32 páginas + póster gigante + trucos

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

PIXEL MANIJA

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

PÓSTER GIGANTE

AÑO 1 · Nº 5 · OCTUBRE 1998 · ARGENTINA · $2,90

DREAMCAST: ¡YA TIENE PRECIO!

¥29.800

JAPÓN, 27/11, CON CINCO JUEGOS





LA GUERRA DE LAS PORTÁTILES: GAME BOY COLOR, NEO GEO POCKET, POCKETSTATION Y MÁS, FRENTE A FRENTE

TOKYO GAME SHOW '98

DREAMCAST JUGABLE · FINAL FANTASY VIII · SILENT HILL · R4

156.455 personas en Makuhari: lo que se vio y quién faltó

AYA BREA

POLICÍA DE NUEVA YORK, DE VESTIDO DE GALA



NAVIDAD DEL 97

NUEVA YORK, EN LLAMAS

Una noche en la ópera: el público se prende fuego solo y arranca la pesadilla

¡POKÉMON YA SALIÓ!



Rojo y Azul llegaron a EE.UU. el 29/9 y vuelan de las bateas. Lo jugamos

TRUCOS SALVADORES

Tomba!, Final Fantasy Tactics, Ridge Racer, Duke Nukem 64 y más

ENTREVISTA: "EL QUE DIBUJA LA TIRA"

Nacho "Tinta" Ferreyra cuenta todo

ESPECIAL PLAYSTATION:

TENCHU EN INGLÉS

Los ninjas ya llegaron a EE.UU. con dos niveles nuevos. Y además: Future Cop, Wild 9, G. Darius

N64 AL PALO:

CRUIS'N WORLD · MADDEN 99 · ISS '98

¡GANADORES DEL CONCURSO! ¿TE GANASTE LA PLAY?

¡LO JUGAMOS!

PARASITE EVE

REVIEW DE LA VERSIÓN AMERICANA

Aya Brea, Nueva York en Navidad y el RPG cinematográfico de Square: te contamos si se banca las 14 horas

PUNTAJE MANIJA ADENTRO

TIRA CÓMICA: LOS PIBES DEL CIBER

Ep. 5: Pato se trae Pokémon de Miami y nadie entiende nada

HUMOR ARGENTO: CÓMO CONVENCER A TUS VIEJOS

de que necesitás la Dreamcast (que todavía no salió)

IMPORTACIÓN LOCA

Beatmania, Capcom Generation 2 y la Saturn japonesa

+ PC Master: Caesar III y Half-Life

$2,90

9 771998 060019 · 00005

COMPUTACIÓN PARA CHICOS Y ADOLESCENTES ▪ GRUPOS DE 8 — INSCRIPCIÓN ABIERTA TODO EL AÑO

INSTITUTO DE COMPUTACIÓN

TURBO BYTE

CLASE DE PRUEBA GRATIS CON EL CUPÓN

¿TE LA PASÁS JUGANDO? ¡APRENDÉ A HACERLOS!



Sábado a la mañana en el aula de Flores: los del taller prueban el juego que armó el compañero de al lado.

UNA PC POR ALUMNO
Pentium con multimedia y parlantes: nadie mira por arriba del hombro.

GRUPOS DE 8
El profe te conoce por el nombre y te espera si te trabás.

A LA SALIDA DEL COLE
Turnos de tarde y sábados a la mañana. Recuperás la clase que faltaste.

CERTIFICADO
Al terminar cada curso, con tu nombre y las horas cursadas.

NUEVO · DE 11 A 17 AÑOS

TALLER DE VIDEOJUEGOS

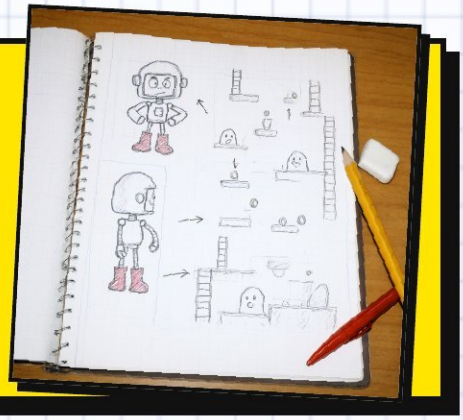
Inventá tu personaje, dibujá los niveles en papel cuadriculado y armalo en la computadora. En ocho semanas tenés tu propio juego de plataformas, con música y todo.

1 Dibujás el héroe y los malos

2 Armás los niveles

3 Te lo llevás en un disquete

No hace falta saber programar: si dibujás en el cuaderno, podés hacer un juego. Arranca el sábado 7 de noviembre.



TODOS LOS CURSOS

Windows 95, Word y Excel	8 SEMANAS
Internet y correo electrónico	4 SEMANAS
Diseño gráfico y dibujo en la PC	10 SEMANAS
Animación en 3D	12 SEMANAS
Programación en Basic	10 SEMANAS
Taller de videojuegos	8 SEMANAS · ¡NUEVO!

✂ RECORTÁ Y TRAELO

CUPÓN PIXEL MANIJA

Una clase de prueba gratis y la matrícula bonificada en cualquier curso. Válido hasta el 30/11/98.

NOMBRE _____

EDAD _____ TEL. _____

CURSO _____

TURNO: TARDE □ SÁBADO □

INSTITUTO TURBO BYTE

Av. Rivadavia 6870, 1er piso · Flores, Capital
A media cuadra de la plaza

Tel. 631-4418

CUOTAS ACCESIBLES

Desde $45 por mes. Hermanos: 20% de descuento. Vení con tus viejos y conocé el aula sin compromiso.

LUNES A VIERNES: 14 A 21 HS
SÁBADOS: 9 A 13 HS

En enero: cursos intensivos de verano. Reservá tu vacante desde ahora.

Cuotas en pesos vigentes en octubre de 1998. Matrícula bonificada sólo con el cupón original o fotocopia, una por alumno. Cupos limitados por turno. Las marcas citadas pertenecen a sus dueños.

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 NOTICIAS
La Dreamcast con precio, Code: Veronica, Game Boy Color, Zelda, Thrill Kill cancelado y el Rumorómetro

6 ESPECIAL PLAYSTATION: PARASITE EVE
¡Lo jugamos! Aya Brea en Nueva York, con Puntaje Manija

8 ESPECIAL PLAYSTATION: TENCHU
La versión americana en review + lo que salió: Future Cop, Wild 9, G. Darius y más

10 TOKYO GAME SHOW '98
La feria de otoño: Dreamcast jugable, Final Fantasy VIII, Silent Hill y quién faltó

12 N64 AL PALO
Cruis'n World, Madden 99, ISS '98, Deadly Arts y Pokémon Rojo y Azul

14 LO QUE SE VIENE
Dreamcast y Sonic Adventure + la guerra de las portátiles

16 PÓSTER GIGANTE
Portátiles: la guerra de bolsillo, máquina por máquina

18 PC MASTER
Caesar III, Return Fire 2, NFL Blitz y Half-Life que se viene

20 TRUCOS SALVADORES
Tomba!, Final Fantasy Tactics, Ridge Racer, Duke Nukem 64 y más

22 ENTREVISTA
El que dibuja la tira: Nacho "Tinta" Ferreyra

24 TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber: Pato se trae Pokémon de Miami

25 HUMOR ARGENTO
Cómo convencer a tus viejos de que necesitás la Dreamcast

26 IMPORTACIÓN LOCA
Beatmania, Capcom Generation 2, la Saturn japonesa y el fichín

28 CORREO DE LECTORES
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 3

30 PRÓXIMO NÚMERO
Adelanto del Nº 6, concurso Nº 5 y staff

LA REDACCIÓN, LUNES DE CIERRE



Martín abre el último saco del correo y Lucía clasifica por consola. Gustavo, de pie, cuenta los sobres del concurso: no le dan los dedos.

LLUEVEN SOBRES

Boca puntero e invicto, la Dreamcast con precio y una montaña de cartas que no entra en la redacción.

Octubre llegó con la primavera ya instalada y con el cartero tocando timbre todos los días. Entre el concurso del Nº 3 y las cartas de siempre, este mes el correo nos tapó: hay sobres arriba de las mesas, abajo de las sillas y uno, misterioso, adentro de la heladera. Los leímos todos, palabra.

En la cancha, mientras tanto, la redacción está partida al medio. Boca de Bianchi le ganó 3-0 a Colón el sábado y sigue único puntero e invicto: 24 puntos en 10 fechas. River ganó 4-1 a Ferro y respiró un poco, pero está 17º. Los de Boca ya pidieron un póster; los de River pidieron que no se hable más de fútbol en esta página. Cumplimos.

¡HOY CIERRA!

CONCURSO Nº 4: recibimos sobres hasta hoy, viernes 16/10. El sorteo es el martes 20 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 6. ¿Ya mandaste el tuyo?

¿Y la Dreamcast? Ya tiene precio: ¥29.800, unos US$220, y sale en Japón el 27 de noviembre, una semana más tarde de lo que te habíamos dicho. Lo contamos todo en **Noticias (pág. 4)** y en **Lo que se viene (pág. 14)**, y en la **pág. 10** está el Tokyo Game Show, donde la máquina de Sega se pudo jugar por primera vez.

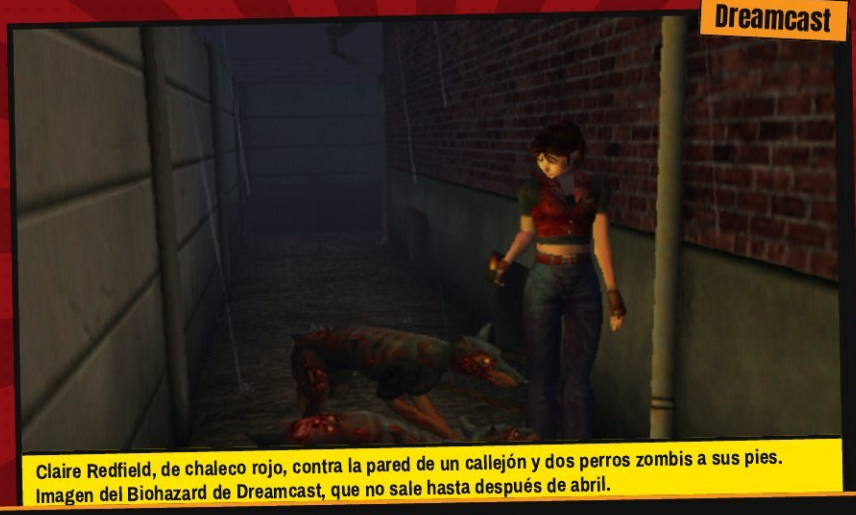
El plato fuerte es Parasite Eve: la jugamos de punta a punta y el Puntaje Manija está en la **pág. 6**. Además, Tenchu en inglés, Pokémon que ya salió en EE.UU. y un póster con todas las portátiles.

¿El concurso del Nº 3? Se sorteó el 22/9 ante escribano: la respuesta era el 3 de septiembre y los ganadores están en las **págs. 28 y 29**. Hay concurso nuevo en la **pág. 30**.

Y este domingo es el Día de la Madre: antes de prender la consola, un abrazo a la vieja. Nos vemos en noviembre.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL



Claire Redfield, de chaleco rojo, contra la pared de un callejón y dos perros zombis a sus pies. Imagen del Biohazard de Dreamcast, que no sale hasta después de abril.

OCTUBRE 98
6
MARTES
NEW CHALLENGE CONFERENCE II · TOKIO

¡ZOMBIS DE 128 BITS!



Power Stone: piñas en un salón japonés, con lo que haya a mano.

LA NOTICIA DEL MES · CAPCOM · DREAMCAST

RESIDENT EVIL SE MUDA: LLEGA CODE: VERONICA

El martes 6 de octubre, en Tokio, Sega juntó a la prensa para hablar de la Dreamcast. El que se robó el show fue Capcom: Biohazard (Resident Evil, para nosotros) ya tiene versión para la consola nueva.

Yoshiki Okamoto, el capo de Capcom, subió al escenario y anunció un "Dream Makaimura" (el Ghosts'n Goblins, ¿vieron?). Era un chamuyo: enseguida presentó a **Shinji Mikami**, el padre de Resident Evil, que mostró **Biohazard CODE: Veronica**.

La historia arranca tres meses después del 2: **Claire Redfield** viaja a Europa a buscar a su hermano Chris, la secuestran y termina en una isla. Lo que más impresionó: los fondos ya no son dibujos fijos sino **totalmente poligonales**, con una cámara que se mueve, efectos de luz y hasta una vista en primera persona.

¿Cuándo? **Después de abril del 99**. Y Capcom no viene sola: el segundo título es **Power Stone**, pelea en 3D con libertad total, ambientada en el siglo XIX, donde agarrás lo que hay en el escenario y se lo revoleás al otro.

Para los que tienen la Play o la 64: Capcom también hará versiones nuevas de Resident Evil para esas consolas. Y Okamoto prometió que la Dreamcast "no tendrá problemas con el 2D". Los del Street Fighter, atentos.

CODE: VERONICA, EN FICHAS

QUIÉN	Claire Redfield, la del 2.
BUSCA	A su hermano Chris, en Europa.
DÓNDE	La secuestran y aparece en una isla.
FONDOS	Poligonales, con cámara móvil y luces.
VISTA	Se puede jugar en primera persona.
SALE	Después de abril del 99, en Japón.

El Rumorómetro del Nº 4 le daba 40%.
Pegamos: pág. 5.



EL CONTROL: PAD, PALANCA ANALÓGICA Y DOS RANURAS PARA LA MEMORIA VMS

SEGA · DREAMCAST · JAPÓN

27/11 Y ¥29.800: LA DREAMCAST YA TIENE FECHA Y PRECIO

Se atrasó una semana: sale el **viernes 27 de noviembre** en Japón, no el 20. Y cuesta **¥29.800**, unos US$220. Viene con un control y el módem adentro. El día uno salen cinco juegos a **¥5.800** cada uno: Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Trilcelon y July.



Virtua Fighter 3tb: Pai Chan y Jeffry, cara a cara en la playa. Sale el mismo día que la consola.

TODO EL LANZAMIENTO
EN LA PÁG. 14

SE SUMAN A LA DREAMCAST

NAMCO · Confirmó que hará juegos. ¿Cuáles? Ni uno.

TAITO · Psychic Force 2012, para la primavera del 99.

GAME ARTS · Grandia II, en 1999.

ACCLAIM · Turok 2 también va.

SNK · Ya está haciendo juegos.

SEGA Y TURBINE · Un juego en red para miles a la vez.

¿Y EN EE.UU.?

Ni precio ni fecha. A los negocios les dijeron "fines del verano o principios del otoño" del 99. O sea: septiembre, más o menos.



Ocarina of Time: Link grande, con espada y escudo, en la pradera de Hyrule. Sale el 21/11 en Japón.

