32 páginas + póster gigante + trucos

¡FELIZ DÍA DEL ESTUDIANTE!

PIXEL MANIJA

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC
- GAME BOY · DREAMCAST
- ARCADE

AÑO 1 · Nº 4 · SEPTIEMBRE 1998 · ARGENTINA · $2,90

PÓSTER GIGANTE

LA TEMPORADA QUE SE VIENE: DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE, JUEGO POR JUEGO

ESPECIAL PLAYSTATION:

SPYRO THE DRAGON · TENCHU EN INGLÉS

El dragoncito de Insomniac y los ninjas que llegan a EE.UU.: qué cambió

¡GANADORES DEL CONCURSO!

¿TE GANASTE LA NINTENDO 64?

BOMBAZO: SONIC ADVENTURE REVELADO

SEIS PERSONAJES Y LA DREAMCAST CON FECHA

SOLID SNAKE

ASÍ SE VE EN LA PLAY JAPONESA

LO QUE SE VIENE:

ECTS DE LONDRES · POKÉMON Y LA GAME BOY COLOR

La feria europea y el fenómeno que desembarca en EE.UU.

N64 AL PALO:

WWF WAR ZONE · IGGY'S RECKIN' BALLS · ISS 98

TRUCOS SALVADORES

La demo escondida en Spyro, Tekken 3, Resident Evil 2 y más

PC MASTER:

RAINBOW SIX · MOTOCROSS MADNESS · COMMANDOS

Y las placas nuevas: RIVA TNT y Voodoo Banshee

¡Alerta!

2 CD de sigilo puro

ENTREVISTA:

"EL DOCTOR DE LOS JOYSTICKS"

Don Aldo, el técnico de Once que les salva la vida a los Dual Shock



Pegado a un contenedor, con el radar arriba a la derecha

PUNTAJE MANIJA ADENTRO

¡LO JUGAMOS!

METAL GEAR SOLID

REVIEW DEL IMPORTADO JAPONÉS

Shadow Moses, el Codec y la caja de cartón: te contamos si es todo lo que prometía

TIRA CÓMICA:

LOS PIBES DEL CIBER

Episodio 4: Tincho se esconde en una caja

HUMOR ARGENTO:

SUPERVIVENCIA DEL DÍA DEL ESTUDIANTE

Cómo pasar la primavera sin soltar el joystick

IMPORTACIÓN LOCA

Pokémon Amarillo, Echo Night y el fichín japonés

+ Correo y ganadores del concurso

$2,90

9 771998 060019 · 00004

IMPORTADOS DE JAPÓN ▪ ENVÍOS A TODO EL PAÍS

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

KIOTO IMPORT

DIRECTO DE JAPÓN

JAPÓN LLEGA PRIMERO A LA CALLE FLORIDA

¡YA LLEGÓ! · EDICIÓN JAPONESA · 2 CD



METAL GEAR SOLID DE JAPÓN

Salió el 3 de septiembre en Japón y los primeros ya están en el local. En EE.UU. recién llega el 22 de octubre: ¿vas a esperar?

- Te llevás una guía en castellano de los diálogos del Codec
- Lo probamos en el mostrador antes de que te lo lleves

$89 EDICIÓN COMÚN

¡CON DEMOS!
La edición japonesa trae demos jugables de Suikoden II y Silent Hill. La americana, no.

PREMIUM PACKAGE — POCAS UNIDADES

La edición limitada: CD con la música de los Metal Gear de MSX, remera, chapitas de identificación de FOXHOUND, stickers metálicos para la memory card y libro de arte. En Japón se agotó apenas abrieron las cajas. **Una por cliente: consultá precio.**



¡RESERVÁ YA!

El local, en la galería: probás antes de llevar y te traducimos lo que no entiendas.



POKÉMON AMARILLO

Pocket Monsters Pikachu, la versión con Pikachu de compañero. Salió el 12/9 en Japón y llega a fin de mes. Reservalo con una seña.

$59



LISTA DE RESERVAS

Game Boy Color, en seis colores	JAPÓN 21/10
Neo Geo Pocket	JAPÓN 22/10
Zelda: Ocarina of Time	JAPÓN 14/11
Dreamcast	JAPÓN 20/11

Anotate sin cargo: cuando llega, te llamamos antes que a nadie.

TAMBIÉN LLEGARON

The King of Fighters Kyo	$79
DoDonPachi	$79
Astronōka	$79
Echo Night	$69
Capcom Generation 1	$69

Y ADEMÁS

ADAPTAMOS TU PLAY
para que lea los juegos importados

CANJE
Traé tu usado, en caja, como parte de pago

ENVÍOS
Contra reembolso a todo el país

GUÍAS TRADUCIDAS
De regalo con cada RPG japonés

KIOTO IMPORT

Galería Las Palmas · Florida 765, local 19 (1er subsuelo)
A media cuadra de Córdoba · Capital

Tel. 314-8826

PEDIDOS AL INTERIOR

Llamá o escribinos a la Casilla de Correo 1187, (1000) Correo Central. Te lo mandamos por encomienda y pagás al recibirlo.

LUNES A VIERNES: 10 A 20 HS
SÁBADOS: 10 A 14 HS
MOSTRADOR CON TV Y PLAY

Precios en pesos vigentes en septiembre de 1998, sujetos a stock y a la llegada de cada envío. Las reservas se toman con una seña y se respetan por 7 días desde el aviso de llegada. Las marcas citadas pertenecen a sus dueños.

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 NOTICIAS
Sonic Adventure revelado, Dreamcast con fecha, Game Boy Color, Zelda, el Expansion Pak y el Rumorómetro

6 ESPECIAL PLAYSTATION: METAL GEAR SOLID
¡Lo jugamos! La review del importado japonés, con Puntaje Manija

8 ESPECIAL PLAYSTATION: SPYRO
El dragoncito de Insomniac en review + lo que salió: NFL Blitz, Madden 99 y más

10 ESPECIAL PLAYSTATION: TENCHU
Llega en inglés: qué cambia y el duelo del sigilo contra Metal Gear

12 N64 AL PALO
WWF War Zone, Iggy's Reckin' Balls, Gex 64, ISS 98 y Pokémon Amarillo

14 LO QUE SE VIENE
La ECTS de Londres y Pokémon desembarca en EE.UU. con la Game Boy Color

16 PÓSTER GIGANTE
La temporada que se viene: de septiembre a diciembre

18 PC MASTER
Rainbow Six, Motocross Madness, Commandos y las placas nuevas

20 TRUCOS SALVADORES
La demo escondida en Spyro, Tekken 3, Resident Evil 2 y más

22 ENTREVISTA
El doctor de los joysticks: Don Aldo, el técnico de Once

24 TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber: Tincho se esconde en una caja

25 HUMOR ARGENTO
Guía de supervivencia del Día del Estudiante

26 IMPORTACIÓN LOCA
Pokémon Amarillo, Echo Night, KOF Kyo + Saturn y el fichín japonés

28 CORREO DE LECTORES
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 2

30 PRÓXIMO NÚMERO
Adelanto del Nº 5, concurso Nº 4 y staff

LA REDACCIÓN, 4 DE LA MAÑANA



Domingo 13, de madrugada: desde que llegó el importado nadie se va a dormir temprano. El que duerme es Diego; el del piso, Martín, todavía con el Codec en la cabeza.

PRIMAVERA CON SIGILO

Llegan las flores, el Día del Estudiante y un espía que no nos dejó pegar un ojo en toda la semana.

Septiembre trae olor a primavera y a feriado escolar: el lunes 21 es el Día del Estudiante y el domingo 20, a las 19, Spinetta y León Gieco tocan gratis en Puerto Madero. Media redacción ya avisó que va. La otra media pidió que le graben el recital porque tiene una partida a medias.

En la cancha también hay novedades. Bielsa fue presentado el martes 8 en Ezeiza como técnico de la Selección y ya dice que el equipo va a jugar como el Vélez del torneo pasado. Boca de Bianchi quedó único puntero del Apertura después del 4-2 a Belgrano en Córdoba, Vélez lo sigue y River... bueno, River anda mal. En la redacción hay uno de cada, así que mejor no preguntar.

¡ÚLTIMO DÍA!

CONCURSO Nº 3: recibimos sobres hasta hoy, viernes 18/9. El sorteo es el martes 22 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 5. ¿Ya mandaste el tuyo?

¿Y el espía? Metal Gear Solid salió el 3 de septiembre en Japón, el importado llegó a la redacción y desde ese momento nadie durmió en serio. Lo jugamos de punta a punta (sin contarte el final, prometido) y el Puntaje Manija está en la **pág. 6**. Además, Spyro en review, Tenchu en inglés, la ECTS de Londres, Pokémon que desembarca en EE.UU. y un póster con todo lo que se viene hasta fin de año.

¿El concurso del Nº 2? Se sorteó el 25 de agosto ante escribano: la respuesta era Brave Fencer Musashiden y los ganadores están en las **págs. 28 y 29**. Y hay concurso nuevo en la **pág. 30**.

Y si te sobra un peso: el jueves 17 se estrena "Rescatando al soldado Ryan" y los Backstreet Boys llenan la Bombonera el 18 y el 19. Las hermanitas de medio staff ya tienen entrada; nosotros, el joystick.

Feliz primavera, feliz Día del Estudiante, y si vas al picnic, llevá la Game Boy. Nos vemos en octubre.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL



Sonic contra el monstruo de agua, de noche y bajo la lluvia, entre patrulleros con la sirena prendida. Fotos de Sega: el juego todavía no salió.



El erizo en 3D, corriendo por una cornisa entre edificios.

LA NOTICIA DEL MES · SEGA · DREAMCAST

SONIC ADVENTURE: EL ERIZO YA CORRE EN 3D

El sábado 22 de agosto, en el Tokyo International Forum, Yuji Naka y el Sonic Team presentaron por fin Sonic Adventure, para la Dreamcast. Hubo tres funciones y, por lo que se vio, Sonic en 3D va en serio.

Shoichiro Irimajiri, el presidente de Sega, lo definió como un "action RPG de alta velocidad". Traducido al idioma del ciber: corrés como loco, pero hay historia y un mundo para recorrer. Sonic, Tails y Knuckles estrenan diseño, y vuelve Robotnik con un monstruo de agua, **Perfect Chaos**, que puede tomar cualquier forma.

Se vieron Ice Cap (con Sonic en snowboard), Red Mountain (con Knuckles), Lost World (una selva), un mundo de lava, unas ruinas incas y **Speed Highway**, donde el erizo baja corriendo por una autopista. Y un nivel de tiro en 3D a bordo del avión de Tails.

Para inspirarse, el Sonic Team viajó a Perú y Guatemala, y lo mostró en video. Cerró el tema principal, "Open Your Heart", tocado en vivo, y los que fueron se llevaron remera, postales y carpeta de prensa. Envidia, mucha envidia.

¿Cuándo sale? Sega no dio fecha: para cuando salga la Dreamcast o poco después. Antes lo venía soltando de a gotitas: el tema, una silueta, el monstruo de agua y, el 18/8, unas fotos que filtró un sitio francés.

SEIS PERSONAJES, SEIS HISTORIAS

SONIC	El de siempre, ahora en 3D y con diseño nuevo.
TAILS	El zorrito y su avión: nivel de tiro en 3D.
KNUCKLES	Se lo mostró en Red Mountain.
AMY	Sí, la de Sonic CD. Vuelve.
E-102	Un robot con historia propia.
BIG	El sexto. Del resto, misterio.

Cada uno tiene su propia historia. Y de enemigo, Robotnik, como corresponde.


LA DREAMCAST: 128 BITS

SEGA · DREAMCAST · LAS FECHAS

SALE EL 20/11, Y EL PRECIO, EN EL FREEZER

Japón, viernes **20/11**; EE.UU. y Europa, en **1999**. Sega no dijo cuánto cuesta, pero se calcula que costará **menos de 30.000 yenes**. Y en la ECTS de Londres ni la mostró en el piso de la feria: **pág. 14**.

LO QUE VIENE PARA DREAMCAST

Godzilla Generations	noviembre
Sega Rally 2	40 etapas
Blue Stinger	Climax
July · D2	D2: Warp
EGG	Hudson, 1999
Monaco Grand Prix	Ubi Soft
NFL Blitz · MK4	Midway


Sega Rally 2: un rally de tierra, cámara atrás del auto.


Blue Stinger, de Climax: un muchacho corre por una pasarela hacia una base gigante.

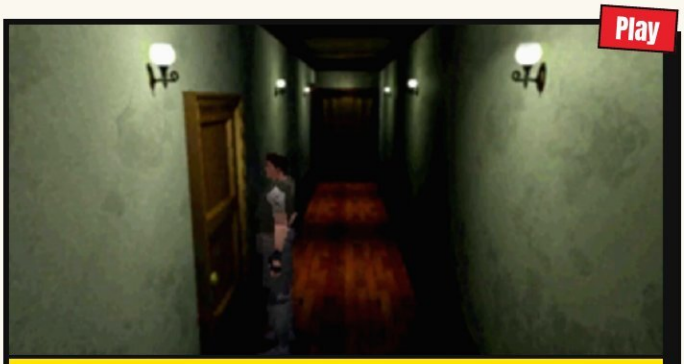
¿Y CAPCOM?

Anuncia en noviembre su primer juego para Dreamcast. ¿Cuál? Ni una pista: en la galería ya apuestan a un Resident Evil.



FE DE ERRATAS
En el Nº 3 dijimos que en Japón salía el 21/11. Le erramos por una semana: es el 14/11.

Zelda en la 64: Link, de espaldas y con el escudo, frente a un jinete fantasma que flota en una sala del templo.



Un pasillo de la mansión del primer Resident Evil: apliques en la pared, puertas cerradas y el silencio antes del susto.

NINTENDO · N64

ZELDA: FECHA Y CARTUCHO DORADO

Nintendo lo anunció el 31/8: Zelda: Ocarina of Time sale en Japón el **14 de noviembre**, a ¥6.800. En EE.UU. y Europa sigue el **23/11**. Los yanquis que lo reserven entre el 24/10 y el 22/11 se llevan el **cartucho dorado**; desde el 24/10 va a haber demos en las casas de juegos de allá, y desde el 13/9 pasan avances en los cines. Miyamoto ni viajó a Londres: está terminándolo (**pág. 14**). Y hay más: Nintendo prepara un Zelda de Game Boy a color.

CAPCOM · CINE

ROMERO FILMA RESIDENT EVIL

George Romero, un capo de las películas de zombies, va a escribir y dirigir la película de Resident Evil. Ni fecha ni actores todavía, pero el nombre ya nos pone la piel de gallina.

MÁS BARATO, EN EE.UU. El Resident Evil Director's Cut con Dual Shock entra en la línea Greatest Hits a US$19,95, con música nueva. Y Sony suma a esa línea (US$19,99) Crash Bandicoot 2, Twisted Metal 2, Cool Boarders 2 y Jet Moto 2.



La Play y la 64: en EE.UU., casi el mismo precio desde fin de agosto.

