32 páginas + póster de hyrule + trucos

¡LA LISTA PARA PAPÁ NOEL!

PIXEL MANIJA

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

AÑO 1 · Nº 6 · NOVIEMBRE 1998 · ARGENTINA · $2,90

PÓSTER GIGANTE

HYRULE: EL MUNDO DE ZELDA EN DOS PÁGINAS

¡GANADORES DEL CONCURSO! ¿TE LLEVASTE LA PLAY CON SPYRO?

ESPECIAL PLAYSTATION:

CRASH BANDICOOT: WARPED

La tercera de Crash, con viajes en el tiempo. Lo jugamos y le pusimos nota

N64 AL PALO:

F-ZERO X · GAME BOY COLOR

La de colores sale en EE.UU. el 18/11

PC MASTER:

GRIM FANDANGO · HALF-LIFE

Half-Life ya está terminado: cuándo llega

LINK EN HYRULE

ASÍ SE VE EN LA NINTENDO 64



Link de chico, en el campo de Hyrule, con el castillo al fondo

De grande y a caballo, cruzando el campo al atardecer

BOMBAZO: METAL GEAR SOLID EN INGLÉS

QUÉ CAMBIA CONTRA LA JAPONESA + BRAVE FENCER MUSASHI

LO QUE SE VIENE:

¡LA DREAMCAST SALE EL 27/11!

Qué juegos quedan para el día uno



TRUCOS SALVADORES

Códigos para la Play, la 64 y la PC, todos probados

ENTREVISTA:

"LA KIOSQUERA"

Doña Marta, 61, sabe quién se lleva la Pixel Manija cada mes

¡YA FALTA POCO!

ESPECIAL ZELDA: LA CUENTA REGRESIVA

OCARINA OF TIME

JAPÓN 21/11 · EE.UU. LA SEMANA DEL 23/11

El cartucho dorado, las reservas y todo lo que se sabe antes de que salga. Sin puntaje: todavía no lo jugó nadie

TIRA CÓMICA:

LOS PIBES DEL CIBER

Episodio 6: la cuenta regresiva y la carta a Papá Noel

HUMOR ARGENTO:

LO QUE PEDISTE PARA NAVIDAD

...y lo que te van a regalar

IMPORTACIÓN LOCA

Los juegos de la Game Boy Color, R4 y el fichín japonés

+ Correo y ganadores del concurso

$2,90

9 771998 060019 · 00006

VIDEOJUEGOS ▪ PLAY · 64 · PC · GAME BOY

BELGRANO · A MEDIA CUADRA DE JURAMENTO

PULSÁ START

SELECT

START

VIDEOJUEGOS · BELGRANO

COMPRAR · RESERVAR · CANJEAR

© 1998 PULSÁ START VIDEOJUEGOS · INSERT COIN PARA CONTINUAR

¡ABRIMOS LOS DOMINGOS!



La vidriera de diciembre ya está armada: los pibes de la galería se la saben de memoria.

LISTA DE RESERVAS

RESERVÁ TU ZELDA

Ocarina of Time sale en EE.UU. la semana del 23/11. Dejá una seña y sos de los primeros en llevártelo a casa.

¿EL CARTUCHO DORADO?
Allá ya cerraron las reservas. No te vamos a prometer lo que nadie puede prometer.

SEÑA $20

También reservá: Tomb Raider III (Play) y Half-Life (PC), los dos para fin de mes.



YA LLEGARON DE EE.UU.



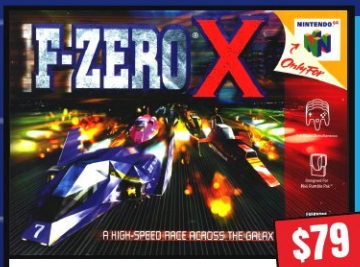
$69

CRASH WARPED
PLAYSTATION · SALIÓ EL 3/11
Crash corre por un pueblito medieval: la tercera, con viajes en el tiempo.



$69

BRAVE FENCER MUSASHI
PLAYSTATION · SALIÓ EL 12/11
Musashi a los sablazos en el bosque. Trae la demo de Final Fantasy VIII.



$79

F-ZERO X
NINTENDO 64 · SALIÓ EL 27/10
La caja americana. La carrera más rápida de la 64, ahora en casa.

TAMBIÉN EN EL LOCAL

Metal Gear Solid	PLAY · EN INGLÉS · 2 CD	$79
Xenogears	PLAY	$75
Twisted Metal III	PLAY	$65
WCW/nWo Revenge	NINTENDO 64	$79
Grim Fandango	PC · CD-ROM	$59

EL BUZÓN DE PAPÁ NOEL

Escribí tu lista y dejala en el buzón del local. Tus viejos pasan, la pagan y vos no te enterás de nada hasta el 24. Envolvemos gratis y aceptamos tarjeta: hasta 3 cuotas sin interés.

GAME BOY COLOR

Sale en EE.UU. el 18/11, con Tetris DX. Encargala: te avisamos apenas llega.



PULSÁ START VIDEOJUEGOS

Galería Cabildo · Av. Cabildo 2280, local 14 (planta baja)
Belgrano · Capital

Tel. 784-3391

CANJE Y USADOS

Traé tu juego en caja y con manual: lo tomamos como parte de pago. Probamos todo en el mostrador.

LUNES A SÁBADO: 10 A 21 HS
DOMINGOS DE DIC.: 11 A 20 HS
PROBÁ ANTES DE LLEVAR

Precios en pesos vigentes en noviembre de 1998, sujetos a stock y a la llegada de cada envío. Reservas con seña, que se descuenta del precio final. Cuotas sin interés con tarjetas seleccionadas. Las marcas citadas pertenecen a sus dueños.

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 NOTICIAS
Sega Rally 2 y Blue Stinger se van a enero, Game Boy Color en EE.UU., la locura Pokémon y el Rumorómetro

6 ESPECIAL PLAYSTATION: CRASH WARPED
La tercera de Crash, en review con Puntaje Manija

8 ESPECIAL PLAYSTATION: METAL GEAR EN INGLÉS
Qué cambia contra la japonesa + Brave Fencer Musashi en review

10 ESPECIAL ZELDA: OCARINA OF TIME
Todo lo que se sabe antes del 21/11: cartucho dorado, reservas y qué trae

12 N64 AL PALO
F-Zero X en review y la Game Boy Color con sus juegos japoneses

14 LO QUE SE VIENE
El lanzamiento de la Dreamcast, Sonic Adventure y el calendario de fin de año

16 PÓSTER GIGANTE
Hyrule: el mundo de Zelda: Ocarina of Time

18 PC MASTER
Grim Fandango en review, Half-Life terminado y lo que salió

20 TRUCOS SALVADORES
Códigos probados para la Play, la 64 y la PC

22 ENTREVISTA
La kiosquera: Doña Marta, 61, de Caballito

24 TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber: la cuenta regresiva de Zelda

25 HUMOR ARGENTO
Lo que pediste para Navidad y lo que te van a regalar

26 IMPORTACIÓN LOCA
Game Boy Color, R4, la Dreamcast que llega, Saturn y el fichín japonés

28 CORREO DE LECTORES
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 4

30 PRÓXIMO NÚMERO
Adelanto del Nº 7, concurso Nº 6 y staff

LA REDACCIÓN, DÍA DE CIERRE



Lunes 16, día de cierre: Diego tacha otro día en el almanaque de la redacción. Lucía ceba, Pablo todavía festeja lo de Boca y Martín no puede creer que falte una semana.

EDITORIAL

INVICTOS Y ANSIOSOS

Boca no pierde, Zelda está a la vuelta de la esquina y en la redacción ya hay un almanaque lleno de cruces rojas.

Noviembre llegó con calor y con almanaque en la pared: en la redacción tachamos con fibra roja los días que faltan para Zelda. El sábado 21 sale en Japón y en EE.UU. llega la semana del 23. Esta revista está en tu kiosco desde el viernes 20, así que cuando la leas, en Tokio ya van a estar haciendo la cola. Todo lo que se sabe está en la **pág. 10** (sin puntaje: todavía no lo jugó nadie) y Hyrule entero, en el póster de la **pág. 16**.

En la cancha, la cosa está así: Boca de Bianchi sigue puntero e invicto con 37 puntos, después de ganarle a Talleres sobre la hora, y Gimnasia lo corre a seis. ¿River? Anda 19º, mejor no preguntar. El superclásico del 25 de octubre en el Monumental fue un 0-0 de esos que no se le desean a nadie: Diego dice que fue "táctico" y Martín jura que se durmió en el entretiempo. Bielsa, mientras tanto, arma su lista y convoca en enero.

¡YA CERRÓ!

CONCURSO Nº 5: los sobres se recibieron hasta el viernes 13/11. El sorteo es el martes 17 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 7. ¡Gracias por la montaña de cartas!

¿Y la carta a Papá Noel? Ya la escribimos entre todos: la Dreamcast (sale en Japón el 27/11), la Game Boy Color, Crash Warped y Metal Gear en inglés, que según Konami vendió 350.000 en el primer fin de semana en EE.UU. Lo que pedís vos y lo que te van a regalar de verdad, en la **pág. 25**.

Los ganadores del concurso Nº 4 (la respuesta era Sparx) están en las **págs. 28 y 29**, y hay concurso nuevo en la **pág. 30**.

Y si te sobra un rato, el Festival de Mar del Plata va del 12 al 21. Nosotros vamos a estar haciendo otra cola. Nos vemos en diciembre.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR



La Dreamcast: ¥29.800 en Japón, unos US$221. Ya es precio oficial, no "se calcula".



Sega Rally 2: el auto azul encara una curva de tierra, con el público al costado del camino. Se baja del lanzamiento.

LA NOTICIA DEL MES · SEGA · DREAMCAST

LA DREAMCAST LLEGA CON CUATRO Y SIN EL RALLY

Sega Rally 2 era la carta brava del 27 de noviembre. Ya no: el 5/11 Sega confirmó que se va al 14 de enero. Y Blue Stinger, también.

El 3 y el 5 de noviembre, Sega Muse avisó a las casas de juegos de Japón y después lo confirmó: **Sega Rally 2** pasa del 27/11 al **14/1/99**, porque el sistema para jugar en red tarda más de lo previsto, y **Blue Stinger**, que iba el 3/12, también se muda al 14/1. El 6/10 eran cinco juegos para el día uno; ahora quedan cuatro, a ¥5.800 cada uno (los vemos de cerca en la **pág. 14**).

Y no es lo único. Las preventas arrancaron el 20/10 y el 23/10 Sega reconoció que el chip de video, el **PowerVR2 de NEC**, rindió menos de lo esperado: no va a haber tantas consolas para el lanzamiento, así que primero se atienden las reservas. Irimajiri, el presidente de Sega, dice que la demanda inicial de 50.000 unidades está asegurada y que llegan al **millón a marzo del 99**. Fe no le falta.

Lo del rally ya venía raro: el 19/10 estaba en fecha, después fuera de fecha y otra vez en fecha. Al final, afuera. Los que reservaron la consola para correr en tierra, a esperar a enero con el Virtua Fighter.

EL DÍA UNO, 27/11

VIRTUA FIGHTER 3TB	¥5.800
GODZILLA GENERATIONS	¥5.800
JULY	¥5.800
PEN PEN TRIICELON	¥5.800
~~SEGA RALLY 2~~	14/1
~~BLUE STINGER~~	14/1



Blue Stinger: el muchacho de remera azul corre por un pasillo de metal.



En Japón, la tarjeta para navegar se compra en el almacén de la esquina.

DREAMCAST · EN RED

INTERNET CON TARJETA

La Dreamcast trae módem de **33,6 kbps** y conectarse cuesta **¥5 por minuto**, sin cuota mensual, con unos 200 puntos de acceso.

Para los pibes sin tarjeta de crédito, se paga con tarjetas prepagas de **¥2.000 y ¥5.000** que van a vender 5.000 negocios. Sega espera que se conecte entre el 30 y el 40 % de los compradores. Acá, con lo que sale el pulso... ni lo pensemos.



La Game Boy Color amarilla, con Game & Watch Gallery 2 en la pantalla.

NINTENDO · EE.UU. · 18/11

GAME BOY COLOR: LOS YANQUIS LA TIENEN ANTES

Nintendo of America la adelantó: sale el miércoles **18 de noviembre**, a **US$79,95**, y ya no junto con Zelda. Japón la tiene desde el 21/10 (**págs. 12 y 13**).

Game & Watch Gallery 2 y Tetris DX	18/11
Pocket Bomberman	23/11
Zelda: Link's Awakening DX	14/12



Tetris DX: el Marathon, en color.



Pocket Bomberman: bombas entre ladrillos.



Pokémon Rojo: "Go! Squirtle!", y la tortuga sale a pelear contra un Rattata.

NINTENDO · GAME BOY · EE.UU.

POKÉMON: FIEBRE YANQUI

¡RÉCORD PORTÁTIL!

Rojo y Azul salieron allá el 28/9 y en dos semanas vendieron **más de 200.000 copias**: dicen que es el juego portátil que más rápido se vendió en la historia.

La serie de TV va por 115 canales y en Nueva York, el martes 27/10, le ganó en rating a los programas de la mañana de las grandes cadenas. Hasta el 20/11 pasan repeticiones y un especial, "Pikachu's Goodbye"; los capítulos nuevos vuelven el 29/12. Y el 17/11 llegan los juguetes, con fiesta en una juguetería de Nueva York y cinco escarabajos Volkswagen disfrazados de Pikachu.

POKÉMON EN NÚMEROS

+200.000
copias en EE.UU. en dos semanas

115 canales
pasan la serie en Norteamérica

2/11
llegó Pokémon Pikachu, la mascota con podómetro

+1 millón
Amarillo, en Japón

¿Y ACÁ? La serie sigue sin darse en la Argentina y el cartucho, sólo de importación. Paciencia, entrenadores.