NINTENDO · N64

ZELDA: UNA SEMANA MÁS

Nintendo atrasó el Ocarina of Time en Japón al **21 de noviembre**, "para asegurar que haya cartuchos suficientes". En EE.UU. y Europa sigue el **23/11**. El cartucho es **dorado**, de 256 megabits, y allá se consigue reservando: en algunos negocios desde el 24/10.

La prensa japonesa ya tiene una versión de prueba: hay un minijuego de pesca que usa el Rumble Pak y la ocarina se toca con A y los botones C. En la tele de Japón ya pasan el aviso: una chica juega y reacciona a cada escena. Allá dicen que puede ser la última esperanza de la 64.

EA · PLAYSTATION · EL CEMENTERIO DEL MES

THRILL KILL: MUERTO Y ENTERRADO

Thrill Kill, el de pelea que venía con fama de zarpado, estaba terminado y listo para salir. ¿Qué hizo Electronic Arts? Lo canceló el 21/9:

> ***"SU CONTENIDO NO ERA APROPIADO PARA EL MERCADO".***

Y no lo vende a otra editora: lo ratificó el 23/9, el 25/9 y el 8/10. O sea, ni lo esperen.

BUST-A-GROOVE · El de baile de Enix no sale en EE.UU.: 989 Studios lo bajó por "problemas contractuales".

VIRTUA FIGHTER 3 · La versión de Saturn, cancelada.

STARCON Y TENTH DEGREE · Accolade y Atari Games también tiraron a la basura.

CANCELADO

FE DE ERRATAS *¡LA DREAMCAST SE TOMÓ UNA SEMANA DE VACACIONES!*

Correcciones al Nº 4

1. **ZELDA EN JAPÓN:** sale el **21/11**, no el 14/11. Sí, ya lo habíamos "corregido" una vez. Nintendo lo volvió a mover.
2. **DREAMCAST:** 27/11, no 20/11. Y el precio ya salió del freezer: ¥29.800 (pág. 14).
3. **NEO GEO POCKET:** sale el 28/10 en Japón, no el 22/10 (pág. 15).
4. **POKÉMON EN EE.UU.:** llegó el **MARTES 29/9**, no el lunes 28, y la lista es US$29,99, no 29,95.
5. **TENCHU EN INGLÉS:** lo de los guardias "más inteligentes" no lo dijo nadie. Lo que trae es dos niveles nuevos (diez en total) y mejores gráficos (pág. 8).
6. **ZELDA, EL PRECIO:** los US$69,95 del póster no figuran en ningún lado. Borralo.
7. **MADDEN 99 DE LA 64:** llegó el 23 y 24/9. **ISS '98** de la 64 salió en septiembre.
8. **HALF-LIFE:** no sale en octubre. Va a las tiendas el 7/11 (pág. 18).
9. **LA SONÁMBULA:** la de Spiner se estrenó el 24/9, no el 17/9.

BREVES

GAME BOY COLOR, EL 21/10
Sale en Japón a ¥8.900, con Wario Land 2 y Tetris DX. La guerra de las portátiles, en la **pág. 15**.

POCKETSTATION, EL 23/12
La memoria con pantalla de Sony llega en Japón para Navidad. Ya tiene 31 juegos compatibles anunciados.

TUROK 2, A NOVIEMBRE
Se terminó el "TurOctober": el dinosaurio se corrió un mes. Viene en cartucho negro.

PSYGNOSIS, CON TIJERA
Cerró su estudio de Manchester y quedaron en la calle unas 75 personas.

POKÉMON, YA EN EE.UU.
Rojo y Azul llegaron a las tiendas yanquis y se venden rapidísimo. Lo jugamos: **págs. 12 y 13**.

GANADORES, EN LAS PÁGS. 28 Y 29
Los del concurso Nº 3 ya tienen su Play. ¿Estás vos?

RUMORÓMETRO

Lo que se dice en la galería, y cómo nos fue con lo del mes pasado.

Lo primero de Capcom en Dreamcast es un Resident Evil
En el Nº 4 le dimos 40%. ¡Code: Veronica! (pág. 4)
100%

Sony prepara una PlayStation 2
Ubi Soft ya anunció un juego, pero Sony no mostró nada.
50%

La Play baja a ¥12.000 en Japón, con un juego de regalo
Para pelearles a Zelda y a la Dreamcast. Sony, mudo.
40%

Soul Calibur sale en la Play
Lo dicen "fuentes de Namco". Oficial, nada.
25%

~~**Half-Life sale en octubre**~~
En el Nº 4 le dimos 70%. Pifiamos: 7/11.
0%

¡LO JUGAMOS! · SQUARE · VERSIÓN DE EE.UU.

PARASITE EVE: UNA NAVIDAD QUE QUEMA

EN ESTE ESPECIAL

6 PARASITE EVE
8 TENCHU EN INGLÉS
9 TAMBIÉN SALIERON

YA ESTÁ EN EE.UU.

REVIEW CON PUNTAJE MANIJA



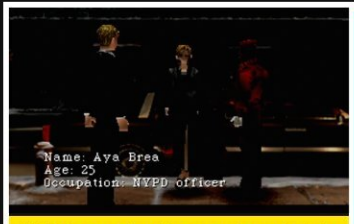
Aya Brea en la platea, la noche del 24: todavía no sabe que la función se va a prender fuego. Es una de las escenas en CG del arranque.

¡LO TERMINAMOS!



La actriz canta en el escenario. Un minuto después, se arma.

¿QUIÉN ES AYA BREA?



Así te la presenta el juego, en la puerta del teatro: nombre, edad y laburo, como en un expediente.

LABURO Policía de Nueva York. Esa noche iba al teatro, de vestido largo.

ARMA Arranca con una pistola. Lo demás, lo vas juntando.

CUÁNDO Navidad de 1997. Sí, en el juego es el año pasado.

MISTERIO Es la única de la platea a la que no le pasa nada. ¿Por qué? Jugalo.

DE LA NOVELA AL JOYSTICK

Está basado en una novela japonesa. El juego pasa en Nueva York, con Aya como protagonista.

Lo anunciamos en el Nº 4, llegó a las bateas yanquis y no lo soltamos hasta los títulos. Acá va la review completa, con Puntaje Manija.

Square le dice "RPG cinematográfico" y el nombre le calza: **Parasite Eve** tiene más escenas en **CG** que cualquier juego que hayamos visto en la Play. Sos **Aya Brea**, policía de **Nueva York**, y la noche de Navidad te vas al teatro. En plena función, el teatro se prende fuego y vos sos la única que queda en pie.

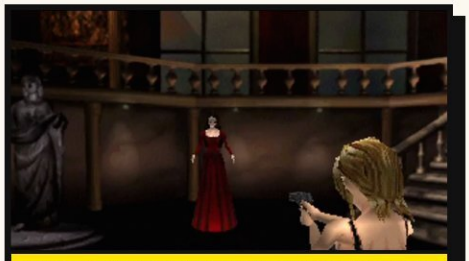
Desde ahí, es seguirle el rastro a lo que pasó en el escenario por una ciudad nevada, con la pistola en la mano y la sensación de que algo anda muy mal.

HAY QUE LEER

Es la versión americana: diálogos y menús, en **inglés**. Con el del colegio y un poco de paciencia, alcanza. Peor la pasamos con el Tenchu japonés del Nº 2.

14 horas
Lo que te dura si vas derecho.

15/9
Fecha oficial en EE.UU. A fin de mes ya estaba en las bateas.



Aya le apunta a la actriz, que la espera quieta en el escenario. Ya no es CG: esto lo movés vos.

¿ROL O AVENTURA?

Tiene niveles, ítems y menús de rol, pero se juega más como una **aventura**: explorás, hablás y peleás cuando te salta un bicho. Si buscabas un Final Fantasy con pistola, no es eso.

OJO CON EL HORARIO

Tiene escenas que dan miedo en serio. Si tu hermanito se asusta con el Resident Evil, éste también.

ANOTÁ ESTE NOMBRE: AYA BREA

No es por nada, pero te puede servir en la pág. 30. Más no decimos.

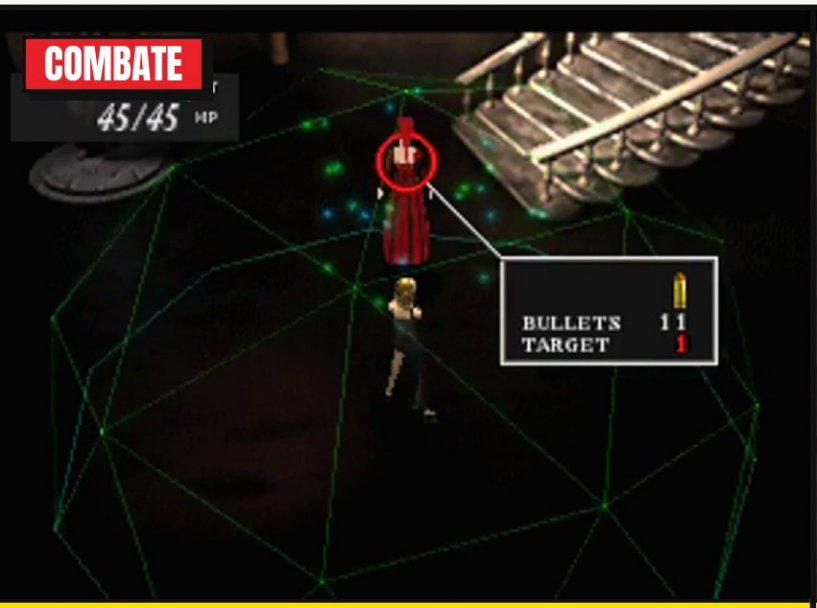
SIGUE EN LA PÁGINA DE AL LADO ›

PARASITE EVE

VERSIÓN AMERICANA

¡MÁS CG QUE UNA PELI!

SQUARE | SQUARE EA | RPG CINEMATOGRÁFICO | 1 JUGADOR | EN INGLÉS



Pelea en el escenario: la red verde marca hasta dónde llega tu disparo y el recuadro cuenta las balas. Arriba a la izquierda, la vida y la barrita AT.



Una araña gigante y roja se le viene encima a Aya. Cuanto más avanzás, más feos son los bichos.

ESQUIVÁ Y TIRÁ

El combate es mitad por turnos y mitad en tiempo real. Mientras se llena la barrita **AT**, movés a Aya por la zona y **esquivás** lo que te tiren. Cuando se llena, apuntás, elegís a quién y tirás. Al principio marea; a la media hora, no lo cambiás por nada.



El menú de armas: comparás dos pistolas por ataque, alcance y balas antes de pasarle cosas de una a la otra.

ARMAS A LA CARTA

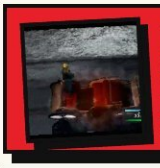
Podés mejorar las armas pasándoles cosas de unas a otras. La idea está buena, pero termina siendo **más molesta que útil**: mucho menú para poco cambio.

LO BUENO

- Las escenas en CG, de no creer.
- Esquivar en las peleas.
- Nueva York nevada.

LO MALO

- Lo de mejorar armas, un plomo.
- Se termina rápido.



YA ESTÁ EN EE.UU.

SEPTIEMBRE 98

Fecha oficial, 15/9. A fin de mes, en todas las bateas.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Square
EDITA	Square EA (EE.UU.)
GÉNERO	RPG cinematográfico
JUGADORES	1
SALIDA	15/9/98 (EE.UU.)
DURACIÓN	Unas 14 horas
IDIOMA	Inglés, textos

NUEVA YORK, 24 DE DICIEMBRE



Aya y un compañero, en la vereda nevada.

La ciudad es el otro personaje: nieve, guirnaldas y patrulleros. Acá ya es primavera y el juego te tira la Navidad en la cara.

GRÁFICOS	95
SONIDO	90
JUGABILIDAD	81
DIVERSIÓN	86

87

PUNTAJE MANIJA · VERSIÓN DE EE.UU.

UNA PELI DE TERROR QUE SE JUEGA. CORTA, PERO NO LA LARGÁS.



Lucía Bértola lo terminó a las cuatro de la mañana, con frazada y todas las luces prendidas.

¿MÁS SUSTOS DE NOCHE? TENCHU, AHORA EN INGLÉS: PÁG. 8

EL NINJA, EN VIAJE

JAPÓN	26/2/98
EE.UU. (TIENDAS)	16-17/9
EUROPA	30/10

REVIEW · VERSIÓN DE EE.UU.

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

ACTIVISION | K2 / ACQUIRE | ACCIÓN NINJA | 1 JUGADOR



En el Nº 2 jugamos la japonesa con diccionario y le pusimos 92. Ahora el ninja habla inglés, y lo jugamos de nuevo de punta a punta.

Activision lo despachó el **15 de septiembre** y entre el 16 y el 17 ya estaba en las tiendas de EE.UU. como **Tenchu: Stealth Assassins**. La idea es la misma: sos un ninja del Japón feudal, la misión te la da tu señor y el truco es que nadie se entere de que pasaste.

Rikimaru o Ayame, techos de tejas, faroles y el **Ki** avisándote quién anda cerca. Lo que cambia, te lo contamos acá abajo.

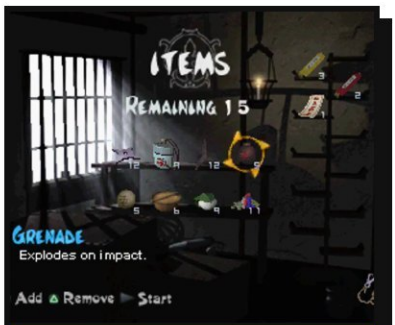
QUÉ TRAE LA AMERICANA

1	Niveles nuevos: ahora son **10** misiones en total.
2	Mejores gráficos y la animación, más suave.
3	Todo en inglés: por fin sabés qué te piden.



Ahora se entiende: el ninja, parado sobre un guardia que ya no se levanta, y el subtítulo en inglés abajo.

LA CAJA DE HERRAMIENTAS



Antes de cada misión elegís qué llevar. Acá, la granada: "explota al impacto".

GANCHO	Cualquier techo es tuyo en un segundo.
SHURIKENS	Estrellitas para pegar de lejos.
BOMBAS DE HUMO	Para desaparecer cuando te ven.
ARROZ ENVENENADO	El nombre lo dice todo.
GRANADAS	Ruidosas. Para cuando ya no hay sigilo.
ABROJOS	Los tirás y el que te corre, los pisa.
MAPA	Para no dar vueltas como un gil.
ESPADAS	La de siempre. Para cuando no queda otra.

CONSEJO MANIJA

Que no te falten las bombas de humo: si te descubren, son la puerta de salida. Y el gancho, siempre a mano.

LO QUE DIJIMOS Y LO QUE NO

En el Nº 4 te adelantamos que en la americana los guardias venían "más inteligentes". Ninguna fuente lo confirma, así que lo bajamos. Lo que sí cambia es lo de esta página.

Perdón, ninjas.



