100% PC!

REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

PC TOP PLAYER

AÑO II ● Nº 11

100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN

595 ptas. IVA INC.

ESTE MES:

FOOTBALL PRO´96
NFL QUATERBACK
BATMAN FOREVER
CHRONOMASTER
SEA LEGENDS
REVOLUTION X
1830
UEFA C. LEAGUE
WINGNUTS
FLIGHT COMMANDER II
CASINO DE LUXE
RESURRECTION
TERMINATOR: F. SHOCK
THIS MEANS WAR!
LODE RUNNER
WAYNE GRETZKY

TIME GATE
TOUCHÉ
ANGEL DEVOID
DESCENT II
COVER OPERATIONS



BRAIN DEAD 13

SANGRE, SUDOR Y RISAS

8 413042 303039 00011

ESTE MES, MÁS JUEGOS QUE NUNCA EN TUS MANOS





EL KIOSKO DE TODOS



SALON INTERNACIONAL DE LA INFORMATICA

Informat 96

BARCELONA, 30 SEPTIEMBRE - 6 OCTUBRE

Fira de Barcelona

Av. Reina Ma. Cristina 08004 Barcelona Tel. 233 20 00 Fax 233 23 19

IBERIA

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 11

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló

Director Editorial
Mario de Luis García

Subdirector Editorial
Carlos Doral Pérez

Director de Producción
Carlos Peropadre

Directora Comercial
Carmina Ferrer

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Víctor Sánchez, Angel L. Mozún

Edición
Rafael Mª Claudin Di Fidio

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría

Maquetación
Clara Francés Escudero,

Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Infografía
Pedro J. Martín de los Santos

Fotografía
Denis Holzbacher

Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
Alcobendas
28100 MADRID
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Publicidad
María Eugenia González

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo

Servicio Técnico
Óscar Rodríguez

Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo

Suscripciones
Erika de la Riva

Filmación
Filma Dos

Impresión
Pantone

Distribución
SGEL

La revista PC TOP PLAYER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones expresadas por sus colaboradores en los artículos firmados
El editor prohibe expresamente la reproducción total o parcial de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
COPYRIGHT ABRIL 1996

SUMARIO

UNA APUESTA DE FUTURO

Como "a quien a buen árbol se arrima buena sombra le cobija", nosotros nos encontrábamos bajo un frondoso abeto; ahora, sin embargo, y sin ánimo de desmerecer el refrán, dejamos atrás Abeto Editorial y nos situamos bajo la tutela de Tower Communications, con la mirada puesta en el futuro de las comunicaciones de altura. Juegos de palabras aparte, lo cierto es que a partir de este momento nuestra revista se pone a las órdenes de Tower Communications. Este cambio de mecenazgo se debe a que nuestro nuevo mentor engloba a otras importantes revistas, relacionadas todas ellas de una manera u otra con el sector informático: PC Media, Sólo Programadores y Super Net Magazine. De esta manera, damos un paso adelante integrándonos en un grupo que tiene un futuro brillante.

Dejando de lado nuestros cambios de estructura interna, daremos un breve repaso al contenido del número que tienes entre tus manos. En primer lugar, tengo el placer de informarte de que este mes comentamos más juegos que nunca. Encabezada por el simpático y terrorífico Brain Dead 13, la sucesión de los mejores programas y los sólidos y, sobre todo, justos comentarios de ellos está especialmente dedicada a ese lector paciente que ha puesto su confianza en nosotros hasta que la "abundancia" de la actualidad ha sido primero posible y más tarde un hecho.

Por lo demás, esto no ha sido óbice para que mantengamos dos extensos artículos, como ya es costumbre, dedicados a profundizar en programas quizá algo complejos para los neófitos. Me refiero, naturalmente, a nuestras dos secciones A fondo, este mes dedicadas a los programas *Megaman X*, una muestra de las plataformas que en muy poco se han hecho con un merecido lugar en el mundo de los PCs, y *Police Quest Swat*, el último eslabón de la estupenda serie programada por el monstruo Sierra On-Line. En cuanto al contenido de las páginas del reportaje, hacemos un exhaustivo repaso de la estrategia económica, continuando con el filón estratégico iniciado el mes pasado con el tema bélico.

Ha llegado la siempre difícil hora de la despedida. Sólo quería recordarte que, si Dios nos lo permite, en nuestro próximo número... ¡cumplimos un año de edad! No olvides que para entonces tienes una cita con nosotros. ¡Un saludo!

ÍNDICE

CONTENIDO CD ROM ____ 04
NOTICIAS ____ 10
PREVIEWS ____ 12
JUEGOS ____ 15
ACTUALIZACIONES ____ 52
REPORTAJE ESTRATEGIA ____ 54
TODO A CIEN ____ 58
TECHNICAL VIEW ____ 60
CURSO DE JUEGOS ____ 62
SHARE ____ 64
HARDWARE ____ 65
HIT PARADE ____ 66
A FONDO: MEGAMAN X ____ 70
A FONDO: PQ SWAT ____ 74
SOS MAIL ____ 78
MANGAMANÍA ____ 80
PRÓXIMO MES ____ 82



Mucho humor y unos dibujos animados ensangrentados son las principales bazas de nuestro Megagame de este mes. Se trata de Brain Dead 13 , una magnífica aventura gráfica creada por la compañía canadiense Readysoft y distribuida por Empire.

CONTENIDO CD ROM

Fantasy General es la gran exclusiva que te presentamos este mes. Si eres aficionado al mundo de la estrategia y te gustaron los programas Panzer y Allied General, la versión medieval de los mismos logrará encandilarte.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



RIPPER

RUN: RIPPER.BAT

Esta demo te ofrece la posibilidad de ver un vídeo musical de **Ripper**. Así, te adelantamos un poco de lo que va a ser la historia de este programa que ocupará la friolera de seis CD´s. Por si fuera poco, ha sido protagonizado por actores de carácter y talento probado, como Christopher Walken y John Rhiss-Davies. Visible desde el CD, la primera vez que lo arranques debes configurar tu tarjeta de sonido, salvando un pequeño archivo al directorio TAKE2 de tu disco duro.









FANTASY GENERAL

RUN: FANTASY.BAT

Los amantes de la estrategia están de suerte. La demo de **Fantasy General** les ofrece la posibilidad de jugar en una de las fases del juego, además de mostrarles un pequeño vídeo de introducción. Una vez se haya realizado la instalación, será necesario configurar la tarjeta de sonido, pero tal y como indica el fichero README.TXT, la demo no cuenta con música Midi. Sólo se puede escuchar el sonido digital. Para arrancar la demo, hay que teclear el comando FG.



LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

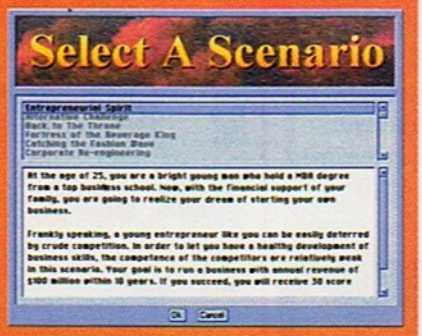


CAPITALISM

RUN: CAPDEMO.BAT

La demo de **Capitalism**, programa que pertenece al género de estrategia económica, te ofrece la posibilidad de participar en uno de sus escenarios. Necesitas 10 Mb de espacio libre en tu disco duro para poder instalarla. Ejecuta SETUP para configurar el sonido y CAP si quieres ejecutar la demo. Algunas tarjetas gráficas necesitarán un *driver* VESA para que la demo funcione.







TIME GATE

RUN: TIMEGATE.BAT

Para instalar la demo de Timegate, necesitas tener 30 Mb de espacio libre dentro de tu disco duro. Cuando nuestro fichero BAT lo haya instalado, ejecuta SETUP para configurar el sonido y TIMEGATE para ejecutar.





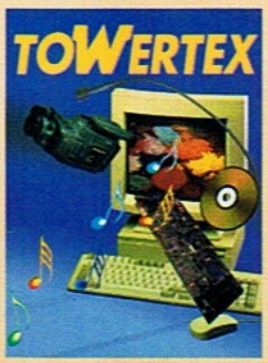
Hemos detectado que en algunos ordenadores se producen problemas con el sonido de la presentación; a pesar de todo, la demo funciona a la perfección.



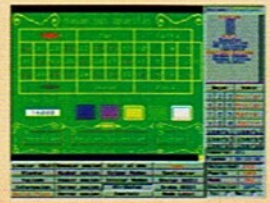
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem necesario es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa: evitarás molestias en el manejo.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.



DR. RIPTIDE

RUN: SHARE\RIPTIDE.BAT

Si te gustan los arcades, te ofrecemos un producto hecho a tu medida. En él, tu misión es controlar un pequeño submarino a través de una serie de laberintos, disparando contra cualquier bicho que se cruce en tu camino. Una vez haya sido instalado el programa, debes teclear RIPTIDE desde el directorio del mismo nombre de tu disco duro C cuando quieras ejecutarlo. Si tienes poca memoria disponible, activa el altavoz interno cargando el programa con RIPTIDE -PCSOUND

NITEMARE 3D

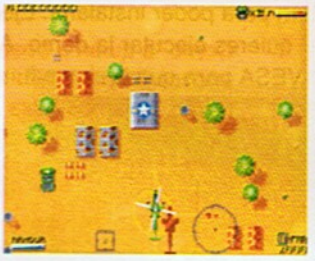
RUN: SHARE\NITE3D.BAT



Este es uno de los grandes clásicos dentro del mundo del shareware. Aunque se trata de otro clónico de *Doom* con una calidad gráfica notablemente inferior, sus tétricos pasadizos y los monstruos que aparecen elevan su nivel. Teclea GO para entrar al programa desde el directorio NITE3D de tu disco duro C, y configura el sonido desde el menú que aparece en el interior del juego.

SEEK & DESTROY

RUN: SHARE\SEEK.BAT





La última aportación al shareware de Epic Megagames y Safari Software consiste en un arcade bélico en el que podrás controlar, a tu elección, un tanque o un helicóptero. Una vez se encuentre instalado en el directorio SEEK de tu disco duro C, configura tu tarjeta de sonido con SETUP, y ejecuta SEEK para poder arrancar. Si te da problemas tu Sound Blaster 16, configúrala como Sound Blaster Pro. Si deseas más información acerca de este juego, puedes leer el comentario que encontrarás sobre él en la sección Share de la revista.





BATTLE ARENA TO-SHIN-DEN

RUN: SHARE\TSD.BAT





En muy poco tiempo los usuarios de ordenadores personales podrán disfrutar de una serie de conversiones de juegos de la consola de 32 *bits* Playstation. El primero que llega es **Battle Arena To-shin-den**, que ha cosechado un gran éxito gracias a la calidad de sus gráficos y de los efectos especiales. Para configurar el sonido, teclea SETUP desde el directorio TSD de tu disco duro C, y TSD para ejecutar la demo. Algunas tarjetas gráficas pueden requerir un *driver* VESA para acceder a los modos Super VGA.



CYRIL, THE CYBERPUNK

RUN: SHARE\CYRIL

Dentro de las plataformas shareware ya teníamos al gran *Jazz Jackrabbit*, de Epic Megagames. Ahora, otro programa puede hacerle sombra, y es este **Cyril, The Cyberpunk**. Ejecuta SETUP desde el directorio CYRIL de tu disco duro C tras instalarlo para configurar el sonido, y teclea CC para ejecutarlo.





FLYING TIGERS

RUN: TIGERS.BAT



Otro de los grandes clásicos que te presentamos en nuestro CD-ROM de este mes es un magnífico programa germano, **Flying Tigers**. Si has disfrutado con las máquinas recreativas tipo *1942*, este juego te gustará, pues imita perfectamente su desarrollo. Una vez lo hayas instalado dentro del directorio TIGERS de tu disco duro C, tienes que teclear SETUP para poder configurarlo y START si quieres comenzar a jugar.



PUTTY SQUAD

RUN: PUTTYSQ.BAT

Esta demo es ejecutable desde el CD-ROM. Con nuestro BAT podrás ver los ficheros necesarios para elegir la tarjeta de sonido. Se encuentran dentro del directorio DEMO del CD-ROM y son los siguientes: PUTNON.BAT si no deseas sonido con la demo; PUTSB.BAT si posees una tarjeta Sound Blaster; y PUTAWE.BAT si tienes una SB AWE 32.









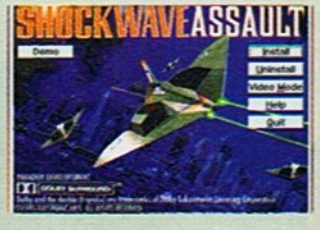
SHOCKWAVE ASSAULT

RUN: SWDEMO.BAT

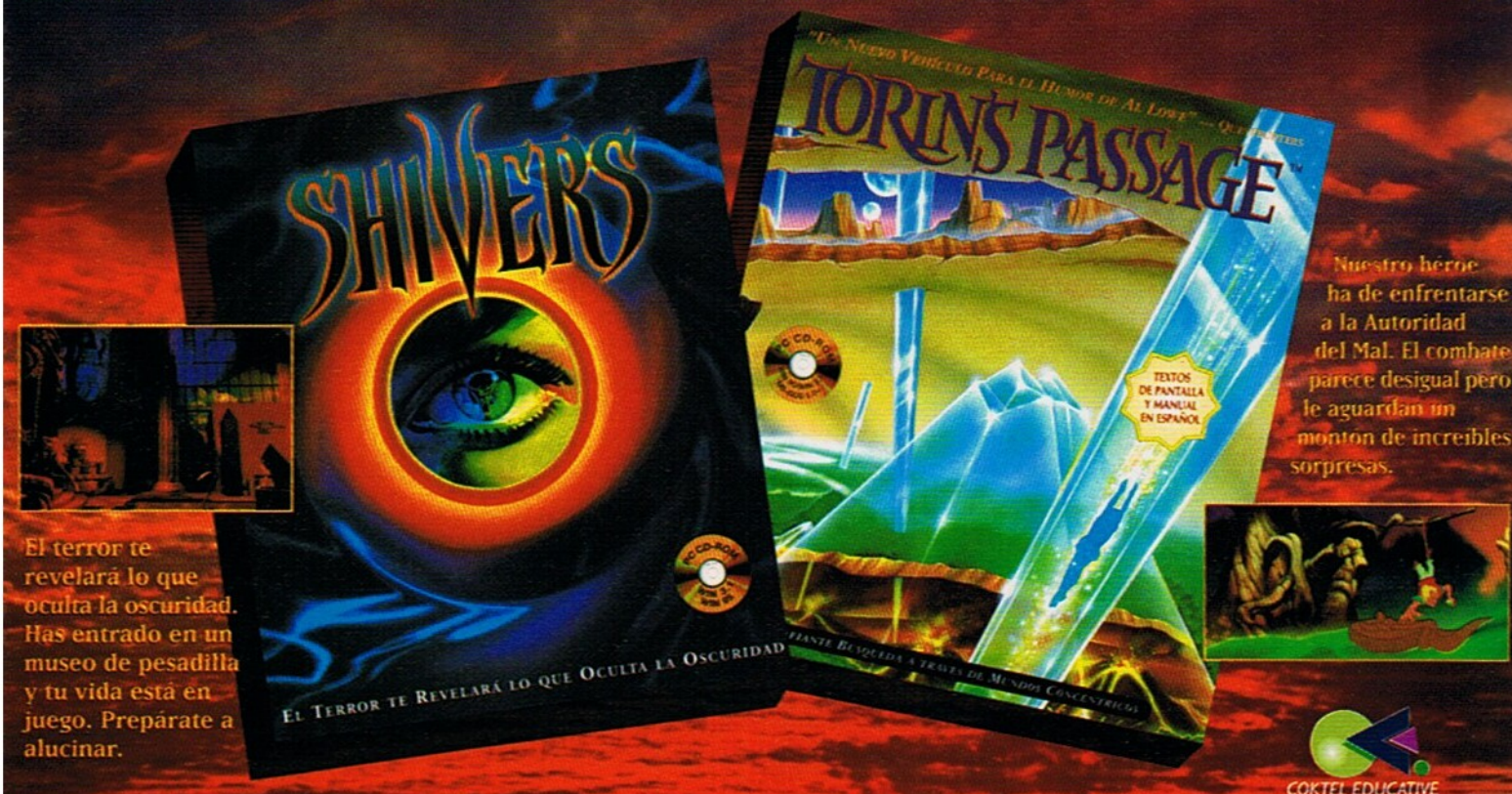


Sólo podrás disfrutar de la demo de **Shockwave Assault** si tu ordenador corre bajo Windows 95. Para poder instalar la demo, debes ejecutar el fichero SWDEMO.BAT desde el Administrador de Programas. Si por algún motivo tu máquina no lo acepta, ejecuta el fichero SETUP.EXE que aparece en el directorio SW_DEMO del CD-ROM. Después de reiniciar el ordenador, se procederá a probar los modos de vídeo, proceso que puede resultar muy lento.





PASION POR LA AVENTURA



SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Lurca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid

CONTENIDO CD ROM

MANIC KARTS

RUN: MKARTS.BAT

La demo de **Manic Karts** requiere 26 Mb de espacio libre en tu disco duro. Algunas tarjetas gráficas quizá requieran un *driver* VESA para que la demo pueda "correr" en modo Super VGA. Una vez instalado, teclea SETSOUND para configurar el sonido, y KART para arrancar. Encontrarás un listado de las teclas en el fichero README.DOC.







HEROES OF MIGHT & MAGIC

RUN: HOM&M.BAT

Heroes of M&M es un juego de estrategia de lo más divertido. Nuestro fichero BAT accede directamente al programa de instalación de la demo, en el que podrás configurar el sonido y el directorio donde lo instalarás, entre otras opciones. El propio programa indica que, si la demo te da problemas, debes desactivar el *device* EMM386 del CONFIG.SYS del ordenador, pero nosotros no hemos tenido problema en este aspecto.



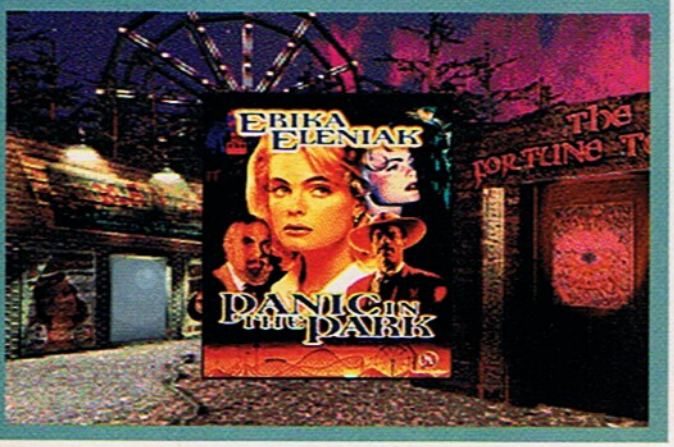


PANIC IN THE PARK

RUN: PANIC.BAT

Esta demo es jugable directamente desde el CD-ROM. Es necesario tener instalado el entorno Windows en modo 256 colores. Si nuestro fichero BAT no puede acceder a la demo, ejecuta desde el Administrador de Programas el fichero PANIC.EXE que encontrarás en el interior del directorio PANIC del CD-ROM.





DARKSEED II

RUN: DSEED2.BAT

Continuamos con las demos para el entorno Windows: en este caso, la continuación del excelente *Darkseed*. Si nuestro fichero BAT no logra instalar la demo, ejecuta el fichero SETUP que aparece en el directorio DSEED2 del CD. Al estar diseñado en modo 640x480 de resolución, es posible que, si el escritorio de tu Windows es mayor, aparezca la ventana en una esquina del mismo.









BALDIES

RUN: BALDIES.BAT

A la demo de **Baldies** que dimos en el número 1 de PC Top Player, debemos añadir la que aquí presentamos; ahora encontrarás el juego en un estado mucho más avanzado. Nuestro fichero BAT te conduce al programa de instalación de la demo. Ejecuta SETUP para configurar el sonido y BD para arrancar. Introduce un nombre y un *password* (con confirmación) para salvar tus partidas. La demo requiere de un driver de ratón para funcionar.







CHRONOMASTER

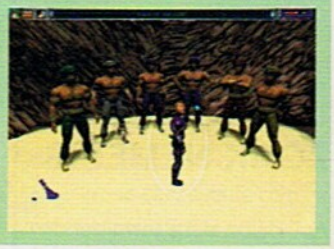
RUN: CHRONODM.BAT

La demo del programa **Chronomaster** no es jugable. Sin embargo, en sus pantallas podrás encontrar gran parte de la compleja historia en la que está basada esta aventura gráfica. Una vez lo hayas instalado, debes teclear SETUP si quieres configurar el sonido, y DEMO en el momento en quieras arrancarla. Algunas tarjetas gráficas pueden requerir un *driver* VESA, ya que la demo es Super VGA. Para salir de la misma, tienes que pulsar las teclas ALT y Q, y luego confirmar que deseas hacerlo.

Es importante configurar la tarjeta de sonido, ya que sólo funciona si se posee uno de los dispositivos que indica el programa de configuración al efecto. Si no tienes ninguna instalada no funcionará la demo.





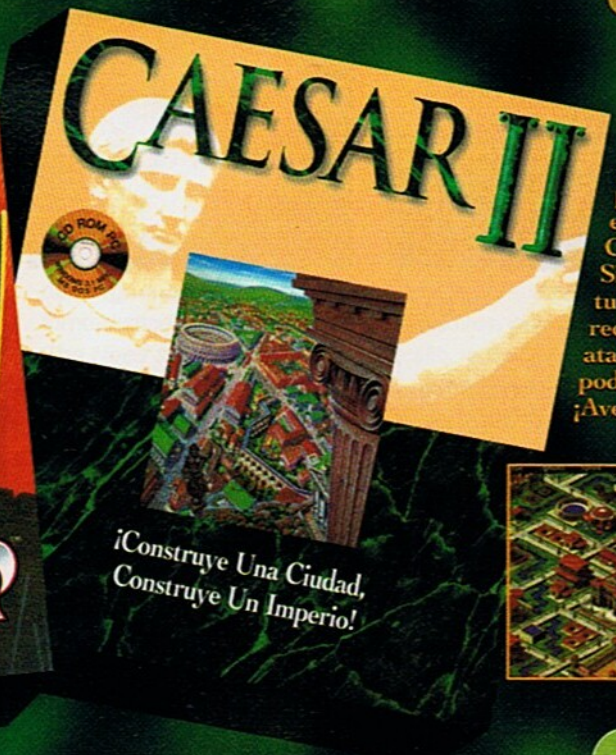


Pasión por la Estrategia



En la Edad Media llegar al trono de Inglaterra no es tarea fácil, antes deberás superar batallas y torneos con otros caballeros. El reino te espera.





Esta es tu oportunidad para convertirte en el próximo César. Si construyes bien tu ciudad y rechazas los ataques enemigos, podrás conseguirlo. ¡Ave César!



SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid

NOTICIAS

STAR CONTROL 3

El conocido programa de la compañía Accolade ya ha llegado a su tercera entrega. Esta divertida odisea espacial en la que debemos explorar los confines del Universo no ha variado en planteamiento (combina estrategia con arcade), pero sus gráficos han mejorado notablemente: han añadido escenas de vídeo y gráficos Super VGA.





KLINGON



A los diferentes juegos de la saga Star Trek tenemos que añadir la última producción de la compañía Viacom New Media, **Klingon**, en la que los protagonistas son los peligrosos "archienemigos" que aparecieron en la primera parte de la serie. Se trata de una aventura gráfica en la que controlaremos a tan violentos personajes.



ZORK NEMESIS

Activision está terminando la última entrega de la saga *Zork*, en este caso con el nombre de **Nemesis**. Si bien los primeros juegos de la serie consistían en aventuras conversacionales, esta serie ha evolucionado hasta llegar a la aventura gráfica por antonomasia. Además, ha mejorado muchos enteros con cada entrega. **Nemesis** está diseñado para el entorno Windows 95.





HYPER BLADE

Los deportes futuristas no siempre han tenido gran aceptación. **Hyperblade** es diferente: diseñado para el entorno Windows 95, posee un novedoso concepto de lucha y estrategia.



VIKINGS

GT Interactive presentará en breve su juego **Vikings**. Se trata de un programa de estrategia que se basa en la vida de los famosos guerreros nórdicos. Ha sido diseñado en Super VGA, y viene acompañado de dibujos clásicos que explotan el filón de estos míticos personajes.

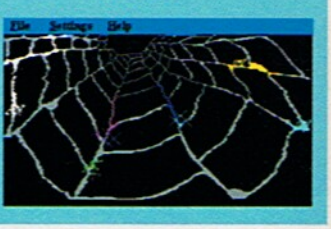




COMMODORE 64 ACTION PACK

La compañía Activision sigue trayendo hasta nosotros emuladores con sus respectivos juegos. De la prehistórica consola Atari 2600 (de la que ya han sido presentados dos diferentes CD-ROMs), hemos pasado al ordenador Commodore 64. Presentará quince diferentes juegos.





WORMS REINFORCEMENTS

Uno de los mejores juegos del año pasado, *Worms*, basado en las evoluciones de unos curiosos gusanitos, pronto tendrá un disco de misiones, de nombre **Reinforcements**.

Su desarrollo será el mismo que el del programa original, pero además de las nuevas misiones que trae añade nuevos gráficos, vídeos y grupos de voces digitalizadas.





TIME COMMANDO

La última aventura de Adeline Software, creadores de *Little Big Adventure*, transcurre en diferentes épocas. El protagonista es un aguerrido "comando del tiempo" que se enfrenta con los distintos problemas que encuentre en su camino.



SPRING E.C.T.S. 96

Al cierre de esta edición, se ha celebrado como todos los años en la capital británica la mayor feria europea del mundo de los videojuegos. Los días 14, 15 y 16 de Abril se presentaron en el Grand Hall de Olympia las novedades del sector a la prensa especializada y distribuidores de todo el planeta. En el próximo número os ofreceremos un completo reportaje con todas las novedades que hemos podido encontrar en la feria.









WORLD RALLY FEVER

Tras la grandiosa aparición de programas de ámbito automovilistico como *Screamer*, *The Need for Speed* o *Fatal Racing*, los señores de Team 17 y Ocean pronto ultimarán **World Rally Fever**, un juego muy divertido en el que podrás recorrerer el mundo a bordo de tu cómodo *buggy*.



BREVES

TREASURE QUEST

La compañía norteamericana Sirius, desconocida por estos lares, prepara un título cuyo argumento promete. En **Treasure Quest** tendrás que resolver un misterio que te han propuesto para ganar un millón de dólares. El problema, es que no todo queda ahí, y en tu camino te encontrarás más trabas de las que se suponían en un principio.

ABUSE

Crat Dot Com, una pequeña compañía norteamericana, ha conseguido que la versión final de su producto shareware estrella, **Abuse**, sea distribuida a escala mundial por la gigante Electronic Arts. Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestro país.

CHAOS OVERLORD

New World Computing, compañía especializada en los juegos de rol, como por ejemplo su saga *Might & Magic*, presenta su primer juego para Windows 95, **Chaos Overlord**, un título de estrategia que promete diversión con sus más de 50 escenarios y 70 diferentes armas que pueden controlar tus huestes.

MECHWARRIOR 2: PENTIUM EDITION

Los señores de Activision quieren aprovechar al máximo el éxito obtenido por *Mechwarrior* presentando nuevos discos de misiones, pero en este caso han dado un salto más alto, rediseñando el juego para ordenadores Pentium con el sistema Windows 95. Sin embargo, desconocemos si aparece alguna mejora más.

THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Impressions y Sierra han desarrollado un nuevo juego de estrategia en el que puedes elegir entre diferentes civilizaciones e imperios para iniciar la conquista del mundo.

PREVIEWS

BATTLEGROUND ARDENNES

COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El género de la estrategia esta tomando un auge sin precedentes en la historia del software lúdico, sobre todo por la notable mejoría de los gráficos de estos programas: ya no se reducen a una serie de hexágonos de colorines.

En este caso, los gráficos Super VGA y la utilización del entorno Windows dotan al programa de un ambiente no conseguido hasta el momento. Si a esto añadimos las fotografías de época, encontramos que es uno de los juegos más realistas.







ALIEN ALLIANCE

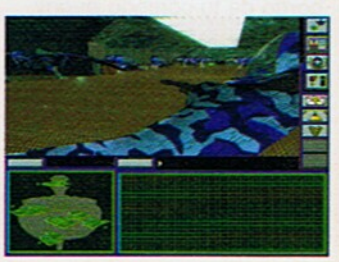
COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Otro de los géneros de moda en estos tiempos es el de las odiseas espaciales. **Alien Alliance** ofrece diferentes tipos de juegos en 3 CD's (es posible que la versión final ocupe alguno más). Por una parte, encontrarás el típico arcade en el que debes defenderte de los diferentes seres de otra galaxia que te atacarán para evitar que tomes la Alianza. Por otra parte, la estrategia juega una parte importante: dependiendo de nuestras acciones se desarrollará una historia u otra.









GOLDEN NUGGET

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Dentro de muy poco tiempo, un nuevo juego de casino arrasará la "banca" de tu ordenador. Después del excelente *Casino De Luxe* de Sierra On-Line (comentado en este mismo número), llega un programa basado en el famoso casino de la meca del juego, la tentadora Las Vegas.

En él encontrarás los típicos juegos de estos "garitos de lujo": ruleta, *video-slots*, póquer, *blackjack*, etc.



Si no te quieres gastar más dinero en las tragaperras reales, más vale que te compres este juego o similar. Quizá así logres calmar tu sed sin llegar a arruinarte.



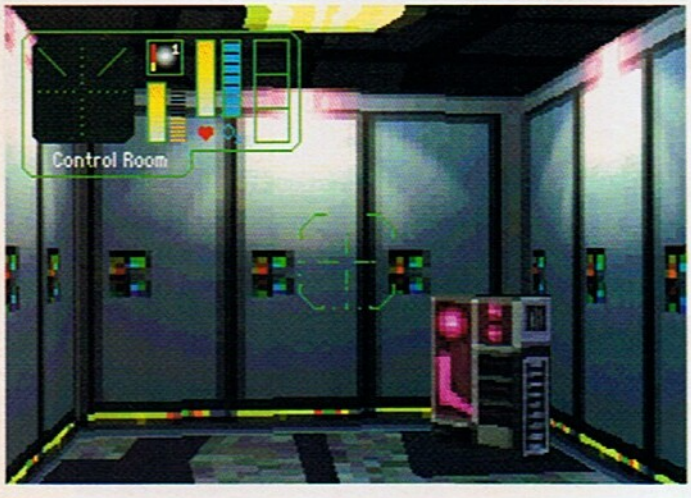


DEFCON 5

COMPAÑÍA: MILLENIUM ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFT CENTER

Millenium Interactive, creadora de juegos como *James Pond*, presenta un programa al estilo de *System Shock*, de Origin. Se trata de una aventura gráfica que se desarrolla en un ambiente 3D. En concreto, en el interior de una nave espacial de la que deberás escapar antes de ser atrapado por los malévolos alienígenas que se han hecho con la nave.





Road Warrior

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.



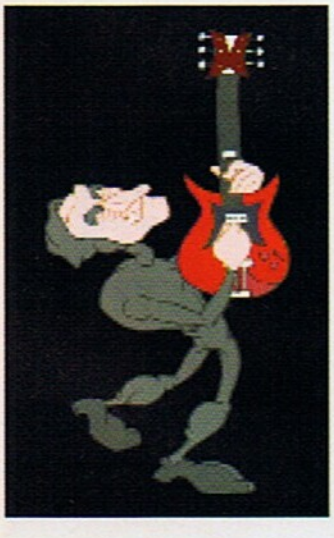
Si un juego ha hecho historia, es *Civilization*. Diseñado por el genial Sid Meier, creador de juegos como *Railroad Tycoon* y el más moderno *Colonization*, la segunda entrega del aquél ha superado, lo que parecía increíble, al mítico *Civi* que tan buenos y divertidos ratos nos hizo pasar. Los tiempos no pasan en balde. De este modo, los gráficos ahora son Super VGA y en tres dimensiones, mientras que el entorno ahora funciona bajo Windows, permitiendo tener las diferentes ventanas de menúes abiertas al mismo tiempo. Además, se han añadido nuevas acciones que mejoran notablemente el programa.