Play

CANCELADO EN SATURN

Resident Evil 2 en la Play: Leon en un callejón de Raccoon City, con zombies cerca.

CAPCOM · SATURN

RESIDENT EVIL 2, CHAU SATURN

El 21/10 Capcom lo hizo oficial: no hay **Resident Evil 2 para Saturn**. Se pasa a la Dreamcast, donde ya prepara Code: Veronica para abril del 99 en adelante. Tampoco va a haber Street Fighter Zero 3 en Saturn. Los saturneros, de luto.



Play

R4: a fondo detrás de un auto blanco, con un avión que cruza el cielo.

NAMCO · PLAYSTATION · JAPÓN

R4 TIENE FECHA: 3 DE DICIEMBRE

El Ridge Racer Type 4 sale en Japón el 3/12, el mismo día que salieron todos los Ridge Racer. Trae un segundo disco con el **Ridge Racer original a 60 cuadros**. Todo, en el calendario de la **pág. 15**.

BREVES

LA PLAY VUELA EN EE.UU.
En septiembre, con el precio de US$129, vendió más de 385.000 consolas: el 66 % del mercado, según Sony.

US$140 MILLONES
La campaña más cara de Sony, con Crash, Lara y Sweet Tooth. Hasta en el desfile de Macy's.

POCKET, MÁS BARATA
En Japón la Game Boy Pocket baja a ¥3.800 desde el 14/11. En EE.UU., Nintendo no la toca.

PSYGNOSIS ACHICA
Cierra su estudio de Manchester y despide 75 personas.

STAR WARS, AL CINE
El tráiler del Episodio I llega a los cines yanquis el 20/11. LucasArts y Nintendo firmaron por cinco años.

GANADORES
Los del concurso Nº 4, en las **págs. 28 y 29**. Y el Nº 6, en la **pág. 30**.

FE DE ERRATAS
Las fechas se mueven y nosotros, atrás. Corregimos:

SONIC ADVENTURE
Sale en Japón el **23/12**, no el ~~17/12~~. Lo confirmó Sega el 5/11.

GAME BOY COLOR EN EE.UU.
Sale el **18/11**, no el ~~20/11~~, y sin Wario Land 2, que quedó "a confirmar".

HALF-LIFE
No salió en octubre: Sierra lo terminó el 10/11 y sale para Acción de Gracias. El 70 % del Rumorómetro del Nº 4, a la basura.

NEO GEO POCKET
Salió en Japón a fines de octubre. El día justo ni las revistas se ponen de acuerdo.

RUMORÓMETRO
Lo que se dice en la galería.

Final Fantasy VIII sale en Japón el 11/2/99
Lo dijo Square: cuatro discos, ¥7.800.
100%

Sony y Toshiba arman la PlayStation 2
Lo dice un diario económico japonés. Sony, ni mu.
45%

Interplay, a la venta
Se dice en EE.UU. Nadie lo firma.
30%

SiN, en las casas a mediados de noviembre
Ya está terminado. La fecha de tiendas baila según quién la diga.
60%

¡LO JUGAMOS!

NAUGHTY DOG · SONY · VERSIÓN DE EE.UU.

CRASH BANDICOOT: WARPED ¡VIAJE EN EL TIEMPO!

EN ESTE ESPECIAL

6 CRASH BANDICOOT: WARPED
8 METAL GEAR SOLID EN INGLÉS
9 BRAVE FENCER MUSASHI
9 TAMBIÉN SALIERON



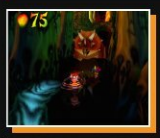
SALIÓ EL 3/11 EN EE.UU.

REVIEW CON PUNTAJE MANIJA

¡COCO TAMBIEN JUEGA!

Coco, la hermana de Crash, arriba de un tigre por la Gran Muralla china. Abajo a la derecha corre el reloj: es la contrarreloj del nivel, que se juega después.

UN PASAJE A CADA ÉPOCA



ERA JURÁSICA
Dinosaurios de verdad: un triceratops te corre por la selva.



BAJO EL MAR
Las ruinas hundidas de la Atlántida, con tanque de buceo.



TUMBAS Y PALACIOS
Pasillos con jeroglíficos, trampas y alfombras voladoras.



EL FUTURO
Una ciudad de neón, con cintas y robots.



EDAD MEDIA
Carpas de feria, castillos y puentes de madera que se caen.

Los niveles se abren de a cinco por sala. Ganale al jefe y se abre el siguiente.

Llegó el 3 de noviembre a las bateas yanquis y lo exprimimos hasta el último cristal. Es el mejor Crash de los tres. Así de simple.

El marsupial de **Naughty Dog** se manda su tercera aventura y esta vez el problema es el calendario. **Cortex** volvió con un socio nuevo, **Uka Uka**, la máscara mala, mellizo de **Aku Aku**, y entre los dos quieren juntar los **cristales** desparramados por la historia.

Para eso, una máquina del tiempo. Crash y su hermana **Coco** tienen que llegar primero: entrás a cada época desde una sala con portales y no parás de saltar, girar y romper cajas.

Lo de siempre, pero mejor: más colorido, más rápido y con un montón de vehículos nuevos.

LO QUE HAY QUE JUNTAR

CRISTALES	Uno por nivel. Sin todos, no hay final.
GEMAS	Rompé todas las cajas del nivel. Hay de colores, escondidas.
RELIQUIAS	Contrarreloj: zafiro, oro o platino, según lo rápido que vayas.



Una de las salas de la máquina del tiempo: desde acá se entra a cada época y a cada nivel.

MÁS GOLPES

Cada jefe que tirás te regala un poder: el **doble salto**, el **giro** que te hace planear, la **bazuca de frutas**. Al final Crash anda armado hasta los dientes.

PARA LOS QUE LO TERMINAN

Después de cada nivel vuelve el reloj: si corrés contra el tiempo, ganás **reliquias**. Con las cajas, las gemas y las reliquias, el 100 % es para pocos.

EL FAN NÚMERO UNO

Sony buscó en EE.UU. al "fan más grande del mundo" de Crash: ganó Joey Wilson, de 14 años, de Georgia, y se llevó un viaje a ver a Naughty Dog.

SIGUE EN LA PÁG. 7 ›

CRASH BANDICOOT: WARPED

NAUGHTY DOG | SONY | PLATAFORMAS 3D | 1 JUGADOR | 1 CD

¡EL MEJOR DE LOS TRES!



Carrera en moto por la ruta, de noche. Abajo a la izquierda, el puesto: vas octavo y hay que llegar primero.



Coco en moto de agua entre islas, minas y un barco pirata. Atrás, una roca con la cara de Cortex.



En biplano sobre el campo, a la caza de los aviones enemigos. Arriba a la derecha, las vidas que te quedan.

AL VOLANTE

La gran novedad son los vehículos. Corrés en **moto** contra otros pilotos, hacés **combates aéreos** en biplano, Coco pilotea la **moto de agua** y se sube a un **tigre**, y Crash bucea con tanque y minisubmarino. Ninguno es relleno: todos tienen su gracia.



Un jefe en el espacio: a los tiros contra la nave de N. Gin, que tiene su nombre arriba a la izquierda.

LOS JEFES

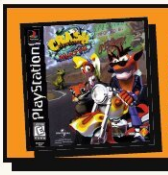
Cada sala termina con un jefe, y cada uno es un juego distinto: uno es en una arena con leones, otro una batalla espacial. Ninguno es muy difícil, pero son de lo más lindo del disco.

LO BUENO

- Gráficos de lo mejor de la Play.
- Vehículos para todos los gustos.
- Coco jugable.

LO MALO

- Si vas derecho al final, dura poco.
- Jefes fáciles.



YA SALIÓ EN EE.UU.

3 DE NOVIEMBRE

La caja americana: Crash en moto, con Coco y el tigre.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Naughty Dog
EDITA	Sony
GÉNERO	Plataformas 3D
SOPORTE	1 CD
JUGADORES	1
SALIDA	3/11/98 (EE.UU.)
EUROPA	Sin fecha todavía
VEHÍCULOS	Moto, moto de agua, biplano, tigre y minisubmarino
NOVEDAD	Coco, jugable por primera vez

¿Y EN EL RESTO DEL MUNDO?

JAPÓN Crash 3 sale el **17/12** y es de los primeros compatibles con la **PocketStation**, la memory card con pantallita de Sony.

EUROPA Ni Sony ni nadie dio fecha. Si lo querés ya, es la americana: preguntá en las galerías de Florida.

GRÁFICOS	95
SONIDO	88
JUGABILIDAD	93
DIVERSIÓN	94

93

PUNTAJE MANIJA

SALTÁ, GIRÁ, ROMPÉ TODO. COMPRALO.

TE LO AVISAMOS

¿Te acordás de la **demo escondida en el Spyro**? En el Nº 4 te contamos cómo abrirla: Coco en moto de agua por un nivel en el mar.

Bueno: ese nivel está entero en el juego, y es la foto del medio de arriba.

PLATA PARA TIRAR AL TECHO

Sony arrancó su campaña más cara, **US$140 millones**, con Crash, Lara Croft y Sweet Tooth, el payaso del Twisted Metal. Hasta tiene avisos en el desfile de Macy's de Acción de Gracias.

¡AHORA EN INGLÉS!

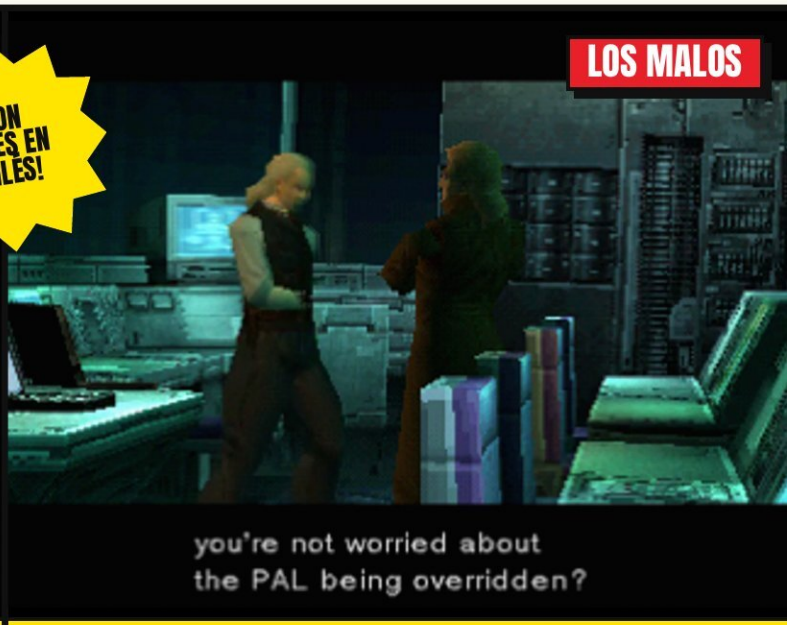
KONAMI · VERSIÓN AMERICANA

METAL GEAR SOLID: ¡AHORA SE ENTIENDE!

JAPONESA Nº 4	AMERICANA Nº 6
96	97
sin entender un kanji	con cada palabra



El Codec, ahora en inglés: el coronel Campbell, en la misma 140.85, te avisa que despegaron dos F-16. En el Nº 4 te lo traducía Kenji.



Los terroristas de FOXHOUND hablan del "PAL", el código de seguridad del arma nuclear. En japonés era puro misterio; en inglés, se entiende la trama.

CARA A CARA

	JAPONESA	AMERICANA
SALIDA	3/9/98, Japón	20/10/98, EE.UU.
TEXTOS	Japonés	Inglés
VOCES	Japonés	Inglés
SOPORTE	2 CD	2 CD
EUROPA	Recién en 1999	
PUNTAJE MANIJA	96	97

Lo demás es igual: Shadow Moses, la caja de cartón, el radar, los jefes y la 140.85 de Campbell.



LA CAJA AMERICANA

Blanca, con el logo rojo de Metal Gear y la franja negra de PlayStation al costado. Dos CD, como la japonesa.

En el Nº 4 le pusimos 96 a la japonesa. Ahora llegó la de EE.UU. y la jugamos de nuevo, entera. Sí, de nuevo.

Te habíamos dicho que salía el 22/10 y se adelantó: empezó a llegar a las tiendas yanquis el **martes 20 de octubre**. **Konami** dice que vendió **350.000** en el primer fin de semana, y Sony lo banca como el juego que vende consolas para las Fiestas.

US$8 M
la campaña: tele, revistas y muestras en las tiendas

3º
en alquileres de EE.UU. en su segunda semana

LOS JEFES, EN INGLÉS



Arriba a la izquierda, la barra de vida y el nombre de cada jefe. Ahora además entendés lo que te dicen antes de cada pelea, y eso cambia todo.



Lucía con la japonesa y Diego con la americana, una al lado de la otra. Ganó la que se entiende.

¿Y SI YA TENÉS LA JAPONESA?

El juego es el mismo: si la terminaste, ya sabés todo lo que pasa. Pero las charlas del Codec son media aventura, y en japonés te perdías los chistes, las pistas y las vueltas de la historia. Si la jugaste a ciegas, esta te la vas a comer de nuevo.

Si todavía no lo tenés, no lo dudes: esta es la que hay que comprar.

97 PUNTAJE MANIJA · VERSIÓN AMERICANA

LA OBRA MAESTRA, AHORA CON SUBTÍTULOS.



El Steam Knight, un caballero a vapor, sale a romper todo por las calles del pueblo. Arriba a la izquierda, su nombre y su energía.

¡TRAE LA DEMO DEL FF VIII!

REVIEW · VERSIÓN DE EE.UU.

BRAVE FENCER MUSASHI

SQUARE · ELECTRONIC ARTS · ACCIÓN Y AVENTURA · 1 CD + DEMO

Square deja los menús por un rato y se tira a la acción. Salió en EE.UU. el jueves 12/11 y cuesta unos US$40.