Contra la pared y sin un ruido: el guardia cayó sin enterarse de nada.

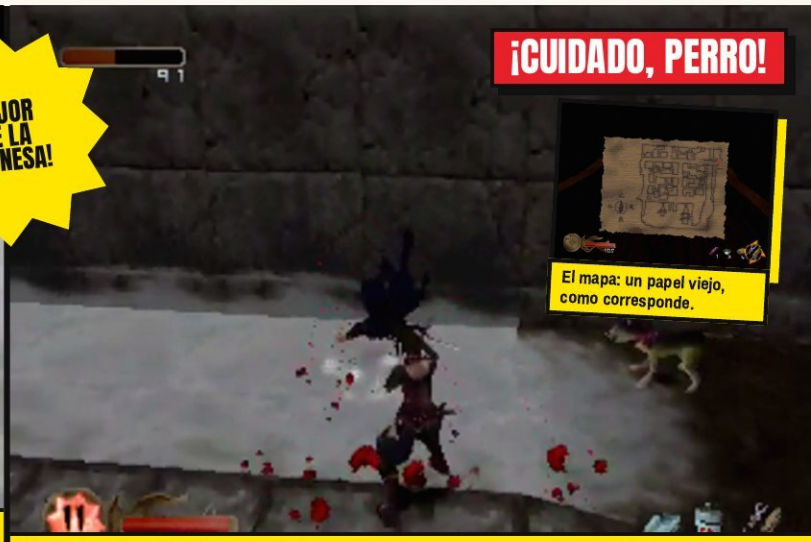


En una galería de Florida ya hay americanas. El pibe la pidió para probarla antes de pagar.



Pelea en la nieve: un enemigo salta con la espada en alto, con un farol de piedra arriba del muro. Si llegaste a esto, el sigilo ya fue.

¡MEJOR QUE LA JAPONESA!



Hasta los perros te salen a cazar: el ninja se las ve con uno en el patio nevado.

¿VALE LA PENA?

Si no lo jugaste, ni lo dudes: es el juego de ninjas que la Play estaba esperando, y ahora sabés qué te piden en cada misión. Si ya terminaste la japonesa, los **dos niveles nuevos** y la animación más suave valen el alquiler de un finde. Eso sí: sigue siendo para pacientes.

LO BUENO

- En inglés, por fin.
- Dos misiones más.
- El Ki y los techos de noche.

LO MALO

- La cámara, a veces, juega en contra.
- Si entrás a los tiros, perdés.

CONSEJOS MANIJAS

1. Mirá el Ki antes de moverte: si sube y no ves a nadie, quedate quieto.
2. Subí con el gancho y estudiá las rondas desde el techo.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	K2 / Acquire (Japón)
EDITA	Activision (EE.UU.)
GÉNERO	Acción y sigilo ninja
JUGADORES	1
NIVELES	10 (2 nuevos)
SALIDA	16-17/9/98 (EE.UU.)
EN EUROPA	30/10

¿LA JAPONESA O LA AMERICANA?

La americana, sin vueltas: trae más y se entiende. La japonesa queda para coleccionistas y para los que ya se sabían las misiones de memoria.

Si lo tuyo es el Ki y los techos, es el mismo juego. Si querés entender la historia, no hay discusión.

GRÁFICOS	88
SONIDO	91
JUGABILIDAD	93
DIVERSIÓN	95

93

PUNTAJE MANIJA · VERSIÓN DE EE.UU.

EL NINJA MÁS CALLADO DE LA PLAY, AHORA CON SUBTÍTULOS. COMPRALO.

LA JAPONESA, EN EL Nº 2 **92**

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · SEPTIEMBRE Y OCTUBRE 98

Lo que ya está en las bateas de EE.UU.



FUTURE COP: L.A.P.D.

85

EA · EE.UU. 16/9

Un robot policía a los tiros por Los Ángeles. Parecía uno más y resultó un shooter que la rompe. Sorpresa del mes.

COMPRALO TRANQUILO



G. DARIUS

82

TAITO · THQ · EE.UU. 18/9

La primera Darius con polígonos: navecita, disparos para todos lados, 15 etapas y 28 jefes. Para los del fichín.

COMPRALO TRANQUILO



NHL 99

78

EA SPORTS · EE.UU. 28/9 · TAMBIÉN PC

Hockey sobre hielo, prolijo como todo lo de EA. La de la 64 salió a principios de octubre, a US$59,95.

ALQUILALO UN FINDE



WILD 9

74

SHINY · INTERPLAY · EE.UU. 1/10

Plataformas 2D con la campaña más cara que Interplay le hizo a un juego de la Play: US$4 millones. Mucha tele; el juego, cumple.

ALQUILALO UN FINDE



C: THE CONTRA ADVENTURE

55

KONAMI · APPALOOSA · EE.UU. 15-16/9

Tiene el nombre, pero no es el Contra que los fans pedían. Poca gracia y mucha vuelta. Mejor rejugá los viejos.

NI LO MIRES

TGS '98

TOKIO SE RINDIÓ A LA DREAMCAST

MAKUHARI MESSE · DEL 9 AL 11 DE OCTUBRE

CRÓNICA
DIEGO SANZ
Con lo que llegó por fax e Internet. No estuvimos en Tokio



Así se ve el TGS: pantallas gigantes, humo de escenario y una marea de pibes con bolsas de regalos.

El quinto Tokyo Game Show, el de otoño, juntó a 92 empresas y a una multitud que quería tocar una sola cosa: la Dreamcast. Square mostró Final Fantasy VIII, Konami asustó con Silent Hill, Namco puso un DJ... y Nintendo ni apareció.

156.455	92	SÁB. Y DOM.	+20%	0
PERSONAS EN LOS TRES DÍAS	EMPRESAS EN LA FERIA	ABIERTO AL PÚBLICO (EL VIERNES, PRENSA)	MÁS CARA LA ENTRADA	STANDS DE NINTENDO

SEGA — LA DREAMCAST, POR PRIMERA VEZ EN MANOS DEL PÚBLICO

La fila más larga de Makuhari fue para tocar la consola nueva de Sega, que estuvo **jugable** por primera vez. Según todo lo que nos llegó, fue la reina: un cronista yanqui escribió que **sin la Dreamcast hubiera sido un TGS decepcionante**.

Sonic Adventure corría a **60 cuadros por segundo** en Speed Highway, con los edificios de Station Square, y Tails bajaba Ice Cap en snowboard. **Virtua Fighter 3tb**, casi igual al fichín. ¿Y el joystick? Los que lo probaron dicen que es **mejor que el de la 64**.

Sorpresa: Sega mostró un juego de robots **sin nombre**, al estilo Virtual On, que destapa alrededor del 1/12. Y para que nadie se olvide, la estación de tren estaba "de Dreamcast": repartían bolsas y pañuelitos.



Pen Pen Trilcelon: el pingüino violeta se tira de panza por el hielo.



Climax Landers: el héroe de capa contra un caballero, en la mazmorra.

EL TERMÓMETRO DE LA DREAMCAST — LO QUE DIJO EL QUE JUGÓ

Sonic Adventure	EXCELENTE
Virtua Fighter 3tb	ARCADE CASI PERFECTO
Climax Landers	NO JUGABLE, "INCREÍBLE"
Blue Stinger	LINDO, CONTROL A AJUSTAR
Pen Pen Trilcelon · Godzilla Generations	LENTOS
Evolution · Seventh Cross · Sengoku Turb	FLOJOS



El control de la Dreamcast: palanca analógica, pad, siete botones y dos ranuras para la Visual Memory (la de la foto).

FECHA, PRECIO Y JUEGOS DE LANZAMIENTO: PÁG. 14

¡NINTENDO FALTÓ!



La redacción, cuatro de la mañana: el fax escupe Japón y Kenji traduce.

ASÍ LA CUBRIMOS

No, no fuimos a Tokio: el pasaje cuesta más que la redacción entera. La armamos con los faxes de un amigo de la revista que vive allá, las notas que bajamos de Internet en el ciber de Don y la ayuda de **Kenji Takeda**, el de Importados Daruma, que se quedó dos noches traduciendo.

Dato de color: este año hubo un pabellón entero sólo para vender remeras, muñecos y llaveros.

¿Y NINTENDO? NI UN STAND

Nintendo no expuso en el TGS. La 64 estuvo igual, de prestado en los stands ajenos: Konami con **Castlevania 64** y **Hybrid Heaven**, Koei con **Winback** ("un Metal Gear para la 64"), Capcom con **Magical Tetris** con Mickey y Ubi Soft con **Rayman 2** y **Tonic Trouble**.

Y Bandai trajo un **Evangelion** para la 64 que no va a salir de Japón. Su gran pelea, Nintendo la juega el 21/11 con Zelda (pág. 13).

TOKYO GAME SHOW '98 · LAS OTRAS ESTRELLAS

STAND POR STAND

FF VIII JUGABLE... Y SIN FECHA

SQUARE — FINAL FANTASY VIII, EN PANTALLA GIGANTE



Final Fantasy VIII: pelea contra soldados en una base, con una explosión en el aire.

Final Fantasy VIII se jugaba en dos pantallas gigantes, con 15 minutos jugables. Chau materias: llega el **"junction"**, que conecta magias y Guardian Forces a armas y armaduras, con más de 100 habilidades. Shiva, renovada; una chica nueva, **Quistis**, con látigo, y un minijuego de chocobo para la PocketStation. ¿Fecha? Ninguna.

Ehrgeiz, la pelea de Square, está casi lista: trae a Cloud, Tifa, Sephiroth, Yuffie y Vincent, y sale el **17/12** en Japón. En video: **SaGa Frontier 2** (dibujado a mano, para la primavera del 99), **Chocobo Racing** y **Another Mind**.

MEDALLERO MANIJA

Lo que más ruido hizo en Makuhari, según todo lo que nos llegó. Sin puntaje: nada de esto salió.

1. **SONIC ADVENTURE** — Dreamcast · 60 cuadros por segundo
2. **SILENT HILL** — Konami · da miedo de verdad
3. **FINAL FANTASY VIII** — Square · el "junction"
4. **R4** — Namco · DJ en vivo y más de 24 máquinas
5. **CASTLEVANIA 64** — Konami · resucitó

FALTAZOS

Nintendo, entera. Gran Turismo 2, Parappa 2, Ace Combat 3, Pac-Man 3D y el Mega Man nuevo.

KONAMI — EL STAND QUE MÁS MIEDO DIO

1999 SILENT HILL


Silent Hill: un tipo solo entre la niebla y la nieve.


Castlevania 64: una piba contra un esqueleto gigante.


Hybrid Heaven: pasillo con sensores.

Silent Hill fue lo más fuerte de toda la feria: niebla, pueblo vacío y una atmósfera escalofriante. Sale en 1999. **Castlevania 64** volvió muy mejorado: quedan sólo dos personajes y el principal ahora se llama **Reinhart Schneider**; se vio la selva, la entrada al castillo y una pelea contra la Muerte. **Hybrid Heaven** (también de la 64) se jugó por primera vez: rol por turnos con un menú de golpes, para marzo del 99. Y además, **Suikoden II** para diciembre y un **Goemon 2** que ahora es de scroll lateral.

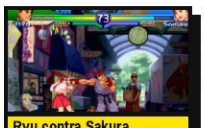
NAMCO — EL STAND MÁS GRANDE



R4: a fondo por la autopista, entre edificios.

Ridge Racer Type 4 tuvo DJ y más de 24 máquinas. Sale el **3/12** en Japón: 8 pistas, más de 300 autos, modo Grand Prix, dos jugadores con pantalla dividida y el **JogCon**, un control con volante.

CAPCOM — SIN SATURN


Ryu contra Sakura.

Street Fighter Zero 3 para la Play, con Dual Shock y PocketStation; en Saturn no sale. **Power Stone**, en video.

SONY — JUGÓ DE LOCAL Y MOSTRÓ POCO


Crash Warped: Crash, el foso y un caballo de torneo con manta violeta.

Para ser el dueño de casa, poquito: **Crash Bandicoot: Warped**, **I.Q. Final** y **Legend of Legaia**, el rol nuevo del equipo de Wild Arms, todo en polígonos y con peleas a lo juego de pelea (en video y con discos de demo).

La estrella fue la **PocketStation**, que sale el 23/12 en Japón (pág. 15). De **Gran Turismo 2** y **Parappa 2**, ni noticias. Con tan poco, en los pasillos se habló de una "PlayStation 2": puro rumor, nada oficial. En Japón, Crash Warped sale el 17/12 y se lleva con la PocketStation.

Y ADEMÁS...

SNK La Neo Geo Pocket, en ocho diseños: sale el 28/10 (pág. 15).

BANDAI WonderSwan, portátil nueva, "más chica que la Neo Geo Pocket". Sin fecha.

TAITO Psychic Force 2012, para la Dreamcast.

ENIX Dragon Quest VII: un video cortito y gracias.

ATLUS Thousand Arms, rol para el 17/12.

CAPCOM Se jugó la final del torneo de Zero 3: el campeón va a un mano a mano Japón-EE.UU. en noviembre.

REVIEW · EUROCOM / NINTENDO · NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD

4 JUGADORES A LA VEZ

En el Nº 4 lo anotamos para el 28/9 y se hizo esperar unos días más: el fichín de los volantes llegó a la 64. Le dimos manija al acelerador, solos y de a cuatro.



Ruta entre palmeras y montañas: el auto violeta va cuarto y el reloj marca 38. Acá no se frena nunca.

1/10	96	1 A 4	US$59,95
SALIÓ EN EE.UU.	MEGABITS DE CARTUCHO	JUGADORES A LA VEZ	PRECIO DE LISTA

El Cruis'n World es ese fichín de volante y butaca que todavía junta pibes en lo del Pulpo, en Once. Nintendo y Eurocom lo pasaron a la 64 y lo despacharon en EE.UU. el **1/10**: cartucho de **96 megabits** a **US$59,95**.

IGUALITO AL FICHÍN

Y es justamente eso: una conversión perfecta de un arcade que ya tiene sus años. Elegís auto, pisás a fondo y recorrés rutas del mundo esquivando el tránsito, con el reloj encima y los rivales que te encierran.

DE A CUATRO, OTRA COSA

Solo se termina rápido y se vuelve repetitivo. Pero entran **cuatro jugadores**, y ahí el living se vuelve un fichín. Si querés velocidad pura, esperá el F-Zero X, que sale a fines de mes (pág. 13).

FICHA

DESARROLLA	Eurocom
EDITA	Nintendo
GÉNERO	Carreras de fichín
SALIÓ	1/10/98 (EE.UU.)
CARTUCHO	96 megabits
JUGADORES	1 a 4



Bajo la autopista, un auto rojo sale volando por el aire.



Living de Hernán, sábado a la noche: con cuatro al volante, el sillón también dobla.

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
DIVERSIÓN	8

72

SOLO, UNA VUELTA. DE A CUATRO, UN FICHÍN



Elway la tira y Sharpe gana 11 yardas.

