32 páginas + póster premios manija 1998 + trucos

¡FELIZ NAVIDAD, MANIJA!

PIXEL MANIJA

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

AÑO 1 · Nº 7 · DICIEMBRE 1998 · ARGENTINA · $2,90

PÓSTER GIGANTE

PREMIOS MANIJA 1998: LOS MEJORES DEL AÑO

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

ESPECIAL PLAYSTATION: TOMB RAIDER III

LARA VUELVE: LA REVIEW CON PUNTAJE MANIJA

LINK Y EPONA

ASÍ SE JUEGA EN LA NINTENDO 64



Link de grande, a caballo con Epona por el camino del rancho Lon Lon



De chico, con el escudo hyliano, cruzando el campo de Hyrule

LO QUE SE VIENE:

1999 A TODO TRAPO

Final Fantasy VIII, Sonic Adventure, Silent Hill y el calendario

TRUCOS SALVADORES

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

ENTREVISTA:

"EL PAPÁ NOEL DEL BARRIO"

Don Rubén, 64: este año su juguetería vende más consolas que muñecas

¡LLEGÓ LA DREAMCAST!

SALIÓ EN JAPÓN: LA PROBAMOS

150.000 en un día, el GD-ROM y los cuatro juegos del arranque

N64 AL PALO:

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Rogue Squadron, el Expansion Pak y Zelda en la Game Boy Color

PC MASTER:

HALF-LIFE · THIEF

Ya salió y lo jugamos a fondo



LA CAJA DORADA DE EE.UU.

¡LO JUGAMOS! THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

LA REVIEW COMPLETA CON EL PUNTAJE MANIJA

De punta a punta en la 64 y sin spoilers del final, prometido

EN TOKIO ¡AGOTADO! EN DOS HORAS

TIRA CÓMICA:

LOS PIBES DEL CIBER

Episodio 7: Navidad en el ciber y quién se queda con el Zelda

ESPECIAL VACACIONES:

MANUAL DEL GAMER EN VERANO

Cómo sobrevivir a la costa y a la familia

IMPORTACIÓN LOCA

R4, la Dreamcast, el Zelda japonés y el fichín de Tokio

+ Correo y ganadores del concurso

$2,90

9 771998 060019 · 00007

ELECTRODOMÉSTICOS · AUDIO · VIDEO · JUEGOS DESDE 1962 EN RAMOS MEJÍA ENVÍOS SIN CARGO EN LA ZONA

ELECTRODOMÉSTICOS

CASA FERRANTE

RAMOS MEJÍA · SAN JUSTO · ELECTRO PARA TODA LA FAMILIA

HASTA 12 CUOTAS SIN INTERÉS

ESTE AÑO PAPÁ NOEL COMPRA EN CUOTAS

...Y LOS REYES MAGOS TAMBIÉN. HASTA EL 6 DE ENERO.



El regalo grande sale de lo de Ferrante: lo envolvemos con moño y, si querés, te lo llevamos a tu casa el 24 a la mañana, sin que se entere nadie.

COMBO NAVIDAD

Llevate la consola con un televisor color de 20 pulgadas y te lo dejamos instalado y enchufado. Vos sólo tenés que poner el cartucho.

ABRIMOS TODAS LAS FIESTAS

- Lunes a sábados de diciembre: 9 a 21 hs
- Domingos 20 y 27: 10 a 20 hs
- Jueves 24 y jueves 31: hasta las 19 hs

ENVOLVEMOS GRATIS

Papel, moño y tarjetita. Y si no le gusta, lo cambiás hasta el 15 de enero con el ticket.

LA VIDRIERA DE LOS JUEGOS

ORIGINALES, CON GARANTÍA ESCRITA DE LA CASA



DE REGALO: MEMORY CARD

PLAYSTATION

Con su joystick y la memory card de regalo para guardar desde el primer día. Garantía de un año.



DE REGALO: 2° JOYSTICK

NINTENDO 64

La de Mario y Zelda. Con el segundo joystick de regalo, para jugar de a dos desde el 25.



DE REGALO: PILAS Y FUNDA

GAME BOY POCKET

Para el micro, la playa y la casa de la abuela. Con funda y pilas para arrancar el verano.

¿Y EL VERANO? ¡TAMBIÉN!

Ventiladores de pie y de techo, aire acondicionado, heladeras y el televisor chico para el cuarto: jugá tranquilo mientras tu viejo mira el noticiero en el comedor.

CASA CENTRAL · RAMOS MEJÍA
Av. de Mayo 640, a dos cuadras de la estación
Tel. 658-3317

SUCURSAL SAN JUSTO
Arieta 3150, frente a la plaza
Tel. 651-2290

ENVÍOS SIN CARGO
Ramos Mejía, Haedo, San Justo y Villa Luzuriaga

Cuotas sin interés con tarjetas de crédito adheridas. Promoción válida del 1/12/98 al 6/1/99 o hasta agotar stock. Regalos sujetos a la compra de cada producto. Las marcas citadas pertenecen a sus respectivos dueños.

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 NOTICIAS
La Dreamcast vuela, la PocketStation se atrasa, Zelda agotado en Tokio y el Rumorómetro

6 ESPECIAL N64: ZELDA
Ocarina of Time en review con Puntaje Manija

8 ESPECIAL PLAYSTATION: TOMB RAIDER III
La review y lo que salió: Rugrats, A Bug's Life, Bust A Groove

10 DREAMCAST: LLEGÓ
La probamos en lo de Kenji: GD-ROM, módem y los cuatro juegos

12 N64 AL PALO
Turok 2 en review, Rogue Squadron, el Expansion Pak y Zelda DX

14 LO QUE SE VIENE
1999: Final Fantasy VIII, Sonic Adventure, Silent Hill y más

16 PÓSTER GIGANTE
Premios Manija 1998: los mejores del año

18 PC MASTER
Half-Life en review, Tomb Raider III en PC y Thief

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

22 ENTREVISTA
El Papá Noel del barrio: Don Rubén, 64, de Villa Crespo

24 TIRA CÓMICA
Los pibes del ciber: Navidad en el ciber

25 HUMOR: ESPECIAL VACACIONES
Manual de vacaciones del gamer

26 IMPORTACIÓN LOCA
R4, la Dreamcast, el Zelda japonés y el fichín

28 CORREO DE LECTORES
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 5

30 PRÓXIMO NÚMERO
Adelanto del Nº 8, concurso Nº 7 y staff

LA REDACCIÓN, DÍA DE CIERRE



Lunes 14, día de cierre: Diego cuelga la última bola del arbolito, Lucía lo envuelve en guirnalda, Pablo festeja con la bufanda puesta (con 35 grados) y Martín se abanica con el diario.

UN AÑO INVICTO

Boca campeón sin perder, Zelda en el cartucho y un arbolito torcido en la redacción. Diciembre vino con todo.

Hace seis números, en junio, salía el Nº 1 de esta revista y nadie en la redacción sabía si iba a haber un Nº 2. Acá estamos: diciembre, calor de los que derriten el joystick y un arbolito de plástico arriba de una pila de revistas viejas. No perdimos ni un mes. Como Boca.

Porque sí: el domingo 29 de noviembre, 0-0 con Independiente en la Bombonera, y Boca salió campeón invicto del Apertura enterándose por la radio del empate de Gimnasia con Central. Pablo dice que fue el mejor 0-0 de la historia; Martín, que es de River (15º, mejor no hablar), se fue temprano. Palermo cerró el torneo con 20 goles.

¡YA CERRÓ!

CONCURSO Nº 6: los sobres se recibieron hasta el viernes 11/12. El sorteo de la 64 con Zelda es el martes 15 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 8. ¡Gracias por la montaña de cartas!

Y Zelda llegó. Lo jugamos de punta a punta (sin contarte el final, palabra) y la review con el Puntaje Manija está en la **pág. 6**. La Dreamcast salió en Japón y la probamos en lo de Kenji: **pág. 10**. Los mejores del año, en el póster de los Premios Manija (**pág. 16**).

Los ganadores del concurso Nº 5 (la respuesta era Aya Brea) están en las **págs. 28 y 29**, y el concurso nuevo, en la **pág. 30**. ¿Y las vacaciones? El manual para sobrevivir a la costa y a la familia, en la **pág. 25**.

Y un mea culpa: en el Nº 6 nos apuramos con algunas fechas. Half-Life llegó a las tiendas de EE.UU. el 19/11 y no el 26, Tomb Raider III ya estaba el 20/11 y la PocketStation se fue al 23 de enero. Ana María, nuestra correctora, ya nos tiró de las orejas: la fe de erratas completa está en Noticias, **pág. 4**.

Felices fiestas, manijas. Nos vemos en enero, con arena en los cartuchos.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL



¡AGOTADA EL DÍA UNO!

150.000

DREAMCAST VENDIDAS EL 27/11 EN JAPÓN



Tokio, a primera hora: cola en la vereda de una casa de electrónica, con el café en lata para aguantar el frío.

LA NOTICIA DEL MES · SEGA · DREAMCAST

150.000 EN UN DÍA: LA DREAMCAST ARRASÓ EN JAPÓN

Salió el viernes 27 de noviembre y el lunes Sega cantó victoria: las 150.000 consolas de la primera tanda se vendieron el primer día.

Lo dijo un vocero de Sega a la agencia Reuters: "si hubiera habido más, habríamos vendido más". Y los japoneses no se llevaban sólo la consola, que sale **¥29.800**: cada comprador gastó en promedio entre **¥40.000 y 50.000** (unos US$325 a 400), con dos juegos y algún periférico.

Desde el fin de semana del 5 y 6/12 llegaron más tandas a las casas, y para el cierre de esta edición ya se conseguía sin problemas en Japón. La meta de Sega: **500.000 a fin de año y un millón a marzo del 99**. Ojo: es lo que espera, no lo que vendió.

Y un detalle de locos: en la caja y en los avisos aparece **Hidekazu Yukawa**, un ejecutivo de Sega al que "bajaron de rango" porque los juegos prometidos no llegaron a tiempo, y que sale pidiendo disculpas. ¿Campaña en joda? Todo indica que sí. Nosotros la probamos en lo de Kenji: **págs. 10 y 11**.

LA DREAMCAST EN NÚMEROS

150.000
vendidas el primer día (27/11)

¥40.000-50.000
lo que gastó cada comprador, en promedio

500.000
la meta de Sega a fin del 98

1 millón
la meta a marzo del 99

SEGA OF AMERICA · EE.UU.

¿Y EN EE.UU.? OTOÑO DEL 99

Sega of America no da día ni precio: sólo "otoño de 1999". Midway ya confirmó **Hydro Thunder**, un **Mortal Kombat nuevo** y **Blitz 2000**.

¿La japonesa por correo a US$999? Ni loco: y fuera de Japón no se conecta a Internet.



SONY · PLAYSTATION · JAPÓN

POCKETSTATION: SE VA A ENERO

La memory card con pantallita no llega a diciembre: Sony la atrasó un mes, al **23 de enero**, porque no da abasto para fabricar las suficientes.

Los juegos siguen en fecha: **Crash 3** sale compatible el 17/12 y el **R4** ya lo es (en la PocketStation guardás autos). O sea: el juego llega antes que el aparatito.

Para los que importan: a esperar que aparezca en las galerías. Kenji ya la anotó en la lista de pedidos.



Link, de chico, cruza a pie el campo de Hyrule.

ZELDA EN TOKIO

1:30	de la madrugada del 21/11: los primeros, en los almacenes Lawson
2 horas	tardó en agotarse en las casas de Shinjuku
400	copias vendió una sola casa antes de las dos de la tarde

NINTENDO · N64 · JAPÓN Y EE.UU.

ZELDA: NO QUEDA NI UNO

En Japón salió el sábado 21/11 a **¥6.800** y el lunes en Akihabara casi nadie tenía al mediodía; muchos se llevaban también el Rumble Pak y hasta la consola. Tsutaya lo va a **alquilar con consola** desde el 27/12: dos días por ¥1.000.

En EE.UU. apareció el lunes 23 en la Costa Oeste y el martes 24 en casi todas las casas, algunas con la mitad del pedido. Los **cartuchos dorados**, para el que reservó, volaron: en eBay pedían **US$110**. Nintendo habla de más de medio millón de reservas y promete 2,5 millones de copias en las tiendas para Nochebuena. Review, en las **págs. 6 y 7**.

Play



R4: a fondo por la autopista, entre edificios y un viaducto.

NAMCO · PLAY · JAPÓN

R4 YA ESTÁ: RIDGE RACER, VERSION DE LUJO

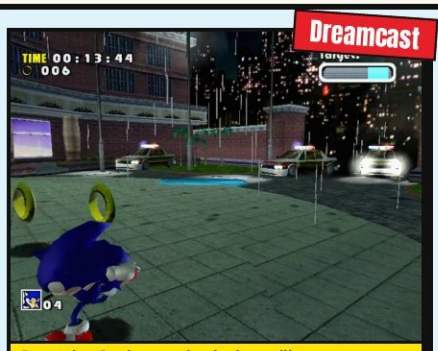
El **Ridge Racer Type 4** salió en Japón el jueves 3/12, como prometió Namco. Trae **ocho pistas, más de 300 autos**, modo Grand Prix y pantalla dividida para dos.

Lo corrimos a fondo en **Importación loca, págs. 26 y 27**.

SALIÓ 3/12

EL DISCO 2: el Ridge Racer original a 60 cuadros, más demos jugables de Libero Grande, Tekken 3, Klonoa y Tales of Destiny, el video de Ace Combat 3 y arte de Dragon Valor. Un regalo.

Dreamcast



De noche, Sonic corre hacia dos anillos.

SEGA · JAPÓN · 23/12

SONIC ADVENTURE, PARA EL ARBOLITO

Sale en Japón el **23 de diciembre**, junto con Seventh Cross y Tetris 4D. Hay nivel nuevo, Windy Valley, con hélices gigantes. Más, en la **pág. 14**.

Play



Riven: un puente de madera hacia una isla.

NEGOCIOS · EE.UU. · LUNES 14/12

LA DUEÑA DE BARBIE SE COMPRA MYST

Mattel, la fábrica de juguetes de Barbie, compra **The Learning Company**: la de Riven, Myst y Carmen Sandiego. Lo anunció el lunes 14/12, el día del cierre de esta edición, y la operación se cierra en abril del 99.

Mattel avisó que este año vende menos porque las jugueterías tienen poco stock. Y en la compu, Barbie Riding Club anda entre los más vendidos de EE.UU.

