Mega Reportaje

La nueva generación de juegos en 3D
Quake, Unreal, Prey, Alien Trilogy y muchos más

Zork Nemesis
La guía más completa para viajar por Zork

Time Commando
Cruza la puerta del futuro
4 CDMANÍA

Si antes ya disfrutabáis con los contenidos de nuestro CD, preparaos este mes para algo impresionante. En rigurosamente exclusiva para España, la versión shareware completa de «QUAKE», junto a otros títulos tan impactantes como «Gender Wars», «The Settlers II», «Euro 96»... 

8 ACTUALIDAD

Un recorrido por las noticias más interesantes del panorama internacional.

12 IMÁGENES DE ACTUALIDAD

No intentéis recordar los contenidos de esta sección, porque es totalmente nueva. Una galería dedicada a las imágenes de algunos de los juegos más esperados de este año.

16 TECNOMANÍAS

Una vez más, hemos reunido la mejor selección del hardware más innovador. Echad un vistazo a estas páginas y descubrid lo más nuevo en periféricos.

22 CARTAS AL DIRECTOR

No desperdiciéis la oportunidad de hacernos oír, sean con quejas, alegrías, sugerencias o comentarios de cualquier tipo. Sólo para los lectores.

24 PREVIEWS

«Close Combat» es uno de los nuevos proyectos de Microsoft en el mundo de los videojuegos, que abre este mes nuestra sección. Pero no perdáis vista el resto de programas que aquí os ofrecemos.

26 «TIME COMMANDO». WORK IN PROGRESS

El último gran proyecto de Adeline, antes del lanzamiento de «LBA 2». Pero aún falta un tiempo para disfrutarlo. Mientras tanto, saborea el sabroso Work in Progress que os hemos preparado sobre este impresionante juego de acción y viajes por el espacio y el tiempo.

36 REPORTAJE

Futuroscope
La ciudad de la tecnología puesta al servicio de la diversión. Un exhaustivo vistazo al ocio del siglo XXI.

42 ESCUELA DE ESTRATEGAS

Un mes muy especial con unos contenidos muy especiales en una de nuestras secciones especializadas. Trucos para dar y tomar. No os la perdáis.

46 MEGAJUEGO

«Gender Wars» ¿Qué tendrán ellos, y ellas, para haber provocado una guerra tan escalofriante? Acción y estrategia para un programa que se ha ganado a pulso el trofeo de Megajuego del mes.
52 EL CLUB DE LA AVENTURA
Ni siquiera agosto, el calor o las vacaciones van a conseguir que dejemos de lado las mejores aventuras. Claro que, ¿acaso no es ésta la mejor época para convertirse en un Indy cualquiera?

55 REPORTAJE

Juegos 3D.
¿Qué piensan los programadores más importantes de la actualidad sobre los nuevos juegos 3D?
¿Cómo serán los nuevos juegos de acción en 3D? Las respuestas a éstas, y otras muchas preguntas, en el interior de un macro reportaje de 24 páginas sobre los títulos más importantes de un género que día a día va ganando adeptos.

81 PUNTO DE MIRA

Las novedades más importantes del mes analizadas con todo detalle por nuestros implacables especialistas. Busca, compra y encuentra lo mejor.

100 MANIACOS DEL CALABozo

Con tanto calor lo que más apetece es pasar un buen rato a la "sombra" de un calabozo. Pero tened cuidado porque a lo mejor no estáis sólo...

102 CÓDIGO SECRETO

Sí, sí, sí. Además de la versión shareware en el CD-ROM, tenemos los trucos de «QUAKE». Y muchos más, claro.

103 NEXUS 7

Las vacaciones no serían lo mismo sin los devaneos de nuestro querido replicante.

104 ESCUELA DE PILOTOS

«AH 64D Longbow». Comienza una serie de artículos dedicados a uno de los mejores simuladores de helicópteros del mercado. Jane’s y Origin mano a mano en el aire.

108 PATAS ARRIBA

Zork Nemesis. La historia llega a su fin. El mundo de Zork tiene una última oportunidad para afrontar un futuro, o desaparecer para siempre. Todo depende de ti, y con estas ayudas, seguro que lo conseguirás.

116 PANORAMA AUDIOVISIÓN

Lo más refrescante y atractivo de las artes visuales y musicales del momento.

118 SOS WARE

Cualquier duda, por compleja que sea, puedes resolverla en estas páginas.

128 EL SECTOR CRÍTICO

Un apartado en el que relajarse y contemplar, desde otra perspectiva, el mundo del videojuego.

Editorial

Ante todo, y dado que estamos en la época, felices vacaciones a todos, aunque sea con tanto calor como el que está haciendo. Nosotros, ya vés, al pie del cañón, aunque haga un frío polar o aunque se derritan hasta las piedras. Por eso, en agosto no nos hemos quedado dormidos y hemos preparado unos contenidos tan espectaculares, o más, que el resto del año.

Para abrir boca, un completo work in progress sobre «Time Commando» nuestro juego de portada y próxima bomba de Adeline, los nuevos amos del soft francés.

Pero los buenos artículos no se deciden aquí. Todo lo contrario, esto es sólo el comienzo.

Como los análisis, que por habituales no son menos interesantes, de las novedades más interesantes del mes. «Gender Wars» es la cabeza de esta lista en la que se incluyen programas como «Return Fire», «The Settlers II», «Toh Shin Den», etc.

Pero si hablamos de novedades, muy atentos a lo que os tenemos preparado para este número. Ni más ni menos que 24 páginas dedicadas a los próximos títulos que van a revolucionar el mundo de los juegos en 3D, con exclusivas declaraciones de programadores y diseñadores.

El futuro se presenta esperanzador, aunque siempre impredecible, pero si alguna vez os habéis planteado la duda de cómo será el siglo XXI, venid con nosotros hasta Futuroscope, en un reportaje que nos desvela las claves de tan trascendental asunto.

Y, como siempre, nuestra habituales secciones de aventura, rol, estrategia —por cierto, no paséis por alto el especial de trucos para los mejores programas de estrategia de la historia. Algo sensacional, de verdad—, etc.

Como vés, el verano y las vacaciones no impiden que los contenidos de vuestra revista favorita mejoren mes a mes, pero como sabemos que aún se puede hacer mejor, no dudéis que seguiremos en la misma línea. Esperadnos el mes que viene, y veréis.

Así que, después de todo, otra vez, felices vacaciones, y que las disfrutéis mucho más con este nuevo número de Micromania.
vuestra redacción ya huele a playa, y en el momento en que llegue esta revista a vuestras manos ya estaremos disfrutando de unas merecidas vacaciones. Pero no os desaniméis por ello, ya que os hemos preparado un magnífico CD lleno de demos supe jugables, como el esperado «Quake», dos niveles del simulador de combate «Top Gun», la guerra de los sexos en «Gender Wars», deporte en «Euro 96», estrategia con «The Settlers 2» y aventura en «The Gene Machine». Por si esto fuera poco, la preview de «MegaRacer 2» —lo último de Cryo— y el video de introducción del «AH-64 LongBow». También encontraréis los trailers de las películas de más actualidad y el índice interactivo con los artículos y CDs publicados en nuestra revista.

**Cómo arrancar el CD-ROM**

Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 14 de Micromania. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.

Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador tectee D:) y tectee MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

**Demos**

**PC**

**EURO 96**

Esta verano se ha celebrado la Eurocopa de Fútbol en la que España fue eliminada injustamente por Inglaterra, y con motivo de este evento los chicos de Gremlin han creado este magnífico simulador deportivo en el que podréis cambiar la historia y hacer que nuestro equipo nacional gane el campeonato. Os ofrecemos una demo jugable del programa en la que podréis jugar el partido inaugural de la Eurocopa del lado de Inglaterra o Suiza.

**GENDER WARS**

Siempre se ha hablado de la guerra de los sexos entre hombres y mujeres, pero nunca había alcanzado un nivel tan crudo como en «Gender Wars». Os ofrecemos una demo jugable de este arcade en el que podréis controlar un equipo de espionaje y destrucción formado por hombres o por mujeres.
en dos apasionantes misiones, una por cada sexo. Vuestro equipo estará formado por cuatro componentes con diferente armamento. Uno de estos componentes será el líder del equipo y todos le seguirán, aunque para realizar misiones específicas podréis separarlos.

**QUAKE**

Después de largos meses de espera, «Quake», el juego en 3D más esperado de los últimos tiempos, ya está en la calle. Ha sido desarrollado por id Software, la misma compañía que creó «Doom» y, por supuesto, supera a éste en muchos aspectos. Una de las principales mejoras, además de los gráficos y luces, es la creación poligonal de los personajes que les da un aspecto muy realista. Os ofrecemos una demo del programa en la que podréis jugar la primera fase completa del mismo.

**THE SETTLERS 2**

Si queréis convertiros en reyezuelos de un grupo de curiosos incansables y tratar de colonizar una isla en apariencia desierta, con la demo jugable que os ofrecemos de la segunda entrega de «The Settlers» lo podréis hacer. Después de que vuestro barco naufrague y con los pocos enseres que habéis podido salvar, tendréis que crear una ciudad de la nada con establos, granjas, serrerías, canteras, minas y todo lo necesario para que esta prospera. En la demo que os ofrecemos podréis jugar las dos primeras campañas del juego. La primera de ellas es un tutorial en el que podréis iniciaros en el juego y la segunda la podréis jugar de la manera que os pueda parecer más conveniente.

**THE GENE MACHINE**

Un malvado doctor ha creado una máquina capaz de unir los genes de dos especies diferentes con el propósito de crear seres superiores a los humanos y así conquistar el planeta. Pero una de sus creaciones, mitad gato mitad hombre, ha logrado escapar de la isla del doctor y llegar al Londres de la época victoriana en busca de un aventurero que logre acabar con el doctor. Este es el argumento de «The Gene Machine»: una aventura gráfica de la que os ofrecemos una demo jugable en la que tomaréis el papel de dicho aventurero de regreso de los Estados Unidos.

**TOP GUN**

Seguro que todos recordais la película protagonizada por Tom Cruise, sobre todo por los fantásticos F-14 Tomcats, que eran los auténticos héroes de la misma. Después del gran éxito alcanzado por el film, salieron al mercado varios juegos sobre el tema para los antiguos y añorados Spectrum, pero ninguno se puede comparar con el nuevo simulador de combate aéreo creado por Spectrum Holobyte en el que tomarás el papel de "Maverick", nombre en clave de uno de los mejores de la fuerza aérea americana. La demo que os ofrecemos es jugable en dos misiones de combate diferentes de la versión comercial del programa y, además, podréis contemplar una magnífica introducción con personajes reales.

---

**Ahorra 1000pta.**

**VALE DESCUENTO DE 1000 PTA. EN LOS JUEGOS SEÑALADOS**

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
Código Postal
Teléfono
Forma de envío: contraembalaje. Correo. Agencia de Transporte

Promoción válida, entregando este vale, hasta el 31/08/96 o fin de existencias.
Previews

AH64D LONGBOW

Un nuevo simulador de combate de helicópteros llega de manos de la prestigiosa compañía Jane's. Os ofrecemos el video de introducción del programa, realmente alucinante. El video es formato AVI o de video para Windows.

MEGARACE 2

«Megarace 2» es el nombre del nuevo juego de Cryo. Una carrera enlatada a través de paisajes, carreteras y vehículos renderizados con gran calidad de imagen. Una de las cosas que más nos han sorprendido es que la carrera no se va generando según vayáis avanzando, sino que podréis ver curvas del circuito que están aún muy lejanas.

Índices

ÍNDICE DE CDs

En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados en nuestra revista, podréis instalarlos, desinstalarlos y ejecutarlos.

ÍNDICE DE MICROMANÍA

Os ofrecemos el índice actualizado de Micromanía hasta la revisa número 18. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los CDs.

Ocio

ERASER

La misión de un "Eraser" o eliminador será borrar todo rastro de vuestro pasado y proporcionaros una nueva identidad. Este es el argumento del nuevo Thriller protagonizado por Arnold Schwarzenegger. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de video para Windows.

HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex. En él podréis encontrar juegos Shareware, juegos en línea...

INFOFÚTBOL 2.1

Con este programa de conexión a Ibertex podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey.

SARGENTO BILKO

«Sargento Bilko» es el nombre de uno de los suboficiales más disparatados y graciosos del ejército americano. La acción se desarrolla en un campamento en el que el protagonista tratará de hacer la vida imposible a sus superiores. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de video para Windows.

TWISTER

La naturaleza es hermosa, aunque a veces nos juega malas pasadas cuando cambia a su estado más salvaje. En esto se basa «Twister», ya que un publicado de los Estados Unidos va a ser secudido por un tremendo huracán. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de video para Windows.

Servicio de atención al usuario

En prevención de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.
1914. Alberto lo dijo...
El tiempo es relativo

1996. ERBE lo demuestra.

ERBE te trae, a través del tiempo, la colección grandesa clásicos en CD. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde 1.995 Pesetas.

ERBE SOFTWARE S.A.
Méndez Álvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63
UNA EPOPEYA FUTURISTA

The Darkening

ORIGIN/EA
En preparación: PC CD-ROM
PELÍCULA INTERACTIVA

Hace tiempo que en las páginas de Micromania aparecieron las primeras noticias sobre uno de los más secretos proyectos en desarrollo de Origin. El nombre, «The Darkening», y entraba a formar parte de esa serie de películas interactivas que se iniciaron con títulos como «BioForge» o «Wing Commander III», y que tan buenos resultados ha dado a la compañía de Austin. Ahora, tras largos meses de trabajo, «The Darkening» está más cerca de la realidad que del proyecto. Y las primeras imágenes de lo que vendrá a ser, más o menos, la versión definitiva del juego, son algo increíble.

Amén de la participación, en lo que toca a la parte del video digital, de actores de la talla de Christopher Walken o John Hurt, la imagen renderizada que compone el grueso del juego es de una calidad insuperable. El estilo de la acción de «The Darkening» es muy similar al de productos como el mencionado «WC III» o su continuación, lo que quizá no sea de extrañar si decimos que el responsable máximo del juego es el hermano de Chris Roberts, Eriq.

Poco falta ya para que «The Darkening» se estrene en todos los monitores del país, así que estado preparados para algo con lo que, nuevamente, Origin puede romper moldes.

SCI. Ahora sí

A última hora, «Kingdom O'Magic» se retrasó hasta septiembre. Con «Gender Wars», sin embargo, ha pasado lo contrario, adelantando su fecha de lanzamiento antes del caluroso mes de agosto. Pero el extenso baile de fechas en los productos que SCI llevaba anunciando desde hace un año, habían empezado, sin duda, de «XS».

Ahora, parece que «XS» ya es algo real, o al menos, tras largos meses en silencio, la compañía británica asegura que podremos verlo este año, allá por el último trimestre del mismo. Pero, sorpresivamente, no llegarán solo, ya que dos títulos más, «SWIV 3D» -la nueva generación de aquellos excelentes «SWIV I» y «Super SWIV»- y «Carmageddon» -una súper explosiva competición automovilística-, se anuncian ya para idéntica época.

Todos estos productos presentan, a priori, una calidad excelente en todos sus aspectos, gráficos, técnicos y de jugabilidad, y se encuentran bastante avanzados en su desarrollo como para pensar que SCI no volverá a las andadas en el tema de las previsiones de sus próximos lanzamientos. Ahora, sólo resta esperar un poco para que SCI vuelva a sorprendernos con la habitual calidad de sus juegos.
**Toonstruck**

**Virgin**
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD-ROM

AVENTURA

A la cima de la edición de este mes, recibimos en nuestra redacción la visita del creador de la última gran aventura de Virgin en desarrollo, «Toonstruck».

Es esta una aventura gráfica en el sentido más estricto, llevada a la práctica con un concepto quizá no muy original, pero sí con extrema calidad. Diseñada como una película de dibujos, que integra parta de vídeo real, está protagonizada por Christopher Lloyd en el papel de Drew Blanc, un animador que odia su trabajo y que por un hechizo se ve atrapado en el mundo que ha dibujado. Las escenas de la película, así como su orientación hacia un público más adulto que infantil, hacen de él un juego inusual, dotado de un corrosivo sentido del humor y una jugabilidad a prueba de bombas.

Hagamos notar, además, que en su versión original no sólo está presentado Christopher Lloyd como representante del mundo de Hollywood ya que los diálogos han sido doblados por artistas tan conocidos como Dom DeLuise o Tim Curry.

«Toonstruck» es, quizás, la más divertida aventura que podremos esperar en la época invernal, además de una fantástica muestra de cómo Virgin domina –también– este género.

---

**Megarace 2**

**CRYO/MINDSCAPE**
En preparación: PC CD-ROM

ARCADE

MUCHOS recordaréis un programa aparecido hace un par de años en nuestro país, que lucía el conocido logo de la compañía gala Cryo, llamado «Megarace». Su desarrollo era tan simple como el de una carrera futurista de coches en la que la única regla era que no existía ninguna regla, y con la victoria como objetivo único.

Ahora, Cryo y Mindscape ya tienen a punto su continuación, y hay que descubrirse ante los primeros resultados contemplados. Nada que ver con el original, tanto en diseño como en calidad. Los coches ya no son sprites sobreimpresionados en un escenario rendizado que se movía con algunas dificultades; su diseño se basa en modelos poligonales que presentan un aspecto mucho más realista. La resolución se encuentra entre los modos gráficos X (320×400), pero ofrece una apariencia de SVGA muy convincente.

Además, el resto de los vehículos en competición han mejorado en términos de IA, además de circular de un modo mucho más real y verosímil. Mucha atención a «Megarace 2», por que viene con el acelerador pisado a tope.
GANADORES DEL CONCURSO
KLINGON

Aquí tienes la lista de los "Trekkies" ganadores del concurso con sus mejores galas. Cada uno recibirá un disfraz de Star Trek.

Juan Manuel Siles Díaz: Madrid
Miguel Abadía Abarés: Barcelona
Mª Teresa Bañúz Giménez: Barcelona
Ricardo Pérez Martínez: Valencia
José Luis del Olmo López: San Sebastián

GANADORES DEL CONCURSO
NBA LIVE’96

25 primeros premios: cada uno ha ganado un juego NBA LIVE’96, una camiseta de la NBA y una pegatina.

Pedro Pablo Polo Zoya (Madrid)• Rafael Martínez Medialdea (Madrid)• Alejandro Fernández Toro (Almería)• Juan Ignacio Plaza Alonso (Madrid)• Raúl Hernández García (Madrid)• Cristian Ortiž Utreros (Barcelona)• Gerardo Salvador Comino (Alicante)• José Carlos Alcántara (Murcia)• Jesús Gómez Vázquez (Madrid)• Raúl Ramírez López (Granada)• José María Sánchez (Murcia)• Ricardo Santos Donegana (Cantabria)• José Javier López Llop (Teruel)• Javier González del Tenago (Cádiz)• Francisco de la Calle García (Madrid)• David García Jiménez (Barcelona)• Javier Docampo Rodríguez (Madrid)• Daniel Martínez Martínez (Barcelona)• Juan Antonio Blázquez (Toledo)• Alberto R. López Martínez (Madrid)• Carlos A. Haring Bernardo (Madrid)• Roberto Mariño Muñoz (Málaga)• Adrián Moco Felipe (Cádiz)• Miguel A. Bermejo Olmo (Cádiz)• Israel Andrés Rodríguez (Madrid).

Y 50 segundos premios: cada uno recibirá una camiseta de la NBA y una pegatina.

Francisco Fasur Bertrán (Barcelona)• Roberto Sánchez Pardo (Valladolid)• Pedro José López Monatorio (Albacete)• Juan José Pedroso (Barcelona)• Fco. Carlos Agudo (Zamora)• V. José Arístides Ortega (Cantabria)• José Nogales de la Torre (Granada)• Juan Álvarez López (Barcelona)• Álvaro Solís Martínez (Tarragona)• Álvaro Pardo Ortega (Valencia)• David Izquierdo López (Sevilla)• José Nogales de la Torre (Granada)• Iker del Campo Saiz (Alava)• David Pérez (Madrid)• Pablo Pamplona Zabala (Zaragoza)• Antonio J. García Lozano (Cádiz)• José Medina Mújica (Madrid)• Carlos Hijocho Urban (Granada)• Borja Alonso Knockstedt (Valencia)• Álvaro Gómez Ruano (Barcelona)• Ignacio Sánchez de Paz (Madrid)• Francisco Valdés (Murcia)• Alejandro Ezquerra Sánchez (Zaragoza)• Andrés Cibin Martínez (Madrid)• Ernesto Corral Alonso (Pontevedra)• Gabriel Domínguez Salas (Cáceres)• Jaime Carpio Gallardo (Alicante)• David López Rey (La Coruña)• Alex Alina Serra (Barcelona)• Pedro Cantero Baéza (Murcia)• Juan M. Collazos Gómiz (Barcelona)• Álvaro Sánchez Palenque (Córdoba)• Marc de Valois González (Barcelona)• Cristóbal Dobarro (Madrid)• Antonio Menenti Menente (Málaga)• Antonio Villar (Zaragoza)• Antonio Poveda Sola (Alicante)• Es- taban Saiz Martínez (Valencia)• Alberto González Fuego (Asturias)• Katy Ballesteros López (Barcelona)• Francisco Martínez Serrano (Valencia)• José María Camargo Alonso (Cantabria)• Sergio rosano Rodríguez (Cádiz)• Juanmanuel Varela Aréa (Lugo)• Laura Cendrari Muñoz (Tenerife)• Mallol Nolla Roig (Tarragona)• Javier Sánchez Vázquez (Málaga)• Álvaro Guadarrama Narjares (Madrid)• Sergio Rojas Fernández (Barcelona)• Juan A. García Romero (Málaga).

[Image: Flash]

**Rumores circulan por el mundillo del software sobre la marcha de Chris Roberts de su compañía de toda la vida, Origin, para fundar una compañía propia e independiente de las grandes. Pero eso está por cuándo né entre difíciles de ver para los pequeños, en el mundo de videojuegos. En este artículo hablamos de los mejores ejemplos.**

Por fin, **Warcraft 2**, uno de los juegos de más éxito en todo el mundo, aparecerá en nuestro país totalmente traducido al castellano, de la mano de Ubi Soft. Pero como todo no podían ser buenas noticias, tendremos que esperar hasta septiembre para ver a los pequeños, en nuestro idioma. Dicen que más vale tarde que nunca, y este es uno de los mejores ejemplos.

Más rumores como el de Chris Roberts, siguen circulando de nuestras fuentes. La última es que Sid Meier, el creador de **Civilization 2**, definido como el mejor juego de estrategia de la historia, deja Microprose para irse a... ¿Misterio?

Parece que algo se mueve entre los "gurús" de la programación, que dan a sus clientes nuevos horizontes fuera de las compañías que les dieron fama, gloria y, por qué no decirlo, fortuna -y mucha-.

**NOTA:** Los ganadores del concurso Selección española, aparecerán en el próximo número de Micromania.
Los elementos Air More Uptempo y Air Much Uptempo ya están disponibles en Foot Locker.
(Establecimientos en Barcelona, Bilbao, Las Palmas, Madrid, Santa Cruz, Valencia y otros.)
FORMULA ONE

Septiembre será el mes que verá nacer la Fórmula 1 según Psygnosis. PlayStation comienza a calentar motores para el final del verano, mientras que la versión PC no llegará hasta nosotros hasta noviembre, salvo imprevistos. Un juego que ha llamado la atención por dos razones principales: la fidelidad total en el diseño de los circuitos, y el detalle en el diseño. Acción y simulación se reparten el pastel de «Formula One», ofreciendo la posibilidad de pilotar los monoplazas más veloces del mundo, con total seguridad y sin movernos del sillón.
espectacular, quizá, del trabajo desarrollado por un grupo de diseñadores, programadores y artistas que, día a día, y no sin gran esfuerzo, se dedican a dar forma a muchos de esos programas destinados a hacernos pasar un buen rato. Pero como, según dicen, una imagen vale más que mil palabras, dejémonos de preámbulos y presentemos ya la cara más llamativa de los primeros programas que han llegado hasta estas páginas.

ALIEN TRILOGY

«Alien Trilogy» se ha convertido en uno de los juegos de más éxito en Europa para PlayStation, y espera que ocurra algo con la versión PC, preparada para su estreno en septiembre. La información oficial de Acclaim asegura que la similitud con el original de PlayStation será total, incluyendo las increíbles animaciones desarrolladas por Acclaim Studio para el corto «Alien Trilogy», con el que confirmaron en Imagina que el sistema de motion capture desarrollado para «Duel», su primer trabajo en este campo, no fue fruto de la casualidad. Los humanos sintéticos más reales jamás vistos, y los xenomorfos virtuales, unidos en un programa que te hará gritar... aunque nadie podrá oír tus gritos en el espacio.
LBA 2

Cuando Frédéric Raynal dejó Infogrames, poco o nada se supo del hecho hasta que una compañía, Adeline, surgió entre el caos mundial, para hacer notar su presencia con una de las más fantásticas y preciosas aventuras vistas en un ordenador, «Little Big Adventure». El tiempo ha pasado, y el tiempo, precisamente, se ha convertido en protagonista del segundo proyecto de la compañía gala, «Time Commando». Pero mientras, la segunda parte de «LBA» se ha estado desarrollando en el más absoluto secreto. Grandes novedades para una nueva aventura capaz de hacer olvidar el juego original, aunque conservando el encanto de su ambientación y de los llamativos habitantes de Twinsun.
La conexión que se produjo en el panorama internacional al contemplar las primeras imágenes de «Heart of Darkness», hace casi dos largos años, cuando su desarrollo se anunció oficialmente, no hacía pensar en que este estado se alargaría hasta el momento en que ahora nos encontramos. La increíble belleza gráfica del proyecto de Amazing Studio se hace de rogar en su contemplación en nuestros ordenadores.

La última edición del E3 no aclaró gran cosa sobre su posible fecha de lanzamiento, pero despejó todas las dudas que pudieran haber surgido sobre si su calidad se habría mantenido al elevado nivel que parecía presentar la primera vez. Casi era mejor de lo esperado. Y ahora, tras más de cuatro años en desarrollo... ¿ llegaremos a verlo acabado durante el 96? 
XS

SCI lleva acariciando la idea de su primer juego en 3D reales, desde hace casi dos años. Cuando el verano pasado acudimos a sus estudios de Southampton el proyecto parecía ir viento en popa, hasta que, de repente, todo se paralizó ante la oportunidad "de introducir sustanciales mejoras en el juego" -declaraciones literales-. Éste, un programa de acción, multijugador, y para el que se había realizado un intenso trabajo con motion capture, pasó a la oscuridad más absoluta hasta que, de nuevo, la noticia ha resurgido. «XS» llegaría en octubre, según SCI. Los cambios son aún un enigma, pero la base del trabajo parece haberse mantenido. Un trabajo capaz de mostrar imágenes como éstas.
La historia de «Z» parece la del mal de ojo que algún rival de los Bitmap Brothers echó a Eric Matthews y sus chicos. Hablamos de un juego que debería haberse lanzado esta primavera, tras múltiples retrasos, y que ha visto su carrera frenada a una vez tras otra. Pero ahora, todo parece distinto. El mismo Matthews nos confirmó en el E3 que su "criatura" estaría preparada sobre octubre del 96, y que los aplazamientos ya eran cosa del pasado. ¿Seguro, Eric? Esperamos que sí, porque todo lo que hemos podido ver y jugar de «Z» nos ha dejado un más que agradable sabor de boca, ante la calidad derrochada y el sentido del humor que los Bitmap han demostrado poseer, y del que «Z» es la mejor muestra.
**TECNOMÁNÍAS**

**CD-I/PC 2.0**

**TARJETA CD-i**

Fabricante: **PHILIPS**

Hace ya unos meses os comunicábamos la existencia de una tarjeta que haría nuestro PC compatible con el CD-i de Philips. Pues bien, esa tarjeta ya está disponible en España distribuida por DMJ (91) 3196562.

Disponible en modelos pequeños PC (IGA) o Mac (NuBus) convierte literalmente el ordenador en un CD-i con capacidad de reproducción de cualquier software de este sistema, incluyendo el mando específico de Philips. Bien sobre el mismo monitor del ordenador o sobre uno externo RGB, la tarjeta consigue vídeo y animación a pantalla completa con sonido estéreo.

Tiene una utilidad de captura de vídeo y todas las prestaciones del CD-i –descompresión MPEG y reproducción VideoCD–. Además, no utiliza los recursos donde se instala, pues tiene sus micros y memoria propios. A partir de 486/25 (o 586/40/25 en Mac) con 4 MB de RAM, Windows 3.1 y un CD-ROM 2X estamos en condiciones de tener un CD-i.

**SPEEDMOUSE MINI**

**RATÓN PARA PORTÁTILES**

Fabricante: **LOGIC 3**

Este periférico puede resultar igualmente interesante y efectivo para tres grupos de personas: los usuarios de portátiles, quienes disponen de muy poco espacio en su escritorio, o aquellos que están enornizados de las minituerras. Y es que este «Speedmouse Minix» es un completamente ideal para notebooks y laptops, tan prácticos y funcionales como cualquier otro ratón, pero de dimensiones muy reducidas. Esta forma circular de tan sólo cuatro centímetros de diámetro es un ratón de PC con mecanismo de bola convencional y dos botones de función, realizados con microswitches, y cuya resolución dinámica varía entre los 100 y los 6.000 dpi.

Un ratón en miniatura que se conecta al puerto serie del PC, que tiene su propio software de instalación y que garantiza una total compatibilidad con Windows 95.

**FUJIX DS-220**

**CÁMARA DIGITAL**

Fabricante: **FUJIFILM**

Ya os hemos mostrado anteriormente en esta sección alguna otra cámara fotográfica digital, pero la DS-220 de Fujifilm que os presentamos este mes deja fuera a todo lo conocido anteriormente. Sin ser una cámara profesional, proporciona unas prestaciones sorprendentes de calidad de imagen y comodidad y facilidad de manejo, mediante el empleo de la tecnología más avanzada en este campo. Ello trae asimismo aparejado que el precio de la cámara sea por ahora un tanto elevado.

Como cámara digital que es, su función es realizar fotografías que almacena en formato digital en una tarjeta de memoria flash –de 2 a 20MB de capacidad– que se le incorpora externamente. Estas imágenes posteriormente se pasan con toda facilidad –con un simple cable de conexión entre la cámara y el ordenador– a un PC o Mac, donde las graba en formato JPEG con tres distintos grados de compresión. Cuando las imágenes están todavía almacenadas en la cámara, podemos revisoría mediante un visor LCD en color que se vende como accesorio, para borrar las que no nos interesan. El visor simplifica al máximo la obtención de fotografías, pues reproduce las imágenes que enfocamos con la cámara para que tener la mejor previsualización de los fotos a hacer, y aprovechamos al máximo los dos niveles de zoom. Además de ser autofocus –con memoria–, tienen funciones de variación de calibración de imagen y de compensación de luz, y disponer de flash incorporado, la DS-220 funciona con una batería recargable.
REDES

World Wide Web. Fundamentos, navegación y lenguajes de la red mundial de información

A algo tan apasionante como internet no podía faltar en la lista de títulos de la editorial Ra-Me. Esta vez se trata de una obra sobre World Wide Web, uno de los mayores espacios de información y conocimientos de la actualidad, que es utilizado como soporte de las tecnologías de telecomunicaciones e informáticas, poniendo a disposición del usuario multitud de documentos y multitud de recursos informativos mediante la creación de servidores.

La finalidad es conseguir que el lector tenga una visión general y exhaustiva de los principios, significado y aprovechamiento del tema. Están desarrollado a lo largo de nuevo capítulos que van desde una introducción al concepto WWW, hasta los lenguajes utilizados. Es una obra que pueden utilizar tanto los que se inician, como todos aquellos que ya tengan unos conocimientos profundos, aunque se eche en falta una mayor extensión.

273 Págs.
2.950 Ptas.

FCO. JAVIER GARCÍA MARCO/JESÚS TRAMULLAS SAZ
RAMA
NIVEL "I"

APLICACIONES

PowerBuilder. Desarrollo de aplicaciones cliente servidor

PowerBuilder es una herramienta de desarrollo de aplicaciones para la construcción de aplicaciones cliente servidor industriales. La obra en cuestión introduce al lector en la escritura de sus propias aplicaciones con esta herramienta, aunque no es un manual de la misma. El libro está estructurado en dos partes -conceptos de PowerBuilder y conceptos de base de datos- con una información completa sobre todo lo que necesita saber el lector, además de incluir una versión gratuita de la biblioteca de clases NextGen SSI en casquetón.

Una buena manera de comenzar el aprendizaje de PowerBuilder es mediante la adquisición de esta interesante obra, que aci- más goza de una muy buena traducción.

409 Págs.
4.000 Ptas.

PAUL MAHLER
PRENTICE HALL
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

Seguridad en UNIX. Sistemas abiertos e Internet

La conexión de los sistemas de información empresariales a las redes públicas de comunicación de datos, ha suscitado la necesidad de proteger el acceso al sistema frente a usuarios no autorizados. Este libro está dedicado principalmente a UNIX -control de terminales y conexiones, contraataque- a través de privilegios de los usuarios, auditoría e interfaces para la programación de aplicaciones seguras, etc. La obra requiere unos conocimientos previos de lo que es el sistema operativo UNIX, para poder hacerse con el control absolut del libro y no perderse en ningún momento. En definitiva, es una buena obra que saber más sobre este sistema operativo y la seguridad que con él se puede llegar a conseguir.

217 Págs.
2.100 Ptas.

A. RIBAGORDA/A. CLAVO/
M. ÁNGEL GALLARDO
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "C"

APLICACIONES

3D Studio 4. Creación de imágenes sintéticas en su PC

Con el programa 3D Studio 4 el lector dispondrá de una de las mejores herramientas informáticas para crear imágenes, modelos y animaciones de alta calidad y con resultados tal y como profesional. Con este amplio manual de uso se ofrece al usuario todas las herramientas y con sus instrucciones, trucos y consejos que ayudan a utilizarlo. Además, se incluye un CD-ROM con ejemplos y tutoriales sobre los principales módulos de 3D Studio 4, múltiples texturas y modelos e imágenes del autor que ilustran sus posibilidades del programa. Un buen manual que no puede faltar en el estudio de aquellos lectores que quieran a utilizar esta versión del programa de Autodesk.

637 Págs.
5.495 Ptas.

ROBERTO POTENCIA/ACEBE
ANAYA Multimedia
NIVEL "I"

NIVEL "I" INICIAACIÓN NIVEL "C" CON CONOCIMIENTOS NIVEL "E" PARA EXPERTOS
GAMA DE PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS

Fabricante: FUNSOFT

En la variedad está el gusto, como afirma el dicho. Y variedad es precisamente lo que rebosa la recien presentada gama de productos Funsoft con aplicaciones informáticas, lo que ellos han dado en llamar Funware. Pero no sólo variedad, sino también funcionalidad, calidad de fabricación, tanto en diseño como en materiales, y precios bastante ajustados. La gama Funware tiene prácticamente de todo para el usuario informático y para cubrir cualquier necesidad.

TODO BAJO CONTROL

El apartado lógico es uno de los mejores cubiertos, con un total de seis periféricos: tres joystick para PC -uno digital-, PC Arcade y dos analógicos PC Analog y PC Analog Pro- y tres pads -para PC, Saturn y PlayStation-. Todos los joystick están equipados con botones de disparo rápido, y los analógicos además tienen ajuste de ejes y control de rotación y aceleración. Los pads son de seis botones con autofire independiente y palanca de control de movimiento muy preciso y respuesta rápida.

En el apartado de periféricos más "serios" encontramos cuatro ratones -modelos PS/2 y serie, con dos y tres botones-, optomecánicos, realizados con microswitches y dotados de un movimiento muy suave, además de seguir normas de ergonomía.

SÓLO PARA TUS OÍDOS

La importancia que el aspecto sonoro tiene en las aplicaciones y juegos actuales es más que evidente, y que el usuario busca siempre el sonido de más calidad también. Pero no basta con tener una buena tarjeta, sino que los altavoces han de tener la calidad -y potencia- suficiente para reproducir sonidos y música de la forma más clara y nítida posible. Este es el objetivo del apartado sonoro de Funware. Altavoces.

La gama SoundArtist nos ofrece tres distintas potencias: 12W, 24W y 80W en los modelos 100, 200y 400 respectivamente. Cuentan además con controles de volumen, tono y bajos e interruptor, además de estar apartallados magnéticamente. Funcionan con pilas o a la red con adaptador. Pero también auriculares, disponibles en tres modelos: Multimedia Headset, con sólo cascos; Headset with Head Mic, cascos con microfono; y Stereo Infrared Headphones, auriculares inalámbricos. Todos tienen multitud de aplicaciones, al igual que Speech Creator y Mic Creator, dos microfonos de tamaño reducido y alta sensibilidad que se acoplan al escritorio o monitor.

OTROS ÚTILES ACCESORIOS

Y es que la gama Funware no obvia nada, ya que también ofrece objetos que han de estar presentes en el arsenal de todo usuario de ordenadores, como la amplia gama de fundas y archivadores para discos y CD-ROM, desde los más simples a los más completos, pero todos muy prácticos. Y también filtros ópticos para eliminar de nuestro monitor radiación, relojes y electricidad estática; organizador de papeles para impresora, reposapapeles graduables, atractivos, reposamanos y alfombrillas de ratón. Si no encontramos entre estos el "gadget" que nos hace falta, lo más seguro es que no exista.
Inventa tu historia, elige tus actores, y rueda tu película.

Microsoft 3D Creador de Películas.
Convierte tu PC en unos estudios de cine en 3D.

¡Guau! 3D Creador de Películas de Microsoft es un nuevo y fabuloso programa de creatividad que permite que cobren vida y movimiento los personajes que hayas imaginado en animación tridimensional. Podrás explorar la sala de proyección virtual donde puedes hacer las tomas y rodar las películas basadas en las historias que tú mismo has creado.

El Taller de Ideas te ofrece montones de historias entretenidas y fantásticas. En el Taller de Proyectos harás, con la experta y joven Melanie, todos los proyectos fáciles y divertidos ayudándote con los trucos que ella conoce para que logres una sensacional película.

Este programa también te ofrece Efectos de Sonido. Podrás elegir entre variadísimos efectos sonoros para reforzar los movimientos de tus personajes. Podrás elegir entre 40 actores y vestirlos con el traje que más te guste para representar tus personajes.

Da vida a tus actores y condúcetelos a través del escenario ayudándote del ratón. Podrás aproximarlo hasta conseguir un espectacular primerísimo plano, y después añadirás la música y los diálogos que te convenga a despertar tu imaginación.

Además de Melanie, cuentas con el creativo Mac Ze; siempre dispuesto a echarte una mano para que termines tu película y puedas verla, al momento, con tu familia.

Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos, disponibles en disquete y/o CD-ROM, los convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.

¡APRENDE!

Con la Familia de Creatividad Infantil de Microsoft Home
Dos grandes juegos

Tengo un Pentium 100 con 16 MB, 1 GB de disco duro y monitor SVGA, pero sólo puedo liberar 520 KB de memoria convencional. ¿Cuál de estos juegos me iría mejor para mi PC: «EF2000» o «Wing Commander IV»? Si los dos van bien, ¿cuál me recomiendas comprar? ¿Es aconsejable adquirir «EF2000» sin tener joystick? ¿Cuál sería el mejor joystick que podría comprar para estos?

José Manuel Muñoz Berengena.
Córdoba

RESPUESTA: Con tu equipo, «EF2000» te funcionará bien, casi de forma definitiva, y el manejo con el joystick, específico para este tipo de juegos, también será bueno. En cuanto a «Quake», es un programa que no se adapta bien para el Pentium 100. Con estos dos juegos, puede que no puedas disfrutar de su potencial máximo. «EF2000» tiene un diseño más sencillo y «Quake» es más complejo y requerirá más recursos del sistema.