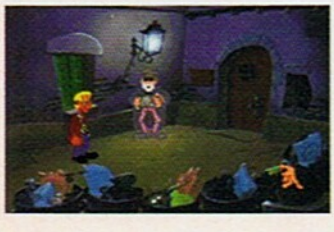




DRÁSCULA

COMPAÑÍA: DDM ● DISTRIBUIDOR: ABETO EDITORIAL



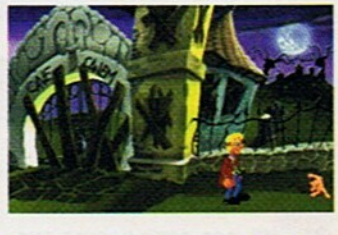


Los juegos españoles están mejorando día a día. Si el excelente *Shoot 'em up Firewind* ha obtenido un éxito sin precedentes, el próximo juego de la compañía DDM estamos seguros que no defraudará a nadie, ya que es una aventura gráfica de un corte realmente excepcional.

La acción se desarrolla en Transilvania donde el personaje protagonista, cómo no, debe rescatar a la chica de sus sueños de los malvados vampiros. Aunque el argumento no es en absoluto original, lo que le hace diferente de otras aventuras gráficas es su concepto. Los curiosos gráficos VGA son muy coloristas y han



sido tratados con mucho humor. Destaca, sobre todo, la excelente factura de la cara de los protagonistas. Otro aspecto que es necesario reseñar es la excepcional banda sonora del programa, sobre todo en lo que se refiere a las canciones. Sí, has leido canciones, ya que, por ejemplo, la música de la presentación está acompañada de una letra de lo más simpático.





PREVIEWS

SHADOW WARRIORS



COMPAÑÍA: 3D REALMS ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE





Si te gustó la excelente versión shareware de *Duke Nukem 3D* (esperemos que su versión comercial llegue pronto a nuestro país), 3D Realms pronto finalizará la versión shareware de **Shadow Warriors**, su nuevo arcade tridimensional, basado en la vida de los míticos ninjas.

Así pues, puedes manejar armas como los conocidos *shurikens*, el *bo-ken*, o la espada *katana*. Los gráficos todavía se encuentran en su fase de desarrollo, por lo que las fotos que acompañan a esta *preview* no son definitivas. Sin embargo, muestran perfectamente cómo será el ambiente del juego, el cual se corresponde con lo esperado en un juego de este tipo.

Todavía no sabemos cuáles serán las armas especiales (ya sabes que en este tipo de programas siempre destacan por su espectacularidad las armas grandes de las versiones registradas que no aparecen en las share...), pero si tenemos en cuenta lo que hemos visto en *Duke Nukem 3D*, estamos seguros de que no podrán fallarnos.



FAST ATTACK

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Hace poco tiempo que Software Sorcery fue adquirida por la gigantesca Sierra On-Line, y esta unión ya va dando sus "pequeños" frutos. Después de Aegis, todo el mundo esperaba que se superaran con otro simulador Super VGA, y en este caso han optado por los submarinos, haciendo competencia directa al famoso *Aces of the Deep*, también de Sierra.

AD. CIVILIZATION

COMPAÑÍA: AVALON HILL ● DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4VE

Apesar del parecido en el nombre, **Advanced Civilization**, no tiene nada que ver con el programa *Civilization 2* de Microprose (comentado en estas mismas *previews*).

Su desarrollo está más cerca de lo ofrecido hasta ahora por la compañía Avalon Hill, conocida por juegos como *5ª Flota*. En este caso no se basa en las gueras modernas sino en las civilizaciones antiguas.



JUEGOS

ÍNDICE

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



BRAINDEAD 13 16
LODE RUNNER ON-LINE 20
SEA LEGENDS 21
BATMAN FOREVER 22
CHRONOMASTER 23
NFL QUATERBACK CLUB '96 24
BLACK KNIGHT / ACTION PACK 2 25
TIME GATE: EL SECRETO DEL TEMPLARIO 26
REVOLUTION X 28
FOOTBALL PRO '96 30
STONEKEEP / ROAD WARRIOR: Q2 31
TOUCHÉ 32
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96 34
ANGEL DEVOID 36
WINGNUTS 38
FLIGHT COMMANDER 2 39
CASINO DE LUXE 40
MILLENIA / 5ª FLOTA 41
RISE 2: RESURRECTION 42
TERMINATOR: FUTURE SHOCK 44
THIS MEANS WAR! 45
DESCENT II 46
1830 48
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS 49
NBA JAM T. E. / SIMON 2 50

BRAINDEAD 13



Un experto informático recibe el encargo de arreglar el ordenador de un científico chiflado. Cuando lo está reparando, descubre las perversas intenciones de la máquina: planea hacerse con el control del mundo.

Con los dibujos animados es posible plasmar la imaginación en su estado más puro, sin limitaciones físicas o económicas, pues no se necesitan unos efectos especiales caros que imiten la realidad, y las únicas leyes de la física son las que imponga el creador. Hace bastante tiempo, una máquina de salón recreativo dejó abiertas las bocas de todos los que la contemplaban. Se trataba de *Dragon's Lair*, pionera de ese tipo de juegos en que te introduces de lleno en una acción trepidante.

Dada la fama alcanzada por el primer hito, rápidamente apareció su segunda parte, *TimeWarp*, en la que el caballero debía rescatar a su novia a través del tiempo. En la siguiente entrega, la ambientación cambió de castillos y brujas malvadas al amplio espacio estelar. Interpretabas a un héroe que debía liberar a su chica del malo más malo de la galaxia (original, ¿eh?). El juego era *Space Ace*.

En el momento en que aparecieron estos programas, los ordenadores que solía haber en las casas eran de potencia insuficiente para ellos, por lo que hubo que esperar a las máquinas de 16 *bits* para poder disfrutar en casa las conversiones.

Mucho ha llovido desde entonces, y es ahora cuando hace su aparición en los ordenadores caseros una nueva aventura que retoma la idea subyacente tras todos esos títulos. Se trata de **Brain Dead 13**, una aventura en la que ya no vas a tener que rescatar a tu princesa de las garras del malo de turno: estarás demasiado ocupado intentando no ser el plato principal de la cena.



La localización temporal es más actual que los juegos mencionados. Encarnas a un joven experto en informática que ha de revisar la red de un extraño castillo de las afueras. Al llegar a este lugar, no tardas demasiado en encontrar la avería, pero al reparar el computador descubres que su propietario es un cerebro parlanchín con enormes ansias de dominar el mundo. Dado que tu descubrimiento no le agrada demasiado, manda a tu caza y captura a su secuaz, Fritz, una mezcla de hombre y perro













con una ilimitada capacidad para convertir sus brazos en las más mortíferas armas. A partir de este momento, vivirás una odisea a la carrera hasta que logres desconectar el cerebro de su sistema de soporte vital.

La manera de jugar no ha variado desde los viejos clásicos. Por tu pantalla se desarrolla una película en la que tu personaje lleva la voz cantante, todo ello en forma de dibujos animados. En determinadas ocasiones has de elegir la acción que se realizará a continuación, que generalmente es desplazarse por la pantalla evitando a todos esos personajillos para los que tu carne es un delicioso manjar al que no piensan renunciar. En algunos momentos, además, deberás saltar o zafarte del enemigo con la tecla de disparo. En estos instantes críticos, la pulsación de la tecla adecuada en el momento justo es lo que puede conseguir que sigas vivo un rato más. Fallar te llevará a un desagradable final.



Todo el juego está realizado con un enorme sentido del humor, al más clásico estilo de los dibujos animados de Warner, en los que los golpes, batacazos, caídas y demás aparecen por doquier en cualquier momento.





Los escenarios por los que se desarrolla la aventura tienen estas mismas características, con las clásicas escaleras sin dos peldaños iguales o las plantas comedoras de carne humana.

Los gráficos son de una elevada calidad, como se puede apreciar en las imágenes que acompañan a este texto. La acción es a pantalla completa, y las animaciones las va leyendo continuamente desde el CD-ROM, sin perder velocidad. De hecho, en algunos momentos debes realizar unas reacciones muy rápidas o acabarás tus días en el estómago de algún monstruo inmundo. Cuando juegas da la impresión de que ves una película de dibujos animados, con la diferencia de que tú eliges en cada ocasión la acción que va a hacer el protagonista.

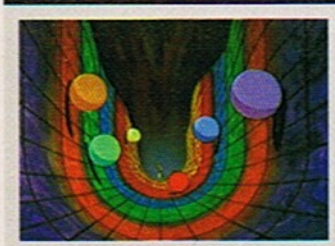


El programa viene preparado para funcionar tanto en el clásico MS-DOS como en el más reciente Windows 95. En MS-DOS la acción se realiza a pantalla completa en modo de baja resolución con 256 colores, lo que proporciona una velocidad aceptable de juego en ordenadores no demasiado potentes. Cuando juegas con él desde Windows 95, el propio sistema operativo te solicita un ordenador más potente, pero a cambio te da la posibilidad de jugar en una ventana, siempre y cuando estés en un modo de más de 256 colores, pues de otra manera jugarás a pantalla completa. Otra de las opciones es que el área de juego se ajuste a la ventana, con lo que puedes cambiar el aspecto de los personajes (ya de por sí muy raros).

Por lo que se refiere a la parte sonora, el juego no baja la calidad; cuenta además con el hecho de que está completamente doblado al español, por lo que podrás entender todas las bromas y chistes que se dicen a lo largo del juego. Y para los más puristas, y afortunados por entender la lengua inglesa sin problemas, también se ha incluido la banda original, que tiene algo más de riqueza interpretativa. De todas maneras, lo hablado es mas bien poco, puesto que la mayor parte del tiempo lo único que vas a oír son los efectos de sonido, como caídas, gritos, ruidos de armas (generalmente disparadas contra ti), etc. Algunos sonidos conseguirán que sientas dolor al morir.



ALTERNATIVAS



DRAGON'S LAIR
Readysoft•Arcadia
La primera gran creación del genial Don Bluth.



SPACE ACE
Readysoft•Arcadia
Continuación espacial del anterior con diferente protagonista.



FULL THROTTLE
LucasArts•Erbe
Más dibujos animados en otro concepto de aventura.

MEGA GAME





En esta aventura tu alter ego dentro de la pantalla es Lance, un experto en ordenadores, que va a estar acompañado en su recorrido "turístico" por el castillo por una serie de inquilinos a cual de ellos más mortalmente interesante. El más constante será Fritz, el lacayo del doctor Nero Neurosis, que no te va a dejar un respiro en su persecución para convertirte en carne de picadillo. El resto de la fauna que vas a encontrar en tu tortuoso deambular no van a ser tan pesados, y algunos de ellos incluso de agradable presencia, como la vampiresa Vivi, una "chupasangre" con complejo de peluquera (se empeñará en cambiar tu aspecto, bien cortándote las uñas a la altura de los nudillos o afeitándote con una guadaña.

Otro personaje que vas a encontrar es Moose, un monstruito con un gran amor por la electricidad que va a tratar de presentarte a su cariño para que os deis la mano. No hay que dejar de mencionar a las hermanas brujas Malvado Iris Derecho y Malvado Iris Izquierdo, con su enorme afición a los gatos. Tan grande es que tratarán por todos los medios de que pases a formar parte de su zoológico gatuno (con cuatro patas y bigotes, claro). Aparte de estos personajes principales vas a encontrar todo tipo de animadores, como pieles de oso hambrientas o gusanos del tamaño de un autobús, que te irán sirviendo de entrenamiento para el enfrentamiento final con Fritz, al cual habrás de humillar para detener las intenciones al gran cerebro, el propio doctor Nero Neurosis.



A todos estos monstruos los vas a tratar con una gran violencia (de dibujo animado), por lo que no debes esperar que te traten a ti con menos caricias (en forma de pistola o hacha). A pesar de que las cabezas vuelen fuera de los hombros, te retiren la piel de los huesos o te conviertan en rodajitas para bocadillo, siempre

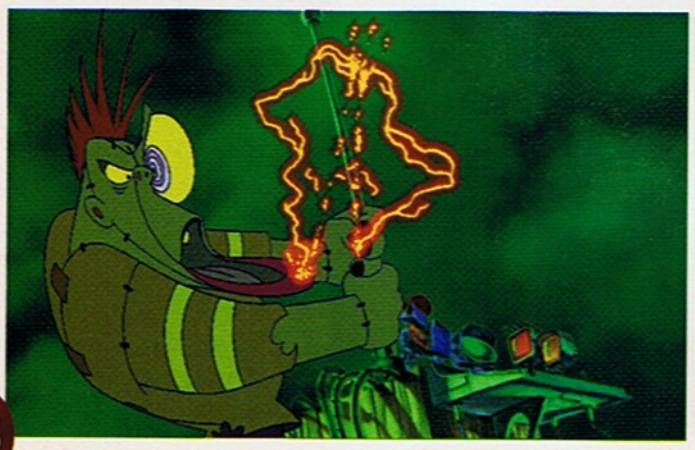


vas a poder revivir durante un número ilimitado de ocasiones, aunque quizá esta sea poca cantidad. En algunas ocasiones incluso dejarás que te maten, sólo por ver las excelentes y variadas formas de morir que se esconden en las neuronas de los programadores.

Uno de los fallos que se suelen achacar a este tipo de programas es que tardan muy poco en acabarse, puesto que si de una manera continuada pruebas todas las combinaciones de teclas llegas rápidamente a la conclusión. Para evitar este posible defecto, en un gran número de ocasiones debes elegir un camino entre varias posibilidades. Sin embargo, cada una de estas posibilidades siguen una ruta diferente, por lo que cuando vuelvas a jugar, si elijes un camino distinto, te encontrarás con otras habitaciones y enemigos. Esto proporciona una gran variedad al programa, y hace que de una vez a otra que juegues varíen las escenas.

Existe la posibilidad de grabar la posición en la que te has quedado para retomarla otro día a partir de ahí, pero un problema con el que te vas a encontrar es que sólo puedes grabar una vez, con lo que si sigues dos caminos paralelos, al grabar uno vas a borrar el anterior. Hubiera sido interesante que se pudieran grabar varias posiciones, aunque con un poco de imaginación se puede suplir esta falta. Imprescindible.

A. VEGAS







FICHA TECNICA

Brain Dead 13

1

READYSOFT
ARCADIA

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

486/66

VGA

4 Mb

1 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

92

Los dibujos animados invaden tu pantalla.



ERBE SOFTWARE, S.A. • Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID • Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63

Una vuelta más al pasado: se trata de la alocada recolección de un clásico dorado, esta vez preparado para los poseedores del sistema operativo de moda, Windows 95.



LODE RUNNER ON-LINE

Siguiendo la política actual de Sierra On-Line, nos llega la versión para Windows 95 de un juego de relativo éxito, originalmente lanzado al mercado en 1994. El programa en cuestión es **Lode Runner**, un arcade de plataformas que tuvo una importante aceptación en el mercado en fechas pretéritas. Por si no lo recuerdas, tu objetivo es recoger todos los objetos de oro que haya en cada pantalla evitando que los monjes locos no atrapen. Para ello, puedes esquivarlos, disparar al suelo y usar las diversas herramientas que encuentres en los variados niveles por los que discurre el juego.

Con respecto a la versión anterior, se ha mejorado ligeramente el aspecto gráfico, especialmente en todos los menúes. Así mismo, se ha realizado exclusivamente para el nuevo sistema operativo de Microsoft, de modo que aprovecha las nuevas rutinas desarrolladas por el gigante del software.

Además, se han añadido nuevos modos de juego que aumentan notablemente la adictividad del producto. Ahora, podéis jugar dos a la vez vía módem, o bien mediante el uso de una red local. En este apartado existen dos modos: cooperativo, donde ambos os ayudáis con el objetivo de superar el máximo número de niveles, o bien el uno contra el otro,



tratando de obtener el mayor número de puntos posibles.

Por supuesto, se han añadido niveles nuevos. Un total de 30 niveles para el modo de un jugador, y 150 para el modo de dos jugadores. Existe también la posibilidad de crear tus propios niveles mediante un editor de grupos de ellos, que luego podrás jugar tanto en modo de un jugador como de dos.

En general, el juego mantiene su nivel gráfico y sonoro, y especialmente su adictividad. Cojea, igual que la versión anterior, por el diminuto tamaño de sus *sprites* y lo poco variado de los escenarios, pero sigue entreteniendo por encima de cualquier otro valor que se pueda tener en cuenta. Como conclusión, se puede afirmar que Sierra On-Line se ha limitado a limpiarle la cara a este producto añadiendo unos niveles nuevos y posibilidades de juego remoto. No introducen ninguna cualidad nueva que pudiera destacarlo sobre la versión "normal"; por ello, sólo tiene interés para los que no disfrutaron de ella en su día.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



LUNICUS
Cyberflix•CIC Interactivo
Otro arcade para Windows, pero de un estilo muy diferente.



3D ULTRA PINBALL
Sierra•Coktel Educative
Más material de Sierra On-Line para el entorno de Microsoft.

FICHA TECNICA

Lode Runner 1

SIERRA COKTEL ED.

1-2 JUGADORES

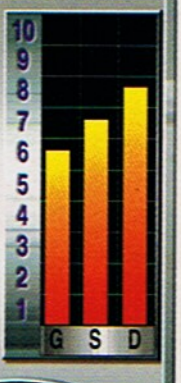
P.V.P. Consultar

386/33

SVGA

4 Mb

5 Mb



66

Sprites en miniatura para nostálgicos.

Ocean ha lanzado al mercado un título hecho a la medida de los más aventureros de la casa. Gracias a él podrás llegar a ser el capitán más respetado de los peligrosos mares del Caribe.

Sea Legends



Con cien cañones por banda, viento en popa a toda vela, llega a nuestro país **Sea Legends**, de la mano de Arcadia Software. Se trata de una aventura gráfica ambientada en el año 1667, cuyo protagonista es el intrépido marinero Richard Gray. Su gran momento llegado, y embarca en su primera misión para la Armada de su Majestad. De forma inesperada, recibe una extraña petición de su padre que le llevará a vivir grandes aventuras.

Sea Legends no sigue el concepto clásico de las aventuras gráficas. En el juego se alternan dosis de simulación, de estrategia y aventura para lograr un conjunto muy variado a gusto de todos. Las acciones que se pueden realizar son muchas y de muy diversa naturaleza. Te encontrarás navegando, visitando pueblos costeros, hablando con personajes de lo más variopinto, comprando, vendiendo y, por supuesto, luchando contra los barcos enemigos. No es un juego demasiado complicado pero, debido a las diferentes situaciones que se presentan, se tarda un poco en dominar.

Uno de los puntos débiles de **Sea Legends** es el sonido. Si bien es muy variado, al igual que el resto del juego, las melodías son mediocres y llegan a cansar en algunas ocasiones. En cuanto a los efectos sonoros, se puede decir que no contribuyen lo más mínimo a mejorar el panorama.

Por fortuna, los gráficos superan con creces al sonido. En las fases de navegación y lucha contra otros navíos, el mar se ha simulado con la técnica *voxel*, utilizada en juegos como *Armored Fist*, y los barcos son gráficos ampliados y reducidos en función de la distancia a la que se encuentran. Las fases de aventura muestran un aspecto totalmente distinto. Los gráficos son dibujos realizados a mano y escaneados posteriormente para adaptarlos al ordenador. Son lo suficientemente buenos como para proporcionar una ambientación adecuada a la aventura. Por último, las fases de lucha con espada se desarrollan como una secuencia de dibujos animados con personajes de gran tamaño en la que los movimientos son siempre los mismos.





En pocas palabras, con **Sea Legends** tenemos una muy interesante aventura cuya mayor virtud es la variedad de personajes, situaciones y ambientes. Es un juego recomendable de forma especial a jugadores con carácteres polifacéticos.

F. DE LA VILLA





FICHA TECNICA

Sea Legends

1

OCEAN
ARCADIA

1 JUGADOR
R.V.F. 6.550 ptas.

486/33

SVGA

8 Mb

1 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

75

No corta el mar sino vuela...

ALTERNATIVAS



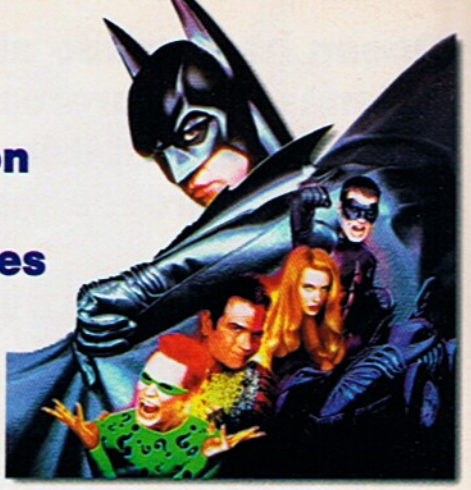
HIGH SEAS TRADER
Impressions•Proein, S.A.
Estrategia de allende los mares para amantes del Nuevo Mundo.



PIRATES GOLD
Microprose•System 4
Más estrategia, pero con combates y gráficos Super VGA.



Solo o acompañado, con traje de tela o con la más sofisticada de las armaduras. Sus peores enemigos pueden ser desde mujeres gatos a payasos desquiciados. Pero una cosa no cambia: siempre será Batman.



BATMAN FOREVER

Por si alguna persona agraciada no se enteró o, utilizando los dos dedos de frente que le fueron concedidos en el nacimiento, no fue a verla, el verano pasado se estrenó una nueva aventura cinematográfica de nuestro atormentado amigo el murciélago justiciero, inveterado protector de la corrupta ciudad de Gothan. Y, cómo no, muy cercana a la calidad de un estreno cinematográfico debe andar la de su homónimo informático.

La encargada del fracasado intento de llevar a buen puerto esta versión de la película ha sido ni más ni menos que Acclaim, que significamente se ha limitado a imitar con este programa uno de sus mayores éxitos, *Mortal Kombat*. **Batman Forever** ha copiado de forma descarada el estilo de sus gráficos, e incluso los golpes. Para colmo, incluso el salpicar de la sangre, que aquí, para evitar polémicas, han convertido en una sustancia que se supone es saliva.

Si se piensa en un juego sobre Batman, se piensa en un trepidante arcade de plataformas, o al menos eso me viene a la cabeza. Sin embargo, Acclaim, al parecer, ya no sabe hacer otra cosa que programas de lucha, pues no ha sido capaz de ampliar los horizontes de este producto.

Los gráficos, muy bonitos ellos, son animaciones fotograma a fotograma de los actores que se han vestido los originales trajes de la película, dando, y siento ser algo pesado, el mismo resultado que el juego ya mencionado arriba.

El sonido del juego es lo mejor del desaguisado, ya que, además de tener unos buenos efectos sonoros, cuenta con una magnífica banda sonora en formato digital que ambienta perfectamente las partidas. Además, su sonido es de calidad digital, y por si eso fuera poco te meten unas vocecillas que quedan la mar de bien. Es una lástima que el conjunto del juego reviente por completo las labores de los encargados del sonido y los gráficos, ya que este juego sólo merece un calificativo: injugable.

V. SÁNCHEZ











ALTERNATIVAS



JUNGLE BOOK
Virgin•Virgin
Otro arcade para PC, más basado en las plataformas.



PITFALL
Activision•Proein, S.A.
El arcade por excelencia, aunque sólo para Windows 95.

FICHA TECNICA

Batman Forever

ACCLAIM
ARCADIA

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486
VGA
8 Mb
35 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

61

Los murciélagos siempre serán lo mismo.

Chronomaster

Capstone, poco después de lanzar el violento *Witchaven*, presenta una aventura gráfica de corte futurista en cuya creación ha participado el premiado autor Roger Zelazny.











El argumento ha sido desarrollado por Roger Zelazny y Jane Lindskold, especializados en ciencia ficción. El juego ha sido creado por DreamForge y para la realización de sus gráficos se han utilizado estaciones Silicon Graphics. Por si fuera poco, las voces de los personajes las ponen profesionales como Ron Perlman, Brent Spiner y Lolita Davidovich.

La influencia de escritores profesionales se nota en el desarrollo del juego. El argumento evita los convencionalismos. La historia se desarrolla en un futuro en el que la tecnología ha avanzado considerablemente y el hombre diseña y construye sus propios mundos (universos de bolsillo). El protagonista es Rene Korda, un creador de mundos retirado al que encargan una misión muy peculiar. Algunos de los universos de bolsillo encargados por una misteriosa organización están en *stasis*, un estado en el que el tiempo no avanza. El objetivo de Rene Korda es encontrar al responsable de semejante atrocidad y reactivar de nuevo los universos afectados.

Sin embargo, es una aventura gráfica convencional. Debes coger el máximo número de objetos posible y utilizarlos para superar las situaciones complicadas. Rene Korda coge, usa, examina y abre objetos y habla. Con el ratón seleccionas acciones y pinchas en el objeto o personaje sobre el que deseas realizarlas. A veces te trasladas en nave a otro lugar, en el que este sistema cambia.



Pilotas la nave como Rene. El asiento del piloto se mueve sobre unos raíles y te permite alcanzar el centro de navegación, el centro de datos y la cabina. En el de navegación aparecen todos los mundos que descubres y los lugares más importantes de cada uno de ellos. En el centro de datos hay una enciclopedia con información sobre los elementos que aparecen a lo largo del juego. En la cabina está Jester, que te echará una mano en las tareas rutinarias de la nave.

El trabajo de los actores (las voces están en inglés) es excelente. El sonido encaja con el juego. Lo más llamativo son los gráficos "renderizados". Los creadores han sacado el máximo provecho a los equipos de Silicon Graphics.

La única pega es la falta de sombras. El personaje principal parece incrustado en la escena en lugar de estar dentro de ella.

Sin embargo, es uno de esos juegos que no te puedes permitir el lujo de dejar pasar.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



THE ORION CONSPIRACY
Domark•Proein, S.A.
Más aventuras Super VGA en el espacio interestelar.



STAR TREK 25th
Interplay•Arcadia
Las aventuras espaciales por excelencia con el Capitán Kirk.

FICHA TECNICA

Chronomaster 1

INTRACORP PROEIN, S.A.

1 JUGADOR

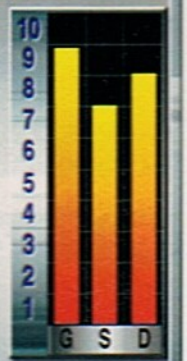
P.V.P. 6.995 ptas.







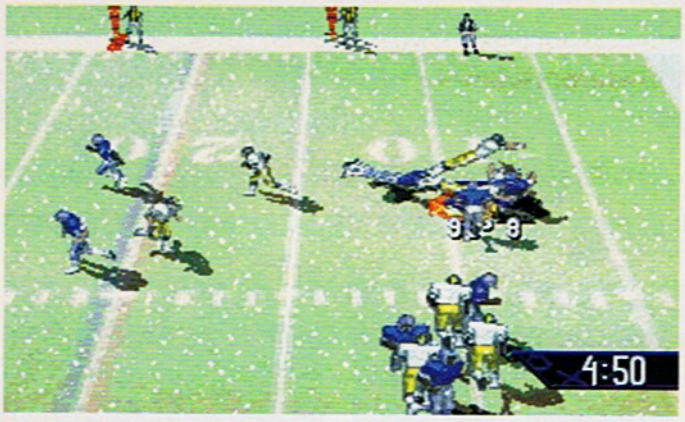




81

Universos de bolsillo al alcance de todos.

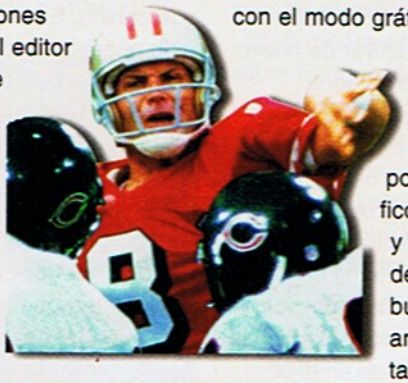
NFL Quarterback Club '96



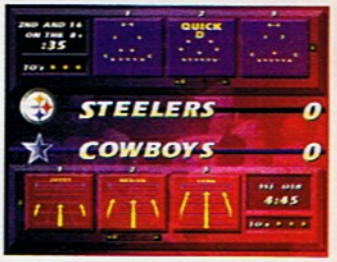
El fútbol americano es uno de los deportes en los que el trabajo en equipo cobra una importancia fundamental. En él, la perfecta combinación de estrategia, velocidad y fuerza es la clave del éxito.

Parece ser que los nuevos juegos de fútbol americano tienden a ser muy parecidos entre sí. El interfaz con el usuario sigue un estándar de facto, que nadie ha fijado pero está ahí: el manejo del juego es prácticamente igual y la acción se desarrolla de una forma muy similar. Pero esto ni mucho menos implica algo malo. Si las ideas son buenas y se llevan a la práctica de forma correcta, el resultado puede ser de lo más apropiado. Este es el caso de **NFL Quarterback Club 96**, lanzado por Acclaim, que no defrauda en absoluto.

NFL QC 96 tiene dos modos de juego muy parecidos entre sí: Partido y Simulación. En el primero juegas partidos de pretemporada, temporada, *play-offs* y la Pro Bowl de la National Football League. En el segundo se coloca al jugador en una situación límite ocurrida en un partido histórico, con lo que la emoción está asegurada. El usuario puede crear sus propias situaciones límite con el editor incluido que ayuda a fijar con facilidad todos los parámetros necesarios.



Gráficamente el juego tiene su parte positiva y su parte negativa. La positiva la constituyen el vídeo de introducción, realizado con una mezcla de gráficos "renderizados" e imágenes digitalizadas, y las pantallas de menú con sus excelentes gráficos SVGA. La parte negativa son los gráficos del partido. Aunque su calidad es más que aceptable, se muestran con el modo gráfico VGA, con lo que pierden bastante definición. Es una pena, porque los gráficos del estadio y del terreno de juego son buenos. Las animaciones también son de calidad; así, por ejemplo, cuando un jugador realiza una buena jugada lo celebra con gestos muy americanos.



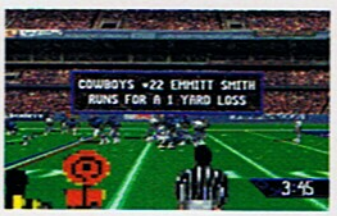


La música de este programa está compuesta por melodías típicas de cualquier juego deportivo sin grandes pretensiones. Sin embargo, el sonido sí está muy logrado y se ha conseguido un ambiente de partido en el estadio muy realista.

NFL Quarterback Club 96 es un juego de fútbol americano bastante completo en el que se echan en falta algunos aspectos técnicos, como el diseño de jugadas. En resumen, se trata de una simulación deportiva de calidad que queda un tanto ensombrecida por los gráficos de juego.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



FOOTBALL PRO 96
Sierra•Coktel Educative
Continuación de la saga *Front Pages Sports.*



ULTIMATE FOOTBALL '95
Microprose•Proein, S.A
Más fútbol americano de la mano de la reina en simuladores.

FICHA TECNICA

NFL Quarterback Club '96 — 1

ACCLAIM ARCADIA — 1-2 JUGADORES P.V.P. Consultar

486DX2/66
VGA/SVGA
8 Mb
5 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

75

Atrapa el "melón" y echa a correr.

BLACK KNIGHT



La frustración del ser humano por no poder volar le ha llevado a crear monstruos que surcan el aire. Así, no extraña que en un mundo libre de restricciones físicas como el de la informática hayan surgido centenares de programas que abordan el mundo del vuelo.

El programa viene presentado en un CD-ROM. Sin embargo, tan sólo ocupa 13 Mb, desaprovechando la capacidad de dicho soporte. El nivel gráfico, por su parte, está a años luz de los programas actuales. No quiero decir que sea malo, sino que la resolución, por ejemplo, está totalmente desfasada (no admite SVGA).

