MEMORIA

LAS FECHAS · SEGA · DREAMCAST

JAPÓN, 20 DE NOVIEMBRE. Y ACÁ, NI IDEA.

¡PRECIO: SIN ANUNCIAR!

Japón: **20/11/98**. EE.UU.: **otoño del 99**. ¿Y en la Argentina? Nadie anunció nada: por ahora, sólo por algún importador.

El joystick con VMU, en el póster: págs. 16 y 17.

SEGA | 128 BITS | WINDOWS CE | 20/11 JAPÓN

RESEÑAS · PUNTAJE MANIJA · LO QUE YA SALIÓ

TRES PARA LA PC

¡LOS TRES SALIERON EN JULIO!



Andy, colgado en el pantano.

AMAZING STUDIO / INFOGRAMES · 31/7

HEART OF DARKNESS

Llegó a la PC el 31 de julio, casi un mes después de la versión de Play. Andy sale a buscar a su perro Whisky a un mundo oscuro y raro, con supervisión de Éric Chahi y música de Bruce Broughton.

Si ya lo jugaste en la Play no te cambia la vida; si sólo tenés PC, es de lo más lindo que podés mirar y jugar.

UN CUENTO OSCURO, DE LOS LINDOS

GRÁF.	9
SONIDO	9
JUGAB.	8
DIVER.	8

85 PUNTAJE MANIJA



Robots a los tiros en la ciudad.

EXPANSIÓN · CAVEDOG · JULIO

TOTAL ANNIHILATION: BATTLE TACTICS

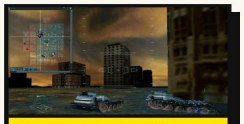
Es una **expansión**: necesitás el Total Annihilation original para jugarla. Cavedog la sacó en julio para los que ya terminaron todo y piden más estrategia en tiempo real.

Si ya sos fanático, es una buena razón para volver. Si todavía no tenés el juego de base, empezá por ahí y dejá esto para después.

MÁS DE LO BUENO, PARA LOS FANÁTICOS

GRÁF.	8
SONIDO	7
JUGAB.	8
DIVER.	8

78 PUNTAJE MANIJA



Tanques en la ciudad: mitad tiros, mitad cabeza.

31/7 · SHOOTER + ESTRATEGIA

URBAN ASSAULT

Salió el 31 de julio y es un **híbrido**: mezcla acción de tiros con estrategia. La idea es muy buena, porque no te deja elegir entre pensar y apretar el gatillo: tenés que hacer las dos cosas.

Al principio se hace raro, y el que busca sólo tiros se va a sentir incómodo. El que le agarra la mano no lo suelta. Probalo en el ciber antes de gastar.

RARO, PERO CON IDEAS

GRÁF.	7
SONIDO	7
JUGAB.	7
DIVER.	8

73 PUNTAJE MANIJA

RADAR PC · SE VIENEN, SIN PUNTAJE

HALF-LIFE
VALVE · ESTE OTOÑO

Fue elegido el mejor juego de PC del E3. Todavía no tiene fecha: se espera para este otoño. Cuando llegue, va a haber cola en el ciber.

PARA ESPERAR CON GANAS

STARCRAFT: BROOD WAR
BLIZZARD · FIN DE AÑO

La expansión del StarCraft que en el Nº 1 se llevó un 95. Blizzard la anuncia para fin de año.

AHORRÁ PARA FIN DE AÑO

RIVA TNT
NVIDIA · FINES DE AGOSTO

La placa 3D de nVidia, anunciada en marzo, sale a fines de agosto. Es la rival de la Voodoo2 y la que más ruido hace. Esperá a ver precio.

