

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

# Micromanía

3'95€

SOCIAL PARA ADICTOS AL PC

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!! ¡¡Y TE CONTAMOS CÓMO ES!!

## PRAETORIANS Conquistar el mundo

¡¡EXCLUSIVA!! ¡¡POR FIN LLEGA!!

## UNREAL II

¡¡Prepárate  
para la acción!!

¡¡ANÁLISIS TOTAL!!

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¿A la altura del mito?

ESTE MES  
**12**  
DEMOS

**2 Cds**  
¡¡exclusivos!!

con las mejores  
demos jugables  
para Pc



Si quieras  
JUGAR GRATIS  
on-line mira  
en el  
interior

**172** páginas  
Todo  
sobre los juegos  
del momento

¡¡MEJOR QUE EL CINE!!

**007**  
**NIGHTFIRE**  
Un espía en tu PC

¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Llega al final de  
**HITMAN 2**

# CARROS M1-ABRAMS, HELICÓPTEROS AH-64 APACHE, SUBMARINOS USS...



Infantería



Bazookas



Rangers



Seal



Transporte de tropas



Vehículo de reconocimiento



Vehículo antiminas



Tanqueta



Vehículo antiaéreo



Artillería autopropulsada



Transporte blindado



Carro blindado antiaéreo



Carro de combate M1-Abrams



Batería lanzacohetes



Caza anticarro A-10



Helicóptero AH-64 Apache



Helicóptero CH-46 Chinook



Caza aire-aire F-15 Eagle



Caza F-14 Tomcat



Bombardero F-16 Aggressor



Cazabombardero F-18 Hornet



Superbombardero B-1b

## EJÉRCITO ALIADO



Transporte C-5 Hércules



Avión de propaganda



Cazabombardero invisible F-117



Avión A-6E Intruder



Helicóptero dragaminas SH-60B Seahawk



Cazasubmarinos SH-60B Seahawk



Lancha submarinista



Hovercraft



Torpedero



Destructor



Crucero



Portaaviones clase Nimitz



Submarino nuclear

# LANZADERAS SCUD, CAZAS MIG-23, PORTAAVIONES CLASE KIEV...



Rebeldes



Unidad de sabotaje



Bazookas



Comandos



Transporte de tropas



Vehículo de reconocimiento



Vehículo minador



Tanqueta



Carro blindado antiaéreo



Carro de combate



Artillería autopropulsada



Transporte blindado



Batería móvil antiaérea



Batería móvil de misiles



Carro de combate AT-80



Lanzadera Scud



Avión de propaganda



Helicóptero AN-32 cazasubmarinos



Caza aire-tierra SU-25 Frogfoot



Helicóptero de ataque Havoc



Helicóptero de transporte Mi- 8



Caza aire-aire Mi-23



Bombardero SU-24



Cazabombardeiro Eurofighter



Superbombardero TU-160 Blackjack



Lancha submarinista



Lancha de desembarco



Cañonero



Portaaviones clase Kiev



Buque minador



Submarino diesel



A-90 Ekranoplan



REAL WAR ALCANZA EL NIVEL PREMIUM

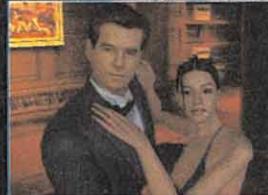
**FX PREMIUM**

**9'95€**  
PC • CD-ROM

TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.



TOTALMENTE EN  
CASTELLANO



[www.espana.ea.com](http://www.espana.ea.com)

Sesenta segundos del mundo de Bond.

Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.



PC CD-ROM



PlayStation 2

POWERED BY  
 GameSpy



Challenge Everything™

© 2002 Interactive Media Corp. todos los derechos reservados. Los componentes de software y/o otros derechos correspondientes al software se reservan a EA Games. EA GAMES es una división de EA GAMES, una marca registrada de Electronic Arts Inc. Electronic Arts Inc., EA Games y sus marcas y logotipos correspondientes son marcas registradas o marcas comerciales de EA GAMES, una división de Electronic Arts Inc. Los demás nombres y logotipos de empresas, marcas y/o servicios mencionados en este documento no necesariamente tienen licencia para ser utilizados por EA Games. Los derechos de autor y demás derechos intelectuales reservados con James Bond © 1962, 2002, 2003, 2004, 2005 y United Artists Corporation. MGM y el león de MGM son marcas registradas y/o marcas comerciales de Metro-Goldwyn-Mayer Inc. Los demás nombres y logotipos mencionados en este documento no necesariamente tienen licencia para ser utilizados por EA Games. Toda la información contenida en este documento es confidencial y se considera como información comercial de EA Games y es de uso exclusivo de EA Games. No se permite la reproducción total o parcial de esta publicación sin la autorización escrita de EA Games. © 2002 Interactive Media Corp. todos los derechos reservados.

Directora Editorial  
Cristina M. Fernández

Director  
Francisco Delgado

Director de Arte  
Jesús Caldeiro

Redacción  
Luis Escrivano,  
Jorge Portillo, Ignacio Cuevaz

Diseño y Autoedición  
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores  
J.A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta  
E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente,  
C. Nuzzo, A. Trejo, A. Dopazo, J.L. Coto,  
G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarías de Redacción  
Ana M. Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original  
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General  
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos  
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero  
José Aristondo

Directora de Marketing  
María Moro

Director de Producción  
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones  
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas  
José E. Colino

Directora de Publicidad  
Mónica Marín

<monima@hobbypress.es>

Jefe de Publicidad  
Gonzalo Fernández

Coordinadora de Publicidad  
Mónica Saldana

Los Vascos, 17 - 28040 - Madrid

Tel. 902 11 13 15 - Fax: 902 11 86 32

Coordinación de Producción  
Ángel B. López

Sistemas  
Javier del Val

Redacción

Los Vascos, 17 - 28040 - Madrid

Tel. Redacción: 902 11 13 15 Tel: 902 12 04 48

Suscripciones

Tel.: 906 301830/2

Fax: 902151798

Distribución

DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30

Transporte: Boyacel Tel.: 91 747 88 00

Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532

1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22

Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A.

Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.

7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87

Méjico: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220

Colonia Anáhuac

Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.

Telf.: 531 10 91

Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de

Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -

Telf.: 406 41 11

Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José

Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837

17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra

C/ Torneros 16, Pol. Industrial Los Angeles

28906 Getafe (Madrid)

**MICROMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

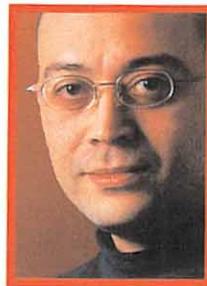
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico  
Blanqueado sin cloro.

3/2003

Printed in Spain

# Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado

Director  
f.delgado@micromania.es

## Carta a los Reyes...

**Y**a es Navidad. En un suspiro, un año más ha pasado, con todo lo bueno y malo que ha ocurrido en el mundo de los juegos para PC. Y, dicen, Navidad es un momento mágico. Voy a intentar dejarme llevar por esa "magia", volviendo a la niñez, y escribiendo lo que sería "mi" carta a los Reyes Magos (es que, cuando yo era pequeño, lo de Santa Claus no se llevaba tanto como ahora). Empezaría por decir a "Sus Majestades", lo bien que nos hemos portado en Micromanía. Hemos disfrutado de los mejores juegos que han salido durante estos doce meses, y nos lo hemos pasado en grande investigando sobre proyectos en desarrollo, para informar de algunos de los grandes títulos que aparecerán en 2003.

Hemos buscado, y conseguido, exclusivas («Doom III», «Unreal II», «La Compañía del Anillo», «Jedi Outcast»...), y trabajado en las soluciones más completas, los mejores trucos, reportajes, análisis y demos, mes a mes. Así que, llegada la hora de pedir a sus majestades unas cuantas cosas para el año que está a punto de empezar, nada mejor que ser ambicioso y soñar... ¿con lo imposible?

**“ La Navidad es mágica. Pidamos lo imposible para el año que empieza ”**

Me gustaría que los PCs y los juegos fueran algo más baratos. Querría que los fabricantes de hardware no sacaran una tarjeta gráfica nueva cada seis meses, excepto si realmente los juegos la van a poder aprovechar. Y que, en cualquier caso, sean algo más baratas (aunque sólo sea un poco).

Me gustaría poder jugar cuanto antes a «Doom III», «Commandos III», «Praetorians», «The Matrix», «World of Warcraft», «Unreal II», «C&C Generals», «Colin McRae 3», «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad», y unos cuantos más que me dejo.

Pero también me gustaría que SS.MM. me dijeran si será éste el año en que títulos como «Duke Nukem Forever», «Black & White 2» o

«Republic: The Revolution» verán la luz. Es que de estos sí que ya no me creo nada.

Y bueno, cualquier otra cosa que sea para bien de todos los que somos

jugadores, y de los lectores de Micromanía. No cabe duda de que la Navidad nos vuelve a todos un poco más niños. Y esto es sólo un bosquejo de "mi" carta a los Reyes Magos. Espero que, a grandes rasgos, coincida con lo que tú, lector, quieras para el nuevo año. Y si no es así, basta con que me digas qué añadirías tú a la lista, para ampliarla.

Es tiempo de magia. Pidamos lo imposible.

## ESTE MES...

### ACTUALIDAD

- 8 NOTICIAS**
- 16 PANTALLAS**

Breed  
BloodRayne  
The Westerner  
Specnaz: Project Wolf

### HABLANDO CLARO

- 24 EL BUZÓN**

Un espacio a tu disposición donde puedes opinar libremente.

- 28 LA RÉPLICA**

Para los que no estén de acuerdo con la puntuación de un juego.

### PRIMER CONTACTO

- 30 PREVIEWS**

30 Praetorians  
36 O.R.B.  
40 Platoon  
44 Anno 1503  
46 Partners  
48 RalliSport Challenge

### TEMA DEL MES

- 52 REPORTAJE**

Nos hemos ido a Washington y hemos jugado con «Unreal II».

### A EXAMEN

- 64 REVIEWS**

64 Presentación  
66 Age of Mythology  
72 NBA Live 2003  
76 Imperium  
80 La Comunidad del Anillo  
84 No One Lives Forever 2  
88 Need for Speed: Hot Pursuit 2  
92 Combat Flight Simulator 3  
96 James Bond 007: Nightfire  
100 RollerCoaster Tycoon 2  
104 Cultures 2  
106 Medal of Honor: Spearhead  
108 Ring II  
110 Links 2003  
112 Casino Empire  
114 Tennis Master Series 2003  
116 Virtual Skipper 2  
118 Fila World Tour Tennis  
120 Rugrats  
120 A320 Professional

### IMÁGENES DEL MES

- 60 GALERÍA**

Las mejores imágenes de algunos de los juegos más importantes que están por venir.

### RANKING

- 122 LA LISTA DE MICROMANÍA**

Nuestro ranking de juegos recomendados.

- 124 LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES**

### GUÍAS Y TRUCOS

- 126 LA SOLUCIÓN**

126 Hitman 2  
134 Ring II

- 142 LA LUPA**

142 Unreal Tournament 2003  
144 Etherlords  
146 Warcraft III  
147 FIFA 2003  
147 RollerCoaster Tycoon 2  
148 Ultima Online

- 150 CÓDIGO SECRETO**

### SÓLO PARA ADICTOS

- 152 LA COMUNIDAD**

El lugar de reunión para los jugadores exigentes.

### ESCAPARATE

- 164 TECNOMANÍAS**

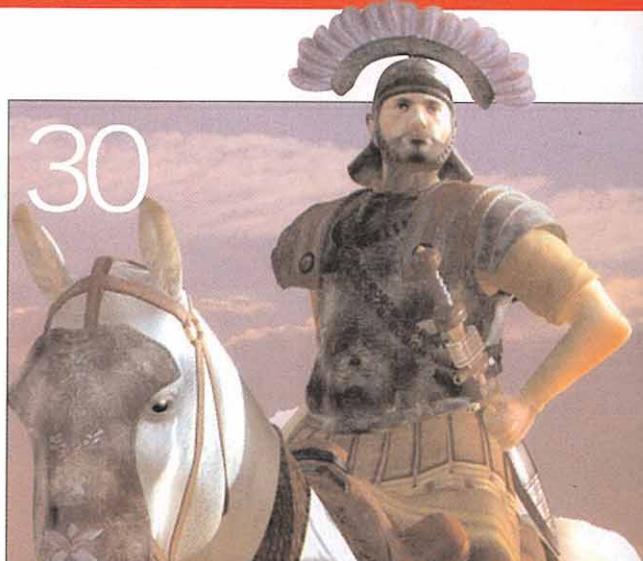
Las últimas novedades tecnológicas del mercado.

### CD MANÍA

- 168 EN LOS CDS**

Las demos más interesantes y las últimas actualizaciones.

30



**PRAETORIANS** Hemos jugado con la primera beta del juego y te contamos las excelencias de este bombazo.



66

**AGE OF MYTHOLOGY** Te ofrecemos el veredicto final sobre el último título de Microsoft.

**2 CDs**

**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**

¡¡La leyenda ya está en tu PC!!

- NFS: HOT PURSUIT 2  
- NBA LIVE 2003  
- ROLLEROASTER TYCOON 2  
- ANOTHER WAR  
y muchas más.