Además, la música es bastante monótona. Tan sólo las voces digitalizadas (en las ayudas interactivas de los niveles iniciales y en la torre de control) son destacables.

Pese a todo, algunas características lo salvan del desastre. Es muy fácil de jugar. No tiene muchas teclas de manejo, admite gran variedad de *joysticks* y *pads* y posee una ayuda interactiva durante el desarrollo de las misiones de principiante. Las misiones son variadas y se desarrollan en los lugares habituales en estos programas.

Una utilidad destacable es la existencia de un creador de misiones que permite a los usuarios generar nuevas y dispares aventuras. La valoración general que merece el programa es "sencillo". Un juego interesante para quien quiera introducirse en el mundo de la simulación, pero demasiado atrasado para los usuarios versados en vuelos.

A. J. NOVILLO







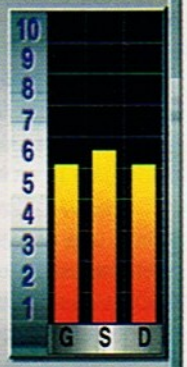


FICHA TECNICA

Black Knight — 1

FORMGEN / FRIENDWARE — 1 JUGADOR / P.V.P. 7.450 ptas.

386 · VGA · 4 Mb · 13Mb



51

Un juego arcaico fuera de órbita.

Atari 2600 Action Pack 2

Action Pack 2 es la segunda entrega para Windows 95 de los juegos clásicos de la compañía Activision creados para Atari 2600. Algunos de los títulos que se incluyen en esta recopilación son **Barnstorming**, **Stampede**, **River Raid**, **Keystone Kapers** y **Atlantis**.

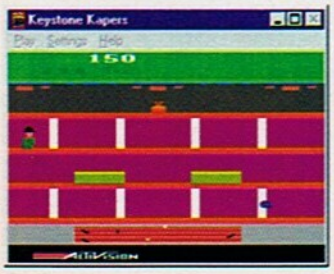
Se trata de juegos escritos hace varios años con las limitaciones impuestas por la máquina a la que iban dirigidos. Como te puedes imaginar, son todos programas muy, muy simples, con gráficos sencillos en exceso y un sonido que deja bastante que desear. Sin embargo, es cierto que tienen ese *feeling* especial que nos hace recordar viejos tiempos a muchos de nosotros. A pesar de todo, a estas alturas están ya un tanto fuera de lugar.

Pero lo peor de este nostálgico *pack* son los requerimientos del sistema. Para ejecutar cualquiera de los quince juegos del *pack* necesitas un 486/33 como mínimo, con 8 Mb de RAM y una tarjeta de vídeo SVGA de 256 colores. Un tanto exagerado, sobre todo si se tiene en cuenta la cantidad de cosas que se pueden hacer con un equipo así.

Los que estéis todavía agarrados al pasado, podréis decir que este *pack* no está mal, pero lo cierto es que Activision podía haber realizado la conversión mejorando al menos los gráficos y el sonido, en lugar de limitarse a presentar los juegos tal y como eran.

F. DE LA VILLA





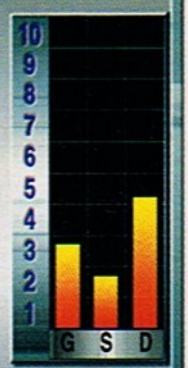


FICHA TECNICA

Atari 2600 Action Pack 2 — 1

ACTIVISION / PROEIN, S.A. — 2 JUGADORES / P.V.P. Consultar

486/33 · SVGA · 8 Mb · 1 Mb



32

Sólo para nostálgicos impenitentes.

TIME GATE

Las fuerzas oscuras han raptado a tu chica, y sólo tú puedes rescatarla. Para hacerlo, debes viajar nada más y nada menos que hasta la edad media. ¡Pero esta vez no eres Edward Carnby!



La novia de William ha desaparecido de la faz de la tierra sin dejar rastro. Todo parece indicar que no aparecerá cuando un día pasa lo inesperado en la habitación de William. Mientras lee el periódico, una de las ventanas de su cuarto estalla en mil pedazos. El causante de la explosión no es ni mas ni menos que un hacha medieval, y, claro, detrás del hacha no puede ir más que un siniestro soldado de las fuerzas del mal.

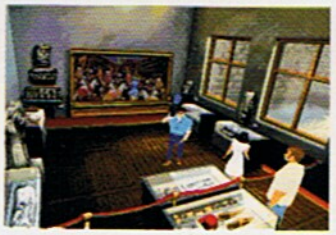


Cuando la criatura se disponía a acabar con la vida de nuestro amigo, una rápida acción de William hace que la vida del soldado acabe de repente. Deja una especie de carta, donde un poderoso hechicero lo reta para que salve a su amada Julieta, que está en su poder. Le cita en el museo medieval, que es precisamente donde empieza tu aventura, una aventura que te llevará a una época algo más salvaje. Los muertos se levantarán de las tumbas para impedirte que salves a la bella y desamparada Julieta.

Y después de contaros este cuento os voy a contar otro. Érase una vez una compañía de software llamada Infogrames, que un día tuvo la gran idea de crear uno de los mejores juegos de la historia, llamado *Alone in the Dark*. Fue un éxito sin precedentes, de modo que la compañía gala no se hizo de rogar y sacó dos partes más de las aventuras del detective Edward Carnby, que por desgracia no le llegaban a la primera parte ni a la suela de los zapatos, sobre todo por lo que se refiere a originalidad. Las secuelas no fueron ni mucho menos un éxito, y a los chicos de Infogrames les dio un poco de miedo sacar una cuarta parte. Así que en vez de sacarla, cogieron, le cambiaron al protagonista y tuvieron el valor de decir que era un juego totalmente nuevo. Se trata de **Timegate**, del que me dispongo a hablar.

Así, es una descarada cuarta parte de *Alone in the dark*, pero que se camufla bajo otro nombre para guardarse del de la familia. De todas maneras, no es un juego carente de interés o de valor. **Timegate** es, al igual que todos y cada uno de los juegos de la saga *Alone*, un programa que te procurara un montón de horas de diversión, acción y, sobre todo, angustia por no poder pasar esa maldita pantalla que tanto se te resiste.

Lo primero que verás al poner el juego por primera vez es una de las mejores secuencias de presentación que mis ojos han tenido el





















placer de vislumbrar, una presentación donde se te introduce en la historia con unos personajes "renderizados" que dejarán a más de uno boquiabierto.



Para desgracia tuya, los gráficos no han sido mejorados desde que se publicó *Alone 3*. Y no sólo eso: el personaje es más feo que de costumbre, pues al intentar detallarle un poco la cara le han puesto los ojos azules (en realidad, dos "pegotes" azulones de lo más asquerosillo). Para colmo, han creado un personaje jovenzuelo, de esos de tupé en ristre, y os podéis imaginar lo ridículo que queda.

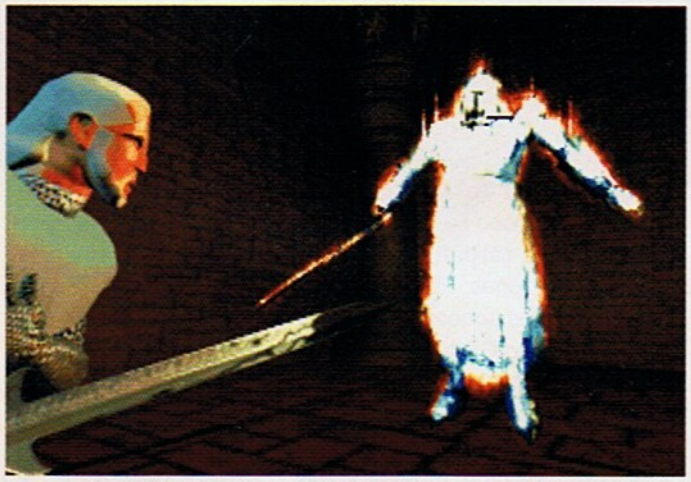
Pero no todo en los gráficos es malo: han introducido una técnica de sombras que resulta perfecta en el juego. Las sombras bañan al personaje cuando las condiciones de la habitación o la toma de la cámara lo requieran.

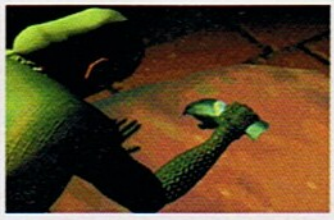
Por supuesto, el sistema de multitud de cámaras que se usó en toda la saga *Alone in the Dark* ha sido escrupulosamente respetado en este juego, y cumple perfectamente su función.

Al meterme ahora en el apartado del sonido empiezo a andar sobre un terreno bastante resbaladizo, ya que te encuentras en la frontera entre la perfección y la más sublime chapuza. En la perfección se encuentran tanto los doblajes originales del juego como todos y cada uno de los efectos sonoros y músicas que lo pueblan. En el apartado de las chapuzas se encuentran todos los doblajes que se han usado en la versión en castellano del juego. Después del tristísimo espectáculo que era escuchar los doblajes de otros juegos como *Prisoner of Ice*, no sé cómo nos castigan de nuevo con unos doblajes que son un auténtico suplicio. Si seguimos por este camino voy a empezar a preferir que no doblen los juegos.

En definitiva, **Timegate** es un juego que no se convertirá en un clásico, pero que ocupará muchas de nuestras horas de diversión.

V. SÁNCHEZ







FICHA TECNICA

Timegate: El secreto del Templario 1

INFOGRAMES
ERBE

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.



85

Alone in the Dark 4, aunque lo nieguen...

ALTERNATIVAS



ALONE IN THE DARK 3
Infogrames•Erbe
Última entrega de las aventuras de Edward Carnby.



FADE TO BLACK
Delphine Software•Electronic Arts
Otra aventura poligonal de los franceses de Delphine.



PRISONER OF ICE
Infogrames•Erbe
Gráficos Super VGA para la última aventura de los creadores de *Alone*.

Revolution X

Las hordas del mal planean tomar el mundo y declarar ilegal todo aquello que más gusta a los jóvenes. Esta locura no debe salir adelante y no hay nadie mejor que tú para conseguir evitarlo.



El juego que tenemos entre manos es la conversión para PC de la máquina recreativa del mismo nombre. En un futuro cercano surge la organización New Order Nation, cuyo objetivo es tomar el poder y declarar ilegales los videojuegos, las revistas y, sobre todo, la música. La revolución X, iniciada por Aerosmith, intenta truncar los planes de la organización. La auténtica estrella del juego es el mencionado grupo: sus componentes aparecen de vez en cuando para echar esa mano que tanto necesitas.

La mecánica de **Revolution X** es muy similar a la del conocido *Operation Wolf*. El jugador participa en la acción desde una supuesta primera persona y ante él aparecen cientos de miles de enemigos disparando sin descanso. El juego se reduce a mover una mirilla por la pantalla y disparar a todo lo que se mueva. Las pantallas se suceden de forma automática: sólo puedes elegir, en algunos puntos determinados, el camino que quieres seguir.





Técnicamente, el juego no está nada mal. Aunque el movimiento por el escenario es automático, se han utilizado técnicas de *scroll* múltiple y de ampliación y reducción de imágenes para dar una mayor sensación de estar inmersos en la acción. Sin embargo, esta técnica hace perder bastante calidad a los gráficos. Los objetos y personajes que aparecen en primer plano se ven formados por *pixels* muy grandes; da la impresión de que disparas a personajes fabricados con piezas de Lego, en lugar de a los secuaces de una oscura organización. Los vídeos de los componentes de Aerosmith tampoco se ven con demasiada calidad por las mismas razones. Por fortuna, los efectos sonoros y la música en Audio CD tienen más calidad que los gráficos y mejoran la impresión final.

Revolution X tiene un nivel de dificultad elevado. El número de enemigos que aparecen en pantalla simultáneamente es demasiado grande y el jugador no tiene tiempo de eliminarlos a todos, por lo que se recibe daño de continuo.

En resumen, se trata de un juego simple pero muy divertido, con una dificultad excesiva en el que lo más destacado es, sin duda, la música.

F. DE LA VILLA









ALTERNATIVAS



THE RAVEN PROJECT
Mindscape•Proein, S.A.
Programa multijuego, también dasado en la mirilla.



WINGNUTS
Rocket Sciences•BMG
Otro juego de disparos, comentado en este número.

PROGRAMA INTERACTIVO
PARA PC



INCLUYE PROGRAMA
INTERACTIVO
VELÁZQUEZ MULTIMEDIA

A LA VENTA EN
QUIOSCOS POR
SÓLO 2.995 ptas.

Goya

HOMENAJE
250
ANIVERSARIO
DE SU NACIMIENTO

CD-ROM MULTIMEDIA

ABETO

Virtual SOFTWARE

Nadie puede discutir que, hoy en día, las simulaciones deportivas están en boga. Un buen ejemplo de ello es este programa, uno de los pocos que consiguen crear afición.



FPS: Football Pro '96 Season

Es grato comprobar cómo las compañías se vuelcan con las simulaciones deportivas. Sierra On-Line no se ha quedado atrás y ha vuelto a superarse con **Football Pro 96**. Es una completa simulación de fútbol americano, un deporte muy poco conocido por estos lares.

Football Pro '96 tiene todos los ingredientes necesarios para disfrutar al máximo de una simulación deportiva. Puedes comprar equipos, crear tus jugadas, editar el perfil de los jugadores, modificar opciones del reglamento, etc., pues si por algo se caracteriza es por su gran flexibilidad. También eliges entre distintos modos de juego, y puedes ser entrenador, jugador o director general. Este amplio rango de opciones hace que la simulación sea muy completa y entretenida.

En la creación de **Football Pro '96** se han tenido en cuenta los detalles técnicos hasta tal punto que la valoración de los jugadores se calcula mediante fórmulas que pueden ser modificadas. En contra de lo que pueda parecer, esto no es "engorroso" para el jugador: son detalles que puedes ignorarse si lo deseas.

El aspecto gráfico, tanto del juego como de los menúes, ha sido muy cuidado. El interfaz con el usuario es vistoso, práctico y fácil de utilizar, por lo que es difícil perderse entre la multitud de opciones que te ofrece. Cada jugada puede ser observada desde cualquier ángulo y distancia gracias a un sistema de cámara libre. Además, dispones de un vídeo de repetición de jugadas que haría las delicias de un entrenador profesional. La calidad de los gráficos SVGA y la excelente realización de las animaciones le dan una espectacularidad que invita a jugar. Pero no todo es tan bonito. El sonido no posee gran calidad. Se echan de menos detalles como una ambientación mayor y un comentarista que narre las jugadas más interesantes.





Posiblemente llegue a ser una de las mejores simulaciones deportivas del año por méritos propios.

F. DE LA VILLA



FICHA TECNICA

Front Pages Sports: Football Pro'96

SIERRA
COKTEL ED.

1 JUGADOR
P.V.P. 6.995 ptas.

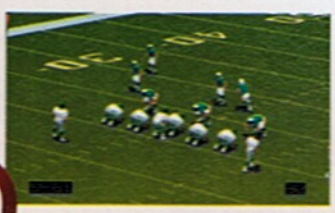
486DX66
SVGA
8 Mb
10 Mb

G S D

81

Un deporte duro para chicos duros.

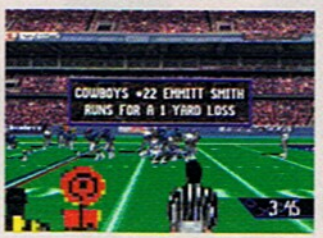




ALTERNATIVAS



ULTIMATE FOOTBALL '95
Microprose•Proein, S.A.
Uno de los programas más atrayentes sobre este deporte.



NFL QUATERBACK CLUB '96
Acclaim•Arcadia
Moderno simulador con gráficos Super VGA 1024x768.





Road

Para aquellos a los que la memoria les juega malas pasadas, recordaremos que en Quarantine había que conducir un taxi por las calles de una ciudad del siglo XXI. Una tarea nada fácil, si tienes en cuenta el tipo de gente que circula por ahí. **Road Warrior** te sitúa en medio del desierto al volante de tu inseparable taxi. Has escapado de una prisión de alta seguridad y debes ajustar cuentas.



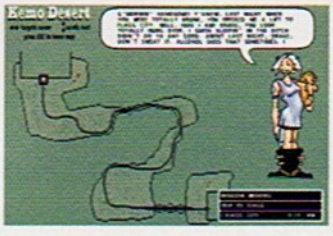
Al principio de cada una de las que componen el juego se muestra un mapa de la zona y distintos personajes te explican qué debes hacer. Perseguirás vehículos, eliminarás agentes o correrás en peligrosas carreras. El taxi estará equipado con los complementos más apropiados para cada ocasión.

Los gráficos de **Road Warrior** son buenos y detallados, especialmente si juegas con la opción SVGA. Puedes seguir el desarrollo en primera persona, con la posibilidad de jugar a pantalla completa o bien desde el exterior del taxi (encima y detrás de él). Los gráficos que más te gustarán son los de las historias presentadas entre misión y misión. Son dibujos estáticos al estilo de los cómics americanos, presentados como secuencias de viñetas con diálogos escritos en "bocadillos". Los efectos de sonido del programa son bastante buenos.



Se trata de un programa de acción muy entretenido, aunque el resultado final deja bastante que desear. Las misiones son un poco cortas y se da un tiempo muy limitado para finalizarlas con éxito. En definitiva, **Road Warrior** es un buen juego, pero da la impresión de que podía haber sido bastante mejor.

F. DE LA VILLA





STONEKEEP

Cuando a un niño le matan a todos sus seres queridos ante sus inocentes ojos, no le queda más remedio que crecer para vengarse y, cómo no, para ello tendrá que entrar en unas mazmorras.

Stonekeep parecía la gran esperanza de Interplay, el juego que revolucionaría todo el mercado de los juegos de Rol, y tras tres años de duro trabajo, y de prometernos el oro y el moro, llega el largamente prometido **Stonekeep**.

Y qué se puede esperar cuando se tardan tres largos años en preparar un juego. Pues que se haga bien, que no te haga reír cuando lo que pretende es impactarte. Y es que lo que nos han hecho con **Stonekeep** es darnos un cúmulo de adornos que pueblan un resultado que deja bastante que desear.











Para empezar, sin embargo, te encontrarás con una introducción que no es ridícula en absoluto (incluso tiene actores reales). Pero luego te topas con un conjunto que no dice nada nuevo.

A pesar de todo, hay que decir que el sonido está muy conseguido. Consigue crear una gran atmósfera que el juego no merece.

V. SÁNCHEZ

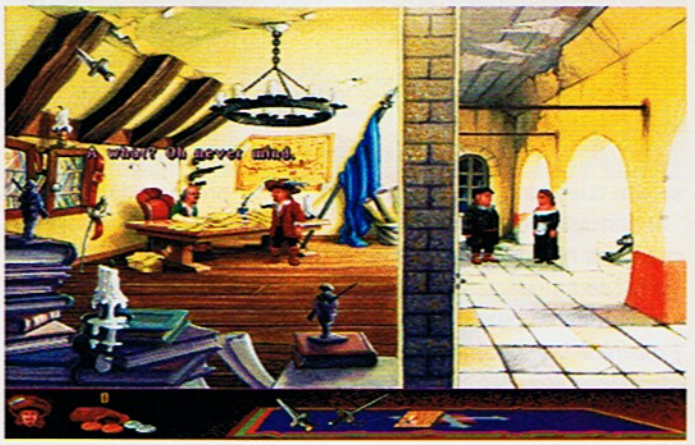




En la Francia del siglo XVI, el cuerpo de élite de la monarquía eran los mosqueteros, como demostró Dumas. Pero en su novela olvidó el 5º mosquetero. Ahora debes enmendar el error.

TOUCHÉ, THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER





De todos es conocido que, en el siglo XVI, existía en Francia lo que hoy se denominaría un cuerpo de élite bajo las órdenes directas del rey. Alejandro Dumas tomó como protagonistas para su novela *Los Tres Mosqueteros* a un grupo de cuatro (curiosa relación con el título) de ellos. Obviamente, el cuerpo estaba formado por más soldados, como Geoffroi Le Brun, un novato que ingresa en los Mosqueteros del Rey buscando aventuras y fortuna.







Tú encarnarás a este flamante aprendiz de mosquetero, maestro con la espada y hábil de palabra, los ingredientes necesarios para meterte en los líos más sonados.

Touché es una videoaventura al más clásico estilo, con gran cantidad de localizaciones y lugares que visitar, en los que recoges la información necesaria para avanzar en el juego. Otro sistema de búsqueda de información es el diálogo con los distintos personajes que encuentras en tu deambular por las tierras francesas. Estas conversaciones son uno de los puntos fuertes del programa, ya que todas ellas se desarrollan de viva voz (puedes obtener las transcripciones escritas de las frases, e incluso desactivar el habla para desarrollarlo enteramente por escrito).

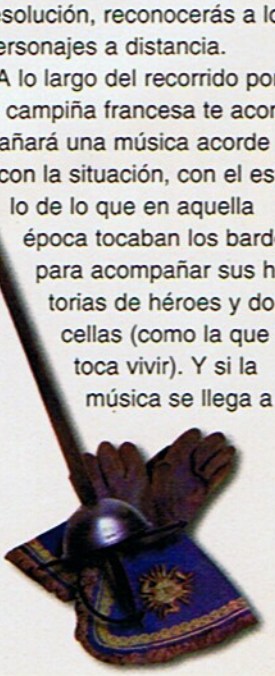
El idioma es el principal defecto de estas conversaciones. Si eres capaz de salvar este ligero escollo, te encontrarás inmerso en una aventura con interesantes detalles, como el acento francés en gran parte de los personajes con los que interactúas (lógico, al fin y al cabo estás en plena Francia).

El desarrollo de la historia tiene un toque cómico muy cercano a lo que en su día te mostró *The secret of Monkey Island*, una de las mejores videoaventuras programadas para PC. Esta comicidad está presente a lo largo de toda la historia, tanto en el diseño de los decorados y en las acciones como en los diálogos.

El programa está realizado en alta resolución, en un modo de 640 columnas por 400 líneas con 256 colores en la paleta. Esto te obliga a tener compatibilidad VESA en la tarjeta gráfica, bien por hardware o a través de un programa que viene incorporado en el CD.

El escenario está representado en tres dimensiones; se produce una disminución de tamaño en los personajes según se alejan de la parte más cercana a la cámara. Debido a este modo gráfico de alta resolución, reconocerás a los personajes a distancia.

A lo largo del recorrido por la campiña francesa te acompañará una música acorde con la situación, con el estilo de lo que en aquella época tocaban los bardos para acompañar sus historias de héroes y doncellas (como la que te toca vivir). Y si la música se llega a











juego, con cosas como el trinar de los pájaros en el campo, las conversaciones de fondo en la taberna e incluso los pasos de los personajes secundarios.

Un aspecto que resulta determinante en la jugabilidad de una videoaventura es el tipo de interfaz que lleva el sistema de comunicación usuario-juego. En este caso te ofrecen un sencillo sistema de manejo dominado por los movimientos con el ratón. La pantalla se divide en dos partes. La inferior, más pequeña, te muestra la cara de Geoffroi, a través de la cual accedes al menú de salvar o grabar partida, salir o variar el volumen de la música. En esta parte inferior también se muestra el dinero que llevas encima, además del inventario, en el que los objetos que transportas se representan por su icono. En la parte superior, ocupando la mayor parte de la pantalla, se desarrolla la aventura.

Para interactuar con los escenarios se ha recurrido al sistema de partes activas. Esto es, las partes del escenario en las cuales puedes realizar alguna acción se iluminan con sus nombres al pasar el puntero del ratón sobre ellas. Si al destacarse una de estas zonas pinchas con el ratón, se despliega un menú en forma de pergamino en el que se identifica el lugar y las acciones que puedes realizar en él. Estas acciones son variadas: escuchar detrás de una puerta, intentar escalar al balcón de la doncella de tus sueños, talar los árboles que te dificultan el camino (sin que te molesten los ecologistas), etc.

Además, puedes contratar a un criado que te acompañará, por una módica cantidad, a lo largo de todo el desarrollo. Te aconsejará desde su peculiar punto de vista, y llevará en su saco los objetos que no te quepan en los bolsillos.





hacer repetitiva, siempre puedes desactivarla poniendo el volumen a cero.

En lo que se refiere a los efectos de sonido, se escuchan todo el tiempo. Su función es crear el ambiente de



A. VEGAS

FICHA TECNICA

Touché: the adventures of the 5th Musketeer

US GOLD
PROEIN, S. A.

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar



85

El retorno de los mosqueteros.

ALTERNATIVAS



MISSION CRITICAL
Legend•Virgin
Pasamos de la campiña francesa a pleno espacio sideral.



POLICE QUEST SWAT
Sierra•Coktel Educative
Si no te gusta el espacio, mejor te metes a policía.



I HAVE NO MOUTH, BUT...
Cyberdreams•Electronic Arts
Y si no te gusta ser policía, entonces grita...

A esta alturas, sorprende encontrar un juego de fútbol muy parecido a uno de los clásicos del género, *FIFA International Soccer*. Pero un buen modelo no basta para conseguir un buen programa.





UEFA Champions League 95/96

Aquellos que han podido disfrutar de un programa de la talla de *FIFA International Soccer* se sentirán defraudados con **UEFA Champions League**. La razón es simple: tiene muchos aspectos parecidos a *FIFA International Soccer*, el que fuera maestro del género, pero se queda corto en calidad y en diversión.

UEFA Champions League es un juego de fútbol con los ingredientes más usuales de las simulaciones deportivas de este tipo. Existen cuatro modalidades de juego diferentes: Partido Aislado, Liga Personalizada, Copa Personalizada y Liga de Campeones. En las tres últimas se eligen los equipos que integran la competición y se juegan los partidos correspondientes a cada fase. En cualquier momento puedes almacenar en disco el estado de la competición. Además, el usuario puede modificar algunos parámetros habituales, como la duración del partido, las reglas del juego y el tipo de terreno.

Desde el punto de vista gráfico, el programa deja mucho que desear. Los jugadores tienen poco detalle y son todos iguales, con alguna salvedad. Las animaciones tampoco destacan por su brillantez. Sosas y repetitivas, restan vistosidad a los encuentros. Sin embargo, el *scroll* del campo es suave y rápido, lo que proporciona una mayor agilidad al juego. El sistema de menúes tampoco aporta nada nuevo. Tiene un aspecto demasiado sobrio, con colores oscuros y sin efectos. Lo único que se salva de la quema es el vídeo de introducción. El sonido del programa se corresponde perfectamente con la calidad general del juego. La música no es nada del otro mundo y la ambientación del campo, si es que se puede llamar así, se hace pesada después de jugar durante un rato.





La conclusión no puede ser otra: un programa deportivo que no aporta nada nuevo, con una puesta en escena por debajo de la media. **UEFA Champions League** podría haber sido un juego decente hace un par de años, pero ahora queda un poquito fuera de lugar.

F. DE LA VILLA

ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER '96
EA Sports•Electronic Arts
El mejor programa de fútbol creado hasta la fecha.



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Fútbol en perspectiva isométrica con mucho humor.

FICHA TECNICA

UEFA Champions League 95/96

PHILIPS MEDIA
ERBE

1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar



47

Una simulación deportiva del montón.

EL CDROM que esperabas

autopista catálogo

4.900 ptas

"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesca base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100





"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100

"A diferencia de otros títulos que sólo emplean una centésima parte del espacio disponible, Autopista Catálogo ocupa la no despreciable cantidad de 627 MB, todo un récord"

CD ROM Today (Octubre 95) **Valoración:** Muy Bueno "Compra Acertada"





REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3°
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____
Dirección _____
Población _____ C.P _____
Provincia _____ País _____
Teléfono _____ DNI/NIF _____

FORMA DE PAGO :

❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
❑ Tarjeta de crédito n° _____
Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑
Fecha de caducidad _____ / _____

CDROM autopista catálogo

Firma

_____
(Titular de tarjeta)

ANGEL DEVOID:
Face of the enemy



Eres un buen policía. Persiguiendo al criminal más peligroso de la ciudad, sufres un accidente. Tu cara queda destrozada. Te la reconstruyen, pero... Ahora, tú y él sois idénticos.

Al abrir la caja de este juego lo primero en lo que te vas a fijar, posiblemente, es en el hecho de que se incluyen cuatro CD-ROMs, cosa que ya empieza a ser normal en los programas basados en video-aventuras. Como te puedes imaginar con este dato, todo el juego se desarrolla como una auténtica película en la cual tú eres el protagonista.



El argumento se localiza en una ciudad futurista y oscura, con un estilo "cybergótico" y claustrofóbico, enormemente cercano a lo que nos presentó la película *Blade Runner*, de Ridley Scott. Tu papel es el de un policía de esta ciudad, el cual, en la persecución del más peligroso criminal conocido, Angel Devoid, se ve envuelto en un accidente que destroza su rostro. Al reconstruirlo, el cirujano toma como ejemplo una cara diferente, y cuando te levantas en el hospital y te miras al espejo, tu cara será la del conocido criminal. Gracias a esto te puedes introducir en sus círculos, pero, a cambio, tus compañeros policías no te reconocen, y te perseguirán.

Tras esta línea argumental se encuentra una videoaventura (sobre todo "vídeo") que se desarrolla completamente a través precisamente de eso, de vídeos. En ellos debes tomar las decisiones pertinentes mientras te vas desplazando. La manera de ver los escenarios es a través de los ojos del protagonista: verás lo que él vería en cada situación.



El vídeo se ve a pantalla casi completa: dejan tan sólo una pequeña banda en la parte inferior para hacer las veces de barra de control. En ésta se visualizan el inventario y las opciones de grabar o recuperar partida, junto con la posibilidad de salir del juego. La resolución empleada es 640x480, con 256 colores de profundidad, y, para acelerar en lo posible el vídeo, se utiliza la técnica de líneas alternas. Esto es, se utiliza una de cada dos líneas para presentar el vídeo, perdiendo un poco de claridad, pero ganado la posibilidad de disfrutar del vídeo a pantalla completa en ordenadores menos potentes.

La labor de infografía que se ha realizado para recrear visualmente los escenarios es sorprendente, pues muy a menudo no se nota que son gráficos generados por infografía, sino que parecen decorados reales. A esta ilusión ayuda mucho el hecho de que la mayoría de los personajes con los que te encuentras van a ser personas de carne y hueso introducidas en el escenario.

La dificultad que se ha dado al programa no es excesivamente elevada, de no ser por la enorme facilidad para perecer en el momento menos







esperado, por lo que la grabación de tu posición será una de las acciones que deberás tomar con más asiduidad. Otro de los factores que incrementan la dificultad es que tienes que pensar mientras te mueves, pues las acciones se realizan mientras el vídeo está en movimiento en una gran cantidad de ocasiones. Esto significa que puedes pasar por delante de la mejor opción y, si no te das cuenta, dirigirte hacia una muerte cierta.

En cuanto al sonido, no desmerece para nada a la imagen, pues aporta calidad al producto. La banda sonora que te acompañará en tu trabajosa búsqueda del criminal está grabada con calidad CD, a 16 *bits* y estéreo. Esta música también forma parte del juego, ya que indica la peligrosidad de ciertas situaciones dependiendo del volumen y la melodía.

Los efectos de sonido son de calidad similar. Te introducen por completo en el personaje gracias a la gran cantidad de detalles que incluyen, como el crujir del cuero o los ruidos de fondo de la ciudad. Por lo que se refiere a las conversaciones que mantienes con los personajes que encuentres en tus andaduras, son en inglés hablado, por lo que si no tienes el oído educado tendrás dificultades.

Como en cualquier otro juego con la misma temática, las conversaciones con el resto de personajes es la principal manera de obtener información. En esta ocasión no eliges las frases que deseas utilizar en cada momento,



sino que al iniciar la charla se te presentan tres iconos, representando el tono que vas a usar para el diálogo. Puedes decantarte por una actitud agresiva, por un tono más normal o por representar el papel de un angelito. Como es obvio, dependiendo de esta manera de hablar saldrás con una apetitosa información o con un tiro entre ceja y ceja, según la persona a la que te dirijas.