Adaptar la memoria

Mi duda es sobre el adaptador de memoria de 30 a 72 pines. Tengo 4 MB de RAM de 30 pines. Si coloco el adaptador y compras 4 MB de 72 pines, ¿podría conservar más 4 MB de 30 pines más los 4 MB de 72 para tener así 8 MB? ¿Si no fuera posible, qué tendría que hacer, comprar 8 MB de 72 pines y deshabilitar de los otros 4 MB?

Xoán Pereira Couso. Pontevedra

RESPUESTA: El adaptador de memoria de 30 a 72 pines sirve para que, si nos compramos una nueva placa, podamos utilizar nuestros viejos SIMMS de 30 contactos en una placa cuyos slots de memoria son de 72. Nosotros pinchamos nuestros viejos SIMMS de 30 contactos en el adaptador, que a su vez va pinchado en un slot de 72, compatibilizando ambos tipos de SIMM. Lo único que te puede dar problemas es la diferencia de velocidad entre los dos tipos de SIMMS.

¿Videos, qué videos?

Tengo «Full Throttle» y me gustaría poder ver las secuencias de video sin tener que llegar a ellas jugando. He intentado usar la función de la consola de video o «Video for Windows» pero no puedo pues me pide que coloque el juego en un disco de 3.5, ¿cuál es el procedimiento adecuado?

Guillermo Bruno, Huesca

RESPUESTA: Lamento decirte que muy seguramente no hayas algún medio de ver los videos separadamente del juego, pues tienen un formato especial que sólo el juego puede reproducir. Los cortes en el video pueden tener múltiples causas, desde fallos de lectura del CD-ROM, hasta faltas de memoria. "Jack is Back", es la versión para PlayStation y Saturn del juego de PC «Alone in the Dark 2».

Quake y EF2000

¿Y tienen los módulos que son más rápidos, más caros o más aceptados en general por los jugadores?

No sé cuál es el mejor, pero sí que puedo comprar, que no sea muy caro, con habilidades independientes.

Antonio Rodríguez. Monforte de Lemos

RESPUESTA: Afortunadamente, la oferta en cuanto a precios es muy amplia y tienes muchos modelos desde elegir, pero el número de los que tienen los mismos componentes varía. Es que es tan caro que hay muchos modelos que pueden funcionar, pero que no son los mismos. De todas formas, si el juego permite el uso de dispositivos de memoria, tienes a tu disposición modelos como el "Command Pad" o el "Sprint Pad".

La nueva línea de Sega

Me gustaría plantearos unos cuantos acerca de la conversión que está realizando Sega para PC; ¿es cierto que están en desarrollo de juegos de Saturn como «Sega Rally», «VF», «Virtua Cop», «Daytona U.S.A.» y «Panzer Dragoon»? ¿Cuándo se estima que estarán disponibles en España? Me interesan sobre todo «Sega Rally» y «Virtua Cop». ¿Será necesario poseer alguna de las nuevas tarjetas accesorias 3D? ¿Funcionarán a pleno rendimiento en un Pentium 100 con 16 MB? ¿Son malas conversiones, o están desarrollados a conciencia?

Ángel Pérez Cancio. Santander

RESPUESTA: «VF» ya está en la calle, «Daytona USA» y «Panzer Dragoon» estarán disponibles para finales de año, y «Sega Rally» y «Virtua Cop» —que se va a llamar «Virtua City, P.D.»— lo estarán para principios del año que viene. Y no son los únicos, puestos que hay más titulares en preparación. Todas las conversiones son excelentes, y funcionan en el equipo que mencionan sin necesidad de tarjetas accesorias 3D.

NOTA: El número de teléfono de "Hereedores del Nostromo" apareció en anteriores números de la revista. Ha cambiado. En su lugar podéis llamar al siguiente número: (91) 4471933.
Facilita el conocimiento de los más pequeños.

El Autobús Mágico Explora el Cuerpo Humano.

Una aventura científica interactiva para niños con edades a partir de 6 años.

Tu hijo se unirá a la profesora Ricitos y a su clase, que se disponen a iniciar un chiflado viaje por el cuerpo de Arnoldo. Viajarán en tres dimensiones a través de distintos órganos del cuerpo de Arnoldo. Incluso podrá hacer clic en los globulos blancos para convertirlos en coches de policía que se enfrentan a los gérmenes. Todas las crestas ofrecen relatos multimedia descriptivos que facilitan la comprensión de los temas científicos y podrán divertirse con 12 juegos informativos. No hay mejor manera de descubrir datos divertidos sobre el cuerpo humano.

El Autobús Mágico Explora el Sistema Solar.

Una aventura científica interactiva para niños con edades a partir de 6 años.

Tus hijos disfrutarán con esta aventura interplanetaria en el Autobús Mágico de Scholastic, que se embarca en una exploración del sistema solar. La profesora Ricitos se pierde en el espacio y los niños tienen que recoger pistas, descubrir los secretos del universo y encontrar a la profesora. Viajarán en tres dimensiones investigando planetas y lunas, y disfrutarán de las realistas videos de la NASA. Los nuevos experimentos científicos aportan a los pequeños las herramientas de exploración, al tiempo que 9 juegos ofrecen la máxima diversión.

Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos, disponibles en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.

¡APRENDE!
CON LA FAMILIA DE CREATIVIDAD INFANTIL DE MICROSOFT HOME
La incursión de Microsoft en el ámbito de los juegos para ordenador, y de forma más específica en los exclusivos para Windows 95, pretende ser total y abarcar prácticamente todos los géneros. Incluso la estrategia, y dentro de ella los wargames, con un primer título de nombre «Close Combat» que se ambientará en la batalla de Normandía. Y cuya primera impresión no puede ser más favorable.

El primer wargame publicado por Microsoft para Windows 95 viene fuertemente avalado, ya que ha sido desarrollado por Atomic Games, grupo de programación especialista en ello, y que cuenta en su haber con juegos como «V for Victory» y «World at War». Con «Close Combat» Microsoft puede llegar a demostrar que es capaz de desarrollar todo tipo de software, hacer que este aproveche al máximo las posibilidades de Windows 95 y que el jugador se encuentre más cómodo jugando con él que bajo otro sistema operativo.

A diferencia de los wargames clásicos, «Close Combat» no se desarrollará por turnos, sino en tiempo real. Esta será quizás una de sus mayores innovaciones, puesto que en lo que se refiere al aspecto externo ha sido realizado en una vista superior plana similar a la usada en «Steel Panthers» con dos niveles de zoom. En principio, el uso del tiempo real añade toques de acción que, no obstante, no van a ocultar la estrategia.

Psicología del combate

Se trata de un wargame histórico ambientado en las batallas del día D, que podremos vivir desde el lado alemán o americano, tanto en escenarios sueltos como en campaña. En cada una de las modalidades se prestará especial atención al seguimiento histórico de los combates, comparando siempre nuestros resultados con los reales. Dentro de los necesarios parámetros de realismo, Microsoft intentará que cada uno de nuestros soldados sea eso, y no una simple ficha que se desplaza por un tablero. Es
EN VENTANA

lo que llaman “el lado humano de la guerra”. Esto se presta a varias lecturas. Primero, el nivel de detalle de las unidades será admirable, representadas a nivel de soldado y tanque agrupados en sus correspondientes pelotones, y con información puntual acerca de su armamento y munición, pero también con características como poder de ataque contra infantería y contra carros, nivel de daños y estado de ánimo.

Si, las unidades serán más “humanas”. Porque para ello utilizará un avanzado modelo de inteligencia artificial que emula el comportamiento humano y que incluye aspectos de psicología de combate. Los soldados tendrán personalidad propia y distintos perfiles psicológicos dependiendo de sus experiencias. Así, cuando nosotros demos órdenes a nuestras tropas, tanto éstas como las del enemigo, podrán tener un rango de reacciones y formas de actuar más amplio, que decidirán el resultado del combate de forma distinta cada vez.

Naturalmente, esto no es aleatorio, sino que dependerá de una serie de parámetros que deberemos saber manejar, pero que estarán reflejados de manera natural.

Y CON POSIBILIDADES

La acción en tiempo real requerirá una mayor rapidez y precisión a la hora de dar órdenes, y tener un control total sobre todo lo que ocurra en el campo de batalla. El apartado de las acciones estará de sobra cubierto por un interfaz claro, conciso y con las opciones necesarias. Ni una más, porque ante todo, en Microsoft quieren que «Close Combat» sea muy sencillo de manejar, con todas las acciones integradas en los dos botones del ratón. En pantalla sólo tendremos la información de las tropas y la vista del terreno de juego.

En cuanto al campo de batalla, gráficamente tendrá la sencillez que acompaña a wargame, pero sin faltar los consechidos efectos de explosiones, disparos o humo. Se prevé una miniaturización en los gráficos, aunque con opciones de zoom, lo que esperamos no redunde en una ausencia de detalle. Como ya es costumbre, también habrá vídeo, con la buena calidad que le dará DirectX, con películas originales de la época.

Con las correspondientes opciones de jugar por red, modem, o incluso Internet, creemos que quedan cubiertas todas las posibilidades que quisieramos que «Close Combat» tuviese. Tendremos que esperar a verlo para confirmarlo.

C.S.G.
QUE EL LANZAMIENTO DE
ESTE NUEVO SIMULADOR
DE FÚTBOL SE HAGA TRAS
LA CELEBRACIÓN DE LA EU-
ROCOPA 96, TAN DECEP-
CIONANTE COMO POCO
AFORTUNADA PARA NUE-
TRA BRAVA SELECCIÓN NA-
CIONAL, SIGNIFICA QUE NO
NECESITA, COMO TANTOS
OTROS, DE LA PUBLICIDAD
DE TAN IMPORTANTE EVEN-
TO DEPORTIVO, PUES SU
CALIDAD LE BASTA PARA
LOGRAR ATRAER LA ATEN-
CIÓN DEL AFICIONADO IN-
CLUSO EN LA TEMPORADA
BAJA DEL DEPORTE REY.

O sabemos si es que el equipo de
programadores de Motivetime no
ha llegado a tiempo o es que ni tan
siquiera se ha preocupado de cuándo em-
pezaba la Eurocopa. Y su único interés ha
sido emplear el tiempo necesario para ha-
cer las cosas como es debido cuando se
quiere dar vida al simulador de fútbol más
revolucionario, jugable y realista del merca-
do. Nosotros preferimos pensar en esto úl-
timo, sobre todo después de ver los prime-
ros resultados obtenidos.

MÁS FÚTBOL VIRTUAL

Aunque ya no es ninguna sorpresa, siem-
pre se queda uno maravillado cuando con-
templamos la acción desde la perspectiva
tridimensional que más nos guste gracias
da la representación de un partido de fútbol
en un entorno virtual. Antes de comenzar el
partido o cuando se produzca una interrup-
ción podremos ubicar la cámara en cual-
quiera sitio del rectángulo de juego mediante
las rotaciones a lo largo del eje horizontal,
ajustando el campo de visión a distintas in-
clinaciones y definiendo el zoom de acerca-
miento. Se pueden conseguir vistas semi-ce-
nitales, desde los fondos, laterales o en los
ángulos. El plano variará desde el general
para contemplar todo el terreno de juego y
facilitar tanto los pasos largos como la visión
del posicionamiento de los equipos, o el pri-
mer plano, en el que un solo jugador inundá
toda la pantalla. Con «Fifa 96», «Actus Soc-
cer» y ahora este «Onside» se acabaron las
discusiones entre los amantes del fútbol in-
formático sobre desde que perspectiva se
juega mejor. Ahora se sirve el gusto exacto
del cliente, y sea cual sea tu vista preferida,
la podrás encontrar. Sin olvidar que en cuan-
to a definición y calidad de imagen será co-
mo si contempláramos el partido por televisión,
pues estamos hablando de SVGA.
En cuanto a las evoluciones de los jugado-
res en este espacio en 3D, y aunque tanto
los sprites como sus movimientos estaban
MÁS FÚTBOL DEL BUENO

en el momento de escribir estas líneas aún
en fase de elaboración, todo parece indicar
que las más exigentes en cuanto a realismo
no se podrán quejar. Una autenticidad que
no se limitará a las animaciones, sino incluso
a factores tan importantes como las condi-
ciones meteorológicas, que determinarán el
comportamiento del balón, la visibilidad y el
estado del césped. El viento, la lluvia o la nie-
ve podrán ser protagonistas secundarios del
partido, a los que también se puede sumar
el árbitro si seleccionamos su aptitud como
severo o blando, pues en ambos casos pro-
vocará la ira de al menos uno de los contan-
dientes y dejará de ser desapercibido, el
señor de todo juego de fútbol. Si sois de los
que gustan de las experiencias fieles a la re-
alidad, os gustará saber que Onside pre-
sentará un gran nivel de inteligencia de los
jugadores y podréis optar porque se aplique
la regla del fuera de juego.

MANAGER INCLUIDO

A la grata impresión que nos han producido
las primeras imágenes del juego, hay que
unir la extensión y venismo de la parte deno-
minada manager, que nos permitirá conve-
tirnos en presidentes de nuestra es-
cuadra preferida del calcio italiano, la
premier league inglesa, la bundesliga ale-
mana o la premier francesa. Bajo
nuestras decisiones estarán todos los
estamentos del club. Vamos, que On-
side va a ser como PCFútbol o ePla-
ayer Manager 2a pero con la represen-
tación de la acción en un estadio virtual.
Como es lógico, ya estamos contando las
pocos horas que tienen que podamos ir a
comprar esta excelente combinación de
otros productos ya conocidos.

A.T.I.

DIRECTOR DE FÚTBOL

Si, se puede decir que Onside se pro-
pone a los más expertos un nuevo em-
pleo: director de Fútbol. Consiste nada
menos que en ser entrenador, mana-
ger y presidente. Ahí es nada.
Como "mister" del equipo, debe-
mos pensar en la alineación, la es-
trategia entre las ocho formaciones
clásicas, la actitud en el terreno de
juego entre normal, ofensiva o de-
fensiva, y establecer las jugadas en-
sayadas en los saques de esquinas y
free-quicks. Así mismo, en los entra-
namientos podremos jugar partidos de
fútbol sala y ensayar los penaltis;
sabemos de algún seleccionador al
que le hubiera gustado disponer de
más tiempo para esto último.
Como manager pensaremos en
los jugadores transfe-
ribles y en las futu-
ras adquisiciones
según las necesida-
des que nos dirá el
entrenador, y como presidentes de-
beremos ser poco menos que licen-
ciados en empresariales para con-
trolar los gastos, ingresos e inversiones.
Aumentar la capacidad del estadio, el
precio de las entradas, controlar los
sueldos y vigilar nuestro índice de po-
pularidad entre la afición.
Cuando Adeline, la compañía creada por Fredéric Raynal, uno de los máximos responsables de «Alone in the Dark», tras dejar Infogrames, sorprendió a propios y extraños hace meses con el lanzamiento de una aventura tan original como impresionante en todos sus aspectos, pocos podían saber entonces que desde mucho antes que «Little Big Adventure».

Viera la luz, ya se habían iniciado los preparativos para un nuevo proyecto, un juego de acción con el que se pretendía unir conceptos de arcade y aventura, utilizando una tecnología inexistente hasta ese momento, y tenerlo a punto en un plazo menor a dos años. Esto, dicho así, puede parecer una idea algo descabellada, pero cuando por medio se encuentran algunos de los genios franceses de la programación de videojuegos, todo es posible. Incluso, viajar por el tiempo. O esa, al menos, es la base sobre la que se comenzó a desarrollar «Time Commando», la nueva bomba de Adeline Software, que está a punto de salir a la luz.
LOS PERSONAJES

En un juego de acción el papel y la importancia que asume la creación de los personajes, en características de personalidad, diseño gráfico, animaciones, etc., resulta vital para que el programa pueda tener, siquiera, una mínima garantía de éxito.

No basta con sacarse de la manga un personaje, más o menos trabajado en detalles como los mencionados, si el resto de los enemigos, o amigos, que aparecen a lo largo del juego son simples adornos.

Por eso, desde el papel resulta importante definir ciertas cualidades. Los bocetos y storyboards resultan, desde hace unos años, casi fundamentales para afrontar cualquier proyecto.

El héroes de «Time Commando», Stanley, al igual que el resto de los personajes, además es el ejemplo más claro de la tecnología más avanzada puesta al servicio de un juego de ordenador. Diseños 3D, mapeado de texturas, sombreados gouraud, iluminación en tiempo real, animación en tiempo real...

Teniendo en cuenta, además, la enorme variedad de escenarios y caracteres en juego, con un guión basado en los viajes en el tiempo y el paso por distintas épocas de la humanidad, que deben recrearse con el máximo realismo posible. El trabajo efectuado en esta área es fácilmente cuantificable.

Pero un trabajo, eso sí, que está dando óptimos resultados.
UNA BASE PARA EL DISEÑO

Hemos hablado de la creación de los personajes en "Time Command", y hemos mencionado un dato sumamente importante, el diseño en 3D de los mismos. Bien, pero ese mismo dato no se debe limitar a lo ya comentado, puesto que absolutamente todo en "Time Command", refiriéndonos siempre al apartado visual, posee la misma base. Toda la acción en el juego, sin embargo, parte del mismo punto, el storyboard.

Una vez definidos aspectos del programa como número de fases, diseño preliminar -sobre un texto explicativo- de la misma, tipo de personajes, objetos, objetivos, acciones, etc. Es decir, una vez puesto sobre el papel todo lo contado, se empieza a trabajar en el diseño definitivo del programa.

Lo que en Adeline se trabajó con gran intensidad -el resto puede ser considerado como pura técnica de gráficos y programación, no menos importante, pero en cierto modo, secundario a todo este diseño preliminar- fue la base de la acción en cada fase del juego. Primero, un mapa detallado dibujado a mano, con todo lo que allí ocurrirá y se encontrará. Y sólo después, empieza el trabajo sobre el ordenador.

Escenarios totalmente diseñados y renderizados en PC- "3D Studio"- y Silicon Graphics -"Softimage"-, por un lado.

Personajes 3D por otro.

Se coge todo, se le añaden unas gotas de técnica y habilidad y tenemos un resultado.

Escenarios 3D pasados a resolución VGA, moviéndose mediante travellinga, a una velocidad de 15 fps al tiempo que los objetos y personajes en SVGA hacen lo propio en tiempo real, adaptándose a la capacidad de proceso de la CPU, y llegando en ocasiones a los 70 fps. Algo casi increíble.
EL OESTE
PASO A PASO

Pongamos un ejemplo práctico de todo lo visto anteriormente. Entre los ocho niveles principales de «Time Commando» divididos en varias fases cada uno, tomemos, como muestra, el dedicado al salvaje oeste.

Pistoleros, cañones, indios, minas de oro, carromatos, damas pasando por la calle, caballos, rifles... En fin, algo con lo que John Wayne se sentiría como en casa.

DISEÑO 2D

Lo primero, claro está, es poner sobre el papel todas las ideas, y realizar los primeros diseños 2D a mano. Alegan tan simple como el tipo de indumentaria que debe portar uno u otro personaje es aquí un aspecto significativo, y que puede echar al traste, si no se cuida, la ambientación, realismo y hasta la jugabilidad y atractivo global del juego.

Una vez que tenemos a los actores perfilados, debemos llevar a la práctica todas las ideas en el diseño, pasando a trabajar sobre el ordenador.

OBJETOS Y ESCENARIOS 3D

Un PC es la primera herramienta utilizada al entrar en la creación de los mundos virtuales del juego. Adeline utiliza “3D Studio” como programa básico para desarrollar toda la malla sobre la que posteriormente se insertarán las texturas y se ejecutará el render final. Todo aquello que deba estar en una fase cualquiera hay que diseñarlo, aunque no vaya a contemplarse en la versión final del juego.

Dada la técnica de movimiento continuo de los fondos y escenarios sobre los que “viven” los personajes, el más mínimo descuido podría ser fatal estropeándolo todo.
RENDER
Las máquinas de Silicon Graphics son ahora protagonistas. La resolución y detalle se fuerzan al máximo durante el render para que, al posteriormente reducir la calidad en texturas, color y resolución, al integrar los gráficos en el juego, esta disminución no se vea afectada en la práctica en la menor cuantía posible. Cientos de horas de trabajo se han gastado durante este proceso.

EL EDITOR
Ya tenemos todos los componentes por separado. Juntarlos en lo que el usuario contemplará y jugará como versión final es tarea del editor diseñado para "Time Commando". Las tareas de incorporación de objetos y personajes, ajustes y reducción o implementación de detalle gráfico se realizan con esta herramienta, de desarrollo propio de Adeline.

EL JUEGO
Por fin, tenemos algo palpable después de todo el esfuerzo invertido en las tareas previas. Algunas de las escenas de la fase del salvaje oeste poseen este impresionante aspecto. El resultado, ni más ni menos, de un trabajo bien hecho.
EL RESULTADO

Todo lo anterior ha sido el prólogo de la única realidad que el usuario contemplará de «Time Command». Un juego de acción de excelente factura técnica, así como de desarrollo y jugabilidad.

Un viaje por el tiempo que, accidentalmente, lleva al protagonista, Stanley, por épocas como el antiguo Imperio Romano, la Prehistoria, la época de los conquistadores del nuevo mundo, las grandes guerras, etc. Todo recreado a la perfección, todo en su lugar, cambiando las acciones a realizar, los objetos y los personajes casi a cada momento, plagado de diversión y calidad, con el único objetivo de salvar un futuro incierto que, a consecuencia de sus propias intervenciones, se vuelve cambiante e inestable a cada instante.

Stanley tiene un duro trabajo ante sí, cuando «Time Command» deja de ser un proyecto para convertirse en uno de los mejores juegos del otoño, pero, desde luego, lo que ha quedado claro es que las tareas más "sucias" las han llevado a cabo en Adeline, para ofrecer algo de tanta calidad. Y, aunque sea un trabajo sucio, alguien tenía que hacerlo y demostrar hasta dónde puede llegar la calidad de un videojuego, con talento y ganas.
El programa de la Selección

■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionados.
■ Seleccionadores hasta la fecha de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopia 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la liga de los clubes de primera división. "El producto, que incluye la posibilidad de personalizar selecciones en seleccionador, tiene la calidad habitual de Dynamic Multimedia Imparable a sus programas de deportes" "FUTBOL".

El programa de Súper Epi

■ La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores. ALB con foto, histórico, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
■ Manaje con fichajes, movimientos, salidas, entradas, finanzas, quinteto, tácticas, tiempo regular, competiciones, play-offs y Liga Europea.
■ Simulador con módulos de animaciones y las más espectaculares jugadas: mate, pasada por la espalda, ganchos, banderas, alley hoops...

La liga italiana en tu ordenador

■ El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda B hasta el completo.
■ Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
■ El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradores, árbitros y jueces de línea...

El programa de Michael Robinson

■ Si usted tiene la oportunidad de ver y a qué es como funciona este programa, se confundirá. "FUTBOL".
■ "Reaja desarrollo de software español"."
Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste.

Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1.85, Don Pepe, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" "EL PAÍS" Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"

Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo.

La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir.

El Museo del Prado

"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" "EL MUNDO" Premio PLACUACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado

Por sólo 2.995

"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico" CD-ROM TODAY

La enciclopedia multimedia del pop español

Por sólo 4.950

Por sólo 4.950

Multimedia para incondicionales del basket

Por sólo 4.950
Futuroscope es sinónimo de "aluivón de imágenes asombrosas que invaden y transtornan nuestros sentidos". A quien cautiven las imágenes hiperreales de los supercine, las imágenes virtuales, las imágenes dinámicas, las tridimensionales o las interactivas, tiene que acercarse a Futuroscope, El Parque Europeo de la Imagen, situado en Poitiers, prácticamente en el centro de Francia. Las nuevas tecnologías informáticas y de simulación, por un lado, y la "vieja" tecnología del cine llevada hasta sus últimas consecuencias, por otro, puestas al servicio del espectáculo y del entretenimiento cultural tienen su mejor exponente en Futuroscope. Ejemplo de Parque Temático con idiosincrasia europea superior a la mayoría de parques temáticos norteamericanos.
Unas de las claves de Futuroscope es su vocación de crecimiento y de renovación al tiempo que avanza la tecnología, y al compás de las exigencias, cada vez mayores, que en materia de imágenes reclaman las jóvenes generaciones: más realismo, más sonido, más fantasía, más velocidad, realidad virtual, interactividad, introducirse en la película, montarse en la película y saltar o volar con ella.

SUPERCINES

Futuroscope reúne todo esto en veinte pabellones y atracciones levantados con un criterio arquitectónico y urbanístico futuroista. Los supercines son los pabellones estrella de Futuroscope, la mayoría de alta resolución, que llena eficazmente el campo visual, con aproximadamente un ángulo horizontal de visión de 90 grados. El fotograma de una película IMAX es diez veces superior en superficie al tradicional de 35mm. Cada fotograma tiene 15 perforaciones frente a las 4 del convencional, y la película desfila horizontalmente en vez de forma vertical. Estas características suponen que, a 24 imágenes por segundo, la película se desplaza a una velocidad de 170 cm por segundo, contra los 45 cm por segundo del cine estándar. Por todo ello, la calidad y definición de los fotogramas resulta insuperable, así como las sensaciones que acompañan a este tipo de proyección, en la que se percibe la emoción colectiva del público. El sonido también es extraordinario y induce al hiperrealismo de la experiencia cinematográfica. El sonido, de 18.000 a 27.000 vatios de potencia repartidos en seis pistas independientes, es reproducido por lectores especiales de Compact Disc.

CINES DINÁMICOS

Otro de los grandes atractivos de Futuroscope, sobre todo para los amantes de las emociones fuertes, son los tres cines dinámicos que cuentan el parque, sencillamente alucinantes. La aplicación de nuevas tecnologías al cinematográfo alcanza una de sus mejores expresiones en el Cine Dinámico. El cine del futuro aspira a sumergir a los espectadores en la acción. Para conseguirlo, el cine dinámico aporta una nueva dimensión: el movimiento. Se utiliza alta tecnología desarrollada para simuladores de vuelo, experimentada durante más de 20 años por pilotos de pruebas. En Futuroscope hay dos sistemas, en el más fuerte, de Showscan e Intamin, la sala de proyección está dividida en filas de asientos, soportada cada fila sobre una plataforma hidráulica que imprime el movimiento. De 45 a 80 espectadores pueden vivir al unísono las aceleraciones inerciales que procuran los

EN LAS ALAS DEL CORAJE

El prestigioso director francés Jean-Jacques Annaud, director del primer film de ficción cinematográfica realizado en IMAX 3D, nos presentó la película en la sesión inaugural del 22 de Mayo: "Volvemos a los inicios del cine cuando los espectadores se levantan de sus asientos al abalanzarse sobre ellos la locomotora en movimiento; las emociones que produce la trama de la película se ven reforzadas y ampliadas por el formato tridimensional. Se modifica la cultura misma del modo de ver las imágenes desde un distanciamiento de la proyección, donde todo está en un recuadro -la pantalla-. Ahora las imágenes superan el campo de visión natural. El espectador penetra casi de manera obscura en las escenas y este sistema hace que nuestra mirada entre en el espacio íntimo de los personajes". Realmente cierto, la escena es todo el espacio que nos rodea y la tensión dramática se dispara.

«Guillumet: Las Alas del Coraje» relata el desafío que protagoniza Guillumet, un piloto heroico contemporáneo y amigo de Antoine de Saint Exupéry, al atravesar la cordillera de los Andes en 1930, para transportar el correo de Santiago de Chile a Buenos Aires. Cuando su avión, en medio de una tormenta, se avería ha de realizar un aterrizaje de emergencia y atravesar las cumbres heladas a pie. Solo el amor por su mujer Noelle le permitirá finalizar la hazaña. En medio de la tormenta la lluvia parece que te golpea en la cara o el humo de los motores te ciega e intentas apartarlo con la mano para ver a Guillumet. En otra, asistes sentado a la mesa que componen Noelle, Antoine, Guillumet y Mermoz plaficando el vuelo. En ese momento parece que debieras advertirles de lo que va a suceder; es una experiencia que.deja huella.
hidráulicos. En el otro caso, la sala cuenta con una pantallas de gran formato y los que se mueven, coordinados con la propia película, son los asientos, a los cuales se sujetan los espectadores con un cinturón de seguridad. El Turbo Tour Theatre de Iwerks. La película que se proyecta está rodada mediante cámara subjetiva o generada por ordenador, desde el punto de vista del espectador, quien tiene la sensación de estar situado en el centro de la acción. La proyección está sincronizada informáticamente con las movimientos de la plataforma hidráulica o de los asientos que incluyen hidráulicos en su interior. Los espectadores disfrutan de una experiencia casi real, sometiéndose a fuerzas centrífugas y aceleraciones.

MUNDO DE ENSUEÑOS

Muchos de los visitantes de Futuroscope aseguran que lo más increíble de todo son las imágenes tridimensionales que rodean al espectador y lo introducen en la película, y ahora también, en la trama. Es como el mundo de los sueños, que a veces parecen tan reales, imágenes sólidas, pero que puedes atravesar con tu mano, como un fantasma. En Futuroscope existen tres sistemas diferentes: IMAX 3D, el único lugar de Europa donde se proyecta la primera película de ficción rodada en IMAX 3D: «Guillaumet: Las Alas del Coraje»; IMAX SOLIDO, proyección estereoscópica sobre cúpula hemisférica; y Cine en relieve de Iwerks.

En la vida real podemos ver en tres dimensiones porque existe una distancia de seis centímetros y medio aproximadamente entre nuestro ojo izquierdo y nuestro ojo derecho, lo cual hace que veamos las imágenes desde un ángulo ligeramente diferente. Los ojos suministran esta información al cerebro que "funde" las dos imágenes, y así se puede reconocer la forma tridimensional de los objetos y juzgar la distancia a la que se encuentran. En Futuroscope los distintos sistemas consiguen que cada ojo vea una imagen ligeramente desplazada respecto del otro. La perfección con la que se ha conseguido nos permite afirmar que estamos viendo el cine del futuro desde el momento presente.

* IMAX 3D:
En el IMAX 3D tenemos las características de los supercines: 600 metros cuadrados de pantalla, 30,000 watios de luz de proyección, seis canales cuadrafónicos de sonido subbass digital, 7 pisos de altura... y además, gafas polarizadas IMAX 3D. En esta casa se proyectan dos películas ligeramente desplazadas de la otra y las gafas polarizadas permiten que cada ojo vea una imagen diferente correspondiente a una de las dos películas que se proyectan. La luz de cada película está polarizada -orientada- en una dirección perpendicular a la luz de la otra película, y cada lente de las gafas está polarizada para dejar pasar al ojo una sola imagen, la que corresponde con su dirección de polarización. De este modo, el ojo derecho capta una imagen desplazada respecto de la que capta el izquierdo. Y así se consigue el efecto de visión en tres dimensiones.

* IMAX SOLIDO:
El otro sistema utilizado en Futuroscope, más sofisticado y perfecto si cabe, es el SOLIDO. Sobre una cúpula semiesférica de 800 metros cuadrados de superficie se proyectan las imágenes "ojo de pez" con corrección de anamorfismo. El proyector está equipado con dos rotores superpuestos unidos por un único sistema de arrastre de...
las películas. El rotor superior está previsto para la película del ojo derecho y el inferior para el izquierdo. Los dos rotores son acoplados juntos con un desfase angular; este desfase está establecido de tal manera que cada fotograma del film —izquierdo y derecho— no sea proyectado al mismo tiempo. Las gafas, en este caso con lentes de cristal líquido, ocluyen un ojo u otro sucesivamente, 24 veces por segundo cada ojo, mediante un sistema electrónico incorporado en la montura, que recibe una señal de sincronización transmitida a las gafas por infrarrojos.

Toda esta tecnología cinematográfica y electrónica deviene en el que quizá sea el mayor espectáculo del mundo: convertir el reino de la imaginación en una sucesión de imágenes espectaculares prácticamente corpóreas.

**HAY MUCHO MÁS...**

En los distintos pabellones de Futuroscope hay mucho más que ver: cine circular 360 grados, cine interactivo, cine en alta definición, realidad virtual. Futuroscope cuenta con diez máquinas Virtuality serie 2000, el sistema de realidad virtual inmersiva orientada al ocio de mayor éxito en el mundo. Uno puede enfundarse un casco de visión y sumergirse en un mundo virtual compartido con otros jugadores que combaten en un duelo en

"**VIENNE DINÁMICA**"

Frente a una pantalla de 300 metros cuadrados y sujetado por un cinturón de seguridad a un endiablado asiento que parece girar, saltar y abalanzarse sobre la pantalla, disfrutas de un vertiginoso y dinámico viaje por los paisajes y las calles empedradas del departamento de La Vienne. Un simpático monstro y efectos especiales creados por Ex Machina te acompañan en un torbellino de divertidas y agitadas situaciones.
"FLORES EN EL CIELO"

Exclusividad mundial de Futuroscope. Los espectadores se sitúan a 25 grados sobre el suelo frente a una pantalla IMAX de 672 metros cuadrados, y bajo sus pies observan otra superpantalla de 748 metros cuadrados. La originalidad de este método da al espectador la oportunidad de ver pasar las imágenes gigantes delante de él y bajo sus pies. Es La Alfombra Mágica, sí acaso quieres volar no tienes más que seguir a una mariposa “Monarca” en su viaje desde Canadá a México. Impresionante la escena en la que literalmente te quedas flotando en el aire en la caída del torrente de agua de las cataratas del Niágara, y sin Marilyn a tu lado. Las imágenes de millones de mariposas cubriendo un valle al completo, como si estuviera vivo. Hay que verlo.

el ciberespacio. En este sentido Futuroscope también ofrece lo mejor, sin embargo se echan de menos los cines de realidad virtual para grandes audiencias, aprovechando las tecnologías de proyección para grandes formatos.

Sin duda, en los próximos años incorporará un cine de realidad virtual ya que Futuroscope integra al menos un nuevo pabellón cada año. En estos cines se podrá jugar interactivamente con las imágenes de modo colectivo, dirigiendo un submarino virtual en busca del monstruo del lago Ness o haciendo aterrizar un caza sobre una cumbre nevada, como ya se demostró en SIGGRAPH, la feria de imágenes por ordenador que se realiza cada año en Norteamérica.

• CINE INTERACTIVO:
El cine interactivo es otra de las extensiones tecnológicas del cine del futuro, donde juegan un papel importante los ordenadores. En Futuroscope está representado por “Le Cineautomate”. Esta atracción permite elegir al espectador, en el transcurso del film, la continuación de la historia por medio de un sistema de voto por mayoría controlado informáticamente. Los espectadores determinan el curso de la película apretando un botón amarillo o azul cada 7 minutos, situados en el apoyabrazos del butaca. El guión de estos primeros films interactivos pensados para grandes audiencias suele ser de carácter humorístico y más bien poco elaborado, ya que dibuja situaciones sencillas y graciosas que permitan a la gente decidirse por una opción u otra en cuestión de segundos. En Futuroscope, cuando la película proyectada en la pantalla principal se detiene, aparecen las dos posibilidades de escoger a ambos lados en pantallas más pequeñas y se produce la votación, el conteo se observa en unos paneles inferiores. Hay seis combinaciones posibles con tres finales distintos.

En los próximos años se llegarán a producir películas de muy buena factura y muy interesantes pensadas en el público más apto a los videojuegos, más
IMAX EN ESPAÑA

En Madrid y Barcelona, IMAX ha abierto sus puertas y con ello ha acercado el cine del futuro a nuestro país. Por primera vez en el mundo se han integrado en una misma sala tres sistemas de supercines diferentes: IMAX PLANO, IMAX 3D y OMNIMAX—proyección hemisférica. Las películas más impresionantes son «El Último Búfalo», una alegoría ecológica filmada en tres dimensiones en El Cañón del Colorado, y «Planeta Azul», proyectada en Omnimax, con alucinantes imágenes de la Tierra vista desde el espacio, película filmada por los astronautas del transbordador espacial de la NASA.

LA CLAVE DEL ÉXITO

La estrategia de Futuroscope, según su director general Daniel Bulliard, es «investigar y testar los principales y más espectaculares sistemas audiovisuales del mundo e incorporarlos al parque, así como producir parte de las películas y firmar exclusivas europeas o mundiales con los principales fabricantes de las tecnologías o de las películas». Esta ecléctica postura ha convertido en el Parque de imágenes del futuro más atractivo del mundo; en ningún lugar se reúnen tantos y tan variados sistemas de supercines. Este año tienen previsto recibir tres millones de personas. El éxito de público es también un éxito económico con unos beneficios netos previstos de 875 millones de pesetas para el año 1.996. El objetivo es convertirse en el Parque más visitado de Europa con 4 millones de visitantes anuales, sólo por detrás de EuroDisney París.

La clave de este éxito se encuentra en las nuevas tecnologías punta que se utilizan en la creación de cada nuevo pabellón, con la particularidad de que con una menor inversión anual se renueva el espectáculo en dicho pabellón: produciendo una nueva simulación por ordenador o una nueva película, así las atracciones no envejecen. Daniel Bulliard nos comenta: “todos los años se cambian el 50% de las películas y se añaden nuevas experiencias”. Si quieres disfrutar de atracciones de alta tecnología y viajar al cine del futuro, te esperan en Futuroscope.

Alejandro Sacristán

“CARRERA EN EL ESPACIO”

Aquí no hay tregua, porque no puedes bajarte en marcha de una nave espacial que parece enfilar a velocidad superlumínica por un rally intergaláctico. Los hidráulicos del cine dinámico de Intamin te “montan” en una simulación generada por ordenador, producida por la factoría LucasFilm, a 60 imágenes Showscan por segundo. Una pasada, vaya.
Este mes no hay novedades, ni cartas, ni tan siquiera votación, tan sólo trucos y más trucos.

Aquí está, por fin, el especial que todos estáis esperando y por el que no parábais de preguntar. Espero que a todos os sea útil y que no decepcione a nadie, porque es de lo más variado y abundante. Los hay para todos los gustos y necesidades, tanto para juegos antiguos como modernos. Los hay tan sencillos de realizar como pulsar una tecla, pero en otros necesitaréis un editor hexadecimal como los que incluyen PcTools o las Utilidades Norton. La mayoría de los juegos serán conocidos por todos, y aunque algunos de los trucos ya los sepáis, otros son inéditos. Todos han sido probados y testeados, y funcionan, por lo que si tenéis problemas con alguno de ellos no sudéis en comunicármelo. Cualquier error en alguno de ellos es totalmente fortuito y, en caso de producirse, lo susbsanaría prontamente. Cualquiera puede equivocarse, porque todos somos humanos. Y además, nos gusta mucho hacer trampas.

**A-TRAIN**

Para este antiguo juego de trenes, un truco que nos sacará de apuros monetarios. En cualquier momento del juego, mantened pulsados CTRL y SHIFT y escribid cheat-cheaterwimp para conseguir un millón de dólares. Además, para ver algo realmente simpático en la escena del final del juego, durante el mismo, presionad CTRL y ALT y teclead bellybutton.

**COLONIZATION**

El truco para hacer aparecer la opción “Cheat” en el menú del juego tiene dos posibles realizaciones. Una de ellas consiste en hacer unas pequeñas modificaciones sobre el fichero de texto MENU.TXT con un simple editor de texto. El fichero está dividido en secciones, y lo único que tenéis que hacer es cortar la sección @CUP entera y pegarla a continuación de la sección @FIELO.DOS, con lo que engañaréis al juego y tendráis acceso a codiciada opción “Cheat”. El mismo resultado, pero con menos trabajo, lo obtendréis si, manteniendo presionada la tecla ALT, tecleáis WIN.

Otros ficheros del juego con extensión .TXT también son susceptibles de modificación y sobre los que podréis hacer pruebas, haciendo una copia de seguridad de los mismos previamente, por si algo falla...

**DEFENDER OF THE CROWN**

Nada más empezar a jugar, si mantenemos pulsada la letra K (o la R) durante la carga de una batalla, conseguiremos 1.024 caballeros para nuestro ejército y otros 1.024 que se quedarán protegiendo nuestro castillo.