MINI PUNTAJE **84**

TAMBIÉN SALIÓ

MADDEN NFL 99

EA. Llegó antes a algunos locales el **23/9** y al resto, el 24. Licencia NFL completa, mejor en inteligencia y en gráficos; un poco lento.



Canadá ataca y Suiza se cierra.

EN EL Nº 4 **86**

FE DE ERRATAS

ISS '98

Konami. En el Nº 4 pusimos que salió a fines de agosto: ese fue el **ISS Pro 98** de la Play. El de la 64 salió en **septiembre**. Sigue sin nombres reales.



Kyoya y Kai, en guardia.

MINI PUNTAJE **58**

TAMBIÉN SALIÓ

DEADLY ARTS

Konami (en Japón, **G.A.S.P!!**). Despachado el **30/9**. Lo mejor: el **creador de luchadores**. Lo peor, todo lo demás.

REVIEW · GAME BOY · EE.UU., MARTES 29/9

POKÉMON ROJO Y AZUL

150 BICHOS ENTRE LOS DOS



La caja del Rojo, con Charizard.



La del Azul, con Blastoise.

Llegó. El martes **29/9** los monstruitos de bolsillo desembarcaron en las tiendas yanquis, a **US$29,99** cada cartucho (en algunos locales, menos). Y volaron: hubo negocios que recibieron **seis de cada versión** y se quedaron sin nada en un rato.

DE QUÉ VA

Sos un entrenador que sale a recorrer el mapa con un bicho a cuestas. Los Pokémon salvajes te saltan en el camino, peleás por turnos con menú (pelear, ítem, huir) y, si los debilitás, los atrapás. Los entrenás, crecen y algunos evolucionan: cambian de forma y se ponen más fuertes.

LO JUGAMOS

Blanco y negro, musiquita chillona y gráficos de Game Boy de toda la vida. Pero engancha como pocos: armar el equipo y completar la lista es una manija que no se apaga. Lo único que frena es el inglés: hay mucho texto. En Japón ya vendió más de un millón y medio.

Y viene con todo: cintas VHS de la serie ("I Choose You, Pikachu!", US$14,95) y un cómic de cuatro números. ¿Moda pasajera? Los Tamagotchi se rematan a 3 por US$10... pero estos bichos tienen otra pinta.

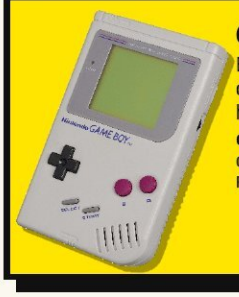
PATO Y EL POKÉMON DEL PRIMO DE MIAMI: LA TIRA, EN LA PÁG. 24



Rojo: tu Squirtle contra un Rattata salvaje, que le pega un tackle.



Azul: tu Charmander le ganó al rival, que se rasca la cabeza.



¿ROJO O AZUL?

Es el mismo juego, pero cada cartucho trae bichos que el otro no tiene. Para llenar la colección hay que juntarse con otro pibe y cambiar por el **cable link**. Es un juego de recreo y de colectivo. Corre en la Game Boy de siempre (la de la foto) y en la Pocket.

FICHA

CONSOLA	Game Boy
EDITA	Nintendo
GÉNERO	Rol y colección
SALIÓ	29/9/98 (EE.UU.)
PRECIO	US$29,99 cada uno
DE A DOS	Cable link
ACÁ	Sin fecha

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGAB.	9
DIVERSIÓN	10

90
CHIQUITO, EN BLANCO Y NEGRO Y NO LO SOLTÁS

LA 64 SE AGRANDA EXPANSION PAK Y TUROK 2

Nintendo confirmó su **Expansion Pak** de **4 MB** para noviembre, pero InterAct se le adelantó con el **Turbo RAM**, también de 4 MB, para octubre a **US$29,95**.

El primero que la usa no es Turok 2: es **NFL Quarterback Club 99**, de Acclaim. Y Extreme G2, que sale a mediados de octubre, la aprovecha para la resolución media.

Y PARA LUCIRLA

Ya está el joystick **Extreme Green**, verde transparente que brilla con luz negra: US$29,99, sólo en Toys "R" Us. El 9/11 llega el combo **Atomic Purple**: la consola con un joystick gris y otro violeta transparente, a US$129.



Turok 2: un bicho con escudo se viene encima en la base.

Acclaim lo vendía como **"TurOctober"**... y se corrió a noviembre. Cartucho negro de **256 megabits** (no es edición limitada). Y la sorpresa: también sale para la **Dreamcast**.


El gris de siempre. El nuevo es igual, pero verde.

EL ALMANAQUE DE LA 64

1-2/10	Ya salió: NHL 99 (EA, 27 equipos, relato de Bill Clement, US$59,95)
21/10	Body Harvest (DMA / Midway)
22-23/10	Space Station Silicon Valley (DMA / Take-Two)
24/10	Zelda: arranca la reserva con cartucho dorado (EE.UU.)
27/10	F-Zero X · WCW/nWo Revenge · Glover
9/11	Atomic Purple (consola + 2 joysticks, US$129)
Noviembre	Turok 2 · Wipeout 64 · Expansion Pak
21/11	Zelda: Ocarina of Time, Japón
23/11	Zelda, EE.UU. y Europa

FE DE ERRATAS: en el Nº 4 pusimos 14/11 para el Zelda japonés: Nintendo lo atrasó una semana, al **21/11**, "para que haya cartuchos suficientes". Cruis'n World salió el 1/10 (no el 28/9) y Madden, el 23-24/9 (no el 22).

LO QUE SE VIENE

JAPÓN, 27 DE NOVIEMBRE: CUENTA REGRESIVA

Sale 27/11

DREAMCAST

YA TIENE FECHA, PRECIO Y JUEGOS

NEW CHALLENGE CONFERENCE II · TOKIO · MARTES 6/10

NOV. 98
27
VIERNES
SALE EN JAPÓN

¥29.800
UNOS
US$220



La Dreamcast con su control: módem adentro y lectora de GD-ROM. Así es la que sale en Japón.

Sega llamó a la prensa a Tokio y largó todo: la Dreamcast sale en Japón el viernes 27 de noviembre, una semana más tarde de lo previsto, a ¥29.800. Hay cinco juegos para el día uno, una lista de periféricos con precio y un plan para jugar por teléfono. Acá va todo, ordenadito.

QUÉ TRAE LA CAJA

- La consola y un control
- Cable de audio y video estéreo
- Cable modular de teléfono
- Cable de corriente
- El programa Dream Passport

Por dentro: módem de 33,6 kbps incorporado y discos GD-ROM de 1 GB.

LOS CHICHES, CON PRECIO

Memoria Visual Memory (VMS)	¥2.500
Control extra	¥2.500
Volante · Arcade stick	¥5.800
Teclado	¥4.500
Cable S-Video · A/V	¥3.000 · ¥1.500

Más adelante: Puru Puru Pack (vibración), micrófono, VGA Box y una caña de pescar (febrero).

POR TELÉFONO

Sega Rally 2 es el primero que se juega por módem: tarifa fija y cada uno con su copia.

- Dream Passport: entrás a Dricas, la página de Sega
- WebTV desde la primavera de allá del 99
- Dwango, Dream Map, MailChum y Dream Flyer

LOS CINCO DEL DÍA UNO

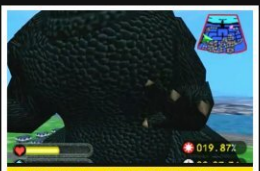
JAPÓN · 27/11 · ¥5.800 CADA UNO



SEGA RALLY 2
El Impreza, a fondo por la tierra. 10 pistas (el fichín tiene 4) y más de 10 autos.



VIRTUA FIGHTER 3TB
K.O. en la playa. 12 personajes y 13 escenarios.



GODZILLA GENERATIONS
El bicho, de cerca. Trae monstruos para la VMS.



PEN PEN TRIICELON
Un bicho nadando entre hielos. En el TGS decepcionó: lento.

JULY
El quinto de la lista. De este, poco y nada se sabe.

SONIC TEAM · 17/12

SONIC ADVENTURE: LLEGA EL 17/12

55% TERMINADO, DICE NAKA



Sonic, de noche, entre patrulleros.



Speed Highway: el erizo arriba de los edificios.

Sale el **17 de diciembre** en Japón. Yuji Naka dijo el 6/10 que estaba al 55%, pero en el Tokyo Game Show ya se jugaba y la prensa salió encantada: anda a **60 cuadros por segundo**. Se vio Speed Highway, con un edificio que se llama **Station Square**, y a Tails bajando Ice Cap en snowboard.

¿Y los yanquis? Naka les pidió que **esperen hasta septiembre del año que viene**: va a ser juego de lanzamiento allá. Al Sonic Team ya le llegaron cartas de los que se quejan porque Japón lo tiene primero. Nosotros, ni hablar.

Un dato más del TGS: los que probaron el control de la Dreamcast dicen que es **mejor que el de la 64**. Palabras mayores.

EL ALMANAQUE DREAMCAST

27/11	La consola y los cinco de arriba
3/12	Blue Stinger (Climax) · y en diciembre, Geist Force
17/12	Sonic Adventure
23/12	Incoming, Evolution, Seventh Cross y Monaco GP Racing Simulation 2
14/1	Sengoku Turb · y en enero, Climax Landers
Feb.	Aero Dancing, Get Bass (con la caña) y Kitahe
Marzo	Cool Boarders, Puyo Puyoon, Cho Hamaru Golf y Great Buggy
Después	De abril en adelante: Code: Veronica, Power Stone, KOF '98, Virtual On y D2

LA GUERRA DE LAS PORTÁTILES

NINTENDO · SNK · SONY · BANDAI: QUIÉN ES QUIÉN

El Game Boy jugaba solo desde que tenemos memoria. Ahora le salen rivales por todos lados, y uno es el propio Game Boy, pero en colores. En el Tokyo Game Show se vieron todas. Acá van, una por una.

NINTENDO GAME BOY COLOR

JAPÓN 21/10



VIOLETA TRANSPARENTE, CON TETRIS DX EN LA PANTALLA

Sale en Japón a ¥8.900 y en EE.UU. el 23/11. Junto con la consola llegan Wario Land 2 y Tetris DX, a ¥3.500 cada uno.

Después vienen Metroid II, Game Boy Gallery y un Zelda en color. ASCII ya prepara la Super Light Boy, una lucecita para jugar a oscuras (noviembre).



Wario Land 2: Wario salta en un castillo.

¡En seis colores!

SNK NEO GEO POCKET

JAPÓN 28/10





KOF R-1: Ryo y Leona, a las patadas.

La de los del Neo Geo. Es en blanco y negro y en el TGS la mostraron en ocho diseños distintos.

El caballito de batalla: King of Fighters R-1, la pelea de siempre en chiquito.

La versión color viene después, antes de fin de año, a menos de ¥10.000. ¿Precio de la de ahora? SNK no lo confirmó.

SONY POCKETSTATION

JAPÓN 23/12



Mitad memoria de la Play, mitad maquinita: 32 bits, pantalla LCD, parlante e infrarrojo. La enchufás a la Play, te llevás algo del juego y lo seguís en el colectivo. Viene en blanco y transparente.

- FF VIII: un minijuego de chocobo
- Street Fighter Zero 3: entrenás a tu luchador y peleás por infrarrojo
- Crash Bandicoot 3, I.Q. Final y Theme Aquarium
- Pocket Dungeon y Pocket MuuMuu, el 23/12

31 juegos compatibles hasta marzo del 99

BANDAI WONDERSWAN



SIN FECHA

La sorpresa del TGS: Bandai, la de los juguetes, también quiere su portátil.

Lo único que se sabe es que es más chica que la Neo Geo Pocket. Ni fecha ni precio: Bandai la mostró y se guardó todo lo demás.

¿Y ACÁ? Ninguna tiene fecha en la Argentina: van a llegar por importación, como siempre. Vos, mientras, seguí con el Game Boy.

CARA A CARA

MÁQUINA	MARCA	PANTALLA	SALE EN JAPÓN	PRECIO
Game Boy Color	Nintendo	Color	21/10	¥8.900
Neo Geo Pocket	SNK	Blanco y negro	28/10	Sin confirmar
PocketStation	Sony	LCD	23/12	Sin confirmar
WonderSwan	Bandai	?	Sin fecha	?

¡TODAS EN EL PÓSTER! PÁGS. 16 Y 17

LA GUERRA

PORTÁTILES: LAS OCHO QUE SE PELEAN TU MOCHILA

PÓSTER GIGANTE



PANTALLA VERDOSA
Sin luz propia: para jugar de noche, acercate a la lámpara.

B Y A
Los dos botones de toda la vida, más Select y Start abajo.



¡PARA ZURDOS TAMBIÉN!

NINTENDO — DESDE 1989 · CARTUCHO

GAME BOY — la abuela

BLANCO Y NEGRO · 4 PILAS AA · CABLE LINK

La que empezó todo y la que sigue ganando. La pantalla no tiene luz, pero las pilas duran una eternidad y tiene la biblioteca más grande del bolsillo: Tetris, Mario, Zelda y ahora Pokémon (págs. 12 y 13).

ATARI — DESDE 1989 · CARTUCHO

LYNX — la grandota

COLOR CON LUZ · 6 PILAS AA · COMLYNX

Fue la primera portátil a color con luz de fondo. Das vuelta la imagen y la usás al revés, para zurdos, y con el cable ComLynx se juntan varias. Lo malo: es enorme, se come las pilas y Atari ya no la fabrica.

◄ LAS VETERANAS · 1989 GAME BOY · LYNX · 1990 GAME GEAR · 1996 POCKET

¡SEIS PILAS POR TARDE!





PANTALLA GRIS
Chau al verde de la vieja: ahora se ve más nítida.

FLAQUITA
Entra en el bolsillo del jean y pesa menos.

SEGA — DESDE 1990 · CARTUCHO

GAME GEAR — la Master de bolsillo

COLOR CON LUZ · 6 PILAS AA · SINTONIZADOR DE TV

Una Master System portátil, con color, luz de fondo y Sonic. El drama: las pilas duran una tarde, por eso medio mundo la jugaba enchufada. Con el sintonizador, aparte, hasta veías tele. Sega ya está en otra: la Dreamcast (pág. 14).

NINTENDO — DESDE 1996 · CARTUCHO

GAME BOY POCKET — a dieta

2 PILAS AAA · MÁS CHICA · SIN LUZ

El mismo Game Boy, más chico y liviano, con los mismos cartuchos. Sigue sin luz: para eso ASCII saca en noviembre el Super Light Boy, una lucecita que se le engancha a la Pocket y a la Color.

DE BOLSILLO

EL MARCADOR DE LA REDACCIÓN **A COLOR:** Lynx, Game Gear y desde el 21/10 la Game Boy Color; la Neo Geo Pocket, a fin de año. · **MEMORIA CON PANTALLA:** VMU y PocketStation. · **LA QUE FALTA:** la WonderSwan de Bandai, más chica que la Neo Geo Pocket, sin fecha ni precio (pág. 15).