SONY Y NINTENDO · ESTADOS UNIDOS

GUERRA DE PRECIOS

Desde el 30/8 la PlayStation sale **US$129,99** en EE.UU., y Nintendo contestó al toque: desde el 1/9 la 64 cuesta **US$129,95**, más un cupón de US$10 en 25 juegos. En Inglaterra, la Play con Dual Shock ya está a **£99**.

LA PLAY EN NÚMEROS

3 años
cumplió en EE.UU. el 9/9, con fiesta

+40 millones
vendidas en el mundo

US$129,99
el precio nuevo, allá

EXPANSION PAK, EN NOVIEMBRE

Nintendo anunció el Expansion Pak: **4 MB** más de memoria para la 64, en noviembre, a unos US$30. Turok 2 y Rogue Squadron lo usan.

GAME BOY COLOR, ¥8.900

Sale en Japón el 21/10, en seis colores. Todo, en la **pág. 15**.

SPACE WORLD, SUSPENDIDA

Nintendo canceló la feria de este año: pasa a 1999, con el 64DD.

FF VIII, MÁS FOTOS

Square mostró imágenes nuevas: Rinoa y las Guardian Forces. ¿Fecha? Ni idea.

PIKACHU, DE COMPAÑERO

Pokémon Amarillo salió en Japón el 12/9. Más, en las **págs. 12 y 13**.

COMPRAS Y BREVES

EA SE QUEDA CON WESTWOOD

Los de Command & Conquer pasan a Electronic Arts por US$122,5 millones. Dune 2000, en las **págs. 18 y 19**.

EIDOS COMPRA CRYSTAL



Eidos se quedó con Crystal Dynamics (Gex, Legacy of Kain) por US$47,5 millones.

HASBRO Y MICROPROSE

Hasbro compra MicroProse por unos US$70 millones.

WIPEOUT, A LA 64

Midway publica Wipeout 64, en noviembre.

NEO GEO POCKET

La portátil de SNK sale en Japón el 22/10, a ¥6.800. **Pág. 15**.

GANADORES

Los del concurso Nº 2, en las **págs. 28 y 29**.

RUMORÓMETRO

Lo que se dice en la galería.

Zelda sale en Japón el 14/11
Confirmado por Nintendo. ¡Va en serio!
100%

Half-Life sale en octubre
Valve dice que sí.
70%

Lo primero de Capcom en Dreamcast es un Resident Evil
Capcom lo anuncia en noviembre.
40%

Final Fantasy VIII sale este año
Square no da fecha.
15%

El 64DD sale este año
Ya ni Space World hay.
0%

¡LO JUGAMOS!

KONAMI · IMPORTADO DE JAPÓN

METAL GEAR SOLID: SHHH... YA ESTÁ ACÁ

EN ESTE ESPECIAL

6 METAL GEAR SOLID
8 SPYRO THE DRAGON
9 TAMBIÉN SALIERON
10 TENCHU EN INGLÉS



SALIÓ EL 3/9 EN JAPÓN

REVIEW CON PUNTAJE MANIJA

Snake sube del muelle a la superficie y mira para arriba: noche cerrada en Alaska. Las escenas se hacen con los mismos polígonos del juego.

Salió el 3/9 en Japón, nos cayó una copia en la redacción y no dormimos más. Acá va la review del importado, con Puntaje Manija y todo.

Lo veníamos persiguiendo desde el E3 y no defraudó. **Metal Gear Solid** es la vuelta de **Solid Snake**, la secuela de **Metal Gear 2: Solid Snake**, con **Hideo Kojima** al mando y **KCE Japan** haciendo el trabajo fino. La misión: meterse solo en **Shadow Moses**, una isla de Alaska con una base nuclear tomada por terroristas, y salir entero.

Como te contamos en el Nº 3, acá no gana el que tira más sino el que no se deja ver. Y ahora que lo jugamos, lo firmamos: es lo más parecido a meterse en una película que vimos en la Play.

2 CD De Shadow Moses no salís en una tarde.	~~¥6.800~~ **¥5.800** Konami le bajó el precio a la edición común.

SALUD, SNAKE

Konami les regaló a sus contactos vino con etiqueta de Metal Gear, con arte de Yoji Shinkawa. A la redacción no llegó ni una botella.



El tutorial del radar, en japonés. Kenji nos tradujo el cartelito: "el punto rojo es la posición del enemigo; el cono azul, su campo de visión".

ALERTA Y EVASIÓN

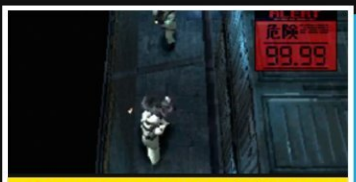
Si un guardia te ve, salta el cartel rojo y te salen a buscar todos. Si los perdés, pasa a **evasión**: quietito hasta que el contador llegue a cero y vuelvan a su ronda. Entrar a los tiros es perder.

PAN CALIENTE

En Japón arrancó vendiendo como pan caliente. Y la copia de la redacción ya pasó por cinco Plays distintas: la lista de espera para llevárselo el finde está anotada en el pizarrón, y Lucía ya avisó que no la borra nadie.

SIGUE EN LA PÁGINA DE AL LADO ▸

JUGARLO EN JAPONÉS SIN MORIR



¡Te vieron! El cartel rojo dice 危険 (kiken): peligro. El número baja hasta que se calman.

1. **El círculo dice sí.** Como en casi todos los japoneses, confirmás con el círculo y cancelás con la X.
2. **Anotá las frecuencias.** El Codec anda con números: el coronel Campbell está en la 140.85. Libretita al lado de la Play.
3. **El radar no habla japonés.** Punto rojo, guardia; cono, para dónde mira.
4. **Mirá las caras.** Hay mucha charla. Si no entendés, la cámara te cuenta igual.

UNA MANO DE FLORIDA

Kenji Takeda, de Importados Daruma, nos tradujo los carteles más difíciles. Su entrevista salió en el Nº 3.

METAL GEAR SOLID

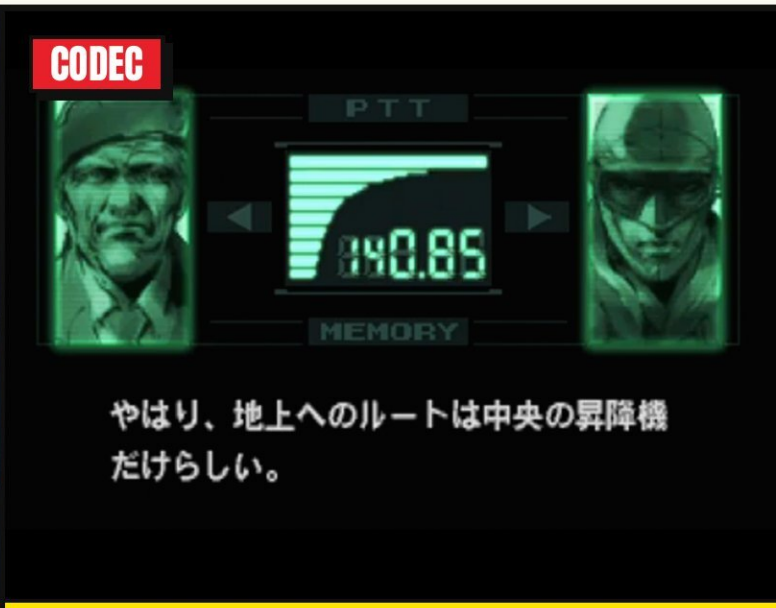
IMPORTADO

KONAMI | KCE JAPAN | ACCIÓN Y SIGILO | 1 JUGADOR | 2 CD

¡LO JUGAMOS ENTERO!



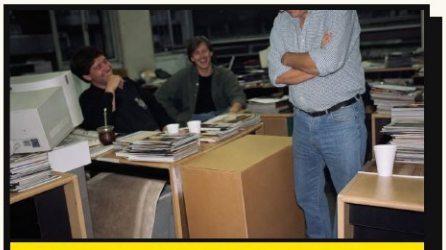
El helipuerto, de noche: el Hind D estacionado, los guardias de ronda y los reflectores. Sacá el radar y medí cada paso.



El Codec con subtítulos en japonés: el coronel Campbell en la 140.85. Sin libretita, estás perdido.

LA CAJA DE CARTÓN

Sí, es en serio: Snake se mete abajo de una **caja de cartón**, se queda quieto y los guardias pasan al lado sin mosquearse. Parece un chiste y es una de las mejores ideas del año.



Tinta Ferreyra probó la técnica en la redacción. Ferraro lo encontró en tres segundos.

PSYCHO MANTIS

Hay un jefe, **Psycho Mantis**, que juega con tu cabeza como ningún otro se animó. No te contamos qué hace: te lo tenés que comer solo. Un consejo: no le creas todo lo que ves en la tele.

LO BUENO	LO MALO
■ Se juega como una película.	■ En japonés, las charlas se hacen largas.
■ Pensás antes de tirar.	■ Te quedás con ganas de más.
■ Jefes inolvidables.	



YA SALIÓ EN JAPÓN

3 DE SEPTIEMBRE

La caja japonesa: blanca y con el logo parado.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	KCE Japan
EDITA	Konami
GÉNERO	Acción y sigilo
SOPORTE	2 CD
PRECIO	¥5.800 (antes ¥6.800)
IDIOMA	Japonés, textos y voces
EN EE.UU.	22/10, en inglés

PREMIUM PACKAGE

La edición limitada: una reserva por persona. Trae:

- **CD con la música de los Metal Gear de MSX**
- **Stickers metálicos para la memory card**
- **Remera**
- **Libro de arte**
- **Chapitas de FOXHOUND**

Se agotó apenas abrieron las cajas. Además, la edición japonesa trae demos de **Suikoden II** y **Silent Hill**.

GRÁFICOS	95
SONIDO	93
JUGABILIDAD	96
DIVERSIÓN	97

96

PUNTAJE MANIJA · VERSIÓN JAPONESA

OBRA MAESTRA. AUNQUE NO ENTIENDAS NI UN KANJI.

¿Y SI ESPERO LA AMERICANA?

Sale en EE.UU. el **22 de octubre**, en inglés, pero sin las demos de Suikoden II y Silent Hill. Europa, en 1999.

Si necesitás entender cada charla, aguantá un mes y pico. Si no, en las galerías de Florida ya hay japoneses: pedí que te lo prueben antes de pagar.

EL DUELO DEL SIGILO: TENCHU VS. MGS, PÁGS. 10-11



REVIEW · VERSIÓN DE EE.UU.

SPYRO
THE DRAGON

INSOMNIAC | SONY | PLATAFORMAS 3D | 1 CD

El dragoncito violeta de Insomniac salió en EE.UU. el 9 de septiembre y es el plataformas más lindo que vimos en la Play este año.

La historia entra en un renglón: **Gnasty Gnorc** se calentó, convirtió a todos los dragones en estatuas de **cristal** y a sus tesoros, las gemas, en soldados. Se salva uno solo: **Spyro**, chiquito, violeta y con mucha mecha.

Los mundos-hogar se conectan con un **globo**, y cada uno tiene sus niveles y su jefe. En Europa sale el 23 de octubre.



Al fondo, el globo que te lleva de un mundo a otro.

SPARX ES TU ENERGÍA

La libélula **Sparx** te sigue a todos lados y es tu barra de vida, pero con alas. Cada golpe que te comés le cambia el color:

AMARILLA	AZUL	VERDE	CHAU
entero	un golpe	ojo	se fue

FUEGO O TOPETAZO

Spyro **escupe fuego**, ideal contra los bichos grandes, y **embiste con la cabeza** a los que tienen armadura. Saber cuál usar con cada uno es la mitad del juego.

A PLANEAR

Saltás desde lo alto y **planeás**: así se llega a las plataformas que parecían imposibles.

LADRONES DE HUEVOS

Unos ladrones se llevan los huevos de dragón y salen rajando. Si los alcanzás, los recuperás. Hay que tener piernas.



Spyro al lado de un dragón hecho cristal por Gnasty Gnorc. Lo tocás y queda libre: te da un consejo y te guarda la partida.

LO QUE HAY QUE JUNTAR

DRAGONES	Hechos cristal. Liberalos: dan consejos y guardan.
GEMAS	Sueltas, en cofres o adentro de los enemigos.
HUEVOS	Los tienen unos ladrones que corren. Perseguilos.

¡DEMO SECRETA!

EL SECRETO: UN CRASH ADENTRO DEL SPYRO



La pantalla de "Press Start": acá se hace el truco.

Spyro trae escondida una **demo de Crash Bandicoot: Warped**, que sale recién a principios de noviembre. Se abre desde la pantalla de título, con dos botones al mismo tiempo.

¿Qué hay adentro? Manejás a **Coco**, la hermana de Crash, en moto de agua por un nivel en el mar. Si perdés muchas veces, se termina.

EL TRUCO COMPLETO: TRUCOS SALVADORES, PÁG. 20

CON BANDA PROPIA
LA MÚSICA Y EL LANZAMIENTO

La música es de **Stewart Copeland**, el ex baterista de The Police. Se nota: cada mundo tiene su ritmo y no te cansa.

Sony lo lanzó con una fiesta en **Las Vegas** el 10/9, con la oveja **Toasty** de la campaña y una promo con Pizza Hut. Acá, por ahora, ni oveja ni pizza.

9/9	23/10
Salió en EE.UU.	Sale en Europa



Sparx revolotea al lado de Spyro, entre un canasto y un cofre: adentro hay gemas.



Nivel de vuelo: Spyro pasa por un arco contra reloj. Arriba a la izquierda, los arcos que faltan; a la derecha, el tiempo que queda.

¿VALE LA PENA?

Sí. Spyro es de esos plataformas que agarrás en cinco minutos y no largás más: colores, mundos abiertos para recorrer y siempre una gema más que buscar. No es difícil, así que también sirve para el hermanito, pero juntar todo te va a llevar un buen rato. Y si en tu casa la Play se comparte, este es de los que ponen de acuerdo a todos.

LO BUENO

- Lindísimo y bien colorido.
- Fuego, topetazo y planeo: simple y efectivo.
- Música de Copeland.

LO MALO

- Para los expertos, fácil.
- La cámara, a veces, se pierde.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Insomniac Games
EDITA	Sony
GÉNERO	Plataformas 3D
SOPORTE	1 CD
SALIDA	9/9/98 (EE.UU.)
EN EUROPA	23/10
MÚSICA	Stewart Copeland

CONSEJOS MANIJAS

1. Fuego a los grandes, topetazo a los de armadura.
2. Rompé todo: hay gemas en cofres y adentro de los enemigos.
3. Si Sparx está verde, andá con pie de plomo.

La demo de Crash Warped, paso a paso, en **Trucos salvadores**, pág. 20.

GRÁFICOS	92
SONIDO	88
JUGABILIDAD	89
DIVERSIÓN	90

90

PUNTAJE MANIJA

FÁCIL DE AGARRAR, DIFÍCIL DE LARGAR. COMPRALO.

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · AGOSTO Y SEPTIEMBRE 98

Lo que salió en EE.UU., y lo que llega



82

NFL BLITZ

MIDWAY · EE.UU. 12/9 · TAMBIÉN EN N64

Fútbol americano de fichín: siete contra siete, tackles que duelen y cero reglamento. De a dos es una masa. La de la 64 sale US$59,95.