**1 MÁS DE 1 GIGA**

DE INFORMACIÓN CON GRANDES EXTRAS ACTUALIZACIONES

**Micromania**

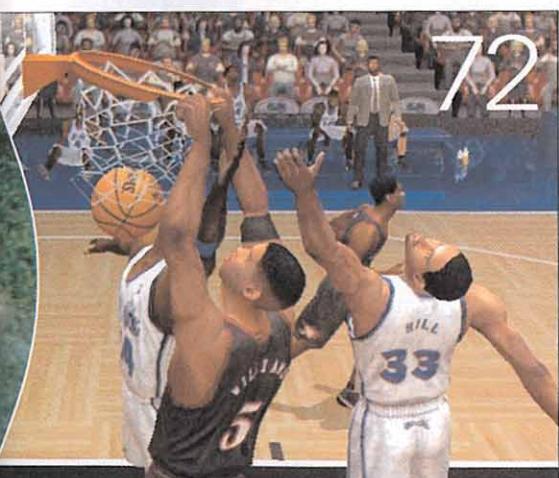
**¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!**

¡¡Más de 1 Giga de información con 12 Demos Jugables, Extras, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!



52

■ **UNREAL II: THE AWAKENING** Hemos cruzado el charco para ver lo último sobre este superjuego de acción que disparará tu adrenalina.



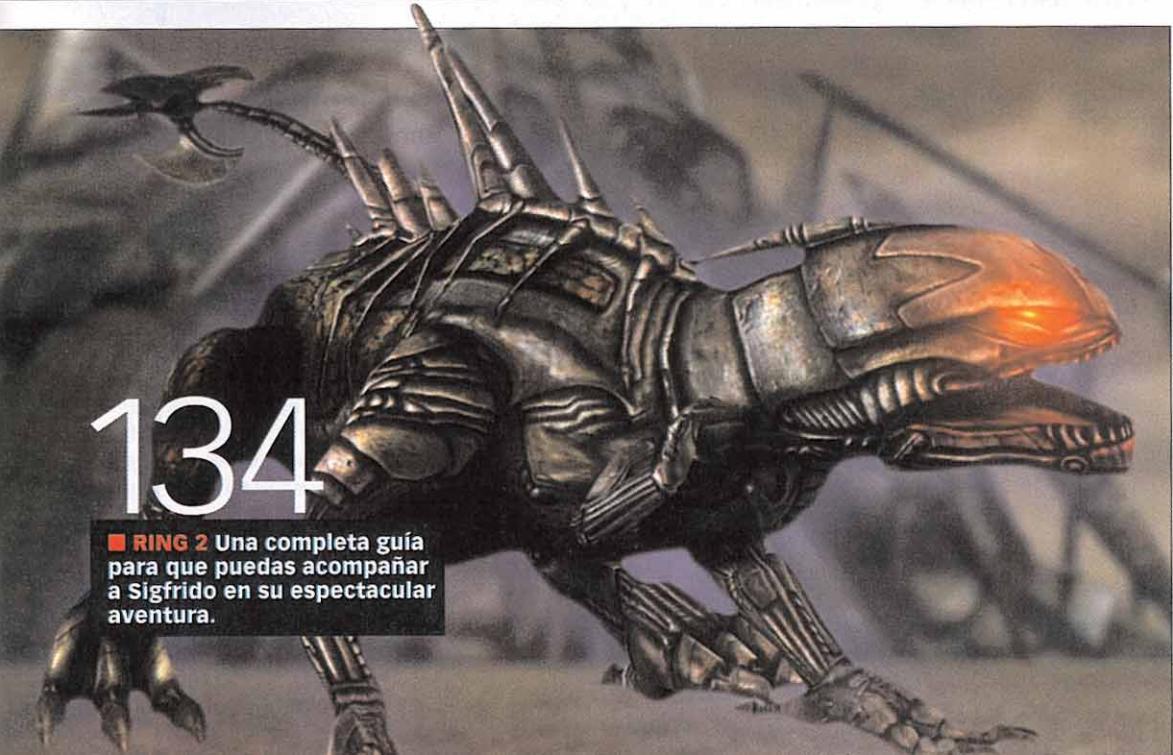
72

■ **NBA 2003** La saga de EA Sports vuelve a los PC. ¿La espera ha merecido la pena?



126

■ **HITMAN 2** Te desvelamos las claves de este juego en una completa guía.



134

■ **RING 2** Una completa guía para que puedas acompañar a Sigfrido en su espectacular aventura.

# Índice por juegos

Sección/Pág

A320 Professional .....	.Reviews 120
Age of Mythology .....	.Reviews 66
Anno 1503 .....	.Previews 44
Aquanox 2: Revelation .....	.Noticias 9
Black & White 2 .....	.Galería 60
BloodRayne .....	.Pantallas 18
Breed .....	.Pantallas 16
Carmageddon 3 .....	.Código Secreto 150
Casino Empire .....	.Reviews 112
Combat Flight Simulator 3 .....	.Reviews 92
Conflict Desert Storm .....	.Código Secreto 150
Cultures 2 .....	.Reviews 104
Championship Manager .....	.Noticias 14
Delta Force: Land Warrior .....	.Noticias 10
Disciples II .....	.Código Secreto 150
Doom III .....	.Noticias 9
Dungeon Siege .....	.Código Secreto 150
Echelon .....	.Noticias 14
La Comunidad del Anillo .....	.Reviews 80
Etherlords .....	.La Lupa 144
Fallout 2 .....	.Código Secreto 150
FIFA 2003 .....	.La Lupa 147
FIFA 2003 .....	.Código Secreto 150
Fighter Ace 3.5 .....	.Noticias 14
Fila World Tour Tennis .....	.Reviews 118
Foo .....	.Noticias 10
Front Line Attack .....	.Código Secreto 150
Gothic .....	.Código Secreto 150
Heavy Metal F.A.K.K. 2 .....	.Código Secreto 150
Hitman 2 .....	.La Solución 126
Hitman 2 .....	.Código Secreto 151
Icewind Dale 2 .....	.Código Secreto 151
Imperium .....	.Reviews 76
Inquisition .....	.Noticias 9
James Bond 007 Nightfire .....	.Reviews 96
Legion .....	.Noticias 14
Legoracers 2 .....	.Código Secreto 151
Links 2003 .....	.Reviews 110
Los Cuatro Jineteros del Apocalipsis .....	.Noticias 14
Medal of Honor: Spearhead .....	.Reviews 106
Medieval: Total War .....	.Código Secreto 151
Morrowind .....	.Código Secreto 151
Mundial FIFA 2002 .....	.Código Secreto 151
NBA Live 2001 .....	.Código Secreto 151
NBA Live 2003 .....	.Reviews 72
Need for Speed Porsche .....	.Código Secreto 151
Hot Pursuit 2 .....	.Reviews 88
Hot Pursuit 2 .....	.Código Secreto 151
Neverwinter Nights .....	.Código Secreto 151
No One Live Forever 2 .....	.Código Secreto 151
No One Lives Forever 2 .....	.Reviews 84
O.R.B. .....	.Previews 36
Operation Flashpoint: Resistance .....	.Noticias 10
Panzers .....	.Noticias 9
Partners .....	.Previews 46
Platoon .....	.Previews 40
Praetorians .....	.Previews 30
Praetorians .....	.Galería 62
Prisioner of War .....	.Código Secreto 151
Private Dancer .....	.Noticias 14
RalliSport Challenge .....	.Previews 48
Ring 2 .....	.La Solución 135
Ring II .....	.Reviews 108
Rogue Spear: Black Thorn .....	.Noticias 10
Roller Coaster Tycoon 2 .....	.La Lupa 147
RollerCoaster Tycoon 2 .....	.Reviews 100
Rugrats .....	.Reviews 120
Sabotain .....	.Noticias 10
Specnaz: Project Wolf .....	.Pantallas 22
Strike Fighters .....	.Noticias 14
Tennis Master Series .....	.Reviews 114
The Lord of Creatures .....	.Noticias 11
The Westerner .....	.Pantallas 20
The Westerner .....	.Galería 61
Tomb Raider: Angel of Darkness .....	.Noticias 8
Ultima Online .....	.La Lupa 148
Unreal II .....	.Reportaje 52
Unreal Tournament 2003 .....	.La Lupa 142
Unreal Tournament 2003 .....	.Código Secreto 150
Virtual Skipper 2 .....	.Reviews 116
War and Peace .....	.Noticias 14
Warcraft III .....	.La Lupa 146
Warcraft III .....	.Código Secreto 151
Will Rock .....	.Noticias 10

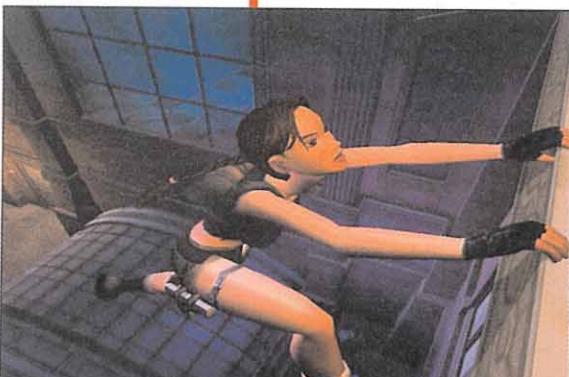
## Desde la redacción



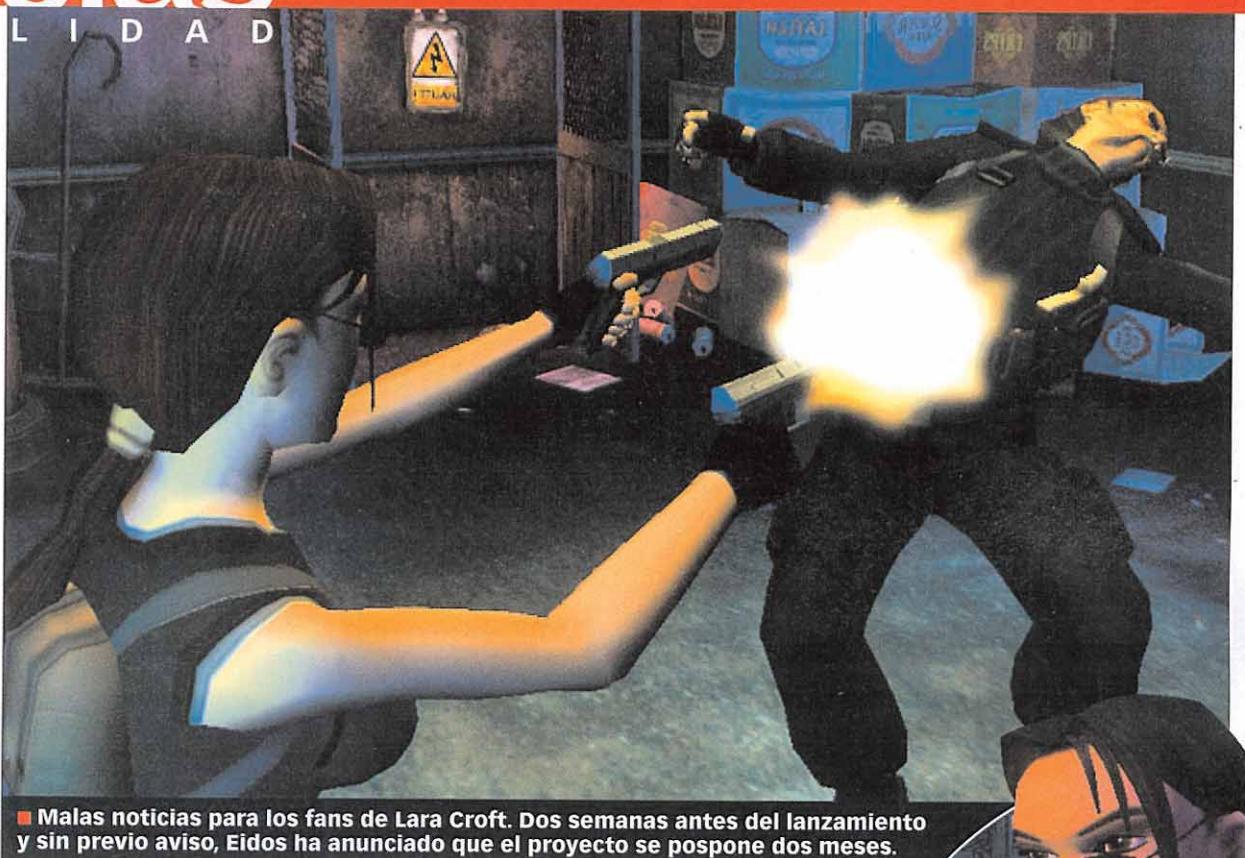
Nacho Cuevza

## ¿Retrasos inesperados?

Que la nueva entrega de «Tomb Raider» se retrase es un fastidio para los aficionados, pero tampoco sorprende, teniendo en cuenta el "modus operandi" al que nos tienen acostumbrados ciertas compañías. Baste mencionar casos sonados como «Unreal II» (seis meses de retraso y sumando), «Warcraft III» (estuvimos más de un año esperando) o incluso el de «Duke Nukem Forever» (muchos dudan que algún día sea publicado). No molesta el retraso en sí, sino la falta de previsión de las compañías y que nos oculten información.



