GLOBAZO

EL CHICLE GLOBO DEL VERANO

¡HACÉ EL GLOBO MÁS GRANDE DE LA CUADRA!



Plaza, dos de la tarde, 34 grados y un Globazo de sandía: récord de la cuadra (y el helado se derritió solo).



¡NO SE PEGA EN LA ARENA! (EN LA CARA SÍ)

GLOBAZO TUTTI FRUTTI

GLOBAZO SANDÍA

GLOBAZO MENTA

GLOBAZO UVA

PROMO DE VERANO

RASPÁ Y GANÁ

1. Comprá tu Globazo en el kiosco, del sabor que quieras.
2. Raspá la estrellita del envoltorio con una moneda.
3. Si aparece el globo dorado, ganaste: mandá el envoltorio y el premio te llega a tu casa.
4. ¿No salió? Juntá cinco: valen un Globazo gratis.

HAY GLOBOS DORADOS EN LOS CUATRO SABORES. ¡RASPÁ TODOS!



10
GAME BOY COLOR
Con un juego y pilas para la playa.



200
PELOTAS DE PLAYA GIGANTES
De un metro y con los colores de Globazo.

5.000
CAJITAS DE GLOBAZO
Para que el verano no se te termine nunca.

Promoción válida en todo el país del 2/1/99 al 31/3/99 o hasta agotar los envoltorios ganadores. Canje de premios: enviá el envoltorio ganador con tu nombre, dirección y teléfono a Promo Globazo, Casilla de Correo 2217, (1000) Correo Central · Capital. Sin obligación de compra: pedí tu raspadita gratis por carta a la misma casilla. Atención al consumidor: 0-800-333-4682. Globazo es una marca de Golosinas del Plata S.A. Imágenes ilustrativas.

32 páginas + póster calendario 1999 + trucos

¡FELIZ 1999, MANIJA!

PIXEL MANIJA

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

AÑO 1 · Nº 8 · ENERO 1999 · ARGENTINA · $2,90

PÓSTER GIGANTE
CALENDARIO 1999: LOS DOCE MESES DE LO QUE SE VIENE

¿TE REGALARON LA PLAY?
LOS 10 JUEGOS PARA EMPEZAR

¡GANADORES DEL CONCURSO! ¿TE LLEVASTE LA 64 CON ZELDA?

SONIC EN EMERALD COAST
ASÍ CORRE EN LA DREAMCAST



Sonic a toda velocidad por la playa de Emerald Coast, juntando anillos



Por el muelle, rumbo al rulo de piedra: el primer nivel

NOTICIAS:
ZELDA, REY DEL ALQUILER
Cuatro semanas Nº 1 en EE.UU. y las consolas más vendidas de 1998

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

ENTREVISTA:
"LA REINA DEL FICHÍN DE GESELL"
Norma, 47: su salón no para en toda la temporada

FINAL FANTASY VIII:
TODO LO QUE SE SABE
Sale en Japón el 11/2 y la preventa ya arrancó. Squall y el sistema

N64 AL PALO:
SMASH BROS. · CASTLEVANIA 64
South Park en review y lo que llega en enero

PC MASTER:
STARCRAFT: BROOD WAR
La expansión ya salió y la jugamos



LA CAJA JAPONESA DE SEGA

¡LO JUGAMOS! IMPORTADO DE JAPÓN

SONIC ADVENTURE

LA REVIEW CON EL PUNTAJE MANIJA

Lo jugamos en la Dreamcast de Kenji, en Importados Daruma, con la VMS enchufada

SALIÓ EN JAPÓN ¡EL 23/12! PARA NAVIDAD

TIRA CÓMICA:
LOS PIBES DEL CIBER
Episodio 8: llegó el verano y los pibes no se despegan del joystick

HUMOR ARGENTO:
PROPÓSITOS DEL GAMER
Año nuevo, vida nueva... y cuánto duró cada promesa

IMPORTACIÓN LOCA
Final Fantasy VIII en preventa, Smash Bros., PocketStation y el fichín
+ Correo y ganadores del concurso

$2,90

9 771998 060019 · 00008

CLUB SOCIAL Y DEPORTIVO LOS AROMOS · VILLA DEVOTO · DESDE 1951 · PILETA · DEPORTES · COLONIA

CLUB SOCIAL Y DEPORTIVO
LOS AROMOS
VILLA DEVOTO

COLONIA DE VERANO 99

¡INSCRIPCIÓN ABIERTA! POR QUINCENA

¿TE QUEDÁS EN BUENOS AIRES?
QUE EL VERANO NO SEA SÓLO VENTILADOR Y SIESTA

PILETA A LA MAÑANA, JOYSTICK A LA TARDE. ¡Y TODOS LOS DÍAS!



El salto de las 11 en la pileta grande. Los profes están siempre en el borde y en el agua.

TURNOS

MAÑANA
de 8.30 a 12.30

TARDE
de 13.30 a 17.30

JORNADA COMPLETA
con almuerzo en el buffet

QUINCENAS

YA EMPEZÓ: sumate cuando quieras

Lunes 18 de enero · lunes 1º y lunes 15 de febrero

MICRO PUERTA A PUERTA

Devoto, Villa del Parque, Villa Pueyrredón y Agronomía.

UN DÍA EN LOS AROMOS

DE 5 A 14 AÑOS, EN GRUPOS POR EDAD

1 PILETA
Natación con profesores y juegos de agua, todos los días.

2 FÚTBOL Y VÓLEY
En la cancha de baby y en la arena, con torneo entre grupos.

3 COMPUTACIÓN
Taller en la sala nueva con seis PC: dibujo, música y tu primera página.

4 CAMPAMENTO
Una noche en carpa en el fondo del club, para los de 9 a 14.

5 TORNEO DE PLAY
Los viernes en el buffet, con la tele grande. Final el 26/2, con copa.

TRAÉ ESTE AVISO Recortalo y presentalo en la secretaría: la inscripción te sale sin cargo. Uno por chico, hasta el 15 de febrero. RECORTÁ ACÁ

SECRETARÍA DEL CLUB
Nueva York 4180, Villa Devoto. Lunes a sábados de 9 a 19 hs.
Apto médico obligatorio: la revisación se hace en el club.

INFORMES
501-7724 y 504-3381

SOCIOS Y NO SOCIOS
Hermanos con descuento. Pagás por quincena o por mes.

Cupos limitados por grupo de edad. La colonia funciona de lunes a viernes; los días de lluvia, actividades bajo techo en el gimnasio. El torneo de los viernes es sólo para los inscriptos en la colonia.

¿CALOR? ¿TRABADO? ¿SIN VACACIONES?

LÍNEA MANIJA

35° EN LA CIUDAD

EL PRONÓSTICO DEL JOYSTICK · TODO EL VERANO

ATENDEMOS EN VIVO



Tirado en el piso fresco, con el ventilador en la cara y el tubo en la oreja: así se llama a la Línea en enero.

LLAMÁ DESDE CUALQUIER TELÉFONO DEL PAÍS

24 HORAS

0-600 777-6264

Con el teléfono en tonos elegís el cuarto de tu consola y te dictan el truco despacito, para que lo anotes sin apuro.

LA LÍNEA NO SE VA A LA COSTA

Atendemos todo enero y todo febrero, sábados, domingos y a la hora de la siesta. Si te quedaste en la ciudad, no estás solo.

PRONÓSTICO EXTENDIDO

MARCÁ EL NÚMERO DEL CUARTO — TELÉFONO EN TONOS

1 PLAYSTATION
SOLEADO
Metal Gear Solid, Tomb Raider III y Crash Warped: trucos de la A a la Z.

2 NINTENDO 64
MUY CALUROSO
Zelda, Turok 2 y Rogue Squadron: lo más pedido del verano.

3 PC
NUBOSIDAD VARIABLE
Half-Life y StarCraft: claves y atajos para tu compu.

¡NUEVO!
4 DREAMCAST E IMPORTADOS
CHAPARRONES DESDE JAPÓN
Sonic Adventure y lo que trae Kenji, traducido.

5 PASO A PASO
TORMENTA DE JEFES
Los jefes y los calabozos más difíciles, de a uno.

0 · * · # 0 vuelve al menú · * repite el truco · # salís. ¿Querés dejar tu truco? Marcá 8 al final de la llamada: si sale publicado, ganás.

TERMÓMETRO DE LLAMADAS

LO MÁS PEDIDO DE LA SEMANA

Zelda: Ocarina of Time N64	41°
Metal Gear Solid Play	39°
Tomb Raider III Play	37°
Turok 2 N64	34°
Crash Bandicoot: Warped Play	32°

ALERTA AMARILLA

SE ESPERAN TRABAS FUERTES

Para esta semana se esperan atascos en los templos de Zelda y en la base de Metal Gear. Recomendamos: un vaso de agua fresca, el teléfono a mano y marcar el cuarto 5.

HUMEDAD	VIENTO	VISIBILIDAD
90 % de manos transpiradas	el del ventilador, al 3	hasta la próxima partida

UN SERVICIO DE PIXEL MANIJA

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

PRÓXIMO NÚMERO

FEBRERO 1999 · Nº 9

FINAL FANTASY VIII: LA CUENTA REGRESIVA

Sale en Japón el jueves 11 de febrero y la preventa ya arrancó. En el Nº 9, todo lo nuevo antes de que salga: Squall y el Card Battle.

SUPER SMASH BROS. NINTENDO 64
Mario, Link y compañía a las piñas, de a cuatro. Japón, 21 de enero: lo probamos.

CASTLEVANIA 64 NINTENDO 64
El clásico de Konami salta al 3D. Llega a EE.UU. el 26 de enero.

MARIO PARTY NINTENDO 64
Más de 50 minijuegos para cuatro amigos. En EE.UU. desde el 8 de febrero.

Y ADEMÁS
Trucos salvadores, correo, el Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 7.



Final Fantasy VIII: Squall y Seifer, sable pistola en mano, en la escena de video del comienzo. Japón, 11/2.


Castlevania 64: Carrie frente a un esqueleto gigante, en el bosque del principio. EE.UU., 26/1.


Smash Bros.: Samus se tira de patada contra Link en el castillo de Hyrule. Japón, 21/1.

EN TU KIOSCO EN FEBRERO

CONCURSO DEL MES: ¡GANATE UNA PLAYSTATION CON FINAL FANTASY VII!

Octavo número, octavo concurso. El VIII sale en febrero en Japón: mientras tanto, ponete al día con el VII. Contestá bien y entrás al sorteo:

¿Qué día sale Final Fantasy VIII en Japón?
Pista: la respuesta está en la página 10.

1ER PREMIO
Una PlayStation con Dual Shock, memory card y Final Fantasy VII.



2º AL 5º PREMIO
Un juego a elección de la vidriera de Importados Daruma (galería de Florida), gentileza de Kenji Takeda.

RECORTÁ O FOTOCOPIÁ

CUPÓN CONCURSO Nº 8

RESPUESTA _____

NOMBRE Y APELLIDO _____ EDAD _____

DIRECCIÓN _____

LOCALIDAD _____ C.P. _____

TELÉFONO _____ ¿QUÉ CONSOLA TENÉS? _____

Mandá el cupón (vale fotocopia) a **Pixel Manija · Concurso Nº 8 · Casilla de Correo 4498, (1000) Correo Central · Capital**. Recibimos sobres hasta el 12/2/99. El sorteo se hace el 16/2/99 ante escribano público y los ganadores salen publicados en el Nº 10. Premios 2º al 5º gentileza de Importados Daruma. Válido para todo el país. No participan empleados de la editorial ni sus familiares.

¿Y EL DEL Nº 7? Cierra el viernes 15/1/99 (si compraste la revista el día que salió, ¡es hoy!), el sorteo es el 19/1 y los ganadores salen en el Nº 9. Los del Nº 6, 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.**

SUMARIO

Año 1 · Nº 8 · ENERO 1999

EN ESTE NÚMERO

PÁG.

4 **NOTICIAS**
1998 en Japón, Zelda rey del alquiler y el Rumorómetro

6 **ESPECIAL DREAMCAST: SONIC ADVENTURE**
El importado japonés, con Puntaje Manija

8 **ESPECIAL PLAYSTATION: ¿TE REGALARON LA PLAY?**
Los 10 juegos para empezar y los más alquilados

10 **FINAL FANTASY VIII**
Todo lo que se sabe antes del 11/2

12 **N64 AL PALO**
South Park en review, Smash Bros. y Castlevania 64

14 **LO QUE SE VIENE**
1999 mes por mes: Silent Hill, Syphon Filter...

16 **PÓSTER GIGANTE**
Calendario 1999, mes por mes

18 **PC MASTER**
StarCraft: Brood War en review, Half-Life y Quake III

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

22 **ENTREVISTA**
La reina del fichín de Gesell: Norma, 47

24 **TIRA CÓMICA**
Los pibes del ciber, episodio 8: llegó el verano

25 **HUMOR: AÑO NUEVO**
Propósitos del gamer (y cuánto duraron)

26 **IMPORTACIÓN LOCA**
FF VIII en preventa, Smash Bros. y el fichín

28 **CORREO DE LECTORES**
Cartas, Ranking Manija y los ganadores del concurso Nº 6

30 **PRÓXIMO NÚMERO**
Adelanto del Nº 9, concurso Nº 8 y staff

LA REDACCIÓN, DÍA DE CIERRE



Lunes 11, día de cierre: un solo ventilador para cuatro, Diego con los pies en un balde de agua y Lucía tachando los días del almanaque nuevo.

EL VERANO DE LOS QUE SE QUEDAN

Arrancó 1999, hace un calor bárbaro y casi nadie se fue de vacaciones. Ideal para jugar.

Dicen las encuestas que este verano sólo el 31 % de la gente de Capital y el Gran Buenos Aires se va de vacaciones. El resto nos quedamos acá, con la persiana baja, el ventilador al máximo y el joystick transpirado. Si sos de los que se quedan, esta revista es para vos (y si estás en la costa, también: llevala a la playa).

1998 fue un año bárbaro. La Play vendió casi dos millones y medio de consolas sólo en Japón, Zelda nos tuvo pegados a la 64 y Sega sacó la Dreamcast. ¿Lo mejor del verano? Sonic Adventure ya salió en Japón y lo corrimos en lo de Kenji: la review está en la **pág. 6**.