COMPRALO TRANQUILO



74

MADDEN NFL 99

EA TIBURON · EA · EE.UU. 25/8

El fútbol americano serio: formaciones, jugadas y mucha paciencia. Si no sabés qué es un "down", arrancá por el Blitz. En la 64 sale el 22/9.

SÓLO PARA FANÁTICOS



72

NFL GAMEDAY 99

989 STUDIOS · EE.UU. 25/8

La competencia del Madden, despachada el mismo día. Armás la jugada, apretás y rezás. Para los que siguen la NFL por cable.

SÓLO PARA FANÁTICOS



ESTÁ LLEGANDO

RIVAL SCHOOLS

CAPCOM · 2 CD · EE.UU.: ESTÁ LLEGANDO

Peleas de colegio de Capcom, en dos CD: el del fichín y un "Evolution Disc". La americana ya la tiene la prensa; la nota, cuando esté en las bateas.

SIN NOTA TODAVÍA



LLEGA EL 15/9

PARASITE EVE

SQUARE · SQUARE EA · EE.UU. 15/9

Aya Brea, policía de Nueva York, en la Navidad de 1997. Peleás en tiempo real, pero con pausa y barra ATB como en el FF VII. Unas 14 horas.

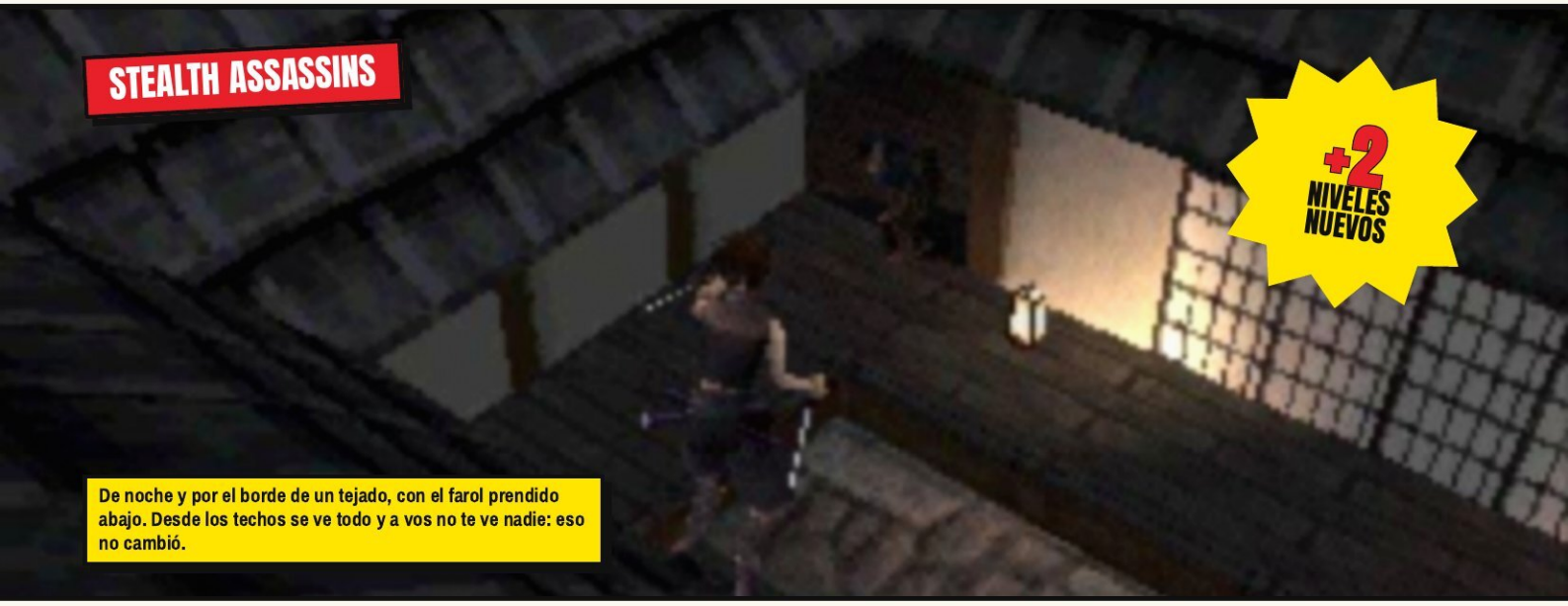
LA REVIEW, EN EL Nº 5

SE VIENE · ACTIVISION · EE.UU., MEDIADOS DE SEPTIEMBRE

TENCHU APRENDIÓ INGLÉS

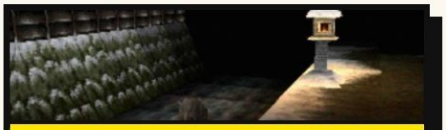
EL NINJA, EN VIAJE

JAPÓN (YA SALIÓ)	26/2/98
EE.UU.	MEDIADOS DE SEPT.
EUROPA	30/10
EDITA EN EE.UU.	ACTIVISION



De noche y por el borde de un tejado, con el farol prendido abajo. Desde los techos se ve todo y a vos no te ve nadie: eso no cambió.

En el Nº 2 jugamos la japonesa con diccionario en mano y le pusimos 92. Ahora el ninja cruza el Pacífico: Activision lo saca en EE.UU. como *Tenchu: Stealth Assassins*, y no es una simple traducción. Te contamos qué cambia, qué no y si conviene esperarlo.



Agazapado contra el muro, al lado del farol de piedra: así se espera a que el guardia pase de largo.

LLEGA ESTA SEMANA

Ojo con las fechas, que este juego viene bailando. En el Nº 2 lo dábamos para octubre y en el Nº 3, para septiembre. Al cierre, la cosa es así: Activision lo despacha **a mediados de septiembre** y llega a las tiendas de EE.UU. justo cuando este número llega al kiosco.

A las galerías de Florida, calculale un par de semanas más de valija.

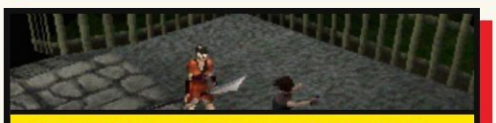
¿LA ESPERO O ME COMPRO LA JAPONESA?

Si no lo jugaste nunca, aguantá: la americana trae más y se entiende. Si ya lo terminaste en japonés, las dos misiones nuevas valen el alquiler de un finde.

QUÉ CAMBIA

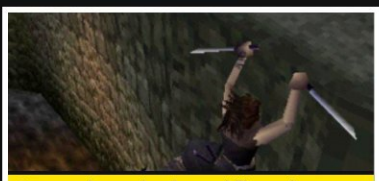
	LA JAPONESA	LA AMERICANA
EDITA	Sony Music	Activision
SALIDA	26/2/98, Japón	Mediados de septiembre, EE.UU.
IDIOMA	Japonés: ni jota	**Inglés: la historia, por fin, se entiende**
NIVELES	Los de siempre	**Los mismos + 2 niveles nuevos**
GUARDIAS	Algo distraídos	**Más inteligentes**
EUROPA	—	30/10

Traducción: si ya te sabés de memoria la japonesa, igual hay dos misiones que no jugaste y guardias que ya no se comen cualquiera.



Te vieron: el Ki marca peligro y se arma la pelea de espadas en el patio. En la americana, los guardias avivados te van a cazar más seguido.

LO QUE NO SE TOCA



Ayame salta con las dos cuchillas en la mano.

- **Rikimaru y Ayame**, los dos ninjas a elegir.
- **El Ki**, tu sexto sentido: te avisa si hay alguien cerca y si te vieron.
- **El gancho**, para subirte a cualquier techo.
- **Las noches** de faroles y tejas: la postal del Japón feudal.

S/P

SIN PUNTAJE: TODAVÍA NO LLEGÓ

La japonesa se llevó un 92 en el Nº 2. A la americana le ponemos nota cuando la juguemos.

Tenchu y Metal Gear Solid te piden lo mismo: que no te vean. Los pusimos a pelear en el living, a ver cuál lo hace mejor.

NINJA CONTRA SOLDADO · ROUND POR ROUND

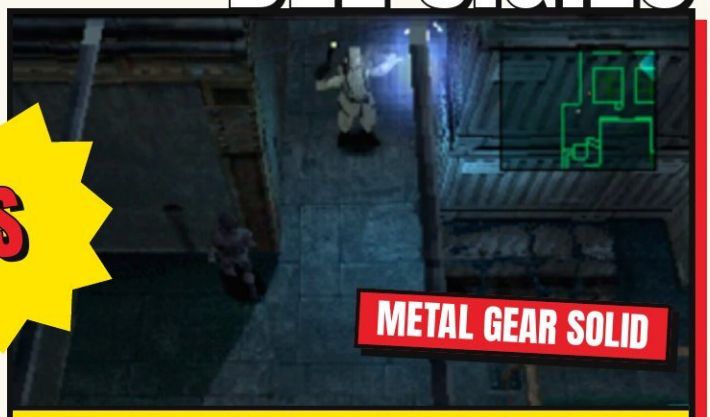
EL DUELO DEL SIGILO

¡SIN HACER RUIDO!



Tenchu: adentro de la casa, pegado a la pared de madera y con el farol de papel prendido. Paso corto y nada de ruido.

VS



Metal Gear Solid: un guardia de blanco patrulla el pasillo y el radar de arriba a la derecha te muestra el plano del lugar.

ROUND POR ROUND

LO QUE JUGAMOS: TENCHU JAPONÉS (Nº 2) · METAL GEAR SOLID IMPORTADO (PÁG. 6)

ROUND	TENCHU	METAL GEAR SOLID	GANA
1 · EL LUGAR	El Japón feudal: noches cerradas, faroles y techos de tejas.	**Shadow Moses**: una base perdida en la nieve.	EMPATE
2 · EL AVISO	**El Ki** sube si hay alguien cerca y te avisa si te vieron. Pura intuición.	**El radar** te marca el plano y a los guardias. Si te ven, salta la alerta en rojo.	METAL GEAR
3 · EL CHICHE	**El gancho**: cualquier techo es tuyo en un segundo.	**La caja de cartón**: te metés abajo y rezás. Nos matamos de risa.	TENCHU
4 · SI TE VEN	Se arma la pelea de espadas y se suman otros. Hay con qué defenderse.	Alerta: los guardias te salen a buscar. Mejor rajar y esconderse.	TENCHU
5 · LA CHARLA	Pocas palabras y mucha espada.	**El Codec**: hablás por radio con los tuyos todo el tiempo.	METAL GEAR
6 · LA CAJA	Dos ninjas para elegir: **Rikimaru** o **Ayame**.	**2 CD** y, en Japón, un Premium Package que se agotó apenas abrieron.	METAL GEAR
7 · EL IDIOMA	En inglés desde **mediados de septiembre** (EE.UU.).	Hoy, en japonés. En inglés, el **22/10** (EE.UU.).	TENCHU

RESULTADO **TENCHU 3 · METAL GEAR 3 · 1 EMPATE** ¡HAY QUE IR AL DESEMPATE!



Así lo vio Tinta: el ninja en puntas de pie y la caja que espía. El réferi no entiende nada.

EL DESEMPATE

Lo define tu manera de jugar. **Tenchu** es más libre: elegís por dónde entrar y la espada te saca de apuros. **Metal Gear** es una película que jugás vos, con radio, alertas y sorpresas.

¿Los dos? Si te dan los ahorros, sí: es el año del sigilo.

PUNTAJE MANIJA

Tenchu japonés: **92** (Nº 2) · Metal Gear Solid: en la pág. 6

CUÁNDO, EN INGLÉS

Mediados de sept.
Tenchu, EE.UU.

22/10
Metal Gear Solid, EE.UU.

30/10
Tenchu, Europa

1999
Metal Gear Solid, Europa

REVIEW · IGUANA / ACCLAIM · NINTENDO 64

WWF WAR ZONE

TOP DE AGOSTO EN EE.UU.

En el Nº 3 te avisamos que salía el 11/8. Salió, y entre la de la 64 y la de la Play coparon agosto: fueron los dos juegos más vendidos en EE.UU. y encima los más alquilados. Nos pusimos las calzas y lo subimos al ring.



Austin contra Kane en el centro del ring, con la tribuna llena atrás. La lucha libre de la tele, en tu living y sin cortes comerciales.

11/8	28/8	TOP 2	TOP
SALIÓ EN EE.UU.	SALIÓ EN EUROPA	AGOSTO, CON LA DE LA PLAY	DE LOS MÁS ALQUILADOS

En el Nº 3 la versión de la Play se llevó un 78 y te avisamos que la de la 64 venía en camino. Es el mismo juego de Acclaim, con las estrellas de la WWF de hoy: **Steve Austin**, **Undertaker**, **Kane** y **Shawn Michaels**, entre otros.

La gracia está en el **creador de luchadores**: armás tu propio monstruo, le ponés nombre y lo mandás a cobrar.

EN PATOTA ES OTRA COSA

Solo se hace repetitivo: muchas llaves salen apretando botones a lo loco. Pero con todos los joysticks de la 64 enchufados y la barra gritando, no hay juego más ruidoso en el living.

¿La 64 o la Play? Es el mismo juego y la misma pelea, sin grandes diferencias. Si tenés la 64 y sos de los que imitan las llaves en el recreo, este es tu cartucho.

FICHA

DESARROLLA	Iguana
EDITA	Acclaim
GÉNERO	Lucha libre
SALIÓ	11/8/98 (EE.UU.) · 28/8 (Europa)
EXTRAS	Creador de luchadores
EN LA PLAY	78 en el Nº 3



Kane y Austin, encerrados en la jaula de acero.



Living de Martín, sábado a la noche: hubo más llaves en el sillón que en la tele.

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
DIVERSIÓN	9

80

SOLO, UN RATO. EN PATOTA, UN FIERRO



Pista en espiral, para arriba.

TAMBIÉN SALIÓ

IGGY'S RECKIN' BALLS

Iguana/Acclaim, US$39,95, cartucho de 4 MB. Una "carrera vertical": pelotas con cara que se enganchan con un gancho para trepar pistas en espiral. Hasta 4 jugadores.

EE.UU. FIN DE AGO.

EUROPA 28/8

MINI PUNTAJE 70



Gex, en un castillo de terror.

TAMBIÉN SALIÓ

GEX 64

Midway. La lagartija de la tele llega a la 64: es la conversión del *Enter the Gecko* de la Play, con la voz de Dana Gould y 24 niveles de cine y TV.

EE.UU. FIN DE AGO.

MIDWAY

MINI PUNTAJE 74

MINI REVIEWS · NINTENDO 64 · SALIERON EN EE.UU.

TAMBIEN SALIERON

4 CARTUCHOS EN DOS SEMANAS



Bomberman contra un robot, bomba en el piso.

EE.UU. · 31/8

BOMBERMAN HERO

El cabezón blanco deja el laberinto de siempre y se va de aventura en 3D: saltar plataformas, tirar bombas y juntar cristales. Lindo para los más chicos de la casa.

¡EXPLOTA POCO!