■ Esperamos que el retraso valga la pena y que Lara aparezca en mejor forma que nunca.



■ Malas noticias para los fans de Lara Croft. Dos semanas antes del lanzamiento y sin previo aviso, Eidos ha anunciado que el proyecto se pospone dos meses.

El nuevo episodio de «Tomb Raider», retrasado

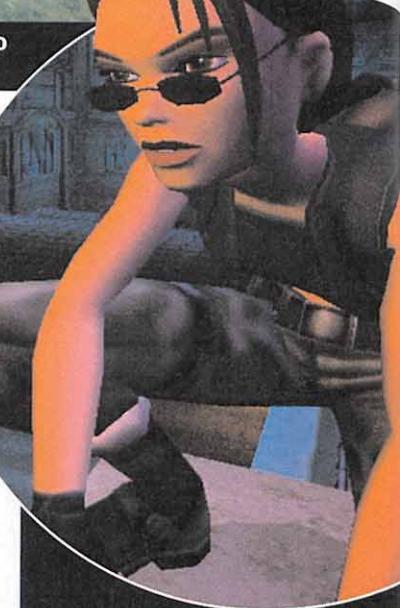
# Enorme Decepción

El inesperado retraso en el lanzamiento de «El Ángel de la Oscuridad» sorprende a propios y extraños. Especialmente, porque Eidos ratificaba la fecha hasta hace pocos días.

► NUEVOS JUEGOS ► CORE, EIDOS ► PC, PS2 ► ACCIÓN ► FEBRERO 2003

**L**os admiradores de Lara Croft y de su explosiva belleza sintética vamos a tener que esperar unos meses más para poder probar «Tomb Raider: Angel of Darkness», el último capítulo de la saga. A pesar de que su distribuidora -Eidos- lleva tiempo visitando festivales y asegurando que no habría retrasos respecto a la fecha prevista, el esperadísimo proyecto se pospone hasta febrero. No es un retraso excesivo pero,

de momento, no hemos recibido explicaciones al respecto por parte del equipo de Core Design o de Eidos, que nos aclaren los motivos del infortunado suceso. Es este el primer retraso en el lanzamiento de una aventura de Lara Croft, que siempre protagonizaba puntualmente una nueva entrega por estas fechas. Resulta extraño que Lara se pierda las próximas navidades (tradicionalmente una de las épocas más rentables para esta industria), cuando tantos



■ Habrá que seguir esperando para comprobar las maravillas del nuevo motor y los cambios introducidos.

fans la esperan con los brazos abiertos, y es inexplicable que los programadores no supieran que el proyecto se retrasaba hasta dos semanas antes del lanzamiento. Lara nunca suele faltar a una cita, por eso nos ha decepcionado tanto este plantón. Y más cuando sus creadores afirman que este «Tomb Raider» marcará un antes y un después en la millonaria saga.



■ Un juego de estrategia que sorprende por la calidad de sus gráficos.

## Táctica bélica en la Segunda Guerra Mundial Cambia la Historia

► NUEVOS JUEGOS ► CDV  
► PC ► ESTRATEGIA ► 2003

Los creadores de «S.W.I.N.E.» preparan un nuevo juego táctico en 3D, esta vez ambientado en un conflicto tan real como fue la Segunda Guerra Mundial. «Panzer» nos permite controlar a tres bandos (rusos, alemanes y aliados) en tres campañas y más de 30 misiones. Casi un centenar de vehículos de combate estarán a nuestra disposición, así como una gran variedad de tropas terrestres. Uno de sus mayores adalides es la tremenda calidad gráfica que demuestra su motor aún trabajando en tiempo real, y que le ha ganado la admiración de todo aquel que ha visto la primera demo de tecnología. «Panzer» está siendo desarrollado por el estudio húngaro Stormregion.



■ Batallas submarinas y comercio sumergido en un juego de acción y aventura, ambientado en las profundidades oceánicas.

## Primeras imágenes del proyecto «Aquanox 2»

# Con el agua al cuello

► NUEVOS JUEGOS ► JOWOOD ► PC ► ACCIÓN ► PRINCIPIOS 2003

A principios del año próximo podremos disfrutar con «Aquanox 2: Revelation», la continuación del juego de acción 3D en el que pilotamos un submarino de combate futurista. En el año 2666, la humanidad vive en bases submarinas

en el fondo de los océanos y utilizan submarinos para desplazarse, establecer rutas comerciales y combatir a los piratas que surcan los mares. Al igual que sucedía en la primera parte, la interacción con personajes será muy importante en el desarrollo del argumento,

que continuará la historia allí donde terminó el «Aquanox» original. Las primeras imágenes del proyecto permiten adivinar las estupendas cualidades del motor gráfico que, como podéis comprobar, superará la tecnología de su brillante predecesor.

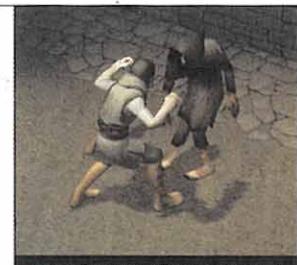
## Nuevo juego inspirado en el personaje Batman vuelve a tu PC



■ A finales de 2003 viviremos otra aventura del héroe de DC Comics.

► NUEVOS JUEGOS ► UBI SOFT ► PC, XBOX, PS2, GC ► ACCIÓN ► 2003

Ubisoft ha confirmado un nuevo juego de acción protagonizado por el hombre murciélagos. Tras el éxito cosechado por «Batman: Vengeance», uno de los programas más rentables para la compañía durante el pasado año, Ubisoft repite la fórmula que tan bien ha funcionado, en un juego concebido únicamente para plataformas de última generación y compatibles, que no verá la luz hasta finales del 2003.



■ Un juego tipo «Metal Gear Solid», pero con ambientación medieval.

## Sigilo e infiltración en el siglo XIV Con la Iglesia hemos topado

► NUEVOS JUEGOS ► WANADOO, VIRGIN ► PC, PS2 ► ACCIÓN, ESTRATEGIA ► 2003

Si te gustan los juegos tipo «Metal Gear Solid» no debes perderte «Inquisition», un nuevo proyecto ambientado en la Edad Media y diseñado por Wanadoo. El jugador encar-

na a un ladrón de poca monta, encarcelado en una prisión parisina, junto a un templario moribundo. Éste le regala un preciado amuleto, única llave para obtener un tesoro escondido. En

## Última hora

**VIRGIN** Interactive ha cambiado de nombre. A partir del pasado día 1 de noviembre, la sucursal española de la compañía ha cambiado de logotipo y colores corporativos, pasando a llamarse Virgin Play, independizándose, además, del grupo francés Titus.

**ESPAÑA** ha conseguido tres medallas de plata (dos en «Quake III Arena» y una en «Unreal Tournament») en la primera olimpiada de videojuegos Samsung World Cyber Games, que se celebró a principios de noviembre en Corea. Álvaro Romero (Akiles) ha sido el artífice de esta victoria. ¡Felicidades!!



**DOOM III** ha sido escamoteado de las oficinas de Id. Actualmente, circula por la red una versión alpha del juego



(concretamente, la demo presentada en E3). Se desconoce cómo se ha producido la filtración, ya que Id es una de las compañías más cuidadosas con sus betas.

**MICROSOFT** Ibérica anunció el pasado 11 de noviembre su incorporación inmediata a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE). A pesar de que la compañía llevaba bastante tiempo intentando entrar en esta asociación, su ingreso fue pospuesto durante un largo periodo por problemas relacionados con su presencia en otras ramas de la industria como fabricante de hardware.

## Breves

**RICHARD BURNS**, el piloto de rallies británico, tendrá su propio simulador de conducción. SCI está preparando un juego de velocidad para multiplataforma que pretende rivalizar con el simulador de Colin McRae.

**FOO** es un nuevo juego de acción ambientado en la antigua China y protagonizado por cinco ladrones (un mono, un dragón, un tigre y una rata), que compiten entre sí.

**FRIENDWARE** reedita «Delta Force: Land Warrior» junto con «Rogue Spear: Black Thorn» a un precio muy asequible (24,95 euros), en un pack para los fans de juegos de comandos especiales.

**NOKIA** ha presentado un nuevo modelo de móvil llamado N-Gage, que puede utilizarse como videoconsola. Sega ya ha comprometido su apoyo con el desarrollo de juegos para esta plataforma.



■ Vehículos civiles, nuevas misiones y armas en una expansión gratuita, que amplía los contenidos del juego desarrollado por Bohemia Interactive.

## Nuevo parche con contenidos para Resistance

# ¡A las Armas!

►ACTUALIZACIÓN ►OPERATION FLASHPOINT ►YA DISPONIBLE

Codemasters acaba de colgar en la página web oficial de «Operation Flashpoint» una actualización para «Resistance». Esta ampliación (a la versión 1.85) del juego diseñado por Bohemia Interactive contiene 60 nuevas características y mejoras en el código original, desde nuevas armas a tropas nunca vistas o vehículos civiles. En el apartado de nuevas armas destacan un rifle de caza civil con sistema óptico, un revólver y un subfusil M-10, con alta cadencia de fuego y cargador de 30 proyectiles. Entre las nuevas tropas encontramos un soldado de la resistencia enmascarado, un piloto con

revólver y un blackop armado con pistola y silenciador. Los vehículos civiles incorporados son una bicicleta y un veloz utilitario. El modo multijugador queda ampliado con dos nuevas misiones oficiales. La actualización se descarga de forma gratuita, aunque es necesario poseer las versiones originales de los juegos «Operation Flashpoint: Cold War Crisis» y su expansión «Resistance» para poder utilizarla. Podéis descargar la actualización en la siguiente dirección: [www.codemasters.com/ofp-resistance](http://www.codemasters.com/ofp-resistance).



■ Black ops, pilotos y soldados enmascarados en una expansión que ya está disponible.

**Espionaje futurista en una metrópolis**

## Desafío Total

►NUEVOS JUEGOS ►CDV, AVALON STYLE ►PC ►ACCIÓN ►2003



■ Una ciudad interactiva para un juego de acción y rol.

**Sabotain** es un nuevo juego que mezcla acción en 3D y rol en estado puro. El jugador se convierte en un agente secreto del futuro, que viaja hasta la sede de la confederación de mundos independientes (una megápolis llamada Miracle City) para realizar misiones de sabotaje, que faciliten los ataques de las tropas de un imperio rival. El juego promete libertad total de acción y una historia no lineal. Los programadores han recreado una ciudad viva, repleta de personajes interactivos. La componente rolera queda patente gracias a un sistema de habilidades mejorables, que nos deja evolucionar el personaje a lo largo del juego.



■ Un juego de acción con puzzles y enemigos inspirados en la mitología griega.

## Arcade 3D en un ambiente mitológico Matar a un Dios

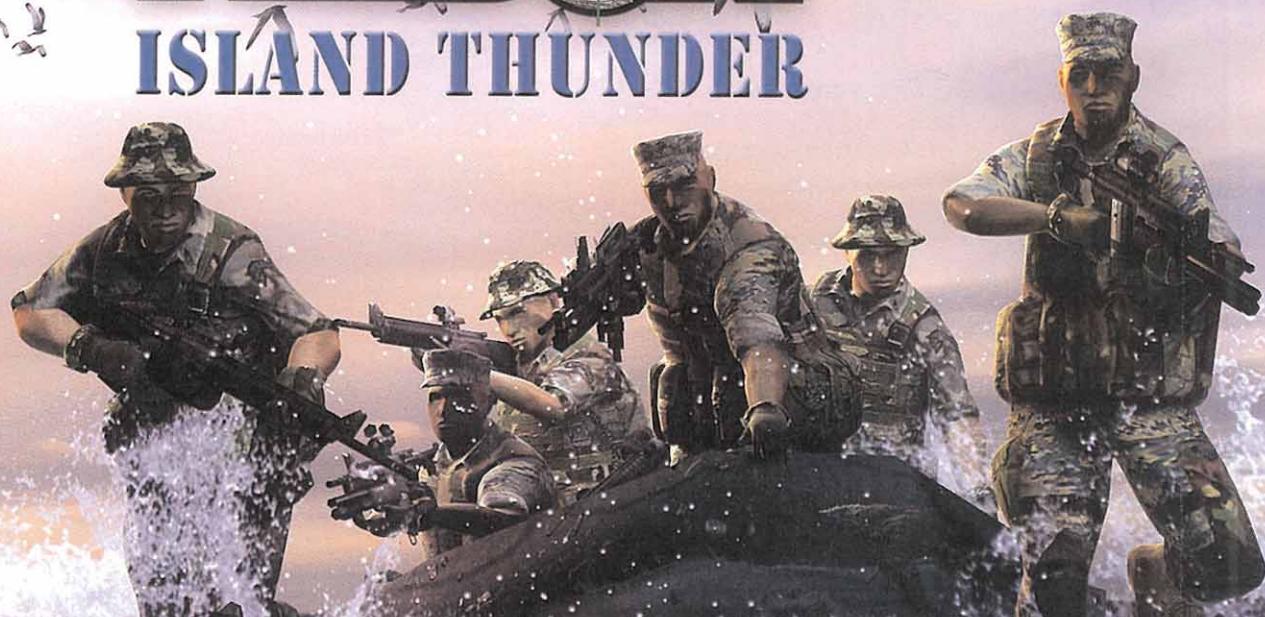
►NUEVOS JUEGOS ►SABER INTERACTIVE, UBI SOFT ►PC ►ACCIÓN ►2003

**D**ioses y bestias mitológicas se enfrentan con humanos poseídos por deidades en «Will Rock», el nuevo juego de acción en primera persona que está desarrollando Saber para Ubi Soft. El héroe de esta aventura se llama Willford Rockwell (Will Rock para los amigos), un atípico héroe poseído por el espíritu del dios Titán. Rock

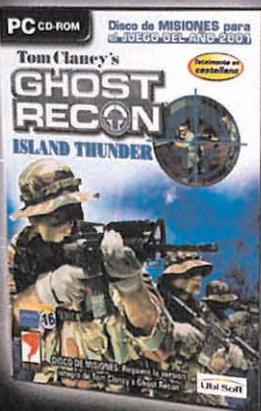
viajará a través del tiempo hasta la antigua Grecia para luchar contra un gran variédad de seres mitológicos. El juego incluirá diez niveles y mapas exclusivos para multijugador, así como un extenso arsenal de armas, como la «pistola de medusa», una ballesta incendiaria o un rifle de ácido. El motor gráfico permite la fragmentación de objetos en tiempo

real, para potenciar la sensación de estar en un ambiente vivo. Sin embargo, el aspecto más cuidado es la jugabilidad, como corresponde a todos los buenos arcades. «Will Rock» incluirá un buen número de puzzles, integrados en el desarrollo del juego, que harán las delicias de los aficionados al género de los arcades subjetivos tridimensionales.