¡ÚLTIMA SEMANA!
CONCURSO Nº 7: si comprás esta revista el día que sale, el viernes 15, apurate: ese día es el último para recibir los sobres. El sorteo es el martes 19 ante escribano y los ganadores salen en el Nº 9.

¿Y 1999? Final Fantasy VIII sale en Japón el 11 de febrero (todo lo que se sabe, en la **pág. 10**), Smash Bros. y Castlevania 64 llegan este mes (**pág. 12**) y el resto del año lo tenés en el póster-calendario de la **pág. 16**: colgalo arriba de la tele.

Los ganadores del concurso Nº 6, el de la 64 con Zelda, están en las **págs. 28 y 29**, y el concurso nuevo, en la **pág. 30**. Y nos fuimos hasta Villa Gesell a conocer a la reina del fichín (**pág. 22**).

Un mea culpa: Sega Rally 2 no salió el 14 de enero, como habíamos dicho. Se atrasó y Sega todavía no dio fecha nueva. La fe de erratas completa, en Noticias, **pág. 4**.

¿Te trabaste en un jefe a la hora de la siesta? La Línea Manija no se toma vacaciones: atiende todo el verano, también los domingos (**pág. 31**).

Feliz año, manijas. Que el 99 venga con muchos cartuchos.

GUSTAVO FERRARO
DIRECTOR

EDITORIAL

LA NOTICIA DEL MES · JAPÓN 1998

NADA TOCA A LA PLAYSTATION

Game Japan contó las consolas vendidas en Japón en 1998, hasta el 13 de diciembre. La Play sola vendió más que todas las demás juntas.

Casi **dos millones y medio** de PlayStation en un año, contra 683.894 Game Boy. Atrás, la Game Boy Color, que salió recién el 21/10 y ya pasa a la Nintendo 64, que en todo el año no llegó a 335.000.

La sorpresa es la **Dreamcast**: con dos semanas y media en la calle quedó a tiro de la Saturn. Y la Neo Geo Pocket, la de SNK, apenas asoma.

¡MÁS QUE TODAS JUNTAS!

JAPÓN 1998: CONSOLAS VENDIDAS · GAME JAPAN, HASTA EL 13/12

PLAYSTATION	2.468.825
GAME BOY	683.894
GAME BOY COLOR	489.944
NINTENDO 64	333.272
SATURN	244.428
DREAMCAST (desde el 27/11)	206.539
NEO GEO POCKET	27.702



El joystick de la Dreamcast con la VMS enchufada: ahí se guardan los puntos... y el arbolito de Sonic.

206.539 DREAMCAST EN 17 DÍAS

500.000 LAS QUE SEGA ESPERA HABER ENVIADO A FIN DE AÑO

SEGA · DREAMCAST · JAPÓN

LA DREAMCAST JUNTA PUNTOS

Las 150.000 del primer día se vendieron todas y la primera tanda se agotó entera. Para que la gente siga comprando, Sega inventó la **Dreamcast Point Card**: cada juego suma **300 puntos** (el Tetris 4D, 240) y los puntos se cambian por premios. Y la conexión gratis al proveedor de Sega, que se terminaba el 26/12, **sigue hasta abril**: dicen que al menos el 40 % de los dueños ya se conecta.

QUÉ TE DAN POR TUS PUNTOS

900	Dos portaVMS
2.000	Una VMS exclusiva
2.500	Un joystick exclusivo
4.000	Un teléfono con el logo de Dreamcast
10.000	Un televisor LCD de 2,3 pulgadas

Hacé la cuenta: para la tele chiquita tenés que comprar **34 juegos**. Y en Japón, por ahora, los juegos de Dreamcast se cuentan con los dedos.



Zelda: Link, de frente, contra un jinete fantasma en el Templo del Bosque.

N64 · NINTENDO · EE.UU. · VIDEOCLUBES

ZELDA, REY DEL ALQUILER

¡4 SEMANAS Nº 1!

En las Fiestas, conseguir un Zelda en las tiendas yanquis fue complicado, así que la gente se lo llevó del videoclub: **número uno del alquiler cuatro semanas seguidas** (VSDA, la cámara de los videoclubes), y la del 20/12 le sacó casi US$100.000 al segundo. Nintendo espera superar los **seis millones** de Zelda enviados a fines de enero.

ZELDA EN EL MOSTRADOR · EE.UU., SEMANA A SEMANA

AL 13/12	Zelda, 1º	US$351.350
AL 20/12	Zelda, 1º	US$444.720
AL 27/12	Zelda, 1º: ¡la mejor!	US$481.520
AL 3/1	Zelda, 1º	US$436.140
AL 3/1	Rogue Squadron, 2º	US$418.180
AL 3/1	Metal Gear Solid, 4º	US$316.380

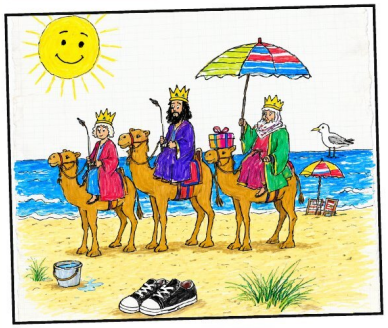
RANKING MANIJA DEL MES

Votado por ustedes, con las cartas que llegaron hasta el 8/1.

1	ZELDA: OCARINA OF TIME Nintendo · Nintendo 64	N64	811 v.
2	METAL GEAR SOLID Konami · PlayStation	PLAY	690 v.
3	TOMB RAIDER III Eidos · PlayStation	PLAY	574 v.
4	CRASH BANDICOOT: WARPED Naughty Dog / Sony · PlayStation	PLAY	520 v.
5	STAR WARS: ROGUE SQUADRON LucasArts · Nintendo 64	N64	466 v.
6	TEKKEN 3 Namco · PlayStation	PLAY	441 v.
7	TUROK 2: SEEDS OF EVIL Acclaim · Nintendo 64	N64	402 v.
8	SPYRO THE DRAGON Insomniac / Sony · PlayStation	PLAY	379 v.
9	BANJO-KAZOOIE Rare · Nintendo 64	N64	350 v.
10	HALF-LIFE Valve / Sierra · PC	PC	318 v.

EN LA PUNTA: el Zelda, con los votos de los que lo recibieron para las Fiestas.
ENTRARON: Rogue Squadron y Turok 2. El Sonic sacó 23 votos: los que tienen Dreamcast entran en un ascensor.

DIBUJO DEL MES



VALENTÍN R. · 8 AÑOS · PINAMAR

"Los Reyes vienen por la playa porque en camello por la arena se llega más rápido. Les dejé agua y pasto al lado de las zapatillas. Me trajeron un Game Boy." Tres camellos y una sombrilla a rayas: los Reyes más playeros que vimos. Valentín se lleva una remera de Pixel Manija.

MENCIONES ESPECIALES

Abril T., 10, Necochea: Pato y Tincho en la arena.
Tomás V., 12, Salta: Don en ojotas, con la libreta.
Martina L., 9, Quilmes: un pingüino con Game Boy.

GANADORES DEL CONCURSO Nº 6

Sorteo del 15/12 ante el Sr. Horacio Peralta, escribano público. Respuesta correcta: el 23 de noviembre.



Peralta firma el acta; Lucía muestra el sobre ganador, el de Moreno.

LA PREGUNTA: ¿Qué día sale Zelda: Ocarina of Time en EE.UU.? Entraron al sorteo todos los sobres con la respuesta correcta. Premios 2º al 5º: gentileza de Pulsá Start Videojuegos.

1º	GONZALO BENÍTEZ, 14	Moreno, Buenos Aires. Una Nintendo 64 con joystick extra y Zelda: Ocarina of Time.
2º	LUCIANA PAZ, 13	Godoy Cruz, Mendoza. Un juego a elección de la lista del local.
3º	FRANCO OLIVERA, 16	Santa Rosa, La Pampa. Un juego a elección de la lista del local.
4º	JULIETA RAMOS, 15	Villa Urquiza, Capital. Un juego a elección de la lista del local.
5º	MAXIMILIANO RÍOS, 12	Resistencia, Chaco. Un juego a elección de la lista del local.

EL LLAMADO AL GANADOR · GONZALO B., 14

"¿La 64? ¿Con el Zelda? ¿Antes de Navidad? ¡Mamá! ¡Devolvé el rompecabezas del castillo que ya no hace falta!"

PM: La retiró el 18/12 con su papá. Nos cuenta que el papá ya juega más que él. ¡Felicitaciones!



ESCRIBINOS

Contanos qué jugás, qué te bronca y qué querés ver en la revista. Mandá cartas, dibujos y postales 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.
- Sacudí la arena antes de cerrar el sobre.

Los premios se retiran en Pulsá Start (Galería Cabildo, Av. Cabildo 2280, local 14, Belgrano) con el DNI. Los del interior los reciben por correo.

CONCURSO Nº 7: CIERRA EL 15/1; SORTEO EL 19/1, GANADORES EN EL Nº 9.
CONCURSO Nº 8: PÁG. 30.

¡LAS LEEMOS TODAS!

RESPUESTAS AL Nº 7 · REYES · VACACIONES

CARTAS CON ARENA

Diciembre y enero trajeron sobres desde la costa, desde las sierras y desde la pieza con ventilador. Preguntan por la Dreamcast, por el Final Fantasy VIII y por un Zelda que trajeron los Reyes. También escribieron una mamá preocupada, uno que encargó un juego que no sale y medio país que quiere saber si Pato pagó. Contestamos todo, con protector solar.



Martín Ledesma, jefe de redacción, y la bolsa de enero. El balde y la palita llegaron por correo desde Necochea.

FEDERICO L. · 14 AÑOS · MATADEROS

¿CUÁNDO LLEGA LA DREAMCAST?

Mi primo dice que en Japón no queda una. ¿Llega para el verano? ¿Cuánto va a salir acá?

PM: Tu primo tiene razón: la primera tanda se agotó y, hasta el 13/12, en Japón se vendieron 206.539. Sega espera haber enviado 500.000 a fin de año. En EE.UU. sale en el "otoño del 99", sin fecha ni precio. Acá depende de las galerías. Nosotros jugamos el Sonic en lo de Kenji: págs. 6-7.

AGUSTINA P. · 15 AÑOS · SAN ISIDRO

LOS REYES ME TRAJERON EL ZELDA

Lo encontré al lado de las zapatillas. ¿Es verdad que en EE.UU. no se conseguía?

PM: Es verdad: GameSpot cuenta que encontrar una copia "fue complicado durante unas semanas". Fue el número uno del alquiler en EE.UU. cuatro semanas seguidas, y Nintendo espera superar los seis millones. Tus Reyes tienen contactos.

SEBASTIÁN G. · 17 AÑOS · CÓRDOBA

¿EL FINAL FANTASY VIII VIENE EN CASTELLANO?

Junté la plata de todo el año. ¿Cuándo y en qué idioma?

PM: Ni en inglés, todavía. Sale en Japón el jueves 11/2, en 4 CD, a ¥7.800 (precio "no definitivo"). La preventa arrancó el 22/12 en los konbini, los kioscos de allá, y esperan 1,5 millones de reservas. De EE.UU. no hay fecha. Todo, en las págs. 10-11.

EZEQUIEL M. · 13 AÑOS · CASEROS

¿UN JUEGO PARA BAILAR?

Mi hermana dice que hay uno de la Play donde se baila. Yo no le creo. ¿Es verdad o me está cargando?

PM: Tu hermana tiene razón: es el Bust A Groove, y le pusimos 85 en el Nº 7 (lo bailamos todos, hasta Ferraro). Y en los fichines de Japón el que más junta es otro de bailar, arriba de una alfombra con flechas. Pedile perdón a tu hermana.

AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Pato ya pagó las horas?" **Lucas, 13, Wilde.** No. Se fue a la costa con la plata de los Reyes. Y Don, también (pág. 24).

MÓNICA S. · 44 AÑOS · LOMAS DE ZAMORA

ESTE AÑO NO NOS VAMOS

Mi hijo dice que es el único del curso que se queda en Buenos Aires. ¿Qué le digo?

PM: Que no está solo, Mónica: según una encuesta, este verano sale de vacaciones sólo el 31 % de los de Capital y el Gran Buenos Aires; más de la mitad se queda. Una Play, un ventilador y un amigo con joystick también son vacaciones. Y si se aburre, que lea a Norma (págs. 22-23).

NICOLÁS F. · 16 AÑOS · ROSARIO

ENCARGUÉ EL SEGA RALLY 2

Leí que salía el 14/1 en Japón y le dejé una seña a un importador. ¿Llega?

PM: Perdón, Nicolás: se atrasó. El 6/1 Sega confirmó que no sale el 14/1 y todavía no dio fecha nueva. Va en la fe de erratas (págs. 4-5). Al importador, que te guarde la seña.

LÍNEA MANIJA · 0-600-777-6264

¿QUÉ PASÓ CON LA POCKETSTATION?

¿No salía para Navidad?

PM: Iba a salir en Japón el 23/12, pero Sony la corrió al 23/1 porque no alcanzaba la producción. Ya hay juegos compatibles: R4, Street Fighter Alpha 3, Crash 3 y World Stadium. Más, en Importación loca (págs. 26-27).

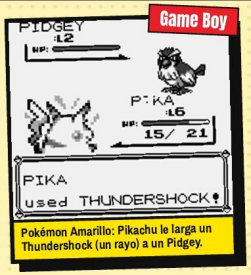
AL TOQUE · CARTAS CORTITAS

PM: "¿Existe la PlayStation 2?" **Bruno, 15, Paraná.** Nada oficial. Los rumores, en el Rumorómetro (págs. 4-5).

PM: "¿Kenji me guarda un Sonic Adventure?" **Facundo, 15, Banfield.** Tiene lista de espera. Y vos no estás anotado.

EL CARTERO CONTÓ

Cartas de diciembre y enero	1.307
Preguntan por el Final Fantasy VIII	655
Preguntan si Pato pagó	88
Postales de la costa	112
Con arena adentro del sobre	37
Con olor a protector solar	4



Pokémon Amarillo: Pikachu le larga un Thundershock (un rayo) a un Pidgey.

NINTENDO · GAME BOY · EE.UU.