PANTALLA COLOR
Por fin el Game Boy en colores. Y juega todos los cartuchos de siempre.

SE LE VEN LAS TRIPAS
Es la violeta transparente: una de los seis colores.



NINTENDO — **JAPÓN 21/10 · CARTUCHO**

GAME BOY COLOR por fin

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

Sale con Tetris DX y Wario Land 2 (¥3.500 cada uno) en rojo, azul, violeta, amarillo, violeta transparente y transparente. Nintendo ya prepara un **Zelda en color**.

SNK — **JAPÓN 28/10 · CARTUCHO**

NEO GEO POCKET la de los fichines

JAPÓN 28/10 | **BLANCO Y NEGRO** | **PALANCA**

La de los King of Fighters se mete en el bolsillo: en el Tokyo Game Show (págs. 10 y 11) se vio en ocho diseños, con KOF R-1. Trae palanquita en vez de cruceta. ¿Color? Antes de fin de año, a menos de 10.000 yenes.

LO NUEVO, EN JAPÓN ▶ **21/10** COLOR · **28/10** NEO GEO · **27/11** VMU · **23/12** POCKETSTATION



PANTALLITA
Metida en el joystick, te muestra datos mientras jugás, sin mirar la tele.

CRUCETA, A Y B
Con estos jugás cuando la sacás del joystick.



INFRARROJO
Arriba de todo: por ahí se pelea con la PocketStation de un amigo.

PANTALLA LCD
Para los minijuegos que te llevás de la Play.

SEGA — **JAPÓN 27/11 · DREAMCAST**

VMU Visual Memory

JAPÓN 27/11 | **¥2.500** | **PANTALLA LCD**

La memory card de la Dreamcast: se enchufa en el joystick, que tiene dos ranuras, y se saca para jugar aparte. Godzilla Generations ya trae un minijuego para criar monstruos ahí adentro.

SONY — **JAPÓN 23/12 · PLAYSTATION**

POCKETSTATION memoria y maquinita

JAPÓN 23/12 | **32 BITS** | **PARLANTE** | **PRECIO: ¿?**

Memory card de la Play con pantalla, parlante e infrarrojo. Hay 31 juegos compatibles anunciados hasta marzo del 99: Final Fantasy VIII (con un chocobo), Street Fighter Zero 3 y Crash 3. Viene blanca o transparente.

RESEÑA · IMPRESSIONS / SIERRA · WINDOWS 95

CAESAR III

ROMA, LADRILLO POR LADRILLO

¡AVE, MANIJA!

Salió en EE.UU. el 30 de septiembre y en la redacción ya hay tres que no duermen. Te dan un pedazo de tierra pelada y te piden una ciudad romana. ¿Te animás?



Una ciudad ya grande: casas de lujo, jardines, el arco de triunfo al medio y, arriba, el circo para las carreras de carros.

FICHA

HACE	Impressions
EDITA	Sierra
GÉNERO	Construir ciudades
SALIÓ	30/9, EE.UU.
PIDE	Windows 95 y CD-ROM

GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	9

90
PUNTAJE MANIJA

ROMA NO SE HIZO EN UN DÍA, Y VOS NO DORMÍS EN TODA LA NOCHE

Olvidate de los tiros: acá mandás vos, pero con casco de obrero. Te ponen a gobernar una provincia del Imperio y arrancás de cero: trazás las calles, levantás casas, traés el agua con acueductos y pozos, y ponés granjas, mercados y depósitos para que la comida llegue a la mesa.

La gracia es que la ciudad vive sola. Cada casa crece si tiene lo que pide (agua, comida, templos, escuelas, baños) y se viene abajo si le falta. Ves pasar a cada vecino por la calle: la del mercado, el ingeniero que arregla, el prefecto que apaga los incendios. Si te olvidás de alguno, se te cae un edificio o se te quema medio barrio.

Y ojo con los dioses: si no les hacés templos y festivales, se enojan y te mandan desgracias. De vez en cuando, encima, aparecen los bárbaros y hay que tener legiones y murallas.

En el modo carrera vas subiendo de cargo, misión por misión, hasta llegar a César. Lo flojo: es lento para los ansiosos. Pero cuando le agarrás la mano, son las tres de la mañana y seguís diciendo "una casita más".

CONSEJO MANIJA

Antes de llenar el mapa de casas, armá el agua y la comida. Y poné un prefecto y un ingeniero cada pocas cuadras: el fuego y los derrumbes no avisan.



El coliseo: gladiadores y leones para que la gente no se aburra.



Festival para Neptuno: elegís el dios y cuánta plata gastás.



Las legiones forman frente a la muralla: por ahí vienen los bárbaros.

¡QUE NO SE QUEME!

LOS CINCO DEL OLIMPO

CERES las cosechas · **NEPTUNO** el mar y los barcos · **MERCURIO** el comercio · **MARTE** la guerra · **VENUS** el amor y la gente contenta. Tenelos a los cinco conformes: enojados, Neptuno te hunde los barcos y Ceres te arruina la cosecha.

LOS CUATRO NÚMEROS PARA GANAR

CULTURA
Templos, escuelas, bibliotecas y teatros.

PROSPERIDAD
Casas ricas y plata en la caja.

PAZ
Sin disturbios ni bárbaros que te rompan todo.

FAVOR
Qué tan contento está el César con vos.

RESEÑA · RIPCORD · WINDOWS 95

RETURN FIRE 2

ROBÁ LA BANDERA Y RAJÁ

¡TANQUE, JEEP Y AVIÓN!

FICHA

HACE	Ripcord
SALIÓ	21/9, EE.UU.
PRECIO	US$49,95
PARA	1 o 2 jugadores



Pasada rasante del avión sobre la fortaleza enemiga: las torretas contestan el fuego.



De a dos, con la pantalla partida.

GRÁFICOS	7
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8
DIVERSIÓN	8

79
PUNTAJE MANIJA

PARA JUGAR DE A DOS Y A LOS GRITOS

Salió el 21 de septiembre y es la idea más simple del mundo: hay dos bases, cada una con su bandera, y gana el que se trae la del otro. Para eso tenés tanque, helicóptero, el jeep (el único que puede cargar la bandera) y ahora también un avión.

La gracia es combinar: el helicóptero ablanda las torretas, el tanque abre camino y el jeep entra a toda máquina. Con un amigo al lado y la pantalla partida, es una guerra de verdad. Lo flojo: solo contra la máquina se hace repetido.

CONSEJO MANIJA: nunca dejes tu base sola. Mientras vos vas por la bandera, el jeep del otro viene por la tuya.

RECIÉN LLEGADOS · EL FICHÍN EN CASA Y EL RESTO DEL MES



Uno al piso y el resto encima: sin árbitro que pite.

MIDWAY · YA SALIÓ

NFL BLITZ

El fichín de fútbol americano de Midway llega a la PC igualito: siete contra siete, turbo, tacleadas salvajes y nada de reglamento que moleste.

No hace falta saber de fútbol americano: agarrás el joystick y en dos minutos estás a los gritos.

Puntaje Manija 84

TAMBIÉN SALIERON

- **Axis & Allies** (Hasbro): el juego de mesa de la Segunda Guerra, 18-19/9.
- **RedJack** (THQ): piratas, 22/9, US$39,95.
- **Sentinel Returns** y **NHL 99**: 28/9.
- **101st Airborne**, **KKND 2** y **The Abyss: Incident at Europa**: 7/10.
- **F-16** y **MiG-29** de Novalogic, para los pilotos: 17/9.
- **Madden 99** también en PC: 30/9.

RADAR PC · SE VIENEN, SIN PUNTAJE



Al aire libre: un helicóptero militar sobre el cañón.

HALF-LIFE

VALVE · 7/11

Lo prometimos para octubre y se corrió: queda listo a fines de mes y llega a las casas el **7 de noviembre**. Nosotros lo esperamos con la escopeta cargada.

Mientras, la demo del **Populous: The Beginning** ya se bajó más de 125.000 veces; el juego sale en noviembre.

EL ALMANAQUE DE LA PC

19/10	Shogo: Mobile Armor Division
PREVENTA	Myth II, a US$49,99, con editor incluido
NOV.	Return to Krondor
FEB. 99	Resident Evil 2, de la Play a la PC
ANUNCIADO	System Shock 2 y Thief

FIERROS · PARA ENCHUFAR

¡MÚSICA SIN CD!



DIAMOND RIO

PRINCIPIOS DE NOV.

Un aparatito que guarda música en MP3 y entra en la mano. A las discográficas de EE.UU. no les gustó nada: el 9/10 pidieron a la Justicia que lo frenen. ¿El walkman sin casete? En la redacción ya hay fila.

BANSHEE: la 3D Blaster de Creative, 16 MB, a US$99,99 con reintegro. · **SONIDO:** Diamond Sonic Impact S90, US$49,95. · **PELEA:** 3dfx le hizo juicio a nVidia por el RIVA TNT. · **INTEL:** el Katmai, a principios del 99.

TRUCOS

BOCA PUNTERO, VOS CON TODO DESTRABADO

Mientras esperás la Dreamcast, sacale el jugo a lo que tenés en el estante. Copiá cada código tal cual, letra por letra, y fijate de qué versión es.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis

FINAL FANTASY TACTICS · PLAYSTATION · NTSC-US
ESPADAS DE A DOS, Y SIN PAGAR



¡CHAOS BLADE GRATIS! NTSC-US

Pelea en los techos del pueblo. Abajo, la vida y la magia de cada uno.

Clonar espadas:

1. Poné a un personaje de Caballero (Knight) con la habilidad "Two Swords": dos espadas equipadas.
2. En la mano de abajo, la espada que querés clonar; en la de arriba, un escudo. Tiene que ser más débil que cualquier espada que se venda en los negocios.
3. Andá a un negocio, elegí "Best Fit" (mejor equipo) y comprá: el personaje queda con dos de esa espada.

Espadas de Samurai y Ninja: lo mismo, pero con Orlandu en el equipo (cambialo a su clase primaria, con dos espadas equipadas).

Armas fuertes gratis: en las batallas al azar de la Deep Dungeon aparece un grupo de ninjas (varios hombres y una mujer). Con la habilidad "Catch" en todo tu equipo, matá primero a los ninjas hombres y esperá a que la ninja te tire un arma (Chaos Blade, Nagrarock...): la atajás y es tuya.

TOMBA! NTSC-US · en Europa, Tombi! PLAYSTATION

Armas extra: empezá una partida nueva y esperá la pantalla de carga de los cerdos bailando. Mantené **R1** y apretá **Select → ← ↓ ✕ ○ Start**; cuando termina de cargar, Start.

Pelo de otro color: en Opciones mantené **R1+L1+Select+□** y apretá **← ↓ → ↑ ↑ → ↓ ←**.



Tomba, el del pelo rosa, a los saltos por el campo.

Salud llena: el juego no guarda la salud. Guardá, salí y volvé a cargar. (Si las armas no salen durante la carga, probá apenas termina.)

DESTRUCTION DERBY 2 NTSC-US PLAYSTATION

En la pantalla del nombre del jugador, con mayúsculas y minúsculas exactas:

MACSrPOO	todas las pistas (después, una carrera de práctica nueva)
CREDITZ!	créditos animados de los programadores
ToNyPaRk	video de los créditos, con una secuencia de fondo



Tierra, carteles al costado y la tribuna atrás.

RIDGE RACER NTSC-US · el primero PLAYSTATION

Ocho autos más: mientras carga aparece un jueguito tipo Galaga. Destruí todas las naves.

Pistas extra: salí primero en las cuatro pistas y se habilitan cuatro más: las mismas, al revés.

Auto negro (Galaxian 13): llegá primero en las cuatro primeras pistas. Después volvé a la de Time Trial y ganale llegando primero y sin chocar contra nada.



Por la costa, con el velocímetro abajo a la derecha.

Pista al revés: arrancá, girá enseguida y andá a fondo contra el muro de la línea de largada. Lo atravesás y corrés la pista invertida.

La bandera: en el título mantené **L1+R1** o **L2+R2** y con la cruceta y los botones la girás y la agrandás; Start la vuelve transparente.

Rotar autos y pistas: en las pantallas de elección, mantené **L1** o **R1**.

STREET FIGHTER ALPHA 2 NTSC-US PLAYSTATION

Pelear con Shin Akuma (Gouki): en Arcade ganá siete peleas sin perder un round ni usar continue, con más de tres "perfect". Antes de la octava aparece de jefe. Si perdés, no vuelve.

Chun-Li con la ropa del SF2: cursor sobre ella, mantené Select cinco segundos, elegí con un botón y soltá.



Ryu contra Chun-Li, en la plaza con las bicicletas.

Zangief y su presentación original: mantené Select antes de que empiece la pelea (Versus o Training).

Escenario secreto de Sagat o Vega (M. Bison en EE.UU.): cursor sobre él y mantené Start cinco segundos.

Reset: **L1+L2+R1+R2+Select** y apretá Start (no anda mientras carga).

NBA HANGTIME el fichín de Midway FICHÍN

En la pantalla "Tonight's Matchup", apretá Turbo, Shoot y Pass la cantidad de veces que dice cada número. Los mismos códigos andan en las versiones de la 64 y de la Play.

T-S-P = Turbo · Shoot · Pass

Jugadores ocultos: en "Enter Name" poné el nombre y el PIN:



Cleveland contra Charlotte, primer cuarto.

DREAM 0000 Olajuwon	**DAVIDR 0000** D. Robinson
CLIFFR 0000 C. Robinson	**AHRDWY 0000** Penny Hardaway

111	modo torneo	**552**	hiperrapidez
120	juego rápido	**616**	bloqueo máximo
273	turbo invisible	**709**	manos rápidas
284	velocidad máxima	**802**	máxima potencia
390	sin empujones	**937**	se puede tocar el aro
461	turbo infinito		

¡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

DOOM 64 NTSC-US N64

Menú de trucos: en Options → Password escribí

?TJL BDFW BFGV JVVB (el ? es parte de la clave).

Empieza el nivel 1: pausá y sale el menú "Features": selector de nivel, invulnerabilidad, mapa, salud y armas (estas dos no se apagan más).

Super status (último nivel, 100 de salud, 200 de armadura, todas las armas):

W93M 7H20 BCY0 PSVB

DUKE NUKEM 64 NTSC-US N64

Todo en el menú principal. Primero el cheat mode; con él activo, los demás. Un sonido confirma cada código.

Cheat mode	← ← L L → → ← ←
Todos los ítems	R C→ → L C← ← C→ →
Invencible	R ×7, ←
Selector de nivel	L ×3, C→ → ← ← C←

¿Consola europea? La PAL usa otros códigos. El cheat mode ahí es ← ↓ L L ↑ → ← ↑.