# Tom Clancy's GHOST RECON™ ISLAND THUNDER



**CASTRO SE HA IDO. CUBA ESTÁ EN EL CAOS.  
AHORA ES EL TURNO DE LOS GHOSTS**



## PREPARATE PARA LA BATALLA

*Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder*

Nuevas misiones para el juego del año 2001 en PC!

Libra una batalla en las selvas Cubanas en la más difícil de las campañas.



- 8 nuevas misiones para un jugador.
- 5 nuevos mapas multijugador.
- 12 nuevas armas incluido el rifle de francotirador SR-25 y el lanzagranadas MM-I.
- 3 nuevos modos multijugador: El Gato y el Ratón. Defensor y Mastodonte completamente compatibles con tu juego Ghost Recon original.

Ahora también  
Ghost Recon en consolas

Totalmente en castellano



PC CD-ROM



PlayStation 2



"EL MEJOR SHOOTER TÁCTICO," PC GAMER (U.S.), JUEGO DEL AÑO 2001  
"SIMPLEMENTE. NO LO DEJES ESCAPAR." IGN PC, JUEGO DEL AÑO 2001

Play It On  
[ubi.com](http://ubi.com)

Ubisoft, Complejo Europa Empresarial,  
Edificio Londres, Playa de los Lirios 2, Planta 11,  
Ctra. N-VI, Km.24, 28230 Las Rozas, MADRID  
Teléfono: 91 640 46 00, Tfno SAT: 902 11 78 03

**Ubisoft**  
ENTERTAINMENT

[www.ubisoft.es](http://www.ubisoft.es)

«The Lord of Creatures», el primer proyecto de Arvirago

## Primer contacto

► NUEVAS COMPAÑÍAS ► ARVIRAGO ENTERTAINMENT  
► 31 OCTUBRE



**E**n la pasada edición de Art Futura se presentó en sociedad el primer proyecto de la compañía Arvirago Entertainment, la compañía fundada recientemente por Gonzo Suárez. Se titula «The Lord of Creatures» y es un proyecto de alto presupuesto con un plazo previsto de realización de dos años y medio. El juego transcurrirá en un mundo habitado por criaturas imaginables y utilizará un potente motor gráfico desarrollado dentro de la propia compañía. Otra de las características más destacadas del juego será una fuerte componente online. Aún no hay fecha definitiva para el lanzamiento del proyecto, ya que los responsables de la compañía están negociando su distribución internacional.

## Los videojuegos, importantes para Art Futura

## Imprescindibles

► EXPOSICIONES ► ART FUTURA ► 31 OCT/3 NOV

**E**l pasado mes de noviembre tuvo lugar la decimotercera edición del festival de arte y nuevas tecnologías Art Futura, que una vez más se celebró en Barcelona.

Esta edición del certamen ha prestado especial atención a la cultura del videojuego. Se celebraron ho-

menajes lúdicos a clásicos como «Space Invaders», actuaciones musicales inspiradas en los sonidos producidos por consolas como la Nintendo Gameboy o microordenadores míticos como el Commodore 64. En el ciclo de mesas redondas y conferencias, han intervenido personajes como Gonzo Suárez (creador de «Commandos») o Ernest Adams («Madden»).

## Los más esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Lamentablemente, habrá que esperar para probar la nueva aventura de Lara Croft y juegos como «Project I.G.I. 2».

### PARRILLA DE SALIDA

#### Pro Race Driver

► DICIEMBRE 2002 ► VELOCIDAD ► PC, PS2 ► CODEMASTERS  
La versión de PS2 ya ha llegado. Ahora, sólo queda esperar que el juego de PC no se retrase más de la cuenta.



#### Splinter Cell

► ENERO 2003 ► ACCIÓN/ESTRATEGIA ► PC, XBOX ► RED STORM, UBI  
Tom Clancy inventa un juego innovador, protagonizado por un soldado miembro de un grupo de operaciones especiales no reconocido por el gobierno.



#### Unreal II: The Awakening

► ENERO 2003 ► ACCIÓN ► PC ► LEGEND, INFOGRAMES  
La espera ha sido larga pero parece que «Unreal II» no va a acumular nuevos retrasos y que aparecerá finalmente en enero del próximo año.



#### Colin McRae Rally 3

► PRINCIPIOS 2003 ► VELOCIDAD ► PC ► CODEMASTERS, PROEIN  
Si todo sigue según lo previsto, la tercera parte de «Colin McRae Rally» saldrá a la venta en un par de meses. Esta entrega promete grandes mejoras en la tecnología.

### CALENTANDO MOTORES

#### Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness

► FEBRERO 2003 ► ACCIÓN ► PC, PS2 ► CORE DESIGN, EIDOS  
Por primera vez en la historia, Lara se vuelve impuntual y Eidos retrasa el lanzamiento de «El Angel de la Oscuridad» hasta febrero.



#### Praetorians

► FEBRERO 2003 ► ESTRATEGIA ► PC ► PYRO STUDIOS, PROEIN  
Ya falta poco para descubrir todas las virtudes de «Praetorians», el nuevo proyecto de Pyro Studios.



#### I.G.I. 2: Covert Strike

► FEBRERO 2003 ► ACCIÓN ► PC ► INNERLOOP, CODEMASTERS  
El espionaje según Innerloop regresa en un par de meses a nuestros PCs, en este juego mezcla de acción y táctica.

#### Doom III

► VERANO 2003 ► ACCIÓN ► PC ► ID, ACTIVISION, PROEIN  
O mucho nos equivocamos o «Doom III» será el juego más impactante de 2003. Carmack vuelve a hacer historia con este juego de acción y terror.

### EN BOXES



#### Halo: Combat Evolved

► VERANO 2003 ► ACCIÓN ► PC, MAC ► GEARBOX, MICROSOFT  
El mejor juego de acción visto en una Xbox también visitará las pantallas de nuestros PCs. Ya quedan sólo seis meses para echarle el guante. Descubre cómo será la guerra en el futuro, gracias a la visionaria imaginación del equipo de Gearbox.

#### Commandos III

► OTOÑO 2003 ► ESTRATEGIA ► PC ► PYRO STUDIOS, PROEIN  
La nueva entrega del juego español más rentable de la historia promete muchas y grandes cosas, esperamos impacientes nuevas noticias.

#### Black and White 2

► FINALES 2003 ► ESTRATEGIA ► PC ► LIONHEAD, EA  
Más ambicioso, más profundo, mejor. El mejor juego de estrategia del pasado año tendrá una segunda parte, que no llegará hasta finales del próximo año.

LIBERA LA IRA  
DE LOS DIOSES.

ABJ Asociados

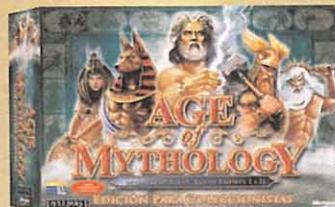
# AGE *of* MYTHOLOGY

DE LOS CREADORES DE  
AGE OF EMPIRES® I & II

Los creadores de Age of Empires I&II vuelven a un tiempo en el cual el hombre plantaba cara al poder de los dioses.

Alístate en las grandes batallas de la mitología griega, egipcia y nórdica y crea la civilización antigua más fuerte.

No juegues. Caerás rendido.



También disponible edición para coleccionistas:  
Incluye:  
- Juego.  
- DVD "Así se hizo" (en inglés).  
- Banda Sonora Original.  
- Miniposters.  
- Libro "Bullfinch's Mythology" (en inglés).  
- Figurita "Minotauro".

ENSEMBLE  
STUDIOS



TOTALMENTE EN  
CASTELLANO

Microsoft  
game studios

El 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press

## Hobby Press, editorial líder en revistas de videojuegos

**S**egún los datos hechos públicos en el último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este

organismo –el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas– cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press y suman en su conjunto el 80% del total del mercado.

Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, lí-

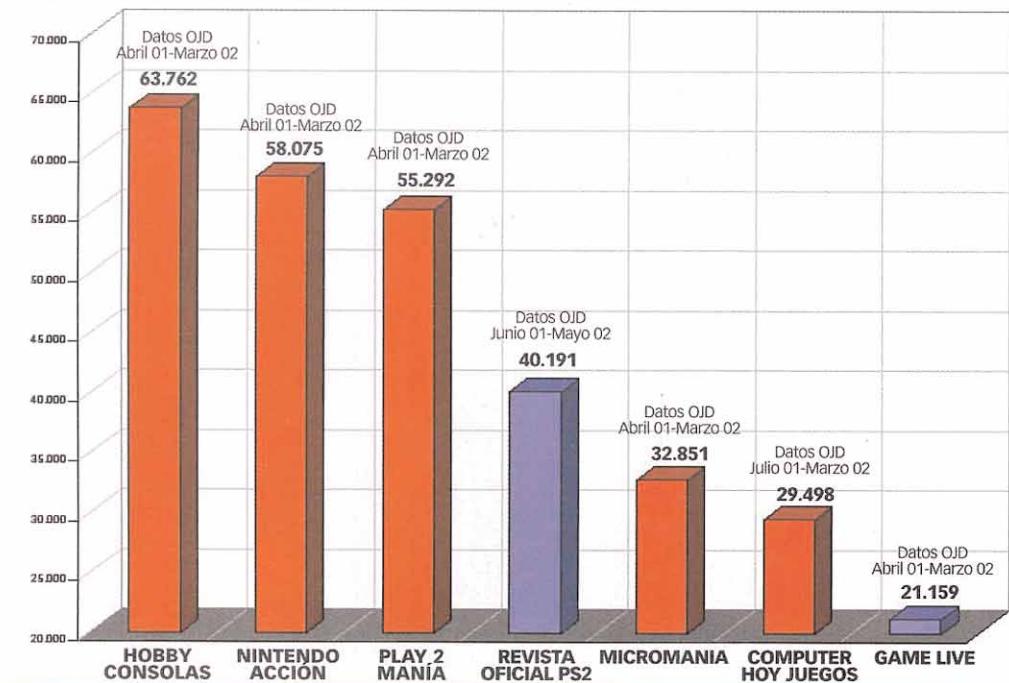
deres en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones de videojuegos, Hobby Consolas se sitúa como líder indiscutible con una venta media mensual de 63.762 ejemplares. Le sigue Nintendo Acción con una venta promedio de 58.075 ejemplares y Play2manía,

que a su vez es líder, –con 55.292 ejemplares mensuales– en el segmento de publicaciones para Playstation2. Dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para PC, Micromanía sigue siendo la revista número uno con 32.851 ejemplares, seguida por Computer Hoy Juegos, el último lanzamiento de la



editorial, con 29.498 ejemplares mensuales. Por todo ello, os agradecemos vuestro incondicional apoyo, ya que sin vuestra ayuda este magnífico resultado no sería posible.