US$3.800
MILLONES, MÁS O MENOS

RANKING PC DATA
15 al 21/11, EE.UU.: 1º Deer Hunter II 3D, 2º Barbie Riding Club. Ciervos y caballitos.

BREVES

CRASH, EL QUE MÁS GUSTA
Crash 3 ganó el "Toy Test" de CBS en EE.UU.: miles de chicos lo votaron mejor juego del 98. Segundo, F-Zero X.

LA PLAY NO PARA
200.000 PlayStation y 1,5 millones de juegos en EE.UU. en las dos primeras semanas de noviembre, según Sony.

PIZZA CON PREMIO
Pizza Hut sortea allá US$200.000 o 100 PlayStation con Crash Warped. Y regala demos con Crash 3, Lara y Metal Gear.

¿UN GRAMMY GAMER?
El 4/12 la Academia se juntó a estudiar un premio a la mejor música de videojuego.

EL REGALO MÁS "COOL"
En una encuesta de la IDSA en EE.UU., los juegos (25,6 %) le ganaron a los discos (24 %) y a las películas (22,8 %).

GANADORES
Los del concurso Nº 5, en las **págs. 28 y 29**. El concurso Nº 7, en la **pág. 30**.

FE DE ERRATAS
El Nº 6 cerró antes que las fechas. Corregimos:

HALF-LIFE
Llegó a las tiendas yanquis el jueves **19/11**, no el ~~26/11~~.

TOMB RAIDER III
En las tiendas desde el viernes **20/11**. No era "fecha sin confirmar".

ZELDA EN EE.UU.
No eran ~~325.000~~ reservas: más de **medio millón**. Y Nintendo promete **2,5 millones** de copias para Nochebuena, no ~~2 millones~~.

POCKETSTATION
No sale en ~~diciembre~~: va el **23/1/99**.

DREAMCAST
Blue Stinger pasa a **marzo** (no ~~14/1~~) y Evolution al **21/1** (no ~~29/12~~).

BUST A GROOVE
Llegó a las tiendas yanquis el **25/11**, no el ~~24/11~~.

TUROK 2 Y GAME BOY COLOR
Turok 2 salió el **10/12**. La Game Boy Color cuesta allá **US$79,99**, no ~~79,95~~.

RUMORÓMETRO
Lo que se dice en la galería, medido.

La Dreamcast llega a EE.UU. en otoño del 99
Lo dice Sega of America. Día y precio, ni idea.
100%

Sony presenta la PlayStation 2 y se llama "PlayBase"
Un rumor del 23/11 decía "esta semana". Sony of America no sabe nada; Sega apuesta a febrero.
20%

Nintendo prepara algo que usa la línea telefónica
Yamauchi: "va a hacer más ruido que el 64DD". ¿Qué es? No suelta prenda.
85%

Yamauchi deja la presidencia de Nintendo
Él mismo lo confirmó: para 2001.
100%

Daikatana sale en el 99
El 19/11 se le fueron ocho a ION Storm. Romero jura que sigue en camino.
35%

¡LO JUGAMOS!

NINTENDO · NINTENDO 64 · VERSIÓN DE EE.UU.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

CUÁNDO Y CUÁNTO	
JAPÓN	SÁB. 21/11 ¥6.800
EE.UU.	LUN. 23/11 US$69,95
CARTUCHO	256 MEGABITS
RESERVAS EE.UU.	+ DE 500.000

¡POR FIN!



Link, ya grande, con Epona en el rancho. Arriba a la izquierda, los corazones, la magia y un reloj que corre; abajo a la derecha, el mapita del lugar.

Lo esperamos tanto que ya parecía una leyenda de barrio. Llegó, lo jugamos días enteros y no hay vuelta que darle: es lo mejor que pasó por esta redacción. Así, con todas las letras.

CÓMO LO CONSEGUIMOS

El nuestro lo trajo **Kenji Takeda**, de Importados Daruma (galería de Florida), de la tanda americana. Es **gris**: los dorados eran para los que reservaron allá. Tranqui, adentro es el mismo juego.

Y sí: hubo piñas en la redacción por el joystick.



Link de pibe, en su aldea del bosque.

¡EL MEJOR QUE JUGAMOS EN EL AÑO!

Link es un pibe del bosque de los Kokiri, el único que no tiene hada propia. Hasta que una mañana le cae **Navi**, una lucecita que no se calla nunca, y lo lleva a ver al **Gran Árbol Deku**. De ahí en más, todo se complica.

Un hombre de armadura negra, **Ganondorf**, anda detrás de la **Trifuerza**, y la princesa **Zelda** tiene un plan para frenarlo. ¿Cómo termina? Ni loco te lo contamos: esta review es sin spoilers.

DE PIBE A GRANDE

Arrancás petiso, con espadita y escudo de madera. Más adelante **Link crece** y el mundo cambia con él: lo que de chico no alcanzabas, de grande sí, y al revés. Ir y venir entre las dos edades es la gran idea del juego, y está armada de diez.

LOS VECINOS

Hyrule está lleno de pueblos: los **Gorones**, unos grandotes que viven adentro de la montaña y comen piedras; los **Zora**, que nadan en el río; y los Kokiri, que no crecen nunca. Cada uno te pide una mano.

HYRULE TIENE VIDA

La pradera es enorme y el día pasa de verdad: amanece, anochece, y a la noche salen esqueletos del suelo y suben el puente del castillo. En el mercado hay vendedores, perros sueltos, un tiro al blanco y gente que te pide favores.

FIJÁ CON Z

El invento del año: apretás el gatillo **Z** y Link se queda mirando al enemigo. La cámara se acomoda sola, la pantalla se pone como de cine y podés esquivar, saltar de costado y pegar sin perderlo nunca. Ojalá lo copien todos.

TODO A MANO

Los **botones C** son tus bolsillos: ahí ponés la honda, las bombas, el boomerang o la ocarina, lo que te haga falta, y lo usás con un solo dedo.

POBRE MIYAMOTO

Terminó Zelda y no puede tomarse las vacaciones que se merece: el papá de Mario tiene entrevistas todos los días.



El mercado del castillo, de noche: la gente ya se fue a dormir y sólo quedan unos perros sueltos.

LA OCARINA

A ▲ ▼ ◀ ▶

Se toca de verdad: con la A y los cuatro botones C, nota por nota. Hay canciones para llamar al caballo, para que salga el sol, para abrir caminos. Te las vas a aprender de memoria. Tu vieja también.

SIGUE EN LA PÁG. 7 ›

ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO · AVENTURA · 1 JUGADOR · 256 MEGABITS · RUMBLE PAK

A CABALLO



Ya grande, Link galopa en Epona por la pradera al atardecer. Arriba, las zanahorias: cada una es un pique.

FIJÁ CON Z



Con Z fijás al enemigo: aparece la mira amarilla a su alrededor y la pantalla se achica como en el cine.

AL AGUA



De pibe, nadando por el río de los Zora. Arriba a la derecha, el botón A dice "Dive": zambullite.

TEMPLOS CON MAÑAS

Las mazmorras son la otra mitad del juego: bloques para empujar, antorchas, interruptores, llaves y puertas cerradas, y al final un jefe enorme que se gana más pensando que pegando. No te mostramos ninguno: descubrilos vos.



Link frente al jefe de los Gorones, en la ciudad que tienen adentro de la montaña. Hay que caerle bien.

Y LA YAPA

Tiro al blanco, carreras de caballos, una laguna de pesca que con el **Rumble Pak** te hace sentir el pique en la mano, cofres escondidos por todos lados. Si vas por el cien por ciento, tenés para todo el verano.

Eso sí: está todo **en inglés** y se lee mucho. Tené el diccionario a mano.

¿SALVA A LA 64?

En Japón la 64 venía floja: en el semestre Nintendo despachó allá apenas **360.000** consolas, contra **3,29 millones** en el resto del mundo. Zelda llega para darle aire.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Nintendo
EDITA	Nintendo
GÉNERO	Aventura y acción
SOPORTE	Cartucho de 256 megabits
JUGADORES	1
JAPÓN	21/11/98 · ¥6.800
EE.UU.	23/11/98 · US$69,95
GRABA	En el cartucho
VIBRA	Con el Rumble Pak (aparte)

LOCURA EN LAS BATEAS

JAPÓN En Shinjuku se agotó a las dos horas de abrir. Una tienda de Tokio vendió sus **400 copias** antes de las dos de la tarde.

EE.UU. El fin de semana del 21 y 22 no se conseguía en ningún lado. Nintendo juntó **más de medio millón** de reservas y promete mandar **2,5 millones** de copias a las tiendas antes de Nochebuena.

REMATES El dorado se remató por Internet a **más de US$100**. Casi lo que sale una 64.

"ZELDA VA A ARRASAR A FINAL FANTASY VIII."
HIROSHI YAMAUCHI, EL MANDAMÁS DE NINTENDO

"NO CREO QUE ZELDA GENERE DEMANDA DE HARDWARE NUEVO."
UN VICEPRESIDENTE DE SEGA. AJÁ.

GRÁFICOS	97
SONIDO	98
JUGABILIDAD	99
DIVERSIÓN	99

98
PUNTAJE MANIJA

SI TENÉS LA 64, YA SABÉS. SI NO, EMPEZÁ A AHORRAR.

LO BUENO

- Hyrule enorme y vivo.
- Fijar con Z: un golazo.
- La ocarina y la música.
- Dura un montón.

LO MALO

- Todo en inglés.
- Conseguirlo es una odisea.
- La cámara, a veces, en lugares chicos.

HAY MÁS ZELDA

Link's Awakening DX, el de la Game Boy, vuelve en colores: te lo contamos en N64 al palo, págs. 12 y 13.

PARA ARRANCAR

- Cuando Navi te grita, apretá **C arriba** y escuchala: casi siempre tiene razón.
- Cortá el pasto y rompé vasijas: salen rupias y corazones.
- Grabá seguido: se hace desde la pausa.

¡LO JUGAMOS!

CORE DESIGN · EIDOS · VERSIÓN DE EE.UU.

TOMB RAIDER III
¡LARA SE VA DE GIRA!

EN ESTE ESPECIAL

8 TOMB RAIDER III
9 PUNTAJE MANIJA
9 TAMBIÉN SALIERON



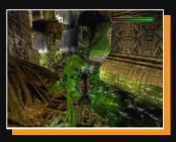
Lara, de espaldas, en un barranco de la selva: raíces gigantes, plantas y, al fondo, el cielo y las montañas.

EN TIENDAS DESDE EL 20/11

REVIEW CON PUNTAJE MANIJA

¡OJO CON LOS MONOS: TE ROBAN!

PASAJE DE IDA (Y DE VUELTA)



SELVA
Templos tapados de plantas, cascadas y ruinas talladas.



PASADIZOS
Puertas que se abren con palancas y pasillos de piedra.



BASES
Guardias armados que tiran a matar. Lara no se queda atrás.



ANTÁRTIDA
Nieve, hielo y un barco anclado en el fin del mundo.

Después de la selva, el orden de algunos viajes lo elegís vos.

Llegó a las bateas yanquis el viernes 20/11, en PlayStation y en PC a la vez. Lo exprimimos en la Play y te lo decimos de entrada: es el Tomb Raider más grande y el más difícil de los tres.

Lara Croft vuelve a hacer las valijas y sale detrás de unos objetos antiguos desparramados por el planeta. El viaje la lleva de la **selva** a los hielos de la **Antártida**, pasando por un desierto de piedra roja y unas cuantas bases llenas de guardias.

Lo de siempre, pero más: saltos medidos al milímetro, palancas, llaves, trampas que te parten al medio y bichos que te saltan a la yugular. Ah, y los **monos** te afanan lo que dejás tirado.

LARA, MÁS ATLETA

Ahora **corre a toda velocidad**, **gatea** por túneles bajitos y se **cuelga de las rejas del techo** para cruzar a pulso. Y se sube a vehículos, como un **kayak** y un **cuatriciclo**.

Para practicar está otra vez la **casa de Lara**, con su pista de entrenamiento: ahí te sacás la mano con los saltos nuevos antes de salir de viaje.



Lara se asoma a una carpa armada en medio de la selva. ¿Habrá alguien adentro?

GRABAR CUESTA

En la Play no grabás cuando querés: tenés que juntar **cristales** y gastarlos con cuidado. Si te comés una trampa, volvés al último. En la PC, en cambio, grabás en cualquier lado.

DINOSAURIOS EN MANADA

Ya lo habíamos visto en la feria: los dinos ahora vienen de a varios. Tené las pistolas cargadas.

SIGUE EN LA PÁG. 9 ›

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

CORE DESIGN · EIDOS · 1 CD



Piedra roja y un arco de roca: Lara se trepa a la pared. Arriba a la derecha, la energía.



Nieve y cajones en la Antártida: Lara a los tiros con las dos pistolas. Arriba, energía y balas.



Adentro de una base: tiros entre escritorios, archivos y un mapa clavado en la pared.

GRÁFICOS	88
SONIDO	85
JUGABILIDAD	80
DIVERSIÓN	84

84
PUNTAJE MANIJA

PARA LOS FANAS DE LARA, IMPERDIBLE. PARA EL RESTO, PACIENCIA.

LARA EN LA TELE

Los avisos yanquis esta vez no se babean tanto con Lara: van con onda de película de James Bond.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Core Design
EDITA	Eidos
GÉNERO	Acción y aventura
SOPORTE	1 CD · 1 jugador
SALIDA	20/11/98 (EE.UU.), Play y PC
JAPÓN	Lo edita Enix
GRABA	Con cristales, en la memory card

LARA, EN TODOS LADOS

Eidos tiró la casa por la ventana: colectivos forrados con Lara, murales gigantes y avisos en **Friends** y **Los Expedientes X**. El disco quedó terminado el 12/11 y ocho días después ya estaba en las bateas.

¿VALE LA PENA?

Si te gustaron los dos primeros, ni lo dudes: es más de lo mismo, pero más grande y mejor armado. Si nunca jugaste uno, arrancá por el II: éste no perdona.

LARA VIENE CON MUZZARELLA

En EE.UU., desde el 22/11, Pizza Hut y Sony sortean PlayStation con Crash Warped y **2.000 juegos**, Tomb Raider III entre ellos.

Y con la pizza rellena viene un disco de demos: **Crash 3, Tomb Raider III y Metal Gear Solid**. Acá, ni en sueños.

¿Y EN LA PC?

Salió el mismo día y en la semana del 22 al 28/11 fue **3º** en ventas de PC en EE.UU., a US$37. La nota, en PC Master, pág. 18.

LO BUENO

- Enorme y variado.
- Movimientos nuevos.
- Vehículos.