A pesar de la enorme calidad que destila todo el programa, no está exento de algunos pequeños fallos, como su lentitud. Esto se debe principalmente a que se recrea, quizá demasiado, en mostrarnos los diferentes escenarios. Y, puesto que vas a encontrar a menudo la fría muerte, repetir obligatoriamente algunas escenas te resultará aburrido. Tampoco hubiera estado mal la inclusión de un indicador de algún tipo que muestre si vamos por el buen camino (aunque puede valer como tal el hecho de seguir vivo).

Pasando por encima de estos pequeños detalles, tienes ante ti un verdadero desafío, y para que puedas volver a intentarlo de nuevo tras resolverlo, el juego viene



preparado con diversos finales, cada uno de ellos más gratificante que el anterior, con una gran riqueza de detalles. Este es uno de los títulos que más se acerca a las películas interactivas, con acción en tiempo real y perspectiva en primera persona.

A. VEGAS









FICHA TECNICA

Angel Devoid

4

MINDSCAPE
PROEIN, S.A.

1 JUGADOR
R.V.R. Consultor



88

El último grito en deformación personal.

ALTERNATIVAS



COMMANDER BLOOD
Cryo•Erbe
La locura espacial mayor del mundo de los videojuegos.



JOURNEYMAN PROJECT
Sanctuary Woods•Erbe
Windows también tiene extrañas aventuras.



PAPARAZZI
Activision•Proein, S.A.
Mucho vídeo pero "ni chicha ni limoná".



Wing Nuts te traslada a la Primera Guerra Mundial, en la que el temido Barón Rojo teñía con su nombre el cielo pristino y azul. Tu misión, cómo no, es "cortarle las alas" de una vez por todas.

Wing Nuts

Rocket Science Games te presenta una nueva producción basada enteramente en la utilización de vídeo digital a pantalla completa. En este nuevo título encarnas a un aguerrido piloto cuya única aspiración en esta vida es la de borrar de la faz de la tierra a los malos de la película.

A primera vista **Wing Nuts** puede parecer un simulador de vuelo sencillo, de esos que gustan a todo el mundo. Nada más lejos de la realidad. En este juego debes perseguir con la mirilla de tu avión algún objeto y disparar cuando lo tengas a tiro. Tienes que derribar aviones, volar puentes, bombardear globos y otras tareas similares, pero el juego se reduce básicamente a un mero "apuntar y disparar".



Para hacerlo más emocionante, debes eludir a los pilotos que te ataquen. Para conseguirlo, mueve el puntero en la dirección que deseas tomar y su color te indicará si has elegido de forma correcta. De todas formas, apenas hay tiempo para corregir un error: a menudo te coserán a balazos.







También existen ayudas, como botiquines que reparan el avión, vacas voladoras que aumentan la velocidad de disparo y toda una suerte de objetos extraños imprescindibles para llegar al final del juego. Pero cuidado, no te valdrá el truco de tener continuamente el botón de disparo apretado, porque la ametralladora se calienta y deja de funcionar como es debido.

Como puedes ver, los gráficos son muy buenos. Destacan las secuencias de vídeo que sirven de introducción a cada una de las misiones: son pequeños cortos de impecable realización. La otra cara de la moneda son las secuencias mostradas durante el desarrollo de la acción. Son muy repetitivas; algunas de ellas resultan un poco forzadas y no llegan a convencer. En cuanto al sonido, no se ha descuidado en absoluto y contribuye en su justa medida a mejorar el conjunto final del juego. Es una pena que **Wing Nuts** sea tan simple, porque se trata de un juego con una puesta en escena muy buena y está lleno de detalles cargados de humor.



En resumen, **Wing Nuts** es un juego más para ver que para jugar. Es otro de esos casos en el que los creadores han abusado del vídeo digital y han hecho una película de un juego y no un juego de película.

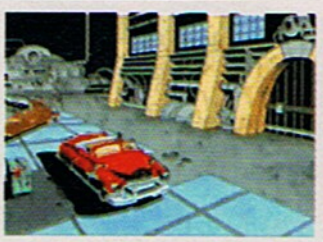
F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



LOADSTAR
Rocket Sciences•BMG
Primer programa de esta serie basado en el *full motion video*.



CADILLAC & DINOSAURS
Rocket Sciences•BMG
Otro juego de este estilo, pero más cercano a los dibujos animados.

FICHA TECNICA

Wing Nuts

1

ROCKET SC.
BMG

1 JUGADOR
P.V.P. 5.990 ptas.

486
VGA
8 Mb
1 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

60

Vídeo digital por los cuatro costados.

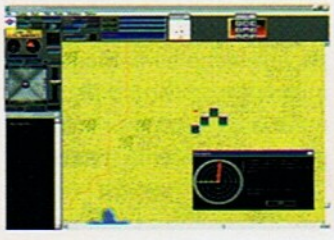
Flight Commander 2



Si te apasionan los aviones militares pero los simuladores de vuelo son muy complicados para ti, aquí tienes un juego de estrategia que te va a sentar como anillo al dedo.

Avalon Hill es una compañía de reconocido prestigio especialmente dedicada a los programas de estrategia. En esta ocasión, te presenta un juego de combate aéreo muy original; así, en el que la estrategia y la simulación de vuelo se encuentran en una misma proporción. **Flight Commander 2** es la evolución de un juego de similares características lanzado exclusivamente para Macintosh y pensado para personas que no desean complicarse mucho la vida a la hora de jugar con su ordenador.

Se trata de un programa preparado para entorno Windows con el aspecto típico de un juego estratégico de mesa. Cada turno de juego se corresponde con 7,5 segundos de la vida real y se divide en dos fases. En la primera das órdenes a tus unidades y en la segunda se desarrolla la acción.







La misión del jugador consiste en destruir determinados objetivos y volver a la base con el menor número de bajas posible. Para ello son necesarias unas buenas dosis de estrategia que permitan trazar el mejor plan de ataque. También es preciso pilotar correctamente los aviones. Sin embargo, la simulación de vuelo no puede ser más sencilla. Se reduce a indicar el ángulo de giro del avión, fijar la potencia de los motores, seleccionar objetivos y utilizar las armas, avión por avión.

El usuario puede optar por jugar una sola batalla o por embarcarse en una campaña. El juego incluye varios escenarios, pero dispone de una opción de creación de batallas muy limitada y carece de editor de campañas.

A pesar de ser una aplicación Windows, los gráficos del juego son demasiado sencillos, no tiene música y el número de efectos de sonido es muy reducido. Las únicas animaciones que tiene son los aviones y misiles que se mueven por la pantalla, y los únicos gráficos digitalizados aparecen en la librería de datos incluida en el juego. El nivel técnico de **Flight Commander 2**, como puede verse, es muy bajo.

El único aspecto positivo del juego es su original planteamiento. Se trata de un programa para fanáticos de los juegos estratégicos de mesa que ni convence en el aspecto estratégico, por su excesiva simplicidad, ni en el aspecto de simulación de vuelo, prácticamente inexistente.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



FRONT LINES
Impressions•Proein, S.A.
Más estrategia a base de tableros hexagonales.



THE PERFECT GENERAL II
QQP•Electronic Arts
Un general no tan perfecto, pero muy divertido.

FICHA TECNICA

Flight Commander 2

1

AVALON HILL SYSTEM 4

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

386
VGA
4 Mb
15 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

57

Estrategia aérea sin muchas complicaciones.

CASINO DE LUXE

Ludópatas empedernidos, estáis de enhorabuena: en la ciudad han abierto un nuevo Casino en el que para jugar no es necesario pagar; lamentablemente, no lo frecuenta Sharon Stone.



Si alguna vez has pensado en viajar a Las Vegas, tierra de vicio y corrupción donde las haya, para jugarte los cuartos en un paraíso de máquinas de todas las formas y tipos posibles, ya no hace falta que te gastes ese dinero en el viaje. Mejor todavía, no hace falta ni que dilapides tu escaso sueldo en los juegos, porque ahora podrás hacerlo sin riesgos económicos en el nuevo programa de Sierra, **Casino de Luxe**.

Presenta en entorno Windows siete juegos distintos con los que debes probar tu suerte y astucia. Salir con más dinero que cuando uno entra es más difícil de lo que parece.

Las pantallas son: una tragaperras clásica, una máquina en la que debes jugar al póquer tradicional sin rivales, el famoso *blackjack*, donde debes sumar veintiuno con tus cartas, la ruleta, los dados, y dos extrañas variaciones de póquer llamadas *Red dog Poker* y *Pai Gow Poker*.

El manejo del programa es sencillo: si no eres un experto en este tipo de juegos, aprenderás a manejarlos fácilmente y sin ningún problema tras unas pocas partidas.

Los gráficos del juego son sencillos, con alguna que otra animación cuando tiras la ruleta. Sin embargo, pese a su sencillez, se hacen muy agradables.

El sonido es también algo que no dice mucho en el juego. Hay alguna musiquilla machacona que conseguirá hacerte algo pesaditas algunas partidas. En programas de este tipo, en los que es necesario pasar mucho tiempo en una misma pantalla, el de la música puede llegar a ser un problema bastante grave.

V. SÁNCHEZ











ALTERNATIVAS



TRIVIAL MULTIMEDIA
Virtual Software•Tower Comm.
Un *Trivial* en el que también entra en juego una tragaperras.



VEGAS GIRLS
Telstar•Proein, S.A.
Más casinos, pero con chicas ligeritas de ropa.

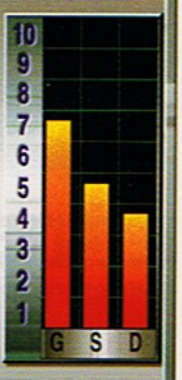
FICHA TECNICA

Casino de Luxe 1

SIERRA COKTEL ED.

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

386
SVGA
4 Mb
24 Mb



61

La banca te ha robado la diversión.

5ª FLOTA



Los programas de estrategia son una de las constantes en los programas de ordenador. Esto, posiblemente, se debe a que en la mayoría de los juegos de tablero sobre este tema necesitamos a alguien para jugar, persona que no siempre está disponible. Pues como una conversión de un clásico juego de mesa se te presenta este **5ª Flota**, con sus "hexagonitos" marcando las posiciones y todo.

La acción se desarrolla íntegramente por las tierras y mares del norte del océano Índico, por lugares tan exóticos como Sri Lanka o Somalia. Los contendientes en esta confrontación son rusos y americanos, con armamentos de tierra, mar y aire de la época actual.

Los gráficos cumplen su cometido sin hacer grandes concesiones, y el sonido tan sólo anima algunos combates un tanto tristes. Esto se debe a que en este tipo de juegos se busca más el fondo que la forma, fondo que viene determinado por la inteligencia de tu oponente electrónico. En este caso puedes elegir la dificultad entre tres niveles, para estar al alcance de cualquier estratega de sillón.







La principal baza de este programa, así como ocurre con muchos otros juegos de similar tema, es su extensa base de datos con todas las características de los barcos, aviones y submarinos que intervienen en la batalla. Uno de los detalles más originales que ha sido implementado es la posibilidad de jugar una partida con una persona situada a distancia a través del correo electrónico.

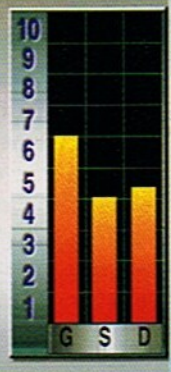
A. VEGAS

FICHA TECNICA

5ª Flota — 1

AVALON HILL — 1 JUGADOR
SYSTEM 4 — P.V.P. 5.990 ptas.

386/25
VGA
4 Mb
11Mb

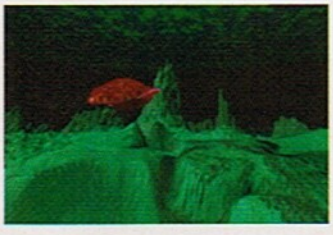


47

Otra revisión de las guerras aeronavales.

Millenia: Altered destinies

Millenia: Altered Destinies es un juego de estrategia poco convencional. Un extraño alienígena te ha enviado a otra galaxia con el fin de que acabes con los malvados Microids. En el turbulento viaje tu nave se ha averiado. Tu única esperanza de volver a casa es supervisar el desarrollo de cuatro razas alienígenas. Te proporcionarán las piezas necesarias cuando su tecnología haya avanzado lo suficiente. El juego consiste básicamente en viajar a lo largo de la línea de tiempo de cada especie para defenderla de los ataques y resolver sus crisis internas. Muchas de tus decisiones serán vitales y cambiarán su destino para bien o para mal.









La idea es buena, pero en la práctica el juego se reduce a hablar con tus representantes en cada planeta con el fin de solucionar las crisis, disparar a unas cuantas naves enemigas y hacer reparaciones cuando sea necesario. Los gráficos del juego no son nada del otro mundo y las animaciones son pocas y no tienen nada de especial. Al sonido le sucede más o menos lo mismo. Las efectos, salvo contadas excepciones, son de lo más normalito, y las voces se limitan a cumplir su cometido. En definitiva, una buena idea no demasiado bien implementada.

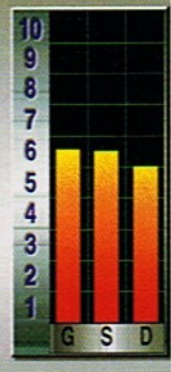
F. DE LA VILLA

FICHA TECNICA

Millenia: Altered destinies — 1

GAMETEK — 1 JUGADOR
PROEIN, S.A. — P.V.P. Consultar

386 SX/33
VGA
8 Mb
5 Mb

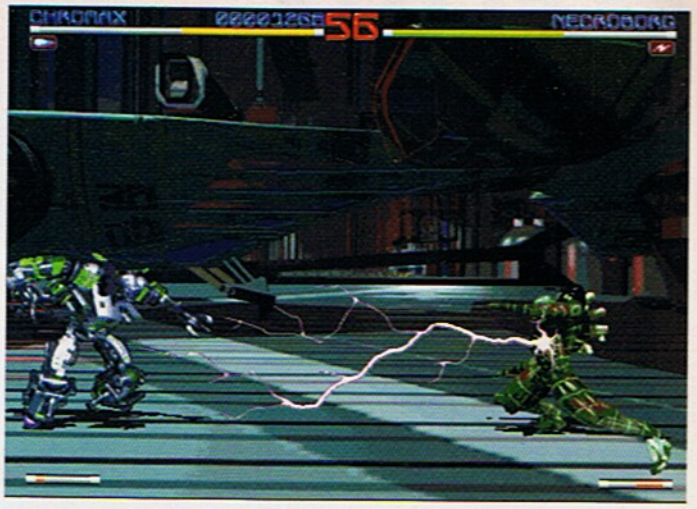


58

El destino de las razas en tus manos.

Por enésima vez tienes que demostrar tu habilidad como luchador; aprovecha para descargar toda la adrenalina de que seas capaz sobre ágiles montones de chatarra.

Rise2: Resurrection



Hace unos años apareció *Rise of the robots*, que sorprendió por ser el primer juego de lucha en alta resolución. Además, tenía una espectacular *intro*, un argumento que, dentro de lo que cabe, era interesante y, por si fuera poco, en la música había colaborado el guitarrista Brian May, componente de Queen. Ahora llega la segunda parte, intentando repetir el éxito de la primera. Esta vez, Mirage se ha aliado con Acclaim, y la verdad es que en el resultado final se nota bastante la mano de los creadores de *Mortal Kombat*.



Lo peor de la primera parte era que la variedad de golpes era pequeña, al igual que el número de enemigos. Estos inconvenientes se han tratado de solucionar. El número de *robots* ha aumentado hasta dieciocho. Por supuesto, entre los luchadores están los *robots* que ya combatieron en la primera parte, mejorados con nuevos golpes y armaduras más vistosas. También hay enemigos ocultos, como en la gran mayoría de juegos de lucha (aquí se ve de nuevo la mano de Acclaim). La variedad de golpes ha experimentado grandes cambios a costa de la facilidad de manejo: ahora utilizas seis teclas, además de las de dirección, frente a las dos que había de primera parte. También se han añadido magias y golpes finales, llamados *executions*, claramente copiados de Mortal Kombat.

Los gráficos siguen siendo lo más atractivo del juego, junto con las animaciones de los luchadores. El sonido cumple sin más; además, no se ha incluido ninguna melodía que acompañe los combates, lo que provoca que el juego sea algo monótono.

La dificultad del programa se puede configurar a la medida de cada jugador, de tal modo que en el nivel más bajo uno puede acabarse el juego prácticamente en su primera partida, usando un solo golpe.

A pesar de lo atractivo que resulta lo comentado, el juego tiene un problema muy grave: es aburrido. Después de un par de combates te apetecerá hacer cosas más emocionantes, como ordenar tus calcetines o sacar a pasear al perro.

También resulta chocante que, después de la espectacular introducción de la primera parte, que era lo mejor del juego, la *intro* de este **Rise 2: Resurrection** ni siquiera existe. Nada más empezar eliges un *robot* y te pones a luchar, sin que nadie te diga por qué. Eso sí, puedes pintar el *robot* del color que quieras, algo curioso pero carente del más mínimo interés.

En resumen, se trata de un programa pensado para fanáticos de la lucha. Al resto dejará tan fríos como el material con el que se construyen los *robots*.

A. L. Mozún







FICHA TECNICA

Rise 2: Resurrection 1

MIRAGE/ACCLAIM 1-2 JUGADORES
ARCADIA P.V.P. 7.990 ptas.



69

Lucha libre con y para autómatas.

ALTERNATIVAS



RISE OF THE ROBOTS
Mirage•Erbe
El original, el inigualable, el aburridísimo **Rise of the Robots**.



FX FIGHTERS
Phillips/Argonaut•Erbe
Gráficos tridimensionales para un divertido juego de lucha.

POR SÓLO **2.995** PTAS.

A LA VENTA EN QUIOSCOS

FIRE WIND



CONTIENE:

PC

REQUERIMIENTOS:

- PC 486 o superior (procesador mínimo 486DX2 a 66 Mhz).
- 4 Mb de RAM (recomendados 8 Mb)
- Tarjeta gráfica Super VGA compatible VESA.
- Disco duro con 28 Mb de espacio libre (recomendados 80 Mb).
- CD-ROM de simple velocidad (recomendado doble o superior).
- Compatible con Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatibles 100%

ABETO

CON LA GARANTÍA DE:

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

TERMINATOR: Future Shock

Tienes que luchar contra una auténtica avalancha de *robots* asesinos; sin embargo, si eres un avezado luchador, podrás decir: "No problemo".

Una nueva adaptación cinematográfica llega a nuestros hogares de la mano de Bethesda Software. En este caso la película elegida es el conocido filme de James Cameron *Terminator*. Para los no iniciados, la acción de la película se desarrolla en un futuro en el que las máquinas han tomado el poder y han decidido acabar con la raza humana.

Tienes el papel de miembro de la resistencia humana y tu misión es acabar con el ordenador central Skynet para detener la destrucción de nuestra raza. El juego se desarrolla en primera persona, al estilo *Doom*.

Después de ver los gráficos del programa, da la sensación de que es incluso anterior al mencionado *Doom*. Así, no hay ninguna curva. Todos los elementos que aparecen en la pantalla son poligonales, lo que no consigue crear la consabida sensación de realismo, y los enemigos son poco más que cajas





de distintos tamaños. Cuando disparas el arma no salen por ninguna parte los casquillos correspondientes. Las explosiones son las peores que he visto últimamente, y además la aparición de un pequeño apuntador le resta realismo. Por si esto fuera poco, el movimiento es brusco y tan pronto estás disparando a un *cyborg* como a una puerta.

El apartado sonoro tampoco resulta especialmente bueno. Los disparos y las explosiones cumplen su papel, pero no hay música (¡ni siquiera en el menú de inicio!).

En su favor podemos anotar la variedad de armas y granadas disponibles, doce y cinco respectivamente. Además, aparte de las fases normales, tienes la oportunidad de conducir coches y pilotar naves. El número de enemigos es elevado, aunque su calidad, como se ha dicho antes, es más bien baja.





Respecto a la jugabilidad, es bastante baja. Esto se debe, además de a los motivos mencionados, a por lo menos una razón adicional. Así, al empezar un nivel no se carga entero, dado que si entras en edificios o subterráneos ves un molesto mensaje de carga que nunca te permite meterte de lleno en el juego.

El programa ya de por sí no es muy bueno, pero si encima lo comparas con otros de este género, resulta patético. Si has tenido ocasión de jugar a *Duke Nukem 3D* y luego ves **Terminator: Future Shock**, se te caerá el alma a los pies.

A. L. Mozún



ALTERNATIVAS



DUKE NUKEM 3D
3D Realms•Friendware
El nuevo gran *Doom*: por fin supera al original.



TEKWAR
Capstone•Proein, S.A.
Un juego futurista con una ciudad perfectamente diseñada.

FICHA TECNICA

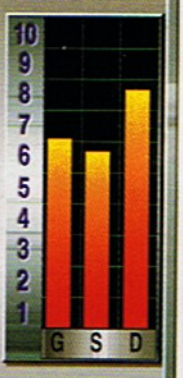
Terminator: Future Shock

1

BETHESDA
VIRGIN

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

486
VGA
4 Mb
12 Mb



61

Un programa que sufre de estrechez de miras.

THIS MEANS WAR!



En las postrimerías del siglo XX, un excelente juego fue distribuido de forma gratuita a cualquiera que lo deseara. Un año después, instalado en todos los PCs, se hizo con el control del planeta Tierrra. Eso significa la guerra.

Los juegos de estrategia siempre han destacado por las enormes cantidades de reglas que los regulan. Para cada movimiento debías tener en cuenta muchos datos. Estos movimientos se llevaban a cabo por turnos: cada jugador daba órdenes y luego se veía el resultado de esos mandatos.

Así era hasta la aparición de juegos de estrategia "en tiempo real": las acciones se ejecutan según se ordenan. El gran impacto llegó con *Dune II*, y la consagración definitiva con *Command & Conquer*. Ahora aparece **This means war!**

Como corre bajo Windows (desde 3.1), los autores se ahorran parte de la programación de las tarjetas de sonido o del control del sistema de vídeo en alta resolución, pero se ralentiza mucho el juego. A veces la relación de tiempo juego / realidad es de seis o siete a uno; tras una hora de juego, el programa te dice que has tardado diez minutos.

Tu objetivo es dominar todo el mundo. Éste se ha dividido, y en él existen cuatro grandes ejércitos (tres "malos" y uno "bueno": ¿adivinas quién eres?) que se disputan la supremacía. Estas potencias constan de unos ejércitos equipados con las últimas tecnologías, con unos sistemas de armamento que irán avanzando en complejidad y potencial destructivo según progresen tus misiones.

En cada una de ellas debes acabar con el cuartel que el enemigo ha edificado en un país específico, haciendo uso de las unidades que te han sido entregadas y de las que puedas construir. Esta creación no es gratuita: necesitas mineral, que o te lo proporcionan al principio o lo vas extrayendo pococ a poco de las minas. Con este mineral también pagarás la construcción de nuevos edificios o la investigación de innovadores prototipos de armas que te lleven a la victoria.

Los gráficos son en alta resolución a través de Windows, y el sonido tiene dos aspectos: por un lado la banda sonora proveniente del CD, muy entretenida y variada, y los efectos especiales, que si bien son de buena calidad, en algunos momentos llegan a cansar por su repetición e insistencia.

A. VEGAS









ALTERNATIVAS



BATTLE ISLE 3
Blue Byte•Electronic Arts
Tercera entrega, en Windows, de un clásico del género.



WARHAMMER
Mindscape•Proein, S.A.
Estrategia medieval en el entorno Windows 95.

FICHA TECNICA

This means war! 1

MICROPROSE PROEIN, S.A.

1 JUGADOR
P.V.P. Consultar



78

Ver la guerra desde una ventana.

La galaxia vuelve a estar en peligro, y sólo la mejor nave espacial podrá "descender" para sacarnos las castañas del fuego. ¿A que no sabes quién va a pilotar la nave?



DESCENT II

Hace algo más de un año salía al mercado un juego que pretendía ser lo más nuevo y revelador en su género. Lo malo es que, precisamente en su género, todo lo que sale pretende eso mismo. De este modo, nuestro querido amigo *Descent*, que es de quien hablamos, pasó un poco de largo por el ya por entonces complicado mundo de los arcades 3D, ya que con juegos como el clásico *Doom* no se juega, valgan la redundancia y la paradoja.

La propuesta de aquel programa no era otra que meterte dentro de una pequeña nave para adentrarte en las entrañas de las bases enemigas y destruir todo lo que pillases por delante.

Si a esto le sumas que te encuentras con el juego que te da el número más ilimitado de movimientos, permitiéndote desde avanzar hasta hacer giros de 360 grados, como si de un simulador se tratase, y que además de todo es endiabladamente rápido y está repleto de la acción trepidante, supuestamente estarías ante el programa perfecto. Sin embargo, cuando juegas con él, te llega a marear bastante tanta vueltecita.



Pues sí, el manejo de la primera parte era bastante arduo y requería grandes dosis de reposo visual. Para colmo, a los señores de Interplay no se les ocurrió nada mejor que aplicarle al juego, como periférico, sistemas de realidad virtual. Las parálisis cerebrales estaban a la orden del día.

Pero este artículo no trata de esa entrega. Esta vez es la segunda parte, que no ofrece gran número de novedades, sino que se limita a copiar los esquemas de la primera parte, pero mejorándola de forma muy notable.

La mejora va desde una magnífica secuencia de introducción hasta las melodías extremadamente "cañeras" situadas durante todo el desarrollo del juego.

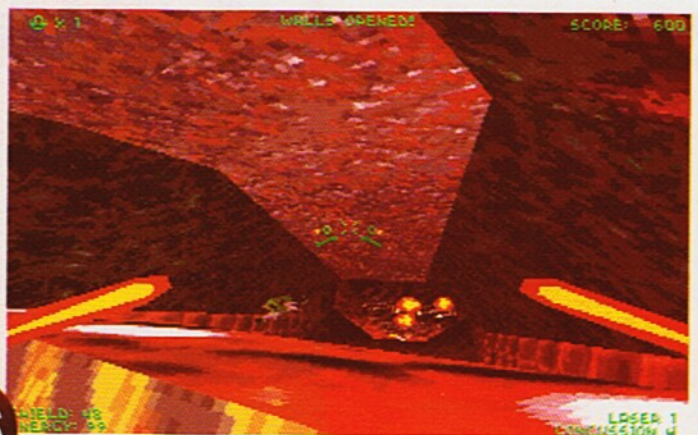
Los gráficos del programa, si te da tiempo a verlos, son de lo más funcional. Lo aderezan con soltura, pero no son lo suficientemente sofisticados como para calmar un poco el frenético desarrollo.

Sin duda, lo mejor es la rapidez a la que te puedes mover por los laberintos, pero requiere un ordenador bastante

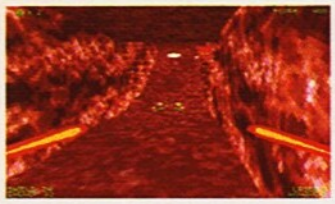


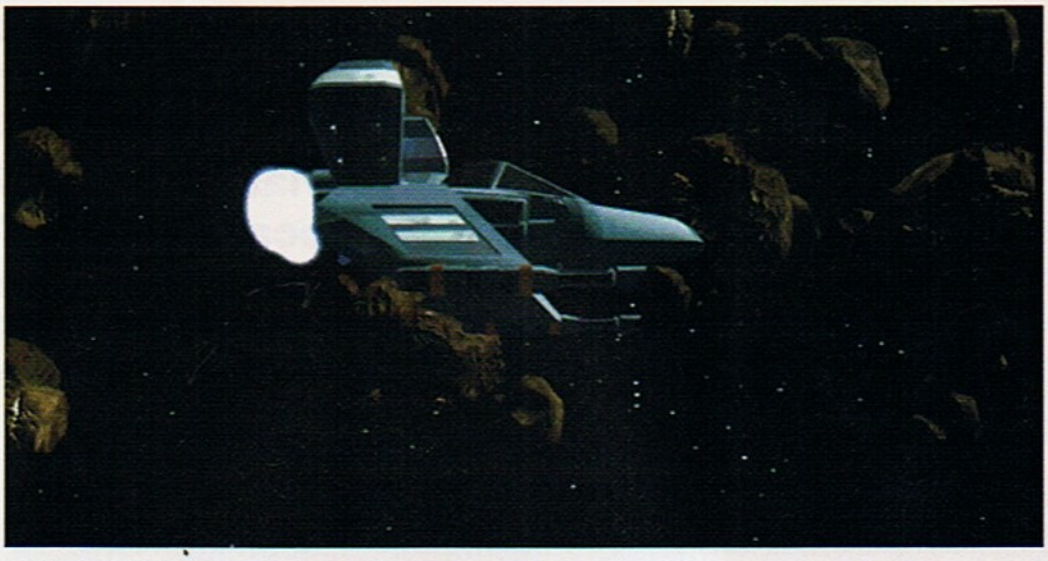










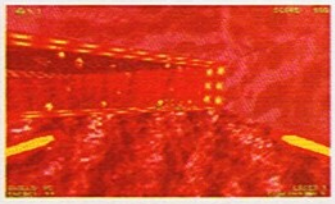


potente: hará que se tiren de los pelos los infelices poseedores de una máquina que tenga menores prestaciones. Sin embargo, te puedo garantizar que jugado con una máquina potente, **Descent II** es una maravilla. Consigue un efecto de movimiento de lo más logrado, así que agárrate con fuerza a tu silla.

Y agárrate de nuevo, pues me dispongo a hablar del sonido del juego, en el que el gran protagonista es la música, "cañera" donde las haya, que dará más tensión y emoción, si cabe, al juego, y eso sin contar con unos magníficos efectos sonoros que te quitarán el hipo.

Por lo que respecta a la historia, la verdad es que prácticamente no tiene. El caso es que da igual, ya que para contarnos historias ya hay otros juegos, y **Descent II** sólo pretende entretenernos, a costa por supuesto de nuestra salud mental.







Salud mental que destrozarás casi con toda seguridad si juegas con este programa con unas gafas de realidad Virtual (el juego permite la conexión con este periférico, para gozo de los amantes de las emociones mas fuertes).

Pero no todo es bueno en este programa, ya que tropieza en el grave error en el que caía su hermano mayor: no te puedes creer un programa en el que utilizas una gran nave y te dedicas a pulular por unos pasillos que quedan desproporcionados en relación al tamaño de aquélla.



En cuanto a la instalación del juego, se te permite desde no utilizar el disco duro en absoluto hasta ocupar la exagerada, pero rapidísima cifra de 264 *megas*.

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



DESCENT
Interplay•Arcadia
A su relativo éxito se debe esta segunda parte.



TERMINAL VELOCITY
3D Realms•Friendware
Más madera para una guerra al aire libre.



FURY 3
Microsoft Home•Microsoft
Versión del anterior para el entorno Windows.



1830

En los inicios del ferrocarril, eran empresarios con agallas y codicia los que tendían las vías. Con 1830, tienes la ocasión de emular a uno de estos aventureros del hierro.

Avalon Hill es una compañía conocida principalmente por sus juegos de mesa basados en la estrategia. Este tipo de programas requieren más de una persona, y ésta no siempre está disponible; así, desde hace un tiempo saca productos para PC basados en sus juegos de mesa más afamados.

La temática gira alrededor de los inicios del ferrocarril en Estados Unidos, donde una serie de compañías se lanzaron a conectar las principales ciudades con caminos de hierro. Obviamente, a estas alturas la competencia era feroz, y para conseguir ganar algo más de dinero habrás de pisar a tus competidores.

El terreno de juego es una parcela con unas cuantas ciudades y distintos accidentes del terreno. Se organiza de la manera típica en los juegos de tablero: con hexágonos que delimitan cada unidad de terreno. A diferencia del tablero, este terreno puede ser generado de manera aleatoria, con lo cual puedes jugar una gran cantidad de partidas con diferentes estrategias de expansión de tus vías.