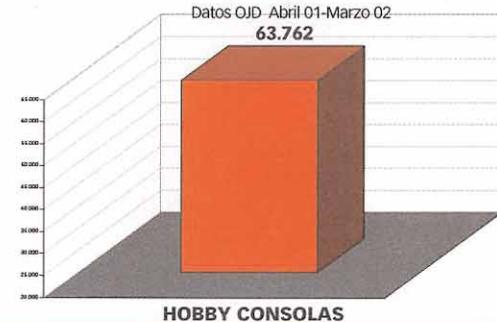
DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



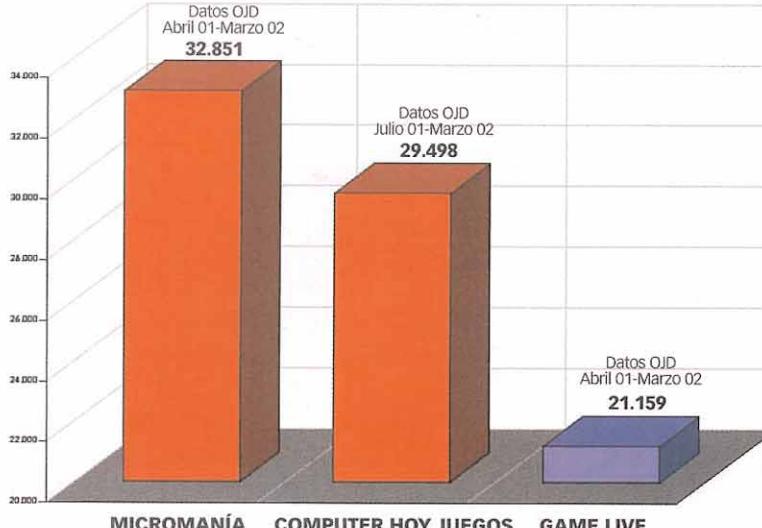
DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE NINTENDO (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



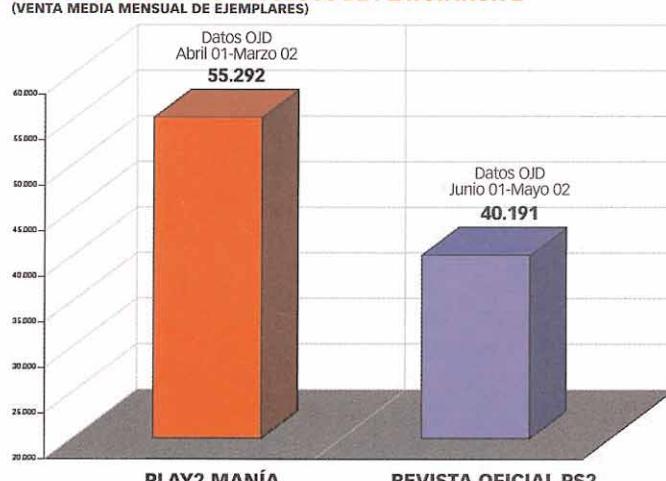
DIFUSIÓN REVISTAS MULTIPLATAFORMAS DE CONSOLAS (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)

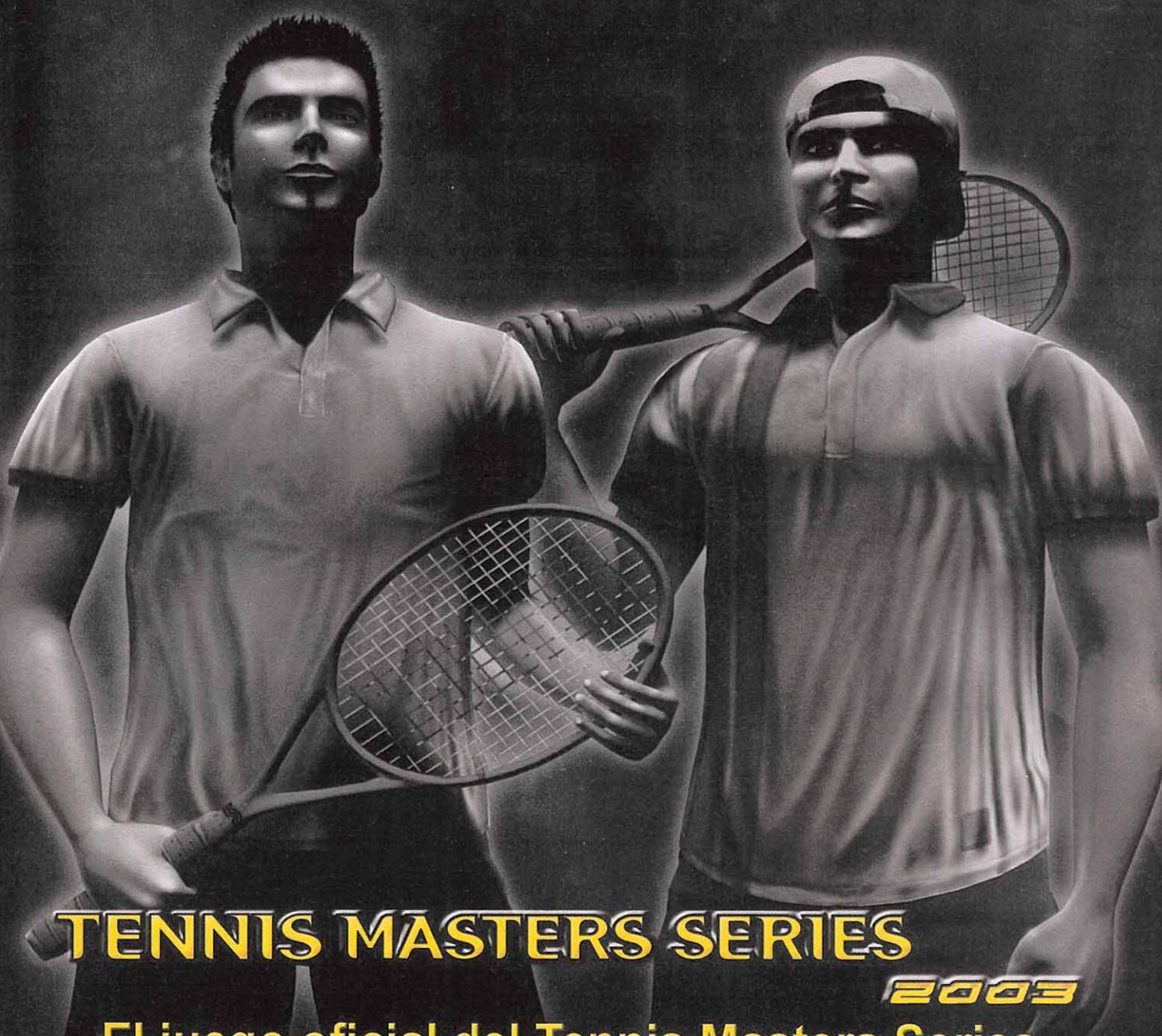
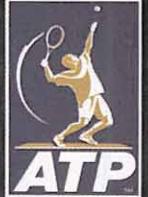


DIFUSIÓN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS DE PC (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)



DIFUSIÓN REVISTAS DE JUEGOS DE PLAYSTATION 2 (VENTA MEDIA MENSUAL DE EJEMPLARES)

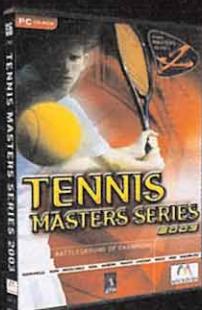




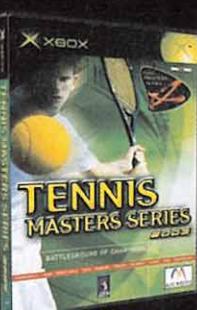
# TENNIS MASTERS SERIES

2003

El juego oficial del Tennis Masters Series



PC  
CD  
ROM



XBOX



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE



Distribuido en España por:



[www.Virgin.es](http://www.Virgin.es)

"PS" y "Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, y el logo de Xbox son marcas registradas de Microsoft Corporation en U.S. y/o otros países.

Nintendo®, Game Boy, Game Boy Advance™, y Gamecube son marcas registradas de Nintendo Co.

© 2002 Microïds - © 1999 TPL. Todos los derechos reservados.

## Acción futurista Breed



►PC  
►BRAT DESIGN  
►ACCIÓN  
►PRIMAVERA 2003

**1** Para cumplir los objetivos de detener una invasión alienígena (que da nombre al juego), el jugador alternará la vista entre primera y tercera persona, y podrá hacer uso de distintos vehículos y unidades de asalto, como torres ametralladoras. Los inmensos escenarios del juego, además, alternarán también entre la superficie terrestre y la órbita del planeta.

**2** El jugador controla a un miembro de la Fuerza Darwin a lo largo de 25 misiones en las que se plantean una serie de objetivos muy diversos: rescate, escolta, ataque, defensa, etc. Además, cuando se utilizan vehículos es posible asumir distintos roles (artillero, piloto...) combinando el control directo del personaje del jugador con la IA que controla otros personajes.

**3** Pese a que Brat Design (formado por antiguos integrantes de Psygnosis) asegura que la tecnología es clave en la creación de «Breed», el guión que sirve de punto de partida pretende ser igualmente una de las piezas clave del desarrollo. A medida que se va avanzando, el jugador descubre los secretos de una apasionante historia, contada en forma de secuencias cinematográficas.

# LA GUERRA CONTINÚA.

**Micromanía**

"Una acertada continuación de un juego de culto".

**MeriStation**

"Lo que encontrarás en esta segunda edición es justo lo que esperas".

*A la venta en diciembre.*

**GAMELIVE PC**

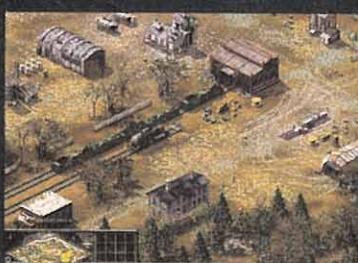
"Los desarrolladores se han tomado en serio la tarea de pulir la joya en bruto que tenían entre manos".

## SUDDEN STRIKE II

EL MUNDO ES UN ENORME CAMPO DE BATALLA Y LA GUERRA CONTINÚA SEMBRADA DE VENGANZA. EN SUDDEN STRIKE II HAY INCLUSO MÁS ACCIÓN GRACIAS A BATALLAS MÁS REALISTAS Y UN SISTEMA DE CONTROL MEJORADO. UNA GUERRA EN EL AIRE, EN LA TIERRA Y AHORA TAMBÍEN EN EL OCÉANO.

### CARACTERÍSTICAS:

- 5 NACIONES: AMÉRICA, ALEMANIA, GRAN BRETAÑA, RUSIA Y, POR PRIMERA VEZ, JAPÓN.
- 5 PODEROSAS CAMPAÑAS CON MÁS DE 40 MISIONES QUE TE DEJARÁN SIN ALIENTO.
- MODO MULTIJUGADOR FASCINANTE.



### SUBTÍTULOS EN CASTELLANO

DISTRIBUIDO POR:

**PROEIN**  
[www.proein.com](http://www.proein.com)

Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid  
Tel.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74  
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Para más información consulta:  
[www.SuddenStrike2.com](http://www.SuddenStrike2.com)



Este anuncio no tiene de ningún modo la intención de glorificar las atrocidades de la Segunda Guerra Mundial o hacer que éstas parezcan inocentes. Esto es meramente un juego de táctica y estrategia.

**cdv**  
[www.cdv.de](http://www.cdv.de)



## Monstruos contra monstruos

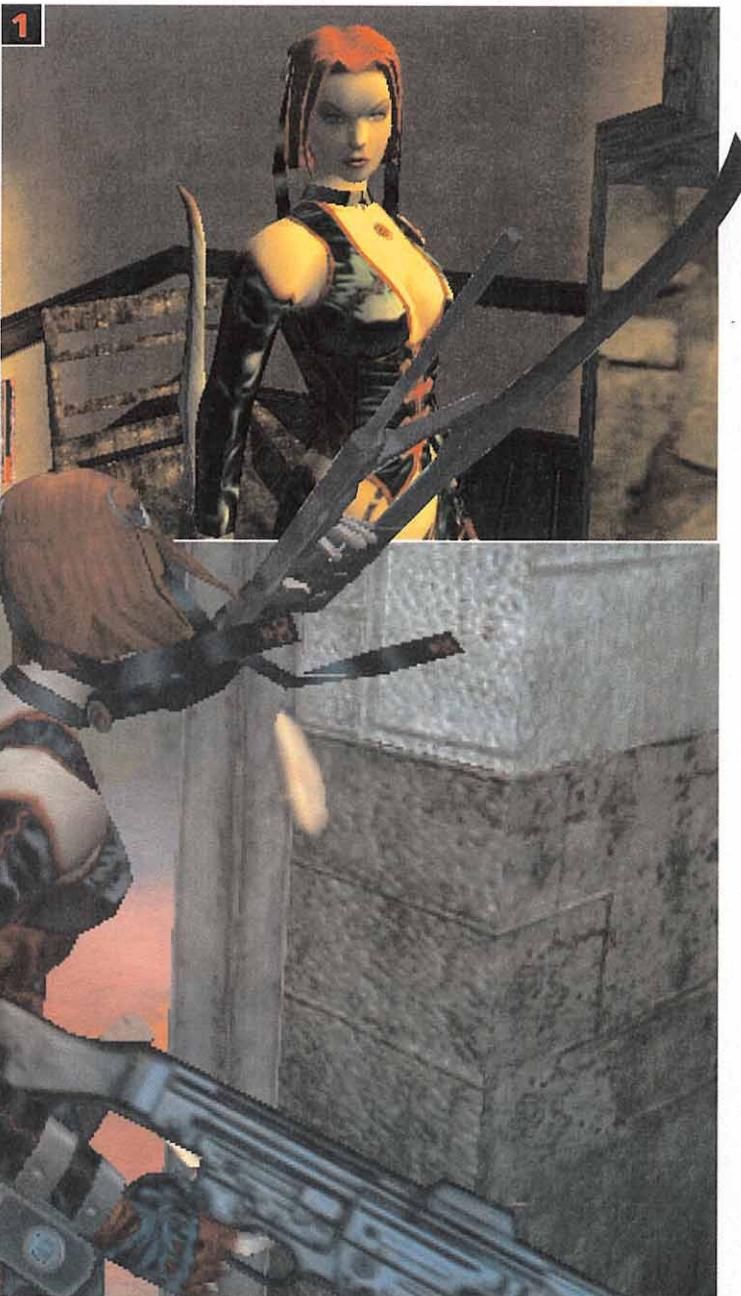
# BloodRayne

►PC, XBOX  
►TERMINAL REALITY  
►ACCIÓN  
►ABRIL 2003

**1** La base de la acción en el juego de Terminal Reality es una perspectiva en tercera persona, y la combinación de las habilidades vampíricas de Rayne, la protagonista, con el manejo de todo tipo de armas, que controla con ambos brazos.