¡SÓLO LA AMERICANA!

FORSAKEN 64 NTSC-US N64

En la pantalla "Press Start":

Selector de nivel: A R Z ↑ ↑ C↑ C↓ C↓. Sale "Missions Open": todas las misiones y el modo Battle.

Invencible: A Z Z ↑ ← C← C← C↓.

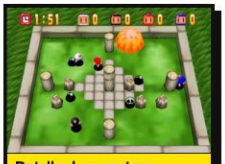


Un salón enorme y la mira verde en el medio.

BOMBERMAN 64 NTSC-US N64

Cuatro arenas extra para Battle (In the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle y Lost at Sea): con las 120 Gold Cards (100 de los mundos y 20 del Rainbow Palace). También aparece "Full Power" en Opciones.

Atajo: con "Battle" marcado en el menú principal, apretá Start muchas veces rápido. Suena un sonido y las arenas quedan hasta que apagás la consola.



Batalla de a cuatro: bombas por todos lados.

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER NINTENDO

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 En la pantalla de inicio u opciones: **Kool Stuff** → ↑ B B A ↓ ↑ B ↓ ↑ B (tiempo, fatality más largo, minijuego, elegir escenario y más) · **Kooler Stuff** ↑ B A ← ↓ Y · **Scott's Stuff** B A ↓ ↓ ← A X B A B Y · **prueba de sonido** ← ↓ Y Y. Ojo: es el Ultimate, no el MK3 común.



Sub-Zero le pega una patada a Reptile.

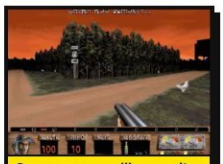
GRADIUS III **Unas 30 naves:** en el título mantené ← y apretá A tres veces; después Start. **Modo Arcade:** en opciones marcá "Game Level" y apretá A rápido hasta que diga "Arcade". **Todo al máximo:** pausá, ↑ ↑ ↓ ↓ L R L R B A y despausá.

STAR FOX **Visor de objetos:** cuando perdés la última nave, en la pantalla "Continue" aparece Fox junto a una grilla con un modelo 3D. Control 1: la cruceta lo gira, L acerca, R aleja, X lo frena y mantener A deja estela. Con un segundo control enchufado, Start, Select, Y, B o la cruceta cambian el objeto.

REDNECK RAMPAGE Interplay PC

Durante el juego escribí:

rdall	llaves, munición y salud
rdguns	todas las armas
rdinventory	todo el inventario
rdkeys	todas las llaves
rdelvis	invencible (prende y apaga)
rdclip	atravesar paredes
rdshowmap	mapa completo
rdrate	cuadros por segundo



Campo, una gallina suelta y la escopeta lista.

Selector de nivel: **rdmeadow** + episodio (1-2) + mapa (01-07): por ejemplo, **rdmeadow101**. **Dificultad:** **rdskill** + número.

CARMAGEDDON SCi PC

Distinguen mayúsculas: escribilos despacio.

KEVWOZEAR en la pantalla de elegir auto o en las opciones de carrera: todos los autos y selector de nivel (suena un "rank increase").

JOYRIDER en el menú de carrera por red: todos los autos (elegí "All Cars"). Sólo le anda al que arma la partida.



El auto rojo por la ciudad, con el reloj arriba.

DESCENT II Interplay PC

Durante el juego escribí:

almighty	invencible	**alifalafel**	todos los accesorios
freespace	selector de nivel (1 a 24)	**lpnlizard**	misiles teledirigidos
honestbob	armas "Wowie Zowie"	**spaniard**	mata a todos los robots

Ojo: los trucos te ponen el puntaje en 0. Repetido, **spaniard** mata al jefe y después al Guide-Bot. ¿Más resolución? Arrancá con **descent2 -superhires**.

RAINBOW SIX Red Storm · agosto 98 PC

En una misión de un jugador, apretá ' (apóstrofo) para abrir el chat y escribí:

teamgod	modo dios (o **avatargod**)	**nobrainer**	apaga la IA enemiga
5fingerdiscount	munición completa	**explore**	alterna las condiciones de victoria
turnpunchkick	jugadores en 2D	**debugkeys**	F10 debug · F12 salta de nivel

SHADOW MASTER Psygnosis PC

Apretá F2+F3 (sale "Cheats On"), mantené + y apretá Retroceso: se abre la consola. Escribí:

turbo	modo turbo	**allow single**	niveles multi en un jugador
every level save	guardás en todos	**scouser**	teclas de depuración

Con **scouser**: Shift+F9 salta de nivel, F11 munición, F12 salud.

¿NO TE AGUANTÁS HASTA NOVIEMBRE?

LÍNEA MANIJA

Trucos por teléfono, las 24 horas

0-600-777-6264

VER PÁG. 31



Tinta en su tablero, en el cuartito del fondo de un PH de Villa Crespo. La lámpara es de su abuelo; el frasco de tinta china, el tercero del año.

Desde el Nº 1, todos los meses llega a la redacción con una carpeta bajo el brazo, los dedos negros y cara de no haber dormido. Es Nacho "Tinta" Ferreyra, 22 años, y es el que dibuja "Los pibes del ciber", la tira de la pág. 24. Las cartas preguntan siempre lo mismo: quién es Pato, si la piba existe y por qué Don cobra la media hora como si fuera oro. Lo sentamos y le preguntamos todo.

¿DESDE CUÁNDO DIBUJÁS?

TINTA: Desde que me acuerdo. En la primaria llenaba los márgenes de los cuadernos con muñequitos y la maestra me los mandaba borrar. En la secundaria hacía tiras de los profesores y las vendía a diez centavos en el recreo. La de Química se agotó.

¿Y POR QUÉ "TINTA"?

TINTA: Porque tengo siempre los dedos negros de tinta china, no hay jabón que los saque. En el taller de historieta me volqué un frasco entero arriba de un trabajo práctico y ahí quedó. Mi vieja dice que parezco mecánico.

¿DE DÓNDE SALEN LOS PIBES DEL CIBER?

TINTA: De un ciber de verdad, el de la galería de mi barrio, donde me pasé el verano del 97 jugando en red. Ahí estaban todos: el gordito que llega primero con cualquier novedad, el flaco de anteojos que tiene un plan para todo, una piba que nos ganaba a todos y el dueño, que cerraba "en cinco minutos" desde hacía una hora.

¿ENTONCES PATO SOS VOS?

TINTA: Un poco. Yo también perdía siempre y también llegaba con la novedad antes que nadie, aunque no supiera ni para qué servía. Tincho es mi primo: cree en todas las estrategias, sobre todo en las que no funcionan.

¿Y DON?

TINTA: Don es todos los dueños de ciber de Capital juntos: pelado, bigote, el diario abierto en el mostrador y la frase "media hora es media hora". Cuando lo dibujé por primera vez, el de mi barrio se reconoció y me cobró la hora completa.

¿CÓMO LLEGASTE A LA REVISTA?

TINTA: Le dejé unas tiras a Ferraro en una carpeta de cartón. A la semana me llamó: "¿Vos jugás o sólo dibujás?". Las dos cosas, le dije. Así arrancó la tira, en el Nº 1.

> **"PATO SOY YO A LOS QUINCE: LA GORRA NO ME LA SACABA NI PARA DORMIR"**

LO QUE JUEGA TINTA



PARAPPA THE RAPPER · PLAY
"Parece recortado en papel. Me voló la cabeza."



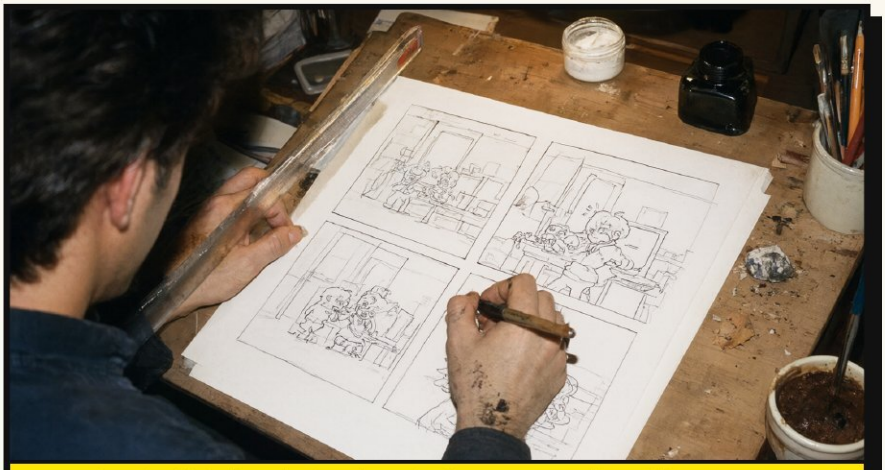
BANJO-KAZOOIE · 64
"Un dibujito animado que se maneja. Las caras son un golazo."



POKÉMON AZUL · GAME BOY
"150 bichos: un álbum de personajes. De ahí sale la tira de este mes."

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 Cómo nace un episodio día por día, los primeros bocetos de los pibes, la ficha de Tinta, sus consejos para los que dibujan y por qué Pato pierde siempre.

ENTREVISTA



Jueves a la noche, día de tinta: plumín, regla y pulso firme. Las cuatro viñetas del Ep. 5, una por una. El mate se enfría; la tira, no.

¿TE RECONOCEN EN EL CIBER?

TINTA: Nunca. Un sábado un pibe leía la revista al lado mío y le dijo al amigo que la tira estaba "medio bajón". No le dije nada. Esa semana Pato perdió otra vez, por las dudas.

¿POR QUÉ PATO PIERDE SIEMPRE?

TINTA: Porque si gana, se termina la tira. Pato es el que llega con la novedad: el Metal Gear japonés, ahora el Pokémon. Lo tiene antes que nadie y lo disfruta después que todos. Eso nos pasó a todos alguna vez.

¿LA PIBA TIENE NOMBRE?

TINTA: Todavía no. Va a decir cómo se llama cuando ella quiera, como en el ciber de verdad: la conocíamos como "la que nos ganaba". Y me llegan cartas de chicas que juran que son ellas. Todas tienen razón.

¿CÓMO ELEGÍS DE QUÉ SE TRATA CADA MES?

TINTA: Leo lo que escriben los chicos de la revista y pienso qué pasaría si llegara al ciber. El Metal Gear trajo la caja; este mes, Pato se aparece con el Pokémon que le trajo un primo de Miami y nadie entiende nada. Bueno, hasta que lo entienden.

¿QUÉ HISTORIETAS TE MARCARON?

TINTA: Las tiras del diario que recortaba mi viejo: Mafalda, Clemente, Inodoro Pereyra. Y el Dragon Ball de la tele, a la tarde: de ahí saqué las caras exageradas y los ojos que se salen cuando alguien se sorprende.

¿QUÉ DICEN EN TU CASA?

TINTA: Mi vieja recorta la tira y la pega en la heladera. Mi abuela pregunta cuándo voy a dibujar "algo serio". Le digo que Don es serio: cobra la media hora a horario.

ÚLTIMA: ¿QUÉ LE DECÍS AL PIBE QUE DIBUJA EN EL MARGEN DEL CUADERNO?

TINTA: ***¡QUE NO LO BORRE!*** **Que guarde todo, que dibuje lo que ve y que se anime a mostrarlo. Yo dejé una carpeta en una redacción y acá estoy.**

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Ignacio Ferreyra
EDAD	22 años
VIVE EN	Villa Crespo, en un PH con su vieja y su abuela
ESTUDIÓ	Tres años de taller de historieta, los sábados
HERRAMIENTAS	Plumín, pincel, tinta china y una goma que ya es un poroto
CONSOLA	Una Play que comparte con su hermano
POR EPISODIO	Cinco días y dos mates fríos
HINCHA DE	Ferro: "Le ganamos a Vélez y nos comimos cuatro de River. Así es Ferro"
LE MOLESTA	Que le digan que dibuja "monigotes"

ASÍ NACIERON LOS PIBES



PATO, 15
Gorra roja siempre. Llega primero con todo; gana nunca.

TINCHO, 15
Rulos y anteojos. Tiene un plan. El plan falla.

LA PIBA, 16
Camiseta celeste y blanca. La campeona del ciber.

DON, 55
Pelado y bigotudo. "Media hora es media hora."

5 CONSEJOS PARA EL QUE DIBUJA

1. **Llevá un cuaderno a todos lados.** En el colectivo hay más personajes que en cualquier juego.
2. **Copiá de la vida.** El ciber, el kiosco y la fila del banco son tu mejor escuela.
3. **Primero lápiz, después tinta.** El apuro mancha.
4. **Las manos son difíciles.** Dibujá las tuyas hasta que salgan.
5. **Terminá lo que empezás,** aunque no te guste. La próxima sale mejor.

CÓMO NACE UN EPISODIO · LA SEMANA DE TINTA

DÍA	QUÉ HACE	QUÉ SALE
LUNES	Lee las cartas y las notas del número	La idea, anotada en una servilleta del bar de la esquina
MARTES	Guion: cuatro viñetas, quién dice qué	El remate. Si no hace reír a Ferraro, vuelve a empezar
MIÉRCOLES	Lápiz en hoja grande, en el tablero	Los pibes, el ciber y Don, sin globos
JUEVES	Tinta china con plumín y pincel	Los dedos negros hasta el domingo
VIERNES	Hernán lo escanea y le pone color en la redacción	Los globos, en la página. Ana María corrige hasta los "¡¡¡"

HABLA "LA PIBA"

"Le escribí a la revista que la piba de la tira soy yo y Tinta me mandó saludos. Ahora en el ciber me dicen 'la de la tira'. No me molesta: les sigo ganando igual."

— Luciana G., 13 años, Avellaneda

LOS PIBES DEL CIBER

EP. 5: MONSTRUOS DE BOLSILLO

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









RANKING: LOS 10 BICHOS DE BOLSILLO DEL CIBER

Atrapados por Pato. Ninguno pelea, pero los anotó a todos.

1. La cucaracha de la máquina 3. Sale de noche.
2. El mouse sin bolita. No se mueve.
3. El chicle de abajo del escritorio. Pegajoso.
4. La mosca del verano pasado. Sigue ahí.
5. El gato del kiosco de al lado. No se deja.
6. La pelusa del ventilador. Evoluciona.
7. El caramelo perdido adentro del teclado.
8. El sobrino de Don. Viene a usar el teléfono.
9. El alfajor de Tincho. Desapareció.
10. Tincho, adentro de una caja. Muy raro.

MANUAL DE NEGOCIACIÓN FAMILIAR

COMO CONVENCER A TUS VIEJOS DE QUE NECESITÁS LA DREAMCAST

(QUE TODAVÍA NO SALIÓ)



Domingo, 21:30, en cualquier comedor: él tiene gráfico, puntero y discurso; ellos, milanesas y cero ganas. La hermanita ya eligió bando. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

Sega ya le puso fecha y precio: sale en Japón el 27 de noviembre. Vos ya la querés, aunque no la viste nunca, no la probó nadie del barrio y en EE.UU. ni siquiera tiene fecha. El problema no es Sega: son tus viejos. Acá van seis argumentos probados en la mesa del domingo, con la respuesta que vas a escuchar.