LO MALO

- Difícil en serio.
- Grabar con cristales.
- La cámara se traba en los rincones.

TAMBIÉN SALIERON

PLAYSTATION · NOVIEMBRE 98

Lo que llegó a las bateas yanquis

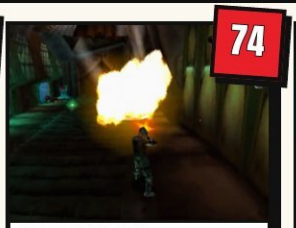


BUST A GROOVE

989 STUDIOS · ENIX · 25/11

Duelo de baile: apretás los botones al ritmo y le tirás ataques al rival para que pierda el paso. Pegadizo y delirante, y se juega de a dos.

COMPRALO TRANQUILO



APOCALYPSE

ACTIVISION · DESPACHADO EL 23/11

La nota que te debíamos del Nº 6: tiros sin parar con Bruce Willis de protagonista. Mucho ruido y poca variedad, pero descarga.

PARA DESCARGARSE



A BUG'S LIFE

TRAVELLER'S TALES · SONY · 24/11

El juego de "Bichos", que acá se estrenó el 3/12: Flik salta, junta granos y tira frutas a los bichos malos. Lindo, pero cortito.

SI TE GUSTÓ LA PELI

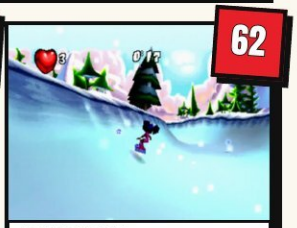


RUGRATS

SEARCH FOR REPTAR · THQ · 23/11

Tommy busca las piezas de un rompecabezas de Reptar por la casa. La película fue primera en la taquilla yanqui y THQ mete una demo adentro de las PlayStation.

PARA EL HERMANITO



PSYBADEK

PSYGNOSIS · 17/11 · US$49,99

Plataformas arriba de una tabla flotante, con ropa de Vans. Lindo de ver, pero se maneja raro. Y cuesta como un juego grande.

SÓLO PARA CURIOSOS

SEGA · JAPÓN · VIERNES 27 DE NOVIEMBRE · ¥29.800

DREAMCAST: ¡LLEGÓ!

150.000 VENDIDAS EL PRIMER DÍA

Seis meses la venimos contando de lejos. El viernes 27/11 salió en Japón, el lunes Sega anunció que se vendió toda la primera tanda en un día y a la semana Kenji ya tenía una enchufada en la galería. Fuimos, la tocamos y te contamos.



Importados Daruma, galería de Florida, a la hora de cerrar: Kenji explica el VMS y los pibes no le sacan los ojos a la tele.

Kenji Takeda, el de Importados Daruma, la trajo en valija junto con los cuatro juegos de salida. La enchufamos con transformador (allá la corriente es de 100 voltios) a una tele de 20 pulgadas y en cinco minutos había doce pibes mirando por arriba del mostrador.

Primera impresión: es **chiquita, blanca y livianita**, y el Virtua Fighter se ve como un video. La Play y la 64 quedan, de golpe, un poco más viejas.

EL JOYSTICK, A DISCUSIÓN

Es grandote, con stick analógico, cruz y dos gatillos, y el cable sale **por abajo**. A Kenji le encanta; a Diego, no tanto. Hay que acostumbrarse.

Y el **VMS** es la estrella: la tarjeta de memoria con pantallita va enchufada en el joystick y en Pen Pen te muestra un dibujito de tu personaje mientras jugás.

> **"LA LISTA DE ESPERA YA NO ME ENTRA EN EL CUADERNO"**
> KENJI TAKEDA, IMPORTADOS DARUMA

27/11	¥29.800	¥5.800	2 JUEGOS	1 MILLÓN
SALIÓ EN JAPÓN	LA CONSOLA	CADA JUEGO	Y ALGO MÁS, EN PROMEDIO, POR CABEZA	QUIERE SEGA A MARZO DEL 99

LO QUE TRAE LA CAJA BLANCA



La consola, el joystick con el VMS enchufado y el VMS solo, que también anda fuera del control.

- **GD-ROM de alrededor de 1 GB.** Parece un CD pero entra mucho más. Ojo: **no es DVD**, no le pongas películas.
- **Módem de 33,6 kbps adentro**, de fábrica. Viene con el **Dream Passport** (navegador, mail y chat), lo hizo Access.
- **Joystick sin vibración**: el Puru Puru Pack se compra aparte. Tiene dos ranuras para el VMS.
- **No lee juegos de Saturn.** Los cartuchos de memoria y los discos viejos, a la estantería.
- **Procesador SH-4.** Sega lo vende como "128 bits"; una revista yanqui aclara que el chip es de 64. Para el que juega, lo mismo: vuela.
- **Online, de máquina a máquina**: Sega promete partidas por teléfono, de una consola a la otra. Por ahora, sólo en Japón.

SÓLO EN JAPÓN

EL EJECUTIVO QUE PIDE PERDÓN

En la caja y en los avisos aparece **Hidekazu Yukawa**, un ejecutivo de Sega al que "bajaron de rango" porque no llegaron todos los juegos prometidos para la salida. El tipo sale pidiendo disculpas con cara de velorio.

¿Es en serio? Todo indica que es una campaña en broma. Kenji jura que "allá ya es más famoso que Sonic".

¿Y PARA NOSOTROS?

Por correo aparecen japonesas a precios de locos: en un aviso yanqui la ofrecían a **US$999**. No pagues eso ni en broma.

Y con el Dream Passport no se puede entrar a Internet desde EE.UU.: imaginate desde Caballito. En EE.UU. la oficial sale en el **"otoño de 1999"** (la primavera nuestra), sin precio.

LOS CUATRO JUEGOS, EN LA PÁG. 11 →

27/11



Pai contra Jeffry en la playa, de noche: las palmeras y las cabañas de atrás no son un dibujo.

SEGA · PELEA

VIRTUA FIGHTER 3TB

El mejor de los cuatro, lejos. Es casi igual al del fichín, con varias cámaras y hasta vista en primera persona. Y trae de yapa un disco con una muestra de Shen Mu, lo nuevo de Yu Suzuki.

KENJI: "Este solo ya vende la consola."



27/11



Último de cinco y nadando a lo loco: todavía falta para la meta.

GENERAL ENTAINMENT · CARRERAS

PEN PEN TRIICELON

Carreras de bichos que corren, se tiran de panza por el hielo y nadan. Solo, va a 60 cuadros; de a cuatro (a 30) es donde brilla. Colorido y simpático.

KENJI: "Para la tarde con los primos, ideal."



27/11



Godzilla le tira el rayo a un edificio. Abajo, la energía; a la derecha, cuánto de la ciudad rompiste.

SEGA · MONSTRUOS

GODZILLA GENERATIONS

La idea es buenísima: sos el monstruo y la ciudad es tuya. Lástima que es lento y se juega mal. Lo mejor: la música de las películas y un modo teatro con los avances de las películas japonesas.

KENJI: "Para fanáticos del bicho."



27/11



July: dibujos lindos y mucha, mucha letra en japonés.

FORTYFIVE · AVENTURA

JULY

Aventura con dibujos prolijos y texto sin parar. Se ve bien, pero si no leés japonés, no avanzás. Kenji, que lee, fue el único que pasó de la primera escena.

KENJI: "Acá no se lo vendo a nadie."



LO QUE SIGUE EN JAPÓN

Y EN 1999, PÁG. 14

17/12
Incoming (Imagineer)

23/12
Sonic Adventure, Seventh Cross y Tetris 4D

14/1 · 21/1
Sega Rally 2 y Sengoku Turb; Evolution

20/12
Sega presenta Shen Mu a la prensa

REVIEW · ACCLAIM · NINTENDO 64 · SALIÓ EN EE.UU. EL 10/12

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

32 MB
CUATRO VECES EL PRIMERO

El primero vendió un millón y medio y nos tuvo meses a los tiros en la niebla. El segundo llegó el jueves 10/12, justo para que se coma toda la plata de Papá Noel. Lo jugamos con la luz apagada, como corresponde.



Dos dinosaurios armados entre ruinas de piedra, y uno ya te está tirando. Abajo a la izquierda, la salud y las balas.

Turok vuelve con un cartucho de **32 megas**, cuatro veces el del primero, y se nota: los niveles son enormes, laberínticos y están llenos de bichos que te esperan atrás de cada columna.

Iguana lo hizo **más oscuro y más raro**: menos selva y más templos, puertos de piedra y pasillos que parecen de otro planeta.

TIRALE DONDE DUELA

La gracia nueva es que los enemigos sienten **dónde les pegás**: Iguana armó un sistema de choque por partes del cuerpo, así que no es lo mismo un tiro en la pierna que en la cabeza.

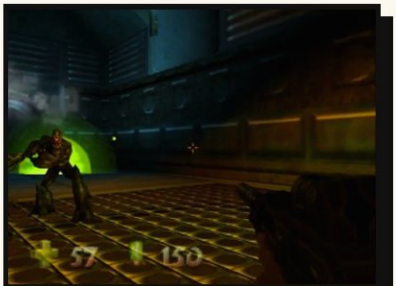
Y si tenés el **Expansion Pak** (ver pág. 13), el juego lo usa. ¿Hay que tenerlo? Si te bancaste el primero, sí, sin dudar.

Acclaim le puso **US$9 millones de publicidad** encima: lo quiere en todas las listas de regalos de estas Fiestas. En la nuestra, ya está anotado.

10/12	32 MB	1,5 M	US$9 M
SALIÓ EN EE.UU.	DE CARTUCHO	VENDIÓ EL PRIMERO	DE CAMPAÑA DE PUBLICIDAD



Arco en mano, sobre un muelle de piedra con agua abajo.



En un pasillo de metal, un bicho se cubre con un escudo verde.

FICHA

DESARROLLA	Iguana
EDITA	Acclaim
GÉNERO	Acción en primera persona
SALIÓ	EE.UU. 10/12
CARTUCHO	32 MB
EXP. PAK	Lo usa





Pieza de Pablo, 1 de la mañana: uno apunta, el otro no quiere mirar.

LO BUENO

Niveles gigantes. Los bichos reaccionan a cada tiro. Más raro que el primero, para bien.

LO MALO

A veces no se ve nada y te perdés. Sangriento: para el más chico, no.

GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
DIVERSIÓN	9

89
PUNTAJE MANIJA

MÁS GRANDE, MÁS OSCURO Y CON MÁS DIENTES.

"MÁS OSCURO Y SURREALISTA" — así lo define David Dienstbier, el diseñador. Lo firmamos.

REVIEW · LUCASARTS / FACTOR 5 · NINTENDO 64 · EE.UU., SEMANA DEL 7/12

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

LUKE LO LLEVÓ AL HOSPITAL



Un Ala-X raspando la arena, con dos soles en el cielo. Arriba a la derecha, el radar.

Llegó a las tiendas de EE.UU. la semana del 7/12 y es lo más parecido a meterte en la película: vos, un Ala-X y el Imperio abajo.

Lo hizo Factor 5 con LucasArts y se juega en tercera persona, con la nave adelante, o desde la cabina. Nada de pasillos: las misiones son a cielo abierto, rasante sobre desiertos, cañadones y bases, cuidando a los tuyos y bajando todo lo que se mueva.

COMO UN AVIÓN DE VERDAD

Se maneja con el stick, suave y preciso, y en dos misiones ya te sale solo. Lo que cuesta es no estrolarte contra una loma por mirar el paisaje. Con el **Expansion Pak** se ve todavía mejor (ver acá abajo).

Y en PC también salió, como Rogue Squadron 3D. Pero en la 64, con el joystick en la mano, es otra cosa.

Para los fanáticos, más Fuerza: el avance de **Episodio I** está en los cines yanquis desde el 20/11, la película se estrena allá el **21/5/99** y LucasArts ya prepara una serie de juegos.

GRÁFICOS	9	JUGABILIDAD	8
SONIDO	9	DIVERSIÓN	9



Lo bueno: volar rasante, la pinta de película, usa el Expansion Pak. **Lo malo:** a veces la loma aparece de golpe. Para el que vio las películas veinte veces, derecho a la carta de Papá Noel.

87
PUNTAJE MANIJA

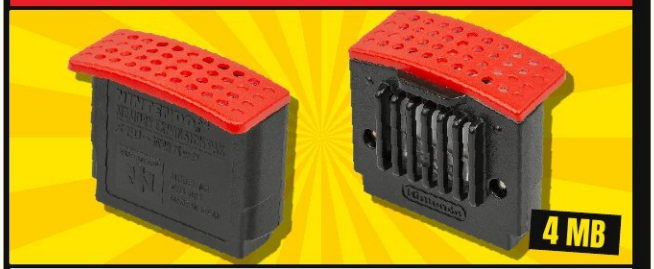


Vuelo rasante por un cañadón verde, con la mira en el blanco.

LUKE EN EL HOSPITAL

El miércoles 9/12, Mark Hamill fue con Nintendo al UCLA Medical Center de Los Ángeles a presentar los **Fun Center**: 1.500 unidades para más de 600 hospitales. Sí: Luke Skywalker en persona.

EXPANSION PAK: 4 MEGAS MÁS



El cartuchito de tapa roja que va bajo la tapita de arriba de la 64 llegó a las tiendas de EE.UU. **la semana del 23/11**. Le suma memoria a la consola y los juegos que lo usan se ven mejor.

- Extreme G2 y NFL Quarterback Club '99 **YA SALIERON**
- Turok 2 (pág. 12) y Rogue Squadron **DICIEMBRE**
- South Park, de Acclaim **21/12, SE VIENE**

¿Y en Japón? Nintendo no lo vende suelto: sale **sólo con el 64DD**, en junio del 99. Acá, como siempre, habrá que pedirlo a las galerías.

GAME BOY COLOR: YA EN EE.UU.



Zelda DX: Link en la playa, entre bichos y cocos, ahora en colores.

ZELDA DX, EL DÍA DEL CIERRE

El Link's Awakening de la Game Boy, ahora para la Color: sale en EE.UU. **el lunes 14/12**, el día que cerramos. Trae una mazmorra nueva, ropa de colores, monstruos nuevos y anda con la Game Boy Printer.



La Color está en las tiendas yanquis desde la semana del 18/11 a **US$79,99**, con Tetris DX y Game & Watch Gallery 2 (unos US$29,99 cada uno). Pocket Bomberman llegó el 23/11.