**2** Aunque la historia se centra en los años previos a la Segunda Guerra Mundial, el guión no es excesivamente protagonista en el juego, ni intenta ser realista. Se trata de una mezcla de fantasía bélica y novela gótica donde los nazis, monstruos de todo tipo (incluyendo a la protagonista) y acción, se dan la mano en una suerte de cómic adaptado a videojuego.

**3** Rayne recupera la vitalidad perdida del modo más directo que un vampiro puede hacerlo: saltando a la yugular del rival y sorbiendo su sangre. Aunque el juego es bastante explícito en este sentido, su estética fantástica hace que su nivel de violencia no resulte gratuito.



ESTRENO **18** DICIEMBRE



Con la colaboración de:



**CANAL+**

El cowboy ha vuelto

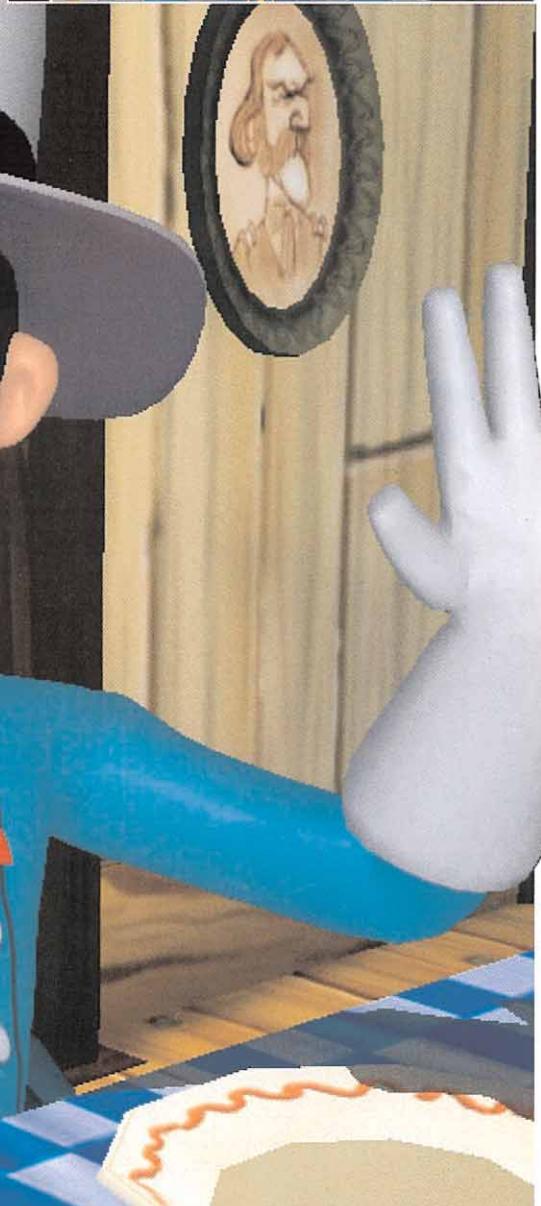
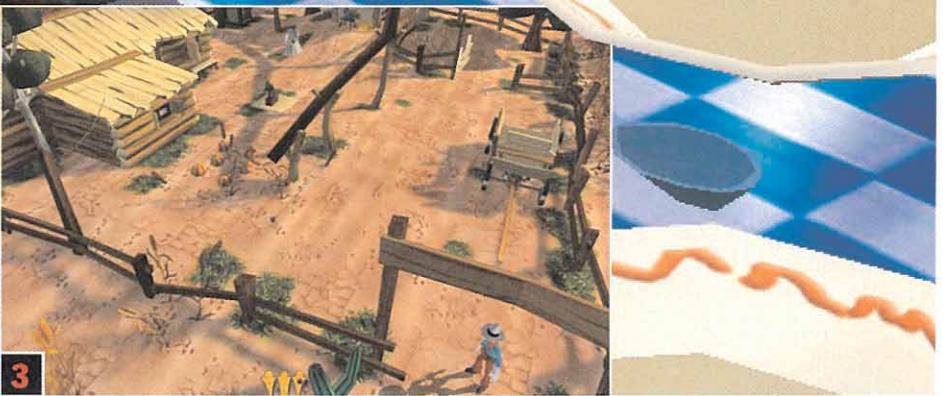
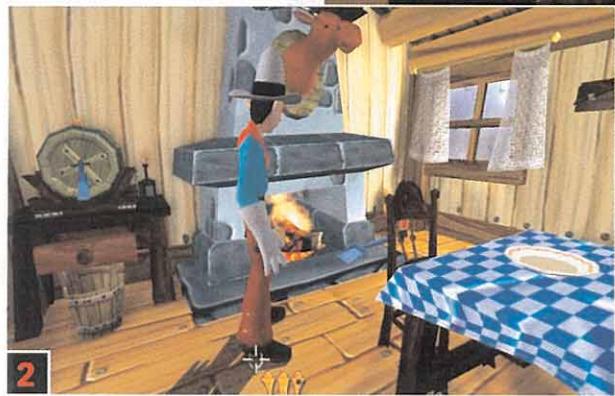
# The Westerner

►PC  
►REVISTRONIC  
►AVVENTURA GRÁFICA  
►2003

**1** Fenimore Fillmore, tras «Three Skulls of the Toltecs» vuelve a asumir el protagonismo de la nueva aventura gráfica de Revis-tronic. La mayor diferencia con su anterior aparición en un videojuego, es que «The Westerner» está creado a partir de un motor 3D, en el que se ha procurado dar a los personajes una estética de dibujo animado, muy en la línea de producciones para la pantalla grande como "Toy Story".

**2** El desarrollo de la acción es el más clásico de las aventuras gráficas, pese a su tecnología gráfica. La exploración del entorno, la búsqueda de objetos y la resolución de puzzles y enigmas harán que los aficionados disfruten de lo lindo con un producto que, además, está hecho en España.

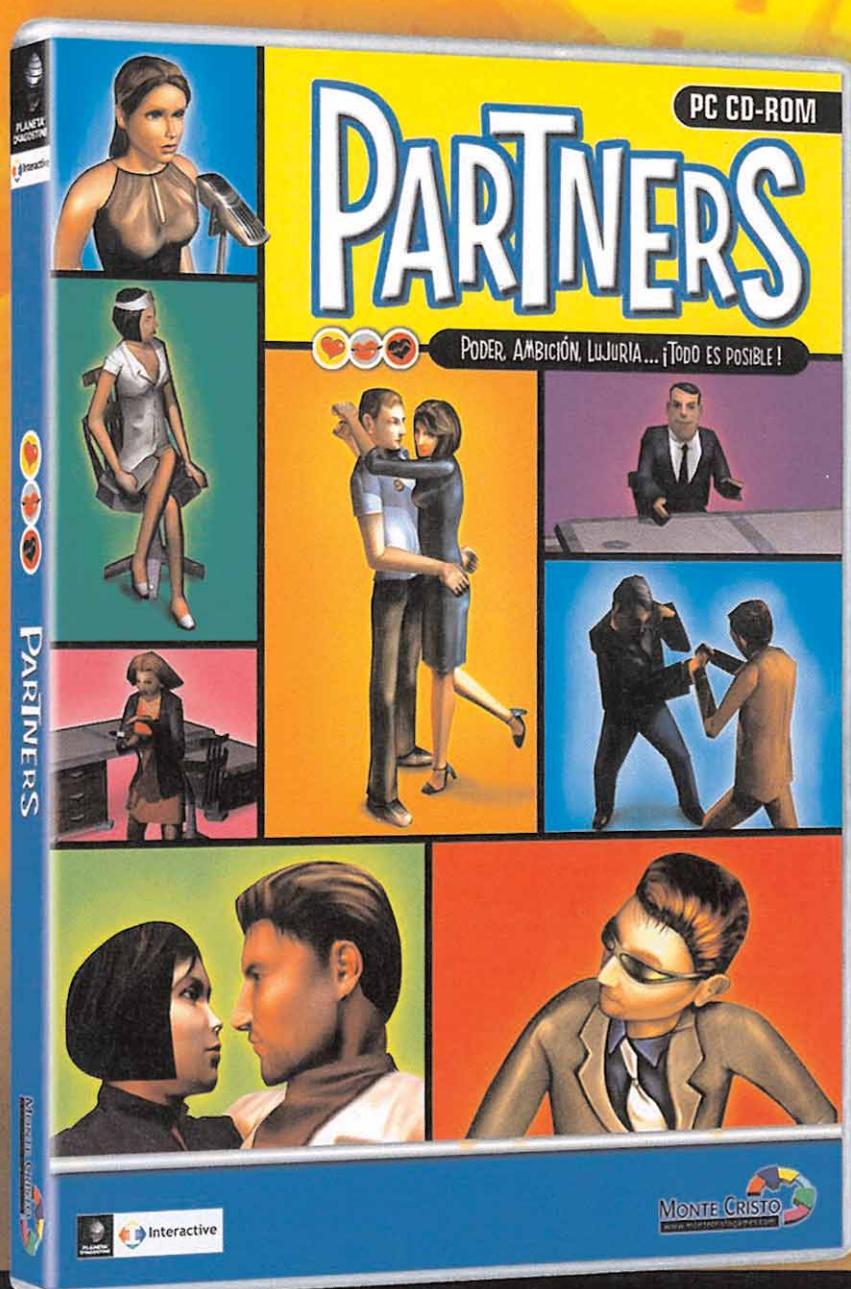
**3** La estética del juego, pese a ajustarse perfectamente a la historia y la ambientación clásica del "Far West", recuerda enormemente por su diseño artístico a otro producto del estudio, aparecido hace ya un tiempo, bajo el sello de Dinamic: «Grouch».



# PARTNERS



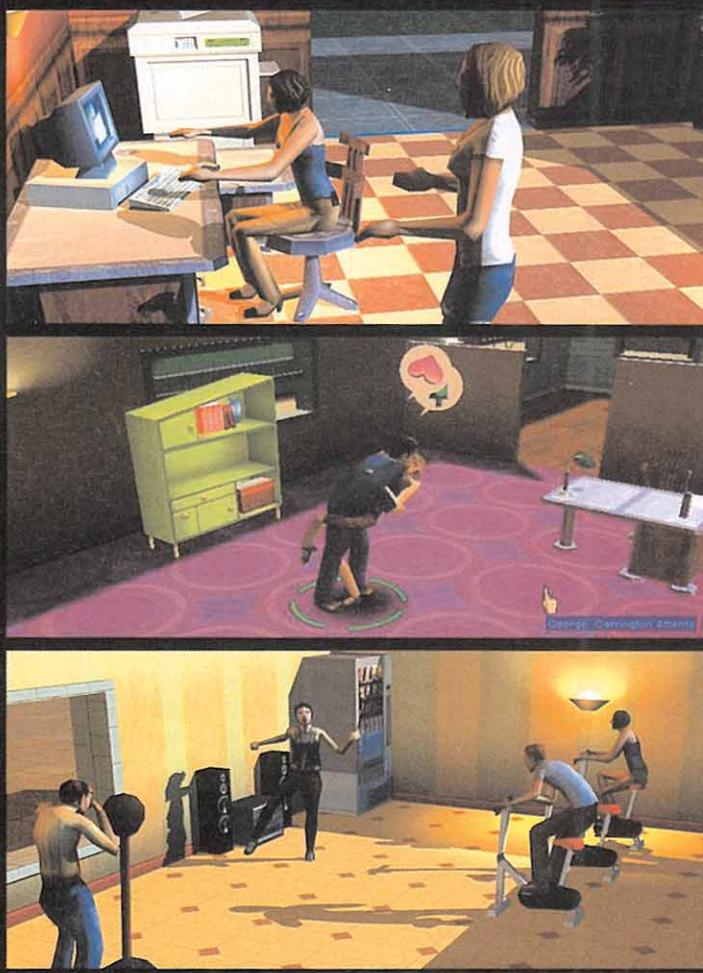
*Poder, ambición, lujuria,  
¡y muy pocas ganas de trabajar!*



**19,95€**  
IVA INCLUIDO

Toma las riendas de un bufete de abogados y gestiona las relaciones de sus ajetreados empleados.