**DUNE 2**

Si el máximo de 25 unidades os parece insuficiente o necesitáis más dinero, echad mano del consabido editor hex —no vale uno de texto— y en el fichero SCENARIO.PAK busca la línea que tenga Brain=Human, Maxunit=25, Credit=1500, y modificalos valores que necesitéis. Sin exceder el máximo, que en el caso de Maxunit es 99.
**Estrategas**

**HIGH SEAS TRADER**

¿Queréis variar algunos parámetros de este juego a vuestro gusto? Pues echad mano de un editor hexadecimal que os permita buscar los sectores parciales de un fichero —el que incluye PcTools es ideal— y haced lo siguiente sobre la partida salvada —fichero .SAV—: Para modificar el dinero, localizad el sector 75 y cambiad los bytes 319 a 321 por FF FF FF. Para aumentar la capacidad del barco, también en el sector 75 sustituid los bytes 234 y 235 por E8 03.

**MASTER OF MAGIC**

La magia lo hace todo posible, y si no os lo creéis, no tenéis más que dirigiros a la pantalla de la Magia —accesible mediante la tecla M—. Una vez allí, si mantenéis pulsada la tecla ALT y tecleáis PWR, absolutamente todos los hechizos —incluido el superpoderoso Spell of Master— estarán a vuestra disposición. Además, obtendréis una buena cantidad de mana. La única pega es que los otros magos del juego dispondrán de vuestras mismas ventajas y os puede salir el tiro por la culata. Aunque un poco menos impresionante, pero igual de útil, sería el poder ver todo en el mapa, lo que conseguiremos presionando la tecla ALT y escribiendo RVL, también en la pantalla de la Magia.

**Estrategas**

**POPPULOUS**

Si en la pantalla de presentación tecleáis KILLUSPAL, saltaréis directamente al nivel 999, que ya son unos cuantos niveles.

**POPPULOUS 2**

Aquí van los códigos para que accedáis a niveles realmente avanzados: ITABAB (nivel 500), NELLAF (nivel 600), CCEGAT (nivel 700), SIUNAT (nivel 800), ISEGAC (nivel 900). Y si queréis usar el rayo sin gastar mana, simplemente lo activáis normalmente, y en cuanto aparezca pulsad F10 para pausar el juego. Movéis el cursor hasta el borde de la pantalla, volvéis a pulsar F10 y el rayo permanece sin gasto de mana.

**RAILROAD TYCOON**

En la pantalla del mapa regional —a la que se accede mediante la tecla FI—, si pulsáis SHIFT y 4 obtendremos 500.000 dólares para nuestra compañía de ferrocarriles. Lo repetiremos las veces que queramos, y si alguien se atreve a hacerlo la competencia, ¡verdad?

**RAILROAD TYCOON DELUXE**

¿Que la falta de dinero es un problema insalvable para vosotros en este juego de Microprose? Pues entonces probad a pulsar SHIFT y 5 desde diferentes pantallas del mismo y apreciad la diferencia, sobre todo monetaria.

**SIMCITY**

El truco es tan sencillo como mantener pulsada SHIFT y escribir FUND para obtener la cantidad de 10.000 dólares. Esto podría mos hacer las veces que queramos, aunque la excesiva experimentación me ha demostrado que a veces se producen resultados no deseados. Que cada uno los descubra por sí mismo.
**ESPECIAL TRUCOS**

**ESCUDELA DE**

**SIMCITY 2000**

Más códigos trampasos que funcionan en la versión 1.0 del juego, aunque algunos pueden no hacerlo en la 1.1. Mientras jugués podeís teclear FUNO para obtener un préstamo al 25% de interés, CASS para ver aumentado vuestro dinero en 250 dólares al final del mes – no es aconsejable abusar de él, o TORG para obtener un millón de dólares de ganancia cada año.

Para quien quiera echar mano de un editor hexadecimal, deberá cambiar en su partida salvada (.SC2) en la dirección 0027 el valor 01 por 0F, en la 0029 el valor 4E por FF, y en la 002A sustituir 20 por FF también. Previamente a esto, deberéis haber creado una ciudad costera con 0% colinas, 0% agua y 100% arboles, salvarla y luego modificarla con el editor antes de jugar. Resultado: 240 millones de dólares para vuestros gastos. Dentro del juego, se entiende.

Y para aquellos que tengan la versión Mac de SimCity 2000, cada vez que tecleen PORTAIPGuzzardo – en mayúsculas – obtendréis nada menos que medio millón de dólares. Y lo podréis hacer las veces que queráis. A formarse...

**SIMEARTH**

No tendréis más que teclear SMOOTH – en mayúsculas – para que el terreno que queráis se haga llano. Y a modelar el mundo a vuestro antojo. Probad también a teclear JOKE y echad un vistazo a la ventana Gaia.

**SIMFARM**

El mejor método para recolectar dinero con el que mejorar y ampliar nuestra granja es editar una partida salvada (.SFM) y cambiar en el sector 267 los bytes 228 al 231 por FF FF FF FF –con un editor hex que busque sectores parciales, como en «High Seas Trader» –.

**SYNDICATE**

Aunque este juego no tenga una complejidad muy elevada, siempre podemos probar los siguientes códigos introduciéndolos cuando el juego nos pida el nombre de nuestra compañía:

- ROB A BANK: Cien millones de dólares de fondo para nuestra causa.
- NUK THEM: Los agentes que mueren resucitan más tarde.

- TO THE TOP: Para que podáis escoger la misión que queráis, además de dar dinero infinito.
- DO IT AGAIN: Pulsando CTRL y C, durante el juego pasaremos de misión.
- WATCH THE CLOCK: Juego en tiempo acelerado.
- COOPER TEAM: Nos da todos los agentes con equipamiento pleno, y además diez millones de dólares de caja.

**THEME PARK**

Para activar el "cheat mode", cuando el programa os pida vuestra apodo, pondrés HORZA. Durante el juego, obtendréis distintas facilidades pulsando las siguientes teclas:

- CTRL y C: Montones de dinero; nos da unos cuantos miles de créditos.
- ALT y 9, después SHIFT y Z, y finalmente CTRL y Z: Todas las tiendas y atracciones a vuestra disposición.
- F8: Muy útil para aplacar instantáneamente los ánimos de los empleados huelguistas.
- 8: Si la presionamos tras perder una negociación dispondremos de una segunda oportunidad, e incluso de una tercera.

**THE SETTLERS**

¿Qué puede ser más fácil y efectivo que complicarnos la vida siemene encima de nuestro ejército de colonos? Pues introducir los códigos que dan acceso a las fases superiores. Fase 10: ACORN. Fase 15: PIECE. Fase 20: BEACON. Fase 25: CHUDE. Fase 30: PASSIVE.

**TRANSPORT TYCOON**

Para conseguir una cantidad de dinero realmente insultante y escandalosa sólo tenéis que hacer lo siguiente. Haced zoom para ampliar el mapa, y seleccionar el icono para construir un túnel de carretera y buscad un trozo de tierra en pendiente al nivel del mar. Apretad la tecla SHIFT y haced click con el ratón cuando el proyecto de túnel aparezca, y repetid la operación hasta que el
mensajes de "Coste Estimado" sea sustituido por "Ganancia
Estimada". Soltad la tecla SHIFT, construird el túnel, y a disfrutar
del dinero ganado "honradamente".
Procurad que el túnel sea lo más grande posible, e intentad que
tenga de la parte izquierda a la derecha de la pantalla.

**UFO: ENEMY UNKNOWN**

Otro juego en el que nos puede proporcionar grandes ventajas el
trasiego con un editor hexadecimal en ciertos ficheros .DAT, pero
que dispone de un truquito más simple de realizar. Es sumamente
efectivo, porque nos permitirá ganar todos los encuentros que
tengamos con los aliens. Para ello, con el único requisito de haber
terminado con éxito el menos una batalla, coge una nave de trans-
porte vacía -o con un tanque, pero sin soldados- y lleva hasta
un lugar de encuentro con los aliens y hazla aterrizar allí. El
juego se colgará, así que presiona ESC o F1 repetidas veces hasta
que salga un mensaje de error y vuelvas a la pantalla del mundo
con la misión resuelta. En versiones superiores del juego, este
error está subsanado, por lo que la misión comienza normalmen-
te, con lo que sólo tendrás que pulsar CTRL y BREAK durante
la misma para abordar y obtener el resultado deseado.

Pero hay más. Si durante el juego salvas una partida, os vais al
DOS, editad con el susodicho editor hex el fichero LIGLOB.DAT y escribe al principio del mismo FF FF FF 7F,
consiguerás dos mil millones de dólares. Probad vosotros con
otras cantidades, Así de fácil y cómodo.

**WARCRAFT**

Probablemente, de los juegos que más códigos tengan implementa-
tados internamente, que se introducen con sólo pulsar ENTER
durante el juego como si fuéramos a escribir un mensaje, pero
poniéndolos:
- **POT OF GOLD**: Sube considerablemente la leña y el oro.
- **SALLY SHEAR**: Nos enseña el mapa del mundo
al completo
- **IRON FORGE**: Sube la tecnología al máximo
- **EYE OF NEWT**: Da todos los hechizos a
todos aquellas unidades que puedan usarlos.
- **HURRY UP GUYS**: El tiempo de construcción decrece consi-
derablemente
- **CORWIN OF AMBER**: Activa el segundo nivel de "cheats",
que son las siguientes:
- **THERE CAN BE ONLY**: Las unidades se hacen invencibles
excepto a impactos directos de catapulta, y los ataques son
mucho más poderosos
- **CRUSHING DEFEAT**: Nos muestra la secuencia de derrota del
escenario actual
- **IDES OF MARCH**: Finaliza la campaña actual y nos enseña el
final del juego
- **YOUR'S TRULY**: Nos muestra la secuencia final de victoria del
escenario
- **ORCXX o HUMANXX**: Nos lleva al nivel indicado en xx. Sólo
funciona en modo campaña.

**X-COM: TERROR FROM THE DEEP**

Al igual que su predecesor, otro juego muy manipulable con
un editor hex, pero también con una trama más elegante que no
nos exigirá mancharnos las manos manejando bits. Cuando
estemos en una misión de combate pegándonos con los aliens,
tan sólo tenemos que llevar el cursor hasta la tecla de zoom
luego centra la acción sobre nuestro soldado, una que tiene
dibujado un hombrécillo con dos flechitas- y clickear sobre
ella con los dos botones del ratón simultáneamente -si nuestro
ratón tiene tres, con el derecho y el izquierdo- para que la
misión se dé por finalizada, y un nuevo éxito contra el ene-
migo invasor pase a engrosar nuestro palmarés... Y una -buena
cantidad de objetos nuestros almacenes. El único requisito previo es haber terminado
una misión con éxito -y a ser posible una buena misión-, si no
el juego se colgará.

Si aún con esto insistes en usar un editor hex, entonces manos a
la obra. En las partidas salvadas, en el fichero LIGLOB.DAT, los
cuatro primeros bytes son el dinero de que disponemos, por lo
que bastará cambiarlos para hacernos ensimismar ricos. El
mayor valor que podemos poner es FF FF FF FF, pero es mejor
poner uno menor como 00 00 00 7A para que no nos salgan can-
tidades negativas al tener ganancias. Como veis, en "X-COM"
funcionan casi todos los trucos de "UFO".
THE 8TH HOUR/SCI
Disponible: PC CD-ROM
En preparación:
PLAYSTATION
ESTRATEGIA/ARCADE

megajuego
GENDER WARS

Era inevitable que después de tantos años de tensa convivencia y de polémicas relaciones sucediera algo así. El enfrentamiento entre hombres y mujeres es algo cotidiano, que reside en la forma de ser de ambos. Condenados a entenderse por el bien de la raza humana, pero constantemente abocados al enfrentamiento. Una relación amor-odio que, cuando prevalece el segundo sobre el primero, hay algo más que palabras, que SCI ha llevado hasta sus últimas consecuencias en «Gender Wars». Sólo queda una cosa por saber: ¿quién ganará?

ENFRENTADOS HASTA LA MUERTE

Dos no discuten si uno no quiere. Está claro que para que haya una lucha tiene que haber dos bandos: los buenos y los malos. Pero, ¿qué pasa cuando es imposible distinguir quién es quién? Pues que hay que hacer una elección según nuestros gustos. Y es precisamente lo que nos propone «Gender Wars»: una elección entre hombres o mujeres, con la destrucción del contrario como única finalidad. Una lucha con unos objetivos bastante claros que sólo alcanzará el más fuerte, pero también el más inteligente, pues aunque el avance se base en el uso de armas, también es necesario meditar el cómo usarlas. Como ya se ha oído por ahí antes: la potencia sin control no sirve para nada.

«Gender Wars» es uno de esos pocos juegos que llevan colgado el calificativo de brillante desde que se ve la primera pantalla hasta que se acaba. Por refirirnos a algo ya conocido, recuerda un tanto a «Crusader: No Remorse» de Origin, pero en realidad va más allá. Es un gigantesco despliegue de acción destructiva sobre gráficos minuciosamente hechos hasta la perfección y con la estrategia oculta, pero necesariamente controlándola todo. Es la nueva gran bomba de SCI.

LA ELECCIÓN PREVIA

Con bastante sentido del humor, como se desprende de la intro y de las secuencias cinemáticas que aparecen antes de cada misión, The 8th Day y SCI nos introducen en las luchas de sexos en un futuro hiper-tecnificado. Mandados por sus respectivos cabecillas —el Patriarca y la Matriona— hombres y mujeres luchan entre sí para dilucidar una guerra que sólo puede tener un vencedor. Nosotras podremos tomar partido por cualquiera de los dos bandos, teniendo 28 misiones para realizar —otorgo en cada uno de ellos— englobadas en sendas campañas. Para completar con éxito cada misión deberemos cumplir unos objetivos y regresar con al menos un hombre —de los cuatro que forman nuestro grupo como máximo— al punto de partida. Aparte de los objetivos principales obligatorios, tenemos otros secundarios que aumentarán nuestra puntuación y prestigio, además de los consiguientes ratos añadidos de diversión. Aunque la acción es casi constante a lo largo del juego, la estrategia no pierde ocasion de mostrarse nada más condenada con la elección de nuestro grupo de soldados de entre todos los disponibles y su armamento. Previamente, conviene haber echado un vistazo a las intrucciones y condiciones de la misión, que nos orientarán sobre la elección que vamos a hacer. Los soldados tienen un rango, experiencia en batallas anteriores y cualidades que les hacen más adecuados para unas misiones que otras, y que condicionan su actuación en la lucha. El perfil de cada uno está formado por cualidades como puntería, intuición, reflejos y agresividad, pudiendo tener algunas de ellas surama mente elevadas. En el grupo tiene que haber al menos un líder que los dirija, y sí nos quedamos sin líderes se acaba la partida; aunque los
EL EQUIPO DE TUS SUEÑOS

En SCI se han cuidado de poner en nuestras manos –en las de los soldados que manejarémos– el equipo más completo de armas para afrontar las misiones en condiciones y contribuir a aumentar el índice de mortalidad del sexo contrario. Las armas son variadas, de distintos tipos, características y poder destructivo. Pero también funcionan por energía que se gasta; además algunas no se pueden recargar y no podemos llevar todas las que queramos. Y es que hasta las orgías de sangre, muerte y destrucción tienen sus limitaciones.

Cada uno de nuestros soldados viene representado por unas características numéricas y rango que condicionan la cantidad de peso y, por tanto, de armas que puede llevar. Como es lógico, arma más potente implica arma más pesada, y a su vez arma más limitada. El arsenal en Gender Wars se divide en cuatro categorías.

En armas normales tenemos cuatro rifles: dos con munición específica y otros dos que funcionan con nuestra energía; y es que cualquier cosa es mejor que la simple metralleta que todos los soldados llevan por defecto. En lanzaderas contamos con lanzagranadas, lanzaminas, y otras dos especiales, muy útiles todas, pero tremendamente escasas en cuanto a munición. El apartado de armas especiales está cubierto por el arma centínula, el penetrador y el liberador, de usos muy específicos y bastante pesadas.

Hay bastante variedad, por lo que una sabia elección de las mismas nos hará un poco más accesible el éxito. No obstante, hay misiones que exigirán que portemos un armamento especial, como el arma éticas que elimina enemigos de forma silenciosa y que tendremos a nuestro alcance en misiones avanzadas.

soldados suben de rango a medida que completan con éxito misiones. Para aumentar las habilidades de los soldados también podemos someterlos a periodos de instrucción de duración variable.

DESTRUCCIÓN MEDITADA

Una vez satisfechos los trámites previos, ya estamos en el campo de batalla isométrico. Un rápido vistazo a nuestro alrededor nos permitirá darnos cuenta de lo mucho que dice en favor de «Gender Wars» el empleo de la alta resolución (640x480) para realizar los gráficos, todo un derrame de detalles en miniatura.

Pero para los que no queréis tanto detalle –o tengáis una máquina lenta– podéis bajar la resolución a VGA 320x200, con lo que baja también la jugabilidad y la efectividad al reducirse muy considerablemente el campo de visión de la acción.

Acción, la palabra mágica. Explorar, disparar, destruir, avanzar. Ésta es la mecánica básica de «Gender Wars», y que
podremos cumplir a rajatabla. Bajo la acción de nuestros disparos no caerán tan sólo los enemigos que osen enfrentarse a nosotros, sino también los decorados, pues prácticamente todo el mobiliario, adornos y decoración que nos encontremos puede ser destruido, aunque no podamos modificar la arquitectura principal de los niveles, lo que ya sería demasiado. Nos veremos inmersos en una vorágine de destrucción sólo equiparable a la que sentimos, salvando las distancias, con «Duke Nukem 3D».

Pero que nadie apague el cerebro y que sólo a relucir su lado salvaje, porque «Gender Wars» también es un juego de estrategia, por si a alguien se le había olvidado. La meditación será necesaria para emplear con acierto nuestras limitadas fuerzas contra un enemigo que nos supera en efectivos y potencia, por lo que muchas veces una exploración previa del terreno nos evitará muchos disgustos. El propio diseño de los decorados justifica el uso de la estrategia, con distintas alturas accesibles mediante plataformas y ascensores, con corredores estrechos y grandes áreas abiertas, además de todo tipo de habitaciones.

Luego están nuestros soldados, que requieren nuestra atención sobre sus indicadores de energía, escudo y vida, así como la munición de las armas. También existe la posibilidad de agruparlos de diferentes formas para así plantear otros distintos modos de combate, o incluso manejar a cada uno de ellos de forma individual y por separado. Y de hecho habrá misiones en las que no tengamos más remedio que hacerlo.
LA CALIDAD QUE SE VE

Buena culpa de la enorme jugabilidad de «Gender Wars» la tiene el método de manejo empleado, todo a base de ratón tanto para acceder a los menús durante el juego como para mover los personajes. Con sólo pinchar con el botón izquierdo en un determinado punto haremos que el soldado se dirija hacia allí seguido por sus compañeros; y el mismo tiempo que se mueve puede disparar hacia cualquier otro sitio donde nosotros estamos apuntando con pulsar el botón derecho. Así de fácil, pues cuando se trata de realizar una acción sobre algo o coger objetos -aunque no sean muy frecuentes- el puntero se transforma indicándonoslo.

De la realización gráfica poco podemos decir que no se vea en las imágenes. Se trata de un sistema isométrico ya conocido, pues han sido muchos los juegos que lo han usado antes, pero no con tan buenos resultados. Y no sólo en el extraordinario nivel de detalle conseguido sino en la variedad de decorados, en la profundidad de los mismos, y en lo bien lograda que está la sensación de tridimensionalidad. También es admirable el scroll, máxima teniendo en cuenta el reducido tamaño de los sprites y que se realiza en cualquier dirección, centrándose siempre la acción en nuestros soldados.

En lo que respecta a los efectos especiales –tanto visuales como de sonido–, son otro aspecto de «Gender Wars» del que deben estar orgullosos en SCI, pues tanto las explosiones como los disparos, el escudo que absorbe los impactos, o las formas de morir de los personajes son puramente cinematográficas.
Y eso que el juego no tiene video, y ni falta que le hace, puesto que hasta las escenas cinemáticas son un dechado de belleza. Y por si fuera poco, todos los textos del juego y manuales están en un perfecto castellano —¿parece realmente increíble, verdad?—. 

Si con todo lo que os hemos dicho todavía no estáis deseando compraros Gender Wars, entonces probad a echaros una partida con la demo jugable que incluimos en el CD de este número de la revista. Se os disiparán las dudas y comprobaréis de primera mano por qué nos gusta tanto.

C.S.G.

**LO BUENO:** Todas y cada una de las misiones que componen el juego, con sus inmensos mapeados, sus cientos de enemigos que masacr y decorados que destruir.

**LO MALO:** Lo engorroso que resulta el manejo de las plataformas y ascensores, porque a menudo hay que llevar a los soldados de uno en uno o hay que colocarlos minuciosamente para que quieban todos.

**94**

El nivel de dificultad que en SCI han dotado a Gender Wars es bastante elevado, para que engañarnos, por lo que las cerca de treinta misiones nos van a dar mucho, pero que mucho juego. Quién jugar con el bando de los hombres sea un pelín más difícil, por la variedad y amplitud de objetivos desde el principio; y por los métodos destructivos con que cuentan las féminas. Pero no se llevan gran diferencia, aunque si nos tuviéramos que decantar por uno de los dos como más domador, nos quedáramos con las mujeres. Pero puestos a jugar, lo tendremos que hacer con ambos bandos, por lo que tendremos que tener en cuenta algunos detalles. El más importante de todos es hacer un buen uso de nuestro equipo de soldados: el que llevemos cuatro miembros es por algo, y aunque sólo manipulemos a uno, los otros también están totalmente bajo nuestro control, aunque de manera indirecta.

Al entrar en una sala avanzaremos lo más posible, y así conseguiremos que nuestros hombres —o mujeres— se abran y cubran los objetivos de alrededor, apoyándonos con éxito. Si la oposición es demasiado fuerte, recordad el dicho de que “una retirada a tiempo es una batalla ganada”. Preservad sobre todo la integridad física del soldado que manejéis vosotros, ya que los demás se suben cuidar muy bien solos en la mayoría de los casos. Por otra parte, no tenéis por qué manejar siempre al mismo hombre: cambiar de jefe y dividir el grupo; es útil y en algunas ocasiones hasta necesario. Aunque los soldados siguen siempre al líder, también tienen iniciativa —sobre todo los más agresivos— y van por su cuenta a massacrar a todo enemigo que ven cerca. Eso está muy bien, pero son un tanto suicidas, y no miden las fuerzas propias y las del enemigo. Les encanta avanzar contra las barreras de fuerza sin antes destruir los generadores que las crean, por lo que eso lo tendréis que hacer vosotros. Atacan con la misma alegría a un civil desarmado que a un tanque pesado o a un torreta artillera, por lo que cuando veáis este tipo de enemigos, intentad no avanzar —porque sino lo haréis también nuestro grupo y el desastre es seguro— y planear una estrategia para acabar con ellos. Lo mejor son ataques a distancia que si desde un lugar elevado con lanzagranadas o armas pesadas. Destruid las cámaras de televisión en cuanto las veáis, ya que activan los transportadores de soldados y las cañoneras fijas. Los robots de defensa que pululan por ciertas estancias son muy molestos y resistentes, por lo que se hacen acreedores de un impacto del arma más grande que llevéis. Destruys todo lo que podáis también es interesante, pues da puntos para el final de las misiones, pero cuidado con estar cerca de las explosiones en cadena, que también nos afectan. Cuando veáis un tanque abandonado, metáros en él con precaución y preparaos a hacer una masacre en vuestros sorprendidos enemigos. Tened localizados siempre los puntos de reabastecimiento que os recargan la energía y transformados en escudo siempre que podáis, aunque por ello os quedéis sin ella para las armas. Es mejor estar vivo que bien armado. Es aconsejable, además, concentrar los objetivos que tengamos que recoger en un solo soldado, y protegerlo bien, pues si muere no podremos recuperarlos. Y como consejo final, recordad que cuando crece el número de bajas, decrece la población del bando enemigo. Obrad en consecuencia.
or una vez, y sin que sirva de precedente, yo, el Gran Tarki- mar, os invito a comenzar juntos nuestra asamblea mensual por el final, echando un vistazo a las listas de las mejores aventuras elegidas por todos vuestros bien, ¿ya lo habéis hecho? Si así, entonces os habréis li- lado en un llamativo detalle que se llevó repitiendo a lo lar- go del año y medio de andadura del Club. No es otro que el de la antigüedad de las aventuras que componen las dos listas. Ni una sola aventura comercializada en 1.996, y más tarde las que aparecen en ellas, como "The Dig", se publicó en diciembre de 1.995; aunque en de 1.995, y otras dos, en 1.996. Enseguida surgen las inevitables preguntas: ¿Es que las aventuras actuales no son del agrado de los aficionados? ¿O es que nadie puede igualar a las antiguas aventuras de LucasArts? Es un tema que ha levantado pasiones, a tenor de las cartas recibidas.

LA VOZ DE LOS AVENTUREROS

Vamos inmediatamente a conocer las opiniones de los socios que nos han escrito. Dos son las corrientes ma- yoritarias a las que se unen la mayoría de los opinantes. Así, Héctor Cadaval, de Vigo, piensa que las aventuras que se hacen son tantas, técnicamente impresionantes, pero demasiado realistas, dejando la diversión en un sem- gundo plano. Los programadores se preocupan tanto de hacer la aventura perfecta, que se olvidan de lo más im- portante: el disfrute de los usuarios. Raúl Rodríguez, de Madrid, justifica la actual situación de las listas aten- diendo a algo tan simple como la adición. Sólo adición, La misma que a él le hacía disfrutar con "Knight Lore" en su Amstrad CPC, y que ahora le hace volver a jugar una vez a ciertos juegos porque "só- lo" se ha completado el 99%. Según Raúl, no hace falta video digital y 14 CDs para desarrollar una historia agradable, con humor y sentido co- mún, cualidades necesarias para conseguirsuperarse al TOP 15. En la misma línea, C.V.O., un socio anónimo de Sevilla, opina que "los úl- imos juegos están centrados en los gráficos virtuales y vistas en primera persona, con músicas y voces digita- les, lo cual está muy bien, pero hay que recordar que una aventura está hecha para JUGAR, no para ver cómo pasan las imágenes por la pantalla, que para eso está la tele. Antes, al no haber vídeo a pantalla completa y banda sonora de "Los Pechuguitas", se preocupaban más de trabajar en un buen guión y una mayor jugabilidad". Para cerrar este grupo de opinión, dejamos hablar a Luis Mel- gar, de Algeciras (Cádiz). Rotundamente, asevera que "ya no se publican aventuras como antes. Las de ahora son rematadamente fáciles, y para demostrarlo basta con echar un vistazo a las preguntas de los aventureros; casi siempre se refieren a las aventuras más antiguas. Si LucasArts sacará "Monkey III" con los gráficos, el SCUMM y la calidad del guión de sus antecesores, funcionando en un 886, se colocaría rápidamente en las dos listas, y sería el éxito del año". Se admiten opiniones... "Clásico" es la palabra que podría resumir todo este con- junto de ideas. Tal como afirma Jacobo Díez, de Granada, al igual que en el cine, la música o la pintura, también existen los llamados "clásicos" en el mundo de las aventuras gráficas, definidos como "algo que nunca pasa de moda". Títulos como las sagas de "Monkey Island" e "Indiana Jones" parecen englobarse en este apartado. "El secreto de los clásicos no va ligado a la calidad técnica de las aventuras gráficas", concluye a modo de frase lapida- ria. Gueda Clara, pues, la primera postura defendida por...
la mayoría de aquellos que nos han escrito: las mejores aventuras son aquellas que disponen de una mayor jugabilidad, adicción y calidad en el guión.

Víctor Ruiz, de Costela (Madrid), le encuentra una explicación a esta forma de pensar, recurriendo a la naturaleza del cerebro humano. Según Víctor, “el hombre, por naturaleza, tiende a clasificar de forma exhaustiva todos los conocimientos que a través de todos sus sentidos percibe. Así se produce una especie de encasillamiento y una asociación entre un término y una idea. Aplicando estos principios al mundo de las aventuras gráficas, la gente que ha jugado a las primeras aventuras, ha asignado el término “Aventura Gráfica” a esos primeros ejemplos del género. Cuando estas personas prueban algo nuevo, piensan que es una derivación de ellas, y, aunque sea tan buena y tan entretenida como una clásica, a la hora de elegir cuál es la mejor, elegirán la clásica. De esta forma, la mayoría de los aficionados que defienden el mantenimiento del SCUMM, son aventureros veteranos.”

Pasamos pues, a dar la palabra al otro grupo de opinión: mucho más materialista. Está encabezado por Samuel Castilla, de Avilés (Asturias), que justifica el predominio de las aventuras más antiguas, ateniéndose casi exclusivamente a su precio, mucho más barato que el de las novelas. Mario Alba, alias “The Dark Jedi”, de Paiporta (Valencia), es de la misma opinión, pues además de reconocer el peso de un argumento complejo y un personaje con gran personalidad, “las aventuras actuales necesitan superequips y superbolsillos. Yo no estoy dispuesto a pagar 11.000 ptas. por la mejor aventura del mundo, para luego acabárme la en cinco días”.

En resumen, que las aventuras actuales aún no están lo suficientemente extendidas, y solo con el paso del tiempo, y su “abaratamiento”, se irán ganando los favores de los aficionados. Estas son, pues, las posturas mantenidas por los usuarios. Mi modesta opinión personal, no varía, en demasía, con lo que aquí se ha dicho. Hay que partir del hecho, sin embargo, de que algunos de los guiones de las primeras aventuras son simplemente geniales, por lo que parecen muy difíciles de superar. "La Isla del Tesoro" se escribió hace más de cien años, y "El Señor de los Anillos" hace casi cincuenta, y, sin embargo, nadie ha conseguido superarlos en sus respectivos géneros. Para que una aventura triunfe en plenitud, debe gozar de un argumento muy trabajado, una gran jugabilidad, y una pieza de adición, debiendo funcionar además en equipos no muy potentes, así como disponer de un buen precio. Todo este conjunto de cualidades están perfectamente reflejadas en las aventuras más clásicas.

No obstante, las reglas anteriormente citadas no tienen un carácter de ley. Las aventuras actuales no requieren equipos demasiado grandes, y el precio nunca ha sido un problema para un gran juego. Todos estamos dispuestos a pagar, por el que se lea, si sabemos que vamos a obtener la merecida recompensa. El concepto que considero clave en este asunto es el que yo llamo "ritmo de juego", algo parecido a lo que ocurre en los partidos de fútbol. Un partido sin ritmo es un partido soso y aburrido. Aplicado al mundo de los juegos, todos los programas convertidos en clásicos, independientemente de su género -"Indiana Jones Atlantis", "Tetris", "Sonic", "Civilization II"-, presentan un elevado "ritmo de juego", es decir, una identificación entre el jugador y el juego, donde el primer obtiene un control total sobre todas las decisiones.
importantas, que le permite realizar una serie de acciones encadenadas durante todo el desarrollo, sin perder continuidad en el flujo de la acción. Esto es un poco más difícil de conseguir en las aventuras actuales, donde las escenas de video no interactivas, múltiples animaciones, o desarrollos demasiado "televididos" por el programa, producen excesivas pausas que rompen el ritmo de juego. Esto no quiere decir, sin embargo, que las técnicas más actuales no sean compatibles con la esencia de una buena aventura gráfica. Títulos como «The Dig», «Zork Nemesis» o «Normality» también destacan. «Full Throttle» es la aventura que más se ha acercado a la hora de obtener esa complicación perfecta entre una aventura clásica y las últimas novedades técnicas. Sólo su excesiva facilidad, limitado interface, corta duración la impidieron alcanzar a títulos como «Day of the Tentacle».

Bien, hasta aquí llegan las opiniones vertidas por los aficionados. A vosotros os corresponde meditarlas. Sólo me queda proponer el próximo tema de debate para el siguiente "Y tú, ¿qué opinas?", remitiendo por nuestro viejo conocido José Vicente Alfaro, de Huelva. José propone debatir las siguientes cuestiones: ¿Cuáles son las mejores aventuras gráficas? ¿Aquellas en las que el protagonista aparece en pantalla? «Simon the Sorcerer II», «Touch», «The Dig» o las que poseen perspectiva en primera persona? «Myst», «Zork Nemesis», o el espectacular «Normality»? ¿Vosotros tenéis la última palabra...

NO HAY TIEMPO PARA MÁS

Sin darnos cuenta, el final se nos ha echado encima. Tan sólo me queda deciros que, en esta vez va en serio-, dedicaremos una gran parte del espacio a escuchar a los sufridos aventureros que se amontonan en las puertas del Club, además de esconder una nueva sección. También, recordaros que, desde el mes pasado, podéis enviar vuestras opiniones, preguntas y propuestas por correo electrónico, en la dirección que aparece al final de la página. ¡Renovarse o morir!

No lo olvidéis, tenemos una nueva cita el mes que viene.
Hasta la próxima...

El Gran Tarktrimar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

El verano sigue sin depararnos excesivos sobresaltos. Tan sólo «Sam & Max» parece dispuesta a no sostener ni un momento, pues viene y va, como el Guardiana, por los distintos puestos de las listas. El mes pasado aparecía en las dos, y en este ha sido sustituida por otros clásicos como «Monkey Island» e «Indiana Jones y la Última Cruzada», que, por lo demás, suele acercar la cabeza por la parte baja de la lista TOP 5.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Dig
MundoDisco
Day of the Tentacle
Prisoner of Ice
Monkey Island

TOP 5

Monkey Island
Indiana Jones Atlantis
Monkey Island II
Day of the Tentacle
Indiana Jones y la Última Cruzada

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que encarnar como en sucesores una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: MICROMANIA, C/ Ciruelos 4, 28700 Madrid, S/N, 28700 Madrid, S/N

No olvidéis incluir en el sobre la respuesta «EL CLUB DE LA AVENTURA», para que vuestras cartas sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandaros un e-mail al siguiente buzón: clubaventura.micromania@hobbypress.es
La nueva hornada de juegos de acción 3D ya está calentando motores para la temporada postveraniega. Más realismo, tecnología de vanguardia, acción sin freno, toques de aventura y una calidad cada vez más elevada en todos los aspectos imaginables.

¿Cuáles son estos juegos tan revolucionarios? ¿Cómo son? ¿Cómo han sido desarrollados? ¿Quiénes los han creado? ¿Qué opinan los programadores y diseñadores de estos juegos...? Todas estas dudas, y más, quedan aclaradas en las siguientes páginas. Un macro reportaje que no representa sino un simple vistazo a una parte importante del más cercano futuro. Una parte que se mueve a la voz de ¡más 3D! ¡más realismo!

LA NUEVA REALIDAD
3D REALMS

LAS CLAVES

DE LOS JUEGOS 3D

ALIASING

En determinados procesos gráficos, al tratar de mostrar una imagen con una resolución demasiado pequeña en un área de pantalla, se producirá un fenómeno conocido como "aliasing". Los bordes y portales de la imagen tendrán escandalosamente definidos, en lugar de aparecer suavizados o distorsionados -entrañables de la mezcla que el diseñador del juego desea dar a la imagen. El problema se hace más patente en las líneas diagonalmente.

La mezcla de terror y acción no es nueva, pero ambientarla en el presente en un juego 3D ya no es tan habitual. Cada uno de los episodios en que se divide «Blood» estará compuesto por nueve niveles, más uno secreto, en los que se podrá descubrir -y re-descubrir- las enormes posibilidades de uno de los juegos más potentes del momento.

Cada uno de los niveles en «Blood» permitirá la interacción con objetos renderizados en tiempo real, con un detalle gráfico de excepcional factura. Pero en «Blood» entra en juego un factor que no suele ser tenido muy en cuenta en este tipo de programas, un -ligero, aunque patente- toque de estrategia.

Las vistas aéreas juegan aquí un papel fundamental, mucho más si la partida de que estamos disfrutando en un instante concreto es en la modalidad de ocho jugadores en red que, por ahora, es el máximo que «Blood» permitirá. Tan, o más, violento que «Shadow Warrior», las sutilezas en el potencial destructivo del arma que los programadores de «Blood» están diseñando para el juego nos permitirán "disfrutar" de escenas como ver a un grupo de zombies saltar por los aires o lanzarles un cartucho de dinamita. O machacar aún más sus restos con un segundo cartucho. Aunque si un enemigo puede explotar, ¿por qué no probar si es susceptible de ser achicharrado? Probemos, por ejemplo, con el "lanzallamas" compuesto por un mechero y un spray. La inclusión de efectos de luz dinámicos,

TODO, EN UNA PALABRA

BLOOD

El acompañante de «Shadow Warrior», en el particular tour 3D organizado por 3D Realms para los próximos meses, es lo prueba palpable que Build es una herramienta tan flexible como deseamos, con lo que el único límite lo marca la imaginación de los diseñadores y programadores, y quizá el deseo de no mostrar demasiadas cosas desagradables al usuario.

«Blood» será, en pocas palabras, acción pura, horror y diversión a raídes.
Ken Silverman, cuyo currículum hasta entonces se había reducido a la programación de "Ken's Labyrinth", para Epic Megagames, fue el encargado de dar forma a una de las herramientas más potentes que se han puesto al servicio de la acción más salvaje del videojuego: Build.

Build es el motor con el que se creó, como ejemplo más representativo, "Duke Nukem 3D". Esta genialidad de la programación, en cierta forma comparable en algunos resultados al motor de "Quake" -salvo las distancias y con todos los respetos hacia id-, incluye algunas opciones básicas de trabajo realmente sobresalientes -y se está mejorando continuamente, a medida que el desarrollo de proyectos como "Shadow Warrior" y "Blood" avanza-. Si tomáramos como base el motor de "Doom", quizá el más imitado de todos los existentes, y que ha sentado casi todos los precedentes para los mil y un juegos 3D aparecidos desde entonces, las mejoras respecto a la herramienta desarrollada por id van desde la posibilidad de mirar, con un campo de visión de ocho centímetros en total, arriba y abajo, la adición de sombras, a los diversos caracteres, la modificación espacial -rotación, inclinación, y otros movimientos- de áreas definidas del mapeado, el soporte de resoluciones gráficas que abarcan de los modos X -resoluciones intermedias, como por ejemplo, 360x400 o 384x480 pixels, y otras- hasta la SVGA más elevada, la interacción con los escenarios y, quizá lo más destacable, la opción de comprobar en tiempo real las modificaciones efectuadas en modos 2 y/o 3D. Para muchos, Build y otros motores similares, que utilizan una combinación de entornos 3D con sprites 2D, pueden tener los días contados si la fiebre desatada por "Quake" encuentra -¿quién lo duda? de suficientes equipos de desarrollo que las grandes compañías, y los objetos poligonales se convierten en el nuevo tótem de los juegos de acción. Sin embargo, nos vamos a坚持以 permitir el lujo de dudar de algo así, al menos a medro plazo. "Shadow Warrior" y "Blood" van a ser la mejor prueba de ello, junto a otros títulos de similares características que tenderán a ser comparados con "Doom", cuando semejante comparación no tiene demasiado sentido a estas alturas. Y, si a pesar de todo, así fuera, Build y otros motores habrían cumplido sus objetivos con creces durante un largo periodo en el mundo del software más revolucionario.

DE LOS JUEGOS 3D

ALPHA CHANNEL
Un paquete de información extra de ocho bits, que es enviado a un modelo de imagen en modo RGB que se muestra en pantalla, aunque no se muestra como rojo, azul o verde, sino que se utiliza para efectos especiales, como transparencias de objetos. Un porcentaje de 100 en el canal alpha se traducirá en una opacidad total, un 50% como un objeto translúcido, y un 0% como una transparencia total.
TRAS LOS PASOS DE DUKE
SHADOW WARRIOR

Si id ha conseguido lo que hace pocos meses parecía imposible, gracias a un entorno basado enteramente en el diseño poligonal, los programas que utilizan sprites 2D en un entorno tridimensional no pierden fuerza, atractivo ni calidad. La mejor prueba la tuvimos hace tan sólo unos meses con «Duke Nukem 3D». Pero Apogee y 3D Realms no se han detenido ahí, preparando nuevos títulos basados en el genial engine Build, con «Shadow Warrior» como abanderado.