Y para la Game Boy de siempre, **Oddworld Adventures** (GT Interactive, US$19,95) salió el 4/12. En Japón, el 18/12 sale **Pokémon Card GB**, el juego de cartas.

EE.UU. 18/11 · US$79,99 | ZELDA DX 14/12 | ZELDA 64: PÁG. 6

1999 EL AÑO QUE VIENE

FECHAS CONFIRMADAS AL 14/12 · Y LAS QUE TODAVÍA NO





Termina el 98 y la lista de deseos ya no entra en la carta. Final Fantasy VIII tiene día, Sonic llega para Navidad y el pueblo de la niebla promete. Esto es lo que viene, con lo que se sabe hoy.



El de campera negra con cuello de piel camina por un puente; atrás, dos compañeras.

Play

SQUARE · PLAY · JAPÓN

FINAL FANTASY VIII



Pelea de tres, con la vida de cada uno abajo.

Square ya lo firmó: sale en Japón el **jueves 11 de febrero**, en **cuatro discos**, a **¥7.800**. Para EE.UU., ni fecha: a importar o a esperar.

LA CHICANA DEL AÑO: Yamauchi, el mandamás de Nintendo, le dijo a un diario japonés que "Zelda va a arrasar a Final Fantasy VIII" y que "la cantidad de datos no importa". Cuatro discos contra un cartucho: que hablen las ventas.

SONIC ADVENTURE — SEGA · DREAMCAST



23/12 JAPÓN

Sonic sube corriendo por la pared de un edificio, de noche.

Llega para el arbolito, con Seventh Cross y Tetris 4D el mismo día. Sega jura que los niveles corren a **60 cuadros** y suma uno nuevo, **Windy Valley**, con hélices gigantes.

Y el **20/12** Sega da una conferencia por **Shen Mu**, el juego de Yu Suzuki que se juega en China.

SILENT HILL — KONAMI · PLAY



1999 SIN DÍA

Un hombre solo camina entre casas, tapado por la niebla.

Konami sigue sin dar fecha: **1999** y gracias. Lo que se vio en el Tokyo Game Show promete miedo en serio: un tipo solo en un pueblo que no se ve a diez metros, y una cámara que te pone nervioso.

Si sale como promete, la Play tiene rival para Resident Evil. Para estas Fiestas no llega.

METAL GEAR SOLID — KONAMI · EUROPA



1999 EUROPA

Snake, entre tambores, en un depósito oscuro.

Acá ya circula la americana, pero en Europa todavía no tiene día: **1999**. En EE.UU. sigue arriba: **2º** en alquileres la semana al 6/12.

McFarlane prepara **muñecos** de Snake, Meryl, Ocelot, Psycho Mantis y el Ninja, entre otros. Y un fan junta firmas para que Konami saque en EE.UU. Policenauts y Snatcher, de Kojima.

SQUARE, ADEMÁS:

- **23/12** Chocobo's Mysterious Dungeon
- **28/1** iS Internal Section: tiros que cambian según el CD de música que le pongas
- **Primavera** Cyberorg, acción

ALMANAQUE 99

FECHA POR FECHA, PARA NO PERDERSE NADA

Feria en Tokio, Nintendo con munición para todo el año y una lista de salidas larga como la cola del Zelda. Las fechas son las que se sabían al 14/12: alguna se va a mover, avisamos.



Makuhari Messe en pleno show: así se llena el pabellón.

JAPÓN · MAKUHARI MESSE

TOKYO GAME SHOW DE PRIMAVERA

Viernes 19, sábado 20 y domingo 21 de marzo. El primer día es sólo para prensa y negocios, y esperan **unas 150.000 personas**. Ahí se va a ver qué preparan los grandes para el resto del año. Kenji, el de Importados Daruma, ya prometió traer las revistas japonesas con todo lo que se muestre.

NINTENDO 64: MUNICIÓN PARA EL 99



South Park: pavos enojados en el mercado del pueblo.



Smash Bros.: Link contra Samus.

SOUTH PARK

ACCLAIM · EE.UU.

Sale el lunes **21/12**: cinco aventuras basadas en capítulos de la serie, hasta 20 personajes y rating "M", con un sticker extra en la caja. Usa el **Expansion Pak**.

SUPER SMASH BROS.

JAPÓN

Los de Nintendo, a las piñas: a **principios del 99**. En la misma tanda, Ogre Battle 3.

MARIO GOLF 64

TÍTULO PROVISORIO

1999: diez personajes, seis canchas y 108 hoyos.

64DD: sale en Japón en **junio del 99**, y el Expansion Pak allá viene sólo con él.



Street Fighter Zero 3 (Play, Japón): Sakura salta sobre Ryu.



Gensou Suikoden II (Play, Japón): seis contra una estatua.



Sega Rally 2 (Dreamcast, Japón): de atrás, en la tierra.



Gex 3 (Play, EE.UU.): el lagarto, en un nivel con nieve y trineo.

EL ALMANAQUE DEL 99

FECHAS CONOCIDAS AL 14/12/98 · JAPÓN SALVO QUE DIGA OTRA COSA

LO QUE QUEDA DEL 98

- **17** Suikoden II, Ehrgeiz, Thousand Arms; Incoming (DC)
- **18** Mario Party y Pokémon Card GB
- **20** Sega presenta Shen Mu
- **21** South Park (N64), EE.UU.
- **23** **Sonic Adventure (pág. 14)**
- **23** Street Fighter Zero 3, Tales of Phantasia

ENERO

- **14** Sega Rally 2 (DC)
- **21** Evolution (DC)
- **23** **PocketStation (pág. 4)**
- **28** iS Internal Section
- **Ene.** Civilization II (Play), EE.UU.
- **Ene.** Climax Landers (DC)

FEBRERO

- **11** **Final Fantasy VIII**
- **Feb.** Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Play), EE.UU.
- **Feb.** Get Bass, Aero Dancing y Pop'n Music (DC)
- **Feb.** Real Sound: Kaze no Regret (DC), dos discos

MARZO

- **11** Beatmania GB
- **18** Densha de GO! 2
- **19** **Tokyo Game Show**
- **Mar.** Blue Stinger (DC)
- **Mar.** Neo Geo Pocket Color y WonderSwan
- **Mar.** Gex 3, Street Sk8ers y WinBack (Play), EE.UU.

MÁS ADELANTE

- **Mayo** G-Police 2 (Play)
- **21/5** Star Wars: Episodio I, en cines de EE.UU.
- **Jun.** 64DD
- **Otoño** **Dreamcast en EE.UU.**
- **Fin** Rainbow Six (N64 y Game Boy)
- **1999** Silent Hill, Smash Bros., Mario Golf

PREMIOS

LO MEJOR DEL AÑO · VOTÓ LA REDACCIÓN

PÓSTER GIGANTE

★ MEJOR DE PIÑAS

NAMCO · PLAY Y FICHÍN — 1998



Law le encaja una patada a Yoshimitsu, en la versión de fichín.

TEKKEN 3 — 2º RANKING

En la Play, desde marzo. En el fichín de Once, El Pulpo sigue invicto con Paul y con Jin.

PARA EL RECREO, PAPÁ

★ JUEGO DEL AÑO

PLAYSTATION · KONAMI — 2 CD DE SIGILO



Snake agarra a un guardia por la espalda en el baño del cuartel: abajo, la tarjeta de nivel 3; arriba, el radar.

METAL GEAR SOLID — 96 Nº 4

JAPÓN 3/9

EE.UU. OCTUBRE

La japonesa nos tuvo sin dormir en septiembre y la americana, con la radio en inglés, terminó de convencer a todos.

Los lectores lo pusieron 1º en el Ranking (702 votos en el Nº 6) y en EE.UU. fue 2º en alquileres en la semana al 6/12.

SHHH... GANÓ

JUEGO D
EMP
Cuatro voto
Ferraro
desen

EL AÑO EN PIXEL MANIJA · Nº 1 JUNIO · Nº 2 JULIO · Nº 3 AGOSTO

★ MEJOR DE LA PLAY

POLYPHONY · SONY — AUTOS



Tu auto violeta, tercero, sale a cazar al blanco en la recta.

GRAN TURISMO — 95 Nº 1

SIMULADOR · EE.UU. MAYO · 1 O 2

Más de 140 autos reales y cada uno se maneja distinto. Con el modo GT y las licencias, medio barrio aprendió a frenar antes de la curva.

VENDÉ LA BICI

★ MEJOR DE LA 64

RARE · NINTENDO — EE.UU. 29/6



Banjo pega el salto y atrás se le viene encima un toro enorme.

BANJO-KAZOOIE — 93 Nº 2

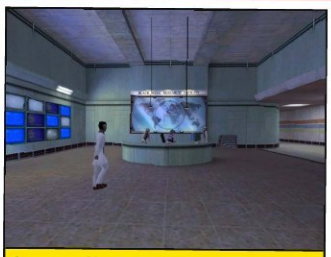
PLATAFORMAS 3D · CARTUCHO

Un oso, una pájara en la mochila y mundos enormes llenos de notas. El plataformas 3D que se banca la comparación con el Mario 64.

OSO Y PÁJARA, DUPLA

★ MEJOR DE PC

VALVE · SIERRA — EE.UU. 19/11



La recepción de Black Mesa: el mapa del mundo, las pantallas y un científico.

HALF-LIFE — 96 Nº 7

TIROS 3D · WINDOWS 95

PÁG. 18

Llegó tarde, en noviembre, y le ganó al StarCraft por un voto. Tiros, miedo y una historia que no se corta nunca. Review, en la pág. 18.

LLEVÁ LA BARRETA

★ MEJOR DE FICHÍN

NAMCO · JAPÓN — 14 PERSONAJES



Kilik, con su bastón, contra Ivy y su espada.

SOUL CALIBUR — S/P FICHÍN

PIÑAS CON ARMAS · FICHÍN JAPONÉS

Desde septiembre no se baja del podio de Game Machine, en Japón. ¿Cuándo llega a Lavalle? Eso, preguntáselo a la Reina.

ESPADAS AL FICHÍN

MANIJA 98

CÓMO VOTAMOS Sólo compiten juegos que reseñamos del **Nº 1** al **Nº 7** y que salieron en el 98: por eso no están GoldenEye, Final Fantasy VII ni Quake II, que son del 97. Votamos los ocho de la redacción, la correctora incluida, con pizza y sin aire acondicionado. Se quedaron cerca: **RESIDENT EVIL 2** (94), **STARCRAFT** (95), **GRIM FANDANGO** (93) y **SPYRO** (90).

★ JUEGO DEL AÑO

NINTENDO 64 · NINTENDO — 256 MEGABITS

ZELDA: OCARINA OF TIME

98 Nº 7

JAPÓN 21/11 | EE.UU. 23/11

REVIEW: PÁGS. 6 Y 7

Llegó con el año casi cerrado y le alcanzó. En Shinjuku se agotó a las dos horas de abrir; en EE.UU. Nintendo juntó **más de medio millón de reservas**, el triple de cualquier preventa.



Link de grande en el campo de Hyrule, con el escudo a la espalda y el mapita abajo a la derecha.

¡VALIÓ LA ESPERA!

★ EL MÁS RÁPIDO

NINTENDO 64 · NINTENDO — 60 CUADROS



Tu nave, abajo, se tira a pasar a dos rivales a 866 km/h.

F-ZERO X

91 Nº 3

Treinta naves en pista y ni un tironcito. El turbo te come la energía: el que lo abusa, no llega.

AGARRATE DE LA SILLA

Nº 4 SEPT. · Nº 5 OCT. · Nº 6 NOV. · Nº 7 DIC. — ¡UH, NO!

★ REVELACIÓN

ACQUIRE · ACTIVISION — SIGILO



Rikimaru liquida a un guardia por la espalda, sin que lo vea venir.

TENCHU

93 Nº 5

JAPÓN 26/2 | EE.UU. 16/9

El ninja que no hace ruido: en febrero, en Japón, ya se escondía en los techos antes que Snake. La japonesa se llevó 92 y la americana, 93.

NADIE LO VIO VENIR

★ MEJOR IMPORTADO

KONAMI · PLAY — JAPÓN 28/5



España contra Inglaterra, con los nombres en japonés abajo.

WINNING ELEVEN 3

92 Nº 2 Y 3

FÚTBOL | SÓLO EN JAPONÉS

La pelota no va pegada al pie y cada gol cuesta. Menús en japonés y un relator que grita lo que quiere: igual, el mejor partido de la Play.

FÚTBOL DEL BUENO

★ LO ELIGEN LOS PIBES

NAUGHTY DOG — EE.UU. 3/11



Crash corre al lado de una caja con signo de pregunta, entre carpas de colores.

CRASH WARPED

93 Nº 6

PLATAFORMAS

1º EN EL TOY TEST

En EE.UU. miles de chicos lo votaron mejor videojuego del 98 en el Toy Test de la tele: segundo, F-Zero X; tercero, Banjo-Kazooie.

UN BANDICOOT DEL PUEBLO

★ DECEPCIÓN

APPALOOSA — EE.UU. SEPT.



El soldado tira entre explosiones arriba de un puente, con la ciudad al atardecer.

C: THE CONTRA ADVENTURE

55 Nº 5

TIROS | APLAZADO

Tiene el nombre, pero no es el Contra que esperaban los fans. Nos dolió como un penal errado.

NI LO MIRES

RESEÑA · VALVE / SIERRA · WINDOWS 95

HALF-LIFE

BIENVENIDO A BLACK MESA

¡LO JUGAMOS!

Salió en EE.UU. el jueves 19/11, una semana antes de lo que te dijimos en el Nº 6 (fe de erratas, págs. 4 y 5). Lo terminamos de punta a punta y acá va el Puntaje Manija.



Dos bichos de tres patas cargan rayos verdes en un pasillo de la base. Vos, con la pistola en la mano y poca vida.



Adentro del tren que te lleva al laburo: asientos azules y Black Mesa pasando por la ventana.

Arrancás como Gordon Freeman, un científico de anteojos que llega tarde al laburo en un laboratorio escondido en el desierto. Te ponés el traje, te mandan a empujar un carrito con una muestra adentro de una máquina enorme... y el experimento sale mal. Muy mal. Lo que viene después no te lo vamos a contar.

La gracia es que **nunca se corta**: no hay pantallas de "nivel 2", ni películas, ni nadie que te explique nada. Todo pasa adelante tuyo, mientras jugás. Los científicos te hablan, los guardias te acompañan y la base se cae a pedazos a tu alrededor.

Arrancás con una **barreta** y terminás con un arsenal. Los soldados que llegan después no son tontos: se cubren, tiran granadas y te rodean. Y los bichos te saltan a la cabeza desde los conductos.