PIKACHU SE VA A EE.UU.

Lo confirmó la Nintendo Power: **Pokémon Amarillo**, la edición de Pikachu que en Japón ya pasó el millón, sale en EE.UU. en **1999**. Allá Rojo y Azul se venden como pan caliente desde setiembre, y en 1999 llega también el **Pokémon Stadium** para la 64. Según GameSpot, en Japón los bichos ya son una industria de mil millones de dólares por año.

¿Y ACÁ? Ni la serie ni el cartucho, que sólo se consigue importado. Paciencia, entrenadores.



Pokémon Pinball: la pokébola rebota en la mesa.

UN CARTUCHO QUE TIEMBLA

También para 1999: **Pokémon Pinball**, el primer cartucho de Game Boy que vibra. Cada golpe de la bola se siente en la mano.

GAME BOY COLOR

489.944
vendidas en Japón hasta el 13/12

+8 millones
las que Nintendo espera vender hasta marzo

25/1
Wario Land 2 DX, Bugs Bunny Crazy Castle 3 y Shadowgate Classic, EE.UU., US$29,95

56 colores
en pantalla, el Pitfall: Beyond the Jungle de Crave



Una placa de Creative con chip de 3Dfx. Con el Voodoo3, eso se termina.

PC · 14/12

3DFX SE COMPRA UNA FÁBRICA

3Dfx, la de los chips Voodoo, compró **STB**, que hace placas de video. ¿Qué cambia? Que el **Voodoo3** va a salir sólo en placas propias: **Diamond y Creative**, las marcas que tenés adentro de la PC, quedan afuera.

DICIEMBRE DE COMPRAS

GT Interactive se quedó con **Reflections**, los del Demolition Derby, y Take-Two con **TalonSoft**.

EE.UU. · FERIA

CES: LA FERIA DEL DVD

7-10/1 LAS VEGAS



El CES de invierno: teles, DVD y gente con credencial.

La feria de electrónica de Las Vegas esperaba **94.000 visitantes**. Ahí debutaba el **NUON** de VM Labs (el ex "Project X"), un chip que convierte el DVD en consola. "No lo llames consola", piden ellos.

De Sony, Nintendo y Sega, al cierre, ni un anuncio.

BREVES

KONAMI MATÓ A SURVIVOR

El 21/12 canceló Survivor: Day One, el "Tomb Raider en el espacio" de la 64: "no estaba conforme con el producto".

LA PLAY, EN UNA MAC

Connectix mostró el 5/1 un emulador de PlayStation para la iMac y las G3. Sony, al 11/1, no inició acciones legales.

TETRIS, 50 MILLONES

Lleva más de 50 millones vendidos, 30 en Game Boy. Y viene The Next Tetris para la Play, a mitad de año.

PLAY NUEVA EN JAPÓN

El modelo SCPH-7500: casi igual al 7000, con más protección contra copias.

GANADORES

Los del concurso Nº 6, en las **págs. 28 y 29**.

FE DE ERRATAS

Enero arrancó corriendo fechas. Corregimos:

SEGA RALLY 2
No sale el ~~14/1~~. Se atrasó y el 6/1 Sega confirmó que todavía no tiene fecha nueva.

BLUE STINGER
Tampoco el ~~14/1~~: va para **marzo**, sin día.

POKÉMON EN LA TELE YANQUI
Los capítulos nuevos no volvieron el ~~20/12~~: las cadenas esperan las mediciones de febrero. Vuelven el **1/2**.

NEO GEO POCKET
Salió en Japón el **28/10**, a **¥7.800**, en blanco y negro. La color, en marzo.

— ANA MARÍA, CON LA BIROME ROJA



RUMORÓMETRO

Lo que se dice. Que nadie firma.

Sega Rally 2, el 28/1 en Japón
Lo tiró un comerciante en el BBS de Sega. "Dos semanas después", dice.
55%

Pentium III, ya
Intel lo presentaría en estos días, a 450 y 500 MHz. Al cierre, nada.
60%

PlayStation 2 en 1999
Nada oficial. En GameSpot apuestan a un anuncio para el Tokyo Game Show de otoño. Sony, ni mu.
30%

~~Jennifer Connelly es Lara Croft~~
Sus representantes dicen que no hay nada.
5%

¡LO JUGAMOS!

SONIC TEAM · SEGA · IMPORTADO JAPONÉS

SONIC ADVENTURE ¡EL ERIZO CORRE EN 3D!

LA DREAMCAST EN JAPÓN

150.000 se agotaron el primer día (27/11)

206.539 vendidas hasta el 13/12

500.000 quiere Sega haber enviado a fin de año

Fuente: Game Japan y Sega.



Emerald Coast, el primer nivel: Sonic a toda velocidad por un muelle sobre el mar, rumbo a una isla con un rulo de piedra. Arriba a la izquierda, el tiempo y los anillos; abajo, las vidas.

SALIÓ EL 23/12 EN JAPÓN

REVIEW CON PUNTAJE MANIJA



¡A 60 CUADROS!

En la playa, con los anillos sueltos: agarrá todos los que puedas.

SEIS BICHOS, SEIS JUEGOS

1. **SONIC** — Velocidad pura: rulos, rampas y la carrera de siempre, pero en 3D.
2. **TAILS** — Vuela con la cola y le corre carreras a Sonic.
3. **KNUCKLES** — Planea, trepa paredes y busca pedazos de esmeralda con un radar.
4. **AMY** — La novia que Sonic no pidió, con martillo y un robot que la persigue.
5. **BIG** — Un gato grandote que sale a pescar a su rana. Sí, a pescar.
6. **E-102** — Un robot de Robotnik que resuelve todo a los tiros.

Cada uno tiene su historia, y se cruzan entre ellas. Sega soltó una película "estilo aviso" para cada personaje antes de la salida.



Importados Daruma, galería de Florida: Kenji muestra el disco y los pibes no despegan la vista de la tele.

Kenji Takeda, el de Importados Daruma, lo trajo en la valija de fin de año. Lo enchufamos en la galería, con el ventilador al máximo y media docena de pibes colgados del mostrador, y no lo largamos más.

Se juega en **niveles de acción** a todo trapo y en zonas para pasear, donde charlás, buscás la entrada siguiente y te enterás de la historia. Y todo corre a **60 cuadros por segundo**, como prometió Sega.

Ojo: el disco viene **todo en japonés**, voces y textos. Kenji nos tradujo cada charla en voz alta; vos, preparate para adivinar.



De noche, en Station Square: Sonic contra el monstruo de agua, entre patrulleros. Arriba a la derecha, la energía del bicho.

UNA CIUDAD DE VERDAD

Station Square es la ciudad del medio: hay gente caminando, hotel, estación de tren y un parque de diversiones. De ahí salís a cada nivel.

ROBOTNIK OTRA VEZ

Robotnik (allá le dicen Eggman) suelta un monstruo de agua que se pone más fuerte con cada esmeralda que junta. Hay que llegar antes que él.

LAS FOTOS, LA FICHA Y EL PUNTAJE, EN LA PÁG. 7 →

FICHÍN JAPONÉS: TODOS A BAILAR

Dos números de Game Machine, la revista de los fichines de Japón: el del 15/12 y el del 1/1. Arriba, el fútbol de Sega no afloja; en los muebles, manda el baile.

RANKING DE GAME MACHINE · 15 DE DICIEMBRE Y 1° DE ENERO

LO MÁS JUGADO EN JAPÓN

"Software" son las placas que se cambian en cualquier gabinete; "muebles", las máquinas armadas para un solo juego: con pistola, alfombra o volante.



Virtua Striker 2: Italia contra Alemania, 0 a 0; el azul arranca.



The Last Blade 2: Kojiroh contra Kaede, entre los árboles.



The House of the Dead 2: tiros a un zombi en una biblioteca.



Gunbird 2 (Psikyo): naves y tiros de colores sobre un pueblo del desierto. Entra al ranking del 1/1.

SOFTWARE LAS PLACAS

AL 15/12	AL 1/1
1 Virtua Striker 2 ver.98	1 Virtua Striker 2 ver.98
2 The Last Blade 2	2 The Last Blade 2
3 Spike Out	3 HYPER BISHI BASHI CHAMP
4 Soul Calibur	4 GUNBIRD 2
5 Warriors' Rage	✦ *Más abajo: Soul Calibur, Spike Out y Street Fighter Alpha 3*
6 Street Fighter Alpha 3	
7 Hyper Bishi Bashi Champ	

MUEBLES MÁQUINAS DEDICADAS

AL 15/12	AL 1/1
1 Dance Dance Revolution	1 Dance Dance Revolution
2 Beatmania 3rd Mix	2 Beatmania 3rd Mix
3 Pop'n Music	3 THE HOUSE OF THE DEAD 2
4 Ocean Hunter	4 Pop'n Music
5 Time Crisis 2	5 Time Crisis 2
6 Race On!	6 GUNMEN WARS
	7 Race On!

En verde: los que suben o entran. Dance Dance Revolution, Beatmania y Pop'n Music son de Konami: bailar, pasar discos y apretar botones de colores. ¿El Dance Dance Revolution para la Play? Al cierre, nada oficial.

LO NUEVO: antes de las Fiestas Konami mostró Thrill Drive, NBA Play By Play y Gradius IV. Sega tiene para su placa Naomi Magical Truck Adventure, L.A. Machineguns y Dynamite Baseball; SNK, Fatal Fury Wild Ambition para la Hyper Neo-Geo 64. Atari Games lleva a Japón Gauntlet Legend, Site 4 y Radical Bikers, y Jaleco prueba uno de ritmo: "VJ's".

COMPRO · VENDO · CANJE

Los clasificados de los lectores. Gratis, como siempre.

Vendo PlayStation americana con Dual Shock, memory card y Crash 2. Me voy a la costa y necesito la plata. $160. Matías, 16. **981-4472**, Flores.

Busco quien me traiga de Japón la correa de Final Fantasy VIII. Pago el envío y un helado. Brenda, 15. **631-0985**, Palermo.

Canje Turok 2 por Rogue Squadron, los dos con caja y manual. Lucas, 13. **552-7136**, Villa Urquiza.

Compro Game Boy Color, de cualquier color menos el amarillo. Hasta $100. Agustina, 12. **703-2259**, Belgrano.

Busco tres amigos para el Mario Party: tengo los cuatro joysticks y el ventilador. Nahuel, 14. **437-8812**, Villa del Parque.

Vendo Dreamcast japonesa con Virtua Fighter 3tb y Godzilla Generations. Un mes de uso. Consultar. Germán, 22. **864-3190**, Caballito.

Canje Zelda americano, ya terminado, por F-Zero X. Ignacio, 15. **582-6047**, Almagro.

Vendo Súper Nintendo con Mega Man X3 y Aladdin, los passwords anotados en la caja. $80. Rodrigo, 17. **294-5513**, Lomas de Zamora.

Canje G-Police con las 35 claves en un papelito por Moto Racer. Franco, 14. **912-3367**, Liniers.

Compro Pixel Manija N° 3, que me lo prestaron y no volvió. Pago $3. Julieta, 13. **771-3048**, Boedo.

Vendo ventilador de pie, casi nuevo, para juntar para el Mario Party japonés. $25. Tomás, 15. **655-0198**, Haedo.

Busco rival de Bloody Roar para las siestas de enero. Tengo la Play y el aire. Leandro, 16. **346-2281**, San Cristóbal.

Vendo Game Boy Pocket con funda y Pokémon Rojo americano. $70. Camila, 12. **795-6620**, Ramos Mejía.

Canje Blasto con la caja rota por cualquier juego de autos. Ezequiel, 11. **468-7754**, Mataderos.

Compro joystick de Súper Nintendo que no se trabe para el lado izquierdo. Hasta $10. Mariano, 14. **523-1806**, Parque Chacabuco.

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

LOS FICHINES DE JAPÓN, EN BAJA

Game Machine trae los números de las empresas, y dice que el mercado de arcades de Japón "se hunde".

-75,9% la ganancia de Sega en el semestre de abril a septiembre

6.000 muebles de Time Crisis 2 vendió Namco desde abril

+37,7% los juegos de consola de Konami

Sega vendió ¥100.932 millones en el semestre (–20,4%) y volvió a bajar lo que espera para el año. **Namco** también: ahora calcula ¥109.000 millones (antes, ¥117.000); las consolas no le alcanzan para tapar la caída de los fichines. **Atlus** perdió ¥341 millones, e **I'MAX**, la de las máquinas de fotos "Sticker Magic", quebró el 6/11.

¿Y ACÁ? El Pulpo, en Once, dice que si le llega un Dance Dance Revolution lo pone en la vereda: "con este calor, que bailen afuera".

IMPORTACIÓN

FINES DE DICIEMBRE · PRINCIPIOS DE ENERO

JAPÓN YA HACE LA COLA, Y LA PLAY VA AL BOLSILLO



Un konbini de Tokio, de noche: en los kioscos de 24 horas de allá se reserva el juego como quien paga la luz.

FINAL FANTASY VIII: SE RESERVA EN EL KIOSCO

SQUARE · PLAYSTATION · JAPÓN: JUEVES 11/2 · SIN NOTA: NO SALIÓ

Falta un mes y medio y en Japón ya se lo pelean. Desde el 22/12, el juego se reserva en los konbini, los minimercados abiertos las 24 horas.

La preventa la maneja DigiCube, que espera **1,5 millones de reservas**. El que reserva se lleva una **correa con una plaquita de metal con el logo**, pensada para colgarle a la PocketStation, y entra en un sorteo. También hay un CD de AOL con material exclusivo.

La fecha ya es firme: **jueves 11 de febrero**, confirmada por DigiCube. El precio, ¥7.800, todavía "no es el final". Viene en cuatro discos.

¿Por qué tanto apuro? Final Fantasy VII vendió **más de tres millones en tres días**, y Square necesita repetir: Parasite Eve y Brave Fencer no le rindieron lo que esperaba, y el mercado japonés se achica.

¿Y acá? Kenji ya anota pedidos en Importados Daruma, en la galería de Florida: el japonés llega después del 11/2. Fecha americana, ninguna. Todo lo que se sabe del juego, en las **págs. 10 y 11**.