Es «Shadow Warrior» un programa del que se venía hablando hace largo tiempo, pero que parecía estar atravesando un período de "letargo" en las noticias referentes a su desarrollo. Ahora, y tras el lanzamiento de «Duke Nukem 3D», retoma con fuerza su antigua posición de futura estrella de los juegos de acción tridimensionales. Diversas mejoras de Build, gracias a la experiencia de «DN 3D», permitirán que «Shadow Warrior» se permita el lujo de "desafiar" a aquel en su propio terreno, llevando además los límites permisibles de la violencia hasta el extremo.

Esto se ha podido considerar casi como un deseo personal del productor del juego, Greg Malone -por otro lado, también productor de «Duke»- que quería dar un toque más "gore" -¿más?- a sus nuevos proyectos, tomando «Shadow Warrior» como consejero de indias.

Diversos aspectos, no ya relacionados con la tecnología, sino con la jugabilidad, harán de este nuevo programa uno de los más frenéticos y espectaculares en su campo. Por ejemplo, hablamos de las cámaras que siguen la acción de algunas de las criaturas que pululan por los diversos mapeados de «Shadow Warrior».

La base de todo está en un argumento que nos sitúa en la piel de un ninja encargado de la casi imposible tarea de...
EL GRAN SECRETO
MDK

De ser casi unos totales desconocidos en el mundo del PC, Shiny Entertainment ha entrado con paso firme en el universo de los juegos 3D para compatibles. Un proyecto secreto que dejó de serlo el mes pasado, «MDK», les puede llevar hasta lo más alto. Pero lo curioso es que no tiene nada que ver con la idea que enseñada nos viene a todos a la cabeza sobre “un nuevo clónico de «Quake»”. Lo mejor de «MDK» es que se trata de un título tan interesante como innovador y original.

Un juego marcado por un excepcional diseño gráfico, un concepto innovador, un desarrollo nada común, una acción no exenta de ciertas dosis de aventura y estrategia, y una calidad sobresaliente en todos y cada uno de sus aspectos. Así es «MDK», a grandes rasgos. Pero quizás el mayor mérito del desarrollo del programa es que sus autores no habían hecho nada parecido jamás. Shiny es una compañía de reconocido prestigio en el universo de las consolas, pero, exceptuando la adaptación de «Earthworm Jim», este es su primer proyecto para PC. Y puede ser un título que les ayude a lo más alto.

Diversos aspectos del programa lo separan lo suficiente del concepto «Doom» y similares, llevando la acción a extremos tan variados y complejos que, ayudado por cosas tan comunes como la inteligencia artificial, el render en tiempo real y una trama tan oscura como apasionante, puede ser uno de esos programas en los que una pequeña acción modifique radicalmente el resto del juego, haciendo que todo cambie de una partida a otra.

No busca una destrucción masiva de enemigos como en «Quake», por ejemplo, aunque tales cosas se claramente. «MDK» es, simplemente, un nuevo concepto del juego 3D, tan imaginativo como apasionante.

Y, lo mejor de todo es que cambiarlo, es conocer lo que sus propios creadores comentan sobre sus aspectos más importantes.
HABLAMOS CON ANDY ASTOR, PROGRAMADOR PRINCIPAL DE «MDK»

MICROMANÍA: ¿Qué tipo de engine 3D estás usando en el desarrollo de «MDK»? ¿Podrías comentarnos algo sobre sus aspectos más importantes?

ANDY ASTOR: Bueno, cuando comenzamos con la idea de «MDK» estuvimos investigando y estudiando un montón de engines que se encontraban disponibles en el mercado, pero ninguno se acercaba a los objetivos que nos habíamos fijado para «MDK». Naturalmente, la solución estaba en que nos diseñáramos nuestro propio engine, y empezamos a trabajar sobre el tema. Y si tuvieran que decidirse por una característica en particular, creo que lo más destacado es la posibilidad de renderizar polígonos planos y texturados en alta resolución, a gran velocidad.

MM.: ¿Cuánto tiempo os llevó el desarrollo del engine?

A.A.: El diseño y desarrollo comenzó a primeros de año, pero es una tarea dinámica que cambia mientras lo hace el proceso de creación del juego, hasta que consigamos exactamente lo que queremos. Además, lo que haremos en el futuro será usar este engine como base del desarrollo de nuevos juegos de Shiny.

MM.: ¿Qué crees que tiene vuestro engine, que no poseen los de otros juegos o compañías?

A.A.: Sobre todo, que permite trabajar de forma cómoda y eficiente en alta resolución, y la capacidad que posee para manejar múltiples paletas, con un uso del color poco habitual. Además, hemos logrado evitar algo que nunca nos ha gustado, y es esa especie de fundido que disimula la generación de gráficos en distancias lejanas.

MM.: ¿Todo lo relacionado con gráficos en «MDK» se sitúa entonces en procesos de render en tiempo real, o estáis usando alguna técnica combinada?

A.A.: Lo único que se puede considerar como pregenerado serían los gráficos 2D de los planos de fondo, pero prácticamente todo lo que se podrá ver en el juego son polígonos generados en tiempo real.

MM.: ¿Qué fue lo que más problemas os dio al comenzar el desarrollo del juego?

A.A.: Lo que realmente nos va a llevar locos eran los juegos de rueda: Theme Park, conducción, etc. En un principio parecía que iban a ser uno de nuestros problemas, pero al final el resultado ha sido el mejor de los mundos.

MM.: Puede que velocidad y calidad gráfica no estén reñidas en «MDK», con efectos de zoom en los que no existe ningún asomo de pixelización. ¿Cómo consigues estos resultados?

A.A.: Casi todo se basa en el uso de alta resolución. Si conseguimos situar perfectamente en memoria el espacio dedicado a gráficos, los diseñadores pueden crear mapas de texturas muy detallados en alta resolución.

MM.: Otro aspecto muy trabajado es el de la inteligencia artificial en todos los personajes. ¿Cómo funcionan los algoritmos que habéis diseñado? ¿Es posible que si llevamos a cabo las mismas acciones de una partida a otra, obtengamos siempre el mismo resultado de comportamiento en los enemigos?

A.A.: Gran parte de este tema aún está en desarrollo. Supongo que si se dieran exactamente las mismas acciones muchos enemigos reaccionarían de manera similar en distintas partidas, pero nuestro objetivo es conseguir que todo dependa de lo que ocurra a su alrededor en cada momento. Es decir, que si variamos una pequeña acción en distintas partidas, todo el resto del juego se pueda ver afectado.

MM.: ¿Qué lenguajes estás usando para la programación, que faciliten estos objetivos?

A.A.: Trabajamos sobre todo con C y ensamblador. De hecho, calculo que alrededor de un 25% del código final estará realizado en ensamblador.

MM.: ¿Vemos en la versión final de «MDK» algún tipo de efectos físicos reales –lazos, gravedad, etc.–?

A.A.: Hay que plantearse si muchos de esos efectos merecen la pena, hablando de esfuerzo y resultados. Por ejemplo, y con las actuales limitaciones de tecnología, un buen artista es capaz de conseguir una ambientación mucho más lograda que con un simple efecto de preprogramado. Pero aspectos como gravedad e inercia sí están siendo contemplados, ya que añaden un alto grado de realismo. También encontraremos efectos de colisiones y choques de todo tipo –contra muros y superficies variadas, marcas de balas y huellas de explosiones – en el caso de la metralleta serán fundamentales, ya que las balas serán invisibles y los aliados tendrán un campo de visión real del entorno, para localizar al jugador.
LÍNEA DIRECTA CON SHAWN NELSON, ANIMADOR 3D PARA «MDK»

MICROMANIA: ¿Cómo funciona el sistema de “motion capture” que habéis utilizado para las animaciones de Kurt en «MDK»?

SHAWN NELSON: Bueno, es un sistema bastante potente que captura un máximo de 50 fps, aunque en la práctica tan sólo hemos podido llegar a una cifra entre 45 y 48 fps, aunque resulte suficiente para las animaciones—pero, para mi, que es nuestro actor que hace cosas raras cuando no estoy vigilando el proceso de captura, seguro—.

MM.: Y las animaciones de los personajes poligonales 3D, ¿con qué software están realizadas?

S.N.: Básicamente utilizamos “3D Studio”, pero realizamos un proceso previo también con “motion capture”, usando el MS3—Motion Sampler 3—de Alias. El problema al utilizar estas dos herramientas, es que en ciertos detalles resultan incompatibles, y hay que trabajar mucho sobre la conversión de uno a otro formato, en los pasos intermedios.

También disponemos de una herramienta propia—el Debabelizer—, que convierte de formato FLIC a SDL y viceversa las animaciones para visualizarlas con el “Animator Pro”.

MM.: ¿Cómo influye sobre la velocidad del juego el hecho de juntar en pantalla varios personajes simultáneamente en «MDK»?

S.N.: Si sólo se juntan tres o cuatro personajes la velocidad no sufre alteraciones. Pero si juntamos veinte o treinta se puede notar cierta ralentización, aunque esto sólo ocurre si todos se están moviendo al mismo tiempo. Si algunos permanecen estáticos, no hay ningún problema relacionado con la velocidad.

DE LOS JUEGOS 3D

CLIPPING
Alteración en la representación de gráficos 3D.
Si un objeto no está en el campo de visión en un entorno gráfico 3D, el ordenador no lo dibuja. Si esto presenta en el área visualizada, es representado en pantalla. Si solo una porción del objeto entra en el campo visual, el objeto sufre un proceso de “clipping” y sólo se dibujan esas partes.
En ocasiones, el proceso de representación de esas partes que participan del campo visual implican un mayor trabajo del procesador, que disminuye en su totalidad. Si el código no ha sido depurado convenientemente, el “clipping” se efectúa incorrectamente, representando erróneamente partes del objeto que deberían verse o no. Generalmente, ocurre en visualizaciones sobre objetos cercanos a la posición del observador.
AL HABLA CON BOB STEVENSON,
ARTISTA PRINCIPAL DE «MDK»

MICROMANÍA: ¿Cuántos polígonos suelen componer, por término medio, cada personaje y/o escenario en «MDK»?

BOB STEVENSON: Para los personajes depende de si hablamos de uno secundario o de alguno de los jefes en cada nivel. Cuantos más vayan a aparecer en pantalla, menos polígonos deberán tener para conseguir una velocidad elevada en la acción. Por ejemplo, un enemigo “normal”, puede estar formado por unos 150 polígonos, mientras que un jefe dobla ese número, como mínimo.

En los escenarios depende del diseño de cada nivel en concreto. Es factible construir los edificios con muy pocos polígonos, si se es lo bastante hábil manejando las texturas idéneas.

MM.: ¿Qué número máximo de polígonos simultáneamente puede, entonces, soportar el juego?

B.S.: Queremos que el juego sea, sobre todo, rápido, por lo que estamos andando con mucho ojo con respecto a ese tema. Ahora mismo la única respuesta que te podría dar es... ¡un montón!

Además, el detalle en cada secuencia siempre está ajustado al máximo. Si entras en el "Sniper Mode" y realizas un zoom sobre un enemigo, la pantalla siempre mostrará la máxima resolución y detalle posibles.

MM.: ¿Con qué herramientas trabajais para conseguir ese nivel de detalle gráfico?

B.S.: Lo que usamos habitualmente es "3D Studio" y "Photoshop", pero en ocasiones también echamos mano de "Fractal Paint", "Ani Pro", "Animator Studio" y, de vez en cuando, tocamos el viejo y querido "Deluxe Paint".

DE LOS JUEGOS 3D

DITHER
Proceso que permite a un sistema en concreto crear la ilusión de mostrar en pantalla más colores de los que puede generar. El "dithering" se efectúa generalmente colocando puntos de diferentes colores, uno junto a otro, formando patrones. Por ejemplo, situando puntos rojos junto a otros amarillos, para dar la impresión de estar visualizando un tono anaranjado.
CONVERSAMOS CON TIM WILLIAMS,
DISEÑADOR DE «MDK»

MICROMANIA: ¿Cómo surgió la idea de un juego como «MDK»?

T.W.: Algo realmente importante es la decisión de estructurar el desarrollo de la acción en base a una doble perspectiva de juego. Primero, colocando al personaje protagonista frente al jugador, para que tenga una visión totalmente nítida de lo que está haciendo en cada instante. Y por otro lado desarrollamos una visión bastante innovadora de la acción, que es lo que hemos bautizado como el "Sniper Mode" —modo de francotirador—. La combinación de ambas perspectivas permite que el usuario realice todo aquello que desee, prácticamente. Los enemigos, por otra parte, siempre reaccionarán en base a las acciones que el jugador lleve a cabo, y no efectuarán una tarea prefijada. Así que queríamos evitar una trampa previsible. Para lograrlo bautizamos uno de nuestros enemigos con una inteligencia similar a la de un saco de cemento. Nuestros extraterrestres siguen una línea jerárquica muy marcada. Si un guardiano detecta al protagonista, correrá a avisar a sus superiores, que se organizarán según las circunstancias para atacar a nuestro personaje. Más aún, dependiendo de cada acción concreta del jugador, los enemigos tenderán reacciones completamente distintas. Por otro lado el protagonista es precisamente uno de los puntos más importantes de MDK. Si bien el juego incluirá parámetros físicos reales, resulta de mayor importancia en ellos en tanto se convierte en un modelo de cómo debería adaptarse perfectamente al nivel de jugabilidad deseado.

MM.: ¿Sería posible comparar algún modo a «MDK» con juegos como «Quake» o «Duke Nukem 3D»?

T.W.: Intentar algo así sería un gran error. Dejémoslo con que explique los motivos. La gran mayoría de programadores y diseñadores de juegos, han tenido a «Doom» como un modelo a imitar. Pero este no es el camino correcto. Un producto similar a «Doom» puede resultar lógico en un momento concreto, porque representa una evolución lógica para los juegos en 3D, pero una vez superado esa etapa, no existe la necesidad de continuar investigando en la misma línea. Tal y como yo lo veo, «Quake» no deja de ser un nuevo «Doom» pero realizado con un motor más potente, pero ¿qué aporta realmente de nuevo en lo tocante a jugabilidad? Sí, claro, posee unos efectos de luz increíbles, y todo eso, pero por desgracia, lo único que te encuentras son caracteres sin una personalidad definida, y un montón de escenarios oscuros en los que te mueven. Esas tineblas podrían estar justificadas en determinadas situaciones, pero no lo es en el juego que te cogiera por sorpresa, pero sí es el que te enreda en la escuridura, lo único que al jugador le importa es encontrar algún sitio en el que puede ver algo con claridad.

«Duke Nukem 3D» me parece bastante más interesante, y capaz de aportar algo nuevo, aunque en esencia sea más que una mejora sobre el estilo de «Doom». MDK» jamás ha aspirado a parecerse a «Doom» ni a cualquier otro programa más o menos parecido a este, porque es un concepto completamente diferente. Queremos llegar mucho más lejos que todo eso. El reto para un diseñador, ahora mismo, no es la habilidad para adaptar ideas ya conocidas a los tiempos actuales, sino desarrollar ideas innovadoras de verdad que no se escondan tras un halo de tecnología pura. Y en «MDK» hemos hecho las dos cosas.

MM.: ¿Por qué crees que no hemos visto antes nada parecido sobre un PC, con esta calidad en lo referente a gráficos y animaciones?

T.W.: Con sinceridad, porque muy posiblemente la tecnología disponible no lo permitía. Incluso ahora, puede que la tecnología actual no baste para un juego como «MDK». Pero así es como trabajamos en Shiny. Nuestro trabajo es desarrollar nuevas experiencias de juego y, como consecuencia, desarrollar también la investigación sobre tecnología hardware. No intentamos imitar a nadie ni alcanzar una gran reputación como gráficos —si lo hicieramos, nuestro trabajo no sería nada divertido—, sino fijar nuevos estándares que y verán nuestros en «MDK», ¿podría situarse en una línea de objetivos, en la jugabilidad, similares a los que alcanzasteis con «Earthworm Jim»?

T.W.: Es la idea. Por ejemplo, Kurt, el protagonista de «MDK», posee un armamento alucinante, pero no ha sido elegido para el que Kurt utilizó lo ha inventado el dr. F. Hawkins. La única pega es que el dr. Hawkins está un poco chi-flo, y en lugar de inventar armas normales como pistolas, rifles, etc., investiga en cosas como "la bomba nuclear más pequeña del mundo", o "la bomba más interesante del universo". Lo primero, puede causar un destrucción enormes, pero en un área diminuta. La segunda es un objeto que, literalmente, fascina al que lo mira. Si lanzas la "bomba más interesante del universo" contra un grupo de extraterrestres, inmediatamente se sentirán hechizados por aquel maravilloso objeto y se quedarán contemplándolo fijamente hasta que explote. Evidentemente, será lo último que verán sus ojos. Otro ejemplo interesante pueden ser las ciudades alienígenas. Una de ellas es un gigantesco hospital psiquiátrico, en el que extraterrestres de diferentes razas se sientan hechizados por el maravilloso objeto y se quedan contemplándolo fijamente hasta que explote. Evidentemente, será lo último que verán sus ojos.
ENTREVISTAMOS A NICK BRUTY, JUEFE DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE «MDK»

MICROMANÍA: «MDK» puede ser uno de los proyectos más ambiciosos, pero ¿hasta qué punto es complicado coordinar todas las tareas que rodean a un juego como éste –diseño, programación, animaciones, sonido...–?

NICK BRUTY: La verdad es que muchas veces es una labor compleja. Hay que tener en cuenta que este es nuestro primer proyecto en 3D y realmente estamos aprendiendo sobre cada área de desarrollo mientras trabajamos, pero a medida que todo avanza las cosas se van haciendo más y más sencillas. –De todos modos, siempre tengo a mano un fresco de aspirinas para los momentos difíciles–.

MM.: ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en el proyecto desde que se concibió la idea básica del juego?

N.B.: Empecé a trabajar sobre la idea principal en septiembre pasado, cuando acabamos «Earthworm Jim 2». Desde entonces, he estado controlando tareas de diseño, artísticas, de programación y me temo que seguirá así hasta que el juego esté finalizado. Digamos que soy algo parecido a un supervisor compulsivo y chillado.

MM.: Cuando comenzasteis a trabajar en el juego, ¿cuáles eran vuestros objetivos? ¿Qué era más importante en principio, la idea, el diseño gráfico, la jugabilidad...?

N.B.: Tengo una gran confianza en gente como Bob Stevenson, cuya tarea es lograr que el nivel de calidad gráfica sea el más alto posible, con lo que me puedo concentrar más en tareas de diseño y jugabilidad que, en la práctica, es lo que realmente importa en el juego, y lo que también todo el mundo debería tener como única meta durante el desarrollo de un proyecto. La verdad es que existen demasiadas compañías empeñadas en realizar un trabajo gráfico excepcional, para luego ofrecer juegos sin ningún contenido. Eso no ocurriría con «MDK».

MM.: ¿Qué es, entonces, lo que diferencia a «MDK» de otros juegos?

N.B.: Un hecho tan simple como poder contemplar al protagonista de cuerpo entero nos permite conseguir una mayor y más completa interacción con todo el entorno 3D, y con los enemigos, por supuesto. Además, estamos cuidando mucho lo relacionado con IA. No queremos tener unos enemigos caballo huyendo que se dediquen a masacrar todo lo que se mueva delante de sus narices. Un enemigo puede comunicarse con otro, pueden plantear estrategias de ataques y emboscadas, pero todos obedecen a un jefe. Si conseguimos anular a éste, todo se volverá más sencillo.

MM.: ¿Cómo os las arreglásis para asumir todo el trabajo del desarrollo con un equipo tan escaso en número?

N.B.: Bueno, trabajar con más gente podría haber estado bien y lo haría todo más fácil, seguramente, pero la realidad es que no hay demasiadas gente que puede estar involucrada en un proyecto como éste –y lo sabemos es porque la hemos estado buscando–. La ventaja de trabajar con un equipo pequeño es que el control sobre cada parcela de trabajo es mucho más exhaustivo y todos desarrollan una cierta responsabilidad sobre su trabajo y conseguir objetivos en un tiempo determinado.

MM.: ¿Crees que «MDK» es un juego que sólo podía desarrollarse sobre una plataforma como el PC?

N.B.: No creo que el PC sea el único soporte válido para «MDK», pero sí considero que es la más adecuada, porque ofrece una flexibilidad que no se puede encontrar en ningún formato de consola.

MM.: Pero, ¿podría ser adaptado a un formato distinto?

N.B.: El juego, en sí, puede ser fácilmente adaptado a otros formatos, pero el problema de la adaptación viene dado por todo lo relacionado con el entorno y la animación. Un PC no está limitado en memoria ni en capacidad de víspero, como lo está una consola, lo que implica que podemos utilizar mapas de texturas muy complejos para generar mundos 3D, y a diferencia de otros juegos en 3D, los gráficos varían constantemente a medida que la acción avanza en cada nivel. Existe muchísimas más carga gráfica en un sólo nivel de «MDK» que en todo lo que se haya podido ver de «Doom».

MM.: Teniendo en cuenta que «MDK» sólo funcionará en Pentium, y en SVGA; ¿qué velocidad pretendéis alcanzar en las animaciones, según cada equipo en concreto?

N.B.: El juego está mejorándose constantemente. La versión que pudiste ver en el E3, por ejemplo, se ha optimizado un 35% en solo media y medio. Si quieres cifras, en un P166 estamos alcanzando los 40 fps, en un P133 la tasa ronda los 24 fps y en P90 oscila entre 12 y 17 fps. Pero todo esto se está mejorando casi diariamente, y es difícil asegurar a lo que llegará la versión final, ahora mismo. El principal problema no está tanto en el procesador como en la tarjeta gráfica que se pese, que puede reducir drásticamente la velocidad. Si te sirve de ejemplo, tenemos dos P166 idénticos con los que trabajamos en el desarrollo del juego, pero tienen distintas tarjetas gráficas, y una es casi un 20% más lenta que la otra.

MM.: Parece que, de un tiempo a esta parte, a todo el mundo se le ha dado por desarrollar juego en 3D –«Unreal», «Jedi Knight»... – ¿Crees que este tipo de juegos están marcando el futuro del soft de manera irreversible?

N.B.: Sinceramente, pienso que si un juego es divertido, da lo mismo cómo esté hecho. Ahora las 3D son algo realmente excitante y divertido para la mayoría, por lo que no hay demasiados programadores que se dediquen a otra cosa que no sean juegos en 3D; pero si los resultados son buenos, no tiene por qué ser contraproducente.

MM.: ¿Qué piensas de juegos como los mencionados en la pregunta anterior?

N.B.: En general creo que se hacen juegos en 3D que se parecen demasiado entre sí por la influencia que aún tiene «Doom», y los diseños mejoran técnicamente, pero no varían sustancialmente, aunque a medida que pase el tiempo muchos desarrolladores crearán más y mejores engarces, herramientas propias que lo harán todo bastante más interesante.

MM.: ¿Tienes pensado realizar alguna versión de «MDK» que aproveche parte del nuevo hardware, como las tarjas aceleradoras o la tecnología MMX de Intel?

N.B.: De momento no, pero siempre estamos abiertos a todo lo nuevo, y es posible que al final se lances más de una versión del juego.

DE LOS JUEGOS 3D

DROP OUT

Desaparición suelta de un número indeterminado de polígonos de pantalla en un juego 3D durante la prueba de jugabilidad. El número de polígonos que se eliminan es variable, dependiendo de la complejidad del entorno y la resolución de la pantalla.

LAS CLAVES

- Desaparición de polígonos puede causar problemas de desempeño, lo que lleva a un rendimiento inferior.
- La causa puede ser unaoversampling de texturas o una mala optimización del juego.
- Solución: Ajustar la configuración gráfica del juego para optimizar el rendimiento.
LO MEJOR... ESTÁ POR LLEGAR
PREY

Hace más de un año saltó la noticia de un revolucionario concepto de juego que 3D Realms estaba preparando, y que ha pasado de simple noticia hasta el status de “máxima amenaza” al más que probable reinado de “Quake”. Sin embargo, su lanzamiento, previsto no antes del 97, puede conceder un tiempo de tranquilidad al juego de id, y muchos otros, durante el cual podrán disfrutar de un éxito seguro. Pero saber lo que se oculta tras el desarrollo de “Prey”, hará que muchos empecen a ponerse realmente nerviosos.

¿Es posible que el juego cuyo planteamiento técnico se perfiló como el más avanzado del momento, vaya a ser también aquel cuyo nivel de jugabilidad resulte más elevado que en ningún otro? Puede que, cuando llegue el 97, esta utopía se convierta en algo muy real. Y puede que “Prey” sea la respuesta a la cuestión formulada.

Ray tracing, efectos dinámicos de luz, sombras en tiempo real, un entorno 3D sin ningún tipo de restricción en la libertad de movimientos, interactivo y en SVGA, opciones de juegos en modem, red (LAN y WAN), un número limitado de usuarios en la última opción –dependiendo únicamente de la potencia del servidor–... ¿demasiado bonito?

El principal responsable de “Prey”, Tom Hall –productor de “Doom”– incluso dijo estar ciertos detalles técnicos –mipmapping, interpolación, etc.– están en desarrollo y serán incluidos en la versión final del juego. ¿Demasiado bonito, para ser cierto?

La idea principal –el objetivo– es la jugabilidad que encierra “Prey” es ofrecer al usuario algo nuevo. Un entorno que no resulte familiar –ni recuerde a “Doom” o “Quake”–, en el que el jugador encuentre solo las referencias justas para orientarse en un universo que se rige por sus propias leyes físicas, pero que las sigue a rajataba –nada de “desmadres” en aras de la originalidad–.

Un juego en el que las armas no sólo son una herramienta para lanzar proyectiles, con posibilidad de interactuar con objetos tales como cierdas en las que balancearse, que soportará periféricos virtuales, que incluirá su propio editor de niveles en la versión final, que permitirá, en definitiva, a cada usuario tener en sus manos todo aquello que siempre soñó. ¿“Prey” hará todo eso? Y aún más.

La posibilidad de mover la cabeza al tiempo que se avanza, sin necesidad de cambiar de dirección, por ejemplo, es algo que hasta ahora no se había contemplado en ningún juego 3D.

Si todo lo que se promete sobre “Prey” se cumple, sería algo así como tener en un juego todo aquello que sus competidores afirman que incluirán sus programas, elevado a la máxima potencia, y mejorado técnicamente. ¿No es todo esto, realmente hermoso?

Pero, mejor que nada, podrán explicarlo su creador, Tom Hall, y el programador jefe de “Prey”, Mark Dochterman.
ENTREVISTAMOS A TOM HALL, DIRECTOR, DISEÑADOR Y PRODUCTOR DE «PREY»

MICROMANIA: «Prey» estará basado en un entorno 3D real, con objetos y personajes poligonales en tres dimensiones, o utilizará un sistema similar al de «Duke Nukem 3D», con sprites 2D?

TOM HALL: No, el entorno 3D es absolutamente real, y se está desarrollando en base a un nuevo motor al que hemos bautizado como “Six Degrees of Freedom” —seis grados de libertad—. Será posible mirar y moverse en cualquier dirección.

Los personajes, por otro lado, son diseños 3D poligonales sobre los que se han aplicado mapados de texturas. Aunque en 3D Realms tenemos en producción dos juegos para este mismo año, «Blood» y «Shadow Warrior», ambos basados en una versión mejorada del Build —el motor con el que diseñó «Duke Nukem 3D»—, «Prey» utiliza una base totalmente distinta.

MM.: ¿Encuentra más que ver, entonces, el nuevo motor utilizado en «Prey» con el que estuvieron trabajando en su anterior producción, «Rise of the Triad»?

T.H.: ¡Vaya! El motor de «Rise of the Triad» se ha quedado muy anticuado. De hecho, es anterior a Build. Para decirlo claramente, era una mejora del motor con el que se creó «Wolfenstein 3D», en una línea muy similar al de «Doom».

El que estamos utilizando ahora en «Prey» está a años luz de aquel. No tienen nada que ver.

MM.: ¿Cuáles son, pues, las características más relevantes de este motor?

T.H.: Todo, hasta el más pequeño detalle, se basa en tres dimensiones reales, y además añade la posibilidad de uso de técnicas de mapeados —utilizamos microtexturas para los objetos que están más alejados de la posición del observador, evitando así la pérdida de detalle cuando el objeto nos alejamos del objeto, o cuando nos acercamos a él, o que lo que ocurre en juegos como «Wolfenstein» o «Doom».

La inclusión de efectos dinámicos de luz —como cuando los cohetes recorren un pasillo, las luces que suben y bajan de intensidad, la movilidad de las sombras, etc.— y el realismo del entorno también resultan especialmente destacables. Si andamos por algún pasillo es por algo, por pura cuestión de ambientación. Si hay algo que pueda ser susceptible de una especial exploración, o de interactuar con ello, se podrá efectuar alguna acción concreta.

MM.: ¿Habrá algún efecto físico real añadido, además de los mencionados?

T.H.: SI, por supuesto, pero el tema de los modelo físicos nos lo estamos planteando de una forma muy personal. Primero, tiene que resultar divertido y, segundo, realista. Así, puede que en un lugar concreto el protagonista pueda dar un salto para alcanzar una plataforma, aunque también podría trepar por la pared apoyándose en las grietas de la misma hasta llegar a esa plataforma. Sin embargo, si resulta más divertido saltar que trepar, que puede que esencialmente no aporte nada a la jugabilidad, tan sólo incluiremos la primera opción.

MM.: ¿Has visto alguno de los nuevos juegos en 3D que se están desarrollando? ¿Qué opinas de ellos?

T.H.: «Quake» es impresionante y posee algunos diseños realmente estupendos. Sería el primer paso en el género que definiría nuestro sistema de seis grados de libertad. Por otro lado, lo que he visto de «Unreal» es tremendamente atractivo, pero, en última instancia, muchos de estos programas fallan en el apartado de la jugabilidad, y hay algunos que todavía no han tenido oportunidad de probar, así que...

También me impresionó mucho lo que se mostró en el E3 de «Jedi Knight», pero claro, lo único que los chicos de Lucas enseñaron era, realmente, una demo del motor, lo que puede que no resulte demasiado cercano a la realidad del juego. Pero el menos estoy seguro que tendrá tanta calidad como «Dark Forces». Aunque, eso sí, eso es lo que haya ocurrido incluir una opción de múltiples usuarios —lo siento Sr. Lucas, pero eso lo es lo más divertido en estos juegos, incluso si lo único que se puede ver es Rebels matando Rebels—.

Estoy deseando ver algo más de estos juegos. No puede trabajar en proyectos como estos si este tipo de programas no te asombros realidad.

«Dark Forces» era una pasada y me encantaban muchísimas cosas de «Quake». Pero prefiero no opinar sobre los juegos que aún no he probado. Esa es una de las razones por las que empezamos nuestros juegos, entre otros, para tener el éxito entre todos estos pesados. Ellos se concentran en su trabajo, sobre todo, en lo referente a gráficos y animaciones, mientras que nosotros nos inclinamos por la jugabilidad y nos ocupamos del resto una vez que la base está creada. Y no nos importa retratarnos todo lo que sea necesario en el lanzamiento del juego, si no hemos conseguido exactamente todo lo que queremos. Y en el momento en que estemos listos, nos habremos preocupado de que nada importante haya sido pasado por alto. Las grandes compañías, sin embargo, trabajan con unos límites mucho más marcados. Han de ajustarse a unas fechas y unos compromisos de mercado, y además se basan en equipos humanos muy numerosos, con muchas áreas de trabajo especializadas, sin que exista ningún tipo de
DE LOS JUEGOS 3D

EN DIRECTO CON MARK DOCHTERMANN, PROGRAMADOR Jefe DE «PREY»

MICROMANIA: ¿Cuál es la velocidad mínima que pretendent alcanzar en «Prey», en cada hardware?

MARK DOCHTERMANN: Sobre un P90 calculamos que rendirá las 25 fps. Y eso considerándolo como el sistema más básico.

MM: Según la resolución usada en «Prey», y el número de polígonos que pueden integrar cada objeto 3D, ¿de qué modo se puede ver afectada la velocidad de la acción?

M.D.: Calcula que cada personaje puede estar formado por unos 300 polígonos y que soportará SVGA, pero sólo en modos de 8 bits. Además, «Prey» soportará tarjetas aceleradoras, como la 3DFX, y aprovechará las ventajas del DirectX en Windows 95. EN 640x480 en la 3DFX funciona de forma tan fluida como en un modo VGA de 320x200. Y si quieres SVG normal, la operación es simple. Si utilizas 640x480 es multiplicar por cuatro, así que...

MM: ¿Vais a desarrollar alguna versión optimizada sólo para tarjetas aceleradoras o MMX, o el juego simplemente detectará el hardware disponible y lo usará convenientemente?

M.D.: Bueno, no exactamente. Las tarjetas serán soportadas, pero sin ningún añadido extra, aparte de la resolución, y el tema de MMX.. La tecnología es excelente, pero entre cada operación en la FPU transcurre un lapso de cincuenta ciclos, lo que se nos antoja algo limitado para lo que tenemos pensado para «Prey».

MM: ¿Pensáis usar algún sistema de “motion capture” en «Prey»?

M.D.: No. Todas las animaciones se basan en formas. El motion capture es sensacional, pero exige demasiado para serlo, en memoria y en espacio físico. Las animaciones hechas con frames, si usas la cantidad suficiente de estos —y si tus animadores son lo bastante buenos—, pueden dar una calidad excelente.

MM: ¿Cómo crees que quedará la versión final de «Prey» con todo esto?

M.D.: Será, simplemente, impresionante.

MM: ¿Qué más temas en concreto puede aventajar «Prey» a cualquiera de estos juegos?

M.H.: Bien, «Quake» es acción pura. «Unreal», por otro lado, es algo más complejo en sus planteamientos. Casi me atrevería a decir que posee ciertos toques de rol. «Jedi Knight» es mitad aventura y mitad acción. Nosotros tenemos todo eso: acción, aventura, enigmas y, sobre todo, enormes dosis de interacción con el entorno. Estamos tomando lo mejor de cada uno de estas áreas para incluirlo en «Prey», pero, en realidad, no creo que se trate de no aventajar a un programa u otro, en particular. Más bien creo que lo que nos interesa es sentar las bases de una nueva tecnología para los juegos en 3D.

MM: De todos modos, ¿no hay nada en concreto que marque la diferencia entre «Prey» y el resto?

M.H.: Si hay algo que nos diferencie es la interacción con el entorno. En «Prey» se podrán realizar acciones que jamás se han visto en ningún otro juego, y las armas que el protagonista maneje, servirán para algo más que disparar aquí y allá. Cada detalle tendrá su razón de ser.

MM: Si todo está tan definido en el juego, ¿por qué se ha escogido lanzamiento en abril a largo plazo? «Prey» no aparecerá en el mercado hasta bien entrada el 97.—

T.H.: El sistema puede hacer grandes cosas, pero queremos que haya aún más, y eso no es una tarea sencilla. Y, por supuesto, lo que queremos es que la calidad de todo lo que «Prey» ofrezca sea insuperable. Y, bueno, también hay que tener en cuenta que ahora mismo existen otros títulos en previsión para este mismo año. Cosas realmente estupendas están en camino para todos aquellos que tengan paciencia.

MM: Por último, ¿qué dirías de «Prey» que lo definiera por completo?


Quiero que cuando la gente lo compre y lo instale en su ordenador, se queden en un rincon, quietos, sin reaccionar, porque tienen auténtico pánico a jugar a «Prey».

INTERCAMBIOS DE IDEAS ENTRE LOS DISTINTOS MIEMBROS DE DISTINTAS PARCELAS. Nadie puede saber a ciencia cierta si lo que están haciendo será o no divertido, ya que sólo tienen un trozo del pastel muy pequeño delante de ellos."
LOS REBELDES DE LA AVENTURA
NORMALITY

D e vez en cuando surge un proyecto tan revolucionario para un género, que nos hace dudar de si realmente estamos ante lo que estamos estando. Ese es el caso de «Normality», un programa cuyos contenidos se podrían ajustar de manera perfecta a los cánones de la aventura gráfica más clásica, pero cuyo desarrollo nos mete de lleno en la línea de los juegos de acción marcados por la estela de «Doom».

Sorprendente es quizás el término que mejor podría definir la impresión que da ver la película que nos ofrece «Normality», no sólo sin una aventura gráfica. Pero algo tan simple como una aventura gráfica 3D era algo que no se le había ocurrido a nadie hasta ese preciso instante.

Gremlin fue capaz de sumir a su mundo en un mundo nuevo en un género trillado como los de esta, introduciendo un soplo de aire fresco en el software de la combinación de un estupendo guión con un "look" original y sobrio técnico.

HABLAMOS CON ADE CARLESS, DISEÑADOR Y PRODUCTOR DE «NORMALITY»

MICROMANÍA: Cuéntanos los puntos principales del desarrollo de «Normality» y si fue muy complicado diseñar el engine que se ha utilizado para crear el juego -"True 3D"-

ADE CARLESS: «Normality», en un primer momento, se ideó como una aventura gráfica con múltiples personajes de la araña tradicional. Algo así como las aventuras futuristas de Lucas, con un diseño 2D, unos fondos, unos cuantos sprites unidos a cada personaje. Pero cuando nos íbamos a poner manos a la obra, el juego, con un enfoque 3D, diseñado por Anthony, Gremlin ya tenía un punto para llevarse a cabo. Los objetivos que aparecen en los próximos presentes no eran las herramientas que no eran de uso por primera vez en el entorno virtual. El problema era para un entorno real en tres dimensiones. La idea de cambiar de un formato antiguo a un formato nuevo y más moderno era mucho más elevado que un 2D corriente y engine podían hacer maravillas.

Así, adoptamos la resolución de cambiar el hecho de que el juego a tres dimensiones, pero que el problema era encontrar un diseño gráfico lo suficientemente atractivo para el juego, y nuestros juegos nos propugnaron un reto. Crear una ciudad que fuera cambiando con las acciones del jugador, de un ambiente aburrido a otro más vivo, hasta acabar en una explosión de luz, color y sonido.

Decidimos trabajar en este sentido a medio camino entre los gráficos trabajados a mano y otros escaneados tal y como ha quedado en el juego, aunque en realidad fue nuestra segunda opción. El primer diseño de la habitación de Ken puede que se reserve para otro juego -era algo demasiado psicodélico, y no exactamente lo que buscábamos-. Queríamos crear algo realista, pero no demasiado, que fuera más bien tan cómico como el propio guión. El estilo de los dibujos animados nos pareció apropiado. Y así, pasamos a personaje protagonista. Debía ser realmente diferente a cualquier otro y, como en un juego en primera persona no es posible ver habitualmente el personaje, se nos ocurrió la idea del muñeco vudú -el VOO-DDOO interface- para recordar al jugador cómo era el protagonista sin que se vieran obligado a imaginarlo sólo por sus comentarios y los dibujos de los diálogos.

Otra idea fue incluir una serie de escenas cinematográficas, que aparecieron en sus relatos cuando el jugador consiguió algún objetivo, o simplemente como nota humorística. Unas sirven de ayuda, y otras tan solo dan una continuidad a ciertas acciones, pero todas acaban por influir en el entorno en que se mueve el personaje, y sobre el personaje mismo.

Aqui utilizamos la tecnología de "motion capture" que Gremlin desarrolló tras largo tiempo e inversión. El diseño del personaje era demasiado rico como para utilizar sólo animación tradicional, así que nos decidimos por aquella técnica. Un actor estupendo llamado Alex Kelly se encargó de recrear a Ken mientras el sistema grababa sus movimientos. Era gracioso contemplar cómo se desenvolvía en un espacio vacío, imitando adelantos como si estuviera trampando con muelles y objetos inexistentes. Nos
Por eso, nos decidimos a charlar con el principal impulsor de la idea, Ade Carless, productor y diseñador del programa, para que nos contara todos los secretos del desarrollo de «Normality», y las principales características de un juego que ha sido capaz de revolucionar el género de un modo explosivo.

costó varias temas por cada escena, pero los resultados fueron excelentes.