El sonido es la mitad del susto: los bichos chillan en los conductos antes de que los veas, los científicos te piden que los esperes y por los parlantes de la base una voz sigue dando avisos como si no pasara nada.

¿Lo malo? Algún salto de plataforma que da bronca y una PC que tiene que estar a la altura. Con placa 3D se ve bárbaro.

Y cuando lo terminás solo, queda el juego en red: **hasta 32** por red o por Internet. En el ciber de Don ya preguntan cuándo llega.

19/11
a las casas de EE.UU., un jueves

32
jugadores en red, como máximo

+1.000
servidores anotados (pedían 500)

4
parlantes: el sonido que viene

FICHA

HACE	Valve
EDITA	Sierra
GÉNERO	Tiros en 3D
MOTOR	El del Quake II
SALIÓ	19/11, EE.UU.
EN RED	Hasta 32

GRÁFICOS	9
SONIDO	10
JUGABILIDAD	10
DIVERSIÓN	10

96
PUNTAJE MANIJA



Un bicho de los que saltan a la cabeza, al lado de un caño.

VENDÉ LA BICI

EN EL RANKING DE PC DATA, EE.UU.

8º
la semana del 15 al 21/11, a US$49.

6º
del 22 al 28/11, a US$44.

LO BUENO

+ La historia se cuenta sin cortar nunca el juego.
+ Soldados que piensan y se cubren.
+ El sonido: escuchás a los bichos antes de verlos.

LO MALO

- Los saltos de plataforma con la barreta en la mano.
- En la PC del primo, sin placa 3D, sufre.

LO QUE DIJO GABE NEWELL

- El jefe de Valve avisó el 24/11 que hay piratas buscando sacar las **claves del CD**.
- Muchos "fallos de autenticación" son por **virus** que tocaron el ejecutable: "Half-Life hace de antivirus".
- Vienen sonido para **cuatro parlantes**, drivers para placas **TNT** y **G200** y mapas nuevos para jugar en red.

Antes de salir, Valve pidió servidores para jugar en red: esperaban 500 y se anotaron **más de 1.000**.

CONSEJO MANIJA

Grabá seguido: se puede en cualquier momento. Y si escuchás un chillido en un conducto, mirá para arriba.

Jugalo de noche y con auriculares.

¿Y acá? Preguntá en las casas de importados de Florida y Lavalle.

RESEÑA · LOOKING GLASS / EIDOS

THIEF
THE DARK PROJECT

¡APAGÁ LA LUZ!



Dos guardias de la mansión se te vienen encima. Vos, con la espada levantada: mala señal para un ladrón.

Se despachó el 1/12 y llegó a las casas de EE.UU. el viernes 4/12, a unos US$50. Lo jugamos con la luz apagada.

Sos **Garrett**, un ladrón en una ciudad medieval oscura y llena de guardias. Acá el héroe no entra a las piñas: **se esconde**. Abajo de la pantalla, una piedrita te dice cuánto se te ve. En la sombra sos invisible; en la luz, te cazan.

Los guardias también **escuchan**: si corrés sobre el piso de metal, vienen. Por eso hay flechas de agua para apagar antorchas y flechas de musgo para caminar sin ruido.

Es en primera persona, como un Quake, pero al revés: el que sale a los tiros dura un suspiro. Si te gustó el Tenchu o esperás el Metal Gear en PC... bueno, eso no existe, pero esto se le parece.

LA BOLSA DE GARRETT

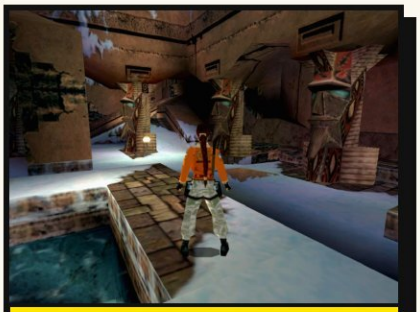
- **Flecha de agua:** apaga antorchas.
- **Flecha de musgo:** alfombrita para pisar sin ruido.
- **Flecha de cuerda:** para subir adonde no llega nadie.
- **Cachiporra:** duerme al guardia sin hacer escándalo.

FICHA

HACE	Looking Glass
EDITA	Eidos
GÉNERO	Sigilo en 1ª persona
SALIÓ	4/12, EE.UU.
PRECIO	Unos US$50

90
PUNTAJE MANIJA
SHHH, EN LA PC

LA PC TAMBIÉN · LARA Y LOS RANKINGS



Lara, de campera naranja, entre hielo y columnas de piedra.

TOMB RAIDER III

Salió en PC el **20/11**, el mismo día que en la Play. Es el mismo juego: con placa 3D se ve más fino.

Fue **3º en PC Data** del 22 al 28/11, a US$37.

REVIEW: PÁGS. 8 Y 9

LO QUE MÁS VENDE EN PC

PC DATA · EE.UU. · SEMANA DEL 22 AL 28/11

1	Deer Hunter II 3D	US$19
2	Barbie Riding Club	
3	Tomb Raider III	US$37
4	Cabela's Big Game Hunter 2	
5	Combat Flight Simulator	
6	Half-Life	US$44

O sea: en EE.UU. **los ciervos y Barbie** le ganan a Lara y a Gordon Freeman. Allá la PC la usa toda la familia.

RECIÉN LLEGADOS · NOVIEMBRE Y DICIEMBRE

FALCON 4.0
MICROPROSE · FINDE DEL 12/12

El simulador de F-16 de los serios: salió "gold" y llegó a las casas de EE.UU. ese fin de semana. Para los que leen el manual entero.

QUAKE II: EXTREMITIES
ID / ACTIVISION · DIC. · US$14,99

El primer Net Pack: más cosas para jugar en red, barato y con un póster del Quake III Arena adentro.

ROGUE SQUADRON 3D
LUCASARTS · YA SALIÓ

La versión de PC del X-wing que ya rompe en la 64. La de la 64, en N64 al palo, págs. 12 y 13.

EL VIERNES DE LARA
20/11, TODOS JUNTOS

El día de Tomb Raider III salieron también Settlers III, Populous III, Warhammer 40,000: Chaos Gate y Dark Side of the Moon.

WCW NITRO
THQ · 4/12

La lucha libre de la tele yanqui, ahora para el teclado. Llegó a las casas el mismo viernes que el Thief.

SIN: EL PARCHE
RITUAL / ACTIVISION · 24/11

Salió con cargas eternas y enemigos medio dormidos. El parche pesa 18,6 MB: con módem, poné el agua para el mate.

SE VIENE · SIN FECHA

- **Diablo II** (Blizzard): sin fecha, pero los que lo vieron el 10/12 dicen que se ve muy superior.
- **Quake III Arena**: tampoco tiene fecha. Por ahora, el póster del Extremities.
- **Daikatana** (ION Storm / Eidos): John Romero dice que sigue en camino. Mirá al lado.
- **En las Fiestas**: en EE.UU. esperan vender en juegos de PC algo más de un 10 % arriba de los US$400 millones de fin del 97.

SE PUDRIÓ EN ION STORM

El **19/11** renunciaron ocho empleados y armaron su propia empresa, **Bloodshot Entertainment**: su primer juego sale de la historieta de KISS.

Y el 14/12: Mattel, la de la Barbie, compra The Learning Company (Myst, Riven, Carmen Sandiego) por unos **US$3.800 millones**.

DICIEMBRE: VACACIONES CON TODO DESTRABADO

Se terminó el colegio y hay tres meses de tele por delante. Para que no te trabes en el mismo nivel hasta marzo, acá van los códigos del mes. Copialos tal cual y fijate de qué versión es tu disco.

L1 **R1** gatillos de arriba **L2** **R2** gatillos de abajo

TOMB RAIDER III · PLAYSTATION · NTSC-US

LARA, A CUALQUIER NIVEL



Lara le contesta a los tiros a un guardia en un depósito. Con el código de armas, no le falta munición.

Todos se entran con el juego en marcha, no en pausa, apretando rápido **L2** y **R2** en este orden: son **20 botones**. Si salió bien, Lara habla.

SALTO DE NIVEL
L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2
Lara dice "Nope".

TODAS LAS ARMAS
L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2
Más botiquines, bengalas y cristales de guardado. Lara grita.

TODOS LOS SECRETOS
L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2
Lara dice "Ahhhh" y se habilita el nivel extra "All Hallows".

SALUD COMPLETA
R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2

LLAVE DE LA CARRERA
R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2
Sólo en la casa de Lara.

¡20 BOTONES! SIN PAUSA

OJO: son los del americano. Si te perdés en la cuenta, empezá de nuevo desde el primer botón. La review de Lara, en las págs. 8 y 9.

SOUL BLADE NTSC-US PLAYSTATION

Soul Edge: escribí **ALL** como nombre; o terminá el juego con todos los personajes comunes, o sumá veinte horas de juego.
Siegfried! y Sophitia!: las ocho armas de cada uno en Edge Master. **Sophitia!!:** las 70 armas.
Han Myong: mirá los finales alternativos de Hwang y Seung Mi Na.
Última arma de Edge Master: vencé a Soul Edge, mirá el final y en el mapa apretá K y elegí Move: la CPU te lleva derecho al lugar de la última arma. **Trajes:** al elegir personaje, A, B, A+G, B+G o K.



Siegfried contra Li Long en la primera pelea.

¡OJO, SPOILERS!

METAL GEAR SOLID NTSC-US PLAYSTATION

Secretos sin botones: hay que jugar.

Bandana (munición infinita con cualquier arma): no te rindas en la tortura de Ocelot y terminá con Meryl. **Camuflaje** (los guardias comunes y las cámaras no te ven): rendite en la tortura y terminá con Otacon. Después de los créditos guardá y empezá una partida nueva con ese archivo: el objeto aparece en el inventario.



Alerta roja: los guardias se le vienen encima a Snake.

Smoking: sacá los dos finales con la misma partida; en la tercera vuelta, en el ascensor del Cargo Dock, Snake se saca el traje de buceo y queda de smoking. Y el Ninja aparece de rojo y negro.

Technical demonstration: completá en orden Training, Time Trial, Gun Shooting y Survival, y mirá a la CPU hacer su mejor tiempo.

La cámara: en el hangar de tanques, zona B2, en el pasillo a la derecha de la puerta donde peleás con Revolver Ocelot, hay un cuarto secreto que se abre con C4. Adentro, tras la puerta de tarjeta nivel 4 está la cámara: sacale fotos a ciertos lugares y aparecen fantasmas del equipo que hizo el juego.

Psycho Mantis te lee la memory card: si tenés partidas de otros juegos de Konami (Castlevania, ISS Soccer, Suikoden), te las nombra.

NUCLEAR STRIKE NTSC-US PLAYSTATION

Todo se entra como password:

PACKISBACK munición, armadura y combustible se reponen al llegar a cero
GOPOSTAL recarga de armas ilimitada
LAZARUS vidas infinitas
WARPDRIVE vehículos más rápidos
MPG volás más lejos sin cargar combustible
PHOENIX cuatro continues · **WARRIOR** cinco
AVENGER la misión 1 sin enemigos
EAGLEEYE reconocimiento: el mapa de la misión 1 sin fuego enemigo
COMMERCIAL en "Strike Files", el video de Future Strike



El helicóptero hace volar una lancha en el río.

1 JUNGLEWAR **2** CUTTHROATS **3** COUNTDOWN **3B** PLUTONIUM **4** PUSAN **5** ARMAGEDDON **Bonus** LIGHTNING

COOL BOARDERS 3 NTSC-US PLAYSTATION

Elegí el modo "Tournament" y escribí como nombre: **WONITALL** todas las pistas · **OPEN_EM** todos los riders (el _ es un espacio) · **OPENEMALL** todos los riders y tablas · **BIGHEADS** cabezones (**R2** agranda y **L2** achica la cabeza).

Si entró, una voz te dice "Cheater". Tramposo, sí, pero con todas las pistas.



A toda velocidad sobre las flechas, rumbo al salto.

¡PASÁ TU TRUCO!

¿Le encontraste algo a tu juego 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

TRUCOS SALVADORES

MISSION: IMPOSSIBLE NTSC-US N64

Todos se entran en la pantalla de selección de misión. Si salió bien, Ethan dice "Ah, that's better".

Bonus: terminá el juego y esperá a que se vaya el logo de Infogrames después de los créditos: en la embajada aparece el equipo que hizo el juego. Hablá con todos y entran Ethan y Candace.


Ethan, disfrazado, entre los armarios de una oficina.

Modo fácil: tocá C↑ Z sin parar: casi el doble de salud y menos daño. Los otros, uno por uno (las armas traen 30 balas o 30 cohetes):

INVENCIBLE	R Z C↓ R C↓	MUNICIÓN INFINITA	C↑ Z C← Z L
7,65 SILENCIADA	C↑ L C→ C← C↑	PISTOLA 9 MM	R L C↓ C↑ C↑
UZI	C→ C← C→ C↓ R	MINI LANZACOHETES	R L C← C→ C↓
MODO TURBO	C↑ Z C↑ Z C↑	MODO CHICO	C↓ C↑ R L Z
PIES GRANDES	C↓ R Z C→ C←	CABEZA GRANDE	C↓ R C↑ L C←
CABEZA GIGANTE	C↓ L C↑ C→ L		

Europeo En el PAL cambia el último botón: invencible R Z C↓ R R, munición C↑ Z C← Z C←.

SAN FRANCISCO RUSH NTSC-US N64

The Rock: la pista de Alcatraz. Terminá un circuito completo y guardalo. Para ahorrar tiempo, en el modo Circuito ("Just Play") entrá el password 8DP5KG5L4G59P / G92WVCQY0DRDQ (en algunos cartuchos anda 9DQ6LH6M5H6Q / H3XWCR01DTDR), largá y dejá que se acabe el tiempo. Después, en "One Race" / "Just Play":


A 150 millas por hora entre los edificios de San Francisco.

1. En la selección de auto mantené C← y Z, soltá los dos y apretá ←.
2. En Setup mantené C↑ y Z, soltá y ↑.
3. En la selección de pista mantené C→ y Z, soltá y →.
4. En la selección de auto mantené C↓ y Z, soltá, ↓ L R. Suena y aparece la pista 7.

Conos en minas (en Setup, rápido): L R L R L R. **Pistas patas para arriba** (en Setup): ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ←. **Correr como mina** (selección de auto): C→ C→ Z C↓ C↑ Z C← C←.