POCKETSTATION: UN MES MÁS

Sony la corrió del 23/12 al **23 de enero**: no le alcanza la producción. Es la memory card con pantallita y botones.

Ya hay juegos que la usan: **R4**, **Street Fighter Zero 3**, **Crash 3** y **World Stadium**. Y la correa de Final Fantasy VIII, para colgarla.

23/1

ANTES DE COMPRAR

Sony saca en Japón la Play **SCPH-7500**, que reemplaza a la SCPH-7000. Por fuera, casi igual; por dentro, **más protección contra copias**. Si te la traen de allá, preguntá cuál es. Kenji dice que todavía no le llegó ninguna.

SE VIENE EN LA PLAY

Final Fantasy Collection (IV, V y VI): 11/3.
Unjammer Lami, la secuela de PaRappa, con rock en vez de rap: sin fecha. La **banda de sonido de R4**: 27/1, ¥2.500. Y **Dragon Quest VII**: Sony ya lo publicita en la tele con japoneses rezando; sería "de verano", si llega.



NOTA 8

Bajo el agua, a buscar el cofre: uno de los minijuegos.

MARIO PARTY

HUDSON · NINTENDO 64 · ¥5.800

Tablero, dados y más de 50 minijuegos, de 1 a 4. Se juega sin leer casi nada y de a cuatro es una guerra. En EE.UU., recién el 8/2.

IDIOMA ■□□□□



NOTA 6

La mira roja y el radar, sobre un desierto naranja.

INCOMING

DREAMCAST · TIROS

El de la PC, pasado a la Dreamcast antes de Navidad: tiros contra una invasión y explosiones que lucen. Se agota rápido.

IDIOMA ■□□□□



El Impreza, 14° de 16, en una recta de tierra.

SEGA RALLY 2

SEGA · DREAMCAST · AUTOS

No sale el 14/1. El 6/1 Sega confirmó el atraso y no dio fecha nueva; se dice que le falta asegurar la red para jugar de a varios.

SIN NOTA: NO SALIÓ



Samus le pega a Link en el castillo de Hyrule.

SMASH BROS.

NINTENDO · NINTENDO 64 · PIÑAS

"Nintendo All-Star! Dairantou Smash Brothers": Mario, Link, Samus y compañía, todos contra todos. Kenji ya tiene la lista llena.

SIN NOTA: NO SALIÓ



Pelea por turnos: los tres del grupo, abajo.

EVOLUTION

ESP · STING · DREAMCAST · ROL

El de rol de ESP y Sting se había corrido y quedó para el 21/1. Exploración y peleas por turnos, con tres en el grupo.

SIN NOTA: NO SALIÓ



La primera pelea, con las armaduras Magitek.

FINAL FANTASY VI

SQUARE · PLAYSTATION · ROL

El que en EE.UU. salió como Final Fantasy III del Súper, ahora en la Play, con escenas en CG nuevas al principio y al final.

SIN NOTA: NO SALIÓ

SONIC ADVENTURE

SONIC TEAM · SEGA · PLATAFORMAS 3D · 1 JUGADOR · 1 GD-ROM

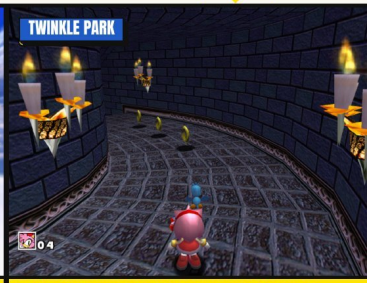
¡SEIS HISTORIAS EN UN DISCO!



Speed Highway, de noche: Sonic y Tails arriba de un helipuerto, entre rascacielos y reflectores. Abajo a la izquierda, las vidas.



Sky Chase: Sonic parado sobre el ala del biplano de Tails, a los tiros contra las naves enemigas.



Twinkle Park: Amy, la del martillo, por un pasillo del parque de diversiones.

INTERNET DESDE EL JOYSTICK

En el menú hay un ítem **"Internet"**: con el módem de la consola entrás a la página de Sega y a una de Sonic, mandás mail y bajás cosas al juego. Yuji Naka, el papá de Sonic, promete que se van a poder **intercambiar Chaos**.

LOS CHAOS

Son unos bichitos que criás en jardines escondidos y te llevás en el **VMS** para seguir cuidándolos fuera de la consola. Si los tratás bien, cambian de forma.



Knuckles en la ciudad, buscando pedazos de esmeralda. Abajo, el radar: se prende cuando hay uno cerca.

LO BUENO

- Velocidad y 60 cuadros.
- Seis personajes distintos.
- Speed Highway, un lujo.

LO MALO

- La cámara se traba en lugares cerrados.
- Lo de Big, pesca y más pesca.



YA SALIÓ EN JAPÓN
23 DE DICIEMBRE
La caja japonesa, con la faja roja al costado. Kenji tiene dos; preguntá.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLA	Sonic Team
EDITA	Sega
GÉNERO	Plataformas 3D y aventura
SOPORTE	1 GD-ROM
JUGADORES	1
SALIDA	23/12/98 (Japón)
IDIOMA	Japonés, voces y textos
EXTRAS	Internet por el módem y Chaos en el VMS
PERSONAJES	6: Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Big y E-102
EE.UU.	Sin fecha: la consola llega en el "otoño del 99"

EL REGALO DE NAVIDAD

Sega escondió un extra que sólo aparecía el **25 de diciembre** en Station Square: un arbolito de Navidad para bajar al VMS. Necesitabas **88 bloques libres**. Si te lo perdiste, a esperar el que viene.



GRÁFICOS	97
SONIDO	90
JUGABILIDAD	86
DIVERSIÓN	94

92
PUNTAJE MANIJA

EL PRIMER JUEGO QUE HACE VALER LA DREAMCAST. CON CÁMARA LOCA Y TODO.

"LLEGARON EL LUNES Y EL MARTES YA TENÍA LISTA DE ESPERA"
KENJI TAKEDA, IMPORTADOS DARUMA

¿Y PARA NOSOTROS?

En EE.UU. las casas de venta por correo lo recibieron el **mismo 23/12**. Un sitio yanqui lo probó ese día y dijo que es "el primer juego que hace que valga la pena tener la consola". Coincidimos. Eso sí: hace falta una Dreamcast japonesa.

PUNTOS POR JUGAR

300	puntos te da cada juego con la nueva Dreamcast Point Card
10.000	un televisor LCD de 2,3 pulgadas

GUÍA DE COMPRAS

PARA LOS QUE LA ESTRENARON EN NAVIDAD O EN REYES

¿TE REGALARON LA PLAY? LOS 10 PARA EMPEZAR

10 JUEGAZOS CON NOTA



Mañana de Reyes en Caballito: las zapatillas con el pasto al lado de la ventana y una caja que no aguanta ni dos segundos envuelta.

Papá Noel o los Reyes te trajeron la consola gris y ahora no sabés qué ponerle adentro. Tranqui: para eso estamos.

Juntamos los diez mejores juegos que ya están en las bateas y que pasaron por esta revista. El puntaje es **el que les pusimos en su momento**, con el número donde salió la nota, por si la querés buscar. Nada de puntajes nuevos: lo que dijimos, lo sostenemos.

ANTES DE ARRANCAR

MEMORY CARD
Sin tarjeta no grabás. Para un RPG largo, comprate dos.

DUAL SHOCK
Vibra y tiene los dos sticks. Si vas a jugar de a dos, un segundo joystick.

DEL 1 AL 4 — LOS IMPRESCINDIBLES

Sigue con el 5 al 10 en la pág. 9 →



Sonó la alarma (arriba a la derecha) y los guardias salen a buscarte.

1 METAL GEAR SOLID

KONAMI · 2 CD · SIGILO · EN INGLÉS

97 PUNTAJE MANIJA · Nº 6

Snake se mete solo en una base tomada por terroristas: escondete, distraé a los guardias y pasá sin que te vean. La versión americana se entiende de punta a punta.



Cloud, con la espada enorme, y Aeris en plena pelea; abajo, la energía de cada uno.

2 FINAL FANTASY VII

SQUARE · SONY · 3 CD · RPG · EN INGLÉS

97 PUNTAJE MANIJA · Nº 1

Cloud, Aeris y una historia que no se termina más. Peleas por turnos, magias con las materias y tres discos para jugar todo el verano. "El mejor RPG que vas a jugar este año", dijimos.



Vas cuarto en la primera vuelta; abajo a la derecha, la velocidad y el cambio.

3 GRAN TURISMO

POLYPHONY DIGITAL · SONY · 1 CD · 1 O 2 JUGADORES

95 PUNTAJE MANIJA · Nº 1

Sacá las licencias, juntá plata en las carreras y armá el garaje de tus sueños. El rey de los fierros: si tenés Play, lo tenés que tener.



De noche, frente a la armería Kendo, en plena calle de Raccoon City.

4 RESIDENT EVIL 2

CAPCOM · 2 CD · SURVIVAL HORROR

94 PUNTAJE MANIJA · Nº 1

Leon y Claire llegan a una ciudad tomada por los zombis. Un disco para cada uno, poca munición y sustos de los buenos. Vas a tener miedo hasta de abrir la heladera.

MANUAL DE AÑO NUEVO

PROPÓSITOS DEL GAMER (Y CUÁNTO DURARON)

LOS JURASTE CON LA SIDRA EN LA MANO. TE TOMAMOS EL TIEMPO

1/1 A LAS CERO EN PUNTO



31 de diciembre, 0:00, en la terraza: juró dejar la Play a las doce de la noche. A las 0:40 ya estaba jugando. Ilustración: Nacho "Tinta" Ferreyra.

Brindaste, abrazaste a la abuela y, con la mano en el corazón, juraste que en 1999 ibas a cambiar. Muy bien. Nosotros anotamos todo y te seguimos con el cronómetro. Éste es el resultado, al cierre de esta edición (11 de enero).

LO QUE JURASTE	CUÁNTO DURÓ
"DEJO DE JUGAR A LAS DOCE DE LA NOCHE" Lo dijiste a las 0:00 del 1/1, con la sidra.	**40 MINUTOS** A las 0:40 ya estabas en Hyrule. "Era para probar el joystick."
"NO COMPRO NADA HASTA EL FINAL FANTASY VIII" Sale en Japón el jueves 11/2.	**3 DÍAS** Faltaban 38. La plata de los Reyes no aguanta tanto.
"TERMINO EL ZELDA SIN MIRAR NINGUNA GUÍA" Solo, con lo que da la cabeza.	**6 HORAS** Hasta la primera vez que te perdiste. Ahora llamás a tu primo cada media hora.
"AHORRO PARA LA DREAMCAST" En EE.UU. sale en el "otoño del 99".	**HASTA EL KIOSCO** Hay tiempo de sobra. Para gastarlo, también.
"ORDENO LA PIEZA" Lo pidió tu vieja. Vos dijiste "este año, sí".	**20 MINUTOS** Encontraste la memory card perdida desde octubre. Te sentaste a jugar.
"DEVUELVO LOS JUEGOS PRESTADOS" Empezando por el Metal Gear de tu primo.	**HASTA EL DISCO 2** "Te lo devuelvo cuando lo termino." O sea, en marzo.
"PASO LOS JUEGOS SIN TRUCOS" A pura habilidad, como los grandes.	**HASTA LA PÁG. 20** Trucos salvadores, págs. 20-21. Salvadores de verdad.
"NO ME PELEO MÁS CON MI HERMANO POR LA PLAY" Paz en la familia.	**HASTA LA PLAY** El 1/1, a las 0:41. Él también había jurado.

ELLOS TAMPOCO CUMPLIERON

Las promesas de la industria, y cómo terminaron. Detalles, en la fe de erratas (págs. 4-5).

Sega: "Sega Rally 2 sale el 14/1."
→ **SE ATRASÓ, SIN FECHA NUEVA**

Sony: "PocketStation para el 23/12."
→ **SE CORRIÓ AL 23/1**

Blue Stinger, "el 14/1"
→ **PARA MARZO, SIN DÍA**

La tele de EE.UU.: "Pokémon nuevos el 29/12."
→ **VUELVEN EL 1/2**

Square: "¥7.800 el Final Fantasy VIII."
→ **"PRECIO NO DEFINITIVO"**

RECORTÁ Y PEGALO EN LA TELE

MI PROPÓSITO 1999

YO, _____

JURO QUE ESTE AÑO VOY A:

_____

LO VOY A CUMPLIR ☐ SIEMPRE ☐ HASTA FEBRERO ☐ HASTA QUE SALGA EL FF VIII

Si no lo cumplís, no pasa nada: el 31 de diciembre hay otro brindis.

FIRMA Y TESTIGO: _____

EL CONSEJO MANIJA — Proponete algo que puedas cumplir. Por ejemplo: "en 1999 voy a jugar más". Lo cumpliste el 1/1 a las 0:40. ¡Felicitaciones, campeón!

HUMOR ARGENTO

LOS PIBES DEL CIBER

EP. 8: CERRADO POR VACACIONES

NACHO "TINTA" FERREYRA
GUION Y DIBUJO









EL KIT DE PLAYA DEL GAMER

Según Pato. Probado en Gesell, con arena hasta en las orejas.

1. Pilas de repuesto. Cuatro. Secas.
2. Una bolsita de nylon. La arena entra igual.
3. Un amigo que te haga sombra. Cobra.
4. Protector solar en la nariz, no en el cartucho.
5. El cable link, por si aparece otro con Game Boy.
6. La revista, para los trucos (págs. 20-21).
7. Monedas para los fichines de la avenida.
8. Una toalla para las manos. Siempre.
9. Una excusa para cuando aparezca Don.
10. La libreta de Don, no. Ésa la trae él.

LOS MÁS ALQUILADOS

Lo que más se llevan de los videoclubes yanquis, según el ranking de alquileres de EE.UU. Dos de nuestros diez, adentro.

SEMANA	JUEGO	ALQUILERES
3º al 13/12	Metal Gear Solid	US$219.020
5º al 13/12	Tomb Raider III (2 semanas)	US$183.220
4º al 20/12	Metal Gear Solid	US$257.660
4º al 3/1	Metal Gear Solid (11 semanas)	US$316.380

¿Y el primero? Las cuatro semanas, Zelda, de la 64. La nota, en la pág. 4.