A nivel gráfico, todo el juego se desarrolla en baja resolución, aunque debido a su temática esto no es un factor decisivo. Como suele ocurrir con las adaptaciones de juegos de mesa, no es el aspecto visual en el que más se trabaja, sino que se hace lo suficiente para que sea perfectamente comprensible, pero sin grandes concesiones.

En cuanto al sonido, ocurre lo mismo: la banda sonora te acompaña a lo largo de todo el juego, y hay algunos efectos para ciertos eventos, pero sin gran calidad ni derroche de posibilidades.

Si no es destacable a nivel gráfico ni sonoro, ¿dónde está el interés? Viene dado por la inteligencia de los jugadores que maneja el ordenador, apartado en el que se ha invertido el mayor trabajo del juego. Puedes elegir hasta cinco oponentes electrónicos, y cada uno de ellos va a tratar de ponerte las cosas lo más difícil posible. Si te cuesta mucho, siempre puedes rebajar la dificultad del juego en general.

Aunque el tren es la principal temática del juego, no es la única, pues también puedes emplear la bolsa de valores para competir con tus oponentes, de tal manera que cuando les vayan mal las cosas, comprar una parte de su empresa puede tenerles sujetos a tus deseos. También tienes que ir teniendo en cuenta el progreso, y los nuevos trenes que quitarán de circulación a los más antiguos. Por este y otros detalles, el juego gana puntos según vas avanzando por él.

A. VEGAS









ALTERNATIVAS



COLONIZATION
Microprose-Proein, S.A.
A falta de railes, colonizaremos a los indios.



HIGH SEAS TRADER
Impressions-Proein, S.A.
Y, a falta de indios, surcaremos los mares.

FICHA TECNICA

1830 — 1

AVALON HILL SYSTEM 4

6 JUGADORES
P.V.P. 6.995 ptas.

386 DX
VGA
4 Mb
10 Mb



66

El hierro como vía de comunicación humana.

WAYNE GRETZKY: NHLPA ALL STARS

El hockey sobre hielo es un deporte en el que prima la velocidad, la dureza de los jugadores y un buen manejo del *stick*. Una importante figura del hockey canadiense avala este nuevo producto.



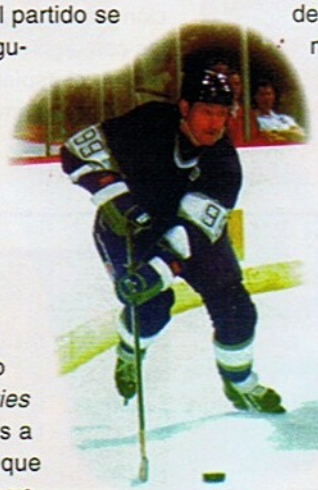
Este deporte tiene diversas variantes, pero de todas ellas posiblemente la más espectacular sea la jugada sobre hielo. En este caso, una serie de jugadores salen a una cancha con el piso helado; tienen que introducir un disco en la portería contraria con unos *sticks*.

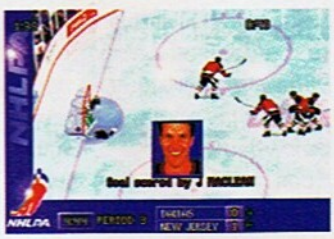
En este producto prima el factor diversión sobre otros aspectos técnicos que ralentizarían el juego, como la alta resolución, el reflejo de los jugadores sobre el hielo o el público de las gradas. El juego se realiza en baja resolución, lo que confiere gran velocidad. La perspectiva es lateral, con desplazamientos horizontales del campo de juego. En la parte de las estadísticas y menúes se utiliza la alta resolución, e incluso el modo de millones de colores en ocasiones.



En cuanto al sonido, se mantiene una buena calidad, desde la música que te acompaña en tu navegar por las distintas opciones hasta los sonidos propios del terreno de juego, como el chocar de cuerpos, el golpear con los *sticks* o los quejidos de los jugadores, pasando por el comentarista, que remarcará las jugadas más interesantes.

A lo largo del partido se desarrollan algunos de los lances que confieren singularidad a este deporte, y que están perfectamente reflejados sobre la pantalla, como son los *penalties* o los combates a puñetazos en que se enzarzan a veces los jugadores de los dos equipos. Por lo demás, estos apartados dentro del partido se desarrollan en alta resolución, cosa que les confiere gran vistosidad.







Como la mayoría de los juegos deportivos basados en un personaje o un organismo oficial, tiene una extensa base de datos con los números más relevantes de cada uno de los jugadores de esta liga profesional, números que puedes tanto consultar como editar, con el fin de diseñar los jugadores a tu gusto. Otra característica que tienes la posibilidad de cambiar es el color de los uniformes de los diferentes equipos que compiten.

El modo de organizar los partidos es el clásico encuentro amistoso o bien entrenamiento en solitario, junto con los diferentes tipos de competiciones (liga, *play-off*, copa, etc.). Al saltar al campo, puedes hacerlo con una formación de tres o cinco jugadores.

Gracias al soporte CD-ROM, la mayoría de las acciones que implican una pequeña pausa en el programa vienen amenizadas con imágenes de partidos reales, imágenes que aparecen a lo largo de todo el juego, y no sólo durante el tiempo de partido.

A. VEGAS

FICHA TECNICA

Wayne Gretzky: NHLPA ALL STARS 1

TIME WARNER E. ARTS

2 JUGADORES P.V.P. Consultar

486/50

SVGA

4 Mb

8 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

G S D

81

Velocidad, golpes y diversión sobre el hielo.

ALTERNATIVAS



NHL HOCKEY '96
EA Sports•Electronic Arts
El mejor del género, sin duda alguna.



ALEX DAMPIER
Merit Studios•Proein, S.A.
Hockey sobre hielo en perspectiva tridimensional.



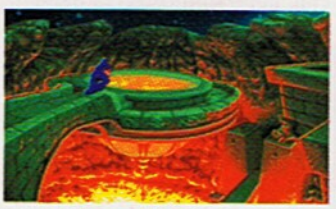
SIMON THE SORCERER 2



El simpático mago Simon vuelve a la dimensión que lo vio hacerse famoso como personaje de juego de ordenador. La estructura del programa es de una videoaventura en la que interpretas el papel de un mago novato con una gran sorna en todos sus discursos.







El juego se basa en la comicidad de las situaciones. En el apartado gráfico, los personajes y escenarios lograrán arrancarte una sonrisa la mayor parte de las veces que los recorras. También han realizado unos diálogos irreverentes, en los que se dejan traslucir las enormes ganas de divertirse que tiene Simon.

Los gráficos del juego están desarrollados en baja resolución, pero esto no es ningún impedimento para que gocen de buena calidad, teniendo en cuenta que el objetivo es que sean divertidos, no una fiel copia de la realidad.

En lo que al sonido se refiere, la principal baza de esta edición es el hecho de que todos los diálogos y conversaciones se han doblados al español, aspecto de gran importancia en un juego en el que el lenguaje usado es tan desenfadado. La calidad del doblaje no es como el de una película, pero en general es aceptable. Han tenido un acierto absoluto en la elección del lenguaje y tono de las conversaciones, integradas en el espíritu cómico de todo el programa.

A. VEGAS



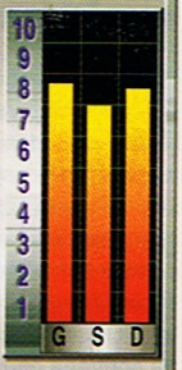
FICHA TECNICA

Simon The Sorcerer II 1

ADV. SOFT
ERBE

1 JUGADOR
P.V.P. 6.995 ptas.

486
VGA
4 Mb
1Mb



75

Las gracias de un hechicero en apuros.

NBA JAM T.E.

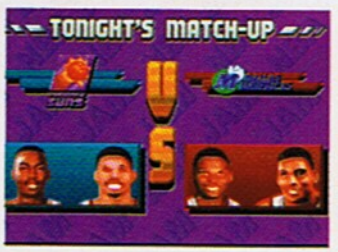
Este programa te introduce en el mágico y fantástico mundo de la NBA, aderezado con unos gráficos graciosos aunque un poco repetitivos. Los jugadores que vas a manejar son una especie de cuerpos deformes, con unos cabezones de impresión y unos cuerpos totalmente desproporcionados. Dignos de los mejores atletas de Marte o Saturno.

El sonido del programa se compone de una serie continuada de voces digitalizadas amenizadas con melodías realizadas en formato Audio CD que animan todos los partidos.

De la NBA, por lo demás, no tiene más que una pequeña base de datos (en la que, por supuesto, falta Jordan, debido a ciertos acuerdos publicitarios) de la que haces uso cuando estés eligiendo a tus jugadores. La calidad de juego no es muy alta, pero el juego es muy divertido.

Es una lástima que el programa haya sido adornado con unas gradas carentes de cualquier asomo de vida (la verdad es que dan mucha pena). Aún así, merece la pena echarse una partidita, sobre todo contra un amigo

V. SÁNCHEZ









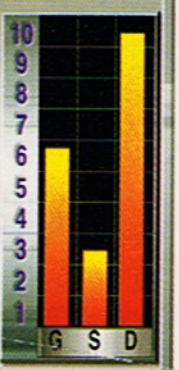
FICHA TECNICA

NBA Jam Tournament Ed. 1

ACCLAIM
ARCADIA

2 JUGADORES
P.V.P. 7.990 ptas.

486/33
VGA
4 Mb
10 Mb



75

Si no confundes el balón con cabezas, es divertido.

¡¡ VIVID 3D: LO ÚLTIMO EN SONIDO TRIDIMENSIONAL!!

Prepárate para la aventura multimedia mas increíble y alucinante jamás vivida. ¿Te imaginas que los sonidos de tu PC, Mac o Consola de Videojuegos cobraran vida a tu alrededor, que te sintieras dentro de tus videojuegos preferidos? Gracias a NUREALITY y sus sistemas VIVID3D será posible porque su innovadora tecnología SRS transforma cualquier sonido mono o estéreo en un auténtico sonido tridimensional como si de un sistema Dolby Prologic se tratase y todo con una mínima inversión y utilizando solo 2 altavoces. ¿increíble verdad? No lo dudes más y asociate al sonido 3D. (con NUREALITY nada volverá a sonarte igual.)



VIVID3D PLUS

Hasta ahora para disponer de sonido surround se necesitaba un costoso sistema con 5 altavoces, ahora por sólo 11.950 pts. del VIVID3DPlus y dos altavoces, siente el sonido como una experiencia tridimensional única!



VIVID3DPRO

Un sistema con amplificador de 35w. con control de espacialización del sonido, la posibilidad de acercar la voz de nuestro cantante favorito sobre su música y además todo esto con un increíble sonido 3D gracias al sistema SRS y sólo por 19.950 pts.!
sólo lo encontrarás en NUREALITY



VIVID3D

¿ Porque sólo jugar con videojuegos cuando puedes estar dentro de ellos? con sólo 2 altavoces tendrás sonido 3D en cualquier lugar de tu habitación y sólo por : 8.950 pts.



- Todos los precios incluyen IVA
- La tecnologia SRS está patentada y es ganadora de los más prestigiosos premios como GAMES PLAYER, INNOVATIONS, MULTIMEDIA WORLD, RETAIL VISION.
- VIVID3D es compatible con SEGA, NINTENDO o cualquier otro sistema de videojuegos así como con equipos basados en tarjeta de sonido o sistemas estéreo.

Deseo recibir más información
Nombre.....Empresa.....
Dirección.....
Población.....Provincia.....CP.....
Tel. .....Fax.....
Enviar a: EUROMA TELECOM
C/ Infanta Mercedes, 83; 28020 Madrid
Tel.: 571 13 04 / 571 15 19 - Fax: 571 1911

EUROMA TELECOM S.L.

C&C: The Cover Operations

Uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos ya tiene su propio disco de misiones, mientras estamos a la espera de que aparezca su segunda parte.



El Tiberium ha vuelto. Es un poderoso mineral que ha provocado una gran guerra. Los contendientes intentan hacerse con el lugar en el que el mencionado mineral se encuentra en abundancia. La calidad de los gráficos y el sonido, la perspectiva cenital, el fácil e intuitivo manejo y el magnífico planteamiento de juego hicieron de este título todo un clásico en muy poco tiempo.

Ahora, poco después de su aparición, llega su primer disco de actualizaciones. Se trata de **C & C: The Cover Operations**, un CD-ROM con muchas posibilidades para los amantes incondicionales de *Command & Conquer*. Si eres uno de los aficionados a este exponente máximo de la estrategia, disfrutarás de las quince nuevas misiones que Westwood Studios pone a tu disposición. Ocho de ellas se encuentran bajo el mando de la Hermandad de NOD, y las otras siete pertenecen al bando GDI. La lucha vuelve con energías renovadas.



También, si estás cansado de ver siempre los mismos campos de batalla, han sido incluido diez nuevos.

Por último, han preparado dos misiones multi-jugador. Esto quiere decir que nos sólo puedes jugar contra tus amigos a través de la red o el módem, sino que, además, lo harás con el objetivo de acabar convenientemente la misión encomendada.

Por lo que se refiere a la música que puedes escuchar, **The Cover Operations** contiene siete nuevas melodías que ambientan perfectamente todo el desarrollo. Además, puedes escucharlas en tu equipo de música.

Se trata, en fin, de un CD-ROM imprescindible para quien quiera mejorar las posibilidades de ese ya de por sí estupendo programa.

Por lo demás, dentro de no demasiado tiempo aparecerá su segunda parte, que se llamará *Red 52Alert*, así como una versión ambientada en un futuro próximo.

P. López











FICHA TECNICA

C&C: The Cover Operations

WESTWOOD
VIRGIN

8 JUGADORES
P.V.P. 2.995 ptas.

486/33
VGA
4 Mb
8 Mb



90

Más material para la mejor estrategia.

Navigator 5

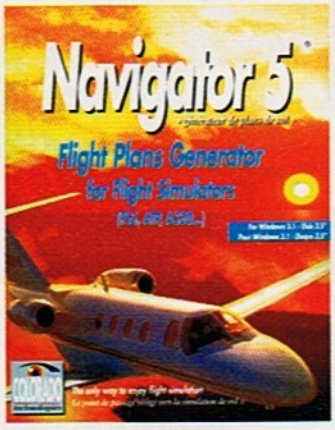
Por lo visto, la compañía Colorado Technologies no se cansa de sacar actualizaciones para los simuladores de moda, especialmente para *Flight Simulator 5*, con una suerte desigual. Con el subtítulo "generador de planos de vuelo", **Navigator 5** te ofrece numerosas posibilidades. Entre ellas, tienes un ilimitado número de aeropuertos y aviones, cálculo de los puntos máximos de ascenso y descenso, una base de datos realizada en Microsoft Access, etc.

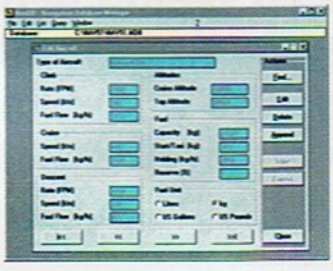
La más interesante de sus características, a estas alturas, por lo demás, imprescindible, es la posibilidad de editar los planos de vuelo en cualquier momento. Si eres de aquellos a los que no les gustan las sorpresas, debes saber que se sitúa automáticamente el avión desde el aeropuerto de partida.

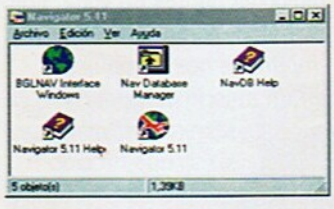
Por último, no debes olvidar todos los rasgos habituales en este tipo de productos: la posibilidad de visionar las rutas que puede seguir el avión, bien de forma completa o o a través de fragmentos aumentados de la misma, la muestra de las condiciones metereológicas, etc.

Se trata de un programa que no se sale de la media habitual en las actualizaciones. A los usuarios a los que no les apasione la simulación no les recomiendo este producto. Los incondicionales del género, sin embargo, lo encontrarán apetecible. Excepto por la presentación del manual: ¡una simple fotocopia...!

P. LÓPEZ









The Links at Spanish Bay



Esta vez le toca el turno a la división Sports de Electronic Arts, con un nuevo campo para el estupendo programa *PGA Tour 96*. Se trata de la imitación de un campo escocés trasladado a la costa californiana. Sufrirás las dificultades propias de las peculiares condiciones de Escocia y a la vez disfrutarás de unas vistas del Pacífico muy bien realizadas.

Alguna de las características del campo, compuesto por dieciocho hoyos, es muy interesante. Destaca la "protección" de algunas partes del terreno. Así, si caes en una zona (llamada H.S.M.: "hábitat sensible al medio ambiente) con especies florales en peligro, vuelves a la última zona por la que has pasado. También hay lugares, cerca de ríos y estanques, en los que serás penalizado con un golpe por la posibilidad de perder la bola en el agua.

Puedes jugar desde tu unidad de CD-ROM o desde el disco duro; en cualquier caso debes tener instalado el juego *PGA Tour 96*.

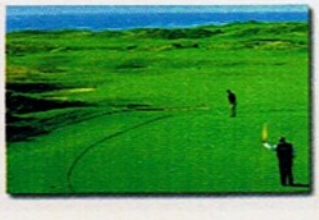
Los gráficos tienen una calidad bastante elevada, con hermosas vistas del Pacífico. El sonido es mediocre pero resultón.

Se trata de una actualización que no tiene desperdicio, sobre todo para los amantes del golf que no deseen dejarse la piel en el campo.

P. LÓPEZ









Comerciando con neuronas

La estrategia en su faceta económica ha cautivado siempre a los cerebros calculadores; dedicado a ellos, en estas páginas hacemos un pequeño resumen de los juegos más importantes que se pueden encontrar en el panorama actual del género.

Era difícil imaginar que, en un mundo dominado por los valores económicos, este tema no cayese en manos de los programadores de software lúdico. Porque ¿quién, en su interior, no ha pensado alguna vez que ha nacido para ser rico? ¿A quién le molestaría dirigir desde el sillón de su casa los sinos de su Ayuntamiento, o de un importante banco, o intentar monopolizar el comercio con los países árabes? De este modo, ha surgido con fuerza una línea de productos que nos llevan a simular la economía de mercado desde múltiples puntos de vista. Los pioneros, como *Sim City* u *Oil Imperium*, nos introdujeron en un mundo de poder y dinero, corrupción y éxito que ha sido origen de múltiples programas. Entre todos ellos, destacaremos en las siguientes páginas los más representativos del panorama que encontrarás actualmente. Elige el que más te guste y conviértete en el nuevo Rockefeller.



A. J. Novillo

HIGH SEAS TRADER



Se trata de un clónico de *Elite* que ha sido temporalmente trasladado a la época más brillante del comercio por barco existente entre la metrópoli y las colonias. Te ofrece dos posibilidades: ser un mercader pacífico, que mejora su nave para poder evitar los ataques de los piratas, o bien convertirte directamente en un pirata, de modo que no tengas que sufrir demasiado. Pobre gráficamente y un tanto pesado en su desarrollo, peca de un excesivo parecido con el programa ya mencionado.

COLONIZATION

Esta producción es de las últimas de uno de los programadores que más ha aportado al mundo de la estrategia por ordenador: Sid Meier. Sin llegar al nivel de su producto estrella, *Civilization*, implementa con acierto una aproximación al rico mundo del comercio con las colonias del Nuevo Mundo desde cuatro aproximaciones diferentes: españoles, ingleses, franceses y holandeses. Bastante limitado a nivel gráfico, mantiene el encanto que otorga el creador a sus juegos: una enorme dosis de adicción junto a una facilidad de juego que ayuda a entrar en materia.







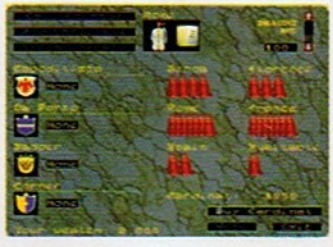




MACHIAVELLI THE PRINCE

Maquiavelo fue un conocido pensador renacentista, con un lema biensabido: El fin justifica los medios. Mediante este programa, deberás llevar esta máxima hasta sus últimas consecuencias, sobornando, apaleando, asesinando y haciendo todo lo que se ponga en tu mano para convertirte en el hombre más poderoso del renacimiento. Unos gráficos muy simples desaprovechan tan curiosa oportunidad de acercarnos al lado oscuro.



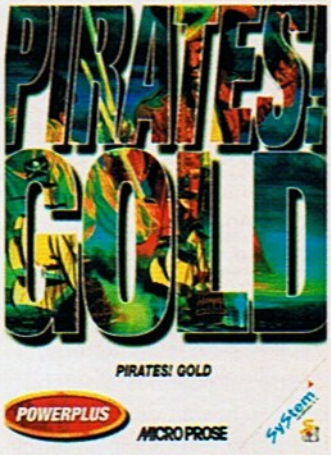


PIRATES GOLD

Reedición, con nuevos gráficos VGA y un motor gráfico más potente, de un clásico de la mitad de los años 80. Tienes que ponerte en el lugar de un peligroso pirata y saquear puertos, robar mercancías y huir de las naves de los españoles (una vez más, nosotros somos los malos de la película).

En su día fue un auténtico bombazo, aunque esta versión llega a un mercado mucho más saturado.





CÆSAR II

Con este brillante producto, deberás volver hasta los días del imperio romano para comenzar tu carrera como diplomático. Comienzas en una región perdida; paulatinamente creas ciudades, para más adelante dirigirlas (con maestría suficiente para propiciar su crecimiento) y defenderlas de las hordas bárbaras que te amenazarán incesantemente. Tu objetivo final será proclamarte emperador y dominar el más importante imperio de la antigüedad. Este argumento ha sido realizado mediante unos excelentes gráficos en modo SuperVGA, de un detalle poco habitual. Todos los edificios y unidades de ejército, así como los individuos, han sido muy trabajados.

El apartado sonoro cumple su papel, ayudando de forma sobrada a la ambientación del juego, con lo que el resultado global es un programa de gran adictividad y excelente terminación. Gracias a todas estas buenas cualidades, **Cæsar II** agradará, no hay duda, tanto a los neófitos en esta materia como a los jugadores más experimentados.







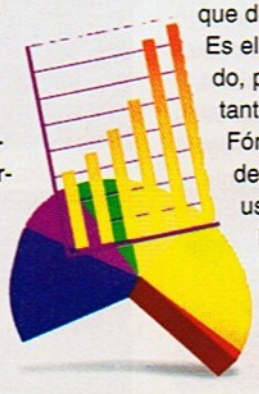
MOTOR CITY

Con este programa tienes que ponerte en la piel de un fabricante de coches como Ford o Benz. Debes tomar en tus manos una empresa del año 1928 y dedicarte al diseño, creación de prototipos y fabricación de coches, tratando de superar en todo momento a las fabricas contrincantes.



Para conseguirlo, debes hacerte con un buen equipo de ingenieros y seguir una política de ventas que sea agresiva pero correcta.

Quizá te recuerde un poco a la película *Tucker, un hombre y un sueño*, del panzudo y genial patriarca del cine Francis Ford Coppola. Sin embargo, procura no acabar como Tucker.



GRAND PRIX MANAGER

Si hay muchos simuladores de carreras, ¿por qué no disponer de un juego con el que dirigir una escudería? Es el lado menos conocido, pero no menos importante, del mundo de la Fórmula Uno. Gráficos de calidad e interfaz de usuario sencillo te facilitarán el papel del *manager*. Debes preocuparte de lo que ocurre en la carrera y de características menos deportivos: contrataciones, patrocinadores y aspectos propios de ingenieros, como la puesta a punto de potentes motores o la búsqueda de los coches más rápidos del mundo.

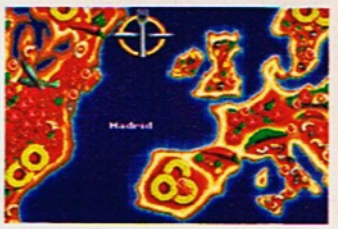


TRANSPORT TYCOON



Las señas Tycoon esconden alguno de los más famosos simuladores estratégicos de la historia. Como continuación ampliada del mítico *Railroad*, apareció **Transport Tycoon**. Te entrega el control de una empresa dedicada a los transportes en general, desde ferrocarriles a autobuses. Tu misión es comprar tus propios equipos, construir tus infraestructuras, crear tus líneas de comunicación y tratar de batir a una feroz competencia que intentará por todos los medios posibles expulsarte del mercado. Buenos gráficos y mucha emoción lo convierten en poco menos que fundamental.





PIZZA TYCOON

Un nuevo producto de la saga Tycoon, que te entrega el mando de una cadena de pizzerías, tiendas de gran fama en estos tiempos, sobre todo por la manera de conducir de sus repartidores. Tienes muchas posibilidades: desde diseñar tus propias pizzas hasta crear auténticas campañas de *marketing* para vender tus productos. Muy similar (demasiado) durante su desarrollo a su hermano ya comentado *Transport Tycoon*, destaca por su fácil manejo y por tocar un tema realmente suculento.



POWERHOUSE

La sociedad moderna se encuentra dominada por las necesidades energéticas. Aquel que posea el control de las fuentes de energía tendrá el poder absoluto sobre el mundo. Tu objetivo es obtener ese poder, a través del uso de todo tipo de generadores de energía: térmica, eólica, solar, etc. Sin embargo, después de conseguir algo es necesario saber cómo conservarlo y aumentarlo... El programa viene acompañado por una enciclopedia de los medios energéticos; un ejemplo del ideal didáctico: enseñar deleitando.





A-IV NETWORK$





El tanque, desde su invención, ha sido un arma definitiva en las guerras modernas. De ahí que fuera imposible que no existiese un juego centrado en sus posibilidades estratégicas. Enclavado en la facción más pura de la simulación estratégica, nos moveremos sobre un terreno que está cuadriculado como los tableros de los juegos de mesa. Dispondremos de una serie de turnos para mover nuestros elementos intentando superar al rival. Incluye un editor de misiones que nos permitirá crear nuestras propias aventuras.

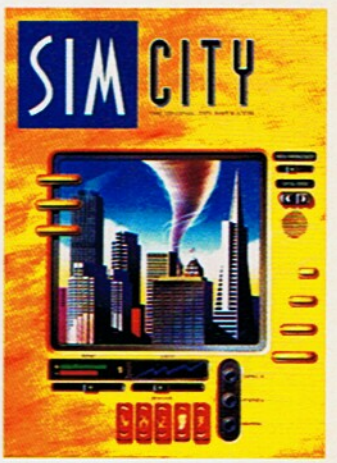
SIM CITY Y SIM CITY 2000

Se puede considerar como el padre de todos los juegos de estrategia económica. Copiado hasta la saciedad, su adictividad le permite mantenerse hasta nuestros días como un valor seguro. El programa te pone al mando de un pequeño pueblo, que intentarás convertir en una megápolis a través de diversas medidas políticas. Todo tipo de desastres naturales, unidos a los que tú puedas llevar a cabo, te pondrán muy difícil la conquista de tu objetivo. Algo más adelante, se editó **Sim City 2000**, que tenía el mismo objetivo pero añadía mejores gráficos, más posibilidades y numerosos escenarios nuevos.









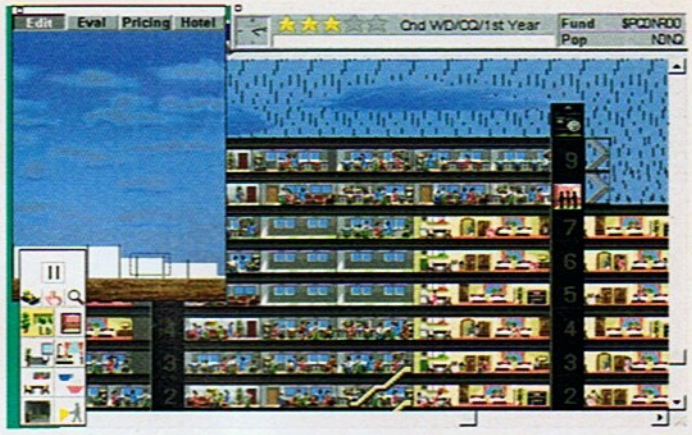
SIM TOWER

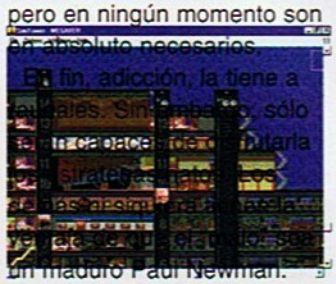
La compañía Maxis dio su salto a la fama con *Sim City*. Desde ese momento, múltiples *Sims* han ido apareciendo sucesivamente en el mercado para simular el control de los más diversos entornos. En este último caso, se trata de un inmenso edificio, con más problemas que *El coloso en llamas*, el reto que te ves obligado a superar. Tienes la posibilidad de poner ascensores, viviendas, supermercados, tiendas, oficinas. En realidad, no importa demasiado lo que construyas. Al fin y al cabo, todo es bueno para poder aumentar el número de plantas de tu tambaleante torre de Pisa.



Los gráficos del programa son bastante sencillos, pero cumplen perfectamente con su cometido.

Prácticamente lo mismo se puede decir del sonido: no tiene grandes alardes, pero en ningún momento son en absoluto necesarios. En fin, adicción, la tiene a







un maduro Paul Newman.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Tercera entrega de la saga *Elite*, que hace ya muchos años triunfó en los Spectrum. Conviértete en mercenario estelar que se vende al mejor postor. Podrás dedicarte al comercio entre los diferentes planetas que pueblan cada sistema solar, comprando y revendiendo los productos típicos de cada zona. También tienes la posibilidad de alistarte en el ejército de la federación o convertirte en pirata y atacar los diversos cargamentos que navegan por la galaxia. Un variado repertorio de planetas, naves y misiones harán que la adicción sea uno de los puntos fuertes de este programa.



GAZILLONAIRE



En un futuro muy lejano, los llamados "gazillonarios" son unos poderosos hombres de negocios que dominan todo el comercio de la galaxia. Cualquier producto es bueno para el comercio cuando sea un bien escaso en alguna parte de la misma. Se trata de un argumento futurista y muy empresarial que se ve totalmente desaprovechado por un programa que posee una calidad más bien deplorable.



Te encuentras ante uno de los numerosos casos en los cuales la idea original supera al producto final en todos los aspectos posibles.





ALIEN LEGACY

Juego puente entre aventura y estrategia, te llevará a un futuro incierto en el que la salvación del universo depende de la búsqueda de una nave que alcance velocidades "hiperlumínicas" (aunque los físicos te digan que no se puede). Para ello, tendrás que recorrer la galaxia guerreando contra los malvados alienígenas, tratando de robar su tecnología y desarrollar al máximo la tuya. Excelente banda sonora, aunque el nivel gráfico no esté a su altura.

ASCENDANCY

Para muchas mentes, la Tierra es demasiado pequeña, y deben escapar al universo para ser libres. En este caso, te pones a la cabeza de una raza espacial y vas colonizando el universo hasta convertir a tu raza en la más importante. Para ello, utiliza la fuerza o bien ve firmando acuerdos más civilizados con otras razas. Los gráficos son algo parcos, pero la adictividad los suple con maestría.





TODO A CIEN

Nuestro pequeño "baratillo" tiene las puertas abiertas a los grandes programas; este mes la ha tocado el turno a dos clásicos del género rol: las dos entregas de la saga Ultima 7.









ULTIMA 7: SERPENT ISLE Y THE BLACK GATE

Sin duda todo buen jugador de rol conocerá al dedillo la saga Ultima, una de las mejores series de juegos de rol jamás creada. Ahora, a precio reducido, aparece **Ultima 7 (The black Gate)**, que rompió con todo lo que hasta el momento habían sido los juegos de rol. Origin creó para esta entrega un nuevo entorno con gráficos mucho más grandes y con una mayor jugabilidad. Además, la excelente música y los efectos sonoros te sumergen en esta gran aventura medieval.

La presentación del juego es uno de sus puntos fuertes, pues fue una de las mejores en el momento de su aparición. Combina gráficos tridimensionales con unos dibujos de gran calidad. En el programa destaca la nueva perspectiva tridimensional, que permite una mejor visión de todo lo que sucede. La ambientación es realmente increíble, sobre todo teniendo en cuenta el momento en que salió; así, por ejemplo, en la ciudades suceden múltiples acontecimientos que puedes seguir independientemente de la aventura en sí. Debes hablar con todo el mundo; algunos te darán pistas y otros simplemente te contarán el triste decurso de su vida.