Taxi: juntá la mitad de las llaves escondidas (seis a ocho por pista) en una carrera normal. **Street rod:** juntalas todas. **Fórmula 1:** ganá las 24 carreras del Circuito en primer puesto y en la selección de pista apretá Z cuatro veces.

WOLFENSTEIN 3D id Software · v1.1 PC

Modo debug: desde el DOS escribí wolf3d -goobers; ya en el juego, apretá a la vez Shift izquierdo, Alt y Backspace. Después: **Tab+G** modo Dios · **Tab+I** ítems gratis · **Tab+W** elegir nivel · **Tab+F** coordenadas · **Tab+S** cámara lenta.


Un guardia cae frente al cuadro del águila, en el piso 1.

Sin debug: **M+L+S** munición infinita, invencibilidad y todas las llaves · **L+I+M** salud completa, munición, llaves y la ametralladora (el puntaje vuelve a cero).

Elegir nivel: wolf3d -tedlevel NN (decena = episodio – 1, unidad = nivel – 1), con -baby, -easy, -normal o -hard. Con nivel y dificultad juntos, vidas infinitas.

¿Versión 1.0? El debug se activa con wolf3d -next y Ctrl+Tab+Enter.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II PC

Se tipean durante el escenario (y te anotan como tramposo en la tabla de puntajes):

911	ganás el escenario
1313	lo perdés
1911	último nivel
8675309	muestra todo el mapa
101495	explorás todo al instante
123456789	más suerte en las batallas
101111	oro extra
844691	mineral · 844690 cristales

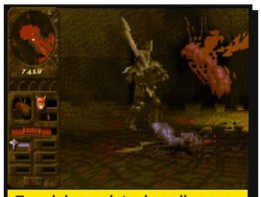

Pelea en el barco: arqueros y caballeros esperan turno.

Cinco dragones negros: elegí un héroe con un lugar libre y tipeá 32167 en la pantalla del mapa (no anda en el pueblo). **Debug:** arrancá con /nwc.

DUNGEON KEEPER Bullfrog PC

Todo: en el menú principal tipeá please give all; criaturas, edificios y trampas. **Menú de trampas:** poseé a un esbirro con el hechizo de transferencia y apretá F12 (o F11 y tipeá un código: la pantalla parpadea).

Nivel bonus: poné la fecha de la PC en un día de luna llena y empezá una partida: es la bandera con un círculo. **Multi contra la PC:** arrancá con -1player.


Tu calabozo visto de arriba, con el mapa en la esquina.

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD **Volver a un castillo o fortaleza ya ganado:** parate encima en el mapa y apretá L+R. **Interruptor P eterno:** que Yoshi se lo coma y lo escupa: vuelve entero. **Salir de un nivel jugado:** pausa con Start y Select. **Caminata rara:** después de Bowser, antes de que baje la princesa, mantené ↑ hasta los créditos.


Mario esquiva una bala gigante.

MEGA MAN X2 **Todos los jefes vencidos:** 3467-8843-3528-7651. Ojo: el password no guarda vidas, sub-tanques cargados ni el Shoryuken. Ideal si tu hermanito te borró todo.


X sube en una plataforma por el ascensor.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS **Sonido:** L o R en el logo de LucasArts. **Bonus:** BCDF o GYLM. **Créditos:** XWJR. Passwords por nivel:


Zeke corre a salvar al bebé de la casa.

2 PHZB	4 XHRS	5 FHRX	6 PHRP	8 WBGR	9 NBGW
12 GFCY	13 FRCR	16 KKYM	17 RKYL	19 DBJK	20 BXBS
21 PXBG	24 GYLM	25 XYLZ	28 GLZJ	29 XLZG	32 XJQY
33 WJQK	36 KZVJ	37 BZVG	40 KRPY	41 BRPK	45 BLHR

¿TE TRABASTE EL 31 A LA NOCHE?
LÍNEA MANIJA
Trucos por teléfono, las 24 horas, también en las Fiestas
0-600-777-6264

VER PÁG. 31



JUGUETERÍA DE BARRIO, VILLA CRESPO

EL PAPÁ NOEL DEL BARRIO

Don Rubén atrás del mostrador que puso su papá en 1951. El arbolito lo arma el 8 de diciembre; el lápiz no se lo saca nunca.

Tiene 64 años, anteojos de marco negro, un lápiz en el bolsillo de la camisa y una juguetería en Villa Crespo que abrió su papá en 1951. Vendió muñecas que lloran, autitos a cuerda, trenes eléctricos, el Family y el Tamagotchi. Este diciembre le pasó algo que no le había pasado nunca: vende más consolas que muñecas. Fuimos un sábado a la tarde, entre papás transpirados y abuelas con la carta del nieto en la mano. Nos atendió entre cliente y cliente. Y nos hizo envolver un paquete.

¿CÓMO EMPEZÓ LA JUGUETERÍA?

RUBÉN: La abrió mi viejo en el 51, con dos estantes: pelotas de cuero, muñecas de trapo y soldaditos de plomo. Yo tenía diecisiete años y venía después del colegio a barrer. En el 74 me quedé con el negocio y con el mostrador, que es el mismo.

¿ES CIERTO QUE VENDE MÁS CONSOLAS QUE MUÑECAS?

RUBÉN: Este año sí, y lo anoté en el cuaderno para que nadie me diga que exagero. Las muñecas se siguen vendiendo, ojo: a las nenas chiquitas y a las abuelas que no se animan. Pero de cada diez paquetes que envuelvo, seis llevan algo que se enchufa a la tele.

¿CÓMO ES EL 24 EN EL NEGOCIO?

RUBÉN: Abro a las ocho y cierro cuando se va el último. El año pasado fue un señor de traje, a las diez menos cuarto de la noche, sin idea de nada. Se llevó lo último del estante: un Family y una pelota. Al nene le gustaron las dos cosas.

> "ANTES ME PEDÍAN UN TREN ELÉCTRICO. AHORA, UN DRAGONCITO VIOLETA QUE SE ENCHUFA A LA TELE"

¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE PIDEN?

RUBÉN: La Play, la Play y la Play. Después la 64: los que ya la tienen vienen por el Zelda, el del muchachito de verde. Y el Game Boy, que es el que más dura: lo compra el abuelo, lo usa el nieto y a los dos meses lo usa el abuelo.

¿CÓMO LE DICEN LOS PADRES A LAS CONSOLAS?

RUBÉN: Cada uno a su manera. Para los abuelos todo es "el Sega" o "el Family". Un señor me pidió "la Play Station 64". Lo hice llamar al nieto desde el teléfono del negocio. Era la Play.

DE CADA 10 PAQUETES (SEGÚN SU CUADERNO)

6	algo que se enchufa a la tele.
2	muñecas, para nenas chiquitas y abuelas que no se animan.
1	pelota azul y oro. "Este año, por Boca."
1	juego de mesa que nadie va a abrir hasta Semana Santa.

¿USTED SABE JUGAR?

RUBÉN: Mi nieto me enseñó el Crash. Me caigo en todos los pozos. Pero al de los ladrillitos le gano a cualquiera: cuarenta años acomodando cajas, ¿qué te creés?

¿Y LOS PIBES DEL BARRIO?

RUBÉN: Vienen los sábados a mirar la vidriera. Mirar es gratis. A uno lo tengo envolviendo: en Reyes hablamos.

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 Los Papá Noel que se equivocan, el diccionario de los padres, sus 5 reglas para acertar con el regalo, la ficha de Don Rubén y su vidriera de 1951 a hoy.



Sábado, 20:30: la vidriera con las lucecitas prendidas. El papá mira el precio; el nene, la caja de arriba. Rubén, desde la puerta, ya sabe cómo termina.

¿SE EQUIVOCAN MUCHO LOS PAPÁ NOEL?

RUBÉN: Todo el tiempo. El año pasado una señora se llevó un cartucho de la 64 para un nieto que tenía la Play. El 26 a la mañana estaba acá con el nene, los dos llorando. Desde entonces pregunto tres veces: "¿Qué consola tiene el chico? ¿Seguro? Llame y pregunte". El teléfono del negocio es el más usado del barrio en diciembre.

¿ENTIENDE LOS JUEGOS?

RUBÉN: No, pero los pibes me los explican gratis. Ahora todos hablan de un tal Link, que toca una ocarina. ¡Una ocarina! Yo vendía ocarinas en el 60, de barro, de verdad, y no las quería nadie. Me quedan dos en el depósito. Las pongo en la vidriera y que pregunten.

¿Y LA DREAMCAST, LA NUEVA DE SEGA?

RUBÉN: Me la preguntó un solo pibe, muy informado. Me explicó que salió en Japón el 27 de noviembre y que la primera tanda se vendió entera el primer día. Le dije que acá no tengo ni el catálogo, y que vuelva en el 99.

¿Y LA COMPETENCIA DE FLORIDA?

RUBÉN: Las galerías traen todo antes que yo, eso es así. Yo tengo otra cosa: envuelvo gratis, a los vecinos de siempre les fío y cambio el regalo hasta Reyes, con ticket o sin ticket, si el chico me trae la cara triste.

¿USTED ES DE BOCA?

RUBÉN: ¡De Atlanta, como el barrio! Pero este año los de Boca me compraron todas las pelotas azul y oro: salieron campeones invictos y la quieren con los colores. Y el fin de semana del 28, con La Renga llenando Atlanta dos noches, la vereda quedó llena de pibes de remera negra.

¿QUÉ LE PIDIÓ USTED A PAPÁ NOEL?

RUBÉN: Que no se corte la luz el 24 a la noche. Con este calor, todo el barrio prende el ventilador y la Play al mismo tiempo.

ÚLTIMA: ¿UN CONSEJO PARA LOS LECTORES?

RUBÉN: *ESCRIBAN LA CARTA CON LETRA CLARA.* **El nombre completo del juego y la consola. Que después el que la tiene que descifrar soy yo.**

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Rubén Ángel Massolo
EDAD	64 años
VIVE EN	Villa Crespo, arriba del negocio
NEGOCIO	Juguetería El Tren Azul, sobre Acevedo, a dos cuadras de Corrientes
DESDE	1951 (la abrió su papá)
HORARIO	Lun. a sáb. de 9 a 13 y de 16 a 20:30. En diciembre, de corrido
TELÉFONO	855-4719 ("para preguntar qué consola tiene el chico")
CUADRO	Atlanta, de cuna
NIETOS	Tres. Los tres con Play
LE MOLESTA	"¿Para qué edad es?", con el chico al lado

SUS 5 REGLAS PARA ACERTAR

1. **Preguntá la consola.** Tres veces. Lo de la Play no anda en la 64.
2. **Nombre completo.** "El de los autitos" hay como cuarenta.
3. **Guardá el ticket.** Y escondelo mejor que el regalo.
4. **Pilas aparte.** El 24 a la noche no hay kiosco abierto.
5. **Escondé el paquete afuera.** Los chicos de hoy revisan los roperos.



Papel brillante, moño de cinta y un nudo que aprendió de su papá. Tarda un minuto y medio por paquete.

DICCIONARIO DE LOS PADRES

Lo que piden en el mostrador y lo que quieren decir.

"El Sega ese de Nintendo."
= **CUALQUIER CONSOLA**

"La Play Station 64."
= **LLAMAR AL NENE**

"El del dragoncito violeta."
= **SPYRO, PARA LA PLAY**

"El del muchachito de verde."
= **ZELDA, PARA LA 64**

"El de la chica de la trenza."
= **TOMB RAIDER III**

"El de los autitos, el bueno."
= **GRAN TURISMO, PARA LA PLAY**

"El joystick que tiembla."
= **EL DUAL SHOCK**

"La maquinita de bolsillo."
= **EL GAME BOY**

"El de los bichitos que se juntan."
= **POKÉMON, PARA EL GAME BOY**

LA VIDRIERA DE RUBÉN · DE 1951 A HOY

1951	Pelotas de cuero, muñecas de trapo y soldaditos de plomo.
1965	Muñecas que lloran y el tren eléctrico.
1978	El álbum del Mundial y autitos a fricción.
1991	El Family. "Dejaron de mirar la vidriera: miran la tele."
1997	El Tamagotchi. "Se me murieron tres acá."
1998	**La Play y la 64, en el estante de arriba.** Las muñecas, abajo.



EL ESTANTE DE ARRIBA, 1998

LOS PIBES DEL CIBER

EP. 7: EL REGALO DEL CIBER

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









LAS 10 REGLAS DEL ZELDA EN EL CIBER

Según Don. Pegadas con cinta arriba de la tele del mostrador.

1. Media hora es media hora. Sin descuento.
2. El que pierde, pasa el joystick. Sin llorar.
3. El cartucho no se sopla. Ni el dorado.
4. Los que miran, atrás de la raya de tiza.
5. Al que cuenta lo que viene, afuera.
6. El pan dulce, lejos del joystick.
7. Gritos, bajito: al lado hay una escribanía.
8. La ocarina no se ensaya con la flauta.
9. Pato paga por adelantado. Sólo Pato.
10. El 24 se cierra a las 20: Don también cena.



Ruta 2, 6:15 de la mañana: tu viejo quería "salir temprano para evitar el tránsito". El perro es el único feliz. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

Se terminaron las clases, arrancó el calor y tu familia ya alquiló "un departamentito a tres cuadras del mar". Para vos son treinta días sin ciber, sin la Play y con la abuela en el asiento de atrás. Tranquilo: se puede sobrevivir. Acá, etapa por etapa.

ETAPA	EL PELIGRO	CÓMO ZAFAR
1 EL VIAJE	Cinco horas de ruta con la abuela, el perro y la conservadora. Tu hermanito pregunta "¿falta mucho?" cada diez minutos.	**Game Boy con pilas de repuesto. Y auriculares: la abuela canta.**
2 LA PLAYA	Tu vieja te despierta a las ocho "para agarrar sombra". Este verano las playas de Mar del Plata tienen 100 metros más de ancho: cien metros más cargando la sombrilla.	**Ofrecete a cuidar las cosas. Abajo de la sombrilla también se juega.**
3 LA ARENA	Entra en todo: en el sánguche de milanesa, en la malla y en la ranura del cartucho.	**Bolsita de nylon y una gomita. Lo que entra en la ranura no sale más.**
4 LA FAMILIA	El primo que "también juega" y la tía que pregunta si ya tenés novia. Delante de todos.	**Dejá que el primo te gane una. Una sola. A la tía, sonreile.**
5 LA NOCHE	Mar del Plata promete más de 50 espectáculos. Tu familia elige el del mago. Vos querés otro: el fichín de la peatonal.	**Negociá: una vuelta por el centro a cambio de diez fichas.**
6 SI LLUEVE	Toda la familia encerrada en un dos ambientes, jugando a las cartas.	**Es tu día. El fichín abre igual, y no hay cola.**

KIT DE SUPERVIVENCIA

- [x] Game Boy y pilas de repuesto.
- [x] Bolsita de nylon antiarena.
- [x] Este Pixel Manija, con los trucos de las págs. 20-21.
- [x] Monedas para el fichín. Escondidas.
- [ ] Protector solar: no ves el sol desde marzo.
- [ ] Repelente: este verano hay alerta por el dengue.
- [ ] La memory card. Al primo, no se la prestes.