MM.: ¿Qué aspectos hacen diferente al engine “True 3D” de otros como el de «Quake» o «Doom»?

A.C.: Cada engine tiene sus virtudes y sus defectos. El nuestro es mejor que otros en cuanto al detalle que podemos conseguir en cada localización, sin que por ello el juego se ralentice, y podemos incluir diferentes fuentes de luz, lo que no ocurría en «Doom», por ejemplo, al igual que podemos introducir objetos 3D reales, y «Doom» no. El de «Quake», sin embargo, está por delante del utilizado en «Normality», pero eso es algo que arreglaremos dentro de poco. Quizá para el año que viene.

MM.: ¿Este engine permitiría opciones como modificar ciertos detalles en tiempo real, mientras se avanzaba en el desarrollo del juego?

A.C.: Algo así. Si un puzzle, o un gráfico determinado, no quedaban tal y como queríamos, no era demasiado complicado modificarlo. Aquí utilizamos además un editor que también diseñó Anthony, que facilitaba mucho este tipo de tareas.

MM.: ¿Qué tipo de ventajas ofrece un engine como el “True 3D” en el desarrollo de aventuras como «Normality»?

A.C.: Sobre todo, permite recrear un entorno mucho más inmersivo e interactivo que con otros sistemas, y además de forma rápida. Hace que el jugador se meta mucho más en la piel del personaje, y en todo el juego. Los puzzles, además, pueden complicarse mucho más con una tercera dimensión, empujando la habilidad del usuario hasta el límite. Básicamente, nos da libertad para hacer todo lo que se nos ocurre.

MM.: ¿La combinación de sprites planos con el entorno 3D fue una idea proconcebida, o se debe a alguna limitación técnica?

A.C.: Por desgracia, esto se debe a limitaciones de esta versión del engine. Pero se está trabajando en una nueva que permita incluir modelos 3D, como los desarrollados con “motion capture”.

MM.: ¿No se podría haber usado, de todos modos, algo de “motion capture” para ciertas escenas del juego, y no sólo en animaciones?

A.C.: Aquí la limitación venía dada, sobre todo, por la enorme cantidad de frames que se habrían necesitado para cada personaje del juego y, si para compensar, hubiéramos utilizado técnicas tradicionales para las secuencias cinematográficas, la calidad de las animaciones habría sido muy pobre, y además no nos habría ahorrado demasiado espacio —más bien al contrario—.

DE LOS JUEGOS 3D

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

(IA: Del inglés Artificial Intelligence, o AI)

Un conjunto de instrucciones o algoritmos diseñados para simular un personaje artificial acciones propias de un ser inteligente.

MM.: Después de «Normality», ¿existe algún otro proyecto en una línea parecida?

A.C.: Bueno, estamos trabajando en «Realms of the Haunting», un juego bastante temático, en el que se ven casas encantadas y cosas de ese estilo. Pero este juego utilizará imágenes reales. Supongo que estará listo para Navidades del 96, más o menos. Pero si os puedo contar que hemos empezado a preparar algo realmente nuevo; un juego en el que usaremos una versión mucho más avanzada del engine de «Normality», y será una verdadera pasada. ¡Estad preparados para algo realmente sorprendente!

MM.: ¿Nos podrías contar algo sobre eso?

A.C.: Sí, pero si os lo dijera me vería obligado a hacerlos callar... para siempre (ja, ja, ja)
EL MÁS Deseado

QUAKE

Pasaba el tiempo y de la gente de id, tras la aparición de «Doom 2», nada se sabía. Pero la noticia saltó de pronto, y tras ella, un extraño nombre, «Quake».
El juego 3D, posiblemente, más esperado de los últimos tiempos, el más anunciado, el más buscado, el más...
El programa que está llamado a abrir un nuevo camino en los juegos de acción en primera persona, y que con el sólo lanzamiento de su versión shareware, ya deja intuir que todo aquello sobre lo que se especuló, no sólo era cierto, sino que no hacía justicia a la verdad. «Quake» será uno de los mejores programas del año, y quizá de la década.

¿Qué otro, sino «Quake», podía abrir este macroreportaje dedicado al «nuevo» mundo de las 3D?
Las innovaciones que la gente de id va a aportar al género con su última producción, no hará sino santar las bases de lo que nos espera en un futuro inmediato.
Por fin, los juegos 3D ofrecen una tercera dimensión real. Por fin, los juegos 3D incluyen parámetros físicos reales. Por fin «Quake» está a punto de dejar de ser un proyecto.
Tras los primeros contactos que id estableció en diversas presentaciones oficiales, los rumores, noticias, imágenes y datos sobre el desarrollo del proyecto comenzaron a surgir por doquier.
Pero, al mismo tiempo, nuevas compañías se sumaban a la fiebre 3D con una serie de proyectos en desarrollo que, pese a llevar bastante tiempo en este proceso, parece que están esperando a que alguien levantara la fiebre para anunciar su «gimnérnico» llegada.

Pero, como ocurrió en anteriores ocasiones, ha id se le puede atribuir el gran primer paso. El anuncio del uso de personajes y objetos poligonales, la variación real en alturas, el mapeado de texturas y, sobre todo, la jugabilidad como el objetivo prioritario.
En Internet apareció el primer esbozo de lo que sería el juego, en una versión de prueba para el modo "deathmatch", que id puso a disposición del mundo entero, para recoger ciertas opiniones y comprobar que iban por el buen camino. Y, desde entonces, los acontecimientos se sucedieron a la velocidad del rayo.
Sin embargo, y aunque podríamos dedicarnos durante horas a hablar de las innovaciones y
Las claves de los juegos 3D

Interpolación

Las claves de los juegos 3D

Mapa de texturas

Las claves de los juegos 3D

Quake
HABLAMOS CON MIKE WILSON.
P.R. DE ID SOFTWARE

MICROMANÍA: ¿Cuál es la principal diferencia entre el engine 3D usado en «Quake», y los desarrollados para juegos anteriores, como «Doom»?

MIKE WILSON: «Quake» es un juego que utiliza las 3D de forma real. Todos los personajes, vivos, muertos y no muertos del juego son objetos tridimensionales formados por polígonos. «Doom» era, en realidad, un juego 2D que ofrecía una apariencia tridimensional... pero todo el diseño estaba realizado en base a bicmap. El resultado ahora es mucho más rico, y el entorno bordea en la realidad virtual. También hemos podido trabajar con modelos físicos reales aplicados a los objetos 3D, y la libertad de movimientos es total en cualquier dirección. Algo que creemos que ha quedado muy bien es la aplicación de fuentes de luz dinámicas, que proyectan sombras como en la realidad.

MM: Sin embargo, cuando el desarrollo de «Quake» comenzó, dijisteis que lo más seguro es que efectos como la iluminación dinámica, como cuando un cohete recorre un pasillo oscurito iluminando las paredes, no serían incluidos en el juego. ¿Qué os impulso a cambiar de idea?

M.W.: La verdad es que cuando descubrimos que era posible utilizar estos efectos, simplemente decidimos utilizarlos. Y lo más gracioso es que todo partió de una apuesta. Si, como sueña. Una noche, cuando ya era bastante tarde, desafiábamos a John Carmack, y empezamos a apostar sobre cuánto tardaría en programar algo así, y el tío lo hizo en sólo una hora!

MM: En «Quake» todo el entorno 3D es totalmente real, pero algo así ya se está utilizando en el desarrollo de proyectos de otras compañías, como Epic con «Unreal», por ejemplo. ¿Cuál crees que es la diferencia entre «Quake» y otros juegos como éste?

M.W.: «Quake» es acción pura. Una descarga de adrenalina, como lo era «Doom». Otros programadores no resitirán la tentación, al intentar superar sus juegos, de incluir más detalles que mejoren el aspecto estético, lo que acaba perjudicando la jugabilidad y la velocidad. Sus juegos podrán ser muy bonitos, e incluso muy divertidos, pero nunca lo serán tanto como «Quake».

MM: Cuando lanzasteis la versión test del modo "deathmatch", en Internet, parecía algo lógico que todo el mundo que pudiera acceder a ella, se dedicara a "destruir" el código fuente. ¿No crees que una manera de este tipo, pese a tener el objetivo de paliar la opinión de los usuarios y recoger sus sugerencias, fue algo un poco arriesgado para la integridad de «Quake»?

M.W.: Arriesgando... puede que un poco. Sin embargo, tenemos la suficiente confianza en nosotros mismos como para saber que siempre estaremos un paso por delante de los demás, sobre todo si lo único que siguen haciendo es imitarlos. Además, el código fuente fue modificado constantemente durante todo el desarrollo de
«Quake», lo que descartaba cualquier peligro sobre un posible plagio.

M.M.: ¿Hasta qué punto habéis tenido en cuenta las sugerencias que los usuarios os han enviado, a propósito de esta versión de prueba?

M.W.: Ha sido algo determinante para ciertos aspectos del juego, con aportaciones y comentarios realmente interesantes. Nuestra intención ahora es llevar a cabo algo semejante con la versión shareware.

M.M.: Hablando del modo "deathmatch" y de Internet, ¿qué limitación existe en el número de usuarios y/o la velocidad de la acción jugando en servidores a través de la red?

M.W.: Probablemente ajustaremos a un máximo de dieciséis jugadores simultáneos (¡16!) el límite cuando la versión registrada del juego esté en la calle. Pero queremos ir optimizando este aspecto, para que la única limitación sea la potencia del servidor y el ancho de banda.

M.M.: ¿Cuáles los cambios principales?

M.W.: Efectivamente ha habido modificaciones en casi todo. Las armas, los sonidos, las explosiones... todo ha sido mejorado. Y, por supuesto, los monstruos que accidentalmente se dejaron en la red junto con el resto del código, cuyo diseño estaba a medias y carecían totalmente de cualquier asomo de inteligencia artificial.

M.M.: ¿Cómo lograsteis evitar, entonces, cualquier influencia real de «Doom»?

M.W.: Partiendo de cero en todo. Los artistas y diseñadores de «Quake» son los mismos que en «Doom», pero si algo no les gusta los impele a imitarse a sí mismos. Cada vez buscan hacer algo nuevo y mejor que lo anterior. Además, el hecho de utilizar objetos 3D ya es algo que condiciona todo el desarrollo. Lo único que hicimos fue limitar el número de polígonos para conseguir una velocidad elevada. Ahora que «Quake» está prácticamente acabado, iremos mejorando el juego para nuestro próximo juego sea, al menos, dos veces mejor que «Quake», dándonos mucha más libertad en diseño y jugabilidad.

M.M.: ¿En lo relacionado con el diseño gráfico sabemos que habéis estado usando herramientas como Alias para los modelos 3D, y el clásico "Deluxe Paint" para las texturas. ¿Por qué escogisteis estas herramientas? ¿Habéis utilizado además alguna de producción propia?

M.W.: No. Todo fue hecho con Alias y Deluxe Paint. Es muy posible que para nuestro próximo proyecto usemos algunas de nuestros propios programas para crear gráficos animados, incluyendo texturas y modelos.}

DE LOS JUEGOS 3D
DE LOS JUEGOS 3D

LAS CLAVES

POINT SAMPLING
La técnica más habitual para aplicar un mapa de texturas sobre un objeto 3D o una superficie es el punto de muestreo (texture map). Cada punto del mapa de texturas (texel) se identifica como un pixel. Cuando el objeto 3D en cuestión está demasiado cerca de la posición del observador, se produce un escalado que resulta en un efecto de "pixelización" excesiva, expandiendo cada texel a una superficie real ocupada por multitud de pixels. Cuando el objeto está demasiado alejado, un pixel real intenta identificar varios texel contiguos, produciéndose un efecto de "aliasing".

algunas nuevas, pero estas dos eran las que mejor se ajustaban a lo que necesitábamos para «Quake».

M.M.: ¿Por qué, excepto en determinados versiones muy específicas, como las tarjetas aceleradoras, no se ha usado en «Quake» resolución VGA?

M.W.: Por la velocidad. Opciones como la SVGA dependen del hardware. Los que tienen el apropiado, estarían encantados, pero lo que no, se habrían encontrado con un juego mucho más lento, y mucho menos divertido.

M.M.: ¿Es cierto que en «Quake» el usuario podrá modificar ciertos aspectos del diseño, como la importación de texturas?

M.W.: Eso queremos, que todo en «Quake» sea susceptible de modificaciones, incluso más que lo era «Doom».

M.M.: Entonces, por ejemplo, ¿sería posible que un jugador cogiera una de las texturas usadas en los muros, y la utilizara como base del diseño para su personaje, de modo que en una partida "deathmatch" quedara disimulada su presencia al colocarse junto a una pared?

N.W.: Sí, de eso se trata. Una "opción" de samuflaje es algo en lo que hemos estado pensando y que probablemente será accesible al jugador.

M.M.: ¿Cómo habéis conseguido que las animaciones de los personajes sean tan fluidas y realistas, y se adaptan tan bien al entorno, como cuando un personaje muere de tan distintas formas?

N.W.: ¡Bup! Eso se basa en más y más frames para cada animación concreta. Fue un trabajo realmente duro del que se encargó Kevin (Cloud).

MM.: ¿Creéis que «Quake» respondió a lo que esperabais en un principio? ¿Cuál fue vuestra prioridad, hacer un juego para usuarios en red, o sólo lograr un nivel de acción desenfrenado?

M.W.: Las dos cosas. Queríamos mejorar todo aquello que conseguimos hacer con «Doom», pero la pura verdad sobre «Doom» es que todo lo relacionado con opciones de multijugador fue algo que no estaba previsto al comienzo. Una vez terminamos de programarlo, se nos ocurrió la posibilidad de incluir opciones de juego en red, y lo hicimos deprisa y corriendo en el último momento. Sin embargo, con «Quake», hemos tenido muy claro que ese sería uno de los puntos en que basaríamos el grueso del programa, con posibilidades de mejorar al día a día.

MM.: Durante el último ECTS, Jay Wilbur nos contó que tras el lanzamiento de «Quake», empezaríais a preparar otro «Quake» ¿«Quake 2»? ¿diferente. ¿Qué hay de cierto en esto?

M.W.: Todo. Lo que es seguro es que al menos realizaremos una continuación, y gente como Raven «Heretic», «Hexen»... utilizarán también el nuevo engine.

MM.: ¿Os habéis planteado ya algún nuevo concepto o opción para ese nuevo proyecto?

M.W.: Realmente vamos haciendo cosas a medida que la tecnología disponible en cada momento lo permite. Por lo tanto, ¿con qué fiabilidad podríamos asegurar que habrá un nuevo diseño de la base del juego? Lo que es seguro es que habrá mejoras, pero aún no sabemos cuáles.

MM.: Y ahora, ¿tenéis ya algo entre manos, o pensais tomaros unas vacaciones después de tan duro trabajo?

N.W.: Me temo que no exista el descanso para tipos tan malvados como nosotros.
LA NUEVA TECNOLOGÍA
UNREAL

Durante mucho tiempo, Epic Megagames no puso el pie en ese terreno 3D donde todos parecen reclamar su trozo del pastel. Pero, cuando se ha decidido a entrar, lo ha hecho a lo grande. «Unreal» es el título de ese programa sobre el que todos cuentan maravillas sin parar. Y no es para menos. Como poco, tendrá el mérito de ser uno de los primeros juegos en utilizar la tecnología MMX de Intel, pero tras este dato, se esconde mucho más.

No será un programa 3D al uso. Eso está muy claro.
No habrá niveles, fases ni sub fases ocultas estructurados en episodios separados, según afirma Epic. «Unreal» poseerá un entorno “continuo” de acción, en el que el jugador deberá encontrar el camino correcto para avanzar en la aventura, porque más que un juego de acción pura, «Unreal» está siendo diseñado como un proyecto algo más complejo en su desarrollo.
Sin embargo, lo primero que llama la atención es la extraordinaria riqueza gráfica que muestran las primeras imágenes que han circulado del juego. La calidad en el diseño, su elegancia y sobre todo, lo que eso puede implicar si, como se asegura, en «Unreal» todo el entorno es interactivo, los efectos físicos implementados sirven para algo más que como mero cebo visual, y aspectos como la inteligencia artificial son cuidados sobremanera para lograr una jugabilidad –lo que muchos ya han planteado como el posible punto débil de «Unreal»– extremar, harán de este programa un clásico a superar.

El uso de nuevas tecnologías, como el MMX de Intel –optimización del proceso de datos basado en una nueva arquitectura Pentium que utiliza un nuevo set de instrucciones–, además, permite asegurar que «Unreal» ofrecerá detalles innovadores de verdad. Pero, sobre todo, dejemos claro que es oficial que «Unreal» NO requerirá MMX, pero lo utilizará si se encuentra disponible.
Quizás sea demasiado pronto para enfatizar aspectos de un juego que no aparecerá hasta el 97, pero que se perfila como una joya de la programación, y una auténtica estrella del 3D.
DEL ESPACIO A TU PC

ALIEN TRILOGY

El desarrollo era oficial, pero ya empezábamos a dudar si, tal y como se anunció, toda la calidad que asesoraba la versión "PlayStation" de «Alien Trilogy» sería reproducida con fidelidad en formato PC. Y tras comprobar personalmente cómo marcha el trabajo de Probe —los encargados de esta esperada adaptación— estamos en condiciones de afirmar que nos espera un título realmente notable.

«Alien Trilogy» se enlaza en la línea de productos como «Duke Nukem 3D», basados en un entorno poligonal pero que utilizan sprites 2D para el diseño de personajes y animaciones. No es, sin embargo, del todo cierto que se asemeje en su totalidad a la línea marcada por el programa de 3D Realms, ya que la jugabilidad resulta un elemento primordial en su acción, pero al mismo tiempo la ambientación —esos claustrofóbicos escenarios, ese terror interior que recorre al jugador ante la total inseguridad de por donde podrá aparecer el siguiente enemigo, esos pasillos solitarios y oscuros en los que puede surgir la sorpresa donde menos se espera— es lo que marca la diferencia entre este y otros juegos 3D.

La acción, con toda su importancia, no llega a los niveles de arcade frenético de títulos ya conocidos, sino que es un añadido más para un conjunto que, en términos de calidad técnica, no tiene nada que envidia a programas que basan su estructura y diseño en objetos poligonales 3D, como «Quake» o «Unreal».

Está aún por ver hasta donde puedo llegar la versión final de «Alien Trilogy», pero con opciones de juego en red, unas secuencias cinematográficas soberbias, paleta de 16 bits y, posiblemente, alta resolución, todas las apuestas están a su favor para considerarlo un caballo ganador.

DE LOS JUEGOS 3D

LAS CLAVES

SOMBREADO GOURAUD
(Gouraud Shading).
También llamado “smooth shading”, proceso gráfico, llamado de este modo en honor de su inventor, Henri Gouraud. Por el que en una superficie se calcula el color de la misma partiendo de los vértices de cada polígono, para posteriormente extender una “sombra” de color en una transición continua y suave, realizando un degradeado entre los tonos de cada vértice.

EL CAMINO DE LA FUEGRIA

JEDI KNIGHT

La continuación de «Dark Forces» ya es algo más que un proyecto. Anunciado su lanzamiento para principios del 97 —puede que incluso llegue hasta nosotros en plena campaña navideña—, «Jedi Knight» se está construyendo como el más ambicioso proyecto de Lucas en el género de acción. Diseñado exclusivamente para Windows 95, «Jedi Knight» se estructura en base a un entorno 3D real, construido íntegramente alrededor de objetos poligonales tridimensionales, e incorporará numerosas mejoras respecto a «Dark Forces». Por ejemplo, todo lo relacionado con el armamento.

Aparte de las múltiples armas de fuego cuya base es fácil de imaginar, se incluye una opción de sabie láser, que no podría faltar en un juego como éste. Pero la gran incógnita que ocultaba «Jedi Knight» consistía en si incluiría la opción de juego multijugador, que ya se ha confirmado en un sentido positivo. Además, todas las variaciones imaginables estarán implementadas —deathmatch “one on one”, posibilidad de elegir el bando por el que combatir, modo cooperativo, etc.—. Otra novedad importante, aparte de las numerosas mejoras técnicas, consiste en que, por vez primera, el jugador podrá experimentar la Fuerza, mediante una opción basada en puntos de experiencia ganados al superar cada fase. Así, se pueden alcanzar habilidades —tanto si combatimos desde el lado oscuro como desde su contrario— como poderes curativos, visión de rayos X, y la capacidad de alcanzar objetos distantes mediante telekinesia.

La Fuerza de Lucas parece haber aumentado con el paso de los años.
FUSIÓN DE GÉNEROS

INTO THE SHADOWS

M uch se lleva oyendo hablar de Triton, Scavenger y su «Into the Shadows», pero poco se ha visto hasta el momento, exceptuando una "rolling demo", de excelente calidad, eso sí, basada en las animaciones de algunos de los personajes del juego. En el momento en que esta demostración se puso a disposición del público, «Into the Shadows» era uno de los primeros programas –si no el primero– en mostrar en funcionamiento un engine 3D que permitía el render en tiempo real de objetos poligonales con mapeados de texturas.

Sin embargo, y en contra de lo que pudierra parecer, «Into the Shadows», según afirma Triton, no está planteado como un juego de acción, sino como una mezcla de aventura y best'em up. Por decirlo de algún modo, estaría más cerca de algo como «FX Fighter» que de «Doom» o «Quake».

Pero, cuando una versión más avanzada está disponibles y Triton descubra lo que «Into the Shadows» representa realmente, no impide que nos arrimemos a afirmar que posiblemente estamos hablando acerca de uno de los programas más atractivos del universo 3D, entre todos los que se encuentran en proceso de desarrollo.

La ambientación medieval de que hace gala, con estructuras increíblemente trabajadas en su arquitectura y diseño, como torresones, mazmorras, puentes colgantes, etc., añaden un aliciente al programa, basado en su atractivo visual.

No está nada mal para unos programadores que, desde sus comienzos en 1.992, tan sólo eran conocidos gracias a sus demos y el desarrollo de utilidades PC para música, como el "Fast Tracker".

DE LOS JUEGOS 3D

TEXEL

El término para designar los puntos que forman un mapa de texturas –a los que, incorrectamente, se suele confundir con índices– es el equality de un escenario, a medida que el objeto al que se aplica se mueve en relación a la posición del observador, cada punto, definido por un color concreto, originalmente suele tener una correspondencia de 1:1 con un pixel real.

La denominación de texel se toma para diferenciarlos de los pixels que forman un bitmap estándar, dado que su tamaño puede variar con respecto al tamaño real de un pixel.

LAS CLAVES

ACCIÓN EN EGIPTO

EXHUMED

La trayectoria del desarrollo de «Exhumered» ha sido, quizás, una de las más accidentadas sobre las que hemos tenido noticia. Planificado, en un principio, como un proyecto de Apogee y 3D Realms –de hecho, utiliza el mismo motor que «Duke» y otros– con el nombre original de «Ruins», pasado de un estado de título estrella de la compañía, a un parón total en su desarrollo.

Más tarde, y tras un largo silencio, volvió de nuevo a la palestra, pero con nombre y compañía nuevos –«Powrslave» y Playmates–, aunque en esencia sus contenidos no habían sufrido una variación sustancial. Y, por fin, se anuncia su lanzamiento de manera inminente, pero bajo el nombre de «Exhumered» y de la mano de BMG.

Todo esto no altera la realidad de un programa 3D, quizá no excesivamente original en apariencia y planteamientos, pero plagado de inesperados y sorprendentes detalles de calidad.

Para «Exhumered» se están preparando, por ejemplo, algunos de los enemigos más gigantescos vistas en un juego; por otro lado, en ciertas ocasiones algunos de estos enemigos pueden convertirnos temporalmente en diversas criaturas, y cada vez que el protagonista muere lo hace según el entorno en que se encuentre –si es un río de lava se verán nuestras manos abrasadas, si perdimos la vida por una explosión contemplaremos nuestro brazo desgarrado, etc.–. Todo planteado con cierto macabro sentido del humor, que demuestra la preocupación por ciertos detalles en el diseño global del producto.
EL REGRESO DEL ELLPSOIDE

ECSTÁTICA 2

Andrew Spencer y su equipo dan los últimos toques a la continuación del magnífico "Ecstática" que, pese a ser tildado por muchos como una copia del concepto de "Alone in the Dark", poseía el mérito de haber desarrollado una tecnología completamente nueva, en la que todo el diseño de objetos, personajes y escenarios se basaba en un trabajo realizado a base de volúmenes elípticos, en lugar de la habitual trama de polígonos y texturas, obteniendo unos resultados realmente espectaculares.

Ahora, "Ecstática 2" arranca justo del momento en que finalizaba el programa original, en su argumento, pero da un paso enorme en el apartado técnico, optimizando multitud de aspectos del motor utilizado, y modificando la resolución para mostrar la acción en SVGA.

Nuevas acciones, personajes, escenarios, pero una calidad fuera de toda duda, sirven como apéndice para lo que nos llevará con "Ecstática 2" y, posteriormente, con "Urban Decay", el juego que oficialmente no existe, pero que en Andrew Spencer Studio llevan desarrollando desde hace más de dos años, y posará un componente de acción mucho más elevado que "Ecstática 2", y se ambientará en escenarios urbanos, con un guión muy a la Tarantino.

DE LOS JUEGOS 3D

TIEMPO REAL

Término referido al proceso de render de gráficos 3D que se efectúa de manera simultánea al desarrollo de la acción en un determinado juego, en lugar de cargar imágenes previamente generadas desde un dispositivo de almacenamiento de datos.

CON OTRO ESTILO

BLADE

Quizás estamos dejando la objetividad a un lado al hablar de "Blade", pero un proyecto destinado a hacerle sombra a los títulos más explosivos del soft 3D, y que además está íntegramente realizado en España no es algo que se vea todos los días.

"Blade" utiliza uno de los motores más potentes de los que se ha oído hablar y presentará, algunas de las opciones de juego más atractivas previstas para un programa de este corte.

No es, sin embargo, un seguidor de la línea "Quake", ya que la proporción de aventura en su desarrollo es lo suficientemente grande como para desmarcarse de los juegos de acción pura. El diseño de la gran mayoría de sus aspectos nos obliga a considerar a "Blade", además, como un programa técnicamente superior, ya que el daño a los enemigos y la posibilidad de mutación es algo no contemplado en otros títulos, al igual la disponibilidad de cuatro personajes como protagonistas de la aventura, de cuyas especiales características dependerá el poder llevar a cabo unas u otras acciones, usar ciertos objetos y otros no, etc.

Detalles tan excepcionales como utilizar el escenario en distintas maneras para combos, o incluso utilizar los restos del enemigo muerto como arma arrojadiza, algo que jamás—y repetimos, jamás—se ha visto en otro programa.

"Blade" está destinado a abrir una nueva vía, no sólo en el soft español, sino en el universo global de los juegos 3D, alcanzando alturas sólo accesibles para los más grandes.
La Gran Comparativa INTERACTIVA
Guía de precios del mercado español en disquetes

Ya a la venta en:
KIOSCOS • GRANDES SUPERFICIES
LIBRERIAS • TIENDAS INFORMÁTICAS

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.
(91) 347 03 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:
Atención al lector
Luike-motorpress
Aranza 40
28045 Madrid.
Rambles de Catalunya, 91-3º
80008 Barcelona.

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

CUPÓN DE PEDIDO

solicito ___ ejemplar/es de “PC Coche Actual Guía Compracoches”, al precio de 1.900 ptas./ejemplar,
que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste adicional alguno.
Precio resto del mundo: 3.300 ptas.

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 nº _________________________
______________ __________
Visa 48 Master-Card  Amex

Fecha de caducidad __________ / ______

(Titular de tarjeta)
Este verano, déjate seducir por Tom Cruise en...
Así es la guerra

OFFENSIVE

WAVE/OCEAN
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

El sindrome «Command & Conquer» se extiende por momentos y crece día a día el número de juegos similares que intentan parecerse o, simplemente, hacerle la competencia. El de Wave/Ocean es «Offensive», que pone sobre el papel las distintas batallas de la Segunda Guerra Mundial desde la Operación Overlord —el desembarco de Normandía— hasta el final de la guerra.

El juego se estructura en forma de campaña en la que tendremos que superar con éxito una misión para acceder a la siguiente, momento en el cual nos da un password. Cada misión se corresponde con una batalla histórica, y puede ser jugada tanto desde el bando alemán como desde el aliado. Desgraciadamente, no tiene la posibilidad de jugar cada batalla de forma individual.

El campo de batalla se ve desde una perspectiva isométrica con dos niveles de zoom para abarcar una área mayor. Hay una opción de mapa, pero, extrañamente, no se puede tener en pantalla al mismo tiempo que damos órdenes a nuestras tropas. La forma de realizar esto es mediante el ratón de forma individual —engorrosos o “pinchando y arrastrando”—, unificando las unidades en un solo grupo, lo que podemos darle las órdenes pertinentes: avanzar, atacar, mantener la posición o retirarse. Una vez reciben las órdenes, las unidades se mueven a su libre albedrío y sin ningún control preciso por nuestra parte, por lo que no esperaríamos poner en práctica refinadas estrategias y limitar a actuar al bulto.

La variedad de las unidades por ambos bandos es más que suficiente, y aunque cada una tiene un cometido y especialización, la falta de precisión en el manejo y la descoordinación de movimientos hacen muy difícil usar cada una de ellas de forma correcta. Además, como la acción es en tiempo real, tendremos que tener las ideas muy claras de lo que vamos a hacer en el escenario, ponernos en práctica rápidamente, y esperar que haya suerte en los combates, que se resuelven de forma automática.

Bastante aceptable al nivel gráfico y muy sencillo en su planteamiento, podría haber resultado mejor de haberse cuidado un poco más el interfaz y el nivel estratégico, que en general no es muy elevado.

C.S.G.

Mezcla ya conocida

IMPACT RACING

JVC
Disponible: PLAYSTATION ARCADE

Unidad en un arcade dos elementos tan atrayentes como las carreras de velocidad y la pasión por darle al gatillo, es algo que se viene haciendo desde bastante tiempo, como demuestran títulos como «Chase H.G.» o el primitivo «Spy Hunter». Y como las ideas originales es algo que escasea, en JVC no han tenido reparos en adaptar este argumento en «Impact Racing», aunque eso sí, añadiéndole todo lo que en gráficos y sonido puede aportar PlayStation.

Así pues, con seis bóldos de distintas prestaciones y armados hasta los dientes, nos lanzamos en una feroz carrera regida por tiempo en el que no gana sólo el más rápido, sino también el que tiene más puntería. Y esto es debido a que por destruir un cierto número de coches enemigos tendremos acceso a un nivel de bonus donde mejorar las prestaciones y capacidad destructiva de nuestro vehículo. Ellos intentarán hacer lo mismo con nosotros, por lo que tendremos que ir pendientes de la carretera y de lo que nos viene por delante, y por detrás.

Y esto es lo que tiene «Impact Racing»; no es ninguna admiración a nivel técnico, pero nos acerca la adición de la velocidad y el disparo fácil que es lo que pretende.

E.G.B.
El manga llega a las carreras

WORLD RALLY FEVER

TEAM17/OCEAN
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE

Juegos de carreras de rally hay muchos, todos con sus parecidos y similitudes, y Team17 también tiene el suyo, pero como son gente muy original, han intentado hacer algo con personalidad propia y que se destacara de los competidores. Y lo han conseguido casi en su totalidad.

«World Rally Fever» es una curiosa mezcla entre rallyes y manga, dos conceptos que aparentemente no tienen nada en común. Lejos de integrarse en el juego, los toques manga sirven de ambientación en el aspecto de los circuitos, en los cocheadores y en los menús. Todo en el estilo de los dibujos animados japoneses.

Una vez en la carretera, lo que hay es competición de rallyes pura y dura a través de dieciséis circuitos diferentes, realizados admirablemente, eso sí, en localizaciones tan dispares como una isla hawaiana, las montañas del Tibet, o una autopista neoyorquina. Esta disparidad de escenarios y la variedad complejidad de los distintos recorridos le aporta interés al juego, junto con la circunstancia de los ocho diferentes pilotos y las cualidades de los coches, equipados con distintos armamentos y capaces de saltar obstáculos. El manejo de los vehículos no pone objeciones, aunque ganar una carrera, condición imprescindible para pasar a la siguiente, es otro cantar. «World Rally Fever» cumple con creces, junto con la buena manejabilidad, los otros dos requisitos que se le piden a un juego de este tipo: es de realización gráfica y sonora agradable, y es rápido, tanto en un P100 como en un DX2, gracias al autoajuste de las frames por segundo de animación. No se puede decir que sea muy realista, pero sí muy divertido, como en Team17 querían y a nosotros nos gusta. ¡Faltaba más!

C.S.G.

Punto de saque

VIRTUAL OPEN TENNIS

ACCLAIM
Disponible: SATURN
DEPORTIVO

Que un determinado programa salga al mercado siendo el único de su género, ya es una ventaja y una elevada garantía de éxito. Esto es lo que le pasa a Virtual Open Tennis, por ahora el único simulador de este deporte que existe para Saturn, pero no obstante dotado de valores que le hacen interesante y le alejan de la idea de ser una elección obligada.

Acclaim ha realizado un juego que, dentro de unos parámetros de calidad gráfica aceptables —como se puede comprobar en los fondos de los decorados y en los
Aventura sin ratón
SECRET MISSION

MICROIDS/PHILIPS
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA

Las aventuras gráficas son ya un género tan desarrollado y con tantos juegos representantes, que es difícil sorprender o innovar. Y cuando se intenta, siempre es para bien, y es lo que han intentado en Philips con «Secret Mission». Pero el resultado no ha sido tan bueno como se habría esperar.

Se trata de una aventura con desarrollo estándar basado en la recopilación-uso-combinación de objetos y en las conversaciones predeterminadas, en buen inglés y con subtitulos complementando las voces. Está realizada a base de escenarios planos sin scroll que simulan perspectiva, y cuya construcción gráfica puede calificarse de normal. Las secuencias cinemáticas se intercalan en la acción, pero sin ser nada que pueda llegar a ser realmente memorable.

Todo parece conocido, ¿qué tiene «Secret Mission» de extraño? Pues que se maneja únicamente con teclado, sin opción de ratón. Usaremos las teclas para mover, de forma bastante deficiente, a nuestro personaje, que además se quedará atascado innumerables veces. También contaremos con un menú de posibles acciones, de las cuales una siempre es automática dependiendo del objeto a la que la apliquemos. Original, pero poco cómodo. El juego, por su parte, nos indica cuando estamos frente a algo con lo que podemos interactuar mediante el correspondiente ícono en la parte superior de la pantalla.

En resumen, una aventura discreta, de realización modesta, cuya más destacable característica es un interfaz poco práctico que se maneja sin ratón, para consumo exclusivo de los incondicionales del género.

CAZA MORTAL
SPACE HULK
ELECTRONIC ARTS
Disponible: PC CD-ROM (WIN 95)
ARCADE

Hace ya unos años, EA convirtió el juego de tablero de Games Workshop «Space Hulk» en un frenético y escalofriante arcade en el que a lo largo de una serie de misiones el mandante de un grupo de marineros espaciales debíamos aniquilar todo alien que se pusiera en nuestro camino. Ahora EA recupera este título para el disfrute de los usuarios de Windows 95, ha mejorado el aspecto gráfico y sonoro, ya de por sí excelente, y ha añadido escenas cinemáticas. Las nuevas misiones nos plantearán distintos niveles de desafío, destacando entre ellos el multijugador para hasta dos jugadores en red. Un juego fabuloso, lúdico, la más de las elevadísimas necesidades de equipo que necesita a pleno detalle.

LUCHAR ES BARATO
ONE MUST FALL 2097
EPIC MEGAGAMES
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE

Epic, a través de Friendsware, vuelve a poner uno de sus juegos clásicos en la palestra, que en su momento fue considerado como uno de los juegos de lucha más interesantes. Y como quien tuvo, retuvo, sus cualidades no van a desaparecer de la noche a la mañana por que pase el tiempo. Al contrario, se vuelven más interesantes y accesibles, ya que Friendsware ha decidido comercializar la versión CD de «One Must Fall» a un precio muy asequible. Tenemos otros robots realizados en 3D para elegir, dotados cada uno de técnicas de lucha espacíficas, optimizables a medida que gane mos combates y les añadamos nuevos componentes. Además, como funciona a muy buena velocidad a partir de un 386, serán muchos los que puedan disfrutar del mismo y de las cualidades que otros similares carecen: adicción y jugabilidad.

czą 85
El origen

Nadie se pone del todo de acuerdo sobre cuándo, cómo y dónde nacieron los videojuegos. Algunos hablan de Nolan Bushnell y "Pong" como la génesis de este particular universo. Otros, se inclinan por pensar que mucho antes, los laboratorios de empresas y universidades vieron nacer el primer soft lúdico. Quizá sea una discusión eterna que nunca llegue a buen puerto. Pero los más viejos del lugar gustan —gustamos— de recordar cierta época dorada en que la programación era un arte más que un negocio, y cualquiera, con ganas, trabajo y talento, podía dedicarse a una de las profesiones más bonitas del mundo. Aquellas joyas de la programación de hace diez, quince y más años, cuyas más "sofisticadas" muestras apenas llegaban, con dificultades, al ctenar de KBytes, en cero monta de diversión y horas de entretenimiento asegurado, es algo hoy imprescindible. Nadie sabe muy bien la razón —demasiado video, tal vez? (indirecta)—, pero hoy día parece que nadie está dispuesto a bajar de uno o dos CD-ROMs, como si diversión y calidad estuvieran en relación directa con el espacio físico. Por eso, resulta gratificante conocer cómo empezó todo —o gran parte, y viajar en el tiempo, de la mano de Microsoft en el caso que nos ocupa—, descubriendo clásicos de tanta calidad como los cuatro que componen el pack "Return of Arcade": "Galaxian", "Pac Man", "Dig Dug" y "Pole Position". Todos ellos son juegos que en su momento desarrolló Namco para las únicas plataformas existentes —retroactivas—, y eran juegos simples y adictivos. Ha pasado el tiempo, y en muchos aspectos —evidentemente— cualquiera de estos programas ha sido ampliamente superado. Pero aquello que realmente resulta interesante en un juego, la diversión que es capaz de ofrecer, y la adicción que posee, no tiene parangón actualmente. Matar marcianos, competir en carreras de coches, comer fantasmas en laberintos y/o excavar galerías en busca de dragones, de un modo tan directo, sencillo, pero a la vez excepcionalmente divertido, resulta ahora tan bueno como hace una década. Y, además, las versiones son idénticas en todo —todo, todo— a los recreativos originales. En resumen, una compilación tan sencilla como genial, absolutamente recomendable para nostálgicos y nuevos usuarios.

F.D.L.

LO BUENO: Recupera la esencia del gran arcade clásico. Idéntico en todo —música, gráficos, desarrollo, etc.— a los originales.

LO MALO: Que precise un Pentium y Windows 95, cosa que no queda demasiado justificada. Muchos dirán que ahora estos juegos no tienen sentido ni atractivo... bueno, sobre gustos no hay nada escrito.
Por fin llegó el personaje más carismático de Sega al mundo del PC. Como no podía ser menos, la presencia del puerco espín azul, mascota oficial de la compañía nipona, en el PC se hacía prácticamente obligada tras la aparición de la línea Sega PC.

Y PC, mejor dicho, «Sonic PC» es un excelente arcade -podríamos decir con versión, pero está mejor así- que toma las mejores partes de los distintos cartuchos aparecidos para Mega Drive, protagonizados por el personaje, así como de la versión especial de Mega CD, formando un juego prácticamente nuevo, dotado de toda la calidad conocida en anteriores versiones.

La mecánica del juego es relativamente sencilla, tan sólo circular a toda velocidad por los mil y un parajes que conforman el mundo de Sonic, saltando, botando, girando en cualquier dirección, pasando por túneles, tubos, piscinas... bueno, si pretendiéramos enumerar todo lo que se puede encontrar en «Sonic PC» podríamos estar varios días. Pero, la habilidad requerida para viajar por todos estos niveles y sub niveles -si, los hay y quizás demasiados. El juego es larguísimo- no es precisamente tan sencillo como, aparentemente, resulta la idea original de Sonic.