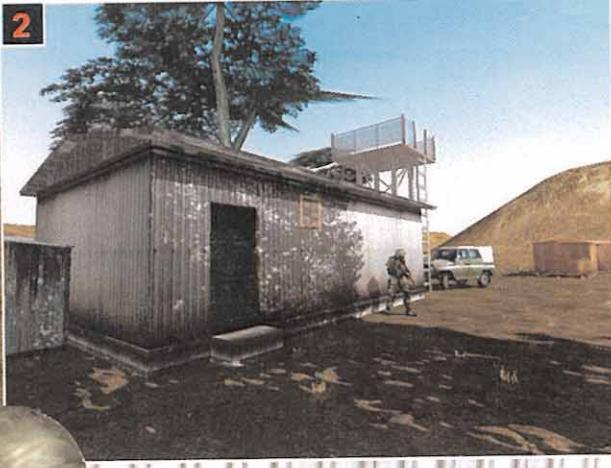
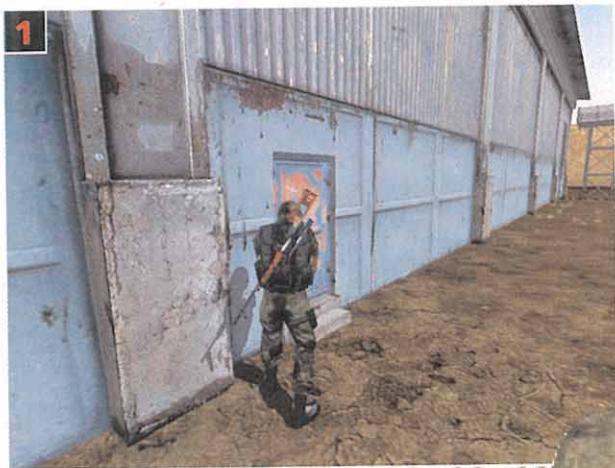
Deberás atender sus necesidades de amor, amistad, lujuria, deporte y cultura sin descuidar del todo su vida profesional.



- Centenares de interacciones entre los personajes.
- 250 objetos con los que interactuar durante la jornada laboral.
- 21 abogados, 100 casos distintos, 3 campañas y más de 20 misiones.

Guerra e infiltración

## Specnaz: Project Wolf



► PC  
► BYTE  
► ACCIÓN  
► 2003

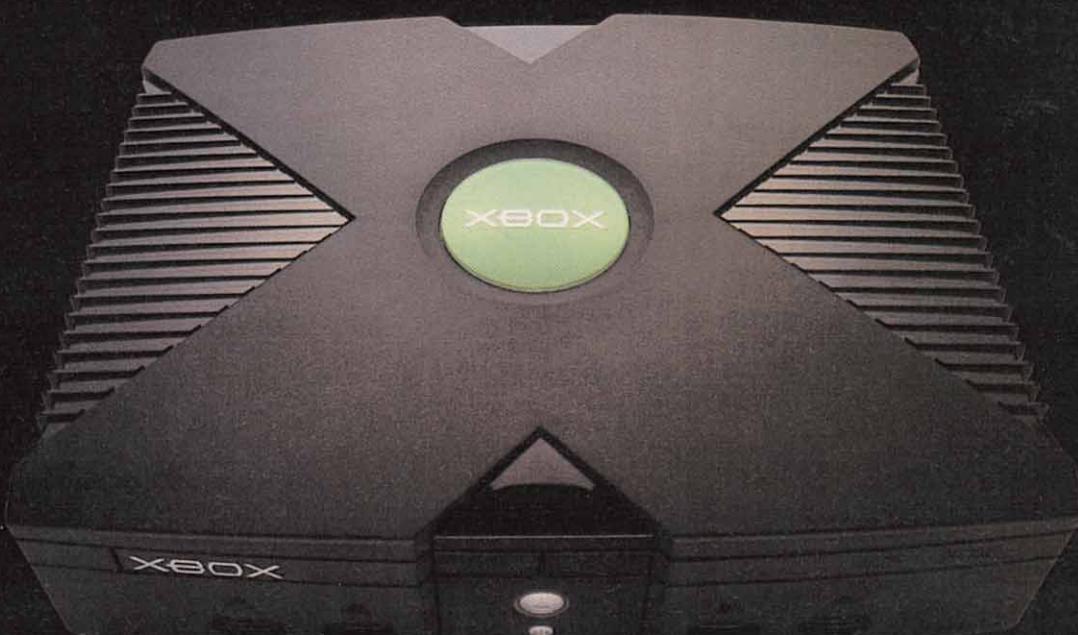
**1** Byte, un equipo de desarrollo afincado en Bratislava, desarrolló el motor gráfico «Amoeba» con la idea de hacer de «Specnaz» un juego que resultara enormemente realista. La combinación de escenarios en interiores, con exteriores de enorme grandeza, donde se simula la visión total hasta una distancia de cuatro kilómetros, quiere hacer experimentar al jugador la sensación de "estar ahí".

**2** El juego se estructura en torno a cinco campañas que se desarrollan en otros tantos países (Irán, Yemen, Afganistán, Uzbekistán y Myamar), con un solo objetivo final: recuperar cabezas nucleares robadas en Rusia por el grupo terrorista Abu Nidal.

**3** El nombre del juego hace referencia a un lobo entrenado por fuerzas militares que sirve de apoyo al jugador. Casi un 60% de las misiones obligan al jugador a utilizar tan curioso compañero como un elemento indispensable para examinar el entorno.

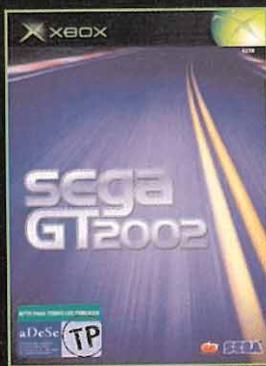


# DOS JUEGOS DE REGALO, PARECE QUE YA ES NAVIDAD.



Estas navidades cómprate una Xbox por sólo **249,90 Euros\*** y te llevas también los juegos: **Sega GT 2002** y **Jet Set Radio Future\*\***.

Oferta limitada. Válida hasta fin de existencias.



A la venta en



[www.xbox.com/es](http://www.xbox.com/es)



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

\*Precio de venta recomendado. Precio de venta al público estimado para los juegos mencionados: 120€. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Sega GT 2002: Copyright © WOW ENTERTAINMENT INC/Sega Corporation, 2002. Jet Set Radio Future © SEGA Corporation/Smilebit Corporation, 2002.

## CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto.  
Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

### Avances retrasados



@ Os escribo porque hace dos meses, en la sección Avance, dijisteis que en la revista siguiente, en la número 94, ibais a hablar de «Splinter Cell», pero no lo habéis hecho. Por favor, explicadme qué ha pasado, porque me gustaría saber más de ese juego.

Juan Antonio

La sección de Avances pretende ser una vía de información para que vosotros, nuestros lectores, sepáis de primera mano qué podéis esperar de la revista del mes siguiente. Sin embargo, como se especifica en la misma página, todo lo que ahí figura está supeditado a la actualidad

del sector. En el caso concreto de «Splinter Cell» ha sucedido simplemente que el juego ha sufrido un retraso imprevisto, pasando su fecha de lanzamiento de finales de noviembre a finales de enero.

### Mechwarrior 4



@ Escribo acerca de la queja de un lector hace dos meses sobre los packs de «Mechwarrior 4». Yo formo parte de un clan de «Mechwarrior» aquí en España y nosotros también hemos sufrido estos problemas, pero hemos podido recurrir a métodos un poco menos ortodoxos: un miembro del clan que es de Algeciras ha cruzado la frontera y nos ha conseguido los packs en Gibraltar. Eso sí, es una

vergüenza que tengamos que ingenieros de esta forma. Por cierto, para quien esté interesado en visitarnos o unirse a nuestro clan, nuestra dirección es: [www.corsarios.org](http://www.corsarios.org).

Nuwanda

Lo dijimos hace dos meses y lo volvemos a decir: es, efectivamente, una lástima que haya que llegar a estos extremos para conseguir la ampliación de un videojuego cuya primera parte, además, sí ha aparecido en nuestro país. No dudamos de que haya estudios de mercado que desaconsejen su publicación, pero eso no quiere decir que nos tiene que parecer bien.

### Requisitos máximos

@ Os escribo acerca de los requisitos recomendados de los juegos, y es que me extraña mucho que en algunos juegos recomendéis configuraciones tan elevadas como un Pentium IV a 2 GHz, con una GeForce 4

4600 y un Gb de RAM. Qué quiere decir esto, ¿que alguien con una GeForce 3 500, un procesador a 1300 MHz y medio GB de RAM, no puede ponerlo todo a tope? Es más, ¿por qué una 4600 y no una 4200 o una? Creo que hoy en día no hay juegos que exijan tanto el hardware.

Anónimo

Los requisitos recomendados que aparecen en las reviews no representan, como tú pareces entender, la configuración mínima con la que Micromania recomienda utilizar un juego, sino la configuración mínima con la que garantizamos que el juego va a funcionar bien. El matiz, pequeño pero importante, está en la palabra "garantizamos" y es que sólo podemos recomendar una configuración de entre todas las que hemos probado para el juego. Nosotros, evidentemente, no disponemos de todas las configuraciones imaginables, de manera que si un juego se prueba en varias configuraciones y, por ejemplo, por

problemas de compatibilidad sólo funciona en la más elevada, ésa es la que figura como recomendada.

### Cajas problemáticas



@ Quiero protestar por la nueva caja estilo DVD en que aparecen muchos juegos de PC. Tengo entendido que resulta más económico para las distribuidoras, pero los usuarios seguimos pagando lo mismo. Mi pregunta es ¿por qué esto no pasa en otros países? ¿Por qué en Inglaterra, por ejemplo, sale una edición especial de «Return to Castle Wolfenstein» en caja metálica, mientras aquí sólo tenemos la del DVD?

Anónimo



### Problemas conyugales

Esto no es una carta de protesta, es una petición de ayuda: ¿cómo le digo a mi mujer que me quiero actualizar el ordenador para poder jugar a «Unreal Tournament 2003» sin que se cachondee de mí? Me gustan los juegos de PC y me resiste a comprarme una consola, pero creo que el ordenador como plataforma de juego se muere. Y se muere por culpa de la imposibilidad económica de actualizar el ordenador cada pocos años para poder utilizar juegos cada vez más exigentes. La supervivencia quizás pase por ajustar los juegos a la realidad de la mayoría de los ordenadores y ofrecer mejores historias.

Albert Company

Puedes probar a cambiarle la actualización por acompañarla tres veces a ir de compras. Bueno, bromas aparte, lo cierto es que la actualización de hardware es a la vez la maldición y la bendición de los usuarios de PC, porque al mismo tiempo que nos obliga a hacer una inversión nos permite disfrutar de un software más avanzado. ▲



### La queja

### ¿Y mi Parche?

@ Ya sé que es un tema recurrente, pero es que estoy indignado por los problemas con los parches y los videojuegos. Resulta que «Civilization III» tiene un parche que, según me han dicho, soluciona algunos problemas del juego y añade mejoras al sistema de control, pero cuando voy a la página oficial en español del juego no hay nada de nada. Curiosamente, cuando voy a la misma página en inglés (versión norteamericana) no sólo está el parche (que no vale para nuestra versión) sino que tienen una página de ayuda al usuario e incluso un teléfono de consulta. Sólo tengo que decir, ¿hasta cuándo?

Rafael de la Guetto

Se trata efectivamente de un problema muy frecuente, demasiado, sin duda, pero a la vez con una solución tan sencilla que parece mentira que se siga produciendo una vez y otra. En el caso concreto de «Civilization III» el asunto es más gordo aún de lo que nos cuentas, porque no es que no haya parche, sino que simplemente no está puesto en la página web española. Si te diriges a la página de la compañía Firaxis ([www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)) podrás encontrar en su sección de descargas el parche en español (al menos el primero de los dos que han aparecido hasta el momento). Y no, nosotros tampoco entendemos por qué no han podido colocarlo en la página española del juego. Sobre todo siendo como es el parche para la versión española del juego. En fin. ▲

# Tu opinión es importante, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a [elbuzon@micromania.es](mailto:elbuzon@micromania.es) o una carta a Hobby Press S.A.  
Micromania, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromania.

Sobre las cajas de ese tipo hay opiniones para todos los gustos, porque también hemos recibido cartas que hablan de la gran cantidad de espacio que ahorran y hay incluso quien las encuentra mucho más modernas y atractivas. Otra cuestión es, por supuesto, que si se emplean porque cuestan menos dinero esto debería repercutir en beneficio del consumidor, algo que a veces sucede (recordemos que éste es el envase tradicional de las series económicas), pero no siempre.

En cuanto a las ediciones especiales, en fin, son las cifras las que mandan y al parecer en España, salvo excepciones, no hay mercado suficiente para ese tipo de productos; esperaremos a que lleguen tiempos mejores para los videoadictos...

## Mejor por correo

Os escribo indignada por la nueva forma que habéis adoptado para realizar los sorteos: por móvil. El correo era mucho más económico y si queríais introducir esta nueva manera de participar, podríais haberlo hecho sin eliminar el método tradicional. Espero que recapacitéis y retoméis la carta por correo como opcional.