MINI PUNTAJE 72



Canadá-Suiza, con los nombres truchos abajo.

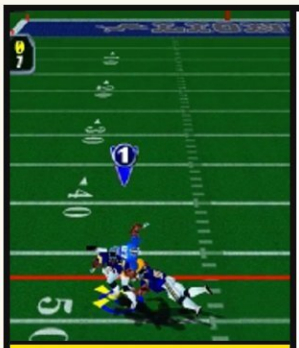
KONAMI · EE.UU. · FIN DE AGOSTO

ISS 98

Salió junto con el ISS Pro 98 de la Play, y es el mejor fútbol que tiene hoy la 64. Como en todas las versiones de Occidente, **sin nombres reales**: en la planilla vas a leer cosas como "Wodel".

EL PICADO DE LA 64

MINI PUNTAJE 86



Tacle en la línea de 50: acá nadie frena.

MIDWAY · EE.UU. · 12/9

NFL BLITZ

Se adelantó y ya está a la venta, a **US$59,95**. Fútbol americano de fichín, **siete contra siete** y a los empujones. Midway le puso US$8 millones de campaña, con aviso en el primer Monday Night Football (7/9).

MINI PUNTAJE 81



El 36 dobla con la montaña de fondo.

IMAGINEER / OCEAN · EE.UU. · 9/9

GT 64

Autos de carrera con sponsors de verdad en la carrocería y el plano del circuito arriba a la derecha. Prolijo, pero le falta vértigo.

Esa misma semana, EA sacó **NASCAR 99**.

MINI PUNTAJE 68

S/P TODAVÍA NO LLEGÓ

GAME BOY · JAPÓN · 12/9

POKÉMON AMARILLO

EN JAPÓN: "POCKET MONSTERS PIKACHU" · NINTENDO



La caja japonesa.



La pantalla de título: Pikachu, al frente.

El sábado 12 salió en Japón una versión nueva del Rojo y el Verde: **la de Pikachu**, que acá es tu compañero de aventura.

Kenji, el de la galería de Florida, ya encargó un par; llegan en valija. Y en la 64, Pocket Monsters Stadium ya pasó las **325.000** copias en Japón.

ROJO Y AZUL, EE.UU. 28/9 VER PÁG. 15

EL ALMANAQUE DE LA 64

12/9	NFL Blitz (EE.UU., ya salió)
22/9	Madden NFL 99 (EE.UU.)
28/9	Cruis'n World (EE.UU.)
Octubre	Body Harvest (DMA / Midway)
24/10	Zelda: demos en tiendas y arranca la reserva con cartucho dorado (EE.UU., hasta el 22/11)
26/10	F-Zero X (EE.UU.)
Noviembre	Wipeout 64 (Midway)
14/11	Zelda: Ocarina of Time, Japón (¥6.800)
23/11	Zelda, EE.UU. y Europa
7/12	Rogue Squadron (EE.UU.)

EXPANSION PAK: 4 MB MÁS

Sale en noviembre, a unos US$30: memoria extra para la 64. Turok 2 y Rogue Squadron lo van a usar.

FE DE ERRATAS: en el Nº 3 dijimos 21/11 para el Zelda japonés; Nintendo anunció el 14/11. **Y OJO:** en EE.UU. la 64 bajó a US$129,95 desde el 1/9, con cupón de US$10 en 25 juegos. **Y SIN FERIA:** Nintendo suspendió la Space World de este año; pasa al 99, con el 64DD.

ECTS 98

LONDRES, STAND POR STAND

OLYMPIA · 6 AL 8 DE SEPTIEMBRE

CRÓNICA
MARTÍN LEDESMA
Con lo que llegó por fax y por Internet



Un salón enorme, techo de vidrio y hierro, pantallas por todos lados y gente con la credencial colgada: así es la ECTS.

Tres días en el Olympia de Londres, la feria donde Europa ve lo que se viene para fin de año. Sony fue con todo, Nintendo con Zelda, Konami armó la fila más larga y Sega... mejor ni hablar.

SONY — EL STAND MÁS GRANDE DE LA FERIA



Crash Warped: Crash corre por un camino de tierra, entre carpas de colores y frutas para juntar.

Fue el stand más grande y había de todo para la Play:

TEKKEN 3 · SPYRO · CRASH WARPED · MEDIEVIL · COOL BOARDERS 3 · TOMB RAIDER III · QUAKE II · DEVIL DICE

Crash Warped sale a principios de noviembre y se banca el Dual Shock. MediEvil llega el 21/10, con 22 zonas. Quake II está al 60% y se juega de a cuatro con multitap. Y en Inglaterra la Play con Dual Shock ya cuesta £99.



MediEvil: un caballero esqueleto en el cementerio.



Quake II, en la Play: un pasillo y la escopeta.

NINTENDO — ZELDA A LA CABEZA



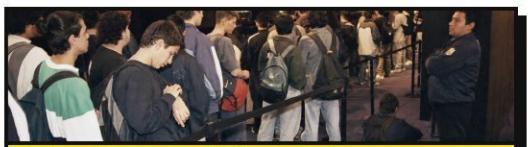
Castlevania 64: una chica contra esqueletos gigantes.



Turok 2: un bicho de ojos rojos, al ataque.

Zelda, Castlevania 64, Rogue Squadron y Turok 2. Perfect Dark, sólo en video; Conker, a puertas cerradas. Nintendo promete **40 juegos para la 64 en Europa** antes de fin de año. ¿Miyamoto? No viajó: se quedó terminando Zelda.

KONAMI — LA FILA MÁS LARGA



Una hora de fila para jugar la demo de Snake.

Demo jugable de **Metal Gear Solid** en inglés, al 80%. **Silent Hill**, al 40% y "con mucha niebla".



Silent Hill: niebla.

EIDOS — LARA, DE VUELTA



Tomb Raider III: Lara en la selva.

Tomb Raider III sale en noviembre. Mostraron un nivel en la Antártida, babuinos que te roban los objetos y dinosaurios en manada. Eidos, de paso, compró Crystal Dynamics (pág. 5).

Y ADEMÁS...

3dfx mostró la Voodoo Banshee, 2D y 3D en una placa, de US$129 a US$159 (págs. 18 y 19).

Tekken 3 estaba en lo de Sony: en Europa sale en septiembre.

Sega no mostró la Dreamcast en el piso de la feria. Sí, leíste bien (pág. 4).

¡SEGA, FALTASTE!

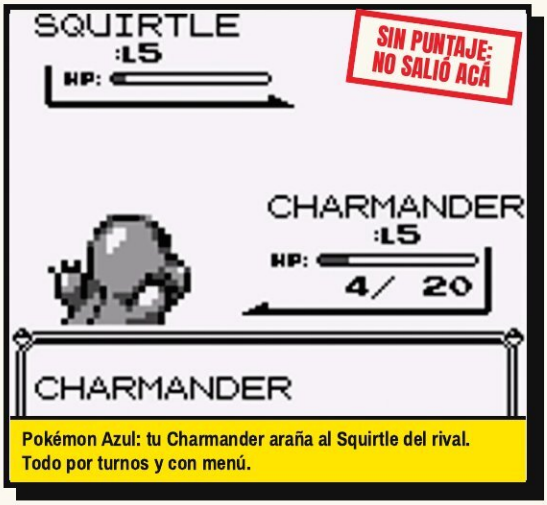
POKÉMON DESEMBARCA EN EE.UU.

ROJO Y AZUL · 28 DE SEPTIEMBRE · US$29,95



La tele, a dos centímetros de la cara: desde el 8/9 los pibes yanquis ya tienen la serie.

El mes pasado te contamos de qué se trata. Ahora es oficial: la serie de TV ya se ve en EE.UU. y el 28 llegan los cartuchos. Allá arriba arranca la fiebre que en Japón no para nunca.



Pokémon Azul: tu Charmander araña al Squirtle del rival. Todo por turnos y con menú.

CÓMO LLEGA

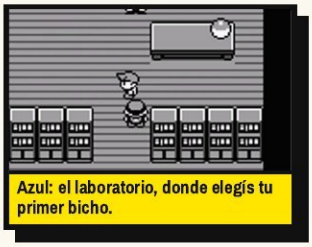
La serie de TV se estrenó en EE.UU. el **8 de septiembre**, y el lunes 28 salen **Rojo y Azul** para Game Boy, a US$29,95 cada uno. Para calentar la previa, Nintendo salió de gira con los "Pikachu Beetles" desde el 27/8, arrancando en Topeka, ciudad que rebautizó "ToPikachu". Cosas de yanquis.

En Japón la fiebre sigue: Pocket Monsters Stadium, para la 64, pasó las **325.000 copias** al 10/9, y el 12/9 salió Pokémon Amarillo, con Pikachu de compañero (**págs. 12 y 13**). Oro y Plata, la segunda parte, se espera para abril del 99.

¿Y acá? La serie todavía no se da y el cartucho, sólo por importación.



Rojo: arranca el combate contra un Rattata salvaje.



Azul: el laboratorio, donde elegís tu primer bicho.

EL ALMANAQUE

8/9	12/9	28/9	21/10	22/10	23/11	ABRIL 99
La serie, en EE.UU.	Amarillo, Japón	Rojo y Azul, EE.UU.	Game Boy Color, Japón	Neo Geo Pocket, Japón	Game Boy Color, EE.UU.	Oro y Plata, Japón

¡SEIS COLORES!



La Game Boy Color, en violeta transparente y en amarillo (con Tetris DX en la pantalla). En Japón, desde el 21/10.

NINTENDO · PORTÁTIL · JAPÓN 21/10

GAME BOY COLOR: LA PORTÁTIL SE PINTA

Sale en Japón el **21 de octubre**, a **¥8.900**, y en EE.UU. el **23/11**, a **US$79,95**. Con la consola salen **Tetris DX** y **Wario Land 2**, y Nintendo ya prepara un Zelda de Game Boy a color.

Midway también se sube: NFL Blitz para Game Boy Color, para fin de año.

SEIS COLORES

- Rojo
- Azul
- Violeta
- Amarillo
- Violeta transparente
- Transparente



Tetris DX: las piezas, a todo color.



Wario Land 2: Wario, en un castillo.

LA RIVAL: NEO GEO POCKET

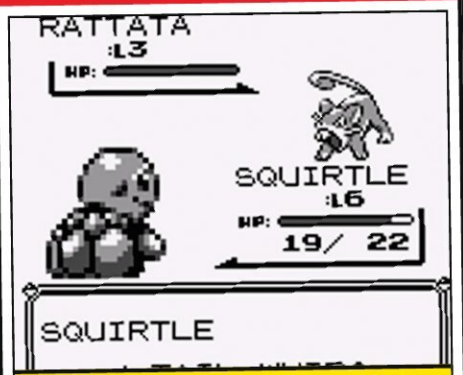
SNK la saca en Japón el 22/10, a ¥6.800, en blanco y negro y con 8 juegos. La de color, antes de fin de año, a menos de ¥10.000.

LA TEMPORADA

SEPTIEMBRE–DICIEMBRE 98: LO QUE HAY QUE ESPERAR

PÓSTER GIGANTE

GAME BOY · NINTENDO — 28/9



Squirtle contra un Rattata: las peleas son por turnos.

POKÉMON Rojo y Azul

EE.UU. 28/9 · US$29,95

Los bichitos que en Japón son una locura cruzan el charco. Los yanquis ya tienen la serie de TV desde el 8/9; acá, ni noticias. Todo en la pág. 15.

LA FIEBRE QUE VIENE DE JAPÓN

PLAYSTATION · SONY — 21/10



El caballero esqueleto, solo entre las tumbas del cementerio.

MEDIEVIL

21/10 · 22 ZONAS

Un caballero que es puro hueso se levanta de la tumba y sale a dar pelea. Sony lo llevó a la ECTS de Londres y ya tiene fecha.

TERROR CON HUMOR, HASTA EL HUESO

PLAYSTATION · SONY — NOVIEMBRE



Crash corre por un camino de tierra, con carpas y un castillo de fondo.

CRASH Bandicoot: Warped

PRINCIPIOS DE NOV. · DUAL SHOCK

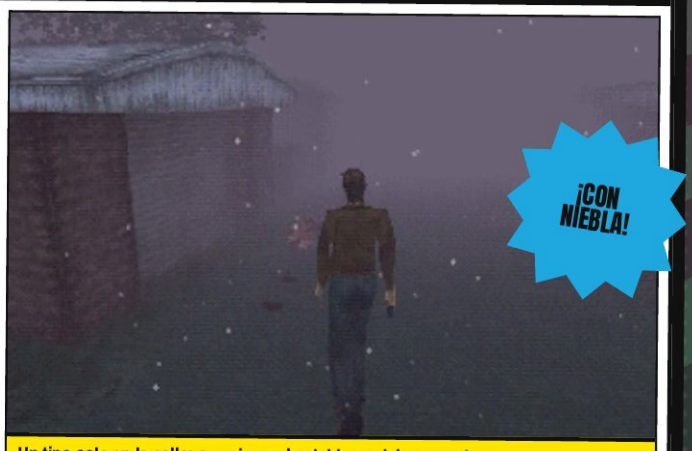
El tercero del marsupial, compatible con el Dual Shock. ¿No aguantás? Hay una demo escondida en el Spyro: el truco, en las págs. 20 y 21.

EL MARSUPIAL VUELVE A LA CARGA

SEPTIEMBRE | **OCTUBRE** | **NOVIEMBRE →**

SIN FECHA · LA DEMO YA ESTÁ

PLAYSTATION · KONAMI — SIN FECHA



Un tipo solo en la calle: cae nieve y la niebla no deja ver nada.

SILENT HILL

En la ECTS se vio al 40%, "con mucha niebla". Todavía no tiene fecha, pero hay atajo: la edición japonesa del Metal Gear Solid trae una demo jugable (pág. 6).

PARA JUGAR CON LA LUZ PRENDIDA

21/10 · JAPÓN



NINTENDO — PORTÁTIL · CARTUCHO

GAME BOY COLOR

JAPÓN 21/10 · ¥8.900 · EE.UU. 23/11 · US$79,95

Seis colores: rojo, azul, violeta, amarillo, violeta transparente y transparente. Salen con ella Tetris DX y Wario Land 2, y Nintendo ya prepara un Zelda de Game Boy a color.

QUE SE VIENE

Y ADEMÁS, EN EL ALMANAQUE **SEPTIEMBRE:** Parasite Eve llega a EE.UU. a mediados de mes, igual que Tenchu. · **OCTUBRE:** Tokyo Game Show del 9 al 11; Metal Gear Solid en EE.UU. el 22; F-Zero X el 26. · **NOVIEMBRE:** el Expansion Pak de 4 MB para la 64, a unos US$30. · **DICIEMBRE:** R4: Ridge Racer Type 4 en Japón, con 300 autos.

NINTENDO 64 · NINTENDO

ZELDA: OCARINA OF TIME

¡CARTUCHO DORADO!



Link, de espaldas, sale al campo abierto: escudo, espada y a caminar.