Una princesa invoca a un espadachín legendario para que salve su reino y le cae **Musashi**: un pibe petiso, calentón y con dos espadas. Lo hizo gente del equipo del **FF VII**, y mezcla plataformas, acertijos y un poco de RPG.



Musashi recién llegado: "¿Qué quieren? ¡Déjenme volver a casa!". Todo, en inglés.

ROBALE AL ENEMIGO

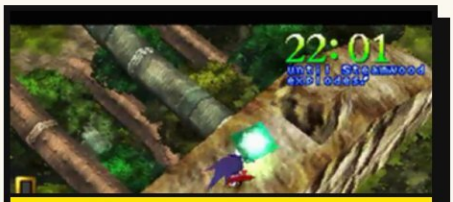
Con la espada **Fusion** le chupás la habilidad a un bicho y la usás vos: abajo a la derecha dice cuál tenés (Gunshot, Javelin...). La otra, **Lumina**, la de la leyenda, hay que despertarla.

DÍA Y NOCHE

El reloj corre: hay días, horas, negocios que cierran y un Musashi que se cansa y tiene que dormir.

JEFES GRANDOTES

Cada tanto aparece uno enorme, como el caballero a vapor de la foto de arriba, que es de los primeros. Mirá cómo se mueve antes de tirarte encima.



Contrarreloj en el bosque: arriba a la derecha, lo que falta para que explote Steamwood.

GRÁFICOS	86
SONIDO	85
JUGABILIDAD	84
DIVERSIÓN	87

86
PUNTAJE MANIJA

SIMPÁTICO Y DISTINTO. Y LA YAPA VALE ORO.

LA YAPA: FINAL FANTASY VIII



La caja trae un CD aparte con la **demo jugable del FF VIII, en inglés**. En Japón sale el 11/2/99, en cuatro CD y a ¥7.800; en EE.UU., sin fecha.

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · OCTUBRE Y NOVIEMBRE 98

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



90

XENOGEARS

SQUARE · 2 CD · EE.UU. FINES DE OCTUBRE

El RPG de Square con robots gigantes, los "Gears", y una historia de esas que no terminan más. Para los que quedaron con hambre del FF VII.

COMPRALO TRANQUILO



84

MEDIEVIL

SONY · EE.UU. FINES DE OCTUBRE

Un caballero esqueleto sale de la tumba a pelear contra zombis y calabazas. Terror con humor, bien inglés.

COMPRALO TRANQUILO



76

COOL BOARDERS 3

989 STUDIOS · IDOL MINDS · FINES DE OCTUBRE

Cambió de equipo: ahora lo hace Idol Minds. Bajadas, trucos y saltos con puntaje. Más de lo mismo, pero bien hecho.

SI TE GUSTA LA NIEVE



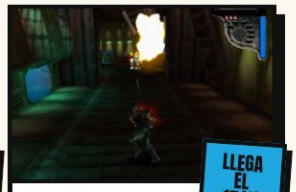
72

TWISTED METAL III

989 STUDIOS · EE.UU. 11/11

12 autos nuevos, misiles nuevos (de velocidad, de lluvia, un mortero teledirigido) y música de Rob Zombie. El 2 nos gustaba más.

SÓLO PARA FANÁTICOS



LLEGA EL 17/11

APOCALYPSE

ACTIVISION · EE.UU. 17/11

Acción a los tiros con Bruce Willis de protagonista. Llega un día después de nuestro cierre: no lo jugamos entero.

LA NOTA, EN EL Nº 7

SE VIENE · NINTENDO · NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

CUÁNDO Y CUÁNTO	
JAPÓN	SÁB. 21/11 ¥6.800
EE.UU.	LUN. 23/11 US$69,95
EUROPA	SIN FECHA
CARTUCHO	256 MEGABITS



Link, ya grande, a caballo por la pradera, con las murallas del castillo al fondo. Abajo a la derecha, el mapa te marca por dónde andás.

Faltan días. El sábado 21 sale en Japón y la semana del 23 en EE.UU. el juego que tiene a medio mundo comiéndose las uñas. Acá nadie lo jugó todavía, así que no hay puntaje: hay todo lo que se sabe al cierre y capturas para que te vayas haciendo la película.

En Japón ya lo tratan como **el mejor juego de todos los tiempos**. Nosotros, el **Puntaje Manija** se lo ponemos cuando lo juguemos.

¿SALVA A LA 64?

Para GameSpot, en Japón Zelda es "la última esperanza de la 64": si no anda allá, "podría ser el fin de la máquina". En EE.UU., en cambio, calculan que va a vender el doble o el triple.

LA CHICA DE LA TELE

En Japón ya pasan el aviso: una chica juega y reacciona a cada escena. Acá no lo vamos a ver, pero esas caras las vamos a poner todos el día que enchufemos el cartucho.

Nosotros, tranquilos: cuando lo juguemos, te decimos.

S/P Sin puntaje: todavía no salió. La review, en el Nº 7.

HABLA MIYAMOTO

"QUIERO QUE SIENTAN QUE VISITAN UN LUGAR LLAMADO HYRULE"

SHIGERU MIYAMOTO, EN UNA ENTREVISTA DEL 9/11



Según el papá de Mario, el Mario 64 usaba cerca del 60 % de la potencia de la 64. Zelda usa **alrededor del 90 %**. Con eso te decimos todo.

HYRULE EN TU PARED

El póster gigante de Zelda, en el medio de la revista: págs. 16 y 17.



La princesa Zelda, cara a cara con Link, le da una carta: "te va a servir", le dice.



Abrir un cofre sigue siendo una fiesta. Arriba, el hada que te acompaña.

ESPECIAL ZELDA · LO QUE TRAE Y LO QUE MUEVE

FIEBRE DE ORO

325.000 RESERVAS EN EE.UU.



Link, de pibe, cruza la pradera a pie: escudo a la espalda, cielo azul y un árbol solo en la loma. Arriba, los corazones de vida.

EL CARTUCHO DORADO

325.000
RESERVAS EN EE.UU.

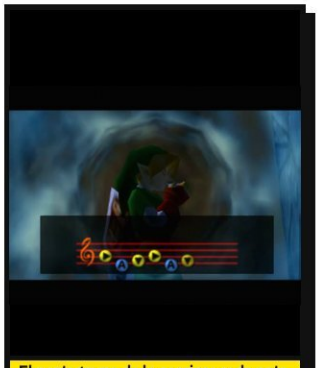
2 MILLONES
LA META EN EE.UU. A FIN DE AÑO

El cartucho dorado se consigue **reservando**, y ya no hay más: las tiendas de EE.UU. cerraron las reservas y un comercio agotó los dorados enseguida. Nintendo anunció las 325.000 el 16/11. En algunos locales se reservaba desde el 24/10, y Electronics Boutique encima regalaba remera y mapa.

Peter Main, de Nintendo of America, no se achica: ***"será el juego más vendido de 1998 en cualquier plataforma, por amplio margen, y sólo estará 39 días en venta".***

LO QUE YA SE SABE QUE TRAE

- **La ocarina:** no es de adorno. Se toca con el botón A y los botones C del joystick, nota por nota.
- **Pesca:** la prensa japonesa ya jugó una versión de prueba y cuenta que hay un minijuego de pesca que usa el **Rumble Pak**: sentís el pique en la mano.
- **256 megabits:** el cartucho más grande que tuvo la 64 hasta hoy.
- **Figuritas:** en EE.UU. salen con el juego unas figuras de Link, Zelda y Ganon.
- **Hyrule:** pradera para cruzar a pie o a caballo, pueblos con gente, cuevas con bichos y cofres.



El pentagrama de la ocarina: cada nota es un botón, la A o una C.

LA CAMPAÑA

Nintendo pone **US$10 millones** en publicidad. El tráiler pasa en **11.000 cines** de EE.UU. con esta pregunta:

"WILST YE SOAR, OR WILST YE SUCK?"

Algo así como "¿vas a volar o vas a ser un queso?", en inglés antiguo. Encima hay **novela oficial** (de Sybex, escrita por Jason R. Rich), una **cacería del tesoro** en Nueva York el 9/11 y una **cena con Miyamoto** en San Francisco el 12/11.

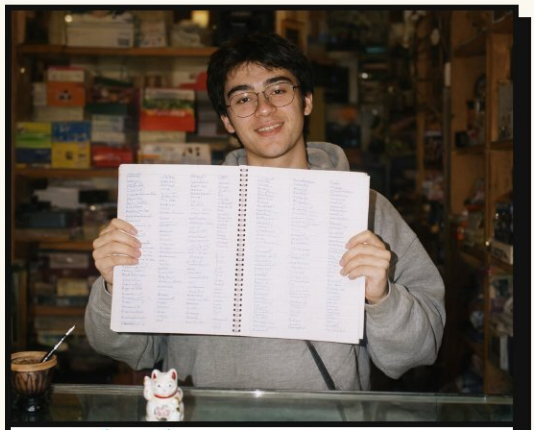
Y desde el 24/10 hay **demos para probar** en las tiendas de EE.UU. Envidia total.



Link toca la ocarina; abajo, la nota que va sonando.



Una araña gigante en la cueva, con el hada volando cerca.



¿Y ACÁ, CUÁNDO?

Kenji Takeda, el de Importados Daruma (galería de Florida), ya tiene una lista de espera de dos hojas. "La japonesa la traigo en valija apenas salga. La americana, después", nos dijo. Las fechas, a confirmar.

Y EN LA GAME BOY COLOR

JAPÓN 12/12 · ¥3.500

Link's Awakening DX: el Zelda de la Game Boy vuelve en colores, con ropa de colores para Link, mazmorras nuevas y compatibilidad con la impresora de Game Boy. En EE.UU., el 14/12.

OCARINA OF TIME

REVIEW · NINTENDO · NINTENDO 64 · SALIÓ EN EE.UU.

F-ZERO X

30 NAVES EN PISTA

En el Nº 3 le metimos 91 a la japonesa. El martes 27/10 la versión americana llegó a las tiendas de EE.UU., y ya no hace falta pelearse con el japonés. Le volvimos a dar hasta que se nos durmieron los pulgares.



Primero de 30 en una recta colgada sobre la ciudad, a 1081 km/h. A la izquierda, las caras de los primeros cinco; arriba, la barra de energía.

La vuelta de F-Zero, aquel del Súper, ahora en 3D. Son **30 naves en pista** al mismo tiempo y todo corre a **60 cuadros por segundo**: ni un tironcito, aunque tengas medio pelotón pegado al alerón.

Tres copas, **Jack**, **Queen** y **King**, y una secreta para el que las gane todas.

EL TURBO TE COBRA

La gracia está en la energía: el turbo te la gasta. Si abusás, llegás primero... o no llegás. Y como las pistas se retuercen en el aire y en algunos tramos no hay baranda, cada curva es un examen.

¿Hay que tenerlo? Si te gustó el Wipeout de la Play, este es primo hermano, pero en cartucho y más rápido.

27/10	14/7	60	3+1
SALIÓ EN EE.UU.	SALIÓ EN JAPÓN	CUADROS POR SEGUNDO	COPAS, UNA SECRETA

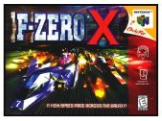


Tercero y pasando: dos rivales adelante, a 866 km/h.


Living de Diego: en cada curva, el cuerpo se va solo para el costado.

FICHA

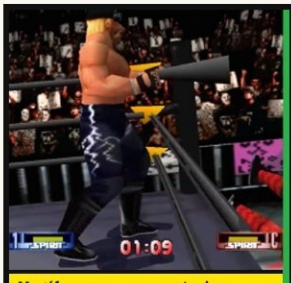
DESARROLLA	Nintendo EAD
EDITA	Nintendo
GÉNERO	Carreras futuristas
SALIÓ	EE.UU. 27/10 · Japón 14/7
EN JAPÓN	¥5.800
EN EL Nº 3	91, la japonesa



GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	10
DIVERSIÓN	9

91

LA AMERICANA, EL MISMO COHETE



Megáfono en mano, contra las cuerdas.

TAMBIÉN SALIÓ

WCW/NWO REVENGE

THQ. Salió el mismo martes que F-Zero X y se fue derecho al **1º puesto de los alquileres** de EE.UU.: US$379.680 en la semana al 8/11. Lucha libre con ring, tribuna llena y piñas de las que duelen.

EE.UU. 27/10 · THQ

MINI PUNTAJE **80**


Un bicho gigante en la loma, con la mira encima.

TAMBIÉN SALIÓ

BODY HARVEST

DMA/Midway. Acción en 3D con **insectos gigantes** por todos lados y vos abajo, en un camioncito, con la mira lista. Raro, largo y con mucho para recorrer.

EE.UU. FIN DE OCT. · MIDWAY

MINI PUNTAJE **76**

NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR · LO NUEVO

RECIEN LLEGADOS

GAME BOY AHORA EN COLOR



El guante empuja la pelota por un piso a cuadros.

HASBRO · EE.UU. · 16/11

GLOVER

Un guante con vida propia y una pelota que no se puede perder: a empujarla por pisos a cuadros, columnas y plataformas. Llegó a las tiendas de EE.UU. el mismo día de nuestro cierre, a **US$59,95**; en PC sale US$39,95.

PUNTAJE EN Nº 7



Bajando la montaña con tres rivales adelante.

MIDWAY · EE.UU. · 12/11

TWISTED EDGE

Extreme Snowboarding. Midway lo despachó el 12/11: tabla, nieve, montañas y carreras cuesta abajo contra otros tablistas. Llegó con la revista cerrada: la review completa, el mes que viene.