1 "ES EDUCATIVA"

Trae cable de teléfono para jugar en red y un CD, el Dream Passport, para conectarse. Decí "Internet" tres veces y "educativa" dos.

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"¿Y LA CUENTA DEL TELÉFONO LA PAGÁS VOS?"

2 "AHORRO DESDE AHORA"

En Japón cuesta 29.800 yenes, unos 220 dólares. Mostrá la alcancía con cara de inversor. Que se escuchen las monedas.

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"CON ESO PAGÁS LA CUOTA DEL COLEGIO."

3 "EL CONTROL ES MEJOR"

En el Tokyo Game Show dicen que el control es mejor que el de la 64. Tu vieja no sabe qué es la 64, pero "mejor" le suena bien.

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"¿Y EL JOYSTICK QUE TE COMPRÉ EN JULIO?"

4 "PEDIR NO CUESTA NADA"

Técnicamente, pedir algo que no existe es gratis. Pedila ahora: cuando llegue, el "sí" ya está firmado (ver abajo).

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"CUANDO SALGA, HABLAMOS." (ESO ES MEDIO SÍ.)

5 TOCALE LA NOSTALGIA

Es de Sega, la del erizo azul, y Sonic vuelve en 3D. Si tu viejo jugaba al Sonic en la Mega Drive del primo, ya es tuyo.

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"YO JUGABA AL METEGOL Y ERA FELIZ."

6 GANÁ TIEMPO

En EE.UU. no tiene precio ni fecha: Yuji Naka, el papá de Sonic, dice "septiembre del año que viene". Un año para portarte bien.

LO QUE TE VAN A CONTESTAR:
"¿UN AÑO PORTÁNDOTE BIEN? NO TE LA CREO."

LA CUENTA DEL AHORRO

Precios de Japón, 27/11. Al que te la traiga, sumale el pasaje.



La consola	¥29.800
Cada juego	¥5.800
Control extra	¥2.500
Memoria VMS	¥2.500
En dólares, la consola	US$220

Ahorrando $5 por semana: 44 semanas. Si además lavás el auto los domingos por $2: 32. Si lo lava tu hermano: 44 otra vez.

FRASES PROHIBIDAS

- "Todos mis amigos la tienen." *Todavía no salió: te descubren.*
- "La Play ya la tengo repodrida." *Te la venden al otro día.*
- "Es para hacer la tarea." *No.*
- "Kenji me la consigue más barata." *Kenji no hace milagros.*
- "Si no me la compran, me voy a lo de la abuela." *Allá hay milanesas: perdiste.*

CONTRATO FAMILIAR

Me comprometo a no llevarme ninguna a marzo, sacar la basura sin que me lo pidan, apagar a las 23 los días de semana y prestarle la Dreamcast a papá los domingos.

EL HIJO _____ MAMÁ _____ PAPÁ _____

FIN DE SEPTIEMBRE · PRINCIPIOS DE OCTUBRE

LA PLAY SE HACE DJ, Y ENIX TE HACE RICO



La caja japonesa.



La demo del fichín te lo enseña: las teclas y la bandeja.

¡TEMA OCULTO DE METAL GEAR! POSTA

BEATMANIA

KONAMI · PLAYSTATION · JAPÓN: 1/10

El fichín más jugado de Japón ya tiene su versión para la Play. Salió el jueves 1/10 y allá no se habla de otra cosa.

Es un **simulador de DJ**: los íconos caen por la pantalla y tenés que apretar el botón justo cuando llegan abajo. Si le errás, el tema suena con agujeros y todos se dan cuenta.

Hay un **controlador especial** de ASCII, con teclas y "bandeja" para hacer de disc-jockey. Con el joystick común se juega, pero no es lo mismo.

Y la yapa: un **tema oculto de Metal Gear Solid**.

FICHA
Konami · PlayStation · Música y ritmo · Japón: jueves 1/10 · Controlador de ASCII aparte

IDIOMA
■■□□□ Menús en japonés, pero la música no necesita traducción.

LA FIEBRE EN JAPÓN
El mueble de Beatmania 2nd Mix es el más jugado de los fichines japoneses (pág. 27), y en el JAMMA Show ya se vio el 3rd Mix.



El tablero: cada casillero, un negocio con su precio. Abajo a la derecha, la plata de cada uno.

ITADAKI STREET GORGEOUS KING



ENIX · PLAYSTATION · TABLERO

Un Estanciero a la japonesa: tirás el dado, comprás negocios, cobrás cuando otro cae en lo tuyo y especulás con acciones.

Lo increíble: es **el más vendido de la Play en Japón**, por arriba del Metal Gear Solid.

IDIOMA ■■■■□



Arthur, con su armadura, frente a un bicho de piedra.

CAPCOM GENERATION 2



CAPCOM · PLAYSTATION Y SATURN

El segundo tomo de la colección de Capcom: la saga **Makaimura**, la de Arthur, el caballero que queda en calzoncillos al primer golpe.

Difícil como en la galería. Salió el mismo día para las dos consolas, y el 3 sale el 15/10.

IDIOMA ■□□□□

RANKING SEMANAL PUBLICADO EL 10/10

LO MÁS VENDIDO DE LA PLAY EN JAPÓN

1	Itadaki Street Gorgeous King	Enix
2	Metal Gear Solid	Konami
3	Max 2	Atlus
4	Simulation RPG Tsukūru	ASCII
5	SD Gundam G Generation	
6	Pilot ni Narō!	Pack-In
7	XI [sai]	SCE
8	Hōshin Engi	
9	Blaze & Blade Busters	T&E
10	Namco Anthology 2	

TAMBIÉN SALIERON: Kamen Rider y Winning Post 3 (1/10); Silent Möbius: Case Titanic, Jikkyō American Baseball 2 y Exciting Bass, de Konami (8/10).

SE VIENE: Capcom Generation 3, Gang Way Monsters y Spectral Force 2, el 15/10.

SATURN: LA VIEJA GUARDIA

Con la Dreamcast a la vuelta de la esquina, en Japón la Saturn todavía tiene cuerda: estos salieron entre el 23/9 y el 1/10.



Charla y más charla con los personajes del animé.

NADESICO: THE BLANK OF 3 YEARS

SEGA · SATURN · ANIMÉ

La nave del dibujito, en un juego de Sega que entró cuarto en ventas. Sin japonés, mirás los dibujos.

IDIOMA ■■■■■



Batalla en 3D: arriba, la vida y la magia de Gracia.

SHINING FORCE III SCENARIO 3

SEGA · SATURN · ROL TÁCTICO

La tercera y última parte de Shining Force III. En EE.UU. salió sólo la primera: el final, por ahora, se juega en japonés.

IDIOMA ■■■■■



Velocímetro, horario y los metros que faltan para frenar.

DENSHA DE GO! EX

TAITO · SATURN · TRENES

Manejás un tren de verdad: respetás el horario y frenás justo en el andén. Suena aburrido. Probalo y después hablamos.

IDIOMA ■■□□□

CANCELADO

VIRTUA FIGHTER 3 PARA LA SATURN

Sega lo bajó: la consola no lo va a tener. Para jugarlo en casa, habrá que esperar la Dreamcast.

LO QUE SÍ SALIÓ: Suikoden (17/9), The King of Fighters Best Collection (1/10) y Gundam Gihren no Yabō (8/10). Y una señal: una revista japonesa de la Saturn pasa a llamarse "Dreamcast" el 6/11.

RANKING DE GAME MACHINE · 1 DE OCTUBRE

FICHÍN JAPONÉS

Lo que más se juega en los fichines de Japón, según la revista Game Machine. Cambió todo en dos semanas.



Virtua Striker 2 ver.98: rojos contra blancos, a mil.

SOUL CALIBUR: ya se pueden elegir Lizard Man y Siegfried, los dos secretos que se liberaban por tiempo. Son 14 personajes.

	SOFTWARE	MUEBLES
1	Virtua Striker 2 ver.98	Beatmania 2nd Mix
2	Street Fighter Zero 3	Time Crisis 2
3	King of Fighters '98	Techno Drive
4	Soul Calibur	The House of the Dead
5	Hyper Bishi Bashi Champ	Top Skater
6	Raiden Fighters Jet	Get Bass
7	Dynamite Cop 2	Sega Rally 2
8	Tekken 3	Panic Park
9	Super World Stadium 98	Daytona USA 2
10	Psychic Force 2012	Final Furlong

El 15/9 mandaba el KOF '98 y Virtua Striker era 4º. Ahora, fútbol primero. ¿Cuándo llega a Lavalle? Preguntale a la Reina.

JAMMA SHOW

TOKYO BIG SIGHT · 17 AL 20/9


Spikeout: piñas en la calle.


HOTD 2: dos zombis bajo un arco.


Gradius IV: bolas de fuego.

La estrella fue **Naomi**, la placa de Sega compatible con la Dreamcast: el nivel de la Model 3 a un tercio del precio. Sale a fines de noviembre, con 10 a 15 juegos el primer año y más de 20 empresas atrás (Capcom, Jaleco y Tecmo, entre otras).

Para Naomi vienen **House of the Dead 2**, **Blood Bullet** y, el año que viene, el **Dead or Alive 2** de Tecmo, con Kasumi, Bass y Ayane.

Además: Sega mostró **Spikeout** (acción 3D de AM2, hasta 4 jugadores) y The Ocean Hunter; Konami, **Gradius IV**, Beatmania 3rd Mix y Dance Dance Revolution; Capcom, Magical Tetris con Mickey; Midway, NFL Blitz 99 y CarnEvil. Seta presentó la Aleck 64, una placa basada en la 64. Eso sí: los salones chicos la pasan mal por la crisis.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Compro el control de Beatmania, el de las teclas y la bandeja. Pago bien. Facundo, 17. **963-2718**, Palermo.

Vendo Saturn japonesa con Shining Force III (los tres) y Densha de Go! EX. $180. Hernán, 21. **432-8851**, San Telmo.

Busco quien me preste el Final Fantasy Tactics para probar lo de las espadas (pág. 20). Lo devuelvo. Micaela, 15. **581-4437**, Almagro.

Canje Bomberman 64 por Forsaken 64, los dos con caja. Lautaro. **702-1964**, Villa Devoto.

Vendo Ridge Racer y Destruction Derby 2, originales, $20 cada uno. Pablo, 19. **866-3092**, Banfield.

Compro Pokémon Rojo o Azul americano. Que tenga la pila bien. Camila, 12. **543-7720**, Caballito.

Canje Itadaki Street japonés por cualquier juego en castellano. No entiendo nada. Ezequiel. **915-6043**, Flores.

Busco rival para el Hangtime del fichín de Once. Sábados, después del mediodía. Iván, 16. **374-1186**, Balvanera.

Vendo Súper Nintendo con Star Fox y Gradius III, dos joysticks. $90. Federico. **652-9817**, Ramos Mejía.

Compro Memory Card de la Play, hasta $12. Gonzalo, 14. **228-5574**, Liniers.

Vendo Tomba! americano, impecable, con manual. $30. Rodrigo, 13. **787-3301**, Saavedra.

Canje Duke Nukem 64 americano por Doom 64. Martín. **481-2290**, Lanús.

Busco el Pixel Manija Nº 1 con el póster, que me lo prestaron y lo tuve que devolver. Pago $3. Sol, 14. **259-6648**, Haedo.

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 4 · QUEJAS · NOVEDADES

POKÉMON NOS INVADIÓ EL BUZÓN

Octubre llegó con dos bolsas de cartero y una pregunta repetida: qué es ese Pokémon que todos los primos de Miami traen en la valija. También escribieron un papá que no sabe qué hacer con la Dreamcast, un millonario bajoneado, la primera chica que pregunta por Tinta y un lector con ojo de corrector que nos agarró en falta. Contestamos todo, con cariño y con chicana.



Lucía vacía la bolsa de octubre. De cada tres cartas, una pregunta por el Pokémon; la otra, por la Dreamcast.

MATÍAS K. · 15 AÑOS · LOMAS DEL MIRADOR

¿ROJO O AZUL?

Mi primo de Miami tiene el Pokémon y dice que es lo mejor del mundo. Me va a traer uno en diciembre. ¿Cuál le pido?

PM: Salió en EE.UU. el martes 29/9 a US$29,99 y vuela: hubo locales que recibieron seis de cada uno. Son casi iguales, pero para tener los 150 bichos hay que cambiar con alguien que tenga el otro. Pedí uno y conseguite un amigo con el otro. Review completa en las págs. 12-13.

AGUSTINA R. · 14 AÑOS · VILLA DEVOTO

¿QUIÉN ES TINTA?

Me encanta la tira. ¿Tinta es un pibe o un señor? ¿Me puede dibujar a mí en el ciber?

PM: Tiene 22 años y es más pibe que todos nosotros juntos. Este mes lo entrevistamos (págs. 22-23). Dibujarte no puede porque tiene la tira atrasada, pero te manda un saludo.

RODRIGO F. · 16 AÑOS · WILDE

LOS AGARRÉ EN FALTA

En el Nº 4 dijeron que Pokémon salía el lunes 28 y llegó a las tiendas el martes 29. ¿Se equivocaron o lo atrasaron?

PM: Un poco de las dos: el 28 era la fecha anunciada, pero a las tiendas llegó el 29. Y no fue el único: la Dreamcast y el Zelda japonés también se corrieron una semana. Fe de erratas completa en las págs. 4-5. Gracias, Rodrigo.

XIMENA L. · 15 AÑOS · LA PLATA

¿PARASITE EVE, SÍ O NO?

Vi las fotos y me muero por jugarlo. ¿Es un rol como el Final Fantasy VII? ¿Viene en castellano?

PM: En castellano, no: la americana está en inglés y llegó a las tiendas a fines de septiembre. Es de Square, pero es más una aventura que un rol, con Aya Brea a los tiros en la Nueva York navideña. Review con Puntaje Manija en las págs. 6-7.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Tincho salió de la caja?" **Lucas, 11, Burzaco.** Sí. Ahora quiere usarla de casita para atrapar bichos. Pág. 24.

PM: "¿La piba de la tira tiene nombre?" **Sol, 13, Castelar.** Preguntale a Tinta, en la pág. 23.

ROBERTO G. · 44 AÑOS · BARRACAS

CARTA DE UN PAPÁ PREOCUPADO

Mi hijo ya me pidió la Dreamcast, que según él sale en noviembre. ¿Cuánto cuesta y qué le digo?

PM: Estimado Roberto: en Japón sale el 27/11 a 29.800 yenes, unos 220 dólares; en EE.UU. todavía no tiene fecha ni precio. Qué decirle es cosa suya. Eso sí: en la pág. 25 le enseñamos a su hijo cómo convencerlo. Perdón.