LO QUE VIENE: MARZO



Vahn contra Tetsu, en una pelea de práctica. Abajo, la energía.

LEGEND OF LEGAIA

EE.UU. · MARZO DEL 99

Sony América lo trae en marzo: es su **primer anuncio oficial para 1999**.

Lo hace Contrail, los de Wild Arms. Todo en polígonos y con peleas a lo juego de pelea. En Japón salió el 29/10.

DEL 5 AL 10 — PARA SEGUIR

← El 1 al 4, en la pág. 8



Crash en la Edad Media, frente a una caja; atrás, las carpas de feria y el estanque.

5 CRASH BANDICOOT: WARPED

93 PUNTAJE

NAUGHTY DOG · SONY · PLATAFORMAS

Viaje en el tiempo: dinosaurios, Egipto, la Edad Media y vehículos para todos los gustos. Saltá, girá, rompé todo.

LO RESEÑAMOS EN EL Nº 6



Ayame, con sus dos espadas cortas; al fondo, un guardia que todavía no la vio.

6 TENCHU: STEALTH ASSASSINS

93 PUNTAJE

ACQUIRE · ACTIVISION · SIGILO NINJA

De noche y por los techos del Japón feudal: el ninja que mata sin que lo vean. En inglés, con subtítulos y dos niveles nuevos.

EN INGLÉS, Nº 5 · JAPONÉS, 92 EN EL Nº 2



Spyro sale a embestir a un enemigo verde en un laberinto de ligustros.

7 SPYRO THE DRAGON

90 PUNTAJE

INSOMNIAC · SONY · PLATAFORMAS 3D

Un dragoncito violeta que escupe fuego, embiste y planea. Música de Stewart Copeland. Fácil de agarrar, difícil de largar.

LO RESEÑAMOS EN EL Nº 4



Pelea de Gears: arriba, la energía y el combustible de cada robot.

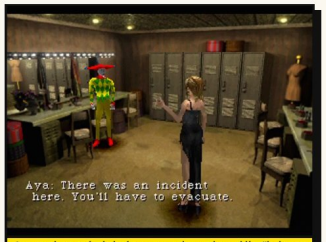
8 XENOGEARS

90 PUNTAJE

SQUARE · 2 CD · RPG · EN INGLÉS

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

LO RESEÑAMOS EN EL Nº 6



Aya en el camarín de la ópera, cuando empieza el lío: "hubo un incidente, hay que evacuar".

9 PARASITE EVE

87 PUNTAJE

SQUARE · SQUARE EA · RPG DE TERROR

Aya Brea, policía de Nueva York, contra una mutación que no para. Unas 14 horas: una peli de terror que se juega.

LO RESEÑAMOS EN EL Nº 5



Lara en la selva de la India, el primer nivel, entre plantas y barro.

10 TOMB RAIDER III

84 PUNTAJE

CORE DESIGN · EIDOS · ACCIÓN Y AVENTURA

Lara vuelve a viajar por el mundo, más difícil que nunca. Ahora se graba juntando cristales. Para los fanas de Lara, imperdible.

LO RESEÑAMOS EN EL Nº 7

SE VIENE · SQUARE · PLAYSTATION · JAPÓN

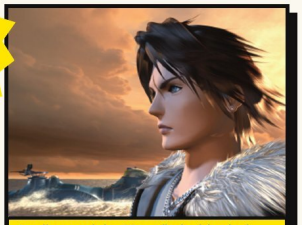
FINAL FANTASY VIII

CUÁNDO Y CUÁNTO

JAPÓN	JUE. 11/2 ¥7.800 (NO DEFINITIVO)
DISCOS	4 CD
EE.UU.	SIN FECHA



Squall corre por una calle empedrada y atrás, entre las casas, se le viene encima una máquina enorme con patas de araña.



Squall en uno de los CG: cuello de piel, pelo al viento y el mar atrás.



Un aula del Garden: alumnos de uniforme y pantallas en la pared. El de negro, a la izquierda, es Squall.



Otro CG: Squall, de espaldas, frente a un rival de sobretodo blanco. Los dos con la gunblade en la mano.

El jueves 11 de febrero sale en Japón el juego que tiene a media PlayStation contando los días. Nadie lo tiene todavía, así que acá no hay puntaje: hay todo lo que se sabe al cierre y capturas para ir haciéndose la película.

Final Fantasy VII vendió **más de 3 millones en tres días** en Japón. Con ese antecedente, Square va con todo: cuatro CD y la fecha ya confirmada por DigiCube.

SQUARE SE JUEGA LA FICHA

Según GameSpot, el mercado japonés **se achica**: en todo 1998 sólo dos juegos pasaron el millón. Y Square viene golpeada, porque Parasite Eve y Brave Fencer "no cumplieron".

¿Y EL PRECIO?

¥7.800, pero "no definitivo". Con el yen a 111 por dólar, unos US$70. De la versión americana no hay ni fecha: los que no se banquen el japonés van a tener que esperar sentados.

LO QUE YA SE VIO

En el Tokyo Game Show de octubre lo pusieron en **dos pantallas gigantes**, con **15 minutos jugables**, y GameSpot salió diciendo que los CG **superan a los de FF VII**. Lo que trae adentro, en la página de al lado.

LA PREVENTA

1,5 millones
DE RESERVAS ESPERA DIGICUBE

- Se reserva desde el **22/12** en los **konbini**, los almacenes de 24 horas de Japón.
- De regalo, una **correa con plaquita metálica** del logo, para colgarle a la PocketStation.
- Además hay **sorteo** y un **CD de AOL** con material exclusivo.

LA CHICANA

"ZELDA VA A AVASALLAR A FINAL FANTASY VIII"

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, al diario Nikkei (11/12). El 11/2 se ve quién tenía razón.

S/P Sin puntaje: todavía no salió. Cuando lo juguemos, te decimos.

¿ANOTASTE LA FECHA?
Te sirve para el concurso Nº 8: el cupón, en la pág. 30.

SE VIENE · SQUARE

ENTREVISTA



Las once de la noche en la avenida: helado en una mano, fichas en la otra. Norma mira desde la puerta y ya sabe quién va a pedir "una más".

FICHA PERSONAL

NOMBRE	Norma Beatriz Gauna
EDAD	47 años
NACIÓ EN	Lanús. En Gesell desde 1972
SALÓN	Sobre la avenida 3, desde 1984
HORARIO	En temporada, de 10 a 3 de la mañana
FICHA	$0,50; doce por $5
JUEGA A	El flipper. Y al metegol, si la provocan
LE MOLESTA	Que le pidan cambio de 50 por una ficha

¿HAY PELEAS POR LAS MÁQUINAS?

NORMA: Hay una ley: la ficha arriba del tablero marca el turno. El que la saca, se va. Una vez dos de Quilmes y dos de Rosario se trenzaron por el King. Los mandé a jugar al metegol, dos contra dos. Terminaron cenando juntos.

¿Y LOS VIVOS?

NORMA: Las arandelas. Todos los veranos aparece uno que se cree el primero en inventarlo. Tengo un frasco con dos kilos de arandelas truchas. A ese le digo: "Querido, el técnico es mi marido".

¿SABE LO QUE SE JUEGA EN JAPÓN?

NORMA: Me mostraron la revista de ustedes. Que allá la número uno es una máquina donde se baila arriba de una alfombra con flechas. ¿Bailar? Acá los pibes no bailan ni en el boliche. Y que allá los salones andan mal. Allá será. Acá, en enero, no doy abasto.

¿LA PLAY LE HACE COMPETENCIA?

NORMA: La Play la tienen en la casa, en Capital. Acá vienen a jugar con otros, a gritar, a que los miren. En tu casa, cuando ganás, no te festeja nadie. Acá te aplauden diez.

¿USTED JUEGA?

NORMA: Al flipper. Tengo el récord de la máquina desde el 91. Cada tanto un pibe se acerca y yo, sin mirar, le digo cuántos puntos le faltan.

¿Y EN INVIERNO?

NORMA: Abro los fines de semana. Osvaldo arregla las máquinas y yo tejo.

ÚLTIMA: ¿UN CONSEJO PARA LOS QUE VIENEN?

NORMA: ***TRAÉ FICHAS, NO EXCUSAS.*** Y **a las tres, a dormir, que mañana hay playa.**

UN DÍA DE ENERO · HORA POR HORA

10:00	Abre. Chiquitos con los abuelos.
13:00	Todos a la playa. Norma cuenta fichas.
18:00	Vuelven con arena en las zapatillas.
21:00	Hora de la cena: **la calma antes.**
23:00	Después del helado: **cola en cada máquina.**
3:00	Cierra. "Una más, Norma." No.



Pilas a diez: así cuenta Norma las fichas a la siesta, cuando están todos en el mar.

LAS 5 REGLAS DEL SALÓN

1. La ficha en el tablero marca el turno.
2. Nada de golpear la máquina. Si te comió la ficha, avisá.
3. Helado, afuera. Los botones no son cucuruchos.
4. Mojado de la playa, no se entra.
5. A las tres se cierra. Sin "una más".

HABLA UN CLIENTE

"El verano pasado me gasté la plata de la quincena en cuatro días, en el King. Norma me dejó barrer el salón a cambio de fichas. Este año vine con mis viejos y la primera noche me saludó por el nombre."

— Ramiro, 16 años, Banfield

LAS QUE MÁS FICHAS SE COMEN · EN LO DE NORMA

1



The King of Fighters '98 (SNK): equipos de a tres y una pelea en el mercado. A la noche, cola de diez.

2



Street Fighter Alpha 3 (Capcom): Ryu le salta encima a Dhalsim. "El Street nuevo", para Norma.

3 **El flipper.** El récord es de Norma, desde el 91.

4 **El de las motos.** Para los papás.

5 **El metegol.** Un peso el partido, a siete goles.

6 **La grúa de peluches.** Nadie sacó nada.



Norma en la puerta del salón, a las cinco de la tarde, cuando la playa empieza a vaciarse. La riñonera pesa dos kilos: son todas monedas.

SALÓN DE JUEGOS, VILLA GESELL, EN PLENA TEMPORADA

LA REINA DEL FICHÍN DE GESELL

Tiene 47 años, una riñonera llena de monedas y un salón de fichines sobre la avenida 3 de Villa Gesell, que abre desde 1984. En invierno entran ella, el gato y el técnico. En enero, a las once de la noche no cabe un alfiler y hay cola para cada máquina. Fuimos a verla en la semana de Reyes, con la ciudad explotada de gente. Nos cambió veinte fichas y nos ganó al metegol.

¿CÓMO LLEGÓ A GESELL?

NORMA: Soy de Lanús. Vine de vacaciones en el 72, con veinte años y una amiga, y me enamoré del médano y de un bañero, Osvaldo. Él sigue siendo bañero en verano y técnico de máquinas en invierno. Yo me quedé con los dos.

¿Y EL SALÓN?

NORMA: Era un alquiler de bicicletas. En el 84 lo agarramos con seis máquinas usadas, un flipper y un metegol que había que sostener con una pata de madera. El metegol sigue: le cambiamos las patas tres veces y los jugadores, nunca.

¿CÓMO ES UN DÍA DE ENERO?

NORMA: Abro a las diez para los chiquitos con los abuelos. De una a cinco no viene nadie: están todos en la playa, y yo cuento fichas. Cuando baja el sol, empieza. Después del helado, explota. Cierro a las tres de la mañana, y porque me echo yo.

> **"EN ENERO NO ENTRA UN ALFILER. EN JUNIO ENTRAMOS YO, EL GATO Y EL TÉCNICO"**

¿QUIÉN JUEGA?

NORMA: En la primera quincena, las familias: el chico pide una ficha y el padre se queda tres horas. En la segunda, las barras de pibes que vienen solos por primera vez, con la plata contada para quince días. Ésos se la gastan en cuatro.

¿ESTE AÑO VINO MENOS GENTE?

NORMA: Leí que este verano sale de vacaciones sólo el 31 por ciento de los de Capital y el Gran Buenos Aires. Se ve que vinieron todos para acá. Los que se quedaron, que se compren una Play y un ventilador.

QUIÉN PIDE FICHAS (SEGÚN NORMA)

- **5** de cada 10: pibes de 13 a 17, en barra y con gorrita.
- **2** papás que "vienen a mirar". Juegan más que el hijo.
- **1** novia que espera en la puerta con el helado derritiéndose.
- **1** abuelo que viene por el metegol. Y gana.

¿CUÁL ES LA QUE MÁS FICHAS COME?

NORMA: La de las peleas de a tres, el King of Fighters '98. A la noche hay cola. Al lado, el Street Fighter nuevo. Los de Capital vienen agrandados y los pibes de acá, que practicaron todo el invierno, los dan vuelta. Yo les cambio las fichas a todos y no opino. Bueno, un poquito.

SEGUÍ EN LA PÁG. 23 Las máquinas que más fichas se comen, un día de enero hora por hora, las 5 reglas del salón, la ficha de Norma, las arandelas truchas y qué piensa de la Play.

LO QUE TRAE · LO QUE SE VIO · LO QUE JUGAMOS

ROBÁ, CONECTÁ Y LLAMÁ

+100 HABILIDADES PARA ARMAR



El comando Draw: elegís qué magia sacarle al bicho (acá, Sleep). Abajo, la vida de Quistis y de Squall.



Tres contra una máquina-araña gigante en la ruta. Arriba de la vida de Squall, la barra de Shiva: la GF ya viene en camino.

LO QUE YA SE SABE QUE TRAE

- **Draw.** En vez de comprar magias, se las **robás a los enemigos** en plena pelea.
- **Junction.** Reemplaza a las materias del VII: **conectás magias y Guardian Forces** a las armas y las armaduras. Hay más de 100 habilidades.
- **Guardian Force.** Los bichos que invocás. Shiva vuelve, renovada.
- **La gunblade.** La espada de Squall tiene **gatillo**, como un revólver.
- **El Garden y los SeeD.** Ahí estudia Squall y de ahí salen los SeeD.
- **Quistis.** Personaje nuevo, y pelea con látigo (GameSpot la escribe "Kistis").
- **Rinoa.** La otra chica nueva: en agosto Square mostró imágenes nuevas de ella y de las Guardian Forces.
- **PocketStation.** Es compatible: trae un minijuego de un chocobo para llevar en el bolsillo. La maquinita sale el 23/1 en Japón.