JAPÓN 14/11 **¥6.800**
EE.UU. Y EUROPA 23/11
US$69,95 **256 MEGABITS**

El más esperado del año. **Cartucho dorado** para el que lo reserve entre el 24/10 y el 22/11. Desde el 24/10 hay demos en las casas de EE.UU., y los avances ya pasan en los cines.

Estuvo en el stand de Nintendo en la ECTS, pero Miyamoto ni viajó a Londres: se quedó terminándolo.

Fe de erratas: en el Nº 3 dijimos 21/11 para Japón. Es el 14/11.

PLAYSTATION · EIDOS — NOVIEMBRE



Lara cara a cara con un tigre, entre ruinas tapadas de musgo.

TOMB RAIDER III

NOVIEMBRE **EUROPA 20/11**

Lara se va a la Antártida, hay babuinos que te roban los objetos y dinosaurios que andan en manada.

LARA SE VA DE VIAJE OTRA VEZ

LO GROSSO CAE ACÁ

NOVIEMBRE

20/11 · JAPÓN



¡128 BITS!

SEGA — 128 BITS · GD-ROM

DREAMCAST

JAPÓN 20/11 **PRECIO: ¿?** **EE.UU. Y EUROPA: 1999**

Se calcula que costará menos de 30.000 yenes. La estrella es Sonic Adventure (pág. 4); en la ECTS, Sega ni la mostró. Trae módem y una memoria con pantallita que va metida en el joystick.

DICIEMBRE

7/12 · EE.UU.

NINTENDO 64 · FACTOR 5 — 7/12



Un X-wing a ras del piso, con dos cazas TIE adelante.

ROGUE SQUADRON

EE.UU. 7/12 **EXPANSION PAK**

Arriba de un X-wing, misión por misión. Se vio en la ECTS y aprovecha la memoria extra del Expansion Pak.

NINTENDO 64 · ACCLAIM — FIN DE AÑO



Un bicho de ojos rojos se te viene encima.

TUROK 2 Seeds of Evil

DICIEMBRE **EXPANSION PAK**

Iguana vuelve con más tiros y más monstruos. También le saca jugo al Expansion Pak.

FECHAS AL 14/9/98: PUEDEN CAMBIAR · BANDOS: NINTENDO SEGA SONY · PÓSTER · PIXEL MANIJA Nº 4

RESEÑA · RED STORM · WINDOWS

RAINBOW SIX

PENSÁ PRIMERO, TIRÁ DESPUÉS

¡UN TIRO Y CHAU!

Lo prometimos en el Nº 3 y cumplimos: salió en EE.UU. el 21 de agosto, lo jugamos hasta las tantas y acá va el Puntaje Manija.



La pantalla de planeamiento: cada color es un equipo y cada marca del plano, un paso del recorrido. Acá se gana o se pierde.



Dos operativos pegados a la pared, a un paso de la puerta.

FICHA

HACE	Red Storm
GÉNERO	Acción táctica
SALIÓ	21/8, EE.UU.

GRÁFICOS	8
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	9

89
PUNTAJE MANIJA

AJEDREZ CON CHALECOS ANTIBALAS

Olvidate del Quake. Acá no entrás a los saltos con la escopeta: antes de cada misión elegís a los agentes, les das las armas, armás los equipos y les marcás el recorrido en el plano, paso por paso. Recién ahí se larga la acción.

Y la acción dura poco: **un tiro mata**, a vos y a ellos. El operativo que cae no vuelve en la misión siguiente, así que cada error se paga caro y te acordás.

Lo mejor es cuando el plan sale: los equipos entran por distintas puertas y en segundos está todo limpio. Lo peor, cuando no sale y ves caer a tu mejor tirador por apurarte.

Consejo manija: no te enamores de un agente. Repartí a los mejores en equipos distintos y, si algo sale mal, empezá de nuevo antes que seguir con medio equipo.

RESEÑA · LA OTRA QUE PROMETIMOS

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

MOTOCROSS MADNESS



El pelotón en el desierto.

30 pistas y **16** acrobacias para hacer en el aire.

Carreras de moto a pura tierra. La gracia está en los saltos: volás, apretás una combinación y rezás para caer con las dos ruedas.

Corre suave y la sensación de velocidad está buenísima. Lo flojo: después de varias carreras, los rivales hacen siempre lo mismo.

Igual, si te gustan las motos y los saltos, hoy no hay nada mejor en la PC.

PARA COMER TIERRA CON GANAS



En las dunas: la moto se despega del piso y lo único que queda es caer bien.

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	9

86
PUNTAJE MANIJA

BAJA
Carreras largas por el desierto.

STUNTS
Saltos y acrobacias: gana el que más se luce.

ENDURO
Circuitos al aire libre, con subidas y bajadas.

SUPERCROSS
En estadio, salto atrás de salto.

RECIÉN LLEGADOS · SIN PUNTAJE: LOS PROBAMOS EL MES QUE VIENE

LLEGO TODO JUNTO

¡FIN DE AGOSTO A PURO ESTRENO!



La base en plena arena, con las tropas alrededor.

WESTWOOD · SEPTIEMBRE

DUNE 2000

Los de Command & Conquer vuelven al planeta de la especia. Salió alrededor del 4/9 en EE.UU.

Es estrategia en tiempo real de la vieja escuela: juntás recursos, levantás la base y mandás los tanques. Y un dato de la industria: **Electronic Arts compró Westwood** por US$122,5 millones (ver Noticias, págs. 4 y 5).

PARA LOS QUE EXTRAÑAN EL DUNE II



La versión de prueba: mazmorra vista desde arriba.

MONOLITH · FINES DE AGOSTO

GET MEDIEVAL

Calabozos, monstruos por docenas y tesoros, todo visto desde arriba. Salió entre el 24 y el 28/8.

Lo hace Monolith y no lo esconde: es **al estilo Gauntlet**, el fichín de los ochenta. Elegís al héroe, entrás al calabozo y a repartir. Ideal para jugar con amigos en la misma compu.

EL GAUNTLET VUELVE, EN PC

COMMANDOS

PYRO / EIDOS · EE.UU. 27/8

Ya está en las casas de EE.UU. desde el 29/8: 20 misiones, de África a Normandía, y hasta 6 jugadores en red. **Nº 2: 91 pts.**

QUAKE II: GROUND ZERO

EXPANSIÓN · 14/9

La expansión del Quake II salió el lunes 14, el mismo día que cerrábamos este número. Llegó justito.

URBAN ASSAULT

MICROSOFT · YA EN EE.UU.

Tiros y estrategia en la misma partida. Ya está en las casas de EE.UU.

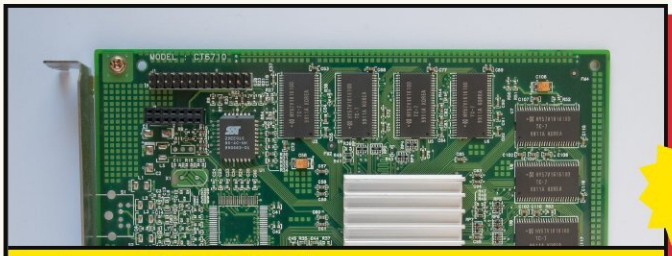
Nº 3: 73 pts.

ISRAELI AIR FORCE

EA / JANE'S · 10/9

Simulador de vuelo de los de Jane's, para el que se toma los aviones en serio. Y en agosto, Jazz Jackrabbit 2 de Epic.

FIERROS · LA GUERRA DE LAS PLACAS



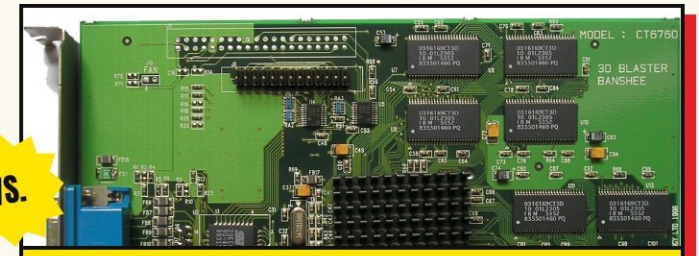
Una placa con el chip RIVA TNT de nVidia.

RIVA TNT

NVIDIA

La que anunciamos en el Nº 3 ya está: la primera placa con el chip, la **STB Velocity 4400**, salió el 31/8. Es la rival directa de la Voodoo2 y la que más ruido hace. ¿Precio acá? Todavía nadie la trajo.

VS.



Una Banshee: 2D y 3D en la misma placa.

VOODOO BANSHEE

3DFX

La gran novedad de 3dfx en la ECTS: **2D y 3D en una sola placa**, sin la segunda tarjeta de siempre. En EE.UU. va a costar de **US$129 a US$159**, según el modelo.

RADAR PC · SE VIENEN, SIN PUNTAJE



Arma en mano por los pasillos de la base.

HALF-LIFE

VALVE · OCTUBRE

El mejor juego de PC del E3 ya tiene mes: **octubre**. Mientras tanto, con algunas placas de video viene de regalo "Half-Life: Day One", un pedazo para ir probando.

- **StarCraft: Brood War:** fin de año.
- **NFL Blitz** para PC: octubre.
- **Braveheart** (Eidos): anunciado.

LO MÁS VENDIDO EN EE.UU.

1	StarCraft
2	Diablo
5	Unreal
6	Final Fantasy VII

Ranking de PC Data. Diablo, con más de un año en la calle, sigue segundo.

LLEGÓ LA PRIMAVERA: DESTRABÁ TODO

Que los demás se vayan a tomar sol: vos tenés jefes esperando. Copiá cada código tal cual y fijate de qué versión es.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis

SPYRO THE DRAGON · PLAYSTATION · NTSC-US

EL SECRETO DE SPYRO: ¡CRASH WARPED ADENTRO!



Spyro con Sparx, la libélula: si brilla amarilla, tenés la energía completa.

Demo oculta de Crash Bandicoot: Warped. En la pantalla que dice "Press Start", apretá **L1** y **△ al mismo tiempo**. Después de un video corto, manejás a **Coco**, la hermana de Crash, en moto de agua en un nivel del mar. Si perdés muchas veces, se termina.

Crash Warped sale recién a principios de noviembre: esto es probarlo antes que nadie. (La review de Spyro, en la pág. 8.)

OJO: es del Spyro **americano** (NTSC), el que salió en EE.UU. el 9/9 y está llegando importado. En el europeo (sale el 23/10) no te lo garantizamos.

CASTLEVANIA: SOTN NTSC-US PLAYSTATION

Con una partida terminada (marcada "CLEAR") en la memory card, empezá una nueva y escribí como nombre:

RICHTER	jugás todo el juego con Richter Belmont
AXEARMOR	Alucard arranca con la armadura del Axe Lord
X-X!V''Q	arranca con Suerte 99 (van dos apóstrofos)



Alucard contra un monstruo de varias cabezas.

RESIDENT EVIL 2 versión original · NTSC-US PLAYSTATION

La foto de Rebecca: en la oficina de los S.T.A.R.S. revisá el escritorio de la izquierda, una y otra vez (unas 50), hasta que aparece el rollo **FILM D**. Revelalo en el cuarto oscuro y listo: foto de Rebecca Chambers.

Paciencia, que son muchas. (La llave de Brad Vickers ya salió en el Nº 1.)



Un zombi en un callejón de Raccoon City.

TEKKEN 3 NTSC-US PLAYSTATION

Trajes alternativos, manera 1: en Arcade, marcá al luchador y mantené **L1+L2+R1+R2** hasta que el reloj de la selección llegue a cero. Soltá cuando aparecen los dos peleadores.

Manera 2: jugá muchas veces con el personaje y después, con el cursor sobre él, apretá Start. Lo que piden:

XIAOYU 50 PARTIDAS **JIN 50**
ANNA 25 **GUN JACK 10**

Grabar combos: en Practice elegí "Freestyle"; en la pantalla de opciones mantené **L1+L2+R1+R2** y apretá ○. Después, **↓+Select** graba y vuelve a reproducir lo que hiciste.



Nina le ganó a Paul en el modo Survival. Le queda la ropa nueva.

MORTAL KOMBAT 4 EE.UU., junio 98 PLAYSTATION

Menú de trucos: en Versus, en la pantalla VS, poné el Kombat Kode **302-213**. Salí, andá a Opciones, marcá "Versus Screen Enabled" y mantené **Bloqueo+Correr** unos 10 segundos. Aparece el menú: fatality con un botón, fatality de escenario y ver el final tras una sola pelea (de a una opción por vez).

Goro: terminá el juego con Shinnok y activá el menú de trucos. En la selección andá al casillero invisible de abajo, apretá ↑ ↑ ↑ ← (quedás sobre Shinnok) y **Correr+Bloqueo**.



Kai contra Scorpion, con el fuego del escenario de fondo.

VIGILANTE 8 sólo PlayStation PLAYSTATION

*Opciones → "Game Status", elegí un piloto y entrá el passcode. Según la versión se confirma con ○ o con **L1+R1**. (Los de la 64 son otros.)*

WMNNWLHTSCUCLH	todos los personajes, niveles y el alien "Y"
INVITE_VISITOR	el alien
SECRET_LOCALES	niveles Sand Factory y Secret Base
DEADLY_MISSILE	misiles más fuertes
HARDEST_OF_ALL	modo experto
SAME_CHARACTER	los dos jugadores con el mismo auto
SLOW_MOTION_ON	cámara lenta
SEE_ALL_MOVIES	todos los videos

TOMB RAIDER II europea (PAL) y PC PLAYSTATION · PC

Saltar de nivel. El código cambia según la versión: el de la americana lo dimos en el Nº 2. Éste es para la europea y la de PC:

1. Prendé una bengala (en la Play, L2; en PC, "/").
2. Un paso adelante y uno atrás.
3. Tres vueltas completas en el lugar.
4. Salto hacia adelante: Lara pasa de nivel.

En PC caminar es Shift y saltar es Alt.



Lara en un salón con piso a cuadros. El perro ya no molesta.

¡PASÁ TU TRUCO!

¿Descubriste algo que nadie sabe? Mandalo por carta con tu nombre, edad y dirección: el mejor del mes se lleva **un juego original**.

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

TRUCOS SALVADORES

BANJO-KAZOOIE
Bottles Bonus · NTSC-US · N64

Como en el Nº 3: armá los rompecabezas del cuadro de Bottles en la casa de Banjo (miralo con C-↑). Después, pisando con el Beak Buster el piso del castillo de arena de Treasure Trove Cove, escribí **CHEAT** *y el código:*



Banjo frente a un toro con cara de pocos amigos.

BOTTLESBONUSTWO	manos y pies grandes
BOTTLESBONUSTHREE	Kazooie cabezona
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo flaco y de cabeza chica
BOTTLESBONUSFIVE	todo combinado
BIGBOTTLESBONUS	todos juntos

Ojo: no se guardan con la partida.

¡LOS QUE FALTABAN!

1080° SNOWBOARDING
NTSC-US · N64

Gold Boarder: ganá Match Race en Expert con el Crystal Boarder. Después elegí a Kensuke y, en su pantalla de datos, mantené C-↑ y apretá A.

Panda: ganá Match Race en Expert y superá los récords de EAD en Time Attack, Trick Attack y Contest. Elegí a Rob Haywood, mantené C-→ y apretá A.