Lo mejor de este «Sonic» para PC es que -evidenciado el asunto, ya conocido, de Pentium y Windows 95 por delante- técnicamente es de lo mejorcito que nos podíamos esperar. Gran calidad gráfica, excelentes animaciones y movimientos y, sobre todo, una velocidad de acción -dado bastante importante, tratándose de Sonic- realmente vertiginosa. La jugabilidad es excelente, en líneas generales, aunque si es la primera vez que alguien se enfrenta a Sonic, le llevará un tiempo acostumbrarse a la mecánica del programa, cuya acción frenética puede resultar hasta desquiciante en ocasiones.

Sea como sea, debemos reconocer que Sega Entertainment ha realizado un estupendo trabajo con «Sonic PC», pero, por dar alguna idea, esperamos que tampoco se olviden de hacer lo propio con las versiones -¿existirán?- de los nuevos Sonic que se están desarrollando para Mega Drive y Saturn, en los que las 3D aparezcan por vez primera al encuentro de tan singular personaje.

Y, como nota final, pero no por ello menos importante, recordar que «Sonic PC» saldrá a la venta en España incluyendo un protector de pantallas Sonic, para Windows 95, de lo más cuco.

En definitiva, «Sonic PC» resulta de lo más recomendable, aunque ya se conozca de versiones anteriores.

F.D.L.

LO BUENO: Excelente calidad global y elevada velocidad. Aspectos que resultaban in dispensable siendo Sonic.

LO MALO: Puede que exista demasiado desfase entre los originales de consola y esta versión PC. Esperamos que con los nuevos Sonic no ocurra lo mismo.

86
Hexen. Deathkings of the Dark Citadel

Aún hay más

Los hay con mala idea. Después del trabajo que nos costó hacer un con la Esfera del Ceos, y ahora que pensábamos tomar una vacaciones y olvidar a Obispos Oscuros, Wendigos o Reivers, y cuando habíamos decidido olvidar el temible mundo de «Hexen» y embarcarnos en aventuras futuras en el «Duke 3D», llegan los inombrables programadores de Raven con veinte nuevos niveles de la pesadilla más terrorífica que ha generado un microprocesador. Y nosotros, sobradamente ya demostrado que somos incorregibles risueños, aceptamos el reto a sabiendas de que seguramente alguna vez empezará la aventura nos arrepentiremos de esta valiente y estúpido acto de heroísmo informático.

Todo sigue igual. Lo que, teniendo en cuenta que estamos hablando de «Hexen», significa que todo sigue de maravillas. De nuevo, la gran elección: seremos Barretus, el guerrero, Pelines el clérigo o Deathdol el Mago. Nuestra selección dependerá de nuestra forma de matar y estilo de combate, porque a las diferentes niveles de resistencia, fuerza y agilidad hay que unir las fantásticas y devastadoras armas características de cada uno. La españa quieta con sus destructivos rayos verdes, las fantasmales aniquiladoras del justiciero, o la faena para los seres sin alma que supone el verse rodeados de una columna de energía tónica del arco de la muerte, demuestran que «Hexen» es, respecto al armamento, el mayor del género domniano.

Tranquilo, tranquilo, que también siguen en espectacular activo el sirviente oscuro y el indescriptible porcinador. Pero, ¡ojalá, contínúen teniendo el problema de ser un arma de doble filo, puesto que nos pueden dar de nuestra propia medicina sino estamos muy atentos a los rebotes. Todos estos magníficos poderes no están precisamente de adorno, puesto que son indispensables para salir airosos de las legionas, o mejor dicho, auténticas divisiones, de innumerables personajes que se abalanzan sobre nuestra persona, recordad que estamos hablando de perspectiva subjetiva. Lo mismo que hemos dicho de las armas y poderes, se puede aplicar al diseño de los sprites, también de lo mejor y más variado del género. Monstruos de dos cabezas, serpientes que hacen que la Cobra parezca una culebrilla, espíritus de fuego, cosas del pantano, y así, cómo no, los Heresiarios, están tan bien diseñados y definidos que cuando los maccacamos y mueren o explotan en auténticas explosiones de vísceras no humanas, convertimos el terror visual que nos envuelve en un frenesí de esa violencia tan absurda como conocida de que nos permite descargar toda la tensión diaria en un simple juego.

Pero, si todo sigue tan estupendentamente igual, ¿se puede saber qué novedades aportan estos nuevos niveles? Pues la verdad es que ninguna, salvo que ahora hemos abandonado el mundo de Cronic y estemos en el Reino de los Muertos, de donde sólo saldremos con algo tan insulso por aquellos paraíso como es el hobby, si logramos destruir la ciudadela de los reyes de la muerte. Testáculo a nuestro dios, eso si; veinte niveles multijugador tan intrincados que nos pasaremos mirando el mapa tanto tiempo que nos lo llegaremos a aprender de memoria. Y además, niveles extra para el modo multijugador que admita hasta ocho jugadores en el modo a muerte. Lo dicho, más «Hexen». Fantástico. Así de claro.

A.T.I.

**LO BUENO:** Es uno de esos juegos para los que no pasa el tiempo. A pesar de estar en VGA, está tan bien hecho con estos nuevos niveles puede coderse con «Duke 3D» y ganarle en aspectos como las armas o el diseño de los enemigos.

**LO MALO:** No hubiera estado de más hacerlo en alta resolución y mejorar los sólo notables efectos de sonido, lo que hubiera hecho que la puntuación se saliera de la casilla.
Earthworm Jim 1 y 2

La mascota perfecta

En Shiny Entertainment están locos. Esta es la conclusión a la que llegué al poco reto de jugar con «Earthworm Jim 1», o con el 2, porque los dos se les trae, son tal para cual, y como Funsoft los comercializa en el mismo paquete, tendrás donde comparar. En los dos la lombriz Jim es la protagonista, y ahí se aca- ban los parecidos. Y es que incluso den- tro de cada juego las fases son radica- lmente diferentes, a cual más peculiar y de desarrollo más retorci- do, sí cabe.

En «Earthworm Jim», Shiny da un vuelco impresionante al concepto de las plataformas. Hay fases que más o menos lo siguen, obligándonos a hacer todo tipo de pruebas extrañas para continuar, como obligarnos a cargar cardos para que hagan de contrapeso o mover vacas de un lado a otro evitando a aliens que quie- ren abducir. Pero las demás se salen de lo que podemos considerar normal, y entran dentro del concepto que en Shiny tienen de la diversión: pruebas ingeniadas y ame- nas, pero desquiciantes. Así, nos daremos un paseo intestinal convertidos en una lombriz idéntica, evitaremos que frágiles cachorros se espachu- rren contra el suelo, o monta- dos en un cohete empujaremos una bomba atada a un globo hasta el encuentro de un alien hambriento e insaciable.

Cada fase es más sorprendente que la anterior, y estamos deseando pasarla para ver con qué se sorprenderá «Earthworm Jim» después. Porque sea lo que sea, te sorprenderá, además de sus animaciones y con el suave scroll de todas las fases, que son muchas y muy variadas. Impresionante hasta en el manual, en castellano, y siguiendo la tónica divertida e impecable del conjunto.

Concluimos diciendo que «Earthworm Jim» es la mascota perfecta para cualquiera: pequeño, manejable, simpático y divertido, con el que pasaremos mucho tiempo —y largos— ratos. Uno de los mejores plataformas que existen para PC, sabia mezcla entre adicción, realización de calidad y sentido del humor, y es que en Shiny se- ben hacer bien las cosas. Están cansados de demostrárnoslo.

C.S.G.

LO BUENO: Llevate dos juegos por el pre- cio de uno, ambos de tanta calidad que es difícil escoger entre uno u otro. Nos que- damos con ambos.

LO MALO: La elevada dificultad de algunas fases, unida a su peculiar desarrollo, pueden acabar con los nervios del más templado.
Concebido inicialmente para 3DO, pero hasta ahora inédito en nuestro país, como un arcade de naves poligonal en 3D totalmente revolucionario, «Starfighter 3000» regala ahora en los compatibles. Y lo hace en alta resolución, comparado con la versión 3DO, para mostrarnos lo que Krisalis puede hacer en este campo, y su especial visión de los engines 3D para juegos de naves.

Krisalis/Telstar
Disponible: 3DO, PC CD-ROM, PLAYSTATION
V. Comentada: PC CD-ROM ARCADE

Estamos en el año 3.037, y nuestro empleo es el de piloto de la FedNet, una fuerza espacial de combate. Y nuestra misión, probar un nuevo prototipo de nave diseñada tanto para el combate en el espacio como para ataques a planetas. Tendremos suficientes oportunidades de hacerlo, pues nos han preparado un total de 60 misiones con los más variados objetivos y grados de dificultad para someter a la nave –y a nosotros– a una dura prueba.

Tras una larga –larguísima– intro ya tenemos a nuestra disposición la primera misión para que nos familiaricemos con la nave, sus posibilidades y manejo, y sobre todo para que conozcamos cómo son los escenarios por los que vamos a volar. Solo el éxito en la misión de entrenamiento nos dará acceso a las siguientes, y así sucesivamente.

Es de agradecer que las instrucciones de la misión, que aunque no muy extensas, y los mensajes durante el juego, estén traducidos al castellano.

MAL EMPEZAMOS

Es lo que pensamos nada más comenzar a jugar, ya que no es precisamente un juego que entre por los ojos, por lo bajo de sus paisajes poligonales con un nivel de detalle bajo mínimos. Y además, no acabábamos de hacernos con el control. Para acabar de rematarlo, el juego insistía en castigarnos con una música tecno machacona que no hacía sino agravar las cosas. Negro estaba el horizonte, pero insistimos.

Y la verdad, tras un poco de práctica hasta que nos hicimos con el control de la nave, y dar unas cuantas vueltas –y estrellarnos otras tantas veces con la consiguiente pérdida de una vida– por los escenarios, comenzamos a cambiar de idea. Aunque engorroso al principio, el control de la nave es sumamente simple y efectivo. La clave está en la aceleración. Si aceleramos, además de desplazarnos más rápido, con los controles de dirección heremos perfectos viajes y picados y subidas impresionantes. Si no aceleramos, la nave se mueve por su propia inercia permitiéndonos hacer giros sobre sí misma y aportando más precisión a los movimientos de acercamiento a los objetivos y de navegación en general. Estos
EL ESPACIO POLIGONAL

son algunos de los aspectos realistas que le dan cierto regusto a simulación. Ya nos encontrábamos hasta en condiciones de realizar la misión impuesta, casi siempre del tipo dirígete a... busca esto... destruye aquello... y tareas similares. Y por el camino, arrasar con todo.

El juego iba ganando en diversión con las pasadas que hacíamos para destruir los radares y las torretas láser, con las persecuciones de las naves y los vehículos terrestres, e incluso nos daba tiempo para demoler, edificios y construcciones varias.

Ya eramos casi expertos en el manejo de la nave: controlábamos los cuatro tipos de armas, las reducidas vistas -interior y exterior-, y nos guíábamos por el mapa a pasar de ser un tanto rarillo lo de las coordenadas que marcaban nuestra posición y la de los objetivos. La oculta adición del juego nos enganchaba por momentos; ya nos gustaba la música.

PERO ACABAMOS BIEN

La velocidad que el juego consiga va a depender del procesador empleado, por lo que olvidaos de todo lo que no sea Pentium. Pero dentro del juego, nuestra nave irá más rápida si cogemos ciertos power-ups en forma de figuras geométricas que aumentan su velocidad. Estos bonus aparecerán cuando destruyamos enemigos o edificios, y nos darán otras ventajas como mejorarnos el poder del armamento o del escudo.

Misión tras misión le vamos cogiendo el gusto a «StarFighter 3000», dándonos cuenta de su variedad de objetivos, y de escenarios. En el espacio o en la superficie de los planetas, el engine 3D del juego trabaja a buen ritmo para generar montañas, valles y planicies, mares y edificios,Strategy y todo tipo de enemigos. Porque «StarFighter 3000» genera los escenarios en tiempo real, necesitando el conocido Pentium para que aquello quede aparente, y a pesar de todo uso el viejo truco de la bruma -usado por ejemplo en «Magic Carpet»- para que no se noten los fallos de generación. Al igual que ocurre en el juego de Bullfrog, la sensación de libertad tal como movimientos en los tres ejes está muy conseguida, con resultados de realismo muy acentuado. Los efectos especiales son espectaculares: la explosión de cualquier objetivo con sus polígonos con mapados de texturas volando en todas direcciones es digna de mención, sobre todo los efectos de los disparos sobre el suelo o poligonadas ondas del agua.

La jugabilidad va "in crescendo" con el tiempo empleado en el juego. El control se hace cada vez más fino, y si disponemos de un buen joystick analógico, mejor que mejor.

Al mismo tiempo, la complejidad de las misiones se dispara hasta alcanzar niveles de dificultad muy interesantes, y el elevado número de las mismas le garantizan una larga vida al juego. Al mismo tiempo está tocado por la poderosa adición que tienen los buenos arcades y que sigue siendo uno de sus componentes más necesarios.

C.S.G.
Si los sellos “plata de ley” u “oro de ley” certifican la calidad de estos metales preciosos, cuando decimos “arcade de ley” aplicamos esa misma garantía al ámbito de tan primigenio e impercedero género, al que pertenece como miembro de pleno derecho “Return Fire”, que además posee la pureza y los quilates necesarios de acción como para que este titular resuma en tres palabras su alto contenido de adicción.

Bueno, a lo mejor pensabas que me he pasado un poco al establecer esta semejanza y relación con el mundo de la orfebrería, pero es lo mejor que se me ha ocurrido para hacerle justicia a semejante ejemplar de arcade. Podríamos incluso decir, para que los que sean tan viejos y achacosos como yo en esto de la videomanía, que nos trae magníficos y antiguos recuerdos del «Commandos» de Elite. Ahí es nada, la cantidad de imágenes y sensaciones que creías olvidadas, compañeros de la vieja guardia, volverán a nuestras mentes multiplicadas por mil con este «Return Fire». Y la diversión, aunque no os lo creáis, es idéntica, ya os lo decía. Desde luego, la traducción del título, que quedaría como el retorno del fuego, le hace todos los honores. Pero como sabemos que hay gente enviablemente más joven que nada sabe de los primeros tiempos del Spectrum y que, por tanto todo, este capítulo de ancestrales campañas de guerra no les habrá aclarado absolutamente nada y habrán pensado que son fantasmas de veteranos que cuya mente ya ha entrado en declive, diremos que «Return Fire» es un arcade militar con perspectiva centenal. Pero el campo de visión no se queda sólo en eso, pues presenta la atractiva novedad de realizar un zoom que nos acerca al terreno en que se desarrolla la acción justo en el momento en que nuestro vehículo de combate está parado o destruye un objetivo enemigo. Aún mejor es decir que me he equivocado al emplear el singular, pues no tenemos un vehículo, sino cuatro: un helicóptero, un camión oruja, un tanque blindado y un jeep. Lógicamente, cada uno posee sus particularidades en cuanto a potencia de fuego, armas, rango de disparo, blindaje, velocidad y movilidad. Así pues, son el antídoto perfecto ante la gran variedad de objetivos enemigos a destruir, y nuestras probabilidades de éxito dependen en gran medida de llegar a dominar a la perfección sus movimientos, posibilidades y distancias de disparo.

RETURN FIRE
WARNER INTERACTIVE
Disponible:
PC CD-ROM (WIN 95)
ARCADE

ARCade DE LEy
**100% ACCIÓN**

Porque todo consiste, a lo largo de nueve niveles de dificultad gradual —como mínimo con diez misiones cada uno—, en convertir en escombros todas las instalaciones adversarias hasta que encontremos la fortaleza principal, que contiene una bandera que el jeep debe recoger y llevar hasta nuestra base para concluir el nivel.

La orografía de los terrenos es tan variada como las clases de construcciones enemigas: torretas, cañones, tiendas de campaña, edificios, hospitales de la cruz roja, etc. Todas ellas están repletas de soldados que escaparán a correr para no ser aplastados o tiroteados. Son bastante diarios, pero no por ello están indefensos. Y ahí está el caso de los Worms. Y estos parecen primos suyos porque nos arrojan todo tipo de granadas anti-carro.

¿La solución? Aplastarlos.

En cuanto a la destrucción de lo que se compone de materia artificial, las explosiones, estallidos, derrumbes, disparos, réfagos y demás elementos visuales del combate, poseen una realización sobresaliente que, junto con los efectos de sonido digitizados y en estéreo, nos empujan a seguir disparando sin parar hasta que seca el chasquido metálico por el agotamiento de la munición. Los sprits de nuestros vehículos de combate y todos los elementos de las fuerzas enemigas ofrecen un aspecto de lo más realista en gran parte debido a las animaciones que muestran, por poner algunos ejemplos, el despliegue de los helicópteros, el movimiento circular de la torreta del tanque, las llamadas que provocan la salida de los misiles del lanzador del camión oruga y muchas más acciones que hacen que todo lo que se ve en la pantalla sea todo un espectáculo bélico en cuyo centro estamos nosotros disparando, apuntando y esquivando casi a la vez. Además, todo está en alta resolución, aunque la VGA que tendrías que utilizar si no dispones de un Pentium, tampoco está nada mal.

**¿MÚSICA CLÁSICA?**

Bueno, hasta aquí ya habéis visto que la cosa no es que merezca la pena, es que es imprescindible si sois aficionados a la diversión. Pero lo que más me ha sorprendido es la adecuada utilización de la banda sonora. Un inteligente empleo de la música clásica que nos recuerda a la de «2001». Porque con una reproducción con calidad CD,
Por muy bien que nos lo pasemos jugando con los simuladores o con las aventuras gráficas, siempre es necesario cojer un juego de esos que no exigen leerse el manual, acostumbrarse a complejos controles, o pensar con un mínimo de raciocinio, pues nuestro único cometido será disparar a todo lo que se mueva delante de nuestros ojos. Y «Heretic» encaja sin fisuras en esta definición, tanto por su perspectiva subjetiva como por el hecho de que lo único que requiere son grandes dosis de agresividad, habilidad y puntería. A cambio de tan bajo precio, un desahogo total.

**SHADOW OF THE SERPENT RIDERS**

**HERETIC**

**MITOLOGÍA EN ACCIÓN**

Si estamos ante otro arcade doomiano. Y si todos van a ser como este, que vengan más, por favor. Si están cansados de las armas ultramodernas y devastadoras del «Doom», «Rise of the Triad» o del «Duke Nukem 3D», y queréis cambiar tanto de escenarios como de estilo armamentístico, «Heretic» os propone, adictos a disparar y luego preguntar, trasladarse a un mundo inmerso en la mitología más fantástica en el que deberéis defender vuestra vida informática con la ayuda de bastones, varas de ello, ballestas, garra y decenas de sortilegios mágicos, muy fácil aniquilar con armas que disparan miles de proyectiles por minuto, pero con éstas es otra historia. Aunque ya hemos dicho que en estos juegos no merece la pena perder el tiempo leyendo el manual de instrucciones, para el escaso número de doomianos que necesita conocer cuál es el argumento que sirve como excusa para acabar con todo organismo vivo que se cruza en su camino, diremos que la historia es del clasicismo del gran maestro Tolkien. Las leyendas nos narran cómo eran los elfos Sidhe, las criaturas más nobles y poderosas de toda la tierra. Como suele suceder cuando surge la envidia y el ansia de poder, algo debía surgir para acabar con su dominio. Y ese algo fueron los Tres Jinetes de las Serpientes, guardianes de la muerte perpetua. Con poderes negros y una ficticia paz lograron que siete reyes de la tierra humana se aliaran con ellos para luchar contra la única raza que se oponía al nuevo orden, los Sidhe.
Los ancianos lograron derrotar a los ejércitos del terror apagando las llamas de las siete velas. Pero tal gasto de poder mental supuso su muerte, y la venganza del Abismo pudo llevar a cabo su propósito de exterminar a los elfos. Los pocos supervivientes se escondieron, confiando en la remota posibilidad del ataque suicida contra D'Sparil, el único jinete de la serpiente que quedaba en la tierra. La única fuerza que podría entrar en su morada, la ciudad de los Malditos, sin ser detectada es un elfo. Y, como ya habrías supuesto, esa fuerza solitaria sois vosotros.

**COMO SIEMPRE**

La estructura del juego es la que ya conocéis de sobra: completar cientos de niveles repartidos en cinco grandes escenarios, teniendo siempre como objetivo la búsqueda de tres llaves de colores que os abrirán las puertas —que darán acceso a los subniveles secuenciales— que desembocan en una sala en la que está la salida hacia el siguiente nivel.

Como ayuda natural para no perderse en lo cruelmente enrevesado de los recorridos, contaremos con nuestro sentido de la orientación y memoria fotográfica, pero para los que andéis escasos de tan fundamentales habilidades hay un detallado mapa con zoom que os vendrá de maravilla. Pero lo malo es que si ya hemos dicho que las armas son mucho menos poderosas de lo acostumbrado, a no ser que hayáis jugado con «Hexen», las múltiples especies de seres del averno que nos atacan son tan agresivas y peligrosas como es habitual, por lo que la destreza en la puntería y en deslizarse tras paredes y obstáculos es en «Heretic» doblemente importante que en otros arcaicos del género. Hay gárgolas, golems, almas, barricadas de sable, ofidios, hombres-dragón y discípulos de D’Sparil, todos ellos muy bien diseñados y con gran definición tanto en los contornos como en los relieves. Por lo menos, también existen los clásicos items que restaurarán nuestras fuerzas, aumentarán la potencia de nuestras armas y las recargarán, permitirán volar, iluminar, descubrir zonas secretas en el mapa, etc.

**¿ID? BIEN, GRACIAS**

El comentario que debe hacerse de los gráficos es ambiguo: mal pero bien. Mal porque no se ha empleado una alta resolución que ya ofrece otros programas, pero bien porque es tal el grado de texturas, sombreados y número de colores de los sprites, objetos, suelos, techos, paredes y elementos líquidos, que la VGA se acerca a su hermana mayor tanto que en absoluto cabe criticar el aspecto visual global del programa, aunque sí sugerir que podría haber mejorado aún más permitiendo más resoluciones.

El sonido sigue la línea de id Software, cientos de efectos de sonido en ambiente estéreo y adecuada música de fondo, aunque de ambos podría aumentarse la calidad en las tarjetas de síntesis de tabla de ondas.

A.T.I.

**LO BUENO:** Es un arcade de id. Acción sin tregua en primera persona a lo largo de un descomunal mapeado.

**LO MALO:** Aún siendo notables, los gráficos habrían mejorado mucho si se permitieran mayores resoluciones que la anticuada VGA.
CUESTIÓN DE ORGANIZACIÓN

Dentro del género estratégico, al que claramente pertenece «The Settlers II», seguramente los programas más clásicos, extendidos y populares sean los que nos plantean levantar nuestro pequeño imperio de la nada. El juego pone los medios, y nosotros nuestro esfuerzo e ingenio para que, poco a poco, aquello vaya creciendo y al final seamos los dueños de todo el territorio. Esa será nuestra labor como caudillo de un reducido grupo de colonos plantado en un mundo desconocido e inexplorado. Se desarrolla en dos modalidades. Campaña, dividida en diez capítulos de dificultad creciente, de los cuales los dos primeros son tutoriales, y en los que se marcan los distintos objetivos. Y escenarios sueltos, ambientados en distintos lugares y con un tamaño de mapa y número de jugadores variable. Hay 18 prefijados para uno o dos jugadores, de los que podemos variar algunos parámetros. Las partidas para dos jugadores se desarrollan en el mismo ordenador con pantalla partida y necesitaremos dos ratones para jugar.

UN JUEGO DE BANDERA

Al principio del juego tan sólo tendremos un cuartel general y unos pocos colonos ansiosos por trabajar. Ellos se harán los que levantarán las distintas construcciones que compondrán nuestro asentamiento, explorarán el mundo, extraerán materias primas y producirán otras. Pero no tendremos control directo sobre esos colonos; simplemente les diremos lo que hay que que hacer y ellos lo harán.

THE SETTLERS II

Lo último de Bluebyte es un claro exponente de la estrategia en tiempo real relajada, donde las acciones se realizan sin prisas pero sin pausa, dándonos tiempo para pensar. Pero sin dormirnos, porque el enemigo estará a la que salta para acosarnos. No obstante, la acción se relega más a un segundo plano y lo que verdaderamente importa es la estrategia productiva. Y de la buena.

Nuestra tarea en «The Settlers II» será organizar y coordinar. Por ello, la base de nuestro imperio va a ser las comunicaciones: los caminos que unirán los distintos edificios. La única restricción es que cada mapa tiene predefinidos los sitios en los que se puede construir y en los que no. Los lugares edificables debemos aprovecharlos situando las construcciones adecuadas cerca de las fuentes de producción, del cuartel general y de los lugares que transforman las materias primas extraídas. El territorio restante albergará los caminos que irán marcados mediante banderas que funcionan como puntos de intercambio para los colonos. Entre dos banderas siempre hay un tramo de camino donde se sitúa un colonio que traslade mercancías de una bandera a otra. De esta forma se organiza una gigantesca cadena productiva y de transporte que distribuye todos los productos entre todos los puntos del poblado. Además de ser “transportistas” hay otras 29 distintas profesiones que pueden realizar nuestros colonos, en las que también se incluyen las relacionadas con la guerra. Porque colonos tan aparentemente pacíficos también se pegarán con otros colonos enemigos para defender su territorio –aspecto importante– o para conseguir.
el de los demás —más importante—. Siempre se necesitará un ejército, que muchos veces tendrá una presencia más que testimonial. Pero que no se preocupen los no belicuosos, porque lo que predomina es la producción y el comercio. Y el trabajo, mucho trabajo.

SENCILLO, SOBRIO Y SORPRENDE

Esas han sido las tres razones que han impulsado al juego como uno de los recomendados de este mes. Su estrategia básica, agradable e intuitiva, apoyada en un manejo (igual de) óptimo. Con los suficientes, pero muy completos, menús que nos muestran los distintos aspectos del mapa, los mensajes que se producen en el juego y a los que debemos estar atentos, y un amplio surtido de estadísticas, inventarios... El acierto lo ponen los abundantes menús de ayuda totalmente en castellano, como el resto del juego.

En Bluebyte siguen participando del arte del juego del pixel, consiguiendo unos gráficos de un detalle supremo. Y esto en tres resoluciones SVGA hasta un máximo de 1.024x768, con cuatro niveles de zoom en ventanas que nos acercarán los detalles de nuestros colonos hasta un máximo de 320x200. Los sonidos y música cumplen sin molestar, que no es poco, poniendo la guinda a un trabajo muy trabajado.

C.S.G.

TODO JUNTO, PERO SIN REVOLVER

Como suele suceder en la estrategia basada en una evolución productiva, al comenzar a jugar tendremos poco más que las bases para cimentar nuestro pueblo, pero a medida que avanzamos eso cambia radicalmente. Según crezcamos en número de construcciones y de habitantes, tendremos acceso a edificios más grandes y especializados, en los que necesitaremos nuevos colonos que los atiendan y que nos procuren nuevos productos con los que comerciar y expandirnos. En «The Settlers II» hay en total 31 construcciones distintas que van desde las más básicas —minas, granjas, etc.—, hasta las más especializadas —herrerías, bancos, castillos—. Para atenderlas y construirlas están los colonos, clasificados en 30 tipos de profesiones que van desde el simple pescador hasta los soldados —con cinco rangos distintos— pasando por carpinteros, herreros, geólogos o exploradores. Pero la variedad no se detiene ahí, ya que la moneda de cambio serán 31 tipos de mercancías tan diferentes como herramientas, alimentos o materias primas. Coged todo ello, combinado sabiamente y tendréis el secreto del éxito y la diversión en «The Settlers II».

LO BUENO: Un juego para todos los públicos y todos los gustos, que acogió la estrategia y sin necesidad de tener un gran dominio sobre ella.

LO MALO: A pesar de su original modo de dos jugadores, que no permita jugar por red, cable serie o modem.
Vaya, lo último para la Saturn. Pues no. ¿De la PlayStat-
tion? Menos. Seguro que entonces es 3DO. Tampoco. Ah,
claro, se trata de una máquina recreativa. Frío, frío. Pe-
ro bueno, entonces debe de ser de algún formato en de-
sarrollo de esos con decenas de microprocesadores de
64 bits. Pues no, sólo

... y al final,

BATTLE ARENA

¿PARECEN POCOS LUCHADORES?

Es más, se podría decir que hasta so-
bre, porque con la gran diversidad de
estilos de lucha que tienen, necesita-
reímos de años para llegar a terminar
el juego con todos en el nivel máximo
de dificultad. Ah, a los acostumbrados
as a las dos dimensiones: no olvi-
deis que por aquello del 3D salirse
del tatami supone la derrota inme-
diata aunque estéis intactos.

* EULI: El tipo normal que hay
en todos los juegos de lucha. El
chico atlético y de aspecto de lo más vulgur. Pero se po-
dría decir que es el más leal.
A parte de disponer de un
efectivo disparo de fuego de
largas distancias, su extrema
velocidad y agilidad le hacen
ser prácticamente intocable.
* ELLIS: Una bailarina. Pero
que ha usado su don natural
en este arte para realizar unos
ataques tan estilísticos como
letrales. Ojo al beso francés,
de todo menos cariñoso.
* MONDO: Metro ochatin sin
un gramo de grasa. Con una
lance de metro y medio que es
sus manos se mueve tan rápidamente como un palillo
en las vueltas. Ataque espe-
cial muy difícil de esquivar.
* DUKE: No creemos que su
espaldón sea Excalibur, pe-
ro no le va a la zaga. Se lla-
ma Ventcou y nos tememos
que si os enfrentáis a él pro-
barezís la frialdad de su acero
muy asiduamente.

S

abemos que a la vista de estas
imágenes os parecerá imposible,
sobre todo si os decimos que, ade-

S

más de SVGA, la rotación real en 360
grados es tan suave que la pantalla pare-
ce de seda. Nosotros también nos hemos
quedado alucinados, y eso que «Virtua
Fighter PC» ya ha demostrado de lo que
es capaz el ya habitual micro de Intel. Pe-
ro siempre hacen falta más ejemplos, y
«Toh Shin Den» es la confirmación defini-
tiva para demostrar lo que ya llevamos di-
ciendo desde hace mucho tiempo: la dis-
tancia entre los PCs y las consolas en el
género de los juegos de lucha está desa-
pareciendo, si tenemos en cuenta la que
existía hace sólo tres meses.

Sin duda, dentro de muy poco nada va a
importar que las consolas de 32 bits tan-
gan varios chips especializados y el PC si-
ga basándose principalmente en una úni-
ca unidad de procesador; las versiones para
ordenadores personales serán tan atra-
ctivas como el les. No es el momento
de comparar esta versión con la de Play-
Station o la de Saturn, porque cuando
encontramos un nivel de calidad tan alto,
en lo que menos se piensa es en analizar
las diferencias y lo principal es ensalzar,

y disfrutar, del gran número de virtudes
que hay en este caso.

ESTO SÍ ES PELEAR

Podríamos empezar diciendo que no sa-
bemos si en Digital Dialect tienen el me-
jo compiler del mundo o si han desa-
rrollado el código para PC partiendo

Desde cero, pero sea cual sea la magis-
tral fórmula que hayan empleado para
la compleja construcción de este megalítico
programa, se puede decir que ha sido
todo un acierto que esperamos que se
vuelva a repetir en la conversión de la se-
gunda parte que ahora acaba de apare-
cer para PlayStation.

Como seguramente la gran mayoría de
micromaniacos no habrá tenido la oportu-
nidad de combatir en un tatami virtual,
os diremos que está es precisamente la
mejor definición para describir el entorno
audiovisual de este juego. Imaginemos la
libertad que tenéis en un arcade de la escuela «Doom» y trasladar esa libertad de movimientos a un juego de lucha. La forma de jugar es la misma de siempre, un teclado —aunque más que recomendable es imprescindible un ratón de cuatro botones— y liarse a darle frenéticamente a los botones para ejecutar toda clase de golpes y llaves. Sí, como siempre, pero ahora el ángulo desde el que contemplamos la lucha cambia continuamente mediante traslaciones, acercamientos, alejamientos y rotaciones de una cámara controlada inteligentemente por el ordenador, pues siempre ofrecerá la perspectiva más adecuada y espectacular a cada momento.

Además, podemos seleccionar entre cuatro puntos de vista: normal, desde el cuello, sobre la cabeza y a distancia.

La verdad es que la falta de costumbre, el angustiamente de años en las dos dimensiones, hace que el principio estés bastante despiestado y que los más sensibles al movimiento se marean, pero esa sensación de estar perdido ante un tipo que no para de machacarte pronto se esfuma para dejar paso a una mucha más agradable: la alucinación total. Pese a que no se debe olvidar de que estamos hablando de luchadores construidos a base de polígonos, lo que se consigue con esta técnica es que vivamos la ferocidad de los combates de una forma infinitamente más intensa. Aquí no salta la sangre en los impactos, ni hay desmembramientos, ni falta que hace tanta violencia visual —aunque nunca esté más en el género—. La brillantez de las animaciones, con un número de frames imprescindible hasta ahora en un PC, los numerosos efectos especiales que inundan la zona del impacto con diversas explosiones de luz, y el tremendo realismo del sonido, se bastan para hacer que los golpes nos lleguen a doler, o enfervorizar si es el rival al que los encaja.

**UNA NUEVA ÉPOCA**

Si sois los afortunados poseedores de un Pentium a 133 Mhz, eso sí, siempre con un mínimo de 16 MB de RAM, podréis experimentar la claridad de la alta resolución...
o asombrosos viendo la rapidez con la que se mueven los luchadores a pesar de tener más de 800 polígonos texturizados cada uno. Y ya que hablamos de texturas, dos cosas más acerca de ellas: lo bien difuminadas que quedan en los sprites gracias al sombreado Gouraud y el gran número de ellas que conforman con diferentes grados de tonalidad unos tatamis casi inmejorables, sin aliasings visibles. Tampoco hay que olvidar la apariencia de las trasparencias Alpha y del realista reflejo de las sombras de los guerreros.

Si por desgracia no disponés todavía de un hardware tan potente como el mencionado y no tenéis tarjetas aceleradoras como la 3D Blaster o la Diamond Edge, ambas soportadas por el software, tampoco debéis preocuparos ya que se puede bajar la resolución hasta una VGA nada desdénable. Si tenéis un mínimo de un DX2,

«Toh Shin Den» es vuestro juego si de verdad os gustan los beat’em ups. Porque sea cual sea vuestro equipo, tendréis bajo vuestro control a ocho luchadores más un indescriptible enemigo final, todos ellos excelentemente diseñados y auténticos cinturones negros en las más diversas y extrañas artes marciales que comprenden no sólo el dominio de puños y patadas sino también el de armas como cuchillos, látigos, espadas varias, lanzas, palos y una cachiporra de troglodita. El número y espectacularidad de golpes especiales, llaves de contacto, combinaciones y fatalities es tal que no sería justo, como hemos hecho en otras ocasiones, mencionar diez ejemplos, pues harían falta al menos 40 y no tenemos espacio suficiente.

«Toh Shin Den» supone la consolidación en el género de los juegos de lucha de la revolución tridimensional que ya se ha producido en otros géneros, como los simuladores deportivos, los arcades y las videoaventuras.

A.T.I.
VIAJA EN LA MÁQUINA DEL TIEMPO

¡NO TODO ES LO QUE PARECE!
Descubre una nueva dimensión en tu PC con los mejores emuladores de todos los tiempos.
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, APPLE...
ahora funcionando en tu PC.
¡Buscalos en el CD-ROM!!

Sólo en Pcmanía
Copa América de Vela, una aplicación multimedia con todo lo que necesitas saber sobre el trofeo deportivo más antiguo del mundo.
¡Con los videos más espectaculares de toda su historia!!

Sónar 96, un fantástico recorrido interactivo por la tercera edición del Festival Internacional de Música avanzada y Arte multimedia.

PCmanía, la revista práctica para usuarios de PC

Netmania, la revista para dominar Internet

Y además...

El número de agosto ya a la venta en tu quiosco

Pcmanía + Netmania + 2 CD-Roms, por sólo 995 ptas
BUENAS TARDES TENGAMOS TODOs,
queridos compañeros del Calabozo. He dis-
traído unos momentos de mi ajetreado y merecido
descanso para atenderlos, así que espero que no se-
áis menos vuestros. Sarna con gusto no pica, y se-
guro que vamos a pasar un buen rato en las si-
guentes líneas.

El panorama nacional no ofrece
novedades, como suele ocurrir
en las fechas de esta índole. No
obstante, eso no ha de ser dis-
culpas para que nosotros nos
aburramos, ya que tenemos pendien-
tes unas buenas aventuras, que me
consta aún están sin resolverse.
La oferta clásica de este año tiene cin-
cos nombres: «Anvil of Dawn», «Stone
Keep», «Dungeon Master II», «Ento-
morph» y «Thunderscape». A estos se unió recientemente
«Druid: Demons of the Mind». Si, ya sé que alguno pedirá más: ¿cual os recomiendo? Pues cualquiera: ¿el más téc-
nico?, «Stone Keep»; ¿el más difícil?, «Dungeon Master II»;
¿el más sorprendente?, «Entomorph»; ¿el más extenso?,
«Thunderscape»; ¿el más completo?, «Anvil of Dawn».

En el exterior hay alguna novedad más digna de mención: a
los esperados desde hace tiempo «Ultima IX» y «Lands of
Lore II» se une a partir de ahora otro capítulo de la saga
Might and Magic. «Might and Magic VI» promete una va-
riación gráfica sustancial respecto a sus predecesores. Es-
peramos poder hablar de datos más concretos en breve.

Y ahora os voy a endilgar un parlotin mental sobre la rela-
ción entre los JDR y lo que se llama científicamente un mo-
delo.

Y ESTO, ¿CÓMO SE COME?

Lo primero que os preguntaréis es a qué se llama modelo,
a qué llaman los científicos, los economistas, los políticos...
modelos. Pues muy
fácil: un modelo no
es más que una re-
presentación sim-
plificada de la reali-
dad. Así, cuesta un
poco menos en-
tenderla y de pre-
decirla o utilizarla.

Vamos con un rápido ejemplo: cuan-
do tú pintas un monigote para re-
presentar a una persona, estás ha-
ciendo un modelo de la misma: de
todas las características de la per-
sone, te quedas con su aspecto ex-
terior, deshechando otros rasgos
como sus organismos internos, sus
músculos... y tantas cosas que for-
man una realidad complicada.

Algo parecido hacen los JDRs. Si os
fijáis, ¿qué es un personaje de un JDR? Un conjunto de num-
ericios que representan atributos, como la fuerza, la ve-
locidad o la inteligencia. Si tenemos suerte, habrá un retrato
del héroe, una raza y hasta una profesión. De todas las ca-
racterísticas que tiene un personaje nos quedamos con
unas poquititas, que son las que nos interesan para la
aventura a desplegar.

Según el JDR en concreto, interesa quedarse con unos atri-
butos u otros, hacer más o menos complicado el personaje.
Si el diseñador del juego sabe que en «Stone Keep» no va a
haber nadie con quien comerciar, para qué se va a preocu-
par de que el personaje tenga una habilidad que sea "Co-
mercian". Idénticamente, si los objetos no pesan, ¿por qué
poner un límite de carga al personaje?

Por contra, en «Dungeon Master II», cada objeto tiene su
peso y cada héroe puede llevar más o menos. Aquí sí inte-
resa ese atributo. Cuanto más complicado es el modelo es-
cogido —más atributos se seleccionan para el personaje—,
más factores se han de considerar durante el juego antes
de cada decisión. Si lo importante es la historia o los enig-
mas, convienen personajes "fáciles" que permitan al jugador
centrarse en ello; pero si interesa la estrategia o la inte-
racción de los miembros del juego, habrá que construir mo-
delos más complejos.