PUNTAJE EN Nº 7

LA 64 MANDA EN EL VIDEOCLUB

RANKING DE ALQUILERES DE EE.UU. (VSDA) · EL 1° DE CADA SEMANA

SEMANA	NÚMERO 1	DETRÁS
Al 18/10	WWF War Zone (N64)	2° NFL Blitz · 3° Madden 99
Al 25/10	NFL Blitz (N64)	US$279.240 en la semana
Al 8/11	WCW/nWo Revenge	US$379.680 · 4° Metal Gear Solid

Los tres primeros del 18/10 son todos de la 64. Metal Gear, el de la Play, en las págs. 8 y 9.

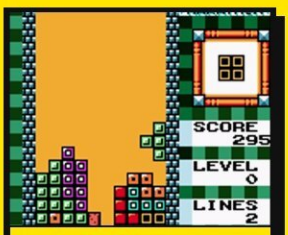
GAME BOY COLOR · JAPÓN · DESDE EL 21/10

LA GAME BOY SE PINTÓ



Amarilla y violeta transparente: dos de los seis colores.

- **¥8.900** en Japón, en seis colores.
- Algo más grande que la Pocket; pantalla un poco más chica pero **más nítida**, y sin rueda de contraste.
- **Infrarrojo** arriba: a 5 cm se pasan datos o se canjean Pokémon sin cable.
- **32 KB de RAM** (cuatro veces más) y 16 KB de video.
- Los juegos "sólo color" vienen en **cartucho negro** y no andan en la Game Boy común.
- La roja, dicen, es más bien un **rosa fuerte de los 80**.



Tetris DX, modo Marathon, en colores.

Tetris DX (¥3.500, igual que Wario Land 2) suma Marathon, Ultra, 40 Lines y partida contra la máquina. Se fueron las melodías rusas.

En EE.UU., Midway promete NFL Blitz, Mortal Kombat 4 y Rampage World Tour para el lanzamiento. La Pocket baja a ¥3.800 en Japón desde el 14/11.

EE.UU. 18/11 · US$79,95 MÁS EN PÁG. 26

EL ALMANAQUE DE LA 64

10/11	NFL Quarterback Club '99 (EE.UU., despachado)
18/11	Game Boy Color (EE.UU., con Tetris DX y Game & Watch Gallery 2)
21/11	Zelda: Ocarina of Time (Japón, ¥6.800)
23/11	Zelda, la semana del 23 (EE.UU., US$69,95)
23/11	Pocket Bomberman (Game Boy Color, EE.UU.)
30/11	NBA Jam '99 y NHL Breakaway '99 (EE.UU.)
6/12	Banjo-Kazooie (Japón)
7/12	Star Wars: Rogue Squadron (EE.UU., US$59,99)
12/12	Pikachu Genki Dechu (Japón, con micrófono, ¥9.800)
18/12	Mario Party (Japón, ¥5.800)
Princ. 99	Smash Brothers (Japón: Mario, Link, Pikachu, Samus, Fox y más)

EXPANSION PAK: LUNES 24/11

4 MB más de memoria para la 64, a US$30. Trae un cupón de US$5 para Turok 2 o Rogue Squadron, que lo usan para la alta resolución.

MÁS LEJOS, EN EL 99

Castlevania 64: sólo dos personajes para elegir, uno es Reinhardt Schneider. **Hybrid Heaven** (Konami), en marzo. **Snowboard Kids 2**, primer trimestre en EE.UU. **Banjo-Tooie**: Rare dice que no antes de fin del 99.

LucasArts y Nintendo firmaron por cinco años: viene Star Wars: Episodio I para la 64 y la Game Boy Color. La película, "en mayo".

OJO: Wario Land 2 ya no figura en la lista de lanzamiento de la Game Boy Color en EE.UU.: queda a confirmar. **Y TUROK 2**, sin fecha firme al cierre (ver pág. 15).

DREAMCAST

EL DÍA D ES EL 21/11

JAPÓN · VIERNES 27 DE NOVIEMBRE · ¥29.800

Cuatro juegos, módem adentro y un control que en el Tokyo Game Show dejó a todos contentos. Esto es lo que se llevan los japoneses que reservaron la suya.



La Dreamcast con su joystick y, a la derecha, el VMS: la memoria con pantallita que en EE.UU. se va a llamar VMU.

LOS CUATRO DEL DÍA UNO · ¥5.800 CADA UNO



Pai contra Jeffry, en la playa.

VIRTUA FIGHTER 3TB

SEGA · PELEA

El que más prometió en el Tokyo Game Show: muy cerca del fichín. Trae un disco con una muestra del RPG secreto de Yu Suzuki, el "Project Berkley", que se presenta el 20/12.



Godzilla en primer plano, con el radar de la ciudad arriba.

GODZILLA GENERATIONS

ACCIÓN · MONSTRUOS

Manejás al bicho y la ciudad paga los platos rotos. En el show fue la decepción: lentísimo. Ojalá lo hayan apurado.



July: una chica de uniforme escolar y un diálogo en japonés.

JULY

AVENTURA

Una aventura con mucho, mucho texto en japonés: para los que importamos, un ladrillo. En el show tampoco convenció.



Pen Pen: un pingüino violeta se tira de panza por la pista.

PEN PEN TRIICELON

CARRERAS

Carreras de pingüinos que corren, se deslizan y nadan. Colorido y simpático, pero en el show no levantó a nadie.



De noche, entre patrulleros y aros: Sonic corre por la ciudad.

SEGA · SONIC TEAM · JAPÓN 23/12

SONIC ADVENTURE: CASI PARA NAVIDAD

No llega al 27/11: sale el **23/12**. Fue lo mejor del Tokyo Game Show y ahora se sabe más: hay una ciudad, **Station Square**, con gente que camina por la calle, y Sonic puede agarrar los papeles que vuelan.

Sega jura que **todos los niveles** van a 60 cuadros. Y el 16/11 el Sonic Team soltó seis películas tipo aviso, una por personaje.



Speed Highway: el erizo baja por la pared de un edificio.

LOS "CHAOS"

Criaturitas que se guardan en el VMS para entrenarlas. Una mascota virtual adentro del juego.

QUÉ TRAE Y QUÉ ES APARTE

Consola y 1 joystick	Sí
Módem de 33,6 kbps	Sí
Dream Passport (para navegar)	Sí
Cable A/V estéreo, modular y de luz	Sí
VMS	**¥2.500**
Joystick extra	**¥2.500**
Teclado	**¥4.500**
Volante o Arcade Stick	**¥5.800**

El Puru Puru Pack (vibración) y la VGA Box, en 1999.

LO QUE VIENE DESPUÉS DEL 27/11 (JAPÓN)

23/12 Sonic Adventure, Seventh Cross, Evolution y Tetris 4D (¥4.800)

14/1 Sega Rally 2, Blue Stinger y Sengoku Turb

FEBRERO Get Bass (con caña de pescar) y Aero Dancing

MARZO Buggy Heat, Cool Boarders y Puyo Puyoon

PRIMAVERA Power Stone, Psychic Force 2012, Grandia II

ABRIL EN ADELANTE Resident Evil: Code: Veronica

¿Y EN EE.UU.? Sin fecha ni precio: 1999. En el Gamers Day de San Francisco (5/11) la prensa sólo pudo jugar el Virtua Fighter 3tb. Sega of America ya tiene 12 empresas firmadas, entre ellas Capcom, Konami y Midway.

FIN DE AÑO

EL CALENDARIO DE LAS FIESTAS

NOVIEMBRE · DICIEMBRE · QUÉ SALE Y CUÁNDO

Lara, Half-Life, el nuevo Ridge Racer, Turok y un pueblo con niebla: lo que se viene para cerrar el 98, con fechas, para que la carta a Papá Noel salga sin tachones.

¡TODO CON FECHA!



Diciembre en Buenos Aires: carta a Papá Noel con ventilador, arbolito y lista larga.

TOMB RAIDER III — EIDOS · PLAYSTATION



Lara, pistola en mano, en la pantalla de presentación.

La versión de PlayStation quedó terminada el **12/11** y llega a las tiendas yanquis antes de Acción de Gracias.

Eidos tira la casa por la ventana: colectivos forrados con Lara, murales gigantes y avisos en Los Expedientes X y Friends. Y al que lo reserva, remera y stickers.

En Japón lo edita **Enix**, la de Dragon Quest.

HALF-LIFE — VALVE · SIERRA · PC



Un helicóptero sobre el cañadón, y vos con la metra.

Terminado el martes **10/11**: sale para Acción de Gracias. Hasta **32 jugadores** en red y un arma que escupe bichos que persiguen al blanco. Va sobre el motor de Quake II. Más, en la **pág. 18**.

R4 — NAMCO · PLAY · JAPÓN



R4: a fondo entre edificios.

Un **segundo disco** con el Ridge Racer original a 60 cuadros y demos de Tekken 3 y Klonoa. Usa la **PocketStation** (guardás autos) y el JogCon, el volantito de Namco.

TUROK 2 — ACCLAIM · N64



Turok 2: un bicho de ojos rojos, a los tiros.

Acclaim no dio fecha firme. Lo que sí: con el **Expansion Pak** (sale el 24/11 a US$30) se juega en alta resolución, y la caja trae un cupón de US$5 para comprarlo.

SILENT HILL — KONAMI · PLAY



Un hombre camina solo por un pueblo tapado de niebla.

Konami lo mostró en el Tokyo Game Show y entró en la lista de lo mejor del show de GameSpot, que elogió la cámara. Para las fiestas no llega: **1999**.

EL ALMANAQUE DE LAS FIESTAS

FECHAS DE SALIDA CONOCIDAS AL 16/11

NOVIEMBRE		DICIEMBRE		Y PARA EL ARBOLITO	
18	Game Boy Color, EE.UU.	3	R4, Japón	18	Mario Party, Japón
21	Zelda: Ocarina of Time, Japón	6	Banjo-Kazooie, Japón	23	Sonic Adventure, Japón
23	Zelda, EE.UU., esa semana (págs. 10 y 11)	7	Star Wars: Rogue Squadron, EE.UU.	Dic.	Lunar: Silver Star Story, EE.UU.
24	Expansion Pak y Bust A Groove, EE.UU.	12	Zelda DX para Game Boy Color, Japón	14/1	Sega Rally 2, Japón
27	Dreamcast, Japón (pág. 14)	14	Zelda DX, EE.UU.	11/2	Final Fantasy VIII, Japón
Fin	Half-Life, EE.UU., para Acción de Gracias	17	Ehrgeiz y Crash 3 (PocketStation), Japón	1999	Silent Hill y Smash Brothers

BIENVENIDOS

ZELDA: OCARINA OF TIME · LA CUENTA REGRESIVA

PÓSTER GIGANTE

NINTENDO 64 · NINTENDO — LA GRAN LLANURA

CAMPO DE HYRULE



Link chico sale corriendo por el campo: al fondo, el castillo y una montaña con un anillo de humo.

JAPÓN 21/11 · EE.UU. 23/11 · 256 MEGABITS

Es el patio de atrás de todo el juego: del campo salen los caminos al rancho, al pueblo, al castillo y a la montaña.

Abajo a la derecha, el mapita te marca dónde estás. Arriba, los botones C con lo que tenés a mano.

¡SALE EL SÁBADO 21!

PARA PERDERSE UN RATO LARGO

POSTAL Nº 2 — RANCHO



Malon, la del rancho, le canta a Link la canción que compuso su mamá.

LON LON el rancho

Vacas, caballos y una piba que canta. Las canciones se aprenden de oído y después se tocan con la ocarina.

MÚSICA DE CAMPO

16/11 CIERRE — 20/11 ESTE NÚMERO — SÁB. 21/11 JAPÓN

POSTAL Nº 3 — EL PUEBLO



Link levanta una gallina en el pueblo: arriba dice "Throw", o sea, revolear.

GALLINAS sueltas

Casi todo lo que ves se puede agarrar, levantar o revolear. Las gallinas también. Tratalas bien, por las dudas.

OJO CON EL GALLINERO

POSTAL Nº 4 — EL MERCADO



"Happy Mask Shop": el dueño de la tienda de máscaras te recibe con una sonrisa enorme.

MÁSCARAS la tienda

En el mercado del castillo hay negocios de todo tipo. Éste es el más raro: el vendedor sonríe siempre igual.

UNA SONRISA MEDIO RARA

SE JUEGA EN LA 64



NINTENDO 64

NINTENDO — CARTUCHO

LA CITA

JAPÓN 21/11 · ¥6.800 · EE.UU. 23/11 · US$69,95

Europa, sin fecha. En EE.UU. ya hay 325.000 reservas y el cartucho dorado de la preventa no se consigue más.

A HYRULE

PALABRA DE MIYAMOTO En una entrevista del 9/11 lo dijo así: *"Quiero que sientan que visitan un lugar llamado Hyrule"*. Y tiró un dato para los fierreros: el **MARIO 64** usaba cerca del **60 %** de la potencia de la 64; **ZELDA**, alrededor del **90 %**. Acá van las postales del viaje.

POSTAL Nº 5 — **EL CASTILLO**



La plaza del mercado, empedrada y llena de gente que pasea y baila.

EL MERCADO

Al pie del castillo hay una ciudad con vida propia: gente que charla, chicos que juegan y negocios abiertos.

UN PUEBLO CON VIDA

NINTENDO 64 · NINTENDO — **DE CHICO Y DE GRANDE**

LINK A CABALLO



Link de grande arriba de Epona: cada zanahoria de arriba es un pique del caballo.

LINK CHICO **LINK GRANDE** **EPONA**

Lo que Nintendo ya mostró: hay **dos Link**, uno chico y uno grande, y el grande sale a galopar por el campo.

Ojo: los piques no son infinitos, así que no los gastes todos de una.

¡CON CABALLO PROPIO!

¡AL TROTE, EPONA!

LUN. 23/11 EE.UU. — **Nº 7** LA REVIEW — **12/12** ZELDA DX

POSTAL Nº 6 — **HYRULE FIELD**



De noche, el cartel de "Hyrule Field" y Link solo en medio de la oscuridad.