LA DEMO DEL MUSASHI



MUSASHIDEN, LA JAPONESA

En Japón, el **Brave Fencer Musashiden** (16/7) traía un disco aparte con una **demo jugable** de FF VIII.

En EE.UU. salió el 12/11 como **Brave Fencer Musashi**, unos US$40, con la demo **en inglés**.

En la redacción ya la gastamos: Diego la terminó tantas veces que se sabe de memoria cada pelea.

"ES COMO VER EL TRÁILER DE UNA PELÍCULA QUE TODAVÍA NO SE ESTRENÓ."



Cada carta tiene cuatro números, uno por lado. Abajo, el tanteador: 6 a 4.

Y ENCIMA, CARTAS

CARD BATTLE

Un minijuego de cartas adentro del juego, una cruza de **Othello** con la guerra de los naipes.

Se juega con el **cuadrado** contra la gente de las ciudades y de los Gardens. Las cartas se ganan o **se les sacan a los monstruos**.

En la redacción ya hay apuestas: ¿quién se cuelga más con las cartas que con la historia?

¿Y ACÁ, CUÁNDO?

Kenji Takeda, de Importados Daruma (galería de Florida), ya abrió la lista: "Lo traigo la semana que sale en Japón. Los cuatro CD, en japonés. El que quiera la americana, que se arme de paciencia". Para anotarse, hay que dejar seña.

Y SQUARE NO PARA

Final Fantasy Collection (IV, V y VI) el 11/3 en Japón, y el VI suelto en marzo, con CG nuevos. Más en Importación loca, pág. 26.

N64 AL PALO

PAVOS, TANQUES Y X-WINGS

Nintendo 64

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

SOUTH PARK

M PARA MAYORES, CON STICKER DE YAPA

Los cuatro pibes del dibujito más zarpado de la tele yanqui se mudaron a la 64. Llegó a las tiendas de EE.UU. justo para las Fiestas, y lo pusimos a prueba con el ventilador al palo.



Bolas de nieve contra una bandada de pavos furiosos. Arriba a la izquierda, las caras de los cuatro pibes; abajo, el radar y la munición.

Es de tiros en primera persona, pero acá no hay escopetas: arrancás a **bolazos de nieve**. Hay **cinco aventuras** armadas a partir de episodios de la serie y hasta **20 personajes** dando vueltas.

PARA LOS FANÁTICOS

El humor de la serie está, y eso salva bastante. Cuando se te acaba la gracia, queda un jueguito de tiros bastante común, con niebla y enemigos que se repiten.

Usa el **Expansion Pak**, y la caja viene con la "M" de mayores más un sticker extra de advertencia.

Le tocó salir el lunes 21/12, en plena pelea navideña con Zelda, Rogue Squadron y Turok 2. Difícil hacerse lugar en la vidriera.

FICHA

EDITA	Acclaim
GÉNERO	Tiros en 1ª persona
SALIÓ	EE.UU., lun. 21/12
MEMORIA	Expansion Pak
CALIFICACIÓN	"M", para mayores



21/12	5	20	4 MB
SALIÓ EN EE.UU.	AVENTURAS DE LA SERIE	PERSONAJES	USA EL EXPANSION PAK

GRÁFICOS	6
SONIDO	8
JUGABILIDAD	6
DIVERSIÓN	7

68
PUNTAJE MANIJA

SI SOS FAN, ALQUILALO. SI NO, TIRALE UNA BOLA DE NIEVE Y SEGUÍ DE LARGO.



Un pavo, justo frente al puesto de patas de pavo.



En lo de Hernán: 35 grados, persianas bajas y cuatro bolazos por pavo.



Tu tanque por una avenida en ruinas, de noche.

TAMBIÉN SALIÓ

BATTLETANX

El **primer juego de 3DO** para la 64: tanques, ciudades destruidas y a los cañonazos. Salió el 28/12.

EE.UU. 28/12 · 3DO

MINI PUNTAJE 74



Un X-wing en vuelo rasante sobre el desierto.

SIGUE FIRME

ROGUE SQUADRON

Te lo contamos en el Nº 7. En el alquiler de EE.UU. fue 3° dos semanas seguidas y al 3/1 subió al **2° puesto**: US$418.180.

Turok 2 fue 5° al 27/12, y Acclaim dice que ya envió 1,4 millones.

2° EN ALQUILERES

LUCASARTS

LA 64, LA PC Y EL SÚPER

TRUCOS SALVADORES

SEEDS OF EVIL · ACCLAIM · N64 · NTSC-US

TUROK 2: PALITO Y CABEZÓN

¡12 CLAVES!



Un bicho de ojos rojos avanza por un pasillo oscuro. Abajo, salud y munición.

En pausa (Start) elegí "Enter Cheat" y escribí el código. Si está bien, aparece en la pantalla de trucos y lo prendés desde "Cheats".

Todos de una: invencible, todas las armas, munición infinita y los chiches.
BEWAREOBLIVIONISATHAND

CABEZONES	UBERNOODLE
HOMBRE PALITO	HOLASTICKBOY
MANOS Y PIES GRANDES	STOMPEM
ENEMIGOS CHIQUITOS	PIPSQUEAK
DIBUJO EN LÁPIZ Y TINTA	IGOTABFA
PANTALLA EN NEGRO	LIGHTSOUT
COLORES "FROOTY"	FROOTSTRIPE
SOMBREADO GOURAUD	WHATSATEXTUREMAP
CARA EN LOS DIAMANTES DORADOS	HEEERESJUAN
DIAMANTES AZULES CON CARA DE BEBÉ	AAHGOO
CRÉDITOS	ONLYTHEBEST

DE A DOS: con los trucos activos, en multijugador pausá y elegí un nivel de un jugador: lo juegan los dos juntos. **Ojo:** son los de la 64; la versión de PC usa otros.

ZELDA: OCARINA OF TIME NTSC-US N64

El rey del alquiler esconde regalos que no trae el manual: ocarina y bombas.



Link en un salón del templo; arriba flota un jinete fantasma.

Leche gratis: con una botella vacía, tocá la Canción de Epona (Epona's Song) delante de cualquier vaca.

Hadas gratis: la Canción de Zelda (Zelda's Lullaby) frente a una Gossip Stone: sale un hada. Con la Canción de las Tormentas (Song of Storms), un hada grande.

Piedra cohete: dejá una bomba al lado de una Gossip Stone: parpadea en azul y sale disparada al cielo (si choca con algo, explota).

Tu propia vaca: de grande, en Lon Lon Ranch, hablale a Malon montado en Epona y hacé la carrera de obstáculos en menos de 50 segundos: te regala una vaca para tu casa del Bosque Kokiri.

SNOWBOARD KIDS NTSC-US N64



Tercero en la vuelta 2 de 5, montaña abajo.

Todo abierto (tablas, personajes, pistas y Shinobin, el corredor secreto): en la pantalla de Start / Lesson / Option apretá analógico ↓, analógico ↑, cruz ↓, cruz ↑, C↓ C↑ L R Z, cruz ←, C→, analógico ↑, B, cruz →, C← y Start. Nancy se ríe para avisar.

Sin código, por medallas de oro: en las seis pistas, Quicksand Valley y una tabla nueva; en Quicksand Valley, Silver Mountain y un final especial; en Silver Mountain, Ninja Land; en Ninja Land, jugás con Shinobin.

¿TRABADO CON EL CALOR?
LÍNEA MANIJA
Trucos por teléfono, las 24 horas.
0-600-777-6264
VER PÁG. 31

HALF-LIFE Valve · Sierra PC

Arrancá con `hl.exe -console` *(o* `-dev -toconsole`*), apretá* `~`*, escribí* `sv_cheats 1` *y recargá una partida (F6).*

`god` invencible · `impulse 101` todas las armas y munición · `noclip` atravesás paredes · `notarget` los enemigos no te ven · `give weapon_gauss` te da ese arma (sirve con otros ítems).

Elegir mapa: `map` y el nombre: c0a0, c1a0a… y los de a muchos, como boot_camp, datacore, snark_pit, stalkyard y undertow.

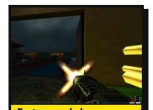


Un científico de Black Mesa, al lado de tu ametralladora.

SIN Ritual · Activision PC

En el juego apretá `~` *y escribí:*

`/superfuzz` o `/god` modo dios · `/health 999` salud a 999 · `/wuss` todas las armas · `/nocollision` o `/noclip` atravesás paredes · `/wallflower` no te disparan · `/give thrallgun` el arma secreta. `/spawn` y un nombre te da cosas: magnum, shotgun, assaultrifle, rocketlauncher, sniperrifle, heligun, reactiveshields.



Fogonazo de la ametralladora desde una ventana, de noche.

HEXEN II Raven · Activision PC

Apretá `~` *y escribí, en minúsculas:*

`god` dios · `noclip` paredes · `notarget` te ignoran · `give h 999` salud · `impulse 9` armas y maná · `impulse 43` eso y todos los ítems · `impulse 14` oveja · `impulse 35` sin monstruos · `impulse 39` volar · `impulse 25` Tomo del Poder.

Cambiar de clase: `impulse 171` Paladin, `172` Crusader, `173` Necromancer, `174` Assassin. **Mira:** `crosshair 1`. **Cámara de afuera:** `chase_active 1`.



Una oveja en el pasto y el libro en la mano: con impulse 14, la oveja sos vos.

RINCÓN DE LOS 16 BITS SÚPER NINTENDO

ALADDIN

Elegir nivel: en el título entrá a "Options" y apretá Start; en el **control 2** apretá L R Start Select X Y A B (suena una campanada). Salí: arriba de "Start" hay un número. Con L+R apretados en el control 1, ↑ ↓ elige nivel y ← → sección. **Vidas:** en la rueda del Genio, B cuando el Genio parpadea. **Final especial:** más de 70 gemas rojas.



Aladdin salta sobre los barriles; una flecha le pasa por arriba.

NBA JAM

En la pantalla "Tonight's Match-Up", antes del salto. **Siempre en llamas:** tocá B siete veces y mantené ↑+B+Y hasta el salto inicial. **Súper clavadas:** tocá un botón 13 veces girando la cruz como las agujas del reloj y dejalo apretado en la 13ª hasta el salto.



Phoenix contra Seattle; uno de verde, al piso.

MEGA MAN X3 PASSWORDS: SÓLO ESE JEFE VENCIDO

Neon Tiger	3723-1283-1751-1456	Grav. Beetle	7743-5256-1441-5486
Blast Hornet	7745-5253-1441-5486	Bliz. Buffalo	5275-1266-1751-5458
Tunnel Rhino	5765-1263-1756-5488	Volt Catfish	5768-1267-4758-5488
Tox. Seahorse	2376-2163-6258-7841	Cr. Crawfish	8216-4156-6742-3821
Al laboratorio del Dr. Doppler			8317-1683-6772-3876

TRUCOS SALVADORES

PARA EL VERANO EN CASA

PlayStation

ENERO: VERANO EN CASA

Sólo el 31% de Capital y el Gran Buenos Aires se va de vacaciones: el resto, Play y ventilador. Para ustedes, los códigos del mes. Copialos tal cual y fijate de qué versión es tu disco.

△ triángulo ○ círculo □ cuadrado ✕ equis

G-POLICE · PSYGNOSIS · PLAYSTATION · NTSC-US

G-POLICE: 35 MISIONES

¡TODO CON LETRAS!



Desde la cabina, de noche: un tiro pega en el asfalto de la ciudad. Arriba, "No target".

Todo se escribe como password en el menú principal.

PANTALON abajo a la derecha aparece "Cheat" y en el entrenamiento se abren **seis misiones secretas**: manejás un auto y controlás un droide de combate.

BENIHILL tránsito civil más rápido.

WOOWOO sirenas.

SUPACAM cuando volás un vehículo enemigo, la cámara se acerca (**Select** la cambia).

PASSWORDS DE MISIÓN (el juego no avanza de la misión elegida)

1 MADGAV	8 MAZMAN	15 OLLIEB	22 JONRITZ	29 THONBOY
2 DOLMAN	9 DAZMAN	16 THEYOLK	23 CLAIREC	30 JIMMAC
3 SONAGAV	10 DELUCS	17 TONYMASH	24 STEVEBOT	31 PUGGER
4 ACEDUF	11 ANDOOOO	18 ANDYCROW	25 ANGUSF	32 ROSSCO
5 JOJOGUN	12 KIMBCHS	19 BIONIC	26 EUANLEC	33 CAKEBOY
6 WENSKI	13 ANDYMAC	20 TSLATER	27 EDFIRE	34 NIKNAK
7 SAEGGY	14 YERMAN	21 IAINTHOD	28 STUBOMB	35 SAGLORD

OJO: los de invencibilidad y armas que andan dando vueltas no los publicamos: cada revista los da con botones distintos. Éstos sí, letra por letra.

ARMORED CORE NTSC-US PLAYSTATION

Cámaras: en plena misión, □+△+**Start**: vista en primera persona (queda en pausa; Start para seguir). ○+✕+**Start** fija la cámara donde estás. Para volver a la normal, pausá y seguí con Start. En el japonés, Select en lugar de Start.

Otros fondos de emblema: en la edición del emblema mantené **L1+L2+R1+R2** y apretá **Select**.

Cambiarle el nombre al AC: en el garage marcá "Change AC Name", mantené **L2+R2+→**, después mantené ✕ y enseguida □.



Tu AC le pega con la ametralladora a otro en un pasillo: "Hit".

BLOODY ROAR NTSC-US PLAYSTATION

Cabezón: en la selección marcá un luchador, mantené **L2** y apretá ✕ (con ○, traje alternativo). **Chiquito:** igual, con **R2**. **Brazos grandes:** mantené **L1+L2** al elegir, o terminalo en nivel 4 o más sin continues.

Escenario grande: en Survival ganale a diez seguidos. **Energía que se recarga:** terminalo en nivel 4 o más con Bakuryu. **Alice de colegiala:** en Time Attack, ganale a todos en menos de diez minutos.



Dos ya transformados en bestia, a las piñas en el desierto.

MOTO RACER NTSC-US PLAYSTATION

Todos rápido en el título: si salió, el logo se agranda con un ruido. Para otro, entrá a un menú y volvé.