ATENTI A FIN DE MES

ARMÁ TU PC POR $940 (O $1.175 CON VOODOO2)

PIEZA	LA QUE TE ALCANZA	$	LA QUE LA ROMPE	$
PROCESADOR	Pentium 166	120	Pentium 200 MMX	200
MEMORIA	32 MB	60	32 MB	60
CD-ROM	16x	70	24x	90
DISCO RÍGIDO	2 GB	180	2 GB	180
PLACA 3D	Voodoo 4 MB	150	Voodoo2	285
SONIDO	Sound Blaster comp.	60	Ídem + parlantes	60
MONITOR 15"	Común	230	Común	230
GABINETE, ETC.	Genérico	70	Genérico	70
TOTAL APROX.		**$940**		**$1.175**

$940 CON LA VOODOO DE 4 MB

$1.175 CON LA VOODOO2

Las piezas salen a lo mismo que en el Nº 1 (monitor y gabinete los averiguamos esta semana); la Voodoo2 la vimos entre $269 y $299: en la cuenta, $285. Son valores de casas de computación del centro, aproximados y cambian de una semana a otra: preguntá en dos o tres lados. Un equipo ya armado y de marca, con monitor, sigue en $1.500 a $2.000.

Ojo: antes de comprar la placa 3D, fijate que tu compu tenga una ranura libre, y pedí que te la instalen en el local.

EN LA MIRA · PYRO STUDIOS / EIDOS · WINDOWS

COMMANDOS

CÓMO ENCARARLO Y DÓNDE CONSEGUIRLO

Nº 2 91 PTS.

EE.UU.: 27 DE AGOSTO

Ya lo reseñamos (91 puntos, Nº 2). Pero muchos lo esperan y otros ya lo tienen y se trabaron. Acá va la guía.



La primera misión, en la Noruega nevada: antes de mover a nadie, contá los guardias y fijate hacia dónde apunta cada cono verde. Después recién arrancás.

¿Dónde está? Salió en Europa el 24 de junio, y viene en castellano. Los yanquis lo reciben recién el 27 de agosto, así que por ahora el que lo quiere tiene que ir a las casas de computación del centro, que ya lo andan trayendo. Fijate que sea la versión en castellano: no vas a querer andar con el diccionario al lado.

¿Por qué engancha? Es la Segunda Guerra y manejás a seis comandos detrás de las líneas enemigas, en 20 misiones. No es un juego de correr y disparar: es de pensar. Cada uno sabe hacer una cosa y la gracia está en combinarlos.

La regla de oro: el que se apura, pierde. Todo se resuelve con paciencia: mirás, esperás, distraés y recién después actuás.

¿Quién es quién? Tiny (boina verde), Duke (francotirador), Fins (buzo), Inferno (zapador), Tread (conductor) y Spooky (espía). Los conocés en la pág. 19 del Nº 2.

Para los que ya lo tienen: si una misión te lleva la tarde entera, es normal. Es difícil en serio.

TRUCOS DE CAMPO

1. **Grabá seguido.** Un error al final te manda al principio de la misión. Grabá antes de cada jugada arriesgada.
2. **El cono manda.** Mirá a cada guardia: si pisás adentro del cono verde, sonaste. Esperá a que se dé vuelta.
3. **Cada uno a lo suyo.** El buzo por el agua, el espía donde nadie llega, el francotirador de lejos. No mandes al pesado a hacer de ninja.
4. **Distraé, pasá por atrás y actuá.** En ese orden. Nunca de frente.
5. **Si suena la alarma, no te quedes.** Se te viene el cuartel entero. Salí rajando: para eso está el que maneja.
6. **Una cosa por vez.** Es la tarde entera, no la media hora. Si te ponés nervioso, pará y volvé mañana.

COMMANDOS · FICHA DEL QUE ESPERA

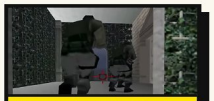
HACE	Pyro Studios (Madrid)
EDITA	Eidos
EUROPA	24/6, en castellano
EE.UU.	27/8
MISIONES	20, con seis comandos
MANIJA	91 (Nº 2, pág. 19)

Dato manija: si lo que querés es pasar la tarde pensando, éste es tu juego. Si querés tiros sin parar, lo tuyo es el Quake II: los códigos están en la pág. 21.

PREVIEWS SIN PUNTAJE: TODAVÍA NO SALIERON

PREVIEW · RED STORM · EE.UU. 21/8

RAINBOW SIX



Dos operativos entrando a la casa: todo se decidió antes de abrir la puerta.

Un shooter donde lo que más pesa es el **plan**. Armás equipos de color **antes de la misión**, definís quién entra por dónde y recién después te toca ejecutarlo.