DE NOCHE el campo

En Hyrule pasan las horas: el campo se pone oscuro y la cosa cambia. Llevá el escudo a mano.

CUANDO BAJA EL SOL

POSTAL Nº 7 — **LA COMPAÑERA**



Navi brilla arriba de Link, que lleva el escudo de Hyrule.

NAVI el hada

BOTÓN Z **APUNTA Y AVISA**

Va pegada a Link: se cuelga de lo que mirás para que apuntes y te tira datos cuando hacen falta. Al principio parece pesada; después no la largás más.

POSTAL Nº 8 — **PRIMERA PERSONA**



La gomera, en primera persona.

LA GOMERA

APUNTÁ **BOTÓN C**

Cuando la sacás, la cámara se pone en los ojos de Link y apuntás vos. Para los que se criaron con el Goldeneye.

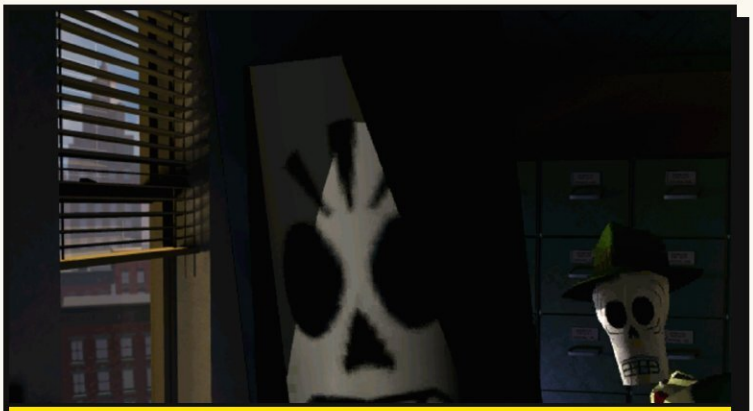
RESEÑA · LUCASARTS · WINDOWS

GRIM FANDANGO

UN LABURO DE MORIRSE

¡DESDE EL MÁS ALLÁ!

La aventura nueva de LucasArts llegó a las casas de EE.UU. a fines de octubre. La jugamos hasta las cuatro de la mañana y acá va el Puntaje Manija.



De noche en el Departamento de la Muerte: dos calaveras, un sombrero y la luz que se cuela por la persiana.



Un demonio naranja enorme, de mameluco, en el taller. Manny lo mira desde abajo.

FICHA

HACE	LucasArts
GÉNERO	Aventura
SALIÓ	Fines de oct., EE.UU.

GRÁFICOS	9
SONIDO	10
JUGABILIDAD	8
DIVERSIÓN	10

93
PUNTAJE MANIJA

PARA MORIRSE DE RISA



Con la guadaña, en un bar de los vivos.

Manny Calavera trabaja en el **Departamento de la Muerte**: es una especie de agente de viajes que lleva a los recién difuntos a la tierra de los muertos. Al que fue bueno en vida le toca un viaje de lujo; al resto, a pata. Y a Manny no le tocan nunca los clientes buenos.

Se maneja con el teclado o con el joystick, sin flechita en pantalla: Manny gira la cabeza hacia lo que se puede agarrar o mirar. Los fondos están dibujados y los personajes son en 3D, y la mezcla queda bárbara.

Lo mejor son los diálogos y la música, con jazz de película vieja. Lo flojo: algún acertijo que te tiene dando vueltas un buen rato. Como en toda aventura de LucasArts, nadie se muere... porque ya están todos muertos.

Consejo manija: hablá con todos y probá todas las respuestas. Las mejores pistas (y los mejores chistes) están escondidos en las charlas.

4 años dura el viaje de cada alma hasta el descanso final. Manny les vende el pasaje.

TAMBIÉN SALIERON · OCTUBRE A PLENO

¡ROBOTS!



Adentro del robot: el arma ocupa media pantalla.

MONOLITH · 16/10

SHOGO

Mobile Armor Division: tiros en primera persona con robots gigantes al estilo dibujito japonés.

82 PUNTAJE MANIJA

Lo hacen los mismos del Get Medieval y está en las casas de EE.UU. desde el 16/10. Hay misiones a pie y misiones arriba del robot, y ahí la cosa explota de verdad. Para los que se pasaron el Quake II y quieren algo con más fierro. Con placa 3D se ve bárbaro.

ROBOTS, TIROS Y ANIMÉ

INTERPLAY / BLACK ISLE · FINES DE OCT.

FALLOUT 2

La segunda parte del juego de rol del desierto después de la guerra atómica. Se despachó el 26/10, llegó a las casas de EE.UU. a fines de octubre y tuvo **fiesta de lanzamiento el 30/10** en Costa Mesa.

Combates por turnos, un mundo enorme y decisiones que cambian la historia. Ojo: es largo y no perdona. Para los que juegan con un cuaderno al lado.

Si te gustó el primero, acá tenés más de todo: más pueblos, más gente para charlar y más formas de meterte en líos.

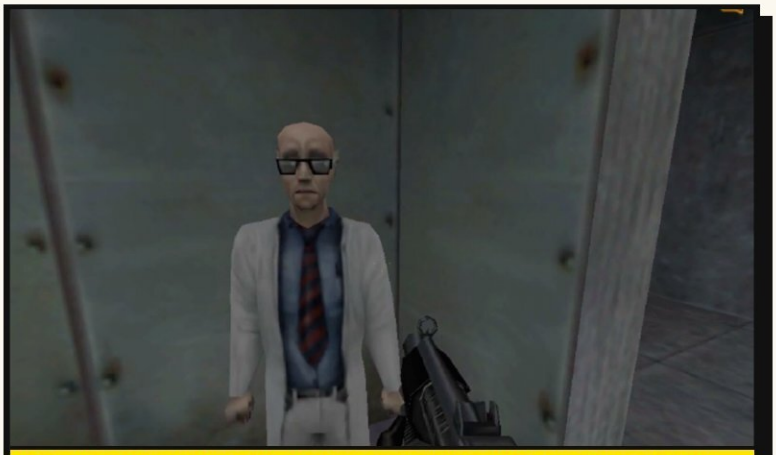
90 PUNTAJE MANIJA

ROL DEL FIN DEL MUNDO

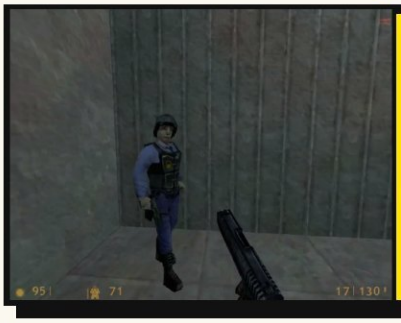
RADAR PC · SE VIENE, SIN PUNTAJE: TODAVÍA NO SALIÓ

HALF-LIFE: ¡TERMINADO!

¡YA ES "GOLD"!



Un científico de guardapolvo y anteojos te mira de frente. Vos, con la ametralladora en la mano.



Un guardia de seguridad, de casco y chaleco, en un pasillo de la base.

LO QUE TRAE (LO JUGÓ GAMESPOT)

- **Hasta 32 jugadores** en red o por Internet, con servidor dedicado para Windows.
- Armas nuevas: **gauss gun**, ballesta, lanzacohetes guiado con láser y un arma viva que escupe bichos que persiguen al blanco.
- Es el primer juego con sonido **A3D 2.0**.

Ahora sí: Sierra dio por terminado el Half-Life el **martes 10/11**. En la jerga, el juego "salió gold": ya está la copia maestra y lo que falta es fabricar las cajas. Llega a las casas de EE.UU. **para el Día de Acción de Gracias**, que allá cae el 26/11.

Lo hace Valve sobre el motor del Quake II, aunque según ellos cambiaron el 70 % del código. Y en EE.UU., el que lo reservaba en Babbage's o Software Etc. se llevaba una remera.

¿Y acá? Como siempre, habrá que esperar a que lo traigan las casas de importados de Florida y Lavalle. Andá juntando las monedas y los amigos: con 32 en red, el ciber se viene abajo.

Fe de erratas: en el Nº 4 dijimos que salía en octubre. No llegó: ver págs. 4 y 5.



En el laboratorio: un carrito con una muestra, rodeado de franjas de peligro.

REVIEW EN EL Nº 7

RECIÉN LLEGADOS · FIN DE OCTUBRE Y NOVIEMBRE

SIN
RITUAL / ACTIVISION · MEDIADOS DE NOV.

Otro con el motor del Quake II. Salió "gold" el 30/10 y llega a las casas de EE.UU. a mediados de noviembre. Pinta para el que quiere tiros mientras espera al Half-Life.

AGE OF EMPIRES
MICROSOFT · 28/10

Llega **Rise of Rome**, la expansión: ahora la estrategia se va a los tiempos de los romanos. Si te enganchaste con el primero, no hay con qué darle.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
MICROSOFT · 28/10

El simulador de Microsoft se va a la guerra: para los que vuelan con joystick y paciencia. Nada de arcade: acá se aterriza en serio.

DELTA FORCE
NOVALOGIC · 28/10

Tiros con comandos, en el mismo envío del 28/10. Ese día también llegó Montezuma's Return. Escenarios grandes y a distancia: el que se apura, pierde.

ULTIMA ONLINE
THE SECOND AGE · FINES DE OCT.

La segunda edición del mundo online donde juegan miles a la vez. Para el que tiene teléfono libre.

ASTEROIDS Y GLOVER
ACTIVISION / HASBRO · 16/11

El clásico de las piedras, en 3D, y la mano mágica de Glover (US$39,95 en PC). Los dos, el día que cerramos.

SE VIENE · Y SE HACE ESPERAR

- **Heretic II:** la demo anda desde el 22/10, con bugs y parches. El juego completo, todavía no.
- **Heavy Gear II:** la demo se atrasó al 6/11.
- **StarCraft: Brood War:** la beta ya circula; sale a fin de año.
- **Quake III Arena:** Carmack iba a hablar de él en la final de la PGL, en San Francisco, el sábado 14/11.

MALAS NOTICIAS

SubSpace cerró en EE.UU. el 31/10 y **DWANGO** también bajó la persiana.

Sirtech, la de Wizardry y Jagged Alliance, cierra.

Prey, de 3D Realms, se va al año **2000**.

Y se rumorea que Interplay está a la venta.

TRUCOS

NOVIEMBRE: TERMINALO ANTES DE QUE LLEGUE EL NUEVO

Se viene fin de año y la carta a Papá Noel. Antes de pedir juegos nuevos, sacale el jugo a los que tenés. Copiá cada código tal cual y fijate de qué versión es tu disco.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis

DUKE NUKEM: TIME TO KILL · PLAYSTATION · NTSC-US

DUKE, INVENCIBLE Y CABEZÓN



Duke junto a un patrullero hecho bolsa; arriba avisa "Shotgun Ammo". Con los códigos, la munición no se acaba.

Todos se entran con el juego en pausa. Salió en EE.UU. en octubre y ya llega importado.

INVENCIBLE	L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ Select Select
INVENCIBLE UN RATO	R1 L2 L1 L2 R1 L1 R1 L2 L1 L2
CONTINUES INFINITOS	← → ↑ ← → ↓ ← → L1 R1
MUNICIÓN INFINITA	← → ← → Select ← → ← → Select
TODAS LAS ARMAS	L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←
ARMAS POTENCIADAS	R1 R2 L2 L1 R1 R2 L2 L1 Select Select
TODOS LOS ÍTEMS	R1 cinco veces y L2 cinco veces
TODAS LAS LLAVES	↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓
CABEZÓN	R1 nueve veces y ↑ (cabeza chiquita: nueve R1 y ↓)
INVISIBLE	L1 R1 diez veces, alternados, empezando por L1
SELECTOR DE NIVEL	↓ nueve veces y ↑. Salí de la partida, elegí "Time To Kill" abajo de todo en el menú principal, ← → para el nivel y ✕.

OJO: son del americano. Si el tuyo es europeo, probalo antes de gritar que no anda.

EINHÄNDER NTSC-US PLAYSTATION

La Selene: terminá el juego en Hard **sin usar ningún continue**. Después de los créditos guardá en la memory card y empezá una partida nueva: girando entre las naves aparece la "Unknown Fighter Type II", que carga 9999 balas de cualquier arma.



La nave agarra un gunpod "Spreader" en pleno tiroteo.

Otras naves: con 15 secretos o más, terminalo en cualquier dificultad y volás una nave chica de la Tierra; en Hard sin continuar más de dos veces, una de la Luna. La **Gallery** (dibujos de naves y armas) sale terminando con buen ranking.

Arrancar con gunpods: juntá varios, perdé todas las vidas a propósito y dejá que el continue llegue a cero. En el título, Game Start, y equipá la nave con esos gunpods.

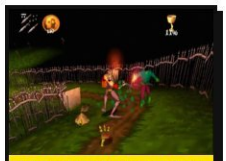
MEDIEVIL europeo PLAYSTATION

Sólo PAL Pausá, mantené L2 y apretá ↓ ↑ □ △ △ ○ ↓ ↑ □ △: **modo de trucos**.

Modo extendido (igual, con L2 apretado):

△ ○ △ ○ ○ △ ← ○ ↑ ↓ → ○ ←
← △ → ○ ← ← △ ○ ↓ ○ ○ →

Ojo: es la versión europea (salió el 9/10). El americano salió después y usa otros códigos.



Sir Daniel a los mandobles contra los muertos del cementerio.

MORTAL KOMBAT 3 NTSC-US PLAYSTATION

Menú secreto 1: después de "Prepare for Kombat" apretá ✕ L1 L2 (suena un platillo). En el "Kombat Kube", ↑ sobre "Kombat": aparece un **signo de pregunta azul** con Free Play, Smoke, Fatality Time y Level Select.



La historia de Stryker, el policía, antes de pelear.