LOS 3 GAMERS QUE VAS A VER EN LA COSTA

EL DE LA SOMBRILLA

No se mueve en todo el día. Tiene la marca del Game Boy en la panza. Vuelve más blanco que como vino.

EL DE LA PEATONAL

Conoce cada fichín de la costa y en cuál dan más fichas por el billete. Duerme hasta la una.

EL QUE CUENTA LOS DÍAS

Llama al ciber del barrio para preguntar si alguien le ganó el récord. Le ganaron.

FRASES DEL VERANO Y QUÉ CONTESTAR

Las vas a escuchar todas. Practicá las respuestas.

"Salimos tempranito."
VOS: ¿A LAS CINCO ES TEMPRANO?

"Dejá esa maquinita y mirá el mar."
VOS: EL MAR NO TIENE CONTINUE.

"Andá a jugar con tu primo."
VOS: TIENE SEIS AÑOS.

"Hoy está nublado, vamos igual."
VOS: ME QUEMO IGUAL.

"En la costa no hay jueguitos."
VOS: HAY FICHINES. MUCHOS.

"Volvemos el 31."
VOS: FALTAN... VEINTINUEVE DÍAS.

FINES DE NOVIEMBRE · PRINCIPIOS DE DICIEMBRE

NAMCO ACELERA, Y LINK HABLA JAPONÉS



Séptimo de ocho y pegado a un rival, en la recta de la autopista. Abajo a la derecha, el cuentavueltas.



Curva entre edificios y grúas del puerto.



De noche, por adentro del túnel.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO · PLAYSTATION · AUTOS · JAPÓN: JUEVES 3/12

NOTA 9

Lo prometimos en las noticias: Kenji lo trajo a Importados Daruma y lo corrimos a fondo toda una tarde.

Namco cumplió con la fecha y se mandó el Ridge Racer más completo: **ocho pistas**, **más de 300 autos**, modo **Grand Prix** y **pantalla dividida para dos**. Se maneja suave, derrapa como siempre y, a nuestro gusto, se le planta a Gran Turismo en gráficos.



La caja japonesa.

Las pistas cruzan ciudad, puerto, autopista y túneles, de día y de noche. El idioma casi no molesta: los menús se entienden y en la pista no hay nada que leer.

EL DISCO 2: el **Ridge Racer original a 60 cuadros** y un catálogo de Namco con demos jugables de Libero Grande, Tekken 3, Klonoa y Tales of Destiny, más el video de Ace Combat 3 y dibujos de Dragon Valor.

Ya es compatible con la PocketStation (que se atrasó, ver pág. 27). Con el JogCon no lo pudimos probar: Kenji no tenía ninguno.

¡DOS DISCOS! CON EL RIDGE RACER ORIGINAL

IDIOMA ■■□□□ KENJI LO TIENE EN LA GALERÍA

NINTENDO · NINTENDO 64 · JAPÓN: SÁBADO 21/11 · ¥6.800

ZELDA: TOKI NO OCARINA

NOTA 10



La pantalla del título, con el nombre en japonés.


Link en el bosque. Arriba, el botón de acción, escrito en japonés.



La caja de allá.

"Zeruda no Densetsu: Toki no Ocarina" salió en Japón dos días antes que en EE.UU. y se agotó al toque (págs. 4 y 6).

¿El japonés o el americano? Es el mismo juego, pero en el japonés todo lo que te dicen los personajes está en japonés. Si no lo leés, el americano, que ya está en las galerías, te ahorra varias trabas. Eso sí: la caja japonesa, gris y con Epona al galope, es una joya para la colección.

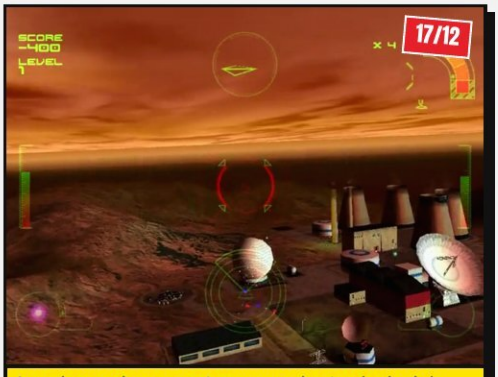
Para Nintendo es clave: en el semestre despachó apenas **360.000 consolas en Japón** contra 3,29 millones en el resto del mundo. Allá la cadena Tsutaya lo va a **alquilar con la consola** desde el 27/12: dos días por ¥1.000.

SE VIENE: Mario Party (18/12) y Pikachu Genki Dechu, el de hablarle a Pikachu con un micrófono (mediados de diciembre).

IDIOMA ■■■■□

SEGA · DREAMCAST · JAPÓN

¿QUÉ TE TRAÉS EN LA VALIJA?



Incoming: una base con antenas en un planeta rojo, desde la cabina.

De los cuatro de salida, Kenji sólo vende el **Virtua Fighter 3tb** sin culpa (los probamos en las págs. 10 y 11). Lo que sigue en Japón:

- **17/12:** Incoming, de Imagineer.
- **23/12:** Sonic Adventure, Seventh Cross y Tetris 4D.
- **14/1:** Sega Rally 2. **21/1:** Evolution.
- **20/12:** Sega presenta Shen Mu a la prensa.

SIN NOTA: TODAVÍA NO SALIERON

SONY: LA CHIQUITA SE HACE ESPERAR

La PocketStation no llega a la Navidad japonesa. Lo que sí llega, en cambio, es una lluvia de juegos para el arbolito:

SE VIENE
JAPÓN: 23/1/99



La PocketStation: memory card con pantallita y botones propios.

POCKETSTATION

SONY · PLAYSTATION · JAPÓN: 23/1/99

Iba a salir en diciembre, pero Sony la pasó al **23 de enero**: no llega a fabricar todas las que necesita. En la nota del Tokyo Game Show que publicó la revista japonesa Game Machine figuraba a **¥3.000**.

Es una memory card con pantallita y botones, para llevarte un pedazo del juego en el bolsillo. Sega ya vende la suya: la Visual Memory de la Dreamcast. Kenji la anotó en la lista de pedidos.

JUEGOS QUE LA USAN: R4 (ya salió), **Crash 3** (17/12) y Monster Farm 2, de Tecmo, para este invierno japonés.

LA NAVIDAD JAPONESA

LO QUE SALE EN JAPÓN PARA LAS FIESTAS Y DESPUÉS

17/12	Thousand Arms (Atlus), **Gensou Suikoden II** (Konami), **Ehrgeiz** (Square) y Crash 3 con PocketStation.
23/12	**Street Fighter Zero 3**, con Fei Long, T. Hawk y Dee Jay de vuelta; Tales of Phantasia, Chocobo's Mysterious Dungeon, Beatmania Append 3rd Mix y Battle Bugs.
28/1	iS Internal Section (Square): dispara según el CD de música que le pongas.
11/2	**Final Fantasy VIII**, cuatro discos, ¥7.800 (pág. 14). Y en diciembre, I.Q. Final (Sony).
Marzo	Las de bolsillo: la **WonderSwan** de Bandai (¥4.800, en blanco y negro) y la **Neo Geo Pocket** color. La monocromática de SNK salió el 28/10 a ¥7.800.

YA SALIERON: Mitsumete Knight R y Poporogue (26/11); Dance! Dance! Dance! y Hard Edge (3/12); Bomberman, de Hudson (10/12). **Densha de GO! 2** se atrasó al 18/3.

RANKING DE GAME MACHINE · 1º DE DICIEMBRE

FICHÍN JAPONÉS

Lo que más se juega en los fichines de Japón, según la revista Game Machine. Arriba, el fútbol de Sega otra vez; en los muebles, todo Japón se puso a bailar.



Virtua Striker 2 ver.98: el rojo arranca con la pelota en el medio.



Dance Dance Revolution: las flechas suben y vos las pisás. "Great".

SOFTWARE

1. **Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)**

Bien arriba también:

- Spike Out (Sega)
- Soul Calibur (Namco)
- Street Fighter Alpha 3 (Capcom)

MUEBLES

1. **Dance Dance Revolution**
2. Beatmania 3rd Mix
3. Pop'n Music

Los tres son de Konami: bailar, pasar discos y apretar botones de colores.



Soul Calibur: Kilik le mete la lanza a Ivy.

471

salones de fichín propios tiene Namco en Japón. Y va por 50 más. ¿Y El Pulpo, en Once? Uno solo, y los sábados no entra un alfiler.

LO QUE VIENE: Sega le mostró a la prensa (25/11) The House of the Dead 2, Daytona USA 2 Power Edition y un video de **Crazy Taxi**, para su placa Naomi. Capcom ya prueba **Power Stone** en un fichín de EE.UU.

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Canje Me regalaron dos Zelda americanos (gracias, tíos). Cambio uno por Banjo-Kazooie o F-Zero X. Joaquín, 14. **773-4190**, Villa Crespo.

Busco Dreamcast japonesa con Virtua Fighter 3tb. Pago bien, pero no los US$999 del aviso. Ezequiel, 19. **866-2307**, Caballito.

Compro memory card de 15 bloques que no borre las partidas. Hasta $15. Rocío, 13. **642-5518**, Boedo.

Vendo Súper Nintendo con dos joysticks, Super Mario World y Mega Man X2. $90. Me paso a la 64. Gastón, 17. **958-0273**, Ramos Mejía.

Canje Metal Gear Solid americano por Tomb Raider III. Los dos con caja y manual. Lisandro, 16. **304-7762**, Parque Patricios.

Busco rival de Tekken 3 para las vacaciones: me aburro solo. Ciber de Flores, de tarde. Brian, 15. **611-3845**.

Vendo Game Boy Pocket roja con Tetris, Pokémon Rojo y estuche. $70. Malena, 12. **232-6091**, Lomas de Zamora.

Compro Rumble Pak para jugar Zelda como se debe. Hasta $20. Franco, 11. **547-1928**, Belgrano.

Vendo Saturn japonesa con Virtua Fighter 2 y transformador. $110. Sergio, 22. **983-4456**, San Cristóbal.

Busco Pixel Manija Nº 2 y Nº 3. Pago el precio de tapa y el viaje. Agustina, 14. **723-6604**, Villa Urquiza.

Canje Cool Boarders 3 por Crash 3. Ya saqué todas las pistas (gracias, pág. 20). Nicolás, 15. **252-8817**, Quilmes.

Vendo Nintendo 64 gris con Mario Kart 64 y dos joysticks. $160. Matías, 18. **795-3140**, Almagro.

Canje Mission: Impossible de la 64 por Turok 2. Probé todos los trucos, ya está. Tomás, 13. **431-9056**, Floresta.

Busco quien me traiga un R4 japonés de vacaciones. Pago el juego y un alfajor. Camila, 16. **822-1473**, Palermo.

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 6 · ZELDA · BOCA · NAVIDAD

LLEGÓ EL ZELDA (Y LAS CARTAS)

Diciembre trajo la bolsa más pesada del año: los que ya lo tienen, los que lo esperan para el 24, un lector de Rosario que nos agarró en la fecha de Half-Life y el papá de River, otra vez. También una abuela que nos hizo caso y no lo consigue. Contestamos todo, con cariño y con chicana.



Diego y las cartas de diciembre, ordenadas por tema en cajas de zapatos. La caja del Zelda ya no cierra.

FRANCO D. · 16 AÑOS · CABALLITO

¡LO TENGO!

Me lo trajo mi tío de Miami: el Zelda, con el cartucho dorado. Llevo treinta horas. ¿El gris es distinto? Mis amigos dicen que el dorado tiene más cosas.

PM: Envidia sana, Franco. No cambia nada: el juego es el mismo en el cartucho gris. El dorado era la edición para los que reservaron, y allá hubo más de medio millón de reservas. Nintendo promete 2,5 millones de copias en las tiendas de EE.UU. para Nochebuena. Nuestra review, sin contar el final, en las págs. 6-7.

GASPAR T. · 16 AÑOS · ROSARIO

OTRA VEZ HALF-LIFE

En el Nº 6 me dijeron que llegaba a las tiendas el 26/11. Mi primo de Nueva York lo compró el 19. ¿En qué quedamos?

PM: Quedamos en que tenés razón vos y tu primo también: llegó a las tiendas de EE.UU. el jueves 19/11, una semana antes de lo que dijimos. Va en la fe de erratas (págs. 4-5) y la review, en PC Master (págs. 18-19). Ya te debemos dos viajes.

ELSA B. · 68 AÑOS · BERNAL

LES HICE CASO

Ya sé qué es la 64 y qué juego quiere mi nieto. Pero en la juguetería del barrio no lo tienen. ¿Dónde lo consigo antes del 24?

PM: Querida Elsa: en EE.UU. Nintendo admitió que "la demanda superó a la oferta", así que acá llega de a poco, por las galerías de Florida. Pregunte con tiempo y, como dice Don Rubén (págs. 22-23), confirme tres veces qué consola tiene el nieto.

MARTINA S. · 14 AÑOS · VILLA DEVOTO

¿LARA YA ESTÁ?

Mi hermano dice que Tomb Raider III ya salió y yo no le creo. ¿Quién tiene razón?

PM: Él, por esta vez: está en las tiendas de EE.UU. desde el viernes 20/11, para la Play y para la PC (alguna tienda tardó unos días). La review, en las págs. 8-9; la de PC, en las 18-19. Ahora pedile la Play prestada.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿A Pato le llegó el Zelda?" **Lucas, 13, Wilde.** Más o menos. Y ojo con la libreta de Don (pág. 24).

RAÚL P. · 52 AÑOS · NÚÑEZ

EL PAPÁ DE RIVER, OTRA VEZ

Boca campeón invicto. Mi hijo me lo leyó en voz alta el 29 a la noche, el 30 en el desayuno y el 1º en la cena. Ustedes no ayudan.

PM: Estimado Raúl: no ayudamos, informamos. Cuarenta y cinco puntos, ninguna derrota y veinte goles de Palermo. River terminó decimoquinto. Lo único que le podemos ofrecer: en la Play el partido se reinicia con un botón. En el Apertura, otra vez no.