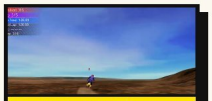
Un tiro mata. A vos y a ellos. Y el operativo que muere **no vuelve**. Nada de "rejugar" a tu soldado favorito.

Sale: 21/8 en EE.UU. · PC · Red Storm

PARA LOS QUE PIENSAN ANTES DE TIRAR

PREVIEW · RAINBOW STUDIOS / MICROSOFT · EE.UU. 18/8

MOTOCROSS MADNESS



En el desierto de Baja: cuando la moto se despega del piso, ya no hay vuelta atrás.

Carreras de moto a pura tierra, con cuatro modos: **Baja**, **Stunts**, **Enduro** y **Supercross**. Para el que prefiere la carrera larga y para el que prefiere hacerse el loco en el aire.

Lo hace Rainbow Studios para Microsoft y sale el 18 de agosto en EE.UU. Cuando nos llegue, lo probamos y le ponemos el puntaje.

Sale: 18/8 en EE.UU. · PC · Microsoft

CUATRO MODOS, UN SOLO OBJETIVO: NO COMER PASTO

POKÉMON

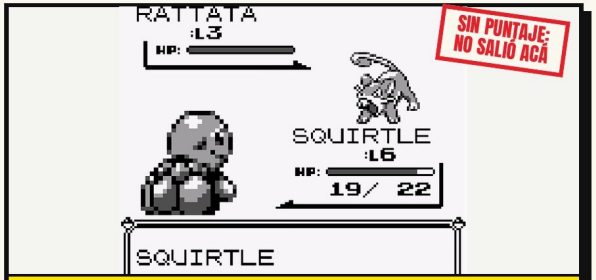
POCKET MONSTERS, EN GAME BOY

ROJO Y AZUL · LLEGA A EE.UU. EL 28/9



Las cajas japonesas de Rojo (Aka) y Azul (Ao): cada una trae criaturas que la otra no tiene.

En Japón es un fenómeno: Pocket Monsters vendió más de un millón y medio de copias en Game Boy, tiene película y ya salió el juego para la 64. En EE.UU. llega con la serie. Acá, todavía nada: te contamos de qué va.



Un combate en la Game Boy: tu Squirtle contra un Rattata salvaje, todo a puro texto y menú. Gana el que aguanta más.

QUÉ ES

Pocket Monsters (Pokémon, para los yanquis) es de Game Boy, y a EE.UU. llega en dos versiones: **Rojo y Azul**. Sos un entrenador que sale a recorrer el mundo, armás tu equipo de bichitos y los hacés pelear contra otros entrenadores.

La gracia está en que ninguno de los dos cartuchos trae todas las criaturas: para completar la colección tenés que **juntarte con otro pibe**. Es un juego pensado para jugar de a dos, en el recreo y en el colectivo.

1 CAPTURAR
Los Pokémon andan sueltos por el mapa: los enfrentás y tratás de atraparlos. Cada uno tiene sus ataques. Armás un equipo y elegís cuál mandás a pelear.

2 CAMBIAR
Con el cable link de la Game Boy los intercambiás con un amigo. Así se llenan los huecos de tu colección.

3 EVOLUCIONAR
Entrenás a tus criaturas y algunas evolucionan: cambian de forma y se vuelven más fuertes.

¿Y A LA ARGENTINA?

EL ALMANAQUE POKEMON					
	18/7 La película, en Japón	1/8 Stadium, en Japón	FIN DE SET. Game Boy Color, en Japón	28/9 EE.UU.: juego y serie de TV	FIN DE AÑO Game Boy Color, EE.UU.



Pocket Monsters Stadium en la 64: los combates, en pantalla grande y con la tribuna llena.

YA SALIÓ EN JAPÓN · NINTENDO 64

STADIUM Y LA GAME BOY COLOR

Stadium salió el **1/8** en Japón (¥6.800) con el **Transfer Pak**, que lee tus cartuchos de Game Boy y pasa tus bichos a la tele.

La peli se estrenó el **18/7**. ¿Acá? Nadie sabe: cuando se sepa, lo contamos.