Bajando la montaña con el cronómetro arriba y el mapa a la derecha.

DIDDY KONG RACING
N64

Drumstick: con el amuleto de T.T. y el de Wizpig completos y todos los trofeos, aparece en la plaza central de la isla una **rana con cresta de gallo**. Pisala con el auto: Drumstick queda para elegir.

Sí, le pasás por arriba a una rana. Es un juego, nene.



Conker primero, con once bananas encima.



Uno dicta del cuaderno, el otro aprieta: así se prueba un Bottles Bonus sin errarle a una letra. Ventana abierta, que ya es primavera.

NFL BLITZ
el fichín de Midway · FICHÍN

En la pantalla "Tonight's Match-Up", apretá Turbo, Salto y Pase la cantidad de veces indicada y después la dirección:

T-S-P = Turbo · Salto · Pase

2-0-0	→	cabezón
2-0-3	→	todo el equipo cabezón
0-4-0	↑	cabeza enorme
0-5-0	→	pelota gigante
5-1-4	↑	turbo infinito
0-3-0	↓	niebla



Siete contra siete y a los tackles: el fichín de Midway.

Las versiones de la 64 y la Play salieron en EE.UU. el 12/9: la de la 64, en la pág. 13.

JEDI KNIGHT
Dark Forces II · PC

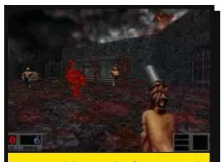
Apretá T y escribí:

jediwannabe 1	invencible (0 lo apaga)	red5	todas las armas
bactame	salud llena	wamprat	todos los objetos
thereisnotry	pasar de nivel	deeznuts	+1 nivel de Fuerza
eriamjh	volar	raccoonking	todos los poderes
5858lvr	mapa completo	slowmo 1	cámara lenta

BLOOD
Monolith · PC

Apretá T y escribí:

mpkfa	modo dios
griswold	armadura al 200%
idaho	todas las armas
keymaster	todas las llaves
goonies	mapa completo
spork	salud al 200%
calgon	pasar de nivel
funky shoes	saltos más altos



Dos cultistas de frente y el piso teñido de rojo.

GRAND THEFT AUTO
PC

Borrá el nombre del jugador y escribí:

IAMTHELAW	sin policía
SUCKMYROCKET	todas las armas, armadura y la tarjeta para salir de la cárcel
ITCOULDBEYOU	999.999.999 puntos
ITSGALLUS	todos los niveles (también NINEINAROW o SUPER WELL)

Arriba del tren: Ctrl+Enter y lo manejás vos.

RINCÓN DE LOS 16 BITS
MEGA · SÚPER

SONIC THE HEDGEHOG
GENESIS

Selección de nivel: en el título apretá ↑ ↓ ← → (suena un anillo) y mantené A mientras apretás Start. **Modo debug:** ↑ C ↓ C ← C → C y mantené A mientras apretás Start; en el juego, B pasa a modo edición, A elige objeto y C lo pone. (En consola japonesa el código es otro.)



Sonic en Green Hill, con 29 anillos.

MEGA MAN X
SÚPER NINTENDO

Hadouken: con los 8 jefes vencidos, los 8 corazones, los 4 sub-tanques y las 4 partes de la armadura, entrá al nivel de Armored Armadillo y salí desde el final varias veces (4 o 5, según quién lo cuente). En la última, con la energía llena, aparece la cápsula del Dr. Light en una cornisa. Se tira con ↓ ↘ → + Y, con la energía llena: mata a casi todo de un golpe.



X en la nieve. El Hadouken está en otro nivel.

DONKEY KONG COUNTRY 3
SÚPER NINTENDO

En la pantalla de elegir partida, marcá un archivo y apretá L R R L R R L R L R; aparece un lugar para escribir: MERRY bonus navideños · COLOR otra ropa · MUSIC test de sonido · HARDR sin algunos barriles (hasta 104%) · TUFST sin barriles DK ni de guardado (hasta 105%).

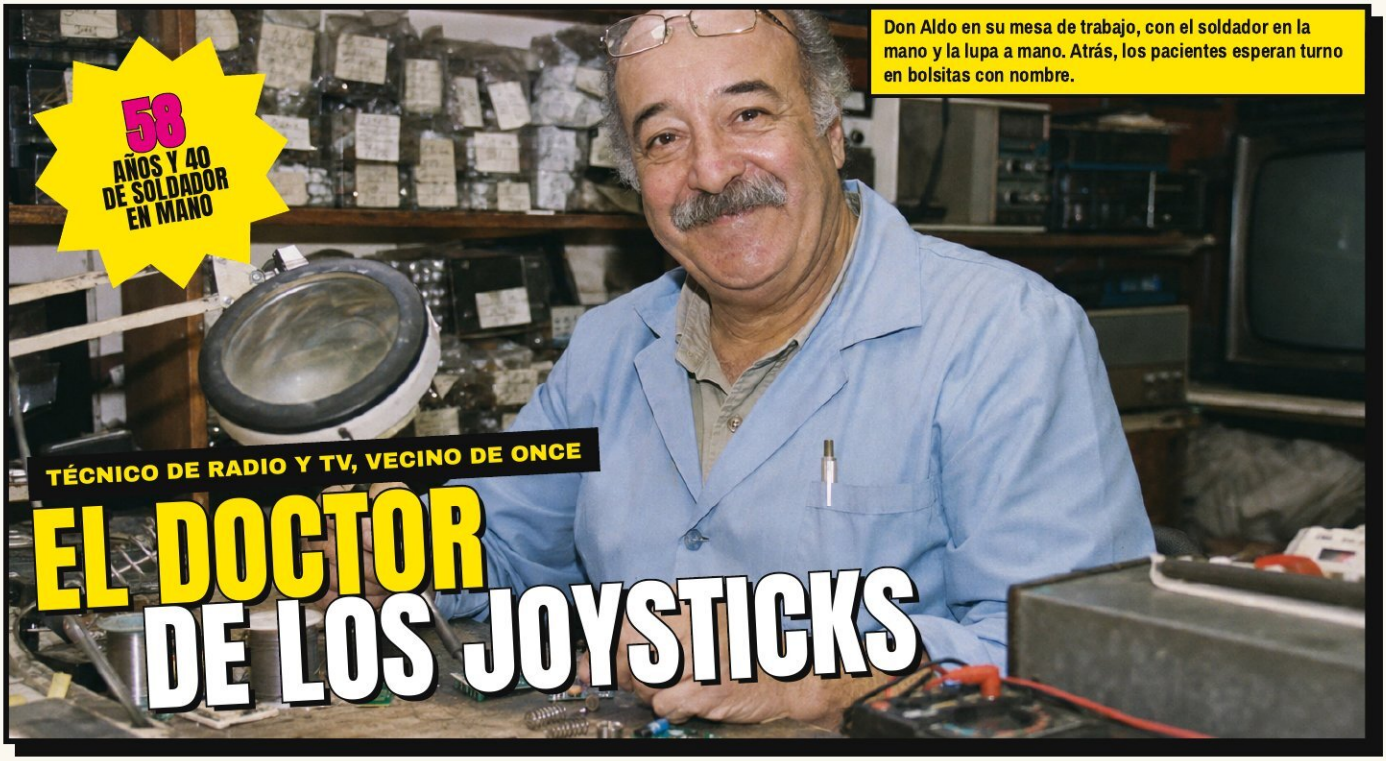
¿NO TE AGUANTÁS HASTA OCTUBRE?

LÍNEA MANIJA

Trucos por teléfono, las 24 horas

VER PÁG. 31

0-600-777-6264



Don Aldo en su mesa de trabajo, con el soldador en la mano y la lupa a mano. Atrás, los pacientes esperan turno en bolsitas con nombre.

58 AÑOS Y 40 DE SOLDADOR EN MANO

TÉCNICO DE RADIO Y TV, VECINO DE ONCE

EL DOCTOR DE LOS JOYSTICKS

Tiene 58 años, bigote gris, guardapolvo celeste y un soldador que, jura, es del 68. En un localcito de una galería de Once arregló radios, tocadiscos y televisores toda la vida, hasta que los pibes empezaron a llegar con otra cosa en la mano: joysticks con el cable cortado, botones que no responden y palanquitas que bailan. Le llevamos un Dual Shock que no vibraba. Salimos con el joystick temblando y con media hora de anécdotas.

¿CÓMO LLEGÓ A ARREGLAR JOYSTICKS?

ALDO: Arreglo radios y televisores desde los dieciocho. A mediados de los ochenta un vecino me trajo el joystick del Atari del hijo, con el cable mordido por el perro. Se lo arreglé por un café. Después vinieron los del Family, los del Súper, y ahora los de la Play y la 64.

¿POR QUÉ LE DICEN "EL DOCTOR"?

ALDO: Un pibe de acá a la vuelta. Entró con el joystick en una caja de zapatos, envuelto en un repasador, como un pajarito lastimado: "Doctor, ¿se salva?". Se salvó. Mi señora dice que soy doctor sin título.

¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE LLEGA?

ALDO: Cables, lejos. El pibe se levanta del sillón con el joystick en la mano y se olvida de que está enchufado. O la consola vuela o el cable se quiebra por adentro, siempre al lado de la ficha. Después vienen los botones que hay que apretar dos veces, y en la 64, la palanquita.

> "EL CABLE SIEMPRE SE CORTA AL LADO DE LA FICHA. SIEMPRE. ES UNA LEY, COMO LA DE LA GRAVEDAD"

¿QUÉ LE PASA A LA PALANQUITA DE LA 64?

ALDO: Se gasta. Adentro tiene unas piezas de plástico que con el uso se van comiendo, y la palanca queda floja, bailando. El muñeco no se para nunca. Los que juegan carreras la revientan: la giran y la giran como si fuera el volante de un colectivo.

¿USTED JUEGA?

ALDO: Pruebo, que no es lo mismo. Tengo una Play, una 64 y un Súper en el taller para probar lo que arreglo. Me sé de memoria el primer nivel de cada juego.

EN LA SALA DE ESPERA



DUAL SHOCK
No vibra. "Le falta algo".



EL DE LA 64
Palanca floja: camina solo.

¿Y EL DUAL SHOCK?

ALDO: Es el paciente nuevo. Tiene dos motorcitos, uno grande y uno chico, cada uno con una pesita descentrada: cuando giran, tiembla. Si la pesita se traba o se suelta un cablecito, deja de vibrar. Me lo traen como si se les hubiera muerto el perro.

¿LO MÁS RARO QUE LE TRAJERON?

ALDO: Un joystick de la 64 que fue al lavarropas en el bolsillo de un jogging. Lo desarmé, lo dejé secar dos días arriba de la heladera, lo limpié con alcohol y anduvo. Olía a jabón en polvo.

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 El parte médico de los joysticks, sus 5 consejos para que el tuyo dure, la lista de precios del taller, la ficha de Don Aldo y más preguntas.



Sábado a la mañana en el mostrador: dos pibes esperan el diagnóstico con la misma cara que en la sala de guardia. Las bolsitas de atrás son joysticks con nombre y fecha.

¿CONOCE AL PULPO, EL CAMPEÓN DEL FICHÍN DE ONCE?

ALDO: ¡Cómo no! Damián pasa una vez por semana. El dueño del fichín de acá a la vuelta me manda las palancas y los botones de las máquinas, y la que más trabajo me da es la del Tekken 3, la que usa él. Le digo que juegue más despacio. No me hace caso.

EL BANCO DE PRUEBAS



Play · Crash	64 · Mario Kart	Súper · SF II

Con esto prueba lo que arregla. Si Crash salta cuando querés, si Luigi dobla fino en la playa y si el cabezazo de Honda sale a la primera, el joystick tiene el alta.

¿QUÉ ES LO QUE NO TIENE ARREGLO?

ALDO: La bronca. Y el joystick que tiraron contra la pared después de perder una final, que ése llega en tres bolsitas y con el pibe llorando. Los demás, casi todos. Si no tiene arreglo, te lo digo de frente y no te cobro el presupuesto.

¿Y LOS JOYSTICKS SIN MARCA DE LA CALLE?

ALDO: Son baratos y se nota. Les duran hasta el primer torneo de Tekken. Por adentro tienen la mitad de las piezas y la otra mitad, pegada. Yo no digo que no los compren; digo que después no me pidan milagros.

¿YA LE LLEGÓ ALGO DEL METAL GEAR?

ALDO: Dos joysticks de pibes que lo trajeron de Japón. Lo juegan noches enteras y la cruceta ya no daba más. Uno me explicó que el muñeco se esconde abajo de una caja de cartón. Yo de cajas sé: el taller está lleno.

¿HASTA CUÁNDO PIENSA SEGUIR?

ALDO: Hasta que los pibes dejen de jugar. O sea, para siempre. Mi nieto ya me pide la Dreamcast, que en Japón sale el 20 de noviembre. Le dije que primero me la tienen que traer rota.

ÚLTIMA: ¿UN CONSEJO DE DOCTOR?

ALDO: ***TIRÁ DE LA FICHA, NUNCA DEL CABLE.*** **Y si perdés, no le pegues al joystick: pegale al almohadón, que no tiene arreglo pero tampoco se rompe.**

PARTE MÉDICO · SÍNTOMA, DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO

SÍNTOMA	DIAGNÓSTICO	TRATAMIENTO
ANDA SI LO DOBLÁS DE UN LADO	Cable quebrado al lado de la ficha	Cable nuevo y no tirar más de él
HAY QUE APRETAR EL BOTÓN DOS VECES	Gomita sucia o gastada	Limpieza con alcohol isopropílico
EL MUÑECO CAMINA SOLO (64)	Palanca gastada por dentro	Cambio de palanca
YA NO TIEMBLA (DUAL SHOCK)	Motorcito trabado o cable suelto	Soldador y paciencia
LOS BOTONES SE PEGAN	Gaseosa (no mientas)	Desarmar, alcohol y secar. Agua, nunca

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Aldo Rinaldi
EDAD	58 años
VIVE EN	Almagro
OFICIO	Técnico en radio y TV (por correspondencia)
TALLER	Electrónica Rinaldi, local 9, galería de Castelli al 200 (Once)
TELÉFONO	962-4471
HORARIO	Lun. a vie. de 9 a 19; sáb. de 9 a 13
PACIENTES	Unos treinta joysticks por semana
HERRAMIENTA	El soldador "del 68"
LE MOLESTA	"Tirá ése y comprate otro"

SUS 5 CONSEJOS PARA QUE EL JOYSTICK DURE

1. **Desenchufá de la ficha.** Tirar del cable es firmarle la sentencia.
2. **No enrolles el cable apretado** alrededor del joystick: se quiebra por adentro.
3. **Manos limpias.** Galletitas y gaseosa, lejos. Las gomitas se pegan y no vuelven.
4. **La palanca de la 64 no es un volante.** Movela, no la gires como loco.
5. **Guardalo lejos del perro** y del hermanito. Los dos muerden.



Bajo la lupa: una plaqueta de joystick, un poco de estaño y pulso de cirujano.