DIEZ PISTAS	↑ ↑ ← → ↓ ↓ ○ R2 △ ✕
ESPEJO	↓ ↓ → ← ↑ ↑ ○ L2 △ ✕
REVERSO	← → ← → ○ ○ R1 L1 △ ✕
DE NOCHE	↑ ○ L1 ↓ △ L2 ○ ← R1 ✕
TURBO	↑ ↑ ↑ △ R1 △ R2 ↑ ↑ ✕
LENTOS	↓ ↓ ↓ ○ L1 ○ L2 ↓ ↓ ✕
DEL FUTURO	↑ ↑ ↑ ↓ L1 R2 L2 R1 ○ ✕
VIDEO FINAL	○ △ ○ △ ○ △ L1 ↑ R2 ✕



Quinto de ocho, con un castillo de fondo. Abajo, el mapa de la pista.

Lentos: los rivales van a 50 km/h. **Del futuro:** una moto tipo Jet Moto en súper bike y una tabla de surf en dirt bike.

BLASTO NTSC-US PLAYSTATION

Rápido, en la pantalla de "Start". Armas: Rapid Fire, lanzallamas, Heat Seeker, Ice Gun y Nukes, una por vida. Salud: al máximo con cada pastilla.

MALO	↑ ↓ ↑ ↓ ← → ↑ ↓ → ←
CHIQUITO	→ → ← ↓ ↑
ARMAS	↑ ↑ ↓ ↓ → ↑ → ↓ ← ←
LÁSER AZUL	→ ↑ ↓ ← ↓ ← → ↑ ↓ →
CARGADOS	← ← → ← ↑ ← ↓ ↓ ← ←
SALUD	↑ → → ← ↓
SIN AIRE	↓ ↓ ↓ ← → ↓ → ↑ → →
MAREO	← ↓ ← → ↓ → ← ↑ ↑ →
OTRA PINTA	↑ ↑ ↓ ✕ △ ○



Blasto, de capa roja, a los tiros en una plataforma en el espacio.

Sin código: terminalo rescatando a todas las chicas y en la partida siguiente aparece "View Babes".

RINCÓN DEL FICHÍN Y DE LA PLAY

GALAGA NAMCO · 1981

Que no disparen más: en la primera fase no tires mientras entran. Cuando estén todas, dejá vivas sólo las dos abejas de la primera columna de la izquierda y bajá al resto. Esquivalas sin tirar: en 10 a 20 minutos dejan de disparar. Dejalas pasar tres a cinco veces más y bajalas: **desde ahí no dispara ninguna nave**. En dos jugadores sirve para los dos, hasta que termina la partida de alguno. También figura para el Namco Museum Vol. 1 de la Play.



La primera fase: las naves entran en formación.

AREA 51 ATARI · FICHÍN Y PLAY

Modo Kronn Hunter: al empezar, bajá a los tres primeros del equipo S.T.A.A.R. que aparecen con las tres primeras balas, sin recargar, sin errar y sin tocar otro blanco: pasás a ser un cazador de los Kronn. En el juego normal, pegarle a un compañero cuesta una vida.



Un enemigo de mameluco naranja sale entre los cajones.

¡PASÁ TU TRUCO!

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

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

N64 AL PALO

NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR · SE VIENE

ENERO PICANTE



Link contra Samus en la terraza de un castillo. Abajo, el daño de cada uno: 23 % y 89 %.

21/1 JAPÓN

NINTENDO · JAPÓN

SMASH BROTHERS

En Japón se llama **Nintendo All-Star! Dairantou Smash Brothers**, y junta a las piñas a las estrellas de la casa: **Mario, Donkey Kong, Yoshi, Link, Pikachu, Kirby, Samus y Fox.**

Sale el 21 de enero en Japón. De la versión americana, todavía nada.



La chica, uno de los dos elegibles, contra los esqueletos del bosque. Atrás, uno gigante.

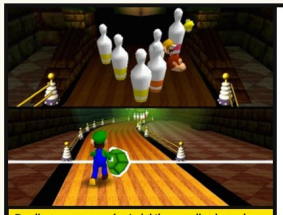
26/1 EE.UU.

KONAMI · EE.UU.

CASTLEVANIA 64

Konami lo tiene para el **26 de enero** en EE.UU. Quedaron **sólo dos personajes** para elegir, y el principal se llama **Reinhardt Schneider**.

En el Tokyo Game Show se vio la selva, la entrada al castillo y una pelea contra la Muerte. Japón, sin fecha.



Bowling con caparazón: Luigi tira y, arriba, los palos esperan con Wario metido entre ellos.

8/2 EE.UU.

HUDSON · NINTENDO · EE.UU.

MARIO PARTY

Un juego de mesa con **más de 50 minijuegos**, de 1 a 4 jugadores. En Japón salió el 18/12 a ¥5.800.

En EE.UU. llega el **8 de febrero**, a US$59,95. Andá juntando amigos (y joysticks).

GAME BOY COLOR

OCHO MILLONES DE META



La violeta transparente, uno de los seis colores.

- En Japón vendió **489.944** hasta el 13/12 (la Game Boy común, 683.894).
- Nintendo espera **más de ocho millones** de Game Boy Color vendidas hasta marzo.
- Ya en EE.UU.: Twouble (Silvestre y Piolín), Pitfall: Beyond the Jungle (56 colores), Men in Black, Gex, Mortal Kombat 4 y NFL Blitz.
- **Take-Two** debuta en la Game Boy con Las Vegas Cool Hand, Montezuma's Return y Rats!. Y el Zelda DX llegó a EE.UU. el 14/12.
- **Pokémon Pinball** sale en 1999 con el primer cartucho que vibra.

EL ALMANAQUE DE LA 64

FECHAS AL CIERRE (11/1). PUEDEN CAMBIAR.

11/1	Golden Nugget 64 (EE.UU., Westwood: 15 juegos de casino)
21/1	Smash Brothers (Japón)
25/1	Wario Land 2 DX, Bugs Bunny's Crazy Castle 3 y Shadowgate Classic (Game Boy Color, EE.UU., US$29,95)
26/1	Castlevania 64 (EE.UU.)
8/2	Mario Party (EE.UU., US$59,95)
Marzo	California Speed (Midway)
Julio	Monster Truck Madness 64
2º sem.	WinBack (Koei): se atrasa hasta "después de junio"
1999	Mario Golf 64 (lo hace Camelot, los del Hot Shots Golf de la Play)

BAJA

Konami mató Survivor: Day One, el "Tomb Raider en el espacio", el 21/12: "no estaba conforme con el producto".

RUMOR

En una charla con Miyamoto para la revista japonesa *Dengeki Oh*, Okamoto, de Capcom, dejó escapar que "recién terminó un escenario" de Resident Evil para la 64.

LA 64 EN EL VIDEOCLUB

Zelda fue número 1 del alquiler en EE.UU. cuatro semanas seguidas. Más en Noticias, pág. 4.

EN JAPÓN

La 64 vendió 333.272 en 1998 (hasta el 13/12). La PlayStation, 2.468.825.

PARA LOS HERMANITOS

NewKidCo trae Plaza Sésamo a la 64 y a la Game Boy Color. Ideal para que te dejen el joystick libre.

1999 MES POR MES

¡Y EL PÓSTER, EN LA PÁG. 16!

LO QUE SALE Y CUÁNDO · LAS FECHAS QUE SE SABEN AL 11/1

Final Fantasy VIII, el pueblo de la niebla, la memory card con pantallita, un espía con chaleco y la Dreamcast que cruza el charco: lo que se viene en el 99, con fecha cuando la hay. Recortalo y pegalo en la heladera.



Enero en Buenos Aires: ventilador al máximo y a tachar los días que faltan.

FINAL FANTASY VIII · SQUARE · PLAY · JAPÓN



11/2 JUEVES

Final Fantasy VIII: Squall, en la puerta del Garden, su escuela.

Sale en Japón el **jueves 11 de febrero**: cuatro CD y **¥7.800**, aunque Square dice que el precio todavía no es el final.

La preventa arrancó el **22/12** en los konbini, los almacenes de 24 horas de allá, y DigiCube espera **1,5 millones de reservas**. El que reserva se lleva una correa con plaquita del logo para colgarle a la PocketStation.

¿EE.UU.? Sin fecha. Todo lo que se sabe, en la **pág. 10**.

POCKETSTATION · SONY · JAPÓN

23/1 JAPÓN

Iba el 23/12, pero no alcanzó la producción: se corrió al **23 de enero**.

Ya hay juegos que la usan: **R4**, **Street Fighter Zero 3**, **Crash 3** y World Stadium. Y Final Fantasy VIII trae un minijuego de chocobos para llevar.



La PocketStation: memory card con pantalla.

SILENT HILL · KONAMI · PLAY



1999 SIN DÍA

Un hombre de campera, solo, entre la niebla y un cartel de escuela.

Konami sigue sin ponerle día: **1999** y listo.

Es el de terror que más esperamos: un pueblo tapado de niebla donde no ves a dos metros. En el Tokyo Game Show ya le elogiaron la cámara.

SYPHON FILTER · 989 · EIDETIC · PLAY



FEBRERO EE.UU.

Un agente de chaleco camina por una calle de noche, con un incendio al fondo.

Lo hacen **989 Studios** y Eidetic, y llega a EE.UU. en **febrero**, todavía sin día firme.

Por lo que se vio: calles de noche, un agente con chaleco antibalas y tiros para tirar al techo.

EL ALMANAQUE 1999 · PRIMERA PARTE · FECHAS CONOCIDAS AL 11/1

SIGUE EN LA PÁG. 15 →

ENERO		FEBRERO		MARZO	
21	Super Smash Bros., N64, Japón (pág. 12)	1	Pokémon vuelve a la tele yanqui	11	Final Fantasy Collection (IV, V y VI), Japón
21	Evolution, Dreamcast, Japón	8	Mario Party, EE.UU., US$59,95 (pág. 12)	19	Tokyo Game Show de primavera (al 21)
23	PocketStation, Japón	11	Final Fantasy VIII, Japón (pág. 10)	Mar.	Legend of Legaia, EE.UU.
25	Wario Land 2 DX y dos más de GBC, EE.UU.	Feb.	Syphon Filter, EE.UU.	Mar.	Blue Stinger, Dreamcast, Japón
26	Castlevania 64, EE.UU. (pág. 12)	Feb.	Kitahe: White Illumination, Dreamcast	Mar.	Neo Geo Pocket Color y WonderSwan
27	El disco con la música de R4, Japón			Mar.	Final Fantasy VI para la Play, Japón
Ene.	Civilization II para la Play, EE.UU.				

RADAR PC · EL RANKING, LA MAC Y LOS NEGOCIOS

¡LE GANÓ BARBIE!

REVIEW EN EL Nº 7

¡TRES BARBIES EN EL TOP 5!



Half-Life: un camión del ejército en el garage del sector Lambda, y vos con la ballesta en la mano.

LO MÁS VENDIDO EN PC

EE.UU. · PC DATA · SEMANA DEL 6 AL 12/12

1	Barbie Riding Club	BARBIE
2	Deer Hunter II 3D	
3	MS Flight Simulator	
4	Barbie Photo Designer	BARBIE
5	Barbie Nail Designer	BARBIE
6	Half-Life · US$36	
7	Lego Island	
9	Combat Flight Simulator	

Sí: el mejor juego de tiros del año, sexto, atrás de una de caza de ciervos y de tres Barbies (la de los caballos, la de las fotos y la de las uñas).

El Half-Life sigue firme. Salió en EE.UU. el 19/11, en el Nº 7 le pusimos el Puntaje Manija y en la semana del 6 al 12/12 seguía **sexto** en el ranking de PC Data, a un precio promedio de **US$36**.

¿Quién le gana? Las nenas y los cazadores. En las Fiestas, en EE.UU. la PC se usa para peinar caballos y pintar uñas, y los fierreros quedamos en minoría. Acá en el ciber, por suerte, no: el Half-Life en red no para ni para el brindis.

Y viene bajando: en noviembre, octavo y sexto, se vendía a US$49 y US$44 en promedio. Ahora, a US$36. Si alguien lo trae de afuera, es el momento de encargarlo.

VISTO EN LA MAC · MACWORLD DE SAN FRANCISCO



Quake III Arena en una Mac: una arena de piedra con un horno de lava en el medio.

QUAKE III EN LA MAC

La semana del 5/1, en el Macworld de San Francisco, **John Carmack** subió al escenario durante la charla de **Steve Jobs** y mostró el Quake III Arena andando en una Mac.

Fecha de salida no hay: ni para la Mac ni para la PC. Andá juntando para la placa 3D.

Y EN EL MISMO MACWORLD...

Connectix anunció el martes 5/1 un **emulador de PlayStation para Mac**: el "Virtual Game Station".

Se dijo que Sony iba a hacer juicio, pero el 11/1 Connectix aclaró que **no hay ninguna acción legal**. GameSpot lo probó: con algunos juegos anda a los saltos.

NEGOCIOS · EL PEZ GRANDE

3DFX COMPRA STB

14/12

Los del Voodoo se quedan con una fábrica de placas. Diamond y Creative, afuera del Voodoo3.

GT COMPRA REFLECTIONS

24/12

GT Interactive se queda con los creadores del Demolition Derby.

TAKE-TWO Y TALONSOFT

24/12

Take-Two compra TalonSoft, la de los juegos de guerra.

PSYGNOSIS ACHICA

11/1

Cierra su estudio de San Francisco: unos 20 despidos. Drakan y Metal Fatigue siguen.

SE VIENE · Y LO QUE SIGUE

- **Shadow Man** (Acclaim): para agosto, también en PC (ver el póster, págs. 16 y 17).
- **War of the Worlds** (GT): en la lista de lanzamientos del 23/12.
- **Diablo II** y **Quake III Arena**: sin fecha.
- **Tomb Raider III** de PC: tercero en PC Data a fines de noviembre. Lara también vende con mouse.
- **Tribes** y **Baldur's Gate** ya están: los puntajes, en la pág. 18.
- **Ultima Online**: terminó el juicio; EA donó US$15.000 al museo The Tech.