Menú secreto 2: en la pantalla del copyright, ✕ ○ △ R1 R1 R2 R2 R1 R1 (Shao Kahn: "You'll never win"). Suma Round Match y 1 Hit Death.

Al azar: ↑+Start en la selección. **Continues infinitos** en el modo historia: ↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓.

Ojo: son los de la versión de la Play, la americana.

ROAD RASH 3D NTSC-US PLAYSTATION

Auto de frente: ✕✕ para un caballito justo antes: la moto lo usa de rampa. **Pegarte a un auto:** caballito, seguí con ✕ hasta pasar por arriba y frená con □. **Piña o patada sostenida:** mantené ↑ o ↓ y apretá ○. **¿Te paró la cana?** Pausá y reiniciá la carrera: no hay multa.



Puesto 16 y la ruta entera por delante.

¡PASÁ TU TRUCO!

¿Encontraste algo que nadie sabe? Mandalo 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

HEXEN NTSC-US N64

Pausá con Start y apretá **C↑ C↓ C← C→**: *abajo del menú aparece una opción de trucos. Entrá y apretá enseguida:*

INVENCIBLE **C← C→ C↓**

SALUD LLENA **C← C↑ C↓ C↓**

MATAR A TODOS **C↓ C↑ C← C←** (los que estén a la vista)

ATRAVESAR PAREDES **C↑** veinte veces y **C↓**

Si entró, suena como un soplido. Llaves, armas, artefactos y objetos de los puzzles se activan en el menú "Collect".



La maza con pinches, lista para el próximo bicho del sótano.

KILLER INSTINCT GOLD N64

Cuando en la introducción aparece el perfil de un personaje, apretá:

ZBALAZ	todas las opciones ("Perfect")
ZBAZAL	todos los colores de ropa ("Welcome")
ZARZAB	**Gargos** para elegir (se ríe)
ZLAZAR	los créditos del final

Al azar: mantené **↑** y apretá Start al elegir. Los colores se ven con **↑** o **↓** en la selección.



Piña al medio: arriba, las dos barras de energía.

MACE: THE DARK AGE NTSC-US N64

Pojo, el pollo: hacé el "execution" de Taria. En la pelea siguiente marcá a Taria, mantené Start y apretá un botón de ataque (sin soltar Start).

Grendal: ganá tres veces seguidas en dos jugadores; en la próxima, marcá al Executioner, mantené Start y apretá un ataque.

Gar Gunderson e Ichiro: al prender la consola, en la primera pantalla, **→ ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓**. Un sonido confirma: aparecen sobre el Executioner.



Lord Deimos con la espada encendida. Viene del fichín de Atari.

¡POLLO JUGABLE!

CRUIS'N USA N64

Autos escondidos: en la selección de auto, mantené **C↑+C←+C↓**: el Muscle Car pasa a ser un todoterreno, el La Bomba un **micro escolar** y el Devastator un **patrullero**.

Pistas: en la selección mantené **L+C←+C↓** (la U.S. 101 pasa a ser Golden Gate Park), **L+C→+C↑** (Beverly Hills pasa a ser Indiana) o **L+C→+C↓** (Grand Canyon pasa a ser San Francisco).



Séptimo y con el reloj corriendo.

TOTAL ANNIHILATION Cavedog PC

Elegir misión: en la pantalla de un jugador escribí **drdeath**: aparece un hueso de Cavedog entre "Load Game" y "Previous Menu". Clic y elegís.

En escaramuza o en red: Enter, el código y Enter. **+atm** +1000 de metal y energía · **+nowisee** mapa sin niebla · **+iwin** ganás · **+ilose** perdés.



Metal y energía arriba: con +atm, mil de cada uno.

MDK Interplay PC

Película escondida: después de la caída desde el espacio del primer nivel, escribí **showmoviemdkbzk**.

Jugando, apretá **F1** y escribí (uno por nivel): **holokurtisfun** señuelo · **nastyshotthanks** granada teledirigida del rifle.

Americano sin parche: **makemefull** salud · **masterblaster** ametralladora · **twistandshout** tornado · **biggrenade**. **Internacional:** **healme** salud · **ineedabiggun** ametralladora · **tornadoaway** tornado.



Kurt con su traje, bajo un cielo de película.

SIMCITY 2000 Maxis PC

Un palo por año (DOS y Windows 95): en una ciudad nueva escribí **fund** y aceptá el bono al 25%. Repetilo una vez y sacá el bono desde el presupuesto (el interés aparece como ".%"): entran unos $1.000.000 por año.

En Windows, mantené apretada la barra de herramientas y escribí: **buddamus** $500.000 y todos los premios · **torg** $1.000.000 por año · **noah** inundación · **moses** la para · **mrsoleary** incendio.



La ciudad crece al lado del río. La plata, con el truco.

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER NINTENDO

SUPER MARIO RPG **Mario de 8 bits:** en la Booster Tower, en el cuarto de los cortinados (el del interruptor que abre el Booster Pass), pasá por detrás de la cortina grande: Mario se vuelve el de la Family. Sólo una vez. **Reset:** **L+R** y **Start+Select**.



Mario contra un Terrapin, en el castillo de Bowser.

SUPER MARIO ALL-STARS **Mundo 9 de The Lost Levels:** pasá del 1 al 8 sin ningún Warp Zone (tampoco los que mandan para atrás) y ganale a Bowser en el 8-4. Después vienen A, B, C y D. **Borrar récords:** en el título, **A+B+L+R**.

CYBERNATOR **Nueve continues:** en el título, mantené **L+R** y apretá Start cinco veces. **Napalm infinito:** en la primera misión no le pegues a nada (puntaje 0) y vencé al jefe sin tocar las torretas de los costados (2800 puntos); en los asteroides, cambiá con **X** hasta el napalm infinito y sobreviví.



El robot a los tiros: explota todo lo que toca.

TORTUGAS NINJA: TOURNAMENT FIGHTERS Con el control 2, en el título: **↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A** ("Excellent": velocidad "High Speed 3"). Con eso activado, también con el control 2: **X ↑ Y ← B ↓ A → X ↑** y en Versus andá a la izquierda de Shredder: **Rat King** o **Karai**.

¿NO TE AGUANTÁS HASTA DICIEMBRE?

LÍNEA MANIJA

Trucos por teléfono, las 24 horas

0-600-777-6264

VER PÁG. 31



Doña Marta en su puesto, a las seis y media de la mañana, con los diarios recién llegados y las revistas colgadas con broches. El mate está abajo del mostrador.

PUESTO DE DIARIOS Y REVISTAS, VECINA DE CABALLITO

LA KIOSQUERA DE LOS VIERNES

Tiene 61 años, anteojos colgados de un cordón y un puesto de chapa verde sobre la avenida, en Caballito, que atiende desde 1971. Vende diarios, figuritas, revistas de tejido y de chismes, y desde junio, también Pixel Manija. Nos contaron que los viernes a las siete y veinte tiene cola de pibes con la mochila puesta preguntando "¿llegó?". Fuimos a comprobarlo. Era cierto, y encima nos cobró la revista.

¿CÓMO LLEGÓ AL PUESTO?

MARTA: Era de mi marido, Rubén, que en paz descanse. Yo le traía el almuerzo y me quedaba a charlar con los clientes. En el 71 me quedé con el puesto y con los clientes. Rubén era de Ferro, como todo el barrio. Yo soy de Boca, que no se lo diga nadie.

¿A QUÉ HORA EMPIEZA?

MARTA: A las cinco y media pasa la camioneta del distribuidor y me tira los paquetes en la vereda. A las seis ya tengo todo colgado. Los diarios se van temprano; las revistas de ustedes, más tarde, cuando salen los chicos del colegio.

¿QUIÉN COMPRA PIXEL MANIJA?

MARTA: Pibes de doce a diecisiete, casi todos varones, aunque hay una chica de tercer año que la compra antes que nadie y después se la presta a los compañeros. También algún papá que dice que es "para el nene" y la empieza a leer ahí parado. Y una abuela que la lleva todos los meses para el nieto de Ramos Mejía.

> **"YO NO SÉ JUGAR A NADA, PERO YA SÉ QUIÉN ES CRASH. ME LO EXPLICARON TRES VECES"**

¿POR QUÉ LOS VIERNES?

MARTA: Porque sale los viernes. Este mes, el 20. Los pibes lo saben mejor que yo: pasan el jueves a la tarde a preguntar si llegó, y el viernes a las siete y veinte, antes de entrar al colegio, ya están acá con las monedas contadas. Dos noventa justos. El que trae un billete de diez me deja sin cambio para toda la mañana. A los de siempre se la separo con el nombre en un papelito, abrochado: ésos ni hacen la cola.

QUIÉN SE LA LLEVA (SEGÚN MARTA)

- **7** de cada 10: pibes de secundario, con mochila.
- **1** abuela o tía "que no entiende nada pero se la pidió".
- **1** papá que dice que es para el hijo. Mentira.
- **1** señor de traje que la mira, la deja y vuelve el lunes.

¿LE PREGUNTAN POR LOS JUEGOS?

MARTA: ¡Todo el día! Como si yo supiera. Este mes es "la Zelda" para acá, "la Zelda" para allá. Yo pensé que era una chica del colegio. Después me mostraron la revista: es un muchachito de verde con una espada. Que sale en Japón el 21, me dicen, y no sé cuándo acá. Que es dorado. Yo les digo que lo dorado se pela.

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 Un viernes en el puesto minuto a minuto, la libreta de las reservas, sus 5 reglas para que nunca te quedes sin revista, la ficha de Doña Marta y más preguntas.



Viernes, 7:20 de la mañana: la cola del colegio. El de la izquierda cuenta las monedas por tercera vez; dos noventa, justos. A las 7:45 toca el timbre y el puesto queda en silencio.

¿ALGUNO LA LEE SIN COMPRARLA?

MARTA: Siempre hay uno. Abre en los trucos, los copia en la mano con birome y la vuelve a colgar. Yo lo dejo dos minutos. Al tercero le digo: "Querido, esto no es la biblioteca". Y la compra.

¿SE PELEAN POR LA ÚLTIMA?

MARTA: Una vez quedaba una sola y llegaron dos al mismo tiempo. Hicieron un trato: uno se llevó la revista y el otro, el póster. Este mes, con el póster de la Zelda, ya me anotaron doce en la libreta. Pedí más al distribuidor.

¿Y PARA NAVIDAD?

MARTA: Vienen las abuelas a preguntarme qué es "una sesenta y cuatro". Una me preguntó si la Play se enchufa en la radio. Yo les muestro la revista y les digo que le pregunten al nieto, pero como quien no quiere la cosa. Y que no le regalen medias, que eso los pibes no lo perdonan.

¿LE DEJAN CARTAS?

MARTA: El año pasado un pibe me dejó la carta para Papá Noel, doblada adentro de una revista, para que se la diera a la madre. Pedía una Play y "que el abuelo se cure". Le di las dos cosas a la madre. El abuelo se curó.

¿USTED JUEGA?

MARTA: Una vez mi nieto me prestó el Game Boy con el de los ladrillitos. Me acosté a las dos de la mañana y soñé que me caían cajones de diarios del cielo. Nunca más: a las cinco y media pasa la camioneta.

¿QUÉ CAMBIÓ DESDE QUE VENDE LA REVISTA?

MARTA: Antes los pibes pasaban de largo; ahora me saludan por el nombre. Uno me trajo un dibujo de Crash para colgar en el puesto y ahí está, al lado de las revistas de tejido. Las señoras me preguntan quién es el zorro.

¿CÓMO ANDA BOCA?

MARTA: ¡Invicto y puntero, con 37! Los de River pasan rapidito estos días, con la cabeza gacha. Del superclásico no hablo: cero a cero, lo escuché entero en la radio del puesto y me lo quiero olvidar.

ÚLTIMA: ¿UN CONSEJO PARA LOS LECTORES?

MARTA: ***RESERVALA, QUERIDO.*** **Y cuando la termines, prestásela a uno que no tiene. Así el mes que viene me la compra él.**

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Marta Susana Pirovano
EDAD	61 años
VIVE EN	Caballito, a media cuadra del puesto
PUESTO	De chapa verde, sobre la avenida, desde 1971
HORARIO	Lun. a sáb. de 5:30 a 20; dom. hasta el mediodía
RESERVAS	En persona o dejando dicho en el bar de la esquina, 902-5518
CUADRO	Boca, en pleno barrio de Ferro
JUEGA A	La quiniela. A los fichines, nunca
LE MOLESTA	Que le pidan cambio de 50 a las siete de la mañana

SUS 5 REGLAS PARA NO QUEDARTE SIN REVISTA

1. **Reservala** con nombre y apellido. "El de la gorra" hay como veinte.
2. **Monedas justas:** $2,90. El billete de diez, otro día.
3. **Pasá antes del colegio.** A la salida quedan pocas.
4. **El póster no se arranca** en el puesto. Se arranca en tu casa.
5. **Si la hojeás, comprala.** Ella te ve, aunque no te mire.



La libreta de las reservas: nombre, barrio y "paga el viernes". Este mes hay 23 anotados.

HABLA UN CLIENTE

"Una vez me olvidé de pasar y me la guardó tres semanas, con mi nombre en un papelito. Cuando fui me dijo: 'Pensé que te habías mudado'. Desde ese día paso todos los viernes, aunque no salga nada."

— Facundo, 15 años, Caballito

UN VIERNES EN EL PUESTO · MINUTO A MINUTO

5:30	Pasa la camioneta del distribuidor y tira los paquetes en la vereda.
6:00	Todo colgado con broches. Primer mate. **Pixel Manija, adelante**, al lado de las figuritas.
7:20	La cola del colegio: once pibes, once "¿llegó?". Monedas contadas.
10:00	Las abuelas: "¿Es ésta la de los jueguitos? Déme dos, que tengo mellizos".
12:40	Salida del colegio: los que se quedaron dormidos a la mañana.
18:00	Papás que vuelven del trabajo. Uno la abre en la parada del colectivo.
20:00	Cierra. Quedan tres. **El lunes ya no queda ninguna.**

EL COMBO DEL VIERNES

Lo que se lleva un pibe, según la libreta de Marta.