GAME BOY | N64 | ¿Y ACÁ?

GAME BOY COLOR

En Japón: **¥8.900**, a fines de septiembre. En EE.UU., a fin de año.

Todavía **no está a la venta**. La de la foto es la Pocket.

LOS JOYSTICKS DE LA GUERRA

ANATOMÍA DE LOS JOYSTICKS: QUÉ HACE CADA BOTÓN

PÓSTER GIGANTE



DOS PALANCAS
Las dos son analógicas: caminás despacito o a fondo, y la otra sirve para mirar o apuntar, según el juego.

VIBRACIÓN
El Dual Shock tiembla solo: lo sentís en las manos con cada golpe y cada explosión.

GATILLOS Y BOTONES
Cuatro gatillos (L1, L2, R1, R2) y los cuatro de siempre: cuadrado, triángulo, círculo y equis.



¡CON VIBRACIÓN!

BOTONES C
Cuatro amarillos para la cámara, más A y B, y la cruceta.

PALANCA ANALÓGICA
La del medio. Una sola, pero es la que mueve a Mario en 3D.

TRES PUNTAS
Se agarra con dos manos de las tres: palanca con el pulgar izquierdo, y el gatillo Z abajo, en el dedo.

RUMBLE PAK
Se le enchufa atrás y el juego vibra, como Mission: Impossible. Aparte, está el Controller Pak.

EL MARCADOR DE LA REDACCIÓN **PALANCAS:** la Play ya tiene dos y la 64 tiene una. · **VIBRACIÓN:** Dual Shock de fábrica; en la 64, con el Rumble Pak. · **PANTALLA EN EL JOYSTICK:** sólo la Dreamcast, con su VMU. · **CRUCETA PELADA:** los pads de la caja de Saturn, Súper y Mega Drive.



PALANCA ANALÓGICA
Arriba a la izquierda, con una cruceta debajo. Y gatillos analógicos en los hombros.

CUATRO BOTONES
A, B, X e Y en la derecha, y Start al medio, abajo.

VMU ENCHUFADA
El módulo con pantalla va metido en el joystick. Se saca y se juega aparte.



SE ENCHUFA
Entra en el joystick y guarda las partidas: es la memory card de la Dreamcast.

PANTALLA LCD
Una pantallita propia en la memoria: ves datos sin mirar la tele.

CRUCETA Y A/B
Tiene sus botones propios, y también Sleep y Mode.

¡CON PANTALLA!

LOS QUE VIENEN CON LA CONSOLA — 6 botones — 3 y 6 botones — Gatillos L y R — Y LA GUERRA DEL TEMBLOR



¡LOS DE REGALO!



SEGA — 32 BITS · CD

SATURN el joystick

SEIS BOTONES | GATILLOS L Y R

A, B y C abajo; X, Y y Z arriba. Ideal para los juegos de pelea, que piden muchos botones, y para los importados japoneses de este mes.

SEGA — 16 BITS · CARTUCHO

MEGA DRIVE pad de tres y de seis

3 BOTONES | 6 BOTONES

El de tres es el clásico de la caja, redondito y cómodo para Sonic. El de seis suma tres botones para los juegos de pelea.



NINTENDO — 16 BITS · CARTUCHO

SÚPER NINTENDO el pad

A B X Y | BOTONES L Y R

Cuatro botones de colores en la cara y dos gatillos arriba. Chiquito y cómodo, de los que se agarran sin pensar.

TEMBLOR CONTRA TEMBLOR

Dual Shock: los motores vienen adentro del joystick. Desde junio, en EE.UU., la Play lo trae de fábrica con la consola.

Nintendo 64: la vibración es un accesorio, el Rumble Pak, que se enchufa atrás. Sin él, no hay temblor.

Dreamcast: sale en Japón el 20/11. Lo que ya se vio es lo de la pantalla en el joystick, con la VMU.

EL TABLERO DE PALANCAS

DUAL SHOCK	2 palancas analógicas + vibración
NINTENDO 64	1 palanca analógica, gatillo Z
DREAMCAST	1 palanca analógica + pantalla (VMU)
SATURN · SÚPER · MEGA	El pad de la caja: sólo cruceta