Entre los JDRs con personajes o modelos más complejos,
destaca «Megatraveller». Aquí era prácticamente otro jue-
go la construcción del personaje. Quien esté interesado en
más detalles sobre la generación de personajes en este
juego, puede consultar al especial de Febrero del 92.

NOTA IMPORTANTE: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromania, C/Ciruelos 4, 28700
San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre: SECCION MANIACOS DEL CALABOZO
También podréis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es
Por contra, «Entomorph» es un ejemplo en que el personaje casi se limita a su gráfico, sin otro tipo de atributo en el modelo. Es claro que al diseñador le interesa que el jugador se centre en el argumento, e no se preocupe de nada más. Hecha la disyugación, que espero perdonéis, cedo yo el turno a los demás, que seguro que cuentan algo más interesante.

**OTROS MANÍACOS**

Abre el fuego Rodrigo Casano, desde Boiro (La Coruña), para poner sobre el tapete una cuestión sobre la segunda parte de Última VII, «Serpent Isle». Nada más comenzar, en la ciudad de Monitor, se nos propone el test de la Caballería, al que el Avatar será incapaz de resistirse. Y por ello Rodrigo tiene problemas: ha encontrado la garra y no sabe qué hacer con ella. La respuesta es fácil: hazte sangre con ella y luego usala en las cenas. Como respuesta al sacrificio realizado, aparecerá un lobo, tu signo natemico, al que debieras devolver a sus orígenes. Pero quédate con su piel, y registrala bien. Aquí te dejo solo.

A Rodrigo «Lands of Lore II» le parece un buen juego, "pero no tanto". Consecuentemente, sus puntos se distribuyen en razón de 2:1 entre las dos partes del Última VII. En la siguiente reunión dará la solución al sistema de equaciones que se plantea para saber los puntos dados por Rodrigo a cada juego.

Más preguntas de «Serpent Isle», en este caso desde Huelva y a cargo de Juan Pablo Gómez. Se encuentra en los montes Quebrantahuevos, al Norte de la isla. Allí, en una cueva con altos de letras officiales, está desesperado. Pulsa los citados en un determinado orden, pero no se permite el acceso. Quiere saber si necesita algo más para entrar, y qué es lo suscrito.

Idéntica situación le ocurre en una cueva al Este, en que sospecha que se encuentra el asesino de Gwenya, pero cuya llave no sabe encontrar. Finalmente, Juan Pablo quiere conocer algún medio para llegar a los montes Espinosos. ¿Hay algún maniaco dispuesto a achar una mano con este tema? Ya sabéis, hoy por ti, mañana...

A Juan Pablo le urge, ya que quiere pasar rápidamente a «Ultima VIII» y terminarlo antes de que aparezca la novena parte. No te queda "mili", macho. Entretanto, sus seis puntos se distribuyen entre los Última publicados en España. Habla Rafael Arroyo, de Alicante, experimentado rolero de mesa, y veterano en JDRs de ordenador. Sólo un dato: el primero que conoció fue «Bloodwych»... para Amstrad CPC.

Luego pasó al «Drakkhen», de la mano de un PC 286, y a lo que «Dark Spires?? No sé ni cuál es, pero por lo que cuento de él parece interesante.

De allí pasó a «Iskar», que se lo terminó de una forma bastante accidentada, según cuenta: "para devolver la hija para que me dieran la llave, asesiné a todos los componentes varones del grupo, y luego formé otro". Y, finalmente, llegamos a «Eye of the Beholder», donde tiene su pequeña cuestión: se acaba el juego, pero hay zonas que no ha visto —y esta es su preocupación—, pues no ha encontrado la joya que activa el portal de piedra. Tranquilo, Rafa, que esos portales no llevan a zonas nuevas, si no a sitios a los que puedes llegar de otra forma, pero atajando.

Por lo demás, los votos de Rafa están muy diversificados: «Eye of the Beholder II», «Eye of the Beholder III», «Might and Magic V: Darkside of Xeen», «Lands of Lore» y «Dungeon Master II» son sus receptores. Espero que os haya sido grato el cónclave, pero ya llegando el momento... No hay tiempo que perder en lamentos o adioses, dado que la aventura nos aguarda, impaciente, a la salida de esta chacharada. Y además, siempre queda el consuelo y la seguridad de que: el próximo mes, más.

**Ferhergón**

**CaLaBoZolista**

Como divertimento, os propongo el siguiente: coged la LaBozolista publicada hace un mes y la de éste. ¿Ya la tenéis? El juego consiste en encontrar las diferencias. Efectivamente, los tres primeros mantienen sus posiciones: el dominio de «Lands of Lore» y los Última parece inabordable para los recién llegados, que tienen que pelearse por los despojos. Pese a todo, «Dungeon Master II» parece haber adquirido una cierta estabilidad en la lista. Y «Anvil of Dawn» es merecedor de una mejor situación.

Mientras el momento de la abdicación no llegue, nuestro líder sigue siendo, sin palpitativos, «Lands of Lore».

**LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:**

1.- Lands of Lore
2.- Última VIII: Pagan
3.- Última VII: The Black Gate
4.- Anvil of Dawn
5.- Dungeon Master II: Legend of Skullkeep
FIRESTORM.
THUNDERHAWK 2
PC CD-ROM

WORMS
(PC CD-ROM)

Para activar en cualquier momento el CHEAT MODE teclear, letra tras letra BAA- BAA. Proporciona un minigun, banana bomb ilimitado y ovejas ilimitadas.

WORMS REINFORCEMENTS
(PC CD-ROM)

Para activar el CHEAT MODE teclear, en cualquier instante del juego BOBBY.

QUAKE
(PC CD-ROM. V.
SHAREWARE)

En la consola, y al empezar cada nivel -siempre- introducir los siguientes códigos:

- GDD. Activa el God Mode.
- FLY. Activa el modo de vuelo.
- IMPULSE 9. Proporciona todas las armas, incluso la número 8 no disponible en principio en esta versión.

MAP ExMy (X e Y son, respectivamente, el número de episodio y el número de fase. X, en la versión shareware siempre ha de ser, obligatoriamente 1. El valor de Y varía entre 1 y 8). Un truco para masochistas. Cómo elegir el nivel de dificultad NIGHTMARE.

MECHWARRIOR 2
(PC CD-ROM)

Presionar simultáneamente CONTROL, ALT y SHIFT y, sin soltarlas, teclear:

- BLOB: Inviolable.
- CIA: Armamento ilimitado.
- MIGHTYMOUSE: Jumplets ilimitados.
- ENOLAGAY: Bomba atómica. Un único uso.
- XRAY: Visión de rayos X (Presionar W para desactivar).
- MEEPMEEP: Compresión de tiempo activada.
- UNMEEPMEEP: Compresión de tiempo desactivada.
- ZMAK: Expansión de tiempo activada.
- TINKERBELL: Cámaras extras activadas (Presionar C para desactivar).

NOTA IMPORTANTE

Si quieres enviarnos tus trucos para que los publiquemos, debes remitirnos una carta a: CÓDIGO SECRETO.
MICROMANIA, C/FRUELDOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvides indicar en la sobre el remitente CÓDIGO SECRETO.
También puedes mandar un e-mail a la siguiente dirección: codigosecreto.micromania@hobbypress.es.
LA VISIÓN

"Un encuentro inesperado"

En la puerta de un local comercial, una guapa chica, de larga y oscura melena, se dirige hacia ti hablándote con acucienda voz sensual: —¡Oye, guapito, vas despiestado, ¿me equivoco? He estado observando cómo miras todo y parece sorprendido. Eres extranjero, ¿verdad? —Sí, vengo de...— tejos— respondes intentando recordar en vano los años que te separan de tu pasado. —Me llamo Arkyd— dice ella sonriendo. —Tal vez pueda yo ayudarte, si es que estás perdido o buscas algo en particular—. Bueno... yo... busco esta dirección— dices mientras le muestras la tarjeta con caracteres en relieve. —Interesante— te contesta, tomándola en su mano para verla más de cerca. —Es una cédula-tarjeta de la red “GLOBAL-NET”, del Centro de Datos del “Edificio Gubernamental Korova-1”, y no parece que sea tuya, ¿cierto?—. Por un instante, te quedas callado, y sientes un cosquilleo de culpabilidad, como un niño pequeño que ha hecho alguna travesura.— Bueno, la encontré y... añades aturdido. —Pensaba devolverla, ¿no?—, dices ella con una rafaga de ironía que denotaba bastante incredulidad. Durante un par de segundos en tu mente parpadea el clásico mensaje que solucionaba la mayoría de las situaciones embarazosas; “sal corriendo y no mires atrás”, pero se desvaneció. Ella no tenía aspecto de ser "mala persona", por lo menos eso te parecía a ti. Pero, ¿y si era policía secreta del futuro o algo por estilo? Te detendrías, te llevaría a una comisaría, y allí te interrogarían. Tú les contarias tu "malogrado viaje sensorial" desde el pasado y... no te creerían. Entonces, te tomarían por un espía o un loco y te internarían en una prisión federal, o quizás en un "cyber-psiquiátrico" y... ¡todo habría terminado! De nuevo, el mensaje de alarma se iluminó dentro de tu cabeza, y volviste a desaparecer cuando ella abrió sus labios. —No te preocupes, yo no voy a meter las narices en tus asuntos, si no quieres. Pero si quieres decirte algo. No sé quién eres, ni lo que buscas, pero tal vez podamos ayudarnos mutuamente—.

¿Mútuamente? ¿A qué se referirá, te preguntas. Estabas cansado y, la verdad, no tenías ganas de bromas ni de nada parecido. Sólo querías hallar una solución para poder volver a casa, y punto. —Escúchame—, prosiguió ella, —esta tarjeta que has encontrado o robado, me da igual, tiene algo muy importante para mí, bueno, para mi causa. Yo pertenezco a un grupo de rebeldes próscritos llamado “Archo”_.

Nos dedicamos a infiltrarnos en los sistemas de información del “Estado Corporativo” para buscar datos que revelen irregularidades y violaciones de los derechos humanos en el mundo, y créeme... hay muchos. Hace una semana sufrimos un duro golpe; dos de nuestros miembros fueron capturados por los “inteligent-cops”, y serán ejecutados en un pla de 72 horas. Y, al leor, los “data-informers” que traían han sido también interceptados. Llevamos días intentando localizar un código de acceso a la computadora del Gobierno que nos permita localizar el paradero de los compañeros detenidos, y los datos... ¡pero no lo hemos conseguido!—. La chica frunció el ceño con aire de disgusto. Tú permanecías frente a ella, inmóvil, boquiabierto, sorprendido por la historia que acababas de escuchar. —Era cierto todo aquello? Recordarte que en algún sitio había oído una frase que decía algo como que: “en la mirada se podía ver la verdad o la mentira de las palabras”, y en aquellos ojos negros de profunda mirada no había la más mínima huella de falsedad. De todas formas, ¿qué tienes tú que ver en todo aquello?—

Ella prosiguió: —Esta tarjeta debe pertenecer a algún “agente especial” del Ministerio de Proceso de Datos, y aquí...— te indica señalando la esquina superior derecha, —en este icono rojo en forma de cubo está oculta la clave de entrada al terminal VI de “datos secretos”, llamado Marilyn, donde creemos que hay octolos infinidad de archivos que violan los tratados “corporativos mundiales”. Si conseguimos infiltrarnos, podemos en “jague” a los responsables políticos y los chantagearemos para que liberen a mis compañeros. Pero necesitamos a alguien desconocido que no esté perseguido ni fichado por los “cops”; alguien que pueda entrar en el “edificio gubernamental” como un turista visitante; ese puedes ser tú...— En el escarapate de la tienda, un enorme reloj analógico de reloj, con las siluetas de un cowboy y su sombra en vez de agujas, marca las 8:00 pm.

Rafael Rueda

Datos informativos:

1.- ¿De dónde han elegido los rebeldes próscritos el nombre de “Archo” para su grupo?

2.- ¿Qué marca de relojes venden en el local comercial donde conoces a Arkyd?
Bienvenidos de nuevo a la Escuela de Pilotos de Micromania.

Como todos bien sabéis, los helicópteros de combate son un mundo diferente de los aviones. Su manejo, su filosofía, su finalidad son diferentes de los aviones de combate. Por este motivo, y aprovechando la recientísima salida de «AH-64D Longbow» de Electronic Arts al mercado, la Escuela de Pilotos va a empezar una serie de tres artículos para explicar cómo sacar todo el partido a este excelente y complejo simulador.

Con esta serie de artículos esperamos poder explicar cómo domar a la "bestia", cómo manejar sus complejísimos sistemas de radar y de selección de blancos, y sobre todo cómo ser cinco auténticos ases en el combate con un helicóptero.

En este primer artículo explicaremos un poco de la historia del AH 64D Longbow y sus características. Además, os contaremos cuáles son las diferencias de pilotaje entre un helicóptero y un avión y los secretos para poder maniobrar el helicóptero con plena confianza y sacar de él todo su partido.

LECCIONES DE GUERRA

A pesar de que durante la guerra de Vietnam, los helicópteros tomaron un gran protagonismo, un gran problema les perseguida: su vulnerabilidad desde el suelo. Efectivamente, los helicópteros son "aviones" que vuelan tan bajo que cualquier medio terrestre medianamente contundente puede derribarlos sin dificultad. Además, en Vietnam su escasa capacidad de carga de armas los hacía especialmente sensibles, pues no podían plantear cara, solamente contaban con un cañonero, pero que frente a blindados perdía toda operatividad posible.

Este detalle hizo que las Fuerzas Americanas se plantearan la creación de un helicóptero único en su especie. Tenía que estar fuertemente armado y ser de un carácter muy ofensivo, que pudiera volar bajo cualquier condición climática, que pudiese cazar su objetivo tanto de día como de noche y, sobre todo, que sirviese para establecer una superioridad tanto ofensiva como defensiva para la caballería y la infantería.

Desde este momento la historia del Apache está servida. El Longbow no es un diseño totalmente original, sino que tuvo un predecesor —que nunca llegó a producirse en serie— que era el AH 56 Cheyenne. Este prototipo ofrecía todo lo esperado por sus creadores, pero nunca vio la luz pese junto antes de su lanzamiento definitivo, apareció una nueva arma letal para los helicópteros. Se trataba del lanza cohetes suelo- aire SA-7. Este lanza misiles personal permitía derribar a un helicóptero aún desplazándose a gran velocidad. El Cheyenne se vino abajo y todos los esfuerzos para obtener las posibilidades buscadas se desvanecieron en la creación del avión A-10 Thunderbolt.

Las Fuerzas Armadas permiten un nuevo proyecto y desde ese momento se tardan 9 años en tener el AH-64A Apache acabado. El nuevo helicóptero posee una estabilidad ejemplar, una gran potencia de fuego y alta velocidad en la respuesta de sus controles, así como una gran capacidad de vuelo con la "neriz baja". Además, muestra una gran resistencia y operatividad bajo fuerzas G extremas aún en máxima carga. Uno de los grandes ases que el Apache tenía en la mano era la capacidad de fuego y la precisión quirúrgica de su cañón. Esta capacidad, tan devastadora con un arma tan pequeña, es algo que aún hoy en día sorprende. El prototipo cargaba misiles TOW aire- aire, pero las especificaciones cambiaron y se incorporaron los misiles Hellfire aire-tierra debido a sus grandes prestaciones.

No hay nada de más, los prototipos rivales eran buenos, pero él era sencillamente el mejor. No habla dudas, el Apache sería el nuevo guernero de las FA Americanas. A comienzos de 1984, el AH-64A se empezó a repartir por todas las Fuerzas Armadas. Los pilotos se entrenaron con ellos y su primera actuación en Panamá reveló que había nacido un gran helicóptero, mostrando todas sus capacidades y teniendo un gran éxito. La Guerra del Golfo fue la confirmación definitiva de su maestría, llegando a ser tomado por todas las tropas iraquíes del frente. Su capacidad ofensiva se mostró totalmente devastadora y su precisión quirúrgica para derribar objetivos fue el asombro de las tropas aliadas en Kuwait.

La aparición del modelo AH-64D "Longbow" se basa en una notable mejora en el sistema de radar del Apache, dotándole de un radomo en la parte superior del rotor principal con el cual puede leer el campo de batalla, seleccionar los blancos y disparar sin necesidad de exponerse al fuego enemigo. Este sistema ha hecho del Longbow una auténtica bestia infernal cuyo porcentaje de acierto es altísimo, y que siembra el pánico... ¡la guerra sucia está servida!

VOLAR UN HELICÓPTERO

Volar un helicóptero es totalmente diferente a volar un avión. Si a esto le añadimos unas condiciones de combate nos encontramos con que tomar los mandos del Apache, y hacer que nos obedezca en maniobras extremas es tan difícil como jugar el «Doom» sin una sola arma.

La mayoría de los pilotos profesionales que vuelan indistintamente en aviones y helicópteros coinciden en que volar un helicóptero es mucho más difícil debido a la diversidad de parámetros que influyen en el vuelo. Los controles básicos de un helicóptero son tres: el Colectivo, el Cicló y los Timonales.

1.- El mando del colectivo: Controla la altura del helicóptero mediante variaciones simultáneas del ángulo de las cuatro aspas del rotor. Lo ideal para poder manejar este control es disponer de un paréntico tipo throttle -en los aviones hace las veces de acelerador-
que en caso de este juego podremos config-
gurar en el modo invertido para que simule un colectivo real, de tal manera que si lo em-
pujamos el Apache bajará, y si tiramos de él, subirá. El principio del giro de las aspas se basa en que las cuatro se hacen de forma “colectiva” simulando el efecto de las alas de un avión cuando gana ángulo de ataque -sub-
irnos- o si lo pierden -bajarnos- (Fig. 1). Cuidado con subir el colectivo bruscamente, pues puede crear el efecto contrario.

2.- El joystick del cíclico: Controla el sen-
tido de dirección del helicóptero a la vez
que el balanceo lateral que permite un cierto giro. Cualquier joystick hace las ve-
ces de cíclico, aunque es recomendable un modelo especial para simuladores del estilo de Thrust-
master. El cíclico trabaja variando el plano de rotación de las aspas. Es decir, en un vuelo neutro las aspas giran en el plano horizontal a la tierra. Para hacer que el helicóptero avance este plano se inclina hacia adelante de tal manera que simula la hélice de un avión que tira del aparato. Por el mismo principio, pero variando este ángulo, el Apache se moverá hacia atrás y también podrá ba-
 lancearse lateralmente para re-
alizar giros. (Fig. 2). Si el ángu-
lo de ataque de este plano definido por las aspas es muy alto, entonces el estilo del helicóptero pierde sustentación y se entra en "pérdida".

3.- Los pedales del timón: Este mando es el único similar al de los aviones controlando el giro del helicóptero con respecto a su eje vertical (Fig. 3). La gran diferencia con respecto a los ca-
ez es que si en estos el timón es sólo útil a bajas velocidades, en un helicóptero es absoluta-
mente necesario su uso para po-
der realizar giros muy cerrados y bruscos, pues sin el timón la ca-
pacidad de giro de estas máqui-
nas es muy escasa. El timón nos permitirá realizar maniobras es-
pectaculares y útiles como girar sobre nosotros mismos para mantenernos sobre un blanco y poder disponer sobre él más tiempo. El func-
ionamiento se basa en el mismo efecto del colectivo, pero aplicado al rotor de cola. El periférico ideal serían los pedales, pero tam-
bien podemos usar la "sexta" del joystick aún a riesgo de perder el manejo cómodo de la cabina virtual.

Los tres por separado parecen simples de manejo, pero la diversión y la complejidad la tenemos a la hora de combinar los tres mandos para poder mantener el helicóptero en el aire, hacerlo avanzar, girar, dete-
nerse, ascender, aumentar velocidad, mantenerse pegado al suelo... y encima ha-
cer puntaria, buscar blancos, etc. ¡Parece de locos!! No es fácil, pero tampoco impos-
sible, sencillamente, es volar un Apache, así de real.

**POR DÓNDE EMPEZAR**

Para despegar, lo primero es poner el rotor en marcha –TECLA R– y empezar a subir el colectivo según el rotor coja ve-
locidad. Una vez tenemos un au-
mento de colectivo del 100-
120%, empezará a subir. A partir de este momento podré-
mos avanzar con un simple em-
pujón del cíclico. Para orientar el helicóptero usaremos el timón. Así, por ejemplo, un despegue rápido con un giro de 180º para salir disparados hacia nuestras seis, se hace tirando mucho del colectivo y empujando fuerte el cíclico, y al ganar los primeros metros empujamos uno de los pedales para forzar el giro.

Una vez despegados, mantener a la bestia en vuelo estable es conseguir un difícil equilibrio en-
tre colectivo y cíclico de manera que siempre se avance -aunque no muy rápido, pues el Apache no necesita de gran velocidad pa-
ra cazar blanco, sino todo lo con-
trario- sobre todo bien pegadito al suelo, tan cerca del suelo que un árbol o un arbolito sean un objeto a tener en cuenta.

Todos los datos de potencia, al-
tura, velocidad, etc., están cla-
aramente definidos en el HUD. Desde estas páginas siempre os enviaríamos el mismo consejo, leer el manual con detalle, y ca-
da vez que os asalte una duda, o algo desconocido, lo mejor es hacer una pausa –ALT P– y con-
sultar el libro. Sin duda es la mejor manera de aprender a volar con el Apache.

Esperamos que este plato de entrada sea suficiente para haceros estar un mes practicando sin descanso, suerte... y a por todas.

Hasta el mes que viene.

G. “SHARKY” C.
Los otros tres parámetros fundamentales para considerar si un "síno" es o no perfecto, son el editor de misiones, el modo de campaña, y las comunicaciones por red.

Un buen editor de misiones -«Tornado» (DJ), «1,542 PAW» (Microproceso)- es la seguridad de que el programa ya a tener una larga vida en los discos duros de los usuarios, por la sencilla razón de que podemos crear infinitas misiones todas diferentes, y además podemos tomar parte del mundo de la estrategia... planteando misiones, colocando blancos, diseñar rutas... seguramente uno de las cosas más deliciosas de un simulador, ¡por lo menos a mí me gusta!

Un buen modo de campaña es fundamental. Realmente la campaña hace del juego el 50% y si esta es buena ganas muchas veces. Estamos demostrado que los programas tienen más aceptación si detrás del combate hay una guerra que librar, y además nuestros resultados personales influyen en el desarrollo de dicho conflicto. Un buen modo de campaña con misiones de todo tipo, bien compensadas, reparadas en tiempo real y sobre terreno real dan una sensación de estar haciendo algo importante, hasta tal punto que en estos casos la adrenalina y el sudor parecen estar justificados. Por supuesto, las mejores modalidades de campaña son las variables, es decir, que dependiendo de lo que hacemos, la partida va variando en su evolución. Que las campañas sean "lineales", es decir, si no completas la primera misión no se pasa a la siguiente y así sucesivamente, siendo además si la misión siempre igual, es un peligro para el juego, pues de la rutina se pasa al aburrimiento en escaso tiempo.

Por último, el modo de vuelo en red es algo ya habitual en casi todos los "síños" -excepto en «Apache Longbow», «SU-37», «USAF»-, se ha convertido en algo obligatorio y es otra garantía de poder alargar la vida de un juego y hacerlo sumamente entretenido, pues ya no es el PC el enemigo, sino cualquier colega que se enganche con nosotros. Ni que decir que si podemos disponer de un "campo de batalla electrónico" -«Falcon 3.0», «Apache», «Hind»-, de tal manera que podamos participar de una situación común a jugar en distintos simuladores y volando en distintos aparatos. Pocos juegos incorporan esta característica y es una pena porque es algo que les da un valor incalculable, ya que permitiría todas las combinaciones posibles y alargar la vida del programa considerablemente. Si algún simulador en futuro contemplase todas estas posibilidades, entonces el juego es casi perfecto... y es que perfecto no hay nada.
Mi nombre es Karlok Bivota y soy, o mejor dicho era, agente especial de Syovar el Fuerte, viceregent de Zork. Fui enviado a las Tierras Prohibidas a investigar la desaparición de cuatro importantes ciudadanos del imperio y, de paso, averiguar qué había de cierto en los rumores sobre una especie de maldición mágica que había caído sobre ese territorio, pero nunca regresé de mi misión. Sí que han encontrado un diario y unos cuantos efectos personales que recogen la primera parte de mis investigaciones y que me creen muerto, pero nadie sabe que la misión que me habían encomendado cambió completamente mi vida.
El Departamento de Ciudadanos Desaparecidos me había proporcionado información sobre las cuatro personas buscadas: Thadeus Kaine, general del ejército a cargo del castillo de Irondune, Sofía Hamilton, directora del conservatorio de música, el obispo François Malvaux, patriarca del monasterio de Steppinthrax, y el doctor Erasmus Sartorius, jefe de personal en el manicomio de las Montañas Grises. Durante las primeras semanas en las Tierras Prohibidas descubrí que los cuatro tenían cosas en común. Todos tenían una fuerte y oculta pasión por la alquimia y habían sido vistos por última vez en dirección a un extraño edificio llamado templo de Agrippa. Al parecer cada uno de los cuatro desaparecidos dominaba uno de los cuatro elementos: tierra, aire, agua y fuego—y poseía una especial afinidad con el metal y el planeta asociados con su elemento. Tal vez se habían reunido en el templo con el objetivo de unir sus fuerzas para conseguir el quinto elemento, «Quintaesencia», que según los antiguos alquimistas poseía el secreto de la vida eterna.

Al llegar al templo de Agrippa observé que las Tierras Prohibidas parecían estar bajo el efecto de una maldición. Al abrir las puertas principales, con ayuda del llamador de la puerta izquierda, y atravesar en línea recta el patio interior, comprobé que un ente sobrenatural, llamado Némesis, había acabado con los cuatro alquimistas y los encerró en otras tantas criptas. Examinando las tumbas descubrí que los alquimistas eran víctimas de un extraño conjuro y también averigué cuál era el elemento asociado a cada uno de ellos: Malvaux dominaba el fuego, Sartorius el aire, Kaine la tierra y Sofía el agua.

Decidí investigar el templo. En un patio exterior en ruinas encontré un reloj de sol y me apoderé de su barra metálica. Luego visité el laboratorio y encontré un pergamoño en el que aparecían los símbolos de los cuatro elementos y los de los metales y los planetas asociados a cada uno de ellos. El aire estaba asociado al estano y al planeta Júpiter, la tierra al...
hierro y al planeta Murz, el fuego al plomo y al planeta Saturno y el agua al cobre y al planeta Venus. Anoté los doce símbolos y salí del laboratorio. En una esquina del claustro estaba el acceso a la biblioteca. Examiné los seis libros que había sobre un banco y anoté los datos más interesantes, haciendo una copia del mapa del templo que encontré en uno de ellos. En el mapa aparecían los símbolos de los cuatro planetas y deduje que los puntos que señalaban conducían a los lugares en los que al parecer Némesis había escondido los elementos.

**EN BUSCA DEL FUEGO**

El mapa señalaba que el acceso al elemento fuego estaba en la biblioteca, y lo encontré detrás de una serie de paneles que conseguí apartar moviendo el primero y el cuarto hacia la izquierda y el segundo y el tercero hacia la derecha.

Después, encontré una puerta que conseguí abrir girando la figura en el centro del círculo de modo que su cabeza coincidiera con el símbolo del fuego. Para abrir la siguiente puerta coloqué la barra metálica en el agujero del reloj de sol situado en el centro de la sala e hice girar la barra hasta hacer que su sombra cayera sobre el símbolo del planeta Saturno.

Estaba en una sala llena de velas. Una de ellas debía contener el elemento que buscaba, pero en lugar de examinarlas una a una, cogí un espejo y lo coloqué sobre el gancho de la izquierda para descubrir en la imagen reflejada que la vela que buscaba tenía la llama de color azul. Con ayuda de esa imagen no me costó localizar a mis espaldas la vela correcta. Al cogerla fui transportado al templo, junto a un altar cerca de las criptas con los cuerpos de los alquimistas. Después de colocar cada elemento, la cripta de Malveaux se iluminó y el alquimista del fuego volvió a la vida para explicarme que su hija Alexandría había sido asesinada por Némesis, pero que existía un modo de devolverla a la vida.

**LOS OTROS ELEMENTOS**

El mapa de la biblioteca señalaba que el acceso a los otros tres elementos estaba en la sala de las criptas. El símbolo del planeta del aire se hallaba en el extremo noreste de la sala y tras cruzar una puerta abierta llegó a una sala en la que destacaba la presencia de cueros de colores y un mapa celeste. Después de comprobar que el cuerno de color azul representaba al viento y sonaba en una tonalidad distinta a los demás, me acerqué al mapa celeste y descubrí que debía encender todas las estrellas de color azul y apagar las de color rosa.

Al resolver la prueba aparecieron unas escaleras que me llevaron hasta una torre con una extraña máquina en el centro. Me acerqué al lateral derecho de la máquina y pulsé uno de los botones con el dibujo de un insecto para cerrar todas las cortinas. Volví al panel frontal y manipulé las palancas que controlaban la esfera: si cada palanca tenía tres posiciones, la segunda debía colocarse en posición central, la tercera y la cuarta hacía la derecha y la quinta hacia la izquierda. Así conseguí sintetizar el elemento del aire y escuchar las palabras de Sartorius.

El símbolo del planeta Tierra aparecía en el extremo noroeste de la sala de las criptas. La primera puerta, en la que los cuatro dedos de un esqueleto descubrieran varios símbolos, se abrió elevando sólo el primer dedo de la mano izquierda y el segundo de la derecha para dejar a la vista los símbolos del hierro y del planeta Murz. Así llegó a una escalera parecida a la situada junto al mapa celeste, pero no se podía utilizar para subir ya que no tenía peldaños. Por tanto, utilicé una palanca para extender la escalera hacia abajo, descendí hasta un piso inferior y utilicé una máquina para hacer aparecer de nuevo los peldaños. Ahora ya podí
subir hasta la torre y utilizar cuatro telescopios para conocer los cuatro edificios asociados a cada uno de los alquimistas.

Bajé y crucé una puerta para llegar a una especie de moino. Descubrí que había otro telescopio que apuntaba a una roca con forma de estrella. Desde esta posición, se podía observar un pequeño satélite, pero el botón seguía el rastro de una rueda que representaba un caldero de hierro. A la derecha había un panel con las siluetas de los cuatro edificios, y a la izquierda, una carta que decía: "Parece que el alquimista está buscando..."

Para llegar al elemento del agua, bajé por unas escaleras en dirección al extremo de la izquierda. Al llegar a un ángulo, pasé por una puerta doble y alcancé una sala rectangular con una fuente de la derecha y la izquierda, contando a partir de la izquierda, las notas 1, 4 y 5. Llegué a una torre cruzando la puerta de la izquierda. Un reloj de arena, en el centro de la sala, se transformó en una silla al intentar tocarla, así que me senté y me di cuenta que al girar se producían cambios en el paisaje que veía a través de una ventana. Al girar una vuelta hacia la izquierda, vi una habitación con la que pude conseguir una sierra, y varias vueltas más en la misma dirección encontré un paisaje helado y pude cortar un carril de hielo con la sierra para que cayera sobre un plato. Luego de varias vueltas hacia la derecha hasta ver un paisaje de lava y me acerqué al plato y recogí el agua formada al derretirse el hielo.

Junto a la puerta principal, al lado de otro agujero que me podría ayudar a salir de nuevo al exterior en caso de necesidad, había una máquina. Al introducir en ella la moneda conseguí unos trazos de papel en los que aparecían seis símbolos gráficos con sus significados.

La información obtenida en los trazos de papel me iba a resultar útil para la siguiente sala. Allí había seis estatuas en la pared y otras tantas tijeras en cuyo interior había ocho placas. Ahora debía colocar la placa correspondiente a cada estatua flanqueada en la acudía de las caras y en el fondo de las palabras que pronunciaban, y llegó a la conclusión de que en las estatuas de la derecha, debía haber otras placas de miedo, cólera y sorpresa mientras que en las del lado derecho encontraba las de alegría, cuerpo y sospecha. Al colocar bien las placas las estatuas comenzaron a hablar y anoté rápidamente el orden en el que lo hicieron.

Girando hacia la izquierda llegué a un salón donde se encontraba el mecanismo que controlaba las campanas. Recordando el orden en el que habían hablado las estatuas activé ciertas palancas de la máquina siguiendo el orden 2-14-15-12-9-4 y conseguí que apareciera una cuerda. Antes de usarla crucé la puerta que conducía a las habitaciones de los monjes, atravesé todo el pasillo hasta llegar al estudio de Malveaux y encontré una lente de aumento.

Regresé a la sala del mecanismo, tiré de la cuerda y conseguí llegar hasta lo alto de la torre. Encontré una habitación que era el dormitorio de Malveaux; examiné el grabado de la pared sobre la cabecera de la cama y con la lente pude leer el libro situado en la cama.

Bajé a la sala de las estatuas y desde allí vine hacia el edificio en el que se encontraba la fuente. A la izquierda, veíamos una máquina que se giraba en el sentido de las agujas del reloj. Continuamos las labores alrededor del edificio que vimos la izquierda, después de ir a la derecha, volvimos a la izquierda y caminamos hacia el centro. Luego de un cuarto de hora, llegamos a una sala donde se encontraba el mecanismo de la máquina y, al tocarla, se produjo un ruido que hizo que se abrieran dos puertas en la parte izquierda, y al izquierda otra puerta. Al girar las páginas de un libro, apareció una serie de palabras que decían: "Este es el comienzo del viaje..."

Las palabras decían: "Este es el comienzo del viaje..."

EL MONASTERIO DE STEPPINTRAX

Antes de subir las escaleras que me conducían a las puertas del monasterio crucé la puerta opuesta y encontré en el suelo un zorkmid, la moneda utilizada en Zork. Tomé las escaleras y, comprobando que la puerta principal estaba cerrada, me dejé caer por un agujero a la derecha para alcanzar el monasterio.
la puerta que conducía a la par- te inferior de la sala, y para ello buscé en el piso de la capilla los símbolos correspondientes a las letras de la palabra OPEN. Numerando los símbolos como en un reloj, la secuencia correc- ta era 2-10-3-12.

Me encontraba en un museo. Desactivé la alarma abriendo una máquina con forma de seta situada en el centro de la sala y fui reconfigurando los expositorios cogiendo en el camino un rubí y una antorcha apagada. Salí de allí por una trampilla en el suelo.

y conseguí coger el escudo colo- cando el rubí en el hueco. Ahora era el momento de volver atrás, entrar en el pasillo de la izquierda y atravesar las llamas creadas por Némesis arrojando sobre ellas el escudo de Yoruk. Detrás había un pedestal con cinco cráneos y, recordando el dibujo del libro del dormitorio de Malveaux, hice girar los cráneos en la secuencia centro, dos ve- ces hacia la izquierda, una vez a la derecha, una vez a la izquier- da y dos veces a la derecha.

La puerta que se abrió después de colocar correctamente los cráneos conducía a una gran sala circular con varias máqui- nas. Recogí una pequeña llave y un objeto metálico retorcido y me dirigí a la máquina más cara- na. Allí abrí una compuerta en la pared, coloqué la llave en su lugar, la giré para dar cuerda a la máquina, moví la palanca para abrir un contenedor cilíndri- co, introduje el metal retorcido en su interior y lo saqué conver- tido en una esfera metálica. Lue- go, utilizó la máquina del extre- mo opuesto para sumergir la esfera en un líquido y sacarla bri- llante y reluciente.

La última máquina me iba a ayu- dar a fundir la esfera y conse- guir el plomo que buscaba. Hice girar la rueda para suministrar energía a la máquina, modificé los colores de las llamas siguiendo la secuencia que había encontrado en el dormitorio de Malveaux –de arriba abajo: azul, amarillo, rojo, naranja y púrpu- ra–, introduje la esfera en la bo- ca del león y enfrié el metal fun- dido con ayuda del fuego.

**EL MANICOMIO**

Lo primero fue utilizar el ascen- sor para descender a la planta baja, donde se encontraba el de- pósito de cadáveres. Encontré uno en uno de los contenedores del lado derecho, lo coloqué en la máquina del fondo de la sala y manipulé de izquierda a derecha las tres palancas de la máquina para cortarle la cabeza. Fui al primer piso y entré en el laboratorio. Encontré un recipiente cerrado con combinación en un gran contenedor cerca de uno de los rincones y coloqué la cabeza que había encontrado en el depósito de cadáveres en el soporte libre. Los cinco botones de debajo del soporte servían para hacer hablar a la cabeza, y después de pulsar el situado abajo a la izquierda conseguí que la cabeza revelara una com- binación de tres números.

A continuación, introduje el recipiente en la máquina de la pared, bajé la palanca para encen- der la lámpara de rayos X y descubrí al trasluz que había dos números anotados en la su- perficie del recipiente. Con es- tos números y los proporciona- dos por la cabeza ya tenía la combinación para abrir el recipiente (36-24-36-20-18). Den- tro había un frasco que abrí con ayuda de la máquina de la pared opuesta para descubrir que tenía una pequeña llave. Servía para activar uno de los botones del ascensor, el que conducía al piso 20. Una vez allí, observé una puerta que vibraba que aparentemente no se podía abrir, así que me introduje en lo que parecía ser una sala de ope- raciones donde conoci a un ex- traño personaje que decía ser el doctor Sartorius, pero que era sin duda un paciente fugado. Pe- ro le seguí la corriente, me sen- té en la silla más extraña que había visto jamás y fui sometido a un curioso "tratamiento". Me levanté presa de alucinaciones y consegui salir de la sala y dirigirme hasta la puerta vibrante que ahora sí pude abrir.

Los efectos de la alucinación pasaron a los pocos segundos y comprobé que me encontraba en una nueva sala. Encontré un martillo sobre una mesa y pulsé el botón que encontré en la ba- se de una reproducción de escala del edificio. Luego, pasé a la si- guiente sala, rompi el cristal con el martillo para coger un brazo cortado y utilicé el brazo para pulsar sin miedo a electrocutarme los botones del panel. Detrás había una escalera que me condujo a un laboratorio en lo más alto del edificio.

Ante mí, la máquina que sintetiza- zaba el estaño que necesitaba.
En el dormitorio de Thaddeus encontré una ampolla de nitroglicerina en uno de los cajones del escritorio y con ella pude hacer saltar la cerradura del cofre. Dentro había varias cartas, un mapa y un documento en el que se reflejaban las tácticas que Thaddeus había ideado para llevar a sus ejércitos, en guerra con Elron, a la victoria.

En el dormitorio de Lucien encontré un esqueleto de pólvora debajo de un armario y descubrí, utilizando el pincel sobre el lienzo, una correspondencia entre las tácticas de Thaddeus y los números del 1 al 12. Y en la sala de juegos anoté el orden de las bolas de billar.

Ahora era el momento de bajar al vestíbulo y entrar en la biblioteca donde encontré los dos trozos de una espada, uno sobre una silla y otro junto a la chimenea. La siguiente puerta estaba cerrada, pero con el perro de bronce, que era en realidad un cañón, no me costó ningún esfuerzo deshacer la pólvora en la recámara, cargándola girando la crema y dispersándola tirando de la cola.

En la siguiente habitación había seis expositoras con reproducciones en movimiento de famosas batallas. Pero uno de ellos, titulado "Batalla en progreso", escondía un panel electrónico con el que Thaddeus daba las órdenes a sus tropas. Introduciendo los números 10-1-9-6-12 conseguí que las órdenes fueran transmitidas y las tropas de Kaine ganaran la batalla a los ejércitos de Elron.