Pixel Manija	**$2,90**
Pilas para el Game Boy	**De a dos**
Figuritas	**"Las que falten"**
Un alfajor	**Triple**
Fiado	**Nunca**

Tiempo promedio en el puesto: tres minutos. Dos y medio, mirando la tapa.

LOS PIBES DEL CIBER

EP. 6: LA CUENTA REGRESIVA

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









RANKING: 10 FORMAS DE AGUANTAR LA CUENTA REGRESIVA

Probadas por Pato. Ninguna acorta la espera, pero entretienen.

1. Tachar los días en el almanaque. Con fibra roja.
2. Releer las págs. 10-11 hasta gastarlas.
3. Mirar el póster (págs. 16-17) sin parpadear.
4. Contar los 256 megas. Uno por uno.
5. Ensayar con la flauta dulce del colegio.
6. Juntar los US$69,95. Va por cuatro.
7. Preguntarle a Don si llegó. Cada 5 minutos.
8. Escribirle a Papá Noel. Hecho.
9. Dormir. Dicen que ayuda. Mentira.
10. Esperar. Lo único que funciona.



Nochebuena, 0:05, treinta grados a la sombra: le pidió "la Play" a la abuela y la abuela entendió "la playa". Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

Escribiste la carta con letra prolija, la dejaste a la vista y hasta subrayaste el nombre del juego. Muy bien. Pero entre tu carta y el arbolito hay una tía, una abuela, una feria y un vendedor que "tiene uno igual". Esto es lo que pasa en el medio.

LO QUE PEDISTE	LO QUE TE VAN A REGALAR
ZELDA: OCARINA OF TIME El del cartucho dorado. Sale en Japón el 21/11 y en EE.UU. la semana del 23.	**UN ROMPECABEZAS DE UN CASTILLO** Quinientas piezas. "Es casi lo mismo", dice tu tía.
LA DREAMCAST Sale en Japón el 27/11, a ¥29.800. Acá, ni noticias.	**UN "FAMILY" CON 9.999 JUEGOS EN 1** Son doce. Repetidos. El Mario anda al revés.
LA GAME BOY COLOR En EE.UU. desde el 18/11. Con el Tetris DX.	**UNA MAQUINITA DE CRISTAL LÍQUIDO** Con un solo juego: el de los ladrillitos. En gris.
LA PLAY Con Dual Shock, por favor.	**UNA PELOTA DE PLAYA** La abuela entendió "la playa". Es inflable y es tuya.
METAL GEAR SOLID EN INGLÉS Los dos CD, con la radio de Snake.	**UN DICCIONARIO INGLÉS-CASTELLANO** "Para el colegio". Para la radio de Snake, sirve.
EL EXPANSION PAK DE LA 64 Sale en EE.UU. el 24/11, a US$30. Cuatro megas más.	**UN ALARGUE DE TRES METROS** "También expande", dijo tu viejo. Y se rió solo.
CRASH BANDICOOT: WARPED Salió en EE.UU. el 3/11. La review, en las págs. 6-7.	**UN BUZO CON UN CANGURO "PARECIDO"** De la feria. Talle "vas a crecer".
UN DUAL SHOCK El joystick que tiembla.	**MEDIAS** Con dibujitos de pelota. Vibrar, no vibran.

TRADUCTOR DE PARIENTES

Lo que dicen al darte el paquete, y lo que quieren decir.

"Es casi lo mismo."
= **NO ES LO MISMO**

"Para cuando seas más grande."
= **NUNCA**

"En la juguetería no sabían qué era."
= **NO FUERON A LA JUGUETERÍA**

"Si no te gusta, lo cambiás."
= **NO HAY TICKET**

"¡Mirá qué grande es la caja!"
= **ADENTRO HAY OTRA CAJA**

"Esto te va a durar más."
= **SON MEDIAS**

RECORTÁ Y DEJALA EN EL ARBOLITO

CARTA MODELO

QUERIDO PAPÁ NOEL: ESTE AÑO ME PORTÉ ☐ BIEN ☐ MÁS O MENOS ☐ NO PREGUNTES.

TE PIDO: _____

Escribí el nombre completo y la consola: "el Zelda de la Nintendo 64", no "el Zelda".

NO ACEPTO: ☐ MEDIAS ☐ FAMILY TRUCHO ☐ PELOTA DE PLAYA

FIRMA Y BARRIO: _____

P.D.: DEJO PAN DULCE Y SIDRA.

PLAN DE EMERGENCIA

Si igual te tocan las medias: sonreí, decí "qué lindas", comé pan dulce y no llores delante de la tía. Guardá la carta: el 6 de enero llegan los Reyes y hay revancha.

FINES DE OCTUBRE · PRINCIPIOS DE NOVIEMBRE

EL GAME BOY SE PINTÓ, Y LA PLAY NO AFLOJA



Violeta transparente y amarillo: dos de los seis colores. Los otros: rojo, azul, violeta y transparente.



Tetris DX en Marathon: las piezas, por fin, de colores.



Wario Land 2: Wario sale de un cuarto del castillo.

GAME BOY COLOR

NINTENDO · JAPÓN: 21/10 · ¥8.900

Kenji, el de Importados Daruma, ya tiene las primeras en la galería de Florida. La tuvimos en la mano.

Es algo más grande que la Pocket, con la pantalla un poco más chica pero más nítida. No tiene rueda de contraste. Arriba trae un **infrarrojo**: a unos 5 cm se pasan datos sin cable.

Por dentro, 32 KB de RAM (cuatro veces más) y 16 KB de video. Salió con **Tetris DX** y **Wario Land 2**, a ¥3.500 cada uno.

Tetris DX suma Marathon, Ultra, 40 Lines y contra la máquina; se fueron las melodías rusas. En EE.UU. la consola sale el 18/11.

FICHA

Nintendo · Game Boy Color · seis colores · puerto infrarrojo · sin rueda de contraste · Japón: 21/10 · ¥8.900

ANTES DE COMPRAR

Los juegos nuevos vienen en **cartucho negro** en Japón. Los que son "sólo color" **no andan en tu Game Boy común**. Y tranquilo: no hay zonas.

SE VIENE

Zelda: Link's Awakening DX a color: Japón 12/12, ¥3.500. Y la Game Boy Pocket baja a ¥3.800 en Japón desde el 14/11.



Vahn en una cueva; la caja japonesa, al lado.

LEGAIA DENSETSU

SONY · PLAYSTATION · ROL

Rol de la casa, con pueblos, cuevas y peleas en 3D. Tiene pinta de bueno, pero sin japonés te vas a perder en cada charla.

IDIOMA · NOTA 7



Un pasto infinito y una mano gigante en el horizonte.

LSD

ASMIK ACE · PLAYSTATION · RARÍSIMO

Un juego de **vagar por sueños**, de Osamu Sato. Caminás y las cosas aparecen. ¿Para qué sirve? Ni idea. ¿Lo seguimos jugando? Sí.

IDIOMA · NOTA 6



Demitri, el vampiro, mete un combo de 2 hits.

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

CAPCOM · PLAYSTATION · PIÑAS

Los monstruos de Capcom llegan a la Play. Para los que se gastan las fichas en Lavalle: ahora en casa.

IDIOMA · NOTA 8



Francia contra Holanda, 0 a 0 y con todo por jugar.

WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION

KONAMI · PLAYSTATION · FÚTBOL

El fútbol de Konami, otra vuelta de tuerca. Salió cuatro días antes del cierre y ya hay torneo en la redacción.

IDIOMA



Un hospital, fotos de actores y mucho, mucho texto.

ANOTHER MIND

SQUARE · PLAYSTATION · AVENTURA

Una aventura de colegiala, con fotos de gente de verdad. Sin japonés, es mirar las fotos y apretar ×.

IDIOMA



Ciudad, autopista y el cuentakilómetros abajo.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO · PLAYSTATION · AUTOS

Trae un **segundo disco** con el Ridge Racer original a 60 cuadros y demos. Anda con la PocketStation y con el JogCon.

SIN NOTA: NO SALIÓ

SEGA: LA SATURN RESISTE, LA DREAMCAST LLEGA

Capcom canceló Resident Evil 2 para Saturn (21/10) y se lo pasa a la Dreamcast. Igual, en Japón siguen saliendo juegos:



Hulk, verde y enorme, contra Akuma.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

CAPCOM · SATURN · PIÑAS

Los de Marvel contra los de Street Fighter, y la Saturn que todavía aguanta los sprites gigantes.

IDIOMA ■□□□□



Un soldadito solo contra todo, en un barranco.

CAPCOM GENERATION 4

CAPCOM · SATURN Y PLAYSTATION

Otro paquete de fichines viejos de Capcom, esta vez de soldados que avanzan a los tiros. Salió el mismo día en las dos consolas.

IDIOMA ■□□□□



Aviones de hélice y balas de colores por toda la pantalla.

STRIKERS 1945 II

SATURN Y PLAYSTATION · NAVES

El fichín de aviones de la Segunda Guerra, con la pantalla llena de tiros. Salió el mismo día para las dos.

IDIOMA ■□□□□



Virtua Fighter 3tb: Pai contra Jeffry, en la playa.

LA DREAMCAST, ¿LA TRAÉS?

- ¥29.800, precio oficial. Preventas desde el 20/10.
- Pocas para el día uno (el chip de video rindió menos): primero, las reservas.
- Salen cuatro, a ¥5.800 cada uno: VF3tb, Godzilla Generations, July y Pen Pen Trilcelon. Todo en la pág. 14.

KENJI YA ANOTA PEDIDOS

RANKING DE GAME MACHINE · 1º DE NOVIEMBRE

FICHÍN JAPONÉS

Lo que más se juega en los fichines de Japón, según la revista Game Machine. Arriba, fútbol; en los muebles, a pasar discos.



Virtua Striker 2: el azul encara entre tres de blanco.



Soul Calibur: K.O. y el rival al piso.



Hyper Bishi Bashi Champ: tres jugadores a los botonazos.



Beatmania 3rd Mix: el demo te enseña a tocar.

SOFTWARE

1	Virtua Striker 2 ver.98
2	Soul Calibur
3	Hyper Bishi Bashi Champ
4	Street Fighter Zero 3
5	The King of Fighters '98
6	Tech Romancer

MUEBLES

1	Beatmania 3rd Mix
2	Beatmania 2nd Mix
3	Time Crisis 2
4	Race On!
5	The House of the Dead
7	Daytona USA 2

AL 15/11: siguen primeros Virtua Striker 2 ver.98 y Beatmania 3rd Mix. Entra Spike Out, de Sega, y Pop'n Music, de Konami, se mete arriba. En casa, el Beatmania de la Play ya pasó las 300.000.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Vendo Game Boy Color japonés, violeta transparente, con Tetris DX. Lo traje de Japón y no lo uso. $140. Federico, 19. **963-2715**, Belgrano.

Busco quien tenga MediEvil europeo para probar los trucos de la pág. 20. Pongo la Play y la Coca. Lautaro, 13. **582-4093**, Caballito.

Canje Metal Gear Solid japonés por el americano, los dos con caja y los 2 CD. Ramiro. **847-1186**, Palermo.

Compro Pokémon Rojo o Azul americano, con caja. Hasta $40. Micaela, 12. **671-3349**, Flores.

Vendo Saturn japonesa con Marvel Super Heroes vs. Street Fighter y Strikers 1945 II. $150. Sebastián, 21. **433-7802**, San Telmo.

Canje Killer Instinct Gold por Mace: quiero el pollo. Ignacio. **794-5561**, Villa Devoto.

Busco rival para el Virtua Striker 2 del fichín de Lavalle. Martes y jueves después del colegio. Bruno, 15. **322-9047**, Centro.

Vendo Nintendo 64 gris con dos joysticks, Memory Pak y Diddy Kong Racing. $180. Gonzalo, 17. **652-8130**, Haedo.

Compro Game Boy Pocket que ande, con o sin juegos. Hasta $35. Abril, 11. **571-6624**, Villa Urquiza.

Canje Tekken 3 y Spyro por Crash Warped americano. Damián. **256-4418**, Lanús.

Vendo Súper Nintendo con Super Mario All-Stars y Cybernator, un joystick. $85. Leandro, 16. **609-2253**, Morón.

Busco Pixel Manija Nº 1 completo, con el póster. Pago bien. Valentina, 14. **781-0396**, Almagro.

Busco Zelda americano con el cartucho dorado. Si alguien viaja, que me avise. Tomás, 16. **488-1937**, Colegiales.

Vendo Dual Shock gris, poco uso, y memory card de 15 bloques. $30 los dos. Cristian. **915-3672**, Quilmes.

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 5 · ZELDA · NAVIDAD

TODOS PREGUNTAN POR EL ZELDA

Noviembre trajo una bolsa de cartas con una sola pregunta escrita de mil maneras: cuándo llega el Zelda, cuánto sale y si Papá Noel lo consigue a tiempo. También escribieron un papá de River con bronca, una abuela que no sabe qué es "la 64" y uno que nos agarró en un error. Contestamos todo, con cariño y con chicana.



La bolsa de noviembre, volcada en el piso de la redacción. El arbolito lo trajo Lucía; el ventilador, Diego.

MATÍAS R. · 15 AÑOS · VILLA CRESPO

¿EL ZELDA LLEGA PARA NAVIDAD?

Lo quiero con el cartucho dorado. ¿Llega a la Argentina antes del 24? ¿Cuánto sale?

PM: En Japón sale el sábado 21/11, a ¥6.800; en EE.UU., la semana del 23/11, a US$69,95. El dorado era para los que reservaron allá, y las tiendas ya cerraron las reservas: Nintendo anunció 325.000. Cuándo aparece acá depende de las galerías de Florida. Todo, en el especial de las págs. 10-11 y en el póster.