HABLA UN PACIENTE

"Le llevé el joystick de la 64 bailando como una gelatina. A los tres días me lo devolvió firme, limpito y con una etiqueta que decía 'alta médica'. Lo tengo pegado en la pared."

— Ezequiel, 14 años, Balvanera

LISTA DE PRECIOS DEL TALLER

Pegada con cinta en el vidrio del mostrador.

Presupuesto	Sin cargo
Limpieza completa	$5
Cable nuevo	$8
Motorcito del Dual Shock	$12
Palanca de la 64	$15
Cruceta del Súper o del Family	$6
Palanca de fichín	Consultar

Garantía de 30 días. Lo que no se retira en 60 días, se dona a la escuela del barrio.

ALTA MÉDICA

LOS PIBES DEL CIBER

EPISODIO 4: LA CAJA

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









RANKING: 10 LUGARES PARA ESCONDERSE COMO SNAKE

Probados por Tincho. Ninguno funcionó, pero él insiste.

1. Abajo del pupitre, en la lección oral.
2. Atrás de la cortina. Se ven los pies.
3. En el ropero, a la hora de comer.
4. Adentro de la caja de la heladera.
5. Atrás del más alto en la fila del kiosco.
6. Detrás de un árbol en el picnic del 21.
7. Abajo de la mesa cuando se corta la hora.
8. En el baño, en la hora de Matemática.
9. Atrás del diario de Don. Lo está leyendo.
10. En una caja de cartón. No funciona.



Lunes 21, en cualquier plaza: todos con la guitarra y el mate; él, con un alargue de cuarenta metros y cara de no haber visto el sol desde julio. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

Se terminó el invierno. Tus amigos arman picnic, la plaza se llena de guitarras y alguien propone "salir". Vos no sabés si es un nivel nuevo o una trampa. Tranquilo: armamos esta guía para que pases el Día del Estudiante afuera y sin perder la partida.

1 EL SOL EXISTE

Después de un invierno de Play, salís a la plaza y algo te encandila. Es el sol. No tiene botón de pausa ni se le baja el brillo desde el televisor.

"¿QUIÉN SUBIÓ EL BRILLO?"

2 EL ALARGUE NO LLEGA

En la plaza no hay enchufe. Ni con tres alargues ni con el del vecino. La Play se queda en casa; el Game Boy, con pilas nuevas, sí viaja.

"¿Y SI LA ENCHUFO EN EL KIOSCO?"

3 LA FLOR NO ES UN ÍTEM

Si alguien te regala una flor, no la guardes en el inventario ni preguntes cuánta energía te da. Decí "gracias" y sonreí. Ese nivel no tiene guía.

"¿ESTO ME SUBE LA VIDA?"

4 EL PICNIC ES MULTIJUGADOR

Los demás llevan guitarra, mate y pelota. Vos llevá la revista: entre todos se discute mejor el Ranking Manija. Y pasá el Game Boy, no seas amarrete.

"¿ME PRESTÁS LA GUITARRA? YO TE PRESTO EL TETRIS."

5 SPINETTA NO TIENE CONTINUE

El domingo 20, a las 19, tocan Spinetta y León Gieco gratis en Puerto Madero, para los que festejan el Día del Estudiante. Grabá la partida y andá.

"PONGO PAUSA Y VUELVO."

6 EL DÍA DURA UN DÍA

El Día del Estudiante se termina, y las pruebas del bimestre siguen ahí, como el jefe final. Dejá la tarea hecha antes del finde y festejá tranquilo.

"¿PRUEBA? ¿DE QUÉ?"

KIT DE SUPERVIVENCIA

Todo entra en la mochila del colegio (sacá los libros).

- [x] Game Boy con pilas nuevas, y otras de repuesto.
- [x] Sánguches de miga. Los de jamón y queso vuelan primero.
- [ ] Gorrita: el sol pega, aunque no lo creas.
- [x] La Pixel Manija Nº 4, para leer a la sombra.
- [ ] Una flor, por las dudas.
- [ ] Monedas para el colectivo de vuelta.
- [x] La excusa armada para tu vieja.

LA SEMANA DEL ESTUDIANTE

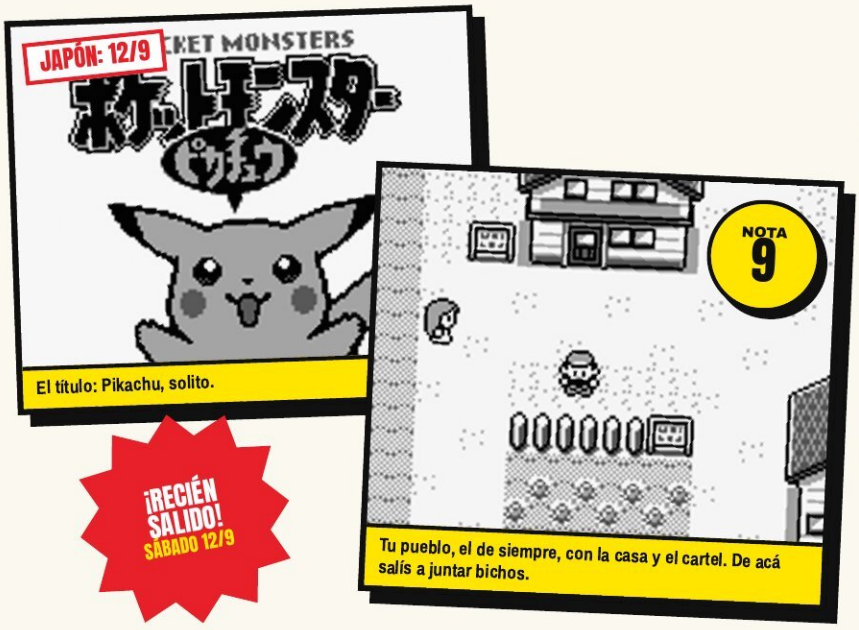
JUE 17	Se estrena "Rescatando al soldado Ryan".
VIE 18	Sale este número. **Último día del concurso Nº 3.** Backstreet Boys en la Bombonera (18 y 19).
DOM 20	Spinetta y Gieco, gratis, en Puerto Madero, a las 19.
LUN 21	**Día del Estudiante** y de la primavera. Picnic.
MAR 22	Sorteo del concurso Nº 3. Cruzá los dedos.

JURAMENTO DEL ESTUDIANTE GAMER

Juro salir de la pieza por lo menos un día, mirar el cielo sin buscarle los polígonos, no hablar del Metal Gear más de una hora seguida durante el picnic y volver a casa antes de que se terminen las pilas.

FIN DE AGOSTO · PRINCIPIOS DE SEPTIEMBRE

PIKACHU TE SIGUE, Y LA PLAY NO PARA



El título: Pikachu, solito.

Tu pueblo, el de siempre, con la casa y el cartel. De acá salís a juntar bichos.

POKÉMON AMARILLO

NINTENDO · GAME BOY · JAPÓN: 12/9

En Japón se llama Pocket Monsters Pikachu y salió el sábado, dos días antes de que cerráramos este número.

Es una versión del Rojo y el Verde, pero con **Pikachu de compañero**: el ratón amarillo de los dibujitos va con vos desde el arranque.

Si ya jugaste los otros, conocés el camino; la gracia es el bicho. Y si no los jugaste, empezá por acá: se juega con un diccionario al lado, pero se juega.

En EE.UU. el Rojo y el Azul llegan recién el 28/9 (pág. 15).



La caja japonesa, con Pikachu a todo color. Y tranquilo: el Game Boy no tiene zonas, así que el japonés anda en el tuyo.

FICHA

Nintendo · Game Boy · Rol con bichos para juntar · 1 jugador (y el cable para cambiar) · Japón: sábado 12/9

IDIOMA

■■■■□ Mucho texto en japonés. Con paciencia, sale.

LA FIEBRE EN JAPÓN

El Pocket Monsters Stadium de la 64 pasó las 325.000 copias al 10/9, y el Oro y Plata de Game Boy se anuncia para abril del 99.



Un pasillo de madera, en primera persona. ¿Abrís?

ECHO NIGHT

FROM SOFTWARE · PLAYSTATION

Un transatlántico desaparecido y vos caminando sus pasillos en primera persona, puerta por puerta. Para jugar de noche y con la luz apagada.

IDIOMA ■■■□□



Una Baboo cayó en la trampa giratoria y quedó mareada.

ASTRONŌKA

ENIX · PLAYSTATION · GRANJA

Una **granja en el espacio**: sembrás, cosechás y armás trampas para las Baboo, los bichos que vienen a comerte la huerta. Rarísimo. Y no lo podés largar.

IDIOMA ■■■■□



La caja japonesa, con la banda de KOF a pleno.

THE KING OF FIGHTERS KYO

SNK · PLAYSTATION

Kyo Kusanagi de protagonista, en una historia con mucha charla y piñas cada tanto. Si no leés japonés, te perdés la mitad.

IDIOMA ■■■■□



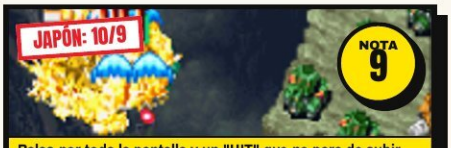
Aviones de la Segunda Guerra, como en el fichín de antes.

CAPCOM GENERATION 1

CAPCOM · PLAYSTATION Y SATURN

Los fichines de aviones de Capcom (1942, 1943 y 1943 Kai) juntos en un CD. Salió el mismo día para la Saturn. Nostalgia de galería.

IDIOMA ■■□□□



Balas por toda la pantalla y un "HIT" que no para de subir.

DODONPACHI

CONVERSIÓN DEL FICHÍN · PLAYSTATION

La conversión del fichín de naves: la pantalla se llena de balas y vos pasás por el medio. Si te gusta sufrir, es el juego del mes.

IDIOMA ■■□□□



Casilleros, menús en kanji y Taikōbō abajo a la izquierda.

HŌSHIN ENGI

KOEI · PLAYSTATION · ESTRATEGIA

Estrategia por turnos sobre casilleros, con escaleras y alturas. Los menús están todos en kanji: llevá el juego a la galería y que te lo traduzca Kenji.

IDIOMA ■■■■□

SATURN: JAPÓN NO LA SUELTA

En EE.UU. está terminada (aunque Shining Force III fue 2º en ventas en la primera semana de agosto en Electronics Boutique). En Japón, siguen saliendo juegos:



Una cabaña de troncos, vista desde arriba y en diagonal.

BLACK/MATRIX

NEC INTERCHANNEL · SATURN · ROL

Rol táctico con personajes alados y escenarios dibujados en perspectiva. Muy lindo de mirar.

Eso sí: se lee más de lo que se pelea, y todo en japonés.

IDIOMA ■■■■■



X-Multiply: la navecita entre tentáculos y bichos con ojos.

IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY

IREM · SATURN · NAVES

Dos fichines de naves de Irem en un mismo disco. El X-Multiply es puro bicho: paredes de carne y tentáculos por todos lados.

IDIOMA ■□□□□



Un pueblo, la plata arriba y los menús al costado.

SLAYERS ROYAL 2

SATURN · ROL

La segunda parte del rol de Slayers, el animé de Lina Inverse. Para fanáticos del dibujito, y con ganas de leer.

IDIOMA ■■■■■



Suikoden en la Saturn: una casa con su alfombra.

SUIKODEN

KONAMI · SATURN · ROL

El rol de la Play pasa a la Saturn: sale el jueves 17/9. Cuando leas esto, ya va a estar en las bateas de Tokio.

IDIOMA ■■■■■

RANKING DE GAME MACHINE · 15 DE SEPTIEMBRE

FICHÍN JAPONÉS

Lo que más se juega en los fichines de Japón, según la revista Game Machine. ¿Cuándo llegan a Lavalle? Preguntale a la Reina.



KOF '98: Ralf contra Robert, en un mercado.



Street Fighter Zero 3: Ryu contra Dhalsim.



Soul Calibur: Kilik, con su bastón, contra Ivy.



Beatmania 2nd Mix: "lo difícil es el scratch", avisa.

SOFTWARE

1. The King of Fighters '98
2. Street Fighter Zero 3 (Alpha 3)
3. **Soul Calibur**
4. Virtua Striker 2 ver.98
5. Hyper Bishi Bashi Champ
6. Dynamite Cop 2
7. Tekken 3
9. Metal Slug 2

MUEBLES

1. **Beatmania 2nd Mix**
2. Time Crisis 2
3. Techno Drive
5. Daytona USA 2
7. The House of the Dead
8. Sega Rally 2

SOUL CALIBUR: los personajes se van liberando de a poco. Yoshimitsu apareció primero como rival, "Unknown Soul", y quedó para elegir entre el 29 y el 30/8.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Vendo Metal Gear Solid japonés, los 2 CD, con caja y manual. Lo terminé en una semana. $85. Ezequiel, 18. **862-4417**, Palermo.

Busco quien me grabe en mi memory card una partida terminada del Castlevania, para el truco de RICHTER (pág. 20). Pago con alfajores. Bruno, 14. **571-3086**, Villa Crespo.

Canje Gran Turismo por Tenchu japonés, los dos originales. Leandro. **983-2154**, Caballito.

Compro Spyro americano, hasta $45. Que ande. Sofía. **672-8840**, Flores.

Vendo Saturn japonesa con Deep Fear y Radiant Silvergun. $160. Matías, 20. **304-6672**, Almagro.

Canje GoldenEye por Banjo-Kazooie, con caja. Joaquín. **756-1093**, Vicente López.

Vendo Mega Drive con Sonic 1, 2 y 3 y dos joysticks. $70. Gastón. **245-9918**, Lomas de Zamora.

Busco rival para el KOF '97 en el fichín de Lavalle. Sábados a la tarde. Agustina, 16. **812-5537**, Centro.

Compro Rumble Pak y Memory Pak de la 64, hasta $15 cada uno. Franco. **638-2071**, Morón.

Vendo Dual Shock original, gris, poco uso. $25. Rocío. **794-3360**, Belgrano.

Canje Game Boy Pocket con Tetris por Súper Nintendo con un joystick. Tomás, 13. **457-8126**, Ramos Mejía.

Canje Tekken 3 por Mortal Kombat 4, los dos de la Play y con manual. Ivana. **288-5174**, Villa Urquiza.

Vendo Súper Nintendo con Mega Man X y Donkey Kong Country 3, un joystick. $95. Julián, 15. **503-7729**, Avellaneda.

Vendo Pixel Manija Nº 1, 2 y 3, impecables, con el póster. $6 los tres. Nicolás. **921-0465**, Boedo.

Mandá tu aviso a la Casilla de Correo 4498 (ver pág. 29). No publicamos copias "truchas". Probá el juego antes de dar el tuyo.

RESPUESTAS AL Nº 3 · QUEJAS · NOVEDADES

EL METAL GEAR NOS TAPÓ DE CARTAS

Septiembre llegó con la bolsa del cartero más pesada que nunca. Casi todos preguntan lo mismo: si vale la pena importar el Metal Gear, cuándo llega el Tenchu en inglés y si los Pokémon van a salir en la tele de acá. También escribieron un papá bostero, la "piba de la tira" y un Dual Shock que no vibra. Contestamos todo, con cariño y con chicana.