Regresé al vestíbulo y, en uno de los pasillos laterales, coloqué la espada en la armadura para abrir la puerta contigua. Así llegué a una sala de trofeos en la que me fijé que uno de los expositoras tenía el cristal roto. Cogí la cápsula de un poderoso explosivo y lo introduje rápidamente en la botella hermética que contenía la única botella de cristal que se encontraba en el castillo. Ahora que la botella había finalizado, fui a hablar con Sofia para poder seguir adelante. Y al final de la historia, regresé a la sala de ensayos y el establecimiento principal para llegar al despacho de Sofia. Allí encontré un diapositivo en el interior de una caja de madera, lo coloqué en su soporte junto al teclado del piano y localicé la tecla del piano que producía la misma nota que el diapositivo. Recogí la llave que apareció junto a las cuerdas del piano y con ella pude encender la lámpara colocada sobre la mesa del despacho y observar un diagrama. Antes de salir de allí encontré un montón de discos y cogí los dos últimos, uno sobre los instrumentos de la orquesta de Zeus y otro con una grabación de música interpretada por Alexandria.

Regresé a la sala de ensayos, observé un diagrama en una de las paredes con la colocación de los instrumentos de la orquesta y escuché los dos discos en el gramófono. Uno de ellos me ayudó a identificar por su nombre y sonido a los instrumentos.

---

**EL CASTILLO DE KAINÉ**

Descendí usando la palanca del elevador y llegué a las escaleras que conducían al vestíbulo principal. Las dos puertas a mitad de camino de las escaleras conducían a un pasillo interior por el que se llegaba a tres habitaciones: el dormitorio de Thaddeus, el dormitorio de su hijo Lucien y la sala de juegos.

**EL CONSERVATORIO DE MÚSICA**

Paseando por las habitaciones del conservatorio encontré multitud de retratos y postales con la imagen de Alexandria, la joven enviada por Malveaux para estudiar violín con Sofia Hamilton. Lo primero que hizo fue cruzar la sala de ensayo y el establecimiento principal para llegar al despacho de Sofia. Allí encontró un diapositivo en el interior de una caja de madera, lo coloqué en su soporte junto al teclado del piano y localizó la tecla del piano que producía la misma nota que el diapositivo. Recogó la llave que apareció junto a las cuerdas del piano y con ella pude encender la lámpara colocada sobre la mesa del despacho y observar un diagrama. Antes de salir de allí encontré un montón de discos y cogí los dos últimos, uno sobre los instrumentos de la orquesta de Zeus y otro con una grabación de música interpretada por Alexandria. Regresé a la sala de ensayos, observé un diagrama en una de las paredes con la colocación de los instrumentos de la orquesta y escuché los dos discos en el gramófono. Uno de ellos me ayudó a identificar por su nombre y sonido a los instrumentos.
de la orquesta y el otro me permitió escuchar una sucesión de instrumentos que apuntó. Con toda la información en mi poder ya podía entrar en la sala de ensayos y colocar los ocho instrumentos en su sitio. En la hilera superior, y a izquierda y derecha, debía colocar, separados por una silla, el violeteado —una especie de acordeón—, el gederaglini —un instrumento con sonido de trompa, pero forma recta—, el frotobophone o trompa enrollada y un instrumento de percusión llamado popperkeg. En la hilera inferior iban el violín, un instrumento parecido a un tambor llamado nambino, el ukelele —un instrumento de cuerda parecido a una lira— y el fléxel —como un saxo—. Al finalizar la colocación se pudo escuchar una antigua clase de Sofía Hamilton en la que se hablaba de una sucesión de notas (C–D–E–B–G–DORE–MI–SOL) y que eran lo que Sofía llamaba la "Armonía de las Esferas". Regresé al vestíbulo, subí al piso superior, encontré interesantes pistas en el dormitorio de Sofía e investigué en el dormitorio de las estudiantes hasta encontrar una carpeta llena de cartas sobre la cama de Alexandria. Cogí el último cartel, lo coloqué en lugar del cartel roto del vestíbulo, encontré una entrada de concierto en la taquilla de los billetes y así entré en el auditorio. El extraño concierto estaba a punto de empezar, así que subí dos pisos hasta encontrar el palco C y utilizó los binoculares para contemplar con detalle la actuación de Alexandria. Pero repentínamente todas las luces del teatro se apagaron y para encenderlas de nuevo tuve que bajar al foso de la orquesta, cogiendo la botella olvidada sobre el atril del director e interpretar la partitura grabada en el disco de Alexandria. Pese a estar a oscuras, descubrí que había ocho grupos de instrumentos con el atril del director del centro y, numerando los grupos de izquierda a derecha y de arriba abajo, utilice la botella en el orden 4-5-4-1-5-3-4-6. popperkeg, nambino, popperkeg, violeteado, violin. Las luces se encendieron y atravesando el foso de la orquesta llegó a la parte trasera del escenario. Utilice el panel de control para activar los decaimiento del fondo, pulser primario el botón rojo y luego encender los bocines 23-4-6-7, subí a un Clyde de cottage, gane altura haciendo girar una manivela y me lance sobre un gigantesco tambor para alcanzar de esa modo la habitación de las calderas. En el centro de la habitación había un agujero circular que conducía a una habitación sumergida. Intenté coger un medallón pero se deslizó entre mis dedos y cayó al agua, así que me lance por él y regresé a la habitación. Con ayuda del medallón conseguí mantener fija la segunda palanca de la pared y a continuación volví a tirarme al agua pero esta vez encontré una puerta en una de las paredes de la habitación sumergida y la crucé para llegar a un lugar sorprendente. Me encontraba en una cueva en la que destacaba la presencia de grandes cristales de color azul y verde que al ser golpeados producían una nota musical. Examiné un mapa en la pared para averiguar la forma de la cueva y la colocación exacta de los cristales y encontré un agujero en una de las paredes lleno de cristales más pequeños. Cogí uno de ellos, lo dejé caer en un recipiente lleno de un líquido incoloro y apareció un cristal grande parecido a los demás pero de color rojo. Luego me dirigí hacia una figura verde que no era un cristal musical sino una especie de pez y abrí su boca para coger un objeto que convirtió el cristal rojo en gris. Ahora era el momento de conseguir que las notas que formaban la "Armonía de las Esferas" sonaran simultáneamente. Siguiendo las indicaciones del mapa me fui desplazando rápidamente entre los cristales produciendo en ese orden las notas C–D–E–B–G sabiendo que la última nota correspondía con el cristal negro.

**UN DESENLAQUE INESPERADO**

Los cuatro metales habían encontrado una serie de imágenes y documentos que me hacían desconfiar de ellos. Había descubierto que las relaciones entre Lucien y su padre distaban mucho de ser buenas, que Alexandria y Lucien se amaban, pero que Thadeus había impedido su boda y que Thadeus, Kaine y Sofía Hamilton eran amantes. Decidi por tanto no beber de la copa que me ofrecían. Molestos por mi reacción los cuatro alquimistas mostraron sus verdaderas intenciones, unir sus fuerzas para crear la Quintaesencia, el elemento que les daba la vida eterna. Era el momento adecuado porque habían producido un eclipse total y solamente durante la conjunción del sol y la luna podrían fundirse los cuatro elementos con la fuerza...
del amor, el verdadero y único motor del mundo.

En ese momento, Némesis irrumpió en la estancia y se coló sobre el altar, pero para mi sorpresa, por primera vez me di cuenta de que el ente en el interior de la burbuja de energía era el propio Lucien Kaine.

Mientras los cuatro alquimistas intentaban acabar con él, Lucien me gritó que debía evitar que encontraran el cuerpo de Alexandria antes de la hora del eclipse, ya que era precisamente ella el catalizador que pretendían utilizar para conseguir la Quintaesencia.

Lucien me arrojó un anillo. Al recogerlo fui testigo de una imagen realmente atemorizadora: los cuatro alquimistas habían matado a Alexandria sobre el altar del templo, pero Lucien había irrumpido en la sala pocos segundos después y, ciego de rabia, había asesinado uno a uno a los cuatro alquimistas incluyendo a su propio padre. Enloquecido por el odio y por la pérdida de su amada Lucien se había convertido en Némesis.

Mi aventura no había terminado aún. Me dirigí al patio del templo, conseguí que una de las fuentes dejara de funcionar revelando un mecanismo y conseguí abrirlo con ayuda del anillo. Detrás había una oscura sala subterránea y una puerta que daba a la cripta de Alexandria.

La tumba de la desdichada joven se encontraba en el centro de la sala y a su alrededor había cuatro enormes estatuas de animales asociados con los cuatro elementos. Desde una de las esquinas de la tumba examiné la cúpula de la cripta y descubrí la presencia de una especie de vara. Luego, examiné la tumba y uní el anillo que me había dado Lucien con otro anillo que había pertenecido a Alexandria.

Los dos anillos, símbolo de los dos desdichados amantes, tenían que mezclarse con los cuatro elementos. En primer lugar, los fundí en el recipiente del dragón que representaba al fuego, luego los solidificé con ayuda del aliento del elefante, los aplasté con la colaboración de la serpiente que representaba a la tierra y, finalmente, los coloqué en el molde de la estatua asociada con el agua. Con ayuda de la vara la estatua rompió una esfera colocada sobre los anillos, los cuales quedaron ya listos para poner punto final a la aventura.

Fui transportado a un estrcho corredor en la parte superior del templo. Miré hacia abajo y vi que los cuatro alquimistas estaban utilizando el cuerpo sin vida de Alexandria para canalizar la energía del eclipse y alcanzar en pocos momentos la ansiada inmortalidad. Pero no iba a permitir que tan peligrosos personajes vivieran eternamente. Arrojé los anillos dorados sobre el altar y de esa manera conseguí no sólo que los cuatro alquimistas desaparecieran en una nube de humo, sino que Lucien y Alexandria volverían a la vida.

Mientras el templo de Agnaya se consumía entre llamas, Lucien y Alexandria me invitaron a alejarme con ellos de ese lugar de pesadilla.

P.J.R.

Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700

Teletexto interactivo de Tele 5
Hackers Made in Spain «CORSARIOS DEL CHIP»

La película «Corsarios del Chip» traslada a territorio y mentalidad españoles las andanzas de los hackers y, por eso, los grandes rascacielos neoyorquinos son sustituidos por el augusta y decadente edificio de la Bolsa madrileña; los protas adolescentes desfilan un cierto aire a «Verano Azul» y ganan concursos cutres en la calle; el malo es un empresario de andar por casa que sólo aspiraría a ser secundario en Hollywood; y los detectives buenos van desde el ciego que no ve tres en un burro, al macarra de barrio, en vez de los habituales modelos norteamericanos.

Esta largometraje dirigido por Rafael Alcázar —«No Hagas Planes con Marga», «El Laberinto Griego»— mezcla a partes iguales la comedia, la acción y el género de adolescentes. Con un reparto en el que destacan la familia Guilén —papá Fernando y los hijos Cayetana y Fernando—, Karra Elejalde, Paulina Gálvez y Lola Baldírch; es de fácil digestión, simpatía agradable e intenciones modestas. «Corsarios del Chip» es un refresco, una bolsa de palomitas, unas cuentas risas fáciles... o sea, cinematografía en estado puro —preferible el abanico al aire acondicionado—.

Amenaza química «LA ROCA»

Cada año más de un millón de turistas visitan la isla de Alcatraz, otra tan mítica como sanguinaria cárcel a prueba de fugas. El general Francis Xavier Hummel ha perdido la razón angustiado porque el gobierno norteamericano no reconoce los méritos de los veteranos de guerra, y, apoyado por un comando de élite, secuestra a un grupo de turistas en la isla y amenaza con lanzar sobre San Francisco una serie de misiles cargados con un potente y letal gas. Sólo un poli del FBI experto en armas químicas y un ex-convicto, el único que consiguió escapar de la cárcel de Alcatraz, pueden salvar al mundo del desastre.

El argumento no es nada original, pero sirve para la ensalada de acción e intriga que sostiene las imágenes de «La Roca».

Dirigido por Michael Bay —el mismo de «Bad Boys»—, y protagonizado en sus principales papeles por Sean Connery, Nicolas Cage y Ed Harris, este filme aprovecha la ola de catástrofes cinematográficas que nos invadieron este año, con un sólido reparto y una augesta colección de efectos especiales, reproduciendo las típicas esquemas del género de aventuras que hoy se llevan en Hollywood: cruces entre la pareja de buenos malaventurados de «Armageddon», que operan en espacio cerrado tipo «La Jungla de Cristal» e injusticias del gobierno con el ejército que tan buenos resultados comerciales dio en «Rambo».

Orgía de ruido y destrucción

KTULU

El personal supo de la existencia de un grupo catalán llamado K'tulu cuando Alex de la Iglesia incluyó el tema «Apocalipsis 25 Días» en la banda sonora original de «El Día de la Bestia». Inmediatamente, con la escasa fortuna que les caracteriza habitualmente cuando de calificar se trata, los medios de comunicación incluyeron al grupo en un supuesto y desconocido movimiento de rock satánico nacional.

Su debut con el álbum «Orden Genético» presenta al quinteto como una orgia de ruido y destrucción en la onda de unos Pantera o Motorhead —por citar los dos extremos en que se mueve el rock de K'tulu—: Sin concesiones melódicas, con agresividad, distorsión y alto voltaje. Con velocidad, ruido y férula vomitoria. Hardcore para espíritus duros y salchicas; metal estridente y sin concesiones donde las guitarras son balas sonoras y la batería una bomba astronómica.
Stephen King vuelve a la carga

«LA TIENDA»

El seudónimo que utiliza «La Tienda» para atraer espectadores reside en que está inspirada en la novela del mismo título escrita por Stephen King, el escritor de best-sellers de terror más aclamado y comercial de los últimos tiempos. Dicho de otra forma: los seguidores del misterio, los fenómenos sobrenaturales y los sustos tienen diversión y miedo asegurados. El novelista no es un artista escribiendo, pero si que sabe crear como nadie ambientes en donde lo cotidiano se ve roto por extraños seres y/o situaciones que no dejan dormir al lector —en este caso espectador— en una noche de tormenta. En «La Tienda» —dirigida por Fraser Heston— no hay monstruos; sólo un extraño negocio de antigüedades y su propietario —Max Von Sydow— en un pueblo tranquilo, Castle Rock, donde sus habitantes, de repente, se vuelven locos. Demasiado ajeno para el sheriff Alan Pangborn —Ed Harris—, incapaz de encontrar las causas de tan insólita agravios: ¿Dónde está la explicación? ¿Acaso en ese tipo extraño y amable que cambia los objetos de su establecimiento por favores en lugar de venderlos por dinero?

¡Marchando una de piratas!

«LOS TELEÑECOS EN LA ISLA DEL TESORO»

Partiendo de la clásica y magnífica novela de aventuras «La Isla del Tesoro», escrita por Robert L. Stevenson, la factoría Disney ha creado un guión en el que los protagonistas son los teleñecos —la misma que la televisión sea tan rara a la hora de crear personajes tan divertidos como los protos de este filme, Epi o Blasi— junto a algunos actores de carne y hueso —Kevin Bishop, Fozzie Bear, Tim Curry—. Corsarios de pata de palo que beben botellas de ron, mapas que desvelan el escondite de tesoros ocultos y viejos galleones, sirven de decorado para disfrutar con miss Piggy, Kermit, Gonzo o Rizzo. Secuela de «Los Cuentos de Navidad», «Los Teleñecos en la Isla del Tesoro» también ha sido dirigida por Brian Henson, y propone al espectador risas y aventuras en el mundo mágico de los pirata del siglo XVIII: un delirante y surrealista ejercicio a la que solamente se puede acceder con imaginación y amplias dosis de fanatismo sano y adicción a los teleñecos.
Para que vuestras dudas sean resuel- tas, sólo tenéis que enviarnos una car- ta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDE- NADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favo- r, no olvidéis realizar vuestras pre- guntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y se- rán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICRONÍMIA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Cruces 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la resen- ta MICRONÍMIA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.microninia@hobbypress.es

DAY OF THE TENTACLE

¿Para qué es la dentadura del cabal- lito, el ratón de juguete y el tenedor?
Fernando Asenjo, Almería

La dentadura del caballito debe ser colocada en la momia del prímo Ted para que gane el concurso de mascotas, y con ayuda del tenedor podrá colocarla en la cabeza de los spaghetti mojados como peluche. El ratón es para atraer al gato cui- darlo y cuando se mache con el líquido corre- ción colocado sobre la cara. 

¿Cómo ganar el concurso a la mejor risa?
¿Cómo coger el ratón con el que sue el gato?
¿Cómo le quita la manta a Hancock?
¿Cómo se va al teatillo de el lado del reloj? 
Miguel Otero, Madrid

Debes colocar en el bolillo de la momia la caja de risas que se con- sigue pinchando el muñeco de go- ma con el escabello. Hancock de- jaría su manta si Jefferson acepta ceder su lento para encender la chimea—antes tendrás que ofrecer el cigarro explosivo a Washington, encenderlo con la pistola y darle los dientes que castarfeiten—. Para conseguir el ratón cambia los colchones, siéntate en la cara del fondo y te dará tiempo a cogerla mientras el gato es atreído por los ruidos. El teatillo abandonará su lugar para perseguir a los Edison cuando huyen al darle la invitación al guardián y mostrándote el gato con apariencia de mofeta.

¿Cómo consigo el oro para la má- quina del tiempo de Hossie? ¿Cómo relleno la participación para el con- curso de humanos?
Javier Chacón, Talavera de la Reina (Toledo)

El oro está contenido en la pluma colocada en el tintero que hay en el salón de los padres de la parrilla, y sólo podrás cogerla a tapar la pantalla de la chimenea con la man- ta. La etiqueta no debe ser relle- nada, sólo tienes que ponerle las patas al mamón, empaqueta pa- ra que llegue hasta la planta baja y luego colocarla la etiqueta.

¿Cómo consigo el gato que está en el tejado del antiguo motel con La- verne? ¿Para qué sirve el hámster con el jersey pequeño?
Manolo La Peque. Huesca

Si ya has asustado al gato usando el líquido corrector sobre la cara, le atreparás con el ratón de jugue- te. El hámster debe colocarse so- bre el generador del laboratorio y, una vez conectado el cable de ex- tensión a la craneotina y etapra- do el hámster con la aspiradora, el animalito se pondrá a correr y producirá energía para la letrina.

¿Qué hay que hacer para el hámster mojado al final de los colchones en el generador eléctrico? ¿Y para que llegue el cable de la letrina a gen- erador? ¿Cómo se coge el chicle con la moneda? ¿Para qué sirve el conferenciante dormido y el ladrón de cochecitos?
David Cristóbal Pulido, Zaragoza

Para que el hámster se ponga a correr debes colocarle antes el jersey encogido. Desde la locali- dad de la letrina conecta el cable de extensión al enchufe y luego haz pasar el cable por la ventana del laboratorio. La moneda se con- sigue con ayuda de la palanca del

Otros meses nos encontramos en esta sección, pero en es- 
ta ocasión hay algo que nos atormenta en Demasiado, quizá por el exceso de tiempo libre... Y no, no es este insufri- ble calor que nos acecha, aunque algo ayuda... ¡Mucho!... 
¡Eso es! nos referimos a ese “ataco” que tenéis en vuestros juegos preferidos y que, a pesar de este te- rrible calor, os desvelamos para que podáis seguir en esas tan difíciles lides del entretenimiento informáti- co. Pero recordad, no os obsequiéis, y no deéis de man- dar vuestras cartas o e-mails con las dudas para que salgáis victoriosos... Y no demasiado acalorados, claro.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Qué hay que hacer con el aparato para mirar desde el restauran- te giratorio?
Raúl Fernández, Málaga

Coloca sobre los binoculares es- trepados la lente de aumento del pera de atracciones, conectátales a los cables sueltos y, siguiendo las indicaciones de Shuv-Ollh, localiza la “Roca de la Rana”.

¿Para qué sirve el vaso Snuckeys?
¿Cómo libera a Max cuando queda encerrado en el Gator Golf? ¿Para qué sirven el anillo y la cuerda?
Josep Bagues, San Adrián (Barcelona)

Para liberar a Max debes coger el cubo con las pelotas de golf, dejar en su lugar el cubo lleno de pocos y lanzar varios peces con ayuda de un paño de golf para atrapar a los cocodrilos y formar un puente. El anillo debe ser de- vuelto a Shuv-Ollh en el Vértice de la Mística, la cuerda sirve para arrancarle un diente al dinosaurio y el vaso de plástico unido al recogedor de pelotas de golf te permitirá recoger algo de alqui- trón en la piscina.

¿Para qué sirve la luna? ¿Y los jue- gos que se compran en las esta- ciones de servicio? ¿Cómo consigo bajarme del túnel del amor? ¿Qué hace allí? ¿Quién es Shuv-Ollh y dónde está?
Alberto Cádiz, Boadilla del Monte (Madrid)

La luna sirve para calmar el dolor de piez del guardián que vigila la entrada a la fiesta. En el túnel del amor debes localizar la caja de fú- sibles con ayuda de la luz de la lint- ternas y provocar un cortocircuito con la colaboración de Max. Shuv-Ollh es el tío de Doug, el hombre-terno que conocerás en la sala oculta del túnel del amor, y podrás encontrarle el el Vértice del Misterio. Los juegos de las es- taciones de servicio son pequeños entretenimientos que no tienen re- lación directa con el desarrollo ge- neral de la aventura.

SHADOW OF THE COMET

Tengo marcado en el mapa el claro del bosque, pero cuando voy a ver a quién me tiene que llevar me dice que está incorrectamente marca- do. ¿Qué debo hacer?
María Teresa Sandovela, Valencia

Si ya has utilizado la lupa para leer la inscripción del rifle saca del baúl el dibujo y el mapa, empa- ca el algodón con el alcohol, coloca el dibujo sobre la mesa y frótalo con el algodón. Recoge ahora el dibujo, coloca el mapa sobre la mesa y señala con una cruz el lu- gar donde se encuentra la constelación “Searcher”.

He conseguido que Webster acce- da a ser mi guía para ir al claro del bosque, pero me dice que las indi- caciones del mapa son incorrectas. ¿Qué debo hacer?
Elías Lorenzo, El Paso (Santa Cruz de Tenerife)

En el registro municipal debes co- ger la lupa del armario y examinar con ella el rifle colocado en una de las paredes en casa de Tobías Jugg. Luego, frota el dibujo con el algodón empapado en alcohol pa- ra hacer aparecer un mensaje que es la continuación del encontrado en el rifle, y saliendo después podrás colocar el mapa sobre la mesa y marcar las indicaciones que necesites.
AVISO

Nuestros ordenadores sólo llevan componentes de las marcas certificadas y con garantía.

¿Otros te ofrecen lo mismo?

EQUIPO MULTIMEDIA

PENTIUM

144.900
14.182 pts/mes

PENTIUM 100 MULTIMEDIA

129.900
12.714 pts/mes

EQUIPO PENTIUM BÁSICO

139.900
13.693 pts/mes

CENTRO MÁS

Para tus pedidos telefónicos

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPографICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENDE PUBLICADOS.
**CHRONICLES OF THE SWORD**
Un joven estudiante americano decide trasladarse a Japón hace 15 años para estudiar arte. Se despide de su novia y se une a la vida en el templo. Ayudado en la lucha de la verdad contra la oscuridad maligna. En una leyenda de magia, miedo y asesinato.

**CD 7.495**

**EL SECRETO DEL TEMPLARIO**
Es la primera película de la serie "El secreto del templario". La historia se desarrolla en el siglo XII, en un ambiente de corte real y una trama que gira en torno a la búsqueda de una antigua reliquia. La trama es cuenta una historia de amor, banderías y caballeros que se enfrentan a serias amenazas.

**CD 2.795**

**LOS JUSTICIEROS**
En el siglo XVI, durante la Edad Media, existen una serie de bandas de crueles ladrones que se dedican a robar a los menos afortunados. Un joven noble decide unir fuerzas con otros dos caballeros para luchar contra estos ladrones. La trama es un viaje de aventuras y batallas.

**CD 8.495**
Para tus pedidos telefónicos

*CIVILIZATION II*
El final de la civilización tal como la conocimos. Con el comienzo de una nueva era, en la evolución del hombre.

CD 7.995

*CONQUEST OF THE NEW WORLD*
Esta vez para colaborar en la construcción de un nuevo mundo. Con la ayuda de tus aliados, y obstaculizar a tus enemigos, logrando la victoria.

CD 8.495

*WARCRAFT II*
Repasa el mundo de Warcraft, donde la batalla entre los ejércitos humanos y los nobles guerreros de nuevo.

EXP SET - 4.500

**I.V.A. INCLUIDO**

*CASTOR* 3000

*RUGBY*

*FANTASY GENERAL*

*WARRIORS OF THE EARTH*
El futuro de los juegos 3D está aquí. Limitada libertad de movimiento, diseño brillante de la escena 3D, animaciones espectaculares y ambientación ambientalmente espectacular. El usuario puede tomar decisiones estratégicas y táticas, y explorar nuevos mundos. El juego cuenta con múltiples niveles y desafíos. El tiempo se acelera y desacelera, y el usuario puede controlar varios personajes a la vez. El juego ofrece un mosaico de entornos y naves, y el usuario puede experimentar una variedad de escenarios y locuras.

**Duke Nukem 3D**
- CD: 6.495
- CD: 5.495

**Heretic: Shadow of the Serpent Riders**
- CD: 7.495
- CD: 6.495

**Rebel Assault II**
- CD: 7.495
- CD: 6.495

Además, el juego se caracteriza por su gráficos fuertes en busca de la innovación. La música y la ambientación son novedosas y atrayentes. El juego se puede jugar tanto en grupo como en solitario. El usuario puede personalizar su personaje y nave, y explorar nuevos mundos. El juego ofrece un mosaico de entornos y naves, y el usuario puede experimentar una variedad de escenarios y locuras.
Packs

ALONE IN THE DARK TRILOGY
- ALONE IN THE DARK 1
- ALONE IN THE DARK 2
- ALONE IN THE DARK 3

LUCASARTS ARCHIVES Vol. 1
- STAR WARS: THE TESSELLATE
- LEGO'S THE LORD OF THE RINGS
- TOMB RAIDER III
- THE SIMS
- SUPER SIMPLER (GEN1)

MEGAPAK Vol. 5
- 5 FOOT 10 PAK. COLLECTOR'S ED.
- 5 FOOT 10 PAK. S. E.
- LOS ASSES DEL FUTBOL 96

MEGARACE & BLOODNET

CLASSICS COLLECTION
- 5 FIGHTER AND 1 Pynos

ATTACK STACK
- BEST 10 PACK Vol. 1

ATARI 2600 ACTION PACK Vol. 2
- LARRY COLLECTION

CD 4.990
- 386 Mb + VCA

CD 5.990
- 486 Mb + VCA

26 PACK BUNDLE

MEGAPAK 11, Vol. 1

CD 5.990
- MEGAPAK 5

CD 6.990
- BENEATH STEEL SKY & CANNON FOODER

CD 6.990
- MEGARACE & BLOODNET

CD 6.990
- CLASSICS COLLECTION

CD 6.990
- ATTACK STACK

CD 2.990
- BEST 10 PACK Vol. 1

CD 5.990
- LARRY COLLECTION

Entra en tu
Centro MAIL
Encontrarás estos productos
y muchos más
al mejor precio.
¡Ven a comprobarlo!

Si no tienes cerca un
902 171819

Llámanos

Recortar y enviar este cupón a: Centro MAIL "Cupones" • C/ de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCIÓN
POBLACIÓN
C.P.
PROVINCIA
TELÉFONO
Nº DE CLIENTE

PRODUCTOS

<table>
<thead>
<tr>
<th>PRECIO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

GASTOS ENVIO

Total

Precios válidos hasta 31/08/96 o fin de existencias.
¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECE ESTO?

A MÍ ME GUSTA WINDOWS 95 (1ª PARTE)

Si alguna vez dijimos que no había gente que estuviera a favor de Windows 95, hemos de confesar que estábamos equivocados. Hay muchos que lo usan, y hasta los gustan. Aquí va la primera parte de las opiniones favorables.

"... En un Pentium normal (75 MHz) me funcionan los programas que eran exclusivos de DOS, más rápidos y con mejor calidad de sonido. Los que son bivalentes, ya no duda ni a probarlos en ambos soportes, y sin embargo, los de Win95, hacen instalaciones que no son de mi gusto, pero todo se reduce a eliminar lo indeciso. Con un poco de CALMA, he aprendido a disfrutar de los trucos que tiene el botón derecho del ratón: en mi trabajo uso el Windows 3.1 y me parece que ha sido claramente superado..."
Fernando Muñoz Pérez (Santander)

"... hay dos cosas claras: No obligan a nadie a comprar Windows 95. Así que si no lo quieren, que no lo compren, pero que no se dediquen a protestar continuamente. Y tener Windows 95 instalado no implica REMUNERAR A NADA, ya que en mi ordenador conviven en perfecta armonía Windows 95, MS-DOS 6.2 y, si lo quisiera, Windows 3.XX..."
Lázaro Sanchís Aliaga (Valencia)

"... todos mis juegos funcionan a la perfección; y de los nuevos me funcionan el 95% bien, quizá no a la velocidad normal, pero que se puede esperar si tengo un humilde DX2/80 con 8 MB de RAM? Desde hace tiempo uso Windows, y siempre me ha gustado; ahora que he salido Windows 95 me he pasado a él y aún me gusta más..."
Héctor Fernández Navarro (Barcelona)

Y aún hay más que seguiremos publicando en sucesivas entregas. Parece ser que hay mucha gente contenta con Windows 95, y no es posible que todos estén a sueldo de Bill Gates. La dirección es:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CHUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la recepción del sector crítico
También podemos mandar vía e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿CUÁNTO... tiempo tardarán Nintendo o Sega en crear equipos PC ahora que Sony ya se ha puesto manos a la obra?

¿QUÉ... ha de pasar para que todos los juegos tengan funciones de autodetección de micro y tarjeta de video y adecuen su velocidad a los mismos?

¿POR QUÉ... compañías clásicas en la realización exclusiva de juegos para consolas, se están planteando precisamente ahora realizar juegos para PC?

¿CUÁNDO... los montadores de PC incluirán en sus equipos, junto a la tarjeta de sonido o el CD-ROM, algo tan necesario como un puerto de joystick dual?
FORMIDABLE...

... que Microsoft quiera demostrar que además de sistemas operativos y programas de aplicación, también sabe hacer juegos. Usando las facilidades gráficas -Direct3D-, de video -DirectX-, y de comunicaciones -DirectPlay-, que ofrece Win 95, pretende ofrecernos juegos gráficamente brillantes, de gran jugabilidad, y con las mejores posibilidades multijugador.

En Microsoft están desarrollando todos los géneros: «Close Combat» -estrategia-, «Hellbender» -shoot'em up 3D-, «Monster Truck Madness» -arcade de carreras 3D-, «Deadly Tide» -simulación-, y «Microsoft Soccer» -estrategia deportiva-. Y es tan sólo el principio, pues Bill Gates se muestra fuertemente decidido a impulsar Windows 95 como la plataforma de juegos definitiva, y no está sólo, ya que la mayoría de desarrolladores de software lo apoyan y ya han firmado acuerdos con Microsoft.

LAMENTABLE...

... que haya rumores que retrasan el lanzamiento de Nintendo 64 en Europa -y en nuestro país- hasta el año que viene. Hasta ahora, la fecha de salida oficial en España era el mes de Octubre, mientras que en Estados Unidos sale el 30 de Septiembre, y en Japón se lanzó el 23 de Junio, con 300.000 unidades vendidas el primer día -de las cuales 200.000 estaban encargadas-, según Nintendo Japón. Nintendo prevé vender hasta finales de Marzo 3.6 millones en el país nipón, y 1.4 millones en USA, con lo que cubriría el objetivo global de 5 millones, con lo que no quedaría ninguna para Europa, ni para nuestro país. Por lo que la importación es la única forma, por ahora y para unos pocos, de disfrutar de ella y de sus tres primeros títulos: «Super Mario 64», «Pilot Wings 64» y «Shogi».

Pecadores todos

Dicen, decimos todos, pensamos, cuando menos, que el gran pecado de este país, o mejor dicho, de sus habitantes, es la envidia. Muchos podrían pensar que es mucho peor el racismo, que siempre ha estado latente, pero parece haber despertado con la aparición de extranjeros de todas las razas, credos y colores en nuestra piel de toro.

Parece que envidiamos el trabajo de estos inmigrantes que llegan hasta nuestra tierra buscando una vida mejor. Trabajos que, en verdad, muy pocos estarían dispuestos a hacer por un sueldo como el que cobra esta sacrificada gente, y que suelen corresponderse con tareas manuales para las que, sorprendentemente, hemos dejado de estar preparados desde hace unas décadas, cuando antes éramos nosotros los que saliamos a ganarnos algo mejor los garbanzos en lugares en los que hablaban la mar de raro.

Claro que, entonces, el que lo en realidad le suceda al español es que la flaquea la memoria. Quizás un desgaste neuronal tan importante esté justificado por el agujero de la capa de ozono, que ya se sabe que, de cosas como ésta, la culpa la tienen siempre el agujero de la capa de ozono o el gobierno. O, de un tiempo a esta parte, las vacas locas, a las que a este paso les achacarán hasta la responsabilidad de la organización del GAL -nunca se sabe, oye-.

Pero la realidad es que ni el racismo, ni la mala memoria, ni el agujero de la capa de ozono, ni las vacas locas -del gobierno no opinamos porque, que esas cosas de la política se sabe cómo empiezan, pero no cómo acaban- se pueden equiparar a la envidia que, como pecado capital, posee un status de “qualité” muy particular. Asumamos que somos envidiosos, ¿y qué? Hay ciertas cosas por las que se sienten envidiosos, y que no implican necesariamente algo malo. Por ejemplo, de aquel/la que disfruta de la compañía de un/a chico/a más macizo/a que nuestra/o novio/a. O una CPU más potente que la nuestra -eso de la potencia siempre habrá envidias-.

O quizá de sitios donde, no se sabe si por consecuencias de mala memoria, del agujero de ozono, de las vacas locas, o quizá sabe si hasta del gobierno, disfrutan como enanos con juegos y máquinas que nunca se tiene demasiado claro si las veremos por aquí, y en qué condiciones.

Y es que sentir una sana envidia es algo normal y humano. Porque, a ver, ¿cómo no sentir envidia de los chicos de ojos rasgados que desde el día 23 de junio tienen la posibilidad de comprobar si Nintendo 64 es tan buena como se dice? Seré un poco malo y confirmaré que, en gran parte, eso es cierto, ya que la suerte me ha sonreído -por una vez que ocurre algo así, tampoco es para tanto-, y uno ha podido probar ciertas cosas antes que el resto.

¿Sentís envidia? Pues aún no he mencionado lo mejor.

El día 1 de Julio aparecía en un periódico británico, editado para los profesionales del sector del software lúdico, un extenso artículo en el que se lanzaba al aire una cuestión sobre la discutible disponibilidad de la máquina en Europa, antes del año que viene.

Los argumentos eran muy simples, quizá no demasiado consistentes, pero bastante claros. Nintendo tiene una previsión de producción de hardware, hasta final de año, estimado en una cifra cercana a los cinco millones de unidades.

Se sabe con seguridad que, al menos, cerca de tres millones y medio no saldrán del archipiélago japonés -el hardware Nintendo siempre se fabrica en Japón-. Otro millón y medio estaría en oferta para Estados Unidos desde el 30 de septiembre, hasta final de año. La suma es muy escasa, y el resultado es cinco millones. Pero, entonces, ¿dónde están las unidades para el mercado del viejo continente?

¿Has descubierto, acaso, Nintendo Japón una maquinaria maravillosa capaz de fabricar unidades PAL que se almacenan en stock, pero que no se pueden contar en las previsiones de volumen de negocios par ser inviables? ¿Qué envidia? ¿Eso sí que es tecnología puesta? Las máquinas que no ocupan sitio, no cuentan un duro y además, no se pueden ver, se acaban de convertir en la tecnología del futuro.

Pero como todo esto, a lo mejor, sólo es resultado de la envidia -o de la xenofobia hacia los orientales, o del agujero de ozono, o quién sabe de qué, en realidad-, Nintendo España ha confirmado, oficialmente, para que no caigamos en ese horrible pecado capital, queNintendo 64 estará disponible, tal y como se anunció en su momento, el día 30 de Octubre en nuestro país, al igual que ocurrirá con el resto de Europa.

Aunque, sí esas unidades -el número no importa- que se pondrán a la venta en el viejo continente, han salido de esos stocks que no se cuentan en las previsiones, que no cuentan un duro de fabricar ni almacenar; y que, además, no se pueden ver, es decir, las máquinas del futuro, puede que la ecuación se invierta y los envidiados sean nosotros.

Vaya lio, ¿verdad? Por lo tanto, y sí, de todos modos, vamos a ser unos pecadores, lo miramos por donde lo miren, decidámonos y escapémonos otros pecados más atractivos, como la guía o la lujuria, porque, al final, ocurre lo que ocurra, nuestra conocida mala memoria borrará de un plamazo cualquier recuerdo desagradable.

Por tanto, disfrutemos ahora de lo que tenemos, y lo que tenga que llegar, llegará.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Título</th>
<th>Diedro</th>
<th>Control</th>
<th>RAM</th>
<th>ROM</th>
<th>CD ROM</th>
<th>Cpu</th>
<th>Minimo</th>
<th>Dono</th>
<th>Controll</th>
<th>Video</th>
<th>Cpu</th>
<th>RAM</th>
<th>ROM</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Dos y Win95</td>
<td>1.4 MBD</td>
<td>25 MBD</td>
<td>3.5 MBD</td>
<td>8 MBD</td>
<td>486DX/25</td>
<td>486DX/25</td>
<td>Pentium/66</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td>One Must Fall 2099</td>
<td>Double</td>
<td>Tect. Pad.</td>
<td>Joy 25, Car.</td>
<td>Med.</td>
<td>8 MB</td>
<td>486DX/33</td>
<td>Pentium/66</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
<td>CD</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Especificaciones Técnicas**

**Opciones**

- Dono
- Controll
- Video
- Cpu
- RAM
- ROM
- CD ROM
- Minimo

**Sonic: A Double 30-Bit Sound Blaster:_DUMP_FILE:**

- **DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NUMERO DE MICROMANIA**

---

**Acabar El Juego:**

- **DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NUMERO DE MICROMANIA**

---
Gratis al suscribirte un año a Micromania

El CD3 te permite guardar y tener siempre ordenados hasta 40 CD-ROMs. Nada, ni siquiera el polvo, estará en contacto con la superficie de tus discos.

- Asa abatible para poder transportar tu porta CD's. Su cierre de seguridad te asegura que no se abrirá cuando lo lleves de un sitio a otro.
- Podrás escribir todos los títulos de los CD-ROMs que archives y siempre saber el orden de colocación. Además incorpora unos pequeños adhesivos para que numeres el propio CD-ROM y así sepas dónde colocarlo sin necesidad de consultar la lista.
- Incorpora un revolucionario sistema de busco CD's. Colocas el botón rojo en el número de CD que quieres extraer. Abres el portacd y aparecerá separado del resto en la parte superior. Más cómodo imposible.

Aprovecha de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 6 (91) 654 72 18.

Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por modem a través de Iberdata en 'HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A MICROMANIA POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo archivador de CD-ROMs (CD3) que en las tiendas cuesta 3.950 pesetas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromania.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.
- Si subiera el precio de portada, o hubiera algún número extra más caro, a ti no te afectaría.

Y TODO ELLO POR
7.140 Pesetas
(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Un completo CD-ROM que os dará tanto juego que llegaréis a disfrutarlo como nunca.

DEMOS JUGABLES PARA TODOS LOS GUSTOS:

- «Quake»
- «Top Gun»
- «Gender Wars»
- «The Gene Machine»
- «The Settlers II»
- «Euro 96»

LAS PREVIEWS MÁS ESPERADAS:

No dejéis pasar más tiempo y comprobad ya cómo van a ser «AH 64-D Longbow» y «Megarace 2».

TRAILERS DE CINE:

- Las primeras imágenes de los futuros éxitos cinematográficos: «Eraser», «Sargento Bliko» y «Twister».

Y ADEMÁS...

- Versión 1.13 de Hobbylink y 2.1 de Infofútbol, junto a nuestro completo índice interactivo de los artículos y CD-ROMs de la revista, totalmente actualizados.