CAMILA V. · 14 AÑOS · FLORENCIO VARELA

¿LA GAME BOY COLOR ANDA CON LO VIEJO?

Tengo la Game Boy de antes con el Tetris. Si me compran la de color, ¿lo puedo seguir usando?

PM: Sí: la Color lee los cartuchos de siempre. Al revés no: los juegos "sólo color" no andan en la Game Boy común. En Japón salió el 21/10; en EE.UU. sale el 18/11, a US$79,95. Qué tal anda, en las págs. 12-13.

GASPAR T. · 16 AÑOS · ROSARIO

ME MANDARON A BUSCAR HALF-LIFE

Leí que salía en octubre, fui a la casa de computación y me miraron raro. ¿Salió o no salió?

PM: No salió, y te pedimos perdón por el viaje. Sierra lo dio por terminado el martes 10/11 y llega a las tiendas de EE.UU. para Acción de Gracias, el 26/11. Va en la fe de erratas (págs. 4-5) y en PC Master (págs. 18-19).

ARIEL S. · 17 AÑOS · LA PLATA

LO TERMINÉ EN JAPONÉS

Metal Gear, con diccionario y paciencia. ¿Vale la pena comprar el americano?

PM: Sos un héroe. El americano empezó a llegar a las tiendas de EE.UU. el 20/10 y Konami dice que vendió 350.000 el primer fin de semana. Ahora vas a entender la radio. Qué cambia, en las págs. 8-9.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Pato ya pagó las horas?" **Lucas, 13, Wilde.** No. Y ahora le escribe a Papá Noel (pág. 24).

RAÚL P. · 52 AÑOS · NÚÑEZ

CARTA DE UN PAPÁ DE RIVER

Con todo respeto: en la revista siempre aparece Boca invicto. Mi hijo me lo lee en voz alta en la cena. ¿No hay un juego donde gane River?

PM: Estimado Raúl: lo de Boca es la tabla, no la revista: 37 puntos e invicto. River anda con 14. El superclásico fue 0-0 en el Monumental, así que de ése no se puede quejar. Un consejo: en la Play el partido se puede reiniciar. En el Apertura, no.

ELSA B. · 68 AÑOS · BERNAL

¿QUÉ ES "LA 64"?

Mi nieto me la pidió para Navidad. ¿Es una bicicleta? ¿Un colectivo? No le quiero preguntar para no arruinar la sorpresa.

PM: Querida Elsa: es la Nintendo 64, una consola de videojuegos. Si quiere quedar como una reina, el juego que todos esperan es Zelda: Ocarina of Time. No está sola: lea a Doña Marta, la kiosquera, en las págs. 22-23.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿LA DREAMCAST TRAE EL SONIC?

¿Ya salió? ¿Con qué juegos viene?

PM: Sale en Japón el viernes 27/11, a ¥29.800, con cuatro juegos: Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, July y Pen Pen Trilcelon. Sonic Adventure llega el 23/12 y el Sega Rally 2 se corrió al 14/1. En EE.UU. y Europa, en 1999. Todo, en las págs. 4-5 y 14.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Doña Marta me guarda la revista si vivo en Córdoba?" **Valentina, 12, Córdoba.** No llega, pero tu kiosquero también guarda: pedíselo con nombre y apellido.

PM: "¿Kenji ya tiene el Zelda japonés?" **Bruno, 15, Paraná.** Todavía no salió. Pero ya tiene lista de espera, y vos no estás.

EL CARTERO CONTÓ

Cartas de noviembre	1.214
Preguntan por el Zelda	803
Preguntan por la Dreamcast	377
Traen la carta a Papá Noel adentro	41
Piden un póster de Lara	96
Con olor a pan dulce	2

CORREO DE LECTORES

RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes, con las cartas que llegaron hasta el 13/11.

1	**METAL GEAR SOLID** Konami · PlayStation	PLAY	702 v.
2	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	PLAY	611 v.
3	**BANJO-KAZOOIE** Rare · Nintendo 64	N64	560 v.
4	**TENCHU** Activision · PlayStation	PLAY	512 v.
5	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	PLAY	488 v.
6	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	N64	463 v.
7	**SPYRO THE DRAGON** Insomniac / Sony · PlayStation	PLAY	437 v.
8	**F-ZERO X** Nintendo · Nintendo 64	N64	401 v.
9	**GRAN TURISMO** Polyphony · PlayStation	PLAY	388 v.
10	**CRASH BANDICOOT: WARPED** Naughty Dog / Sony · PlayStation	PLAY	352 v.

EN LA PUNTA: el Metal Gear, ahora que se entiende la radio. **ENTRÓ JUSTO:** Crash Warped, que salió el 3/11. El Zelda no tiene votos: todavía no salió.

DIBUJO DEL MES



JOAQUÍN M. · 9 AÑOS · MAR DEL PLATA

"Papá Noel viene en ojotas porque en diciembre acá hace un calor bárbaro. El regalo es el Zelda, pero no lo dibujé porque es sorpresa." Fibras, una terraza con tanque de agua y un reno con ventilador: el reno más argentino que vimos. Joaquín se lleva una remera de Pixel Manija.

MENCIONES ESPECIALES

Sol R., 11, Ushuaia: un pingüino jugando al Crash.
Ramiro G., 13, Junín: Don, el del ciber, vestido de Papá Noel.
Micaela P., 10, Tandil: un arbolito con cartuchos colgados.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 4

Sorteo del 20/10 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: Sparx.



Peralta muestra el sobre de la Play; Lucía ya marca el teléfono de Villa Lugano.

LA PREGUNTA: ¿Cómo se llama la libélula que acompaña a Spyro? Entraron al sorteo todos los sobres con la respuesta correcta. Premios 2º al 5º: gentileza de Kioto Import.

1º RODRIGO MEDINA, 13
Villa Lugano, Capital.
Una PlayStation con Dual Shock, memory card y Spyro.

2º BELÉN QUIROGA, 15
San Rafael, Mendoza.
Un juego importado de Japón.

3º EZEQUIEL DOMÍNGUEZ, 16
Rafaela, Santa Fe.
Un juego importado de Japón.

4º SOFÍA ARCE, 12
Bahía Blanca, Buenos Aires.
Un juego importado de Japón.

5º LEANDRO OJEDA, 14
Posadas, Misiones.
Un juego importado de Japón.

EL LLAMADO AL GANADOR · RODRIGO M., 13

"¿Una Play? ¿Con el Spyro y todo? Pero yo mandé el cupón en fotocopia... ¿Vale igual? ¡Abuela! ¡ABUELA! ¡Vale igual!"

PM: Vale fotocopia, Rodrigo: lo dice el cupón. Nos contó que el perro de la casa ya se llama Sparx. ¡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 Kioto Import (Galería Las Palmas, Florida 765, local 19) con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

CONCURSO Nº 5: CERRÓ EL 13/11; SORTEO EL 17/11, GANADORES EN EL Nº 7.
CONCURSO Nº 6: PÁG. 30.

¡LAS LEEMOS TODAS!

CORREO

PRÓXIMO NÚMERO

DICIEMBRE 1998

Nº 7

ZELDA: LA REVIEW QUE ESPERABAS

Ocarina of Time sale en Japón el 21/11 y en EE.UU. la semana del 23. En diciembre lo jugamos de punta a punta (sin spoilers, prometido) y le ponemos el Puntaje Manija.

LA DREAMCAST EN JAPÓN DREAMCAST

Sale el 27/11 a ¥29.800 con Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, July y Pen Pen. Cómo arrancó.

TOMB RAIDER III PLAYSTATION

Eidos lo dio por terminado el 12/11 y llega a EE.UU. antes de Acción de Gracias.

HALF-LIFE PC

Terminado el 10/11, sale para Acción de Gracias: hasta 32 jugadores en red.

ESPECIAL VACACIONES

Qué jugar en enero, entre la pileta y el ventilador.

Y ADEMÁS

Trucos salvadores, correo, el Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 5.



Zelda: Ocarina of Time: Link de grande y Epona, a la orilla del río en la pradera de Hyrule. La review, en el Nº 7.



Tomb Raider III: Lara recorre las ruinas de un templo. Sale en EE.UU. antes de Acción de Gracias.

EN TU KIOSCO EN DICIEMBRE

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA NINTENDO 64 CON ZELDA!

Sexto número, sexto concurso, y el premio es el que todos le pedimos a Papá Noel: una 64 con el cartucho de Zelda. Contestá bien esta pregunta y entrás al sorteo:

¿Qué día sale Zelda: Ocarina of Time en EE.UU.?
Pista: la respuesta está en la página 10.

1ER PREMIO

Una Nintendo 64 con joystick extra y Zelda: Ocarina of Time.



2º AL 5º PREMIO

Un juego a elección de la lista del local (Crash Warped, F-Zero X, Metal Gear Solid...), gentileza de Pulsá Start Videojuegos.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 6

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 6 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 11/12/98. El sorteo se hace el 15/12/98 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 8. Premios 2º al 5º gentileza de Pulsá Start Videojuegos (ver aviso en la pág. 2). Válido para todo el país. No pueden participar empleados de la editorial ni sus familiares.

¿Y EL DEL Nº 5? Ya cerró: recibimos sobres hasta el 13/11/98, el sorteo es el 17/11 y los ganadores salen en el Nº 7. Los del Nº 4 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.**

¿PERDIDO EN EL CALABOZO? ▪ ¿SIN LLAVE? ▪ ¿SIN VIDAS?

LÍNEA MANIJA

TE PASAMOS EL MAPA

UN AGENTE DE LA LÍNEA TE GUÍA CUARTO POR CUARTO MIENTRAS VOS SEGUÍS CON EL JOYSTICK EN LA MANO



Tubo en una mano, birome en la otra: el truco se anota la primera vez.

LLAMÁ DESDE CUALQUIER TELÉFONO DEL PAÍS

0-600 777-6264

24 HORAS

Las 24 horas, los 365 días. Con el teléfono en tonos elegís el cuarto del mapa y te dictan el truco despacito.

LA LÍNEA NO SE TOMA VACACIONES

Atendemos el 24 y el 31 de diciembre. Si Papá Noel te trae un juego difícil, ya sabés a quién llamar.

EL MAPA DE LA LÍNEA

MARCÁ EL NÚMERO DEL CUARTO

N ↑ TELÉFONO EN TONOS

¡ESTÁS ACÁ! ENTRADA ▶ LLAMÁS

1 PLAYSTATION
Trucos de la A a la Z

2 NINTENDO 64
Códigos y secretos

3 PC
Claves para tu compu

4 ★ SALA DEL TESORO
Los trucos del mes, nuevos cada semana

5 PASSWORDS
Arrancá donde quieras

6 PASO A PASO
Jefes y calabozos difíciles

7 LANZAMIENTOS
Lo que sale este mes

8 DEJÁ TU TRUCO
Si sale publicado, ganás

9 RANKING
Votá tu juego del mes

0 · * · # SALIDA
0 menú · * repetir · # salir

LAS MISIONES MÁS PEDIDAS

LLAMADAS DE LA SEMANA

1	Metal Gear Solid PLAY · EN INGLÉS	¡ENTRÓ!
2	Crash Bandicoot: Warped PLAY	¡ENTRÓ!
3	F-Zero X NINTENDO 64	¡ENTRÓ!
4	Spyro the Dragon PLAY	BAJÓ
5	Tekken 3 PLAY	BAJÓ

ESTA SEMANA, EN EL CUARTO 4: los autos y las pistas escondidas de Cruis'n USA, dictados despacito.

ASÍ SUENA UNA LLAMADA A LA LÍNEA:

VOS Línea, quiero pelear con Gargos en Killer Instinct Gold y no sé cómo se saca.

LÍNEA Anotá: en la intro, cuando aparece el perfil de un personaje, apretá Z, A, R, Z, A, B. Si se escucha una risa, ya está.

VOS ¡Se rió! ¡Se rió! ¿Y los colores de ropa?

LÍNEA En el mismo momento: Z, B, A, Z, A, L. Una voz dice "Welcome" y en la selección los cambiás con ↑ y ↓.

VOS ¡Gracias, Línea! Me voy a jugar.

PEDÍ PERMISO A TUS VIEJOS

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

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

NEVADITO

EL HELADO DE PALITO DE ESTAS FIESTAS

PAPÁ NOEL VIENE EN OJOTAS





¡BIEN FRÍO! PARA EL 24 A LA NOCHE



Nochebuena con 30 grados: pileta, guirnaldas y un Nevadito por cabeza.

1 COMPRÁ TU NEVADITO
En el kiosco, de cualquier sabor.

2 MIRÁ EL PALITO
Si tiene una estrellita grabada, guardalo.

3 JUNTÁ CINCO
Lavalos, secalos y mandalos.

SORTEO EL DÍA DE REYES

PROMO NAVIDAD NEVADITO

Juntá **5 palitos con estrellita** de cualquier sabor y mandalos en un sobre con tu nombre, dirección y teléfono a **Promo Nevadito · Casilla de Correo 3150, (1000) Correo Central · Capital.**

El sorteo es el **6 de enero**, Día de Reyes, y en enero sobran vacaciones para estrenar la 64. ¡Cuantos más sobres mandes, más chances!

Y el que manda desde el interior también juega: la Casilla recibe sobres de todo el país.



20
NINTENDO 64 CON DOS JOYSTICKS
+ 1.000 GORROS DE PAPÁ NOEL

Promoción válida en todo el país del 20/11/98 al 31/12/98. Sorteo ante escribano público el 6/1/99; los ganadores serán notificados por teléfono y carta. Sin obligación de compra: participá enviando un dibujo a mano de un palito Nevadito. Atención al consumidor: 0-800-444-6382. Nevadito es una marca de Lácteos del Sur S.A. Imágenes ilustrativas.