LEANDRO P. · 17 AÑOS · NÚÑEZ

UN MILLONARIO BAJONEADO

Soy de River y ando mal. Por lo menos en la Play no pierdo nunca. ¿Me recomiendan algo para descargarme?

PM: El Tenchu en inglés: diez niveles para descargarte sin que nadie te vea (págs. 8-9). Boca va primero e invicto, con 24 puntos; River, 17º con 9. Pero el superclásico todavía no se jugó: hay esperanza. Poca.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿UN GAME BOY DE LA PLAY?

Un amigo dice que Sony saca una memory card con pantallita. ¿Es verdad o me está cargando?

PM: Es verdad: se llama PocketStation, tiene pantalla, parlante e infrarrojo, y sale en Japón el 23/12. Se lleva en el bolsillo con juegos chiquitos. Está en la guerra de las portátiles, pág. 15.

VALENTINA S. · 12 AÑOS · CÓRDOBA

¿Y EL ZELDA, CUÁNDO?

Mi hermano marca los días en el almanaque. ¿Cuándo sale de una vez?

PM: En Japón, el 21/11 (Nintendo lo atrasó una semana); en EE.UU. y Europa, el 23/11. El que lo reserva se lleva el cartucho dorado. Que tu hermano corrija el almanaque: págs. 4-5.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Kenji ya tiene la Dreamcast?" **Joaquín, 14, Rosario.** Todavía no salió, pero ya tiene lista de espera. Y la lista, lista de espera.

PM: "¿Don existe?" **Ariel, 15, Flores.** Dice Tinta que es todos los dueños de ciber juntos. El de tu barrio, seguro.

CORREO DE LECTORES

RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes. Las flechitas comparan con el ranking del Nº 4.

1	**TENCHU** Activision · PlayStation	era 3º	641 v.
2	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	era 1º	602 v.
3	**BANJO-KAZOOIE** Rare · Nintendo 64	era 2º	566 v.
4	**METAL GEAR SOLID** Konami · PlayStation (Japón)	Nuevo	524 v.
5	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	era 4º	497 v.
6	**SPYRO THE DRAGON** Insomniac · PlayStation	Nuevo	470 v.
7	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	era 5º	455 v.
8	**GRAN TURISMO** Polyphony · PlayStation	era 6º	431 v.
9	**WWF WAR ZONE** Iguana / Acclaim · PlayStation / N64	era 8º	380 v.
10	**PARASITE EVE** Square · PlayStation	Nuevo	344 v.

SE BAJARON: Tomba!, Final Fantasy VII y Mission: Impossible. **PEGÓ EL SALTO:** Tenchu, que llegó en inglés y se trepó a la punta. El Pokémon todavía no entra: los pocos que lo tienen no sueltan el Game Boy ni para votar.

DIBUJO DEL MES



CAMILA B. · 11 AÑOS · MAR DEL PLATA

"Así me imagino la redacción de Pixel Manija: Tinta dibujando, el director gritando por teléfono y una montaña de cartas hasta el techo." Fibras sobre hoja de carpeta. Le erró por poco: Ferraro grita, pero sin teléfono. Camila se lleva una remera de Pixel Manija y una tira original firmada por Tinta.

MENCIONES ESPECIALES

Tobías G., 10, Bahía Blanca: Tincho saliendo de la caja con moño.
Milagros P., 13, San Martín: una Dreamcast con alas.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 3

Sorteo del 22/9 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: el 3 de septiembre.



Peralta, a ciegas, saca el sobre de la Play. Hernán sostiene la caja; Ana María, la correctora, controla que no haga trampa.

LA PREGUNTA: ¿Qué día de septiembre sale Metal Gear Solid en Japón? El sorteo se hizo con todos los sobres correctos. Premios 2º al 5º: gentileza de Videoclub Estación Play.

1º	**LUCAS BENÍTEZ, 14**	Florencio Varela, Buenos Aires. Una PlayStation con dos joysticks y dos juegos.
2º	**ANTONELLA FERRARI, 15**	Rosario, Santa Fe. Un juego original.
3º	**NAHUEL CORREA, 13**	Cipolletti, Río Negro. Un juego original.
4º	**RAMIRO PAZ, 18**	Posadas, Misiones. Un juego original.
5º	**BELÉN ORTIZ, 12**	Godoy Cruz, Mendoza. Un juego original.

EL LLAMADO AL GANADOR · LUCAS B., 14, VARELA

"¿El 3 de septiembre? ¡Sí, eso puse yo! ¡Abuela, no cortes! ¡ABUELA! ¡Me gané la Play!"

PM: Atendió la abuela y casi nos corta: pensó que vendíamos enciclopedias. Lucas dice que el segundo joystick es para ella, "que juega mejor que yo al Crash". ¡Felicitaciones!



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 Videoclub Estación Play (Av. Rivadavia 5240, local 3, Caballito) con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

CONCURSO Nº 4: HOY, 16/10, ÚLTIMO DÍA PARA EL CUPÓN. SORTEO EL 20/10.
CONCURSO Nº 5: PÁG. 30.

¡LAS LEEMOS TODAS!

CORREO

PRÓXIMO NÚMERO

NOVIEMBRE 1998

Nº 6

NOVIEMBRE: LLEGAN LOS GIGANTES

Metal Gear en inglés, la cuenta regresiva de Zelda y la Dreamcast a punto de salir. El mes más cargado del año, en un solo número.

METAL GEAR SOLID — PLAYSTATION
La versión americana sale el 21/10: lo volvemos a jugar, ahora con el Codec en inglés.

ZELDA: OCARINA OF TIME — NINTENDO 64
Japón el 21/11, EE.UU. y Europa el 23/11, y el cartucho dorado para los que reservan.

CRASH BANDICOOT: WARPED — PLAYSTATION
La tercera de Crash llega a principios de noviembre. ¿Supera a las dos primeras?

GAME BOY COLOR — GAME BOY
Sale en Japón el 21/10 a ¥8.900, con Wario Land 2 y Tetris DX. La probamos.

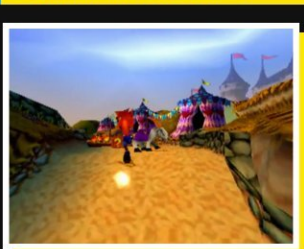
LA DREAMCAST, A PUNTO — DREAMCAST
Faltan días para el 27/11: los cinco juegos del lanzamiento, uno por uno.

Y ADEMÁS
Trucos salvadores, correo, el Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 4.

EN TU KIOSCO EN NOVIEMBRE



Zelda: Ocarina of Time: Link chico corre por un camino de tierra en la pradera de Hyrule. En Japón, el 21/11.



Crash Warped: Crash corre hacia un pueblo de carpas de colores.



Metal Gear Solid: alerta en Shadow Moses, con los guardias corriendo por la pasarela.

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA PLAYSTATION CON PARASITE EVE!

Quinto número, quinto concurso. Esta vez el premio grande es una Play con la aventura de Square adentro. Contestá bien esta pregunta y entrás al sorteo:

¿Cómo se llama la protagonista de Parasite Eve?
Pista: la respuesta está en la página 6.

1ER PREMIO
Una PlayStation con Dual Shock, memory card y Parasite Eve.



2º AL 5º PREMIO
Parasite Eve original, en sus dos CD.



RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 5

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 5 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 13/11/98. El sorteo se hace el 17/11/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 7. Válido para todo el país. No pueden participar empleados de la editorial ni sus familiares.

¿Y EL DEL Nº 4? ¡Hoy es el último día! Recibimos sobres hasta el 16/10/98, el sorteo es el 20/10 y los ganadores salen en el Nº 6. Los del Nº 3 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.**

¿TRABADO? ▪ ¿SIN VIDAS? ▪ ¿TE DUELE EL JEFE? GUARDIA LAS 24 HORAS

LÍNEA MANIJA

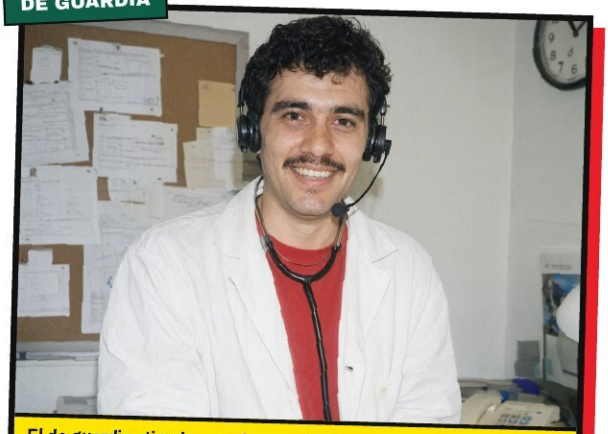
GUARDIA DE URGENCIAS PARA JUGADORES

¡SIN TURNO Y SIN SALA DE ESPERA! ATENCIÓN INMEDIATA



Tomi, 13, Villa Urquiza: "Tres días trabado en el mismo jefe. Llamé a la guardia y en dos minutos me dieron el alta".

DE GUARDIA



El de guardia atiende con el manual abierto: diagnóstico y receta por teléfono.

LLAMÁ YA ▪ DESDE TODO EL PAÍS — LOS 365 DÍAS · FERIADOS INCLUIDOS

0-600-777-6264

¿QUÉ TE DUELE?

MARCÁ LA TECLA Y TE ATENDEMOS

SÍNTOMA		CONSULTORIO
Quiero todas las armas en la Play	1	PLAYSTATION
Me falta un código de la 64	2	NINTENDO 64
La compu no me deja pasar	3	PC
Quiero lo nuevo de esta semana	4	TRUCOS DEL MES
Se me borró la partida	5	PASSWORDS
No paso del jefe (caso grave)	6	PASO A PASO
No sé qué comprar	7	LANZAMIENTOS
Descubrí un truco y lo quiero contar	8	DEJÁ TU TRUCO
Quiero votar mi juego favorito	9	RANKING
No escuché bien	*	REPETIR
Me perdí en el menú	0	MENÚ PRINCIPAL
Ya me curé	#	SALIR A JUGAR

RECETA DE LA SEMANA

OPCIÓN 4 · TRUCOS DEL MES

Rp/ **Tomba!** (PlayStation): armas extra. Empezá una partida nueva y, en la carga de los cerdos bailando, mantené R1 y apretá Select, →, ←, ↓, ×, ○, Start.

Final Fantasy Tactics: cómo clonar espadas en el negocio, dictado despacito y paso por paso.

Tomar con el joystick en la mano. Repetir las veces que haga falta.

DR. MANIJA

PARTE DE GUARDIA

LOS MÁS ATENDIDOS

1	Parasite Eve PLAYSTATION	¡ENTRÓ!
2	Tenchu PLAYSTATION · AMERICANO	¡ENTRÓ!
3	Pokémon Rojo y Azul GAME BOY · IMPORTADO	¡ENTRÓ!
4	Tomba! PLAYSTATION	SUBIÓ
5	Metal Gear Solid PLAYSTATION · JAPONÉS	BAJÓ
6	Spyro the Dragon PLAYSTATION	BAJÓ

PEDÍ PERMISO A TUS VIEJOS

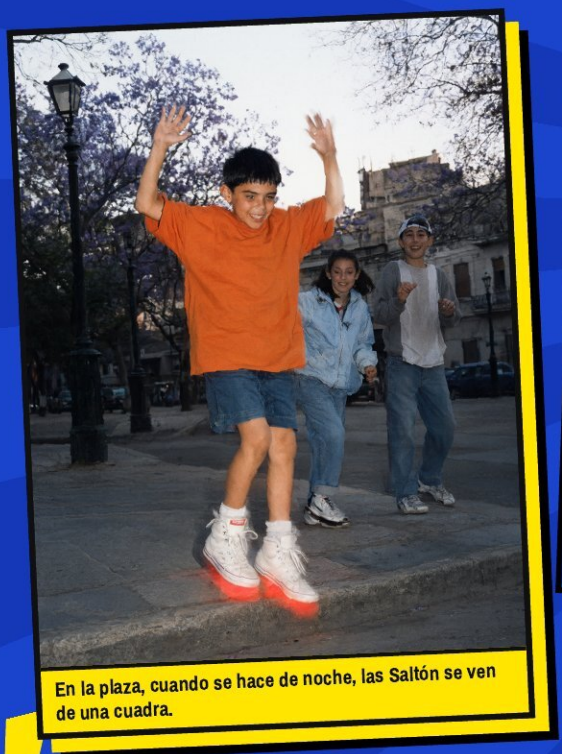
Costo del minuto: $0,98 + IVA desde teléfonos de línea de todo el país. Duración promedio de la llamada: 3 minutos. Servicio sólo para teléfonos con discado por tonos. Menores de 18 años: llamá con autorización de tus padres o de quien pague la cuenta del teléfono. El "Dr. Manija" no es médico: si te duele algo de verdad, andá al médico. Responsable: Ediciones Ciclón S.A., Av. Belgrano 1580, 4º "B" (1093) Capital Federal.

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

SALTÓN

LAS ZAPATILLAS QUE SE PRENDEN

CADA PASO, UN FLASH



En la plaza, cuando se hace de noche, las Saltón se ven de una cuadra.



Saltón Turbo: caña alta, suela transparente y luces rojas en el taco que se encienden con cada pisada. Pilas que no se cambian.

LA MÁS PEDIDA

SALTÓN TURBO

Botita blanca con paneles azules. Suela transparente con luces en el taco.

LUCES ROJAS · TALLES 34 AL 44

NUEVA

SALTÓN RAYO

Negra, de lona y gamuza, para el colegio y para el fin de semana.

LUCES VERDES · TALLES 34 AL 44

PARA LOS CHICOS

SALTÓN MINI

Con abrojo, para que no se te desaten en el recreo.

LUCES CELESTES · TALLES 27 AL 33

PROMO PISÁ FUERTE

Comprá tus Saltón, recortá la etiqueta de la caja y mandala en un sobre con tu nombre, edad, dirección y teléfono a **Promo Pisá Fuerte · Casilla de Correo 1952, (1000) Correo Central · Capital**.

Cada etiqueta es una chance. Y si en la plantilla de tu zapatilla aparece un rayo dibujado, **ganaste al instante** una mochila Saltón: canjeala en el negocio donde compraste.

Cuantas más etiquetas mandes, más chances tenés. El sorteo es el 15 de diciembre: a tiempo para estrenar la Game Boy en las vacaciones.



20

GAME BOY POCKET CON DOS JUEGOS

+ 200 MOCHILAS SALTÓN

En zapaterías y casas de deportes de todo el país. Promoción válida en todo el país del 16/10/98 al 30/11/98. Sorteo ante escribano público el 15/12/98; los ganadores serán notificados por teléfono y carta. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano de la etiqueta. Atención al consumidor: 0-800-444-7258. Saltón es una marca de Calzados del Oeste S.A. Imágenes ilustrativas.