Para esta nueva versión en CD-ROM se han incluido los manuales dentro del CD, lo que facilita su consulta. Además, te ofrecen la posibilidad de imprimir el capítulo que te interese en cualquier momento. Aunque ha pasado mucho tiempo desde que hiciera su aparición en el mercado, sus excelentes gráficos y su gran jugabilidad aún no han pasado de moda. Por este motivo se trata de un producto muy interesante; es una joya para coleccionistas y amantes de juegos de rol a buen precio.

También aparece ahora, a precio reducido, la segunda entrega de la saga. Sin duda, si famoso fue en su época **Ultima 7 (The black Gate)**, más aún lo fue, si cabe, esta tenebrosa isla de la serpiente (**Serpent Isle**). Es muy parecida a la primera en lo que a gráficos y a entorno se refiere. La presentación, al igual que en la primera parte, es realmente impresionante, y mejor incluso, pues utiliza una gran variedad de gráficos tridimensionales que te introducen en la trama del juego y te informan de lo sucedido en el mundo después de la destrucción de la puerta negra (**The black gate**). De este modo comienza una nueva aventura mucho más emocionante.

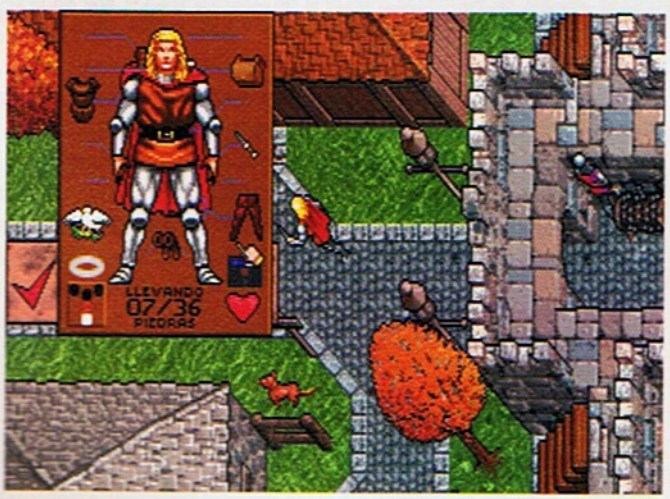


Al igual que en **The Black Gate**, han incluido los manuales en el interior del CD-ROM.

Sin duda, si eres aficionado a los juegos de rol, no pueden faltar en tu colección ninguna de estas dos entregas. La relación calidad / precio de este producto conseguirá que más de uno se haga con él.

Distribuidor: E. ARTS
Precio: 2.995 pesetas cada uno.





SIENTETE EL DUEÑO DE LAS ESTRELLAS



Música espectacular y efectos sonoros de otra galaxia. Compatible Sound Blaster.



Poderosos enemigos de fin de fase. Algunos ocupan más del 50 por ciento de la pantalla.



Scroll multidireccional de algunos escenarios, donde se debe avanzar en diferentes direcciones.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DELVION enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:30 a 18: , o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **DELVION por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**
Nombre y apellidos.....Domicilio.....Población.....
Provincia.....C.P .....F. de nacimiento.....Profesión.....

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Teléfono ..... Firma ,
☐ Giro Postal nº.....de fecha.....
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Fecha de caducidad de la tarjeta.....Nombre del titular, si es distinto.....

ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

Quizá hayas llegado a conocer uno de esos dispositivos que te permitían dibujar literalmente sobre la pantalla; lo que fue tan popular en su momento hoy sólo lo usan profesionales.

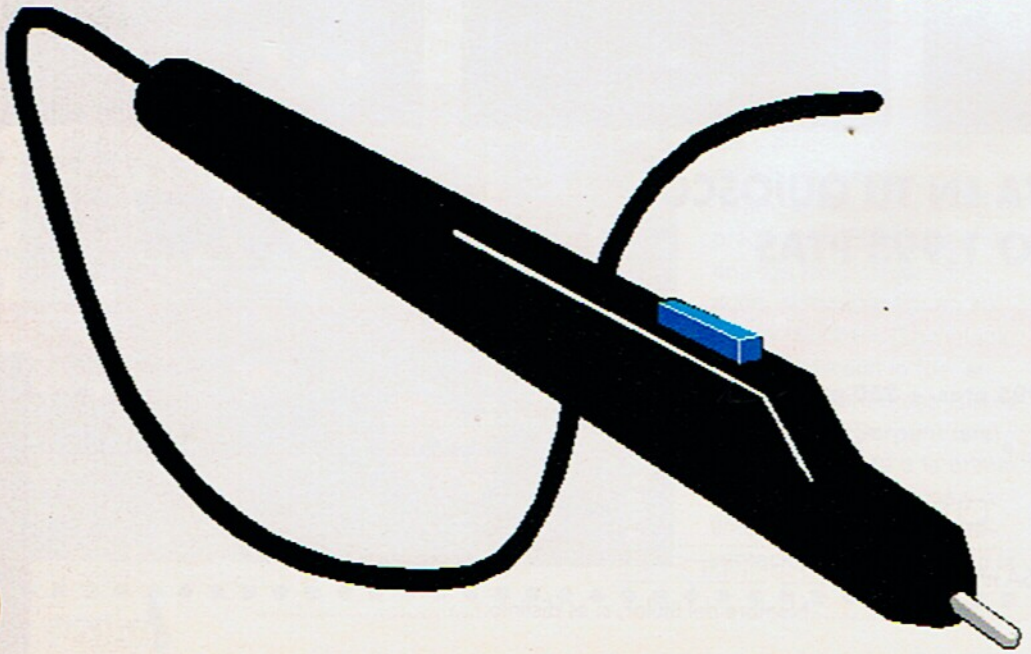
Escribiendo en la pantalla: el lápiz óptico



Efectivamente, en pleno apogeo del Spectrum, apareció este pequeño aparato para uso doméstico (ya utilizado con anterioridad por profesionales de los más distintos campos, especialmente en organismos de defensa e investigación de los Estados Unidos) que permitía utilizar la pantalla del ordenador como si se tratara de una hoja de papel.

Había llegado el lápiz óptico, que por su cualidad de periférico "curiosón" se hizo bastante popular en muy poco tiempo. Sin embargo, casi de la misma forma fugaz desapareció de los círculos comerciales habituales. Fue una fama efímera y un tanto breve, pues no tardó demasiado en caer en desuso; así, hoy se encuentra reducido al ámbito profesional.

En principio, era todo un reto conseguir que fuese posible realizar un dispositivo que tuviese lo que se ha dado en llamar movimiento directo (el del ratón es un apuntador de movimiento relativo: su desplazamiento por una superficie se traduce en movimiento del cursor por la pantalla...). La solución que se encontró a este problema es muy sencilla, pero al mismo tiempo muy ingeniosa.



SU FUNCIONAMIENTO

Es necesario explicar en primer lugar cómo es el funcionamiento del monitor. En éste, las imágenes son generadas punto a punto a través del adaptador de vídeo que posee. De este modo, un haz de electrones (llamado haz de refresco: ya ha sido comentado en anteriores artículos de esta misma sección) atraviesa línea a línea la pantalla de forma que consigue engañar a la perfección al ojo humano.

El lápiz óptico tiene en su interior un diminuto sensor que detecta el momento en que un *pixel* es refrescado. Esto es posible gracias a que, al refrescarse, un *pixel* emite un pequeño y apenas perceptible destello, que es ampliado por una lente que tiene el lápiz óptico y sirve para producir un impulso de corriente. Éste se convierte rápidamente en una señal de retorno que es enviada directamente al controlador de vídeo del ordenador.

Una vez allí, el controlador de vídeo calcula el tiempo que ha transcurrido desde la última vez que se empezaron a trazar las líneas en la parte superior de la pantalla hasta el instante en que recibe la

señal proveniente del lápiz. Con esta información en su poder calcula la situación del lápiz en la pantalla.

Finalmente, los últimos datos se convierten y representan en las coordenadas X e Y. Esta información es la que debe conocer el *driver* controlador.

Además, el lápiz óptico normalmente tiene un botón en su parte superior, el cual es utilizado tanto para seleccionar opciones como para indicar en qué momento se quiere activarlo. Esto último es bastante útil, pues impide que el sensor del lápiz reaccione a otro tipo de luz. El mismo efecto, por lo demás, se puede conseguir sin necesidad de implementar un botón. De esta manera, el lápiz óptico puede tener una punta móvil que activa el dispositivo cuando se ejerce una presión sobre ella.

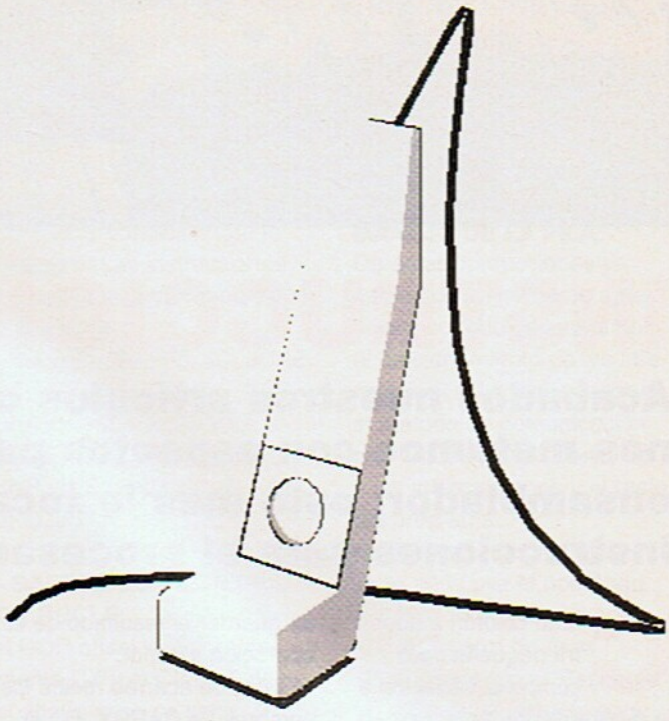
Como ves, el mecanismo de este periférico es muy simple: no necesita monitores especiales ni hardware de última generación. Aunque parezca mentira, esa sencillez es la culpable de la especie de desprecio que hubo por él.

LAS DESVENTAJAS

Las aplicaciones que más tenían más capacidad para aprovechar las posibilidades de este curioso dispositivo eran las que estaban basadas en sistemas de menúes e iconos. Y, más que nada, los programas de dibujo son los que exprimían al máximo todas sus características.

Sin embargo, por supuesto, ni siquiera para estas aplicaciones era todo un hermoso camino de rosas. O más bien, se trataba de un camino lleno de rosas espinosas. Así pues, el lápiz óptico tiene un inconveniente muy grave: su escasa precisión. Este defecto se debe, sobre todo, a que, para que el sensor del dispositivo capte de forma correcta el brillo del haz de refresco, es imprescindible mantener el lápiz de forma totalmente perpendicular a la pantalla.

Cuando no sea necesario más que seleccionar una opción o cerrar una ventana, no se producirán mayores problemas. Claro que si lo que se necesita es desplazar la señal del lápiz a lo largo de la pantalla con el fin de realizar una línea que sea perfecta o por lo menos esté cercana a la perfección, la dificultad se dispara.



La palabra es ergonomía. Hay que añadir *carencia de*. El lápiz óptico no es en absoluto ergonómico. Si te das cuenta, cuando escribimos o dibujamos algo sobre un papel, inclinamos ligeramente el lápiz para lograr una mayor comodidad de la mano. Si hicieses esto con el lápiz óptico, su sensor detectaría el *pixel* de la pantalla hacia el que apuntara la punta, y no el que tú deseas señalar.

Por si fuera poco, a nadie le gusta mantener en alto el brazo durante todo el tiempo requerido para realizar un diseño decente.

SU FUTURO

Esta falta de facilidad de manejo es la principal causante de que estos periféricos hayan desaparecido casi totalmente del mercado y se hayan visto reducidos al terreno profesional.

Así pues, en muy pocos años se sacó punta al lápiz óptico y apareció una nueva generación de lápices.

Se trata de dispositivos que poseen mayor facilidad de manejo y soltura, así como una precisión aceptable. Sin embargo, necesitan hardware especial, bien en forma de sensores de posición situados en la pantalla o bien en forma de sensores de presión colocados en tableros (tabletas digitalizadoras). Por este motivo, su uso ha escapado de las manos de los usuarios aficionados.

S. CABRERA

PARTES DEL LÁPIZ ÓPTICO

1. LENTE. Situada en la punta misma del lápiz, sirve para ampliar el ligero brillo que producen los *pixels* al ser refrescados por el haz de electrones.

2. FOTODETECTOR. Inmediatamente después de la lente se encuentra este dispositivo semiconductor. Su misión es controlar la corriente eléctrica producida por la luz, además de transportarla. Físicamente, el fotodetector es bastante parecido a un diodo al que se le hubiera suprimido la punta.

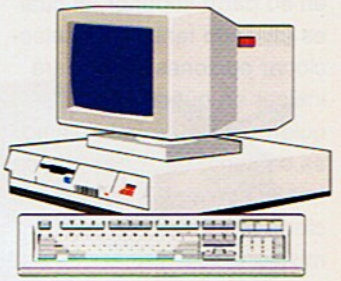
3. INTERRUPTOR. Aunque no es imprescindible, la mayor parte de los lápices ópticos incorporan algún tipo de interruptor. Unas veces se encuentra en su parte superior para ser pulsado por el dedo y otras es introducido en la punta el lápiz, de forma que al ejercer presión sobre la pantalla se encienda el dispositivo.

4. CIRCUITO DE AMPLIFICACIÓN. La corriente recibida por el fotodetector pasa a este circuito, que se encarga de amplificarla para seguidamente mandar un impulso de retorno al *chip* controlador de vídeo del ordenador. Normalmente, este circuito está situado en la parte central del lápiz, pero a veces se encuentra fuera de lo que es la barra.

5. CABLE. Une uno de los extremos del lápiz con el hardware controlador que esté conectado al ordenador. A través de él viaja la señal transmitida por el circuito de amplificación, que al llegar al ordenador se comunica con su correspondiente adaptador de vídeo.

INSTRUCCIONES DE 80x86

Acabados nuestros artículos de introducción, nos metemos con aspectos particulares del ensamblador; este mes le toca el turno a las instrucciones para el procesador 80X86.



Como colofón a nuestra pequeña pero completa iniciación a la programación en ensamblador, vamos a describir una a una las instrucciones más importantes de que dispone el ensamblador del procesador 80x86, así como los operandos que utiliza cada una de las instrucciones. Clasificaremos las instrucciones de este procesador fundamentalmente en 11 grupos claramente diferenciados:

1.- Instrucciones Aritméticas.
2.- Instrucciones Lógicas.
3.- Incrementos y decrementos.
4.- *Shifts* y Rotaciones .
5.- Instrucciones de Transferencias.
6.- Instrucciones de Manipulación de BITS.
7.- Instrucciones de Acceso a puertos.
8.- Instrucciones de Saltos.
9.- Instrucciones de Manejo de Subrutinas.
10.- Instrucciones de Manejo de Pila.
11.- Instrucciones de Control.

¿QUÉ ES EL *FLAG* DE ACARREO?

El *flag* de acarreo pertenece al registro de *flags* y se usa fundamentalmente para operaciones en las que están involucrados operandos de las operaciones de 2 *Bytes*. Es el *flag* que se encarga de guardar el resultado de la operación anterior.

El *flag* de acarreo recibe los nombres de CARRY, FC, o BORROW. Este último caso se utiliza cuando la operación implicada es una resta y no una suma.

INSTRUCCIONES ARITMÉTICAS:

No creo que haga falta decir más. Son lo que todo el mundo imagina: instrucciones de sumas, restas, multiplicaciones, etc. Lo importante es, sin embargo, de dónde cogen los valores que utilizan y dónde dejan posteriormente los resultados.

- SUMAS, RESTAS Y COMPARACIONES: Utilizan el destino como uno de los operadores, el fuente como otro, y colocan el resultado en el destino, por ejemplo:

La instrucción "ADC destino, fuente" lo que hace es DESTINO + FUENTE + FC -> DESTINO.

Además de ADC existen las siguientes instrucciones :

•ADC destino, fuente -> Suma con *carry*
•ADD destino, fuente -> Suma sin *carry*
•SBB destino, fuente -> Resta con *Borrow*
•SUB destino, fuente -> Resta sin *Borrow*
•CMP destino, fuente -> Comparación

- MULTIPLICACIONES: Son dos las operaciones de multiplicacion con las que trabaja el procesador 80x86: la de enteros con signo y la de enteros sin signo. En ambos casos funcionan igual: introducen en AX el resultado de la operación AL * fuente (si se trata de un *Byte*). Si se trata de un *Word* el funcionamiento es el siguente: en DX y AX meten el resultado de AX * FUENTE.

•MUL fuente -> Multiplicación de enteros sin signo
•IMUL fuente -
>Multiplicación de enteros con signo

- DIVISIONES: Al igual que en el caso de la multiplicación, dos son las instrucciones responsables de la división. Se elige una u otra dependiendo de cuál sea el tipo de los enteros con signo o sin signo.

•DIV fuente -> División de enteros sin signo
•IDIV fuente -> División de enteros con signo

INSTRUCCIONES LÓGICAS:

Son AND, OR, XOR y NOT, a la que se le une TEST, sólo usada para comprobar un valor actualizando los *flags*.

•AND destino, fuente ->And Lógico
•OR destino, fuente -> Or Lógico
•XOR destino, fuente -> Or Exclusivo Lógico
•TEST destino, fuente -> And actualizando *flags*
•NOT operando -> Not Lógico

INCREMENTOS Y DECREMENTOS:

En seguida aprenderéis a apreciar estas dos instrucciones: sin ellas se convierte en "engorrosa" una simple operación que decremente un valor dependiendo de lo que suceda. Además, son instrucciones que ocupan pocos ciclos de máquina (es decir, que tardan muy poco en ejecutarse), y esto en programas rápidos se nota mucho.

•INC operando -> Incrementa en una unidad el operando
•DEC operando -> Decrementa en una unidad el operando

SHIFTS Y ROTACIONES:

Estas instrucciones son algo desconocidas para vosotros. Sin embargo, tienen una utilidad muy curiosa. Si recordáis un poco de notaciones en base 2, una multiplicación o una división por 2 se resuelve directamente desplazando hacia la izquierda o hacia la derecha el número binario.

La diferencia entre *shifts* y rotaciones es que, mientras en los *shifts* el valor que sale

por la izquierda o por la derecha se desperdicia, en las rotaciones es realimentado al número binario.

- ROTACIONES: En el registro CL se introducirá el número de *bits* que deban rotar.
•RCR operando, CL -> Rotación hacia la derecha a través de *carry*
•RCL opernado, CL -> Rotación hacia la izquierda a través de *carry*
•ROR operando, CL -> Rotación circular hacia la derecha
•ROL operando, CL -> Rotación circular hacia la derecha

- *SHIFTS*: En el registro CL se introducirá el número de *shifts* que se deban realizar.
•SAR operando, CL -> *Shift* aritmético a la derecha
•SHR operando, CL -> *Shift* lógico a la derecha
•SAL operando, CL -> *Shift* aritmético a la izquierda
•SHL operando, CL -> *Shift* lógico a la izquierda

INSTRUCCIONES DE TRANSFERENCIA:
Con estas instrucciones se pueden manejar valores y leer o cambiar los que sean de memoria.
•MOV destino, fuente -> El fuente pasa al destino
•XCHG destino, fuente -> El fuente pasa al destino y el destino al fuente

INSTRUCCIONES DE MANIPULACIÓN DE *BITS*:
Son instruciones sencillas: operan a nivel de *bit*.
Trabajan sobre el registro de *flags*, poniendo a 0 o a 1 cada uno de sus *bits*.
•CLD ->Pone a cero el *flag* D
•STD ->Activa (pone a uno) el *flag* D
•CLI ->Enmascara las interrupciones
•STI ->Habilita las interrupciones
•CLC -> Pone a cero el *flag* C o *flag* de acarreo
•STC -> Pone a uno el *flag* C

INSTRUCCIONES DE ACCESO A PUERTOS:
Son las instrucciones encargadas de permitir que nuestro ordenador se comunique con el exterior. Sin ellas nada sería posible: ni lecturas desde el teclado o el *joystick*, ni, a un nivel mucho más bajo, lecturas de las mismas unidades de disco.
•N AL, port8 -> Leer el valor del puerto (port8) y ponerlo en AL
•IN AX, port8 -> Leer el valor del puerto (port8) y ponerlo en AL
•IN AL, DX -> Leer el valor del puerto [DX] y ponerlo en AL
•IN AX, DX -> Leer el valor del puerto [DX] y ponerlo en AX
•OUT port8, AL -> Poner en el puerto (port8) el valor AL
OUT port8, AX -> Poner en el puerto (port8) el valor AX
OUT DX, AL -> Poner en el puerto [DX] el valor AL
OUT DX, AX-> Poner en el puerto [DX] el valor AX

INSTRUCCIONES DE SALTOS:
Ya que el ensamblador no se creó como un lenguaje altamente estructurado (aunque actualmente están apareciendo ensambladores que incluyen hasta programación orientada a objetos), tiene que tener instrucciones que nos permitan ir a una zona para seguir ejecutando un programa, o saltar a una zona de código gracias a una condición que se haya producido. También hemos incluido dentro de este tipo de instrucciones a las interrupciones, pues, como ya explicamos en números anteriores, las interrupciones software pueden considerarse como rutinas que tienen determinados parámetros de entrada y de salida.

- SALTOS INCONDICIONALES
•JMP SHORT offset -> Salto corto al *offset*
•JMP offset -> Salto al *offset*
•JMP segmento: offset -> Salto absoluto

- SALTOS CONDICIONALES:
Sólo se produce el salto si se cumple la condición que lo describe. Las instrucciones de saltos incondicionales son numerosas:
JA , JAE, JB, JBE, JC, JCXZ, JE, JG, JGE, JL, JLE, JNA, JNAE, JNB, JNBE, JNG, JNGE, JNL, JNLE, JNO, JNP, JNS, JNZ, JO, JP, JPE, JPO, JS, JZ

- SALTOS CON CONTROL DE BUCLE:
•LOOP offset -> Se decrementa CX y si CX es 0 se continúa si no se salta
•LOOPE offset -> Se decrementa CX si CX<> 0 y se ha producido una igualdad
•LOOPNE offset -> Se decrementa CX si CX <> 0 y no se ha producido una igualdad
•LOOPNZ offset -> Se decrementa CX si CX<>0 y el *flag* de Zero = 0
•LOOPZ offset -> Se decrementa CX si CX <> 0 y el *flag* de Zero = 1

- LLAMADAS A SUBRUTINAS INTRASEGMENTO:
•CALL offset -> Realiza una llamada a una subrutina dentro del segmento en que nos encontremos.

- LLAMADAS A SUBRUTINAS INTERSEGMENTO:
•CALL segmento: offset -> Realiza una llamada a una subrutina que pertenezca de otro segmento.

- RETORNOS DE LAS SUBRUTINAS:
•RET -> Retorna a la instrucción siguiente a aquella en la que realizó la llamada

- INTERRUPCIONES SOFTWARE:
•INT vector -> Interrupción software al vector indicado

- RETORNOS DE INTERRUPCIONES:
•IRET -> Retorno de la rutina de la ultima interrupción llamada

INSTRUCCIONES DE MANEJO DE LA PILA:
De estas instrucciones ya hablamos en números anteriores, cuando describíamos el funcionamiento de las interrupciones. La pila o *stack* es el método de comunicación más útil entre las subrutinas o las interrupciones y el resto del programa.
•PUSH operando -> Almacena en la pila el operando
•PUSHF -> Almacena en la pila el registro de *flags*
•POP operando -> Recupera un valor de la pila y lo pone en el operando
•POPF -> Recupera de la pila el registro de *flags*

INSTRUCCIONES DE CONTROL: Estas instrucciones son fundamentalmente tres. No tienen un uso muy importante en la programación. La mas útil suele ser NOP, aunque se trata de una instrucción que no realiza ninguna operación. Puede servir para ajustar una instrucción a una dirección par de memoria. Ésta, debido al funcionamiento del procesador, se ejecuta así más rápidamente.
NOP -> No realizar ninguna operación
HALT -> Para pasar el procesador al modo HALT
WAIT -> Espera a que termine el coprocesador

J. RODRÍGUEZ



SHARE

Epic Megagames ataca de nuevo con un arcade de pura cepa en el que podrás controlar un helicóptero o un tanque, a tu elección. Si te gustan los arcades, no dudes en buscar este programa shareware en las entrañas de tu BBS preferida.

SEEK AND DESTROY

Posiblemente, si habláramos de Safari como compañía de software, nadie sabría mucho de ellos. Esto es lo que debieron de pensar sus directivos cuando decidieron llegar a un acuerdo para que su distribución la realizara Epic Megagames, una de las más productivas casas de shareware del mercado.

Algunos conoceréis *Traffic Department*, el anterior trabajo de esta empresa, un arcade de naves con buenos gráficos y una acción trepidante. Con este nuevo producto, vuelven a los arcades bélicos. Tu misión es controlar un potente helicóptero de combate, cumpliendo las más diversas misiones; gracias a ellas podrás recorrer múltiples escenarios, como el desierto, uno de los polos, la selva, etc.

Para implementar este desarrollo, los autores han utilizado una perspectiva cenital muy similar a la de juegos ya conocidos por todos como *Jungle Strike*, o *Desert Strike*. Los gráficos del programa son bastante buenos, con un gran detalle tanto en las construcciones como en las naves. Sin embargo, los fondos son un tanto sosos.

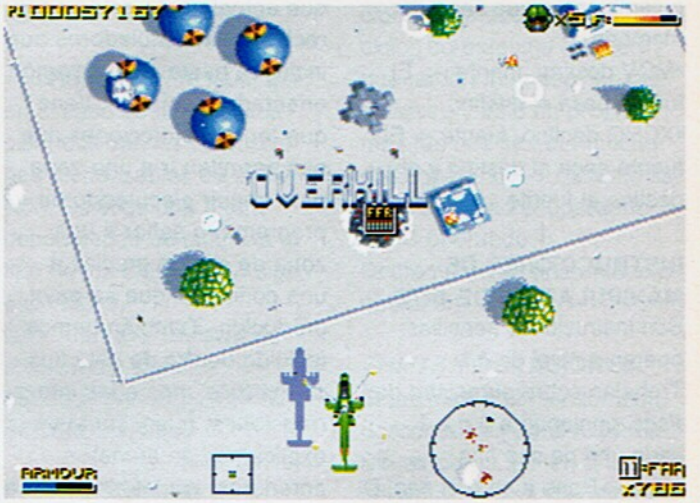
El *scroll* multidireccional de pantalla es excelente. Rápido y suave, permite un sencillo control de la nave, sin problemas de desfases o brusquedades en los giros. Existe una gran variedad de enemigos, tanto en edificaciones y objetos fijos, como lanzadores de misiles o baterías, como en objetos móviles: tanques de varios tipos, helicópteros, misiles, y un largo etcétera.

El aspecto sonoro es posiblemente el punto más flojo de este producto. Posee voces digitalizadas en momentos puntuales, y unas melodías no muy variadas y prácticamente exentas de cualquier cosa parecida a la calidad. Pese a todo, el sonido tampoco es un factor fundamental en un arcade de estas características; lo más importante es su capacidad de atrapar al jugador. Se encuentra desde hace unos días a la disposición de los usuarios en múltiples servidores de ftp anónimos en Internet, y en la página web de Epic Megagames:

www.epicmegagames.com

A. J. Novillo











HARDWARE

El dispositivo estrella de este mes no es un *joystick* o un *pad*, como en los dos últimos números, sino unos auriculares muy útiles para los usuarios que estén cansados de la molesta omnipresencia de los pequeños altavoces tradicionales.

COMMAND PAD

Command Pad es otro de los componentes de la gran familia QuickShot. Se trata de un *pad* de lo más normal: no posee ninguna característica que lo haga sobresalir de la gran masa. Tiene cuatro botones de disparo normales y dos de turbo disparo.



El control de dirección es digital y dispone de centrado automático. Lo más destacado de **Command Pad** es, sin duda, su control de dirección y su cable de más de dos metros de largo. Como ves, no habla muy bien de un periférico de este tipo el que lo mejor de él sea la longitud de su cable... Sin embargo, también es verdad que el ochenta por ciento de los *pad* que salen al mercado ni siquiera posee esa cualidad espacial.

FICHA:
Nombre: Command Pad
Fabricante: Quick Shot
Distribuidor: ?
Precio: Consultar
Valoración: 70%

VICTOR PC-400

El *joystick* que aquí os presentamos es el hermano gemelo del modelo FireFox PC-800, de la marca Competition Pro. Ambos tienen en común una base amplia, de poco peso y sin métodos de fijación que incorpora control de potencia, dos botones de disparo y controles de calibrado.

Lo único que cambia es la empuñadura del periférico, la cual puede ser sustituida fácilmente por otra del mismo fabricante. El modelo **Victor PC-400** viene con una empuñadura sencilla y de diseño poco ergonómico. Incluye una pequeña base para descansar la mano, un gatillo y un botón de disparo en la parte superior. Además, con el *joystick* te entregan un software de calibración para MS-DOS.



FICHA:
Nombre: Victor PC-400
Fabricante: C. PRO
Distribuidor: Arcadia
Precio: Consultar
Valoración: 75%

SCREENBEAT

Si estás harto de tener tu pareja de altavoces estorbando encima de la mesa y de no saber dónde poner tu micrófono, el periférico **ScreenBeat** de Logic 3 puede ser la solución que estabas buscando. Se trata de un dispositivo formado por un conjunto de auriculares y micrófono en una sola pieza, muy parecido a los que se utilizan en los servicios de asistencia técnica telefónica. Dispone de dos conectores tipo *jack* estéreo unidos en un mismo cable de conexión a la tarjeta de sonido. El primero de ellos es de color rojo y se conecta en la toma de micrófono, mientras que el segundo es de color negro y se acopla en la salida de audio. Los auriculares son muy cómodos gracias sobre todo a su reducido peso y a su fácil adaptación a la cabeza del usuario. El micrófono de **ScreenBeat** es móvil y está unido a los auriculares mediante una varilla deformable que ayuda a colocar de la forma más adecuada el receptor. **ScreenBeat** te deja las manos libres para utilizar otros dispositivos como el *joystick*, el teclado y la palanca de gases con la mayor comodidad. Se trata de un periférico bien pensado y muy bien realizado.



El único punto negativo es la pequeña longitud del cable de conexión. En la mayoría de los casos, si es posible, será necesario ampliarlo mediante un alargador.

Si pensabas comprarte unos cascos de este tipo, esta es una oportunidad muy buena.

FICHA:
Nombre: ScreenBeat
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: Consultar
Valoración: 80%

F. DE LA VILLA

HIT PARADE

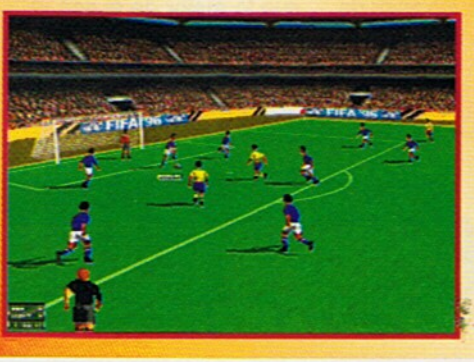
Los juegos de plataformas están tomando un importante auge gracias a títulos tan excepcionales como Jazz Jackrabbit, Jungle Book, Pitfall, o Rayman. Este último programa ha sido seleccionado por vosotros como el juego estelar del mes.

Rayman 1



Rayman es todo un campeón en su género, tal y como lo demuestra el apoyo recibido por la mayor parte de nuestros lectores.