Las cartas de septiembre, en la caja de cartón de la redacción. Tincho no estaba adentro: ya revisamos.

FEDERICO A. · 16 AÑOS · QUILMES

¿IMPORTO EL METAL GEAR?

Lo vi en una galería de Florida, japonés y con dos CD. Sale una fortuna. ¿Lo compro así o espero el americano?

PM: Lo jugamos de punta a punta y te contamos todo en las págs. 6-7. El americano sale el 22/10 en EE.UU. Si te animás con la radio en japonés, dale; si no, esperá un mes y medio o llevá un amigo que lea japonés. O pasá a ver a Kenji.

SEBASTIÁN P. · 15 AÑOS · HAEDO

¿Y EL TENCHU EN INGLÉS?

El mes pasado dijeron septiembre. ¿Ya está o lo volvieron a correr?

PM: Llega a las tiendas de EE.UU. a mediados de septiembre; Europa lo recibe el 30/10. Qué cambia contra el japonés y quién gana el duelo del sigilo con el Metal Gear, en las págs. 10-11.

LUCIANA G. · 13 AÑOS · AVELLANEDA

LA PIBA DE LA TIRA SOY YO

Uso la camiseta de la Selección, tengo cola de caballo y en el ciber de mi barrio les gano a todos. ¿Tinta me conoce?

PM: Tinta jura que no, pero te manda un saludo y dice que vas a ser la próxima campeona. Este mes la piba no gana nada: el que se luce es Tincho, adentro de una caja (pág. 24).

IGNACIO R. · 14 AÑOS · MORÓN

MI DUAL SHOCK NO VIBRA

Mi hermano lo tiró al piso cuando perdió en el Tekken y desde ese día no tiembla más. ¿Lo tiro a la basura?

PM: ¡Ni se te ocurra! Leé la entrevista con Don Aldo, el doctor de los joysticks (págs. 22-23): casi siempre es un motorcito trabado o un cablecito suelto. Y a tu hermano, un almohadón para descargarse.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Me puedo esconder en una caja cuando toman lección?" **Martina, 12, Lomas de Zamora.** No. Mirá la pág. 24.

PM: "¿Por qué Pato pierde siempre?" **Gastón, 14, Ituzaingó.** Por la gorra. Tinta promete que algún día gana.

JORGE M. · 47 AÑOS · LA BOCA

CARTA DE UN PAPÁ BOSTERO

Mi hijo juega al fútbol en la Play todo el día y siempre elige Holanda. Con Boca puntero, ¿no hay un juego donde pueda poner a Boca?

PM: Estimado Jorge: los juegos de fútbol vienen con selecciones; el ISS Pro 98, por ejemplo, trae 54, y sin los nombres reales de los jugadores. A Boca puntero lo va a tener que ver por la tele. Y ahora que Bielsa es el técnico de la Selección, capaz que su hijo vuelve a elegir Argentina.

FLORENCIA D. · 11 AÑOS · NEUQUÉN

¿POKÉMON EN LA TELE DE ACÁ?

Mi prima de Miami dice que ya lo dan allá. ¿Y acá cuándo?

PM: Todavía no hay fecha. En EE.UU. la serie arrancó el 8/9 y el juego, en Rojo y Azul, sale allá el 28/9. En Japón ya salió el Amarillo, con Pikachu de compañero. Todo en la pág. 15.

HERNÁN S. · 17 AÑOS · MENDOZA

¿CUÁNTO SALE LA DREAMCAST?

Estoy juntando plata desde las vacaciones. ¿Cuánto tengo que ahorrar?

PM: Sega todavía no dio el precio. Sale en Japón el 20/11 y se calcula que costará menos de 30.000 yenes. En EE.UU. y Europa, en 1999. Seguí juntando, que no te va a sobrar.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿TIENEN LO DEL SPYRO?

Un primo dice que el Spyro esconde otro juego adentro. ¿Es verdad o me está cargando?

PM: Es verdad: trae una demo escondida del Crash Warped. Cómo se saca, en los Trucos salvadores (págs. 20-21) y desde este mes en la cinta de la Línea. Pedí permiso para usar el teléfono.

FE DE ERRATAS

En el Nº 3 dijimos que Zelda: Ocarina of Time salía en Japón el 21/11. El 31/8 Nintendo anunció que sale el **14/11**, a ¥6.800. En EE.UU. y Europa sigue el 23/11. Gracias a Tomás B., de Banfield, el primero en avisar.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Kenji traduce por carta?" **Bruno, 15, Paraná.** No, pero acepta alfajores por correo.

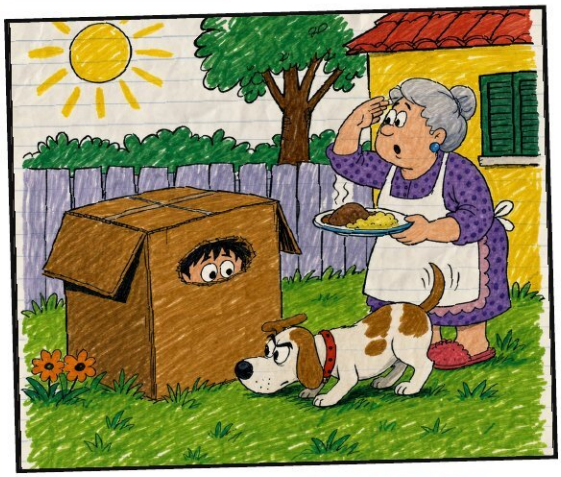
RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes. Las flechitas comparan con el ranking del Nº 3.

1	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	era 1º	598 v.
2	**BANJO-KAZOOIE** Rare · Nintendo 64	era 2º	571 v.
3	**TENCHU** Activision · PlayStation	era 9º	533 v.
4	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	era 3º	507 v.
5	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	era 4º	482 v.
6	**GRAN TURISMO** Polyphony · PlayStation	era 6º	451 v.
7	**TOMBA!** Whoopee Camp · PlayStation	era 5º	418 v.
8	**WWF WAR ZONE** Iguana / Acclaim · PlayStation / N64	Nuevo	389 v.
9	**FINAL FANTASY VII** Square · PlayStation	era 7º	362 v.
10	**MISSION: IMPOSSIBLE** Infogrames · Nintendo 64	era 8º	317 v.

SE BAJÓ: Mortal Kombat 4. **PEGÓ EL SALTO:** Tenchu, del 9º al 3º, justo antes de llegar en inglés. El Metal Gear todavía no entra: casi nadie lo tiene.

DIBUJO DEL MES



LAUTARO F. · 10 AÑOS · TANDIL, BUENOS AIRES

"Mi hermano Nico se escondió en una caja como en el Metal Gear. El perro lo encontró igual y la abuela le trajo milanesas." Fibras, hoja de carpeta y un perro que ya quisiera cualquier guardia de Shadow Moses. Lautaro se lleva una remera de Pixel Manija. Y Nico, otra, por haber posado.

MENCIONES ESPECIALES

Rocío A., 12, Chivilcoy: Spyro tirando fuego a un kiosco.
Matías L., 9, Lanús: una 64 con forma de pizza.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 2

Sorteo del 25/8 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: Brave Fencer Musashiden.



Peralta, con los ojos cerrados, busca el sobre de la 64. Miran Lucía y Diego, de la redacción.

LA PREGUNTA: ¿Qué juego de Square trae la demo de Final Fantasy VIII? El sorteo se hizo con todos los sobres correctos. Premios 2º al 5º: gentileza de Ciber Neutrón.

1º	**GONZALO PEREYRA, 15**	San Justo, Buenos Aires. Una Nintendo 64 con un joystick extra.
2º	**MICAELA SOSA, 13**	Salta capital. Un juego original a elección.
3º	**FRANCO IBÁÑEZ, 17**	Paraná, Entre Ríos. Un juego original a elección.
4º	**TOMÁS AGUIRRE, 12**	Trelew, Chubut. Un juego original a elección.
5º	**CAROLINA RUIZ, 16**	San Luis. Un juego original a elección.

EL LLAMADO AL GANADOR · GONZALO P., 15, SAN JUSTO

"¿Quién habla? ¿Sos mi primo? Dale, no me cargues... ¿En serio? ¡Mamá! ¡MAMÁ! ¡Me gané la 64!"

PM: Tuvimos que leerle la respuesta de su cupón para que nos creyera. Dice que el joystick extra es para su hermano, "pero sólo los sábados". ¡Felicitaciones, Gonzalo!



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 o fibra bien marcados. No devolvemos originales.
- Votá tus 3 juegos favoritos para el Ranking Manija.
- Las cartas pueden salir resumidas. Las chicanas, nunca.

Los premios se retiran en Ciber Neutrón (Av. Rivadavia 6870, local 12, Flores) con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

CONCURSO Nº 3: HOY, 18/9, ES EL ÚLTIMO DÍA PARA MANDAR EL CUPÓN. SORTEO EL 22/9. CONCURSO Nº 4: PÁG. 30.

¡LAS LEEMOS TODAS!

PRÓXIMO NÚMERO

OCTUBRE 1998

Nº 5

TOKYO GAME SHOW: LO QUE SE VE EN JAPÓN

Del 9 al 11 de octubre, la feria de otoño de Tokio. Te traemos todo lo que se muestra, y la cuenta regresiva para la Dreamcast.

PARASITE EVE — PLAYSTATION

El de Square con Aya Brea, la policía de Nueva York, llega a EE.UU. a mediados de septiembre. Review en el Nº 5.

CRASH WARPED Y MEDIEVIL — PLAYSTATION

Los dos que la rompieron en Londres: MediEvil sale el 21/10 y Crash, a principios de noviembre.

ZELDA: CUENTA REGRESIVA — NINTENDO 64

Japón el 14/11, EE.UU. el 23/11 y el cartucho dorado para los que reservan.

GAME BOY COLOR — GAME BOY

Sale en Japón el 21/10, en seis colores. ¿Vale la pena?

POKÉMON EN EE.UU. — GAME BOY

Rojo y Azul salen allá el 28/9: te contamos cómo arrancó la locura.

Y ADEMÁS

Trucos salvadores, correo, el Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 3.



MediEvil: el caballero esqueleto de Sony, por un cementerio de noche. Sale el 21/10.

Crash Bandicoot: Warped, la tercera de Crash: corriendo por un pueblito medieval con carpas de colores. Sale a principios de noviembre.

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA PLAYSTATION CON SPYRO!

Cuarto número, cuarto concurso. Esta vez el premio grande es una Play con el dragoncito de Insomniac adentro. Contestá bien esta pregunta y entrás al sorteo:

¿Cómo se llama la libélula que acompaña a Spyro?
Pista: la respuesta está en la página 8.

1ER PREMIO

Una PlayStation con Dual Shock, memory card y Spyro the Dragon.



2º AL 5º PREMIO

Un juego importado de Japón, gentileza de Kioto Import.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 4

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 4 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 16/10/98. El sorteo se hace el 20/10/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 6. Premios 2º al 5º gentileza de Kioto Import (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 3? ¡Hoy es el último día! Recibimos sobres hasta el 18/9/98, el sorteo es el 22/9 y los ganadores salen en el Nº 5. Los del Nº 2 están en las págs. 28 y 29.

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.**

¿TE DESCUBRIERON? ▪ ¿TRABADO EN EL JEFE? ▪ ¿SIN VIDAS?

LÍNEA MANIJA

PEDÍ APOYO POR RADIO

UN AGENTE DE LA LÍNEA TE DICTA EL TRUCO MIENTRAS VOS SEGUÍS JUGANDO

COMUNICACIÓN ENTRANTE



VOS

FRECUENCIA DE APOYO

0-600 777-6264

LLAMAR 24 HS

Desde cualquier teléfono de todo el país, las 24 horas, los 365 días. Feriados y Día del Estudiante incluidos.



LÍNEA MANIJA

ASÍ SUENA UNA LLAMADA A LA LÍNEA:

VOS Línea, me dijeron que Spyro tiene algo escondido y no lo encuentro. Cambio.

LÍNEA Afirmativo. En la pantalla de "Press Start", apretá L1 y triángulo al mismo tiempo. Después de un video corto, manejás a Coco en moto de agua: es una demo de Crash Warped.

VOS ¡Ya está, ya está! Gracias, Línea. Cambio y fuera.

LAS MISIONES MÁS PEDIDAS

RANKING DE LLAMADAS DE LA SEMANA

1	Metal Gear Solid PLAYSTATION · IMPORTADO JAPONÉS	¡ENTRÓ!
2	Spyro the Dragon PLAYSTATION · IMPORTADO	¡ENTRÓ!
3	Tekken 3 PLAYSTATION	SUBIÓ
4	WWF War Zone NINTENDO 64	¡ENTRÓ!
5	Tomba! PLAYSTATION	BAJÓ
6	Banjo-Kazooie NINTENDO 64	BAJÓ

ESTA SEMANA, EN LA OPCIÓN 4:

Los trajes alternativos de Tekken 3 y los nombres secretos de Castlevania: Symphony of the Night, dictados despacito.

EL TECLADO DE LA LÍNEA

TELÉFONO 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 cada semana	**5** PASSWORDS Arrancá donde quieras	**6** PASO A PASO Jefes y zonas difíciles
7 LANZAMIENTOS Lo que sale este mes	**8** DEJÁ TU TRUCO Si sale publicado, ganás	**9** RANKING Votá tu juego del mes
* REPETIR Volvé a escuchar	**0** MENÚ Volvé al comienzo	# SALIR Y a jugar se ha dicho

PEDÍ PERMISO A TUS VIEJOS

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

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

FRESQUITO

EL JUGO EN POLVO DE LA PRIMAVERA

UN SOBRE, UN LITRO, UNA TARDE DE JOYSTICK





1
ABRÍ EL SOBRE
Cualquier sabor: los cuatro son ganadores.

2
UN LITRO DE AGUA
Bien fría, y con hielo si hay.

3
REVOLVÉ Y A JUGAR
Alcanza para vos y tu rival.



Sábado a la tarde, la tele prendida y la jarra en el piso: el combo perfecto.

PROMO PRIMAVERA FRESQUITO

Juntá **5 sobres vacíos** de cualquier sabor, mandalos en un sobre con tu nombre, dirección y teléfono a **Promo Fresquito · Casilla de Correo 2611, (1000) Correo Central · Capital**, y entrás al sorteo.

Y si en el dorso del sobre te sale la palabra **"OTRO"**, canjealo en tu kiosco por un sobre gratis. Cuantos más sobres mandes, más chances tenés de ganar.

El sorteo es el 10 de diciembre: justo a tiempo para estrenar la Play en las vacaciones.



10
PLAYSTATION CON DOS JOYSTICKS
+ 500 REMERAS FRESQUITO

Promoción válida en todo el país del 19/9/98 al 30/11/98. Sorteo ante escribano público el 10/12/98; los ganadores serán notificados por teléfono y carta. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano del sobre de Fresquito. Atención al consumidor: 0-800-333-7378. Fresquito es una marca de Alimentos del Plata S.A. Imágenes ilustrativas.