RESEÑA · BLIZZARD · WINDOWS · EXPANSIÓN

STARCRAFT: BROOD WAR

LA GUERRA SIGUE, AHORA EN LA NIEVE

¡OJO: SIN EL STARCRAFT NO ANDA!

La expansión del StarCraft llegó a las casas de EE.UU. justo para las Fiestas. La jugamos con el pan dulce al lado del mouse y acá va el Puntaje Manija.



Un Devourer, uno de los bichos nuevos de los zerg, se mete en una base terran del desierto. El panel de abajo dice quién es.



Escenario nuevo, con nieve: los Hydraliscos zerg revientan las fábricas terran.

FICHA

HACE	Blizzard
GÉNERO	Estrategia en tiempo real
SALIÓ	19/12, EE.UU.
PIDE	El StarCraft

GRÁFICOS	8
SONIDO	9
JUGABILIDAD	10
DIVERSIÓN	10

94 PUNTAJE MANIJA

VICIO PARA TODO EL VERANO

Blizzard dio por terminada la expansión del StarCraft el **lunes 14/12** ("salió gold", en la jerga), fabricó una primera tanda de unas **300.000 copias** y la puso a la venta en EE.UU. para el fin de semana del **19/12**. Acá, como siempre, depende de las casas de importados de Florida y Lavalle.

Hay campañas nuevas para las tres razas, que siguen a las piñas donde quedaron en el primero. Y hay escenarios nuevos, como el desierto y la nieve de las fotos.

Lo mejor son las unidades nuevas. El **Médico** cura a los marines en plena pelea, y el **Lurker** se entierra y te pincha desde abajo: sin detector, no lo ves venir. Lo flojo: es más difícil que el original desde la primera misión. Si no terminaste el StarCraft, andá a terminarlo.

Consejo manija: a los marines mandalos siempre con uno o dos médicos atrás. Y contra los zerg, llevá algo que detecte: el Lurker escondido te come el ejército entero.

LO NUEVO, RAZA POR RAZA

TERRAN: el Médico y la Valkyria.
ZERG: el Lurker y el Devourer.
PROTOSS: el Corsario y el Dark Archon.

TAMBIÉN SALIERON · LAS FIESTAS A PURA PC



Un soldado de armadura pesada frente a una nave; arriba, los avisos de la partida.

SIERRA / DYNAMIX · 23/12

STARSIEGE: TRIBES

Tiros en primera persona por equipos, hecho para jugar en red o por Internet.

88 PUNTAJE MANIJA

Las copias "gold" estaban el 22/12 y al otro día ya figuraba en la lista de lanzamientos. Mochila de propulsión, vehículos y bases para defender: es para armar el equipo del ciber. Solo, rinde la mitad.

¡SE AGOTÓ!



Un pueblito visto desde arriba: el grupo, marcado con círculos verdes, charla con una mediana.

INTERPLAY · DESDE EL 21/12

BALDUR'S GATE

Rol de Dungeons & Dragons, visto desde arriba y con pausa para pensar.

92 PUNTAJE MANIJA

Llegó a pocas tiendas de EE.UU. la semana del 21/12 y **se agotó**; el resto, la semana del 29/12. Es enorme: armás un grupo de hasta seis y te perdés semanas entre pueblos y mazmorras.



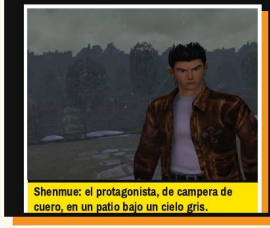
La Dreamcast con su joystick y la VMS: a EE.UU. llega en el otoño de allá.

SEGA · DREAMCAST · FUERA DE JAPÓN

LA DREAMCAST CRUZA EL CHARCO

Afuera de Japón, la fecha sigue siendo la misma: la Dreamcast llega a EE.UU. en el **otoño del 99** (el de allá, nuestra primavera), todavía sin precio ni día.

Sega of America se mudó a **San Francisco** a fin de diciembre, y Midway ya firmó **Hydro Thunder**, un **Mortal Kombat** y **Blitz 2000**.



Shenmue: el protagonista, de campera de cuero, en un patio bajo un cielo gris.

MIENTRAS, EN JAPÓN · PRIMAVERA DEL 99

El 20/12 Yu Suzuki mostró **Shenmue**: una aventura con rol, todo en tiempo real y sin escenas en CG, con clima y hora del día que cambian, peleas con movimientos de expertos en artes marciales capturados y unos botones que hay que apretar a tiempo, los "Quick Timer Events". Sale en Japón en la primavera de allá; Sega of America, por ahora, sólo habla de Japón.

23/12	**MARZO**	**1999**
Sonic Adventure ya salió (pág. 6)	Blue Stinger, sin día	Resident Evil: Code: Veronica

STREET FIGHTER ALPHA 3 · CAPCOM · PLAY



Sakura salta sobre Ryu en una calle llena de puestos.

En Japón se llama **Zero 3** y vuelven los viejos: **Fei Long, T. Hawk y Dee Jay**.

Con la PocketStation entrenás a tu luchador y peleás por infrarrojo. ¿En EE.UU.? Todavía sin fecha firme.

Lo jugamos en el fichín: si la Play lo trae entero, preparen los pulgares.

R4: RIDGE RACER TYPE 4 · NAMCO · PLAY



R4: un auto negro encara la ruta al atardecer.

En Japón salió el 3/12; en EE.UU., **1999** y gracias.

Para ir entrando en clima, el **27/1** sale en Japón el disco con la música, a **¥2.500** (unos US$21,50).

Y usa la PocketStation para guardar los autos.

EL ALMANAQUE 1999 · SEGUNDA PARTE · VIENE DE LA PÁG. 14

ABRIL A JUNIO

Abr.	Se termina la conexión gratis de la Dreamcast
Prim.	Shenmue, Dreamcast, Japón
Prim.	Cyberorg, de Square, Play, Japón
1ª mit.	Ace Combat 3, Play
Mitad	The Next Tetris, Play

JULIO A DICIEMBRE

Jul.	Monster Truck Madness, N64
Jul.	WinBack (N64): "después de junio"
Ver.	Re-Volt (el verano de allá)
Ver.	Dragon Quest VII, Japón... si llega
Ago.	Shadow Man: Play, N64 y PC
Otoño	Dreamcast, EE.UU.

SIN DÍA, PERO EN 1999

PS	Silent Hill · R4 y Alpha 3 en EE.UU.
DC	Resident Evil: Code: Veronica
GB	Pokémon Amarillo (EE.UU.) y Pinball
N64	Pokémon Stadium y Mario Golf
Cine	Star Wars: Episodio I
¿?	¿La Play 2? Nada oficial (pág. 5)

FECHAS DE PASILLO · RUMORES DE COMERCIOS JAPONESES: NADIE LAS FIRMA

Sega Rally 2 el **28/1** · Power Stone en **febrero** · Aero Dancing, Psychic Force 2012 y Puyo Puyoon el **4/3** · The House of the Dead 2 para Dreamcast el **18/3**, con y sin pistola · Marvel vs. Capcom el **25/3** a ¥5.800 · Buggy Heat el **1/4**.

CALENDARIO

PÓSTER GIGANTE

¡FELIZ 1999!

1999

¡LLEGA A EE.UU.!

LO QUE SE VIENE, MES POR MES · PEGALO AL LADO DE LA CAMA

¡JUEVES 11/2!

CÓMO SE LEE Son las fechas que se sabían al cierre (11/1/99). Lo que no tiene día dice el mes; lo que no tiene ni mes va como **"1999"**, abajo a la derecha. Ojo: casi todo sale primero en Japón o en EE.UU.; acá llega después, importado, a las galerías del centro.

ENERO — ARRANCA FUERTE



Smash Bros.: Link le encaja un golpe a Samus arriba del castillo. Abajo, el porcentaje de daño de cada uno.

21/1 **Smash Bros.** (N64): las estrellas de Nintendo, a las piñas.

21/1 **Evolution** (Dreamcast): rol de Sting.

23/1 **PocketStation**, que se corrió del 23/12.

25/1 **Wario Land 2 DX** y dos más para la Game Boy Color, a US$29,95.

26/1 **Castlevania 64**.

¿? **Sega Rally 2**: se atrasó y Sega no dio fecha nueva.

FEBRERO — EL DE SQUARE



Final Fantasy VIII: Squall camina por un pasillo del Jardín de Balamb; atrás, alumnos de uniforme.

11/2 **Final Fantasy VIII** (4 CD, ¥7.800 "no definitivo"). Esperan 1,5 millones de reservas.

8/2 **Mario Party**, US$59,95: más de 50 minijuegos.

FEB. **Syphon Filter**, todavía sin día.

1/2 Vuelven los capítulos nuevos de **Pokémon** a la tele.

FEB. **Power Stone** (Dreamcast), según comercios.

MARZO — PURO DREAMCAST



Blue Stinger: Eliot corre por la pasarela hacia el cartel de "Shuttle Port".

MAR. **Blue Stinger** (Dreamcast), sin día.

MAR. **Legend of Legaia**: lo trae Sony.

11/3 **Final Fantasy Collection** (IV, V y VI); el VI suelto, también en marzo.

18/3 **House of the Dead 2** (Dreamcast), con y sin pistola.

25/3 **Marvel vs. Capcom** (Dreamcast), ¥5.800.

MAR. **Neo Geo Pocket Color** y **WonderSwan** (¥4.800).

JULIO — VACACIONES



Monster Truck Madness 64: la camioneta roja pasa entre dos lápidas gigantes, de noche.

JUL. **Monster Truck Madness 64**.

VER. **Re-Volt** (Acclaim): autitos a control remoto, para el verano de allá.

VER. **Dragon Quest VII**: Sony lo anunció en la tele con japoneses rezando; sale "en el verano", y en GameSpot dudan que llegue.

AGOSTO — VUDÚ



Shadow Man: la máscara le brilla en el pecho, en la mano lleva un bastón con calavera y atrás hay lava.

AGO. **Shadow Man** (Acclaim), para la Play, la 64 y la PC al mismo tiempo.

De lo que se vio, es oscuro y pesado: lava, calaveras y mucho vudú. Lo seguimos de cerca.

SEPTIEMBRE — OTOÑO



Hydro Thunder: la lancha roja a fondo, con una vuelta al mundo y rascacielos atrás.

OTOÑO **Dreamcast en EE.UU.**: "otoño del 99", sin día ni precio.

Midway ya confirmó **Hydro Thunder**, un **Mortal Kombat** y **Blitz 2000**.

El otoño de allá arranca a fines de septiembre: de acá hasta ahí, a juntar la moneda.

ENE.-JUN. 1ER SEMESTRE · ROJO JAPÓN · AZUL EE.UU. · ¿? RUMOR · 15/1 ESTE NÚMERO · Nº 9 FEBRERO · JUL.-DIC. 2º SEMESTRE

ABRIL — MOTORES



Buggy Heat: el buggy va a fondo por una calle de pueblo, entre palmeras y casas blancas.

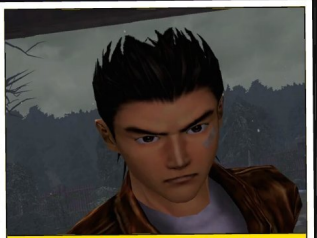
1/4 **Buggy Heat** (Dreamcast): la fecha la dicen los comercios, no Sega.

ABR. **Triple Play 2000** (EA), para cuando arranca el béisbol de allá.

ABR. Se termina la **conexión gratis** de la Dreamcast: iba hasta el 26/12 y Sega la estiró.

Ojo: lo que dice rumor es fecha que circula entre comercios y distribuidores; la empresa no la confirmó.

MAYO — PRIMAVERA ALLÁ



Shenmue: Ryo, de campera de cuero, mira de frente. Todo lo que se ve se mueve en tiempo real.

PRIM. **Shenmue** (Dreamcast): Yu Suzuki dice "primavera del 99", y allá la primavera llega hasta mayo.

Sega lo llama **FREE**: aventura y rol en Japón y China, con clima y hora que cambian, peleas de Hakkyoku-ken y sin videos: todo en tiempo real. En las escenas de acción aparecen botones para apretar a tiempo: los **"Quick Timer Events"**.

JUNIO — VENTILADOR



The Next Tetris: la pila crece abajo y al costado ya asoma la pieza que viene.

MITAD **The Next Tetris** (PlayStation), "para mediados de 1999".

Según Henk Rogers, el Tetris vendió **más de 50 millones** en el mundo, 30 millones de ellos en Game Boy. O sea: tu vieja también lo jugó.

JUL.+ **WinBack** (N64, Koei) se fue a "después de junio".

OCTUBRE — 1999

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Tokyo Game Show de otoño. ¿La Play nueva? Sony no dijo nada. En GameSpot apuestan a que, si no la muestran ahí (o en el E3), "sería una sorpresa".

NOVIEMBRE — 1999

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Nada con fecha. Primavera acá, y en Japón la Dreamcast cumple un año.

ANOTALO VOS:

DICIEMBRE — 1999

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Navidad del 99: nadie se jugó todavía. Dejá lugar.

MI LISTA PARA PAPÁ NOEL:

1999 — SIN MES TODAVÍA · LOS QUE DICEN "ESTE AÑO" Y PUNTO



Silent Hill: Harry camina solo por una calle tapada de niebla.



Street Fighter Alpha 3: Sakura manda a volar a Ryu de un golpe.



Pokémon Amarillo: Pikachu le tira un rayo ("Thundershock") a un Pidgey.



Mario Golf: Mario, palo en mano, listo para pegarle a la bola.

PLAY **Silent Hill** (Konami): "1999" y nada más.

DC **Resident Evil Code: Veronica**: Japón, "en algún momento de 1999".

EE.UU. **Street Fighter Alpha 3** y **R4**: sin fecha.

GB **Pokémon Amarillo**, el de Pikachu, confirmado para EE.UU.; y **Pokémon Pinball**, el primer cartucho que vibra.

N64 **Mario Golf 64**, de los que hicieron el Hot Shots Golf.

JAPÓN **Unjammer Lami**: la secuela de PaRappa, con guitarra en vez de rap.

DC **Berserk** (Ascii), sin mes; **Frame Gride** (From), "a principios de año".

PC **Diablo II** y **Quake III Arena**: ni idea.

EE.UU. **Final Fantasy VIII**: sin dato. Paciencia.