NAHUEL G. · 17 AÑOS · MENDOZA

¿UNA DREAMCAST A US$999?

Vi un aviso que vende la Dreamcast japonesa por correo. ¿Vale la pena pagar eso?

PM: ¡No! En Japón cuesta ¥29.800. Ese precio es de vivo. Además el Dream Passport, el que trae el navegador para Internet, ni desde EE.UU. se conecta. Esperá: allá sale en el "otoño del 99". Del hemisferio norte: nuestra primavera.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿LA DREAMCAST SE VENDIÓ BIEN?

¿Cuántas vendieron en Japón?

PM: Salió el viernes 27/11 y Sega vendió toda la primera tanda el primer día. ¿Cuántas eran? No te lo vamos a decir acá: es la pregunta del concurso Nº 7 (pág. 30). La respuesta está en esta misma revista. Buscala.

MARTA P. · 61 AÑOS · CABALLITO

LES ESCRIBE LA KIOSQUERA

Desde que salí en la revista tengo cola también los jueves. ¿Me mandan más ejemplares?

PM: Querida Marta: ya le avisamos al distribuidor. Un dato para la cola del viernes: "el Zelda" es el juego; el muchachito de verde se llama Link. Y lo dorado, como usted dice, no se pela: es plástico.

EL CARTERO CONTÓ

Cartas de diciembre	1.388
Lo esperan para el 24	694
Nos corrigen la fecha de Half-Life	57
Papá Noel con la camiseta de Boca	23
Con arena de la costa adentro	1

CORREO DE LECTORES

RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes, con las cartas que llegaron hasta el 11/12.

1	**METAL GEAR SOLID** Konami · PlayStation	PLAY	731 v.
2	**ZELDA: OCARINA OF TIME** Nintendo · Nintendo 64	N64 NUEVO	688 v.
3	**TEKKEN 3** Namco · PlayStation	PLAY	590 v.
4	**CRASH BANDICOOT: WARPED** Naughty Dog / Sony · PlayStation	PLAY	541 v.
5	**BANJO-KAZOOIE** Rare · Nintendo 64	N64	512 v.
6	**TENCHU** Activision · PlayStation	PLAY	470 v.
7	**RESIDENT EVIL 2** Capcom · PlayStation	PLAY	455 v.
8	**SPYRO THE DRAGON** Insomniac / Sony · PlayStation	PLAY	431 v.
9	**GOLDENEYE 007** Rare · Nintendo 64	N64	420 v.
10	**TOMB RAIDER III** Core / Eidos · PlayStation	PLAY NUEVO	377 v.

EN LA PUNTA: el Metal Gear aguanta. **ENTRÓ COMO UN TIRO:** el Zelda, con menos de un mes en la calle. **SE FUERON:** Gran Turismo y F-Zero X.

DIBUJO DEL MES



TOMÁS L. · 10 AÑOS · LOMAS DE ZAMORA

"Papá Noel es de Boca y este año trajo la copa. El regalo está abajo del arbolito, pero no entró en la hoja." Fibras, mucho papelito azul y amarillo y un reno con bandera: el primer Papá Noel campeón invicto. Tomás se lleva una remera de Pixel Manija.

MENCIONES ESPECIALES

Agustina F., 12, Neuquén: Link haciendo un muñeco de nieve.
Lautaro P., 9, Quilmes: Pato abrazado al cartucho dorado.
Julieta M., 11, Córdoba: los Reyes Magos con Dual Shock.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 5

Sorteo del 17/11 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: Aya Brea.



Peralta firma el acta; Martín ya muestra el sobre de la Play. Lucía aplaude: el premio viaja a Tucumán.

LA PREGUNTA: ¿Cómo se llama la protagonista de Parasite Eve? La policía de Nueva York que va al teatro en Nochebuena: justo para estas fechas. Entraron al sorteo todos los sobres con la respuesta correcta.

1º MICAELA JUÁREZ, 14
San Miguel de Tucumán.
Una PlayStation con Dual Shock, memory card y Parasite Eve.

2º TOMÁS BENÍTEZ, 15
Haedo, Buenos Aires.
Parasite Eve original, en sus dos CD.

3º RAMIRO SOSA, 17
Paraná, Entre Ríos.
Parasite Eve original, en sus dos CD.

4º LUCILA FERRARI, 13
Villa Urquiza, Capital.
Parasite Eve original, en sus dos CD.

5º GONZALO PAZ, 16
Comodoro Rivadavia, Chubut.
Parasite Eve original, en sus dos CD.

EL LLAMADO A LA GANADORA · MICAELA J., 14

"¿Una Play? ¿En serio? ¡Mamá! ¡MAMÁ! ¡La Aya Brea! ¡Le dije que no era una cantante!"

PM: Llamamos a las ocho de la noche y atendió el hermano: tuvimos que pedir por Micaela tres veces. La Play viaja por correo. ¡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.
- En enero, cartas desde la costa: valen igual.

Los premios de Capital se retiran en la redacción (Av. Belgrano 1580, 4º "B") con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

CONCURSO Nº 6: CERRÓ EL 11/12; SORTEO EL 15/12, GANADORES EN EL Nº 8.
CONCURSO Nº 7: PÁG. 30.

¡LAS LEEMOS TODAS!

PRÓXIMO NÚMERO

ENERO 1999

Nº 8

Nº 8: EL VERANO DE LOS MANIJAS

Arranca 1999 y la revista se va de vacaciones con vos: lo que pasó en las Fiestas, lo que se juega en enero y todo lo que viene.

LAS VENTAS DE NAVIDAD
Zelda, la Dreamcast y la Play: quién ganó las Fiestas.

SONIC ADVENTURE DREAMCAST
Sale en Japón el 23/12. Lo esperamos en lo de Kenji para contarte cómo corre.

FINAL FANTASY VIII PLAYSTATION
Japón, 11 de febrero, cuatro discos: todo lo que se sabe.

LO MEJOR DEL VERANO
Qué jugar entre la pileta, la playa y la siesta.

Y ADEMÁS
Trucos salvadores, correo, el Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 6.



Sonic Adventure: Sonic corre por un muelle de madera a la orilla del mar. Sale en Japón el 23/12.



Final Fantasy VIII: Squall y sus compañeros, en un vagón de tren. Japón, 11/2/99.

EN TU KIOSCO EN ENERO

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA DREAMCAST!

Séptimo concurso y el premio llega derecho de Tokio: la consola que nadie tiene en el barrio. Contestá bien y entrás al sorteo:

¿Cuántas Dreamcast vendió Sega el primer día en Japón?
Pista: la respuesta está en las páginas 4 y 10.

1ER PREMIO
Dreamcast japonesa con Virtua Fighter 3tb y transformador.



2º AL 5º PREMIO
Un juego a elección de Importados Daruma, en la galería de Florida.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 7

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 7 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 15/1/99. Sorteo el 19/1/99 ante escribano público; los ganadores salen en el Nº 9. Premios gentileza de Importados Daruma. Válido para todo el país. No participan empleados de la editorial ni sus familiares.

¿Y EL DEL Nº 6? Ya cerró: recibimos sobres hasta el 11/12/98, el sorteo de la 64 con Zelda es el 15/12 y los ganadores salen en el Nº 8. Los del Nº 5 están en las págs. 28 y 29.

PIXEL MANIJA

DIRECTOR
Gustavo Ferraro

JEFE DE REDACCIÓN
Martín Ledesma

REDACTORES
Lucía Bértola, Diego Sanz, Pablo Iturralde

DISEÑO Y ARMADO
Hernán Kowalski

HISTORIETA
Nacho "Tinta" Ferreyra

COLABORADORES
Sebastián Ruiz Díaz, Florencia Gaitán, Ezequiel Mansilla

CORRECCIÓN
Ana María Vidal

PUBLICIDAD
Roberto Quiroga · 383-7715

Pixel Manija es una publicación mensual de **Ediciones Ciclón S.A.**, Av. Belgrano 1580, 4º "B" (1093) Capital Federal. Tel./Fax: 383-7712.

Correspondencia: Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital.

Distribución en Capital: Distribuidora Rivadavia Hnos., Saavedra 941. Interior: Distribuidora Litoral S.A., Av. Juan de Garay 2330.

Impreso en Gráfica Talar S.A., Pergamino 3150, Capital.

Registro de la Propiedad Intelectual en trámite. Precio de tapa $2,90. Recargo envío al interior $0,30. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización. Las marcas y personajes citados pertenecen a sus respectivos dueños. **Impreso en Argentina.**

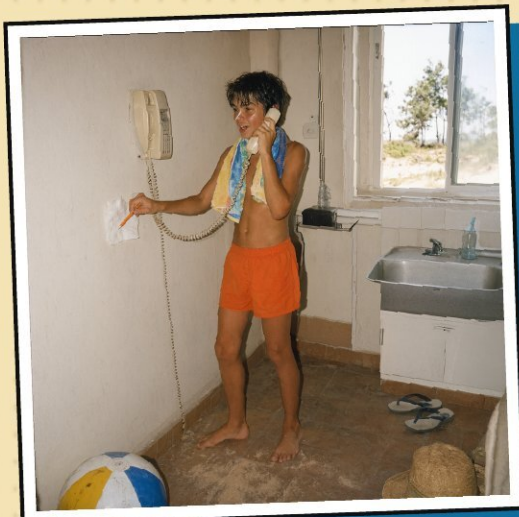
¿TE AHOGASTE EN UN NIVEL? · ¿TE TAPÓ LA OLA DEL JEFE?

LÍNEA MANIJA

LOS GUARDAVIDAS DE LOS GAMERS · TEMPORADA 98/99

¡TIRÁ LA BOYA!

¡PRIIIIT!



Franco, 13, de vacaciones en Gesell: llamó desde la casa alquilada y anotó el truco en una servilleta.

LLAMÁ DESDE CUALQUIER TELÉFONO DEL PAÍS

0-600 777-6264

Desde tu casa o desde la casa alquilada en la costa: un guardavidas de la Línea te saca del pozo y te dicta el truco despacito.

EL GUARDAVIDAS NO SE TOMA VACACIONES

Atendemos las 24 horas, todo el verano, también el 24 y el 31 a la noche. Si Papá Noel te trajo un juego difícil, ya sabés a quién llamar.

ESTADO DE LOS JUEGOS, HOY

PIZARRÓN DEL PUESTO · CADA MAÑANA

Turok 2 — Nintendo 64 · oscuro y lleno de bichos	PELIGRO
Tomb Raider III — Play · Lara no perdona un salto mal hecho	PELIGRO
Zelda: Ocarina of Time — Nintendo 64 · calabozos para pensar	PRECAUCIÓN
Metal Gear Solid — Play · ojo con los guardias	PRECAUCIÓN
Crash Warped — Play · se nada tranquilo	MAR CALMO

ENTRÁ TRANQUILO · CON CUIDADO · SIN TRUCO NO SALÍS

LOS PUESTOS DE LA LÍNEA

MARCÁ EL NÚMERO

1	PLAYSTATION — Trucos de la A a la Z	2	NINTENDO 64 — Códigos y secretos
3	PC — Claves para tu compu	4	RESCATE — Jefes y calabozos, paso a paso
5	PASSWORDS — Arrancá donde quieras	6	LO DEL MES — Los trucos nuevos
7	LANZAMIENTOS — Lo que sale este verano	8	DEJÁ TU TRUCO — Si sale publicado, ganás
9	RANKING — Votá tu juego del año	0	VOLVER A LA ORILLA — Menú principal · # salir

ASÍ SUENA UN RESCATE

PUESTO 2 · NINTENDO 64

VOS ¡Línea! En Mace: The Dark Age me dijeron que se puede pelear con un pollo. ¿Es joda?

LÍNEA No es joda: es Pojo. Primero hacé el "execution" de Taria. En la pelea siguiente marcá a Taria, mantené Start y apretá un botón de ataque, sin soltar Start.

VOS ¡Un pollo con espada! Me voy a jugar. ¡Gracias, guardavidas!

LOS MÁS RESCATADOS

LLAMADAS DE LA SEMANA

1	Zelda: Ocarina of Time N64	¡ENTRÓ!
2	Tomb Raider III PLAY	¡ENTRÓ!
3	Turok 2 N64	¡ENTRÓ!
4	Metal Gear Solid PLAY	BAJÓ
5	Crash Warped PLAY	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 (y si es la de la casa alquilada, avisale al dueño). Responsable: Ediciones Ciclón S.A., Av. Belgrano 1580, 4° "B" (1093) Capital Federal.

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

BURBUJÓN

LA GASEOSA LIMA-LIMÓN DEL VERANO

¡BIEN FRÍA!



Burbujón en botella de vidrio retornable de un litro y de 350 cc. Burbujas que pican en la nariz.

DESTAPÁ EL VERANO, LA BURBUJA LA PONEMOS NOSOTROS

Lima y limón, mucho gas y bien helada. Para la playa, la pileta, el asado del 24 y para el ciber, que en enero se pone a 40 grados.



Sombrilla, conservadora y tres Burbujones: el kit de supervivencia de Nico, Flor y el Gordo en la costa.

PROMO "MIRÁ LA TAPITA"

GANÁS AL INSTANTE, EN LA PLAYA O EN EL KIOSCO

1 DESTAPÁ
Cualquier Burbujón de vidrio, de un litro o de 350 cc.

2 MIRÁ ABAJO
Dadas vuelta, las tapitas tienen un dibujo. Si te sale el sol, ganaste.

3 CANJEALA
Los Burbujones, en tu kiosco. Los premios grandes, por correo.

Y si te sale la palmera, guardala: con cinco palmeras entrás al sorteo final del 1º de marzo. Mandalas a Promo Burbujón · Casilla de Correo 2275, (1000) Correo Central, con tu nombre, dirección y teléfono.

LO QUE HAY ABAJO DE LAS TAPITAS

20	PLAYSTATION CON JOYSTICK
50	GAME BOY POCKET
500	SOMBRILLAS BURBUJÓN
MILES	DE BURBUJONES GRATIS



Promoción válida en todo el país del 15/12/98 al 28/2/99 o hasta agotar las 870 tapitas premiadas. Sin obligación de compra: pedí tu tapita en Av. Montes de Oca 1820, Capital, de lunes a viernes de 9 a 17 hs. Premios no canjeables por dinero. Sorteo final el 1/3/99 ante escribano público. Consultas al 301-4417. Las marcas citadas pertenecen a sus respectivos dueños. Tomá Burbujón bien frío.