Fifa Soccer '96 2



Fifa no tiene rival. Se mantiene en el número 2 de la lista tras varios meses de éxito, y así seguirá si vosotros lo deseáis. Todo un golazo.

Need for Speed 3



Hasta que Electronic Arts saque más circuitos para The Need for Speed, seguiremos disfrutando con sus excepcionales recorridos.

The Dig 4



La última aventura de LucasArts sube mes a mes. Todavía le faltan tres puestos, pero quién sabe si alcanzará la meta tan ansiada.

C & C 5



Entre estrategas anda el juego. Con Command & Conquer disfrutarás como el mayor de los generales. Ideal para émulos de Napoleón.

Dest. Derby 6



Choques, golpes, trastazos... de todo encontrarás en un juego donde chocarse es lo más importante. Prepárate para esta competición.

SSFII Turbo 7



Todavía estamos esperando un juego de lucha que supere a SSFII Turbo. Seguramente será *SSFIIIII Turbo Royal Champion Tournament.*

Doom I y II 8



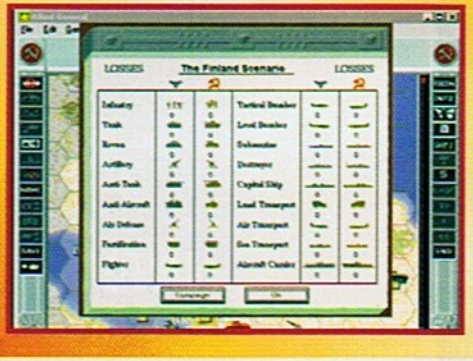
Doom aguanta y aguanta el tirón a pesar de su edad. Imaginamos que Duke Nukem 3D en su versión comercial lo hundirá...

Screamer 9



Gráficos Super VGA para un juego excepcional de los chicos italianos de Graffiti, que también corre bajo VGA. Un juego un tanto acelerado.

Allied General 10



La estrategia de Panzer General II entra en nuestra lista desde su último puesto. De vosotros depende que suba o que salga de ella.

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL

Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. The Dig
2. Simon the Sorcerer II
3. NBA Live '96
4. Fifa Soccer '96
5. Cæsar II
6. Rebel Assault II
7. Ascendancy
8. EF 2000
9. Wing Commander IV
10. Top Gun

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 10

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Diez de nuestra revista:

- **RICARDO FRAILE MARTÍNEZ (MADRID)**
- **VICENTE M. TORREGROSA ALEDO (ALICANTE)**
- **Mª ASUN ORDÁS ALVAREZ (Villibañe, LEÓN)**
- **JOSE A. AGUILA (L'Hospitalet, BARCELONA)**
- **ÓSCAR ANTUÑANO VAQUERO (Getxo, VIZCAYA)**

VOTA EN NUESTRO HIT PARADE

Si quieres participar en la elaboración de nuestro Hit Parade, mándanos una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

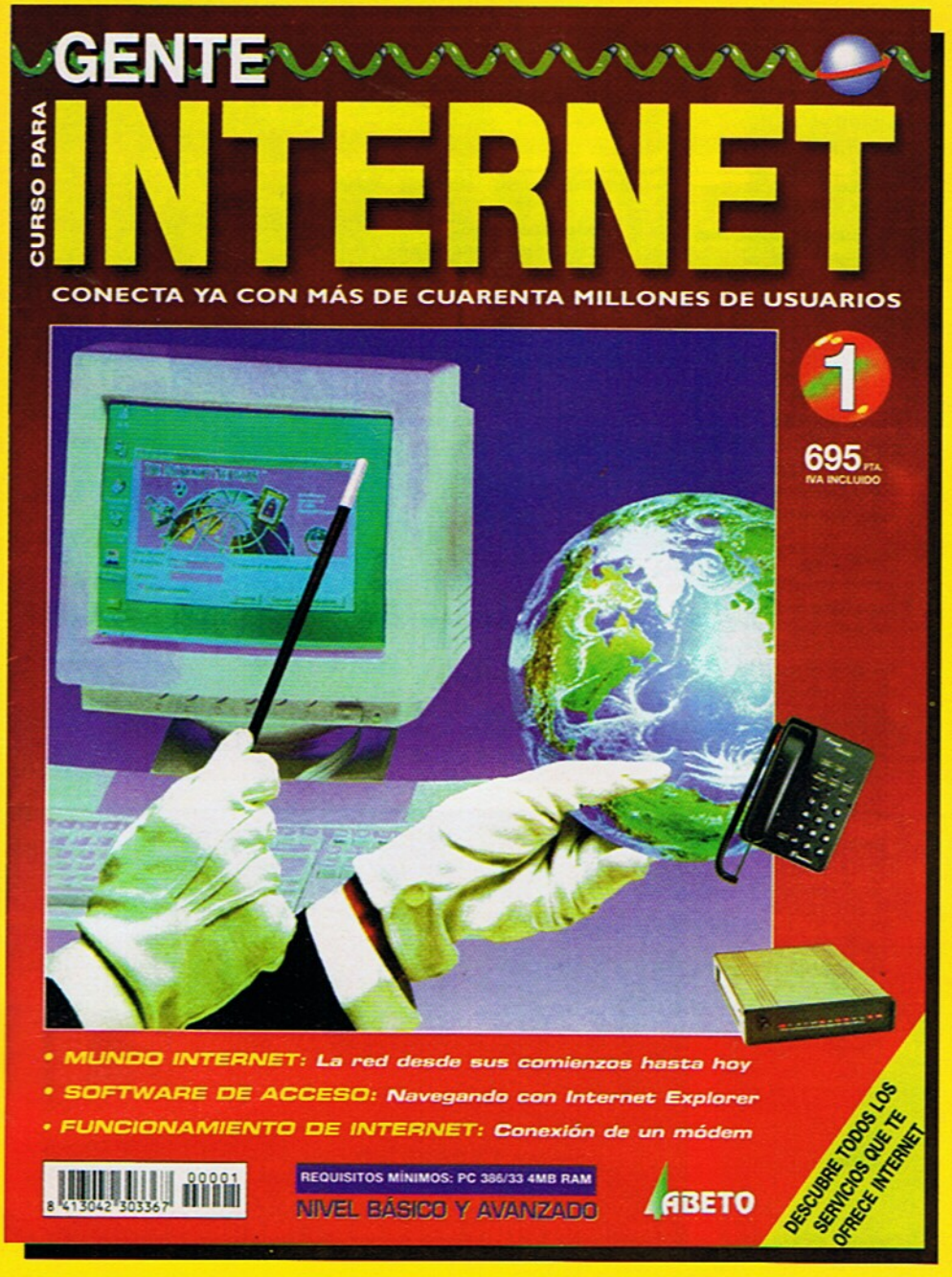
GENTE

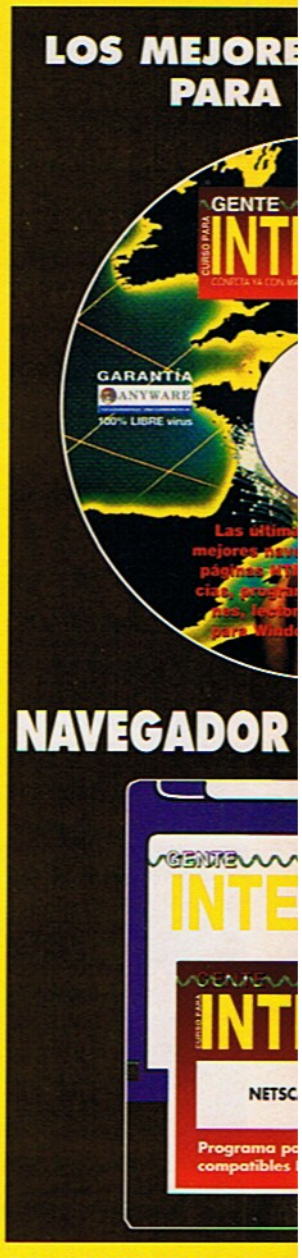
CURSO PARA

INTERNE

15 DÍAS DE CONEXIÓN GRATU

IR DE COMPRAS, BUSCAR INFORMACIÓN, VIAJAR, JUGAR, ESTUDIAR, TODO A TRAVÉS





EN INTERNET SE PUE
TIPO DE INFORMACIÓN.

T

ITA

E INTERNET

PROGRAMAS
TERNET



ARA INTERNET

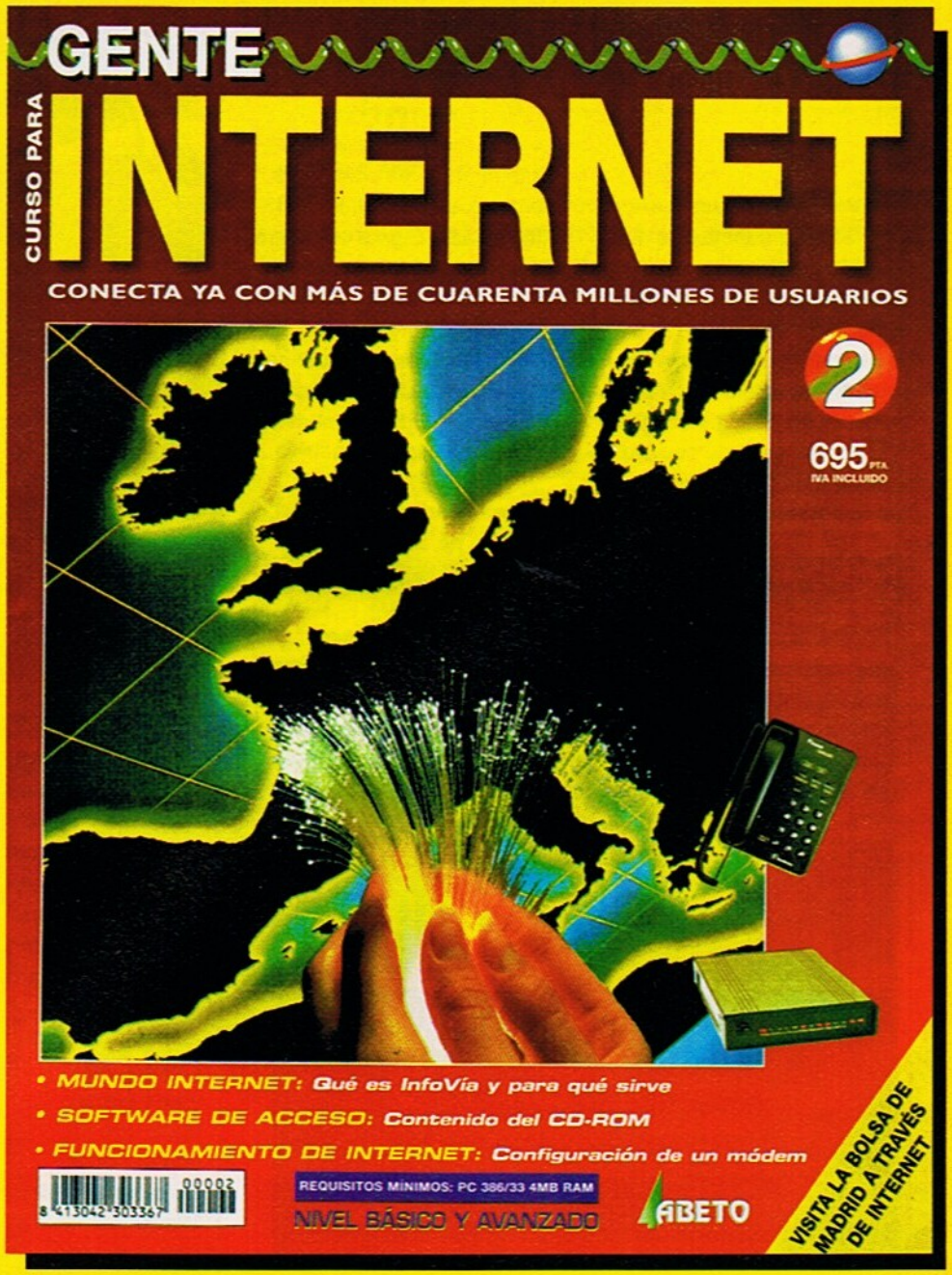


CONSEGUIR CUALQUIER
DESCUBRE CÓMO!

¿CÓMO
CONSEGUIR
GENTE
CURSO PARA
INTERNET?

RESERVA EL FASCÍCULO CADA
SEMANA EN TU QUIOSCO
O MEJOR AÚN
SUSCRÍBETE

OFERTA DE LANZAMIENTO:
FASCÍCULOS nº1, nº2
CD-ROM Y DISQUETE
POR SÓLO
695 Pta.





MEGAMAN-X

Un buen juego de plataformas también requiere una buena solución. Necesitarás mucha ayuda para sobrevivir a los peligros que encontrarás en las fases de este juego de Capcom, basado en la primera entrega de Super Nintendo.

Aunque no existe un orden preestablecido para superar las distintas fases del juego, el siguiente puede ayudarte a disponer de las mejores armas para cada caso. Tras superar la primera fase (que en cualquier caso es obligatoria), podrás elegir tu camino, aunque todo dependerá de las armas que lleves.

Tras pasar a los ocho jefes intermedios que hay, te enfrentarás a Sigma en cuatro diferentes niveles. Aunque puedes salvar la partida en el momento que creas oportuno, en Sigma, sin embargo, si no acabas la partida y grabas, deberás comenzar de nuevo desde el principio.

A. J. Novillo

PRIMERA FASE

No tiene pérdida. Tienes que dirigirte de forma continua y decidida hacia la derecha, saltando de plataforma en plataforma. Además, debes estar muy atento a la ayuda en forma de energía que se encuentra en la parte inferior de dos columnas. Cuando aparezca el final de esta fase, no te rompas la cabeza: deberás deshacerte de dos o tres coches y después dejarte matar por el *robot* enemigo.

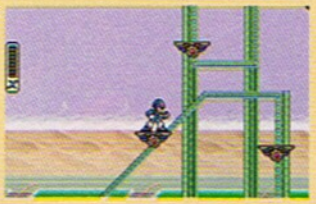






STORM EAGLEED

Puedes encontrar un corazón en lo alto del edificio nada más empezar el nivel. Para alcanzarlo debes tomar un salto acelerado desde los ascensores cercanos. Destroza todas las cápsulas que encuentres marcadas por DA. Esconden objetos extra. Tu sistema de aceleración es útil para evitar los ataques del águila. Cuando pare de atacarte, aprovecha para disparar lo más rápido posible. *Chamaleon sting* y *homing missiles* serán de ayuda para siguientes envites.





ICY PENGUIN

Es un buen nivel para empezar. Puedes eliminar a todos los enemigos con *X-Buster*. Para obtener el corazón (aumenta la barra de energía), deberás volver con *Fire Wave* y, en la zona posterior a las abejas, dar un salto acelerado. Si destruyes los edificios con *Fire Wave*, aparecerá el corazón.

Para superar al enemigo de fin de fase, mantente en la pared mientras tienes *X-Buster* al máximo, y dispárale cuando salte al centro del nivel para cambiar las condiciones ambientales. Cuando vuelvas a encontrarte con él posteriormente, usa *Fire Wave*: los odia a muerte.





RECUADRO *SUB-TANKS*

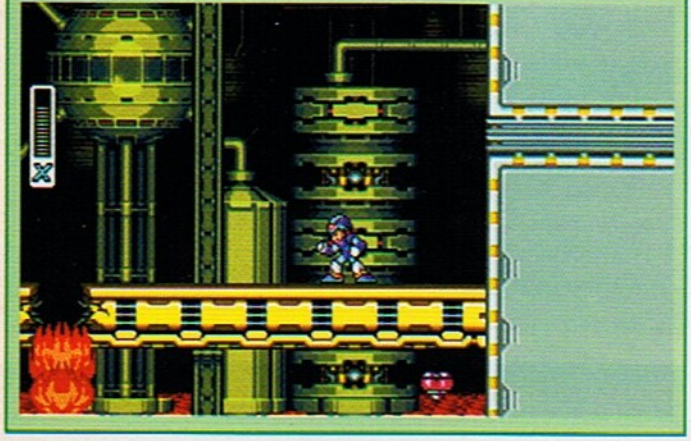
Los subtanques son pequeños depósitos de energía en los que irás acumulando la energía que vayan dejando caer tus enemigos cuando los elimines. Procura no despreciar nunca esa energía, pues es necesaria.

Te harás con el primero de estos tanques dentro del nivel del armadillo. Cuando veas la primera máquina minera, salta de nuevo hacia la pared y deja que pase por debajo tuyo. En la caverna de la cual salió la máquina, se encuentra el subtanque que puedes encontrar en tu camino.

El siguiente aparecerá en el interior del nivel *Burnin' Noumander*. Cuando alcances a los peligrosos lanzadores de picos, tienes que subir hasta el nivel más alto y luego saltar hacia la izquierda. Verás unos bloques que debes destruir con el casco. Tras ellos, podrás encontrar el segundo subtanque.

El tercero de ellos lo verás en el nivel del águila, dentro de la gran torre de control de cristal. Debes utilizar las plataformas móviles que están a la derecha de la torre para poder alcanzarla.

El último subtanque del programa lo obtendrás en el nivel del mandril. Haz el siguiente recorrido: sube la primera escalera y luego baja la segunda. A continuación, corre hasta el final del pasillo. Ya tienes el subtanque a la vista, ahora atrápalo con *Boomerang Cutter*.



RECUADRO DE CONSEJOS

- No tengas miedo de usar tus armas especiales. Se pueden ir recargardo con cápsulas que dejan caer algunos enemigos al morir, y se recargan completamente cuando finalices cada uno de los niveles.

- Para cargar las armas en rojo más rápido, carga *X-Buster* y luego cambia de arma a la que más desees.

- No existe límite de tiempo, luego piensa con tranquilidad cómo eliminar a los enemigos.

- Se pueden conseguir saltos acelerados pulsando el botón de carrera y saltando a la vez. Te permitirá alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.

RECUADRO DE ARMAMENTO

Las diferentes armas que irás consiguiendo durante el desarrollo del programa son:

X-BUSTER

Es la que posees al principio. Será la que más utilices, pues no tiene límite de munición. Te servirá para pasar por la mayoría de situaciones complicadas. Cargándola a nivel rojo, cuando consigas la cápsula necesaria, da lugar a un haz de fuego láser y crea un escudo temporal para ti.

SHOTGUN ICE

Su mayor utilidad se encuentra en que congela al enemigo durante un rato, lo que te permitirá disparar sin peligro a que te respondan. Rebota en las paredes si no aciertas a tu enemigo. Si se carga a nivel rojo, origina una plataforma de hielo sobre la que se puede subir X.

ELECTRIC SPARK

Lenta pero poderosa, útil especialmente en enemigos que no se muevan o que lo hagan de forma muy lenta. Cargada en rojo, dispara dos bolas de electricidad, una hacia la izquierda y otra hacia la derecha.

ROLLING SHIELD

Un poco lento para los momentos de angustia, pero potente. Cargado en rojo da lugar a un escudo que dura bastante tiempo y permitirá a X matar a los enemigos sólo con tocarlos. Ideal para trepar paredes.

HOMING MISSILE

Excelente para matar a los enemigos más difíciles de atrapar, aunque tarda un poco en alcanzar sus objetivos. Si lo cargas en rojo, puedes lanzar una miriada de misiles contra los enemigos.

BOOMERANG CUTTER

Sin duda, el arma más poderosa, pues permite alcanzar lo mismo enemigos arriba que abajo. Puede coger objetos a los que X no alcanza. Cargado en rojo, es capaz de producir una masacre a lo largo de toda la pantalla.

CHAMALEON STING

Un arma muy buena para eliminar enemigos voladores y torretas que estén situadas en el techo. Cargado en rojo da inmunidad temporal a X.

STORM TORNADO

Otra de las armas fundamentales para llegar a buen puerto. Cargada en rojo produce un huracán vertical del tamaño de la pantalla, que arrasa todo lo que encuentra a su paso.

FIRE WAVE

Debido a su corto alcance, sólo te servirá cuando te encuentres en situaciones muy especiales. De todos modos, cargada en rojo hasta tiene su gracia.

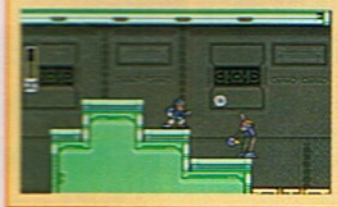


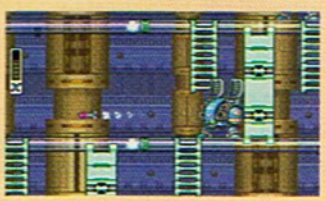
SPARK MANDRILLER

Puedes evitar tanto los misiles como las descargas, pero es más fácil eliminarlas con el tornado. Después de la segunda sección oscura, antes de bajar la escalera, asciende la pared a mano derecha y verás otro corazón.

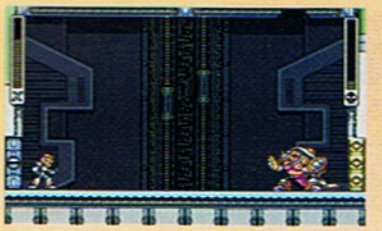
Para eliminar al enemigo intermedio, escala la pared y dispárale cuando esté en el techo. Intenta evitar las burbujas, pero si te cojen elimínalas disparando rápidamente.

Con el mandril, utiliza *X-Buster* cargado o bien *Ice Shotgun*, pero permanece cerca de la pared, preparado para saltar en cuando se acerque. Debes arrastrarte bajo él cuando esté tocando la pared.





ARMOUR ARMAGE



En este nivel podrás consequir gran cantidad de vidas extras. Para ello, nada más comenzar, en lugar de seguir en la vagoneta, bájate. Verás entre los murciélagos uno con un cabezón enorme. Muchas veces, al matarle, te dará vidas extras. Cuando caigas al segundo hoyo, dispara lo más rápido que puedas para intentar eliminar la máquina excavadora, y podrás coger el corazón. De lo contrario, tendrás que hacer uso de *Boomerang Cutter*.

Para eliminar al enemigo final, es esencial, yo diría que imprescindible, disponer de *Electric Spark*, que utilizarás para destruir el escudo del armadillo. Después, cualquier arma es buena para acabar con él.

LOUNCHER OCTOPULD



El primer submarino no debe ser dificil de pasar. Sin embargo, el segundo es problemático, pues puedes caer sobre los pinchos.

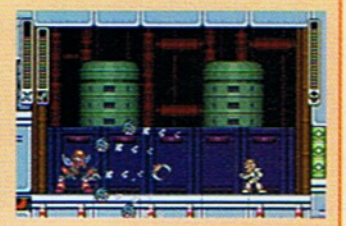
En medio del nivel, aparecen dos serpientes, una en la arena y otra cuidando del corazón. Ambas siguen fáciles patrones de ataque. Sólo debes esperar a que salgan a la superficie para dispararlas.

Si quieres alcanzar el corazón, sube por la corriente de la tercera turbina y alcanza el barco ballenero. Quédate a la izquierda y dispara hasta que se hunda el barco. Sigue a la derecha después y destruye a la serpiente. Ya puedes coger el corazón.

Para finalizar el nivel, debes utilizar el escudo: parará todos los misiles del enemigo y lo destruirá fácilmente.

BOOMER KUWANGER





Para poder eliminar a los caballeros, tienes tres posibilidades: utilizar el *Shotgun Ice* o bien cargar en rojo *Rolling Shield* o *Chamaleon Sting*. Una vez te encuentres fuera de la torre, tienes que moverte con mucho cuidado por las superficies deslizantes.

Para superar el final de esta fase, te verás obligado a trepar a la pared y disparar misiles. No debes preocuparte si te alcanza con *boomerang*, aunque siempre es mejor que procures evitarlos. Tus misiles son mucho más dañinos.

STING CHAMELEON

Este nivel es realmente simple de pasar. Casi todos los enemigos caen con uno o dos disparos de *X-Buster*. Puedes coger un corazón una vez hayas terminado todos los demás niveles. Verás que el bosque se encuentra inundado. Ve a la sección en la que está la entrada a la cueva, donde caen las piedras, y bucea. Rompe los bloques y realiza un salto acelerado para alcanzar el corazón. Sal del nivel con tu unidad de escape.

Para conseguir eliminar al camaleón, utiliza *Boomerang Cutter*, aunque *X-Buster* puede serte también de gran utilidad. Cuando te lance sus poderosos aguijones, muévete hasta el otro extremo de la habitación.

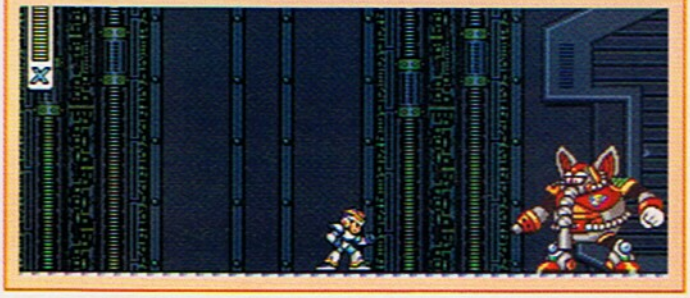




BURNIN´ NOUMANDER

Tu primera prioridad es coger *X-Buster power-up* si no lo has hecho antes. Baja hasta abajo y avanza hacia la derecha por debajo de los mineros hasta que alcances el último de los corazones. Cógelo usando *Boomerang Cutter*.

Si utilizas *Storm Tornado* para eliminar al enemigo final, superarás con facilidad el nivel. Trepa a la pared y sube a la esquina con *X-Buster* cargado a rojo. Cuando tengas el bicho debajo, cambia a *Tornado* y machácale.



RECUADRO DE *POWER-UPS*



A lo largo del juego, puedes recoger diversas cápsulas que aumentarán las capacidades de X.

SISTEMA DE ACELERADO

Se encuentra en el nivel del pingüino, al empezar. No tiene pérdida.

EL CASCO

En el nivel del águila. Aproximadamente a la mitad del nivel, tras trepar una torre de barras, déjate caer al otro lado. En la parte inferior verás unas cápsulas marcadas como DA. Dispara a estas cápsulas: al otro lado podrás ver la cápsula del casco.

X-BUSTER POWER UP

Nivel *Burnin' Noumander*. Para conseguir esta cápsula debes tener el sistema acelerador y el casco. Justo antes de alcanzar a los mineros, mira hacia arriba y verás unos bloques. Da un salto acelerado para alcanzar los bloques, y posteriormente salta hacia arriba, con lo que los romperás con el casco.

ARMADURA

Dentro del nivel del camaleón. En el lugar por el que entras a la cueva el la que caen rocas, da un salto acelerado hacia la pared y trepa por ella. Te enfrentarás con un *robot* cuyo punto débil es un ojo rojo. Arrástrate por debajo de él cuando salte hacia ti y descarga con toda la fuerza de que seas capaz sobre su cabeza.

SIGMA 1



Al principio debes eliminar unas tortugas que lanzan bombas. Utiliza el tornado: es lo más efectivo. Para ascender las plataformas, lleva *Shield* cargado en rojo.

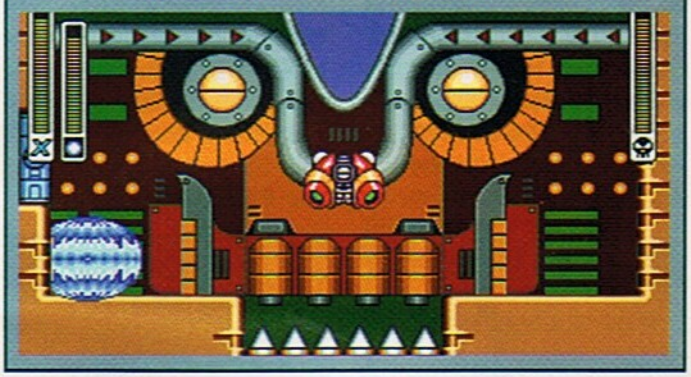
Para el enemigo semi-final, usa *Tornado* en rojo cuando salte hacia ti. Tras él, aparecerán unos caballeros. Usa *X-Baster* cargados con ellos, y *Shield* en rojo para trepar por las paredes. Después aparecerá *Boomer Kuwanger*. Ya sabes cómo encargarte de él.



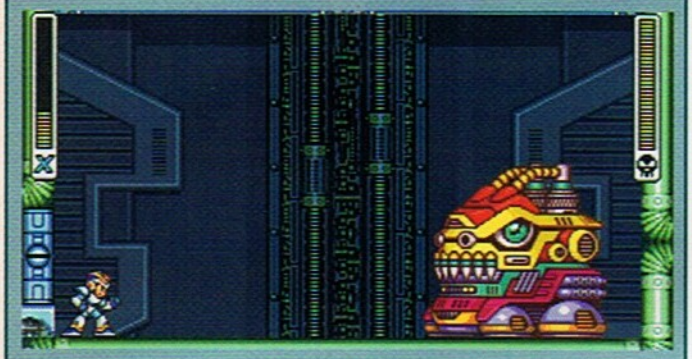
La araña sólo es vulnerable cuando llega hasta abajo y aparece un ojo rojo en su vientre. Usa *X-Buster* cargados y anticípate a disparar cuando vaya a tocar el suelo.

SIGMA 2

Debes volver a luchar con *Icy Penguino* y *Storm Eagleed* en este nivel. No creo que tengas mayores problemas. Para eliminar la cara del final, debes disparar con cualquier arma (los misiles dan excelentes buenos resultados) a los ojos. Al cerrarse las paredes, tienes que disparar a la nariz cuando se acerque a ti mientras te deslizas por una de las paredes.



SIGMA 3



Debe enfrentarte con Armour Armage, Sting Chameleon, Spark Mandriller, Launcher Octopuld y Burnin' Noumander. Ya sabes hacerlo.

Para eliminar al enemigo final, usarás X-Buster cargados. Cuando lance sus ataques, treparás a la esquina superior izquierda y tendrás que esperar a que se tranquilice.

NIVEL FINAL



El perro de sigma. Utiliza *X-Buster* cuando él salte de una pared a otra y ten cuidado de que no te alcance en alguno de sus ágiles saltos.

Sigma: Usa *X-Buster* cargado. Sube a la esquina superior izquierda. Él irá saltando el zig-zag de una pared a otra. Cuando haga el segundo salto hacia ti, deslízate y dispara. Ten paciencia y repitelo hasta el final.

Sigma con traje: Las únicas armas efectivas son *Rolling Shield* y *X-Buster*. Sube a la parte superior izquierda de la pantalla. Aprovecha el primer arma todo lo que puedas y luego dispara *X-Buster* sin parar. Es conveniente llegar con una buena reserva de energía, por si las moscas...



POLICE QUEST SWAT

Las difíciles misiones que te encomendarán en este programa requieren grandes dosis de reflejos, una mente despejada y... un pequeño manual como el de estas páginas que te informe de lo que debes hacer.

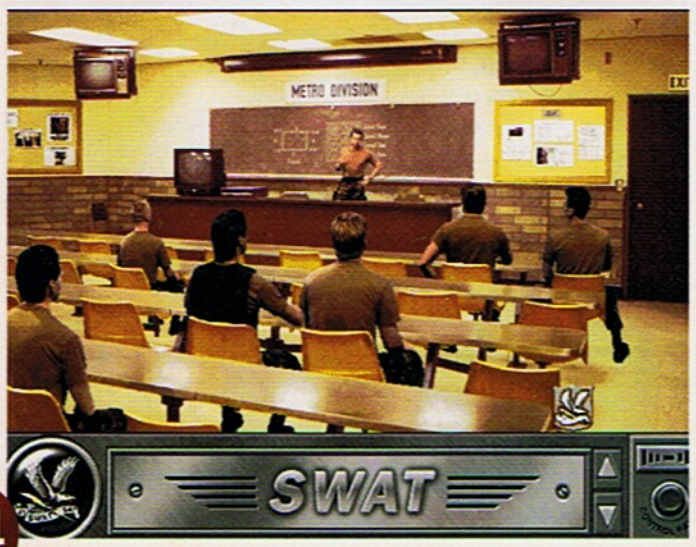
Antes de salir de clase, lee en la pizarra los temas sobre el entrenamiento y observa las entrevistas con los miembros de SWAT por medio de las pantallas de televisión. Después de esto, saldrás de la clase y te dirigirás a la academia de policía. Una vez allí, tienes que seleccionar las armas que necesitarás y, tras pulsar sobre el símbolo de SWAT, elegir el campo de tiro de armas pequeñas.

Ya en el campo de tiro, sólo hay que seguir todas las órdenes del instructor y disparar después del toque de silbato. Cuando alcances cierto nivel, serás llamado para una u otra misión; mientras tanto tienes la posibilidad de acceder a otros dos tipos de entrenamiento distintos, el de combate y el de tirador.

El entrenamiento de combate se realiza con el Colt 45 y está compuesto por tres pruebas. En Dozier Drill hay que disparar a los blancos hasta que caigan. El mejor método es disparar a la cabeza; con un poco de práctica se puede realizar dentro del tiempo fijado y con sólo cinco disparos. En President Drill hay tres blancos. Empezando por la derecha hay que disparar al primer blanco una vez, al segundo otra, al tercero dos veces y repetir la secuencia. La práctica hará que puedas superar la prueba antes de que se cumpla el tiempo establecido. La última prueba es la de combate, que dura veinte segundos y consiste en acertar a los blancos a medida que aparecen. El único objetivo es acertar el mayor número de blancos posible.







Para poder acceder al entrenamiento de tirador hay que superar al menos una prueba de armas pequeñas. Lo primero que debes hacer es calibrar la mira telescópica. Para hacerlo, espera a que termine la explicación de Saunders sobre el ajuste; cuando haya acabado, centra la mira en el blanco y dispara. Saunders irá diciéndote los ajustes que debes realizar; sigue sus instrucciones hasta que consigas acertar en el blanco.

Si tienes la pretensión de clasificarte como tirador, vuelve a Metro después de haber superado dos pruebas y Pacmeyer te preguntará si quieres hacer el examen. Contesta que sí y vuelve al campo de tiro; si suspendes el examen tendrás que completar otras dos pruebas antes de repetirlo.





LA CASA DE LUCY LONG

Nada más llegar, Pacmeyer te dirá que hables con los vecinos. Charla con el hombre del rastrillo y con los policías que están con él hasta que empiecen a repetirse. Ahora ve a la furgoneta SWAT y dirígete a los miembros del equipo. Cuando pase un rato comenzará el *briefing*. Rooker te dirá el equipo al que has sido asignado y el arma y la munición que debes utilizar. Pregunta a Rooker y Pacmeyer para obtener más información sobre tu misión.

Si te han asignado al grupo trasero selecciona tu MP-5 en automático. Cuando te digan que te muevas, selecciona SLICE PIE, y deslízala hacia la derecha para dirigirte hacia la casa. Una vez que el otro equipo haya entrado en ella, debes tomar posiciones en la parte de atrás. Busca a la sospechosa utilizando el espejo en la parte izquierda de la casa. Si no ves a nadie, pulsa la flecha hacia la izquierda y luego hacia arriba. Te encontrarás con una puerta cerrada; utiliza la radio y pide RAM ONE TWO. Dos compañeros te abrirán la puerta; debes repetir la forma de moverte otra vez y podrás ver a Lucy escondida tras una planta. Utiliza la seña de sospechoso con tus compañeros. Si alguno te pregunta, usa la radio para comunicar







que está desarmada. A continuación, aproxímate hasta ella, pulsa encima de ella y se rendirá sin causarte mayores problemas.

Si en la primera esquina ves a Lucy armada avisa a tu equipo y cubre a Wixell mientras se acerca a la casa. Si Lucy intenta disparar, hazlo antes que ella. La misión acabará entonces y, lamentablemente, serás suspendido hasta que se investigue el tiroteo; la investigación determinará que fue un tiroteo legal. Si hubieses visto a Lucy desarmada también hubieras tenido que cubrir a Wixell, pero habrías ahorrado munición.



Todo lo anterior sirve para el equipo trasero. Si te asignan al equipo que entra en la casa debes usar SLICE PIE en la puerta de la casa. En el interior sigue las órdenes de Pacmeyer de cubrir a Carmichael y sigue al equipo hasta la cocina. Cuando te ordenen que cubras a Carmichael debes señalarle y luego salir de la cocina.

En el dormitorio cubre la puerta hasta que te digan que entres. Dirígete hacia el baño; Lucy está escondida tras la cortina. Cuando te vea saldrá, pero no dispares: va desarmada. Después de detenerla acabará el escenario.



EL ALMACÉN

Cuando llegues, Rooker te informará del "estado de la cuestión". Luego te dejará que interrogues a la dueña del almacén; pregúntale hasta que se vaya a contestar a la llamada telefónica. Vuelve hacia la furgoneta SWAT e informa a Rooker y Pacmeyer sobre tus averiguaciones. En el *briefing* Rooker preguntará si alguien tiene algo que decir. Cuéntale todo lo que has logrado saber sobre el almacén.

Si tu puesto está en el equipo de retaguardia, tendrás que esperar a que entren todos. Luego, utiliza SLICE PIE para dirigirte hacia la izquierda de la puerta. Cuando Pacmeyer te haga una seña, avanza, y vuelve a hacerlo a continuación, cuando el equipo entre en la otra habitación. Al registrarlo todo, te darán órdenes de avanzar y cubrir.







En la siguiente habitación debes cubrir con cuidado al equipo según se desplaza hacia la derecha. Cuando aparezca el sospechoso con el rehén, apunta y dispara antes de que mate al rehén.

En cambio, si te han asignado un puesto dentro del primer equipo, después de entrar en la casa gira a la derecha y observa cómo registran, y, cuando te pidan que los cubras, gira hacia la izquierda . En el momento en que explote la bomba, desliza la tarta hacia la derecha en el interior de la habitación azul. Avanza cuando te lo ordenen, y después de que explote la bomba sigue a Denton y Carmichael escaleras abajo. Ahora ve haca adelante sólo cuando te lo mande Pacmeyer. Luego te dirán que te introduzcas en la oficina junto con tu compañero Wixell. Después del fogonazo, dirígete hacia la izquierda, pero ten mucho cuidado: no dispares al hombre que ves, pues se trata del rehén. El sospechoso saltará desde lo alto de unas cajas; debes apuntarle con tu M-16 hasta que se dé por vencido.



EMPRESAS EASTMAN COMO LÍDER

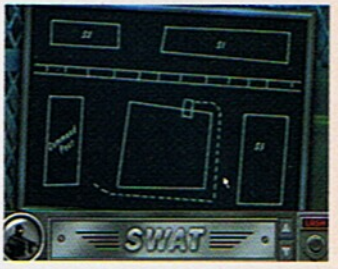
Entrevista a la gente después de hablar con Rooker. Coco y Andy te darán toda la información que necesitas conocer sobre la fábrica. En el *briefing*, explica lo que has averiguado; cuando Rooker te pregunte la táctica que se debe seguir, no lo dudes un momento y elige entrada silenciosa por el lado uno con tiradores en la esquina uno cuatro. Cualquier otra combinación que realices se convertirá en una tragedia segura.

Antes de introducirte en el interior del edificio, debes cargar convenientemente el arma. Luego transmite OPEN DOOR y, una vez hayan comprobado que está cerrada, utiliza BREACH DOOR. En el momento en que todos los componentes del equipo encuentren preparados, transmite la orden INITIATE. Cuando la puerta esté abierta, ordena a Carmichael que utilice el espejo. Cuando te hayan asegurado



que la entrada se encuentra totalmente despejada, debes ordenar ENTRY TEAM A RIGHT y ENTRY TEAM B LEFT. A continuación dile a cada equipo que se mueva y entrarás en el edificio.

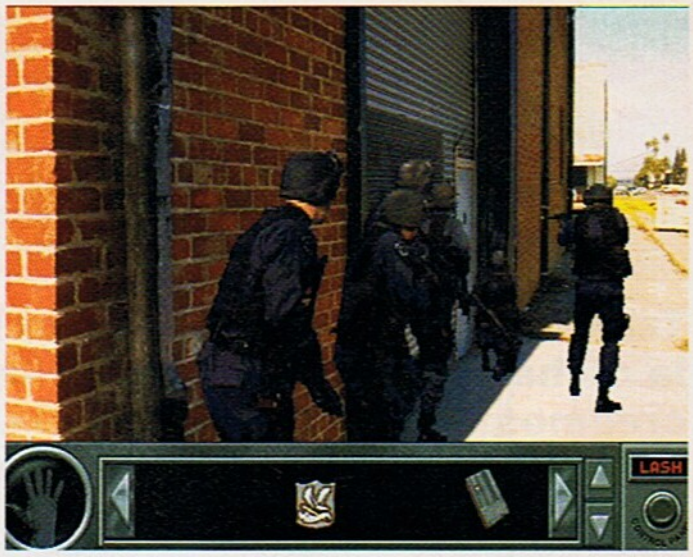
Nada más acceder a él, ordena ENTRY TEAM A CLEAR RIGHT, y al otro equipo encárgale que registre el lado izquierdo. Tú seguirás a Tello; ahora envía al equipo B para que registre a la derecha y luego a la izquierda, para entrar pon la tarta que está a la izquierda del escritorio. Si encuentras un rehén, transmite HOSTAGE DOWN. Después de que llegue el EMT puedes irte. Para poder salir de la oficina, transmite ENTRY TEAM B CLEAR LEFT. Cuando todo el mundo esté ya en la posición conveniente, ordena al equipo A que abra la puerta. Luego deben utilizar el espejo para poder











asegurarse de que está libre el camino. Si quieres que los dos equipos salgan de la habitación, transmíteles las órdenes de salida.

En la habitación de las taquillas debe ser registrada la izquierda para el equipo B y la derecha para el equipo A. Tello cubrirá al equipo A mientras sube las escaleras. Transmite MIRROR, y en el momento en que te den el visto bueno ordena MOVE al equipo A y usa la flecha hacia la izquierda para seguirles. Espera hasta que el equipo A vuelva y transmite ENTRY TEAM A CLEAR. Después de despejar la habitación, di a los dos equipos que esperen con HOLD. Entonces transmite CLEAR RIGHT al equipo A y COVER LEFT al B; luego ordena MOVE y que se detengan cuando lleguen a la esquina. En ésta el equipo A debe utilizar el espejo.

Cuando te informen de que hay sospechosos, ordena FLASHBANG al equipo A. Después de la explosión, sitúa la tarta en la esquina. Tras girar, dispara a los dos tipos vestidos de militares y a otro sospechoso que saltará sobre tu posición. Si no eres lo bastante rápido espero que hayas grabado la partida.

EMPRESAS EASTMAN COMO TIRADOR

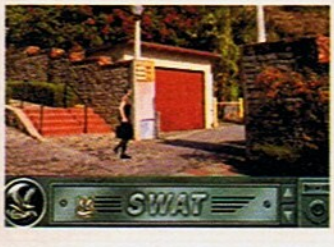
Para poder acceder a esta misión tienes que haber aprobado el examen de tirador. Tus órdenes serán dirigirte a la azotea de un edificio, acompañado por Saunders. Cuando estés en posición, localiza la bandera que hay sobre el edificio para calcular la velocidad y la dirección del viento. Si es la primera vez que haces esta misión, Saunders te dirá que la velocidad es de 8 millas por hora. Utiliza la fórmula del manual para compensar la mira. El ajuste es de cuatro hacia la derecha, y varía cuando cambia la velocidad del viento.

Cuando empieces a buscar sospechosos a través de las ventanas, no dispares hasta que no distingas un arma. Si lo ves, Rooker te dará el visto bueno para que dispares. Si fallas, el rehén morirá; por tanto, asegúrate de que tienes un blanco al que puedas acertar antes de apretar el gatillo. Si aciertas, la misión acabará y serás suspendido hasta que acabe la investigación. No te preocupes, pronto volverás a incorporarte a tu equipo.

A. L. Mozún









SOS MAIL

Tal y como dijo una vez cierto humilde poeta, no es nuestra la dicha ni la desdicha, sino aquello que nosotros mismos creemos en nuestro corazón. Después de esta reconfortante reflexión, os contestaremos todas las preguntas del mes.

ACCLAIM

Leyendo el reportaje de Acclaim en el nº 9 de la revista, descubrí que entre sus proyectos se encuentra el juego *X-Men*. Como soy adicto a los cómics americanos, me encantan estos juegos y me gustaría que me contestarais a lo siguiente:
- ¿Este juego es la conversión de la recreativa de Capcom?
- ¿Sabéis cuándo saldrá y que calidad tendrá?
- ¿Qué tal es *Spiderman: Separation Anxiety*?
- ¿Se necesitará una tarjeta aceleradora tipo Edge 3D para *Toshinden*?
MIGUEL MORENO LÓPEZ
Godella (VALENCIA)

Respuesta: Aunque lo que nos ha llegado es una simple noticia, sospechamos que la versión de *X-Men* se corresponderá con el juego de la consola Mega Drive, y no con la máquina recreativa, aunque no es seguro. No te podemos adelantar cuándo saldrá al mercado.

Respecto a *Spiderman: Separation Anxiety*, su calidad no es nada del otro mundo, ya que se trata de una conversión directa desde la versión de Super Nintendo, que, todo hay que decirlo, tampoco era para echar cohetes. *Toshinden*, de Playmates no requiere una tarjeta aceleradora, aunque necesita Pentium para el modo Super VGA.

JUEGOS VARIOS

¿Podríais poner una demo de los juegos orientales del reportaje que publicasteis en el número 9, como por ejemplo *Taboo*? Otro problema es el que tengo con el juego *Rally Championships*, ya que introduzco la clave y se me cuelga el programa. Cambié la configuración, pero no puedo cargarlo. Muchas gracias por vuestra atención.
VALENTÍN FREIRE SEIJAS
El Ferrol (LA CORUÑA)

Respuesta: Lo siento, no podemos publicar demos de estos juegos, ya que contactar en japonés y chino con estas compañías es algo difícil (casi imposible). Además, debes tener en cuenta que nuestro mercado no les interesa en absoluto. Prueba a eliminar con REM el comando EMM386 de tu CONFIG.SYS antes de cargar el programa.

TODO TIPO DE PREGUNTAS

¿Por qué no dejáis una sección fija que hable exclusivamente de juegos *manga* que salen en Japón? ¿Dónde puedo conseguir los programas del reportaje oriental? ¿Podríais hacer más grande la sección SOS Mail? ¿Habrá un nuevo *Street Fighter* para PC?
JOSÉ MIGUEL PICAZO CABAÑERO
Madrigueras (ALBACETE)

Respuesta: La verdad, es que la sección *manga* tiene mucho éxito entre vosotros, pero conseguir juegos de este tipo para PC es muy complicado. Esto se debe a que, aunque los programas para consola llegan habitualmente a través de las consolas, los de PC tienen un mercado mucho menor, sobre todo porque hay problemas de compatibilidad con nuestros sistemas operativos, y no creo que te aclares mucho con MS-DOS o Windows en japonés. Nos gustaría aumentar la sección SOS Mail, pero el crecimiento de páginas encarece la revista, y muchos de vosotros nos habéis escrito pidiéndonos que no subamos el precio de la misma. Para conseguir los juegos que nos indicas en tu carta, prueba en las tiendas de comics, ya que a veces traen cartuchos de consola, y a lo mejor podrían traerte alguno de ellos. Respecto a los juegos *X-Men* y *Toshinden* consulta la primera pregunta de este mes.

TÉCNICA

Hola amigos de PC Player. Os escribo para que me aclaréis alguna duda:
- Tengo un juego que requiere 594K y yo poseo menos. ¿Qué hago?
- ¿Podríais poner una sección en la que pusiéramos nuestra dirección para hacer *clubs*, vender, etc.?
- ¿Por qué no ponéis los requerimientos de los juegos que comentáis?
PEDRO HERRERO PETISCO
(MADRID)

Respuesta: Gracias por lo de "sabios entre los sabios", pero tal y como indicamos en la cabecera de la sección somos unos humildes aficionados (ya será menos, ¿verdad?). Prueba a ejecutar el comando MEMMAKER desde DOS para aumentar tu memoria. Respecto a lo de una sección fija para ese tema, puede ser peligroso incluir direcciones y teléfonos. Por cierto, ¿te has dado cuenta de que una ficha técnica acompaña a cada juego?

¡ESPERO TUS CARTAS!

Para el mes que viene os tengo preparada otra bonita reflexión, asi que si queréis leerla, mandad vuestras cartas con preguntas antes de que me quiten la sección de las manos por incompetente. Ya sabéis: cualquier duda, chascarrillo o pregunta informática será bien recibida por "El Respondón Automático". Escribid a:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

SUSCRÍBETE A:

TOP PC PLAYER

CONSEGUIRÁS GRATIS

DOS DE ESTOS MAGNÍFICOS REGALOS







Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ PC TRIVIAL ☐ ARM. FIST ☐ RALLY

Nombre y apellidos.....F. Nacimiento.....

Domicilio.....C.P.....Tel .....

Localidad.....Provincia.....Profesión.....

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº..... ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta..... / .....

☐ Domiciliación bancaria.

Señor Director del banco.....

Población.....

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD | OFICINA | DC | Nº CUENTA

Ruego a vd. que se sirva cargar en mi ☐ cuenta corriente ☐ libreta de ahorro el recibo que le será presentado por TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. como pago de mi suscripción a la revista PC PLAYER.

Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

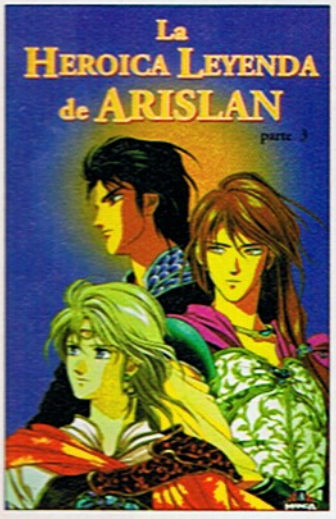
TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

漫MANGAMANIA

ARISLAN 3

Distribuidor: MANGA VIDEO

La *Heroica Leyenda de Arislan* continúa su andadura en esta tercera cinta de una hora aproximadamente. Todos los seguidores de estos excelentes OVA´s estábamos apesadumbrados porque los responsables de Manga Video no continuaban la serie, pero después de unos meses de espera llegó





la sorpresa en forma de tercera entrega. La historia del excepcional Yoshiki Tanaka continúa en el intento de reconquista del joven príncipe Arislan, al reagrupar a su grupo de leales en la fortaleza de Peshawar. Ayudado por el fiel Narsus, se enfrentará al misterioso Enmascarado de Plata, el cual resulta ser...

Esperemos que los siguientes capítulos de la serie sigan por este camino (estamos seguros de ello), ya que cualquier aficionado al género de la épica medieval quedará encantado.

NEKO 16

Distribuidor: CAMALEÓN ED.



La mejor de las revistas especializadas en *manga* de nuestro país ataca de nuevo con su número 16. En él encontrarás importantes sorpresas. La primera de ellas, es un extenso reportaje sobre *Dragon Ball GT*, la continuación de las aventuras de Goku en Japón, que ya no están apadrinadas por la mano del grandioso Akira Toriyama. Aparece un listado de nuevos personajes y, lo que es más importante, dibujos con las variaciones de los ya conocidos. Por otra parte, hablan de *Memories*, el último trabajo de Katsuhiro Otomo, el creador de *Akira*, trabajo del que por otra parte ya os ofrecimos un *trailer manga* en el CD-ROM correspondiente al número 4 de PC Top Player.



DOMINION TANK POLICE VIII

Distribuidor: MANGA VIDEO

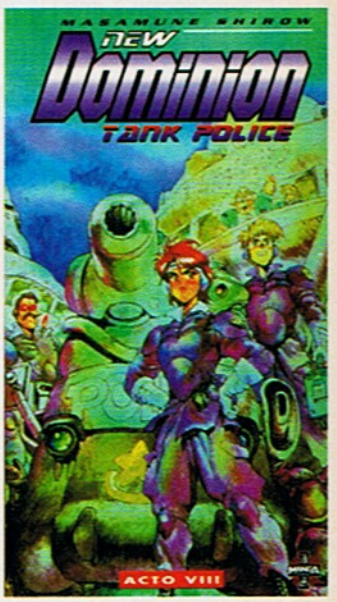
El filón de la obra de Masamune Shirow parece dar sus frutos, ya que la saga **Dominion Tank Police** continúa... La verdad es que los creadores de esta serie de OVA´s (la historia no es de Shirow pero se basa en su obra) están echando a perder una saga que comenzó con tan buen pie. La calidad del dibujo es buena, como siempre, y los robots, tanques y otros engendros mecánicos





están muy bien diseñados, pero el argumento no puede acompañar, demostrando que sus creadores ya se han exprimido bastante el cerebro con mil y una series de baja estofa, como para dar el Do de pecho en esta ocasión.

Despúes de tan constructiva crítica te hablaré del argumento. En esta octava entrega, Bonaparte es robado por las Hermanas Gato. Por supuesto, la misión de Leona es recuperar su tanque antes de que lo destruyan.



MÖBIUS KLEIN

Distribuidor: NORMA ED.



Kia Asamiya es uno de los autores actuales de más reconocido prestigio dentro y fuera de Japón. **Möbius Klein** es una de sus obras cumbre tal y como se desprende de su cuidado trazo, lo modernista de sus creaciones, y una historia desarrollada hasta el último entresijo de imaginación. En este tomo **Prólogo**, tal y como su nombre indica, te introducen de lleno en la historia en la que descubrirás los motivos del conflicto entre nuestro mundo y Némesis. Recorrerás los acontecimientos anteriores a la fundación del AMP, y podrás ver cómo los antepasados de Katsumi, el protagonista, combaten a los siniestros en lo que sería el comienzo de la Nueva Batalla. Como ya he comentado, la calidad de dibujo es excepcional (como en todas las obras de este autor), destacando sobre todo los personajes respecto a los escenarios. Los malos son increíbles, y sus transformaciones están muy bien realizadas. Quizás te asusten las 1.500 pesetas que cuesta cada tomo, pero te aseguro que merecen la pena.







PROYECTO A-KO 3

Distribuidor: MANGA VIDEO



En el capítulo titulado "La rapsodia de Cenicienta", A-Ko y C-Ko comienzan a tener ciertos problemas en su relación de amistad por un chico. C-Ko se ha enamorado durante las vacaciones escolares, y A-Ko y B-Ko, celosas de Kei, pues así se llama el chico, quieren "ligárselo" a toda costa.

Si el segundo capítulo de las aventuras de estas locas chicas nos dejaron un poco insatisfechos (después de la excelente primera entrega esperábamos mucho más de la serie), ésta regresa por sus fueros con una loca historia de amor que encantará a los seguidores del *shojo-manga* (dícese en Japón del *manga* para chicas, aunque aquí normalmente nos tragamos todo por igual y lo metemos en el mismo saco), en la que salen todos los personajes de la serie, en su interpretación más delirante. Si te gustó el *Proyecto A-Ko* original, no te pierdas esta tercera entrega.







CD-ROM

LOS TOP 10

WARCRAFT 2	7.490 Pt.
COMMAND & CONQUER	7.990 Pt.
CIVILIZATION 2	7.690 Pt.
GABRIEL KNIGHT 2	7.990 Pt.
EARTHSIEGE 2	7.690 Pt.
PANZER GRAL 3 (FANTASY G.)	6.990 Pt.
WARHAMMER	6.990 Pt.
CAESAR 2	6.390 Pt.
ACES COLLECTORS (SIERRA)	4.990 Pt.
D. NUKEM 3D + T.VELOCITY SH.	1.990 Pt.

NOVEDADES

U. A KILLING MOON (ESPAÑOL)	4.590 Pt.
REBEL ASSAULT (LUCAS)	1.990 Pt.
RISE 2 - RESURRECTION	7.490 Pt.
SILENT THUNDER (SIM.VUELO)	7.690 Pt.
EARTHWORM JIM	6.290 Pt.
BATTLEGROUND ARDENNES	6.890 Pt.
RAYMAN	6.490 Pt.
CONQUEROR (NOVEDAD ROL)	6.990 Pt.
MONOPOLY	6.990 Pt.
DESCENT 2	6.990 Pt.
HEROES OF MIGHT & MAGIC	7.290 Pt.
MILLENIA: ALTERED DESTINES	5.490 Pt.
WAR COLLEGE, THE	6.890 Pt.
MANIC KARTS	4.490 Pt.
BERMUDA SYNDROME	7.290 Pt.

PROHIMAMENTE

Z	7.490 Pt.
DUKE NUKEM 3D	7.490 Pt.
HERETIC 2: SHAD. SERPENT	CONS.
WARHAMMER DARK CRUS.	CONS.
BATTLEGR. GETTYSBOURG	6.890 Pt.
A.T.F. US (SIMULADOR V. EA)	CONS.
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	CONS.
CONGO	CONS.
SILENT HUNTER	CONS.

OTROS

MEGARACE	0.990 Pt.
AL UNSER RACING (WIN '95)	1.490 Pt.
1600 NIVELES DOOM 2	2.490 Pt.
RISE OF THE TRIAD	3.690 Pt.
MAGIC CARPET	3.790 Pt.
ULTIMA 7 (1ª+2ª PARTES)	3.790 Pt.
ULTIMA UNDERWORLD 1+2	3.790 Pt.
NOCTROPOLIS	3.790 Pt.
SYSTEM SHOCK	3.790 Pt.
WING COMMANDER ARMADA	3.790 Pt.
S. STREET FIGHTER 2 TURBO	3.890 Pt.
KING QUEST 7	5.290 Pt.
CYBERWAR + LAWNMOVER	5.990 Pt.
SIM TOWER	5.490 Pt.
SHIVERS	5.990 Pt.
PANZER GENERAL 2	6.490 Pt.
TOP GUN	6.990 Pt.

PERFECT STRATEGY
TODOS 5.490 TODOS
BATTLE ISLE 2 + ESCENARIOS EXTRAS + THE PATRICIAN

NUEVO!! COMMAND & CONQUER WARCRAFT 2 TOOLKIT
CONSULTAR
50 NUEVOS NIVELES PARA C/U

NUEVO!! MEGAPACK 5
TODOS 7.990 TODOS
TERMINAL VELOCITY - FX FIGHTER
GREAT NAVAL B. 4 - ENTOMORPH
JAGGED ALLIANCE - PRIMAL RAGE
FLIGHT UNLIMITED - WARLORDS 2
POOL CHA. + PINBALL FANTASIES

ROL PACK (S.S.I.)
TODOS 7.490 TODOS
DARK SUN 1 y 2 + RAVENLOFT 1 y 2 + MENZOBERRAZAN

Media Madrid
IVA y G. de envío INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

Tel.: (91) 5698264

Enviar a: MEDIA MADRID
Fernando D.Mendoza 22-28019
MADRID - FAX: (91).5698264

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO PLY

☐ Deseo recibir el pedido abajo indicado mas su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

TITULOS PEDIDOS — Precio
1)

NOMBRE:.....
1º y 2º APELLIDOS.....
DIRECCION.....
C.POSTAL..... POBLACION.....
PROVINCIA..... TFNO:.....

PRÓXIMO MES

3 Skulls of the Toltec es el título de la nueva aventura gráfica de Time Warner. Bajo este nombre se oculta un divertido juego que nos trasladará al Lejano Oeste, en el que nuestro protagonista debe enfrentarse a indios, ladrones, *sheriffs* locos y demás extraños personajes en una aventura con gráficos al estilo de Full Throttle, pero con resolución Super VGA y un "toque" un poco más humorístico.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

BUSCAMOS A LOS MEJORES

- Programadores en C/C++
- Grafistas, diseñadores, dibujantes
- Expertos en lenguaje ensamblador
- Programadores 3D
- Expertos en Sonido
- Músicos con nociones de MOD, MIDI
- Programadores de juegos
- Animadores gráficos
- Infografistas con experiencia en 3D Studio, Photoshop, Deluxe Paint Animation
- Programadores con dominio de lenguajes multimedia: Authorware, Toolbook, Visual Basic, Macromedia Director, etc
- Expertos en comunicaciones

PARA DESARROLLAR

SOFTWARE MULTIMEDIA:

Presentaciones, libros interactivos, programas educativos, sistemas de comunicaciones, centros servidores de datos, vídeo-juegos y mucho más...

SI ERES programador, músico o infografista y tienes ideas o proyectos pendientes de desarrollo, ponte ya en contacto con nosotros.

TE OFRECEMOS las mejores condiciones y apoyo para producir tus programas y venderlos en el mercado nacional y extranjero. Formación en nuevas tecnologías y la mejor biblioteca de rutinas gráficas y sonido para desarrolladores.

Aportamos gráficos, rutinas o música, según las necesidades, para complementar cada proyecto.

Si estás interesado en unirte a una de las empresas más punteras en alta tecnología y desarrollo de software, no dejes pasar esta oportunidad. Envíanos una carta con tus datos personales (*currículum vitae* con una muestra de tus anteriores trabajos) y un teléfono de contacto a:

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
Ref. Programadores
C/ Vicente Muzas 15, 1º D - 28043 MADRID
Tf.: (91) 519.23.53 - Fax: (91) 413.55.77
BBS: (91) 519.75.75 - INTERNET: ddm@servicom.es

INTERNET

INTERNET Directorio

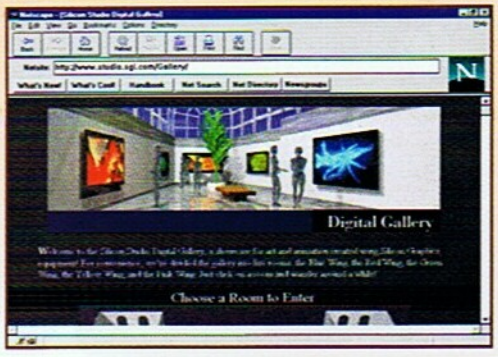


- Ciencia
- Cine
- Comics
- Compras
- Deportes
- Educación
- Filosofía
- Historia
- Humor
- Informática
- Libros
- Música
- Naturaleza
- Ocultismo
- Personajes
- Prensa
- Religión
- Revistas
- Salud
- Sexo
- Tecnología
- Televisión
- Viajes
- Vídeo-Juegos





Por fin a la venta el 1er Directorio Internet



Por sólo 1.995 Ptas.

ABETO

Solicita INTERNET DIRECTORIO enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* de 9 a 14 y de 15:00 a 18:00 o por Fax: (91) 661.43.86

Deseo que me envíen: ☐ **INTERNET DIRECTORIO por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.....Domicilio.....

Población.....C.P .....Provincia.....

Teléfono .....F. de nacimiento.....Profesión.....

FORMA DE PAGO:

Firma ,

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso

☐ Giro Postal nº.....de fecha.....

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

ABETO

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

RIPPER

La última película interactiva (en ella trabajan actores afamados) de las compañías Take Two y Gametek ocupará la friolera de seis CD-ROM´s en su versión final. Mientras esperas su aparición, que no debe tardar ya mucho, puedes disfrutar de esta demo visual, que contiene una canción del grupo Blue Oyster Band.









CAPITALISM Si quieres convertirte en el rico de turno, además de mucha suerte y una "primitiva", puedes probar con **Capitalism**, un juego de estrategia económica.



TIMEGATE El nuevo *Alone in the Dark* de Infogrames transcurre en la Edad Media. Rescata a la chica antes de que sufra una terrible muerte a manos de sus captores.



PUTTY SQUAD Si te gustan los juegos de plataformas, el *blob* que protagoniza de este programa se convertirá en tu héroe favorito a partir de este momento.

ADEMÁS...

SHOCKWAVE ASSAULT
MANIC KARTS
HEROES OF M & M
PANIC IN THE PARK
DARKSEED II
BALDIES
CHRONOMASTER
DESCENT 2

SHAREWARE
TOWERTEX





FANTASY GENERAL



La versión medieval de *Panzer* y *Allied General* es increíble. A pesar de sus diminutos gráficos, logrará enganchar a cualquier buen aficionado a los juegos de estrategia. Si tienes alguna duda al respecto, esta demo, que te permite jugar una fase completa del juego, conseguirá que cambies de idea.