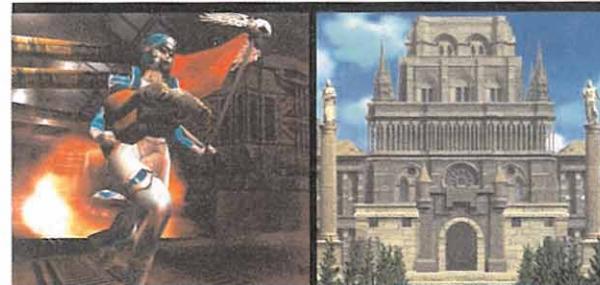
Arwen

La decisión de pasar los concursos a formato telefónico ha sido tomada después de muchas deliberaciones y tras haber recibido las peticiones de muchísimos lectores que así nos lo solicitaban. Entendemos que el teléfono móvil se ha integrado de forma definitiva en las costumbres de la mayoría y que, por lo tanto, este formato resulta más cómodo, rápido y accesible para la gran mayoría. El mantener la opción del correo es algo que hasta ahora no se había sugerido, pero puedes estar segura de que si recibimos suficientes mensajes en ese sentido intentaremos adecuarnos a vuestros deseos tanto como nos sea posible.

## Atención al cliente



He seguido fielmente la colección de videojuegos que ofrecía el periódico El Mundo y, una vez completada, envíe unos cupones para que



**Formidable** El triunfo de Akiles, el jugador español que ha conseguido nada menos que tres medallas de plata para nuestro país en las ciberolimpiadas de Corea.

**Lamentable** Que Infogrames no haya considerado oportuno colocar en la web oficial de «Civilization III» el parche de la versión española del juego.

me enviaran de regalo «Real War», pero aunque avisaban que si se agotaba te mandaban otro de los productos a elegir, después de unos cuantos meses de espera no he recibido ni una bolsa de pipas. Me siento decepcionado porque esperaba que, por lo menos, me hubieran mandado un escrito diciendo que se había acabado todo y que yo me había quedado sin nada.

Iban Etxebarria

Nos hemos puesto en contacto con FX, compañía que gestiona esta promoción, para comunicarles tu problema y se han mostrado muy sorprendidos porque no hayas recibido tu regalo. Según ellos puede tratarse de una confusión en los nombres o de un problema en el envío y en cualquier caso sólo tienes que mandar un e-mail contando tu problema a [mail@fxplanet.com](mailto:mail@fxplanet.com) e intentarán solucionártelo lo antes posible, así que ya sabes...

de una confusión en los nombres o de un problema en el envío y en cualquier caso sólo tienes que mandar un e-mail contando tu problema a [mail@fxplanet.com](mailto:mail@fxplanet.com) e intentarán solucionártelo lo antes posible, así que ya sabes...

## Demos en castellano



## Humor

ME HA COSTADO UNA PASTA, PERO ES LA ÚNICA MANERA DE QUE VENGA A COMER CUANDO YO QUIERO...



por Ventura y Nieto

## En pocas palabras

### SÍ nos gusta

Que cada vez falte menos para la Navidad, y no sólo por el turron y los regalos, sino porque eso implica, como todos los años, la inminente llegada de un aluvión de nuevos y muy buenos títulos.

El especial interés que han levantado los videojuegos y todo lo que los rodea en la última edición del festival Art Futura.

El regreso al PC de un personaje de cómic tan carismático como Batman, a través de un videojuego de Ubi.

El protagonismo que están adquiriendo últimamente los videojuegos en todos los medios y que, ¡por fin!, no sea por motivos negativos.

### NO nos gusta

Que los usuarios españoles tengan que recurrir a la compra online para poder adquirir de importación algunos videojuegos.

Que no haya forma de acabar con los retrasos. ¿Cuándo podremos, de verdad, jugar a «Splinter Cell»?

Que, salvo honrosas excepciones los usuarios españoles no puedan disfrutar de las ediciones especiales de algunos juegos.

Que la web oficial de «Syberia» cuente con versiones en inglés, francés y hasta italiano, pero no en español.

**@** Quiero quejarme de que la gran mayoría de las demos que incluís en los CDs de Micromanía están en inglés. Además tenéis que poner algún que otro juego completo como hacen, por ejemplo, en Computer Hoy Juegos.

Fernando Caverio

Siempre procuramos guiarnos por los criterios de máxima actualidad, porque pensamos que lo que realmente os interesa es probar cuanto antes las novedades. Y eso sin mencionar que la mayoría de las demos nunca se traducen. Por eso mismo los juegos completos no tienen cabida en nuestros CDs que, insistimos, pretenden ser una ventana al futuro y no al pasado.

## Icewind dale 2



**@** Os escribo para preguntaros acerca de "Icwind Dale 2". ¿Qué es lo que pasa? ¿Por qué se retrasa tanto? ¿Lo están doblando y traduciendo? ¿Sacarán la edición especial aquí en España?

Frank

Hemos hablado con los responsables de Virgin Play, compañía responsable de la distribución del juego en España, y nos han explicado que los retrasos han sido debido a problemas internos de última hora en Titus, propietarios de Interplay, aunque el

## La Polémica del mes

### Yes al Inglés

**@** Aun a riesgo de enfurecer a algunos, quiero decir que estoy al 100% con la distribuidora de «Neverwinter Nights». Me resulta casi imposible imaginar una solución mejor que la que han encontrado y que ha molestado a tanta gente. Mucha gente que conozco habla inglés, y casi todo el mundo lo entiende, y, de ellos, muchos odian (odiámos) las traducciones. Perded la esperanza, un juego en español nunca será como un juego en inglés. ¿Cuál fue el último juego traducido a la perfección que hemos visto? ¿«Grim Fandango»? Ni siquiera. Desde aquí os digo, roleros, que el que no juegue a un juego en inglés, apenas está viendo la punta del iceberg. Aprended inglés, que es un idioma corto, primitivo y sencillo, y ante todo, recordad no hacerlo en Opening ;-)

Gonzaga Salaverri Alvarez



Desde siempre el tema de la traducción de videojuegos ha creado los más intensos debates entre los aficionados a los videojuegos. Tu carta expresa tu opinión al respecto y, por lo tanto, nos merece el mayor de los respetos. Sin embargo, aunque la primera parte de la misma, tu apoyo a la política de lanzamientos de Infogrames, es irreprochable, con respecto a la segunda nos permitimos hacerte notar que ni todo el mundo habla inglés ni, lo que es más importante, tiene por qué hacerlo. Por supuesto que saber inglés es estupendo para disfrutar de un juego en su versión original, pero, al menos a nosotros, nos parece razonable pensar que los jugadores hispanohablantes tienen derecho a una versión en su idioma.

Juego ya está totalmente traducido y doblado. En principio el juego aparecerá, si no hay más problemas nuevos, a finales de noviembre.

### Juegos caros

**@** Tengo que firmar un enorme suspenso a las compañías distribuidoras de juegos. El otro día me acerqué a la tienda de turno y observé con alegría que estaba «Neverwinter Nights». Ya estaba pensando en cuánto llevaba en la cartera cuando vi el precio: 59,99 euros... Menudos impresionantes; por mí ya pueden quedarse con su juego.

Oscar Gainzarain

Poco más podemos añadir a lo que tú dices, salvo, quizás, que ya

son muchos los mensajes que nos han llegado expresando su malestar por el elevado precio de este juego, en especial, y en esto coincidís casi todos, dada su pobre presentación. Esperemos que estas llamadas de atención hagan reflexionar a los responsables para futuros lanzamientos.

### Diablo sí



**@** Estoy totalmente en contra de lo expresado por Sengi en esta sección hace dos meses infravalorando el magnífico «Diablo II». Se trata de uno de los mejores juegos de todos los tiempos, coge lo mejor de los juegos de rol y lo pone al servicio de la acción. Sus posibilidades son realmente abrumadoras. Sinceramente, no entiendo la postura de este señor.

Javivi

La opinión de Sengi ha levantado numerosas ampollas y son montones las cartas que nos han llegado mostrándose absolutamente en desacuerdo con ella. Ahí queda la tuya como

## Preguntas sin respuesta

**¿Quién...** es el responsable de que un proyecto de la importancia y, sobre todo, el secretismo de «Doom 3» haya sido filtrado a Internet y esté ahora mismo a disposición de todos aquellos que quieran descargarlo?

**¿Dónde...** pretenden llegar las compañías de videojuegos con su carrera alcista de precios que lleva a exageraciones tales como los 60 euros de «Neverwinter Nights»?

**¿Cuánto...** ha influido la polémica alrededor de sus supuestos contenidos violentos en que «GTA 3» sea el primer videojuego en la historia del Reino Unido en alcanzar el millón unidades vendidas?

**¿Qué...** consecuencias tendrá la «guerra» que amenaza con declararse entre Nintendo y Nokia por el mercado de los videojuegos portátiles?

**¿Qué...** nuevas posibilidades abre para el mundo de los videojuegos la aparición del primer videojuego para ciegos, un juego de carreras llamado «Drive» y cuyo interfaz es exclusivamente auditivo?

**¿Por qué...** se pone Blizzard a hacer arcades 3D, nada menos que para la serie «Starcraft» y encima sólo para videoconsolas?

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere opportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



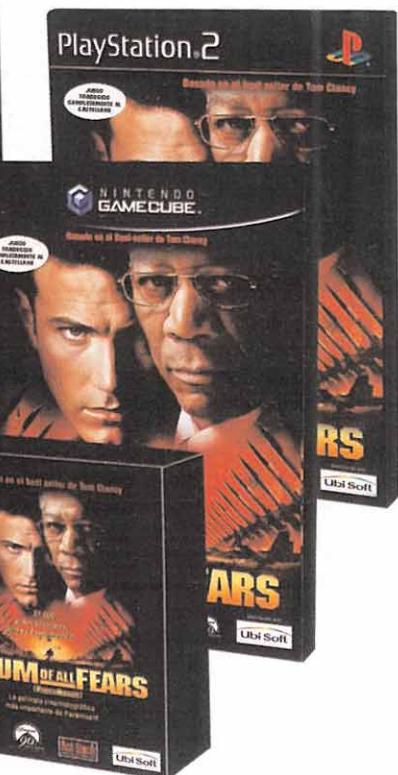
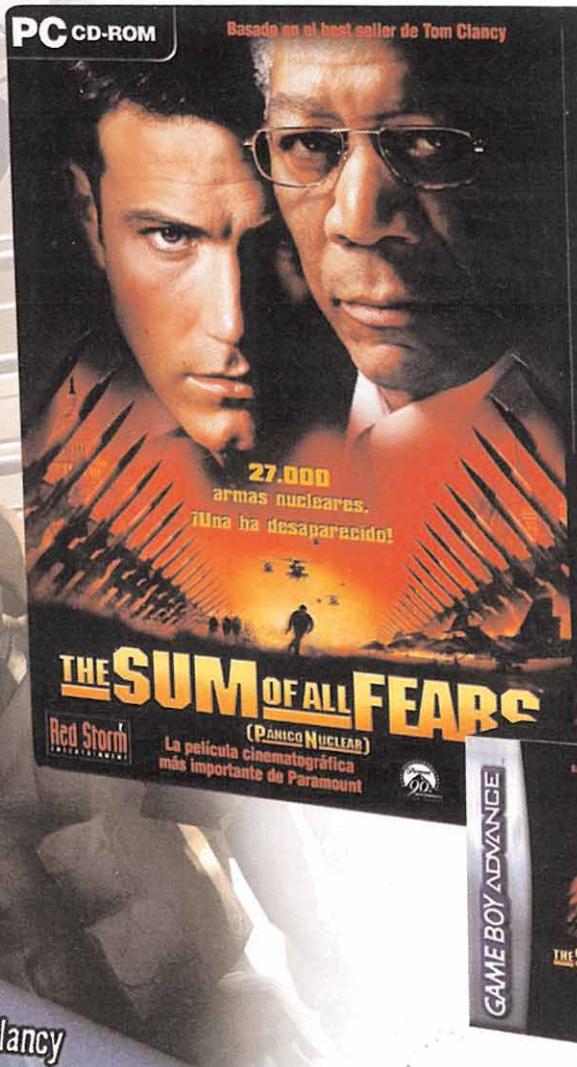
**Lo mejor...** La aparición de Arvirago, una nueva compañía de software española que, además, llega respaldada por el prestigio de Gonzalo Suárez.

**Lo peor...** Que «Angel of Darkness» haya visto aplazada su fecha de aparición, en una serie que hasta ahora había sido siempre puntual.

# THE SUM OF ALL FEARS™

## [ PÁNICO NUCLEAR ]

BASADO EN EL BEST-SELLER DE TOM CLANCY  
Y EN LA MÁS IMPORTANTE PELÍCULA DE PARAMOUNT



“...Mezcla lo mejor del Best-Seller de Tom Clancy y de la película de Paramount para crear un juego con suspense e intuitivo...”

John Gaudiosi  
Hollywood Reporter

De los creadores  
del galardonado juego  
de Tom Clancy “Ghost Recon”™



GAME BOY ADVANCE™

[www.ubisoft.es](http://www.ubisoft.es)

Play It On  
[ubi.com](http://ubi.com)



© 2002 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. Red Storm y Red Storm Entertainment son marcas registradas de Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. es una compañía de Ubi Soft Entertainment. Tom Clancy's The Sum of All Fears es una marca registrada de Jack Ryan Enterprises, Ltd. bajo licencia de Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment y el logo de Ubi Soft son marcas registradas de Ubi Soft Entertainment. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.



## EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

### En el punto de mira

#### A FAVOR

##### Un Crack

**98**

LA OTRA NOTA:

Creo que «FIFA 2003» es el mejor juego de fútbol para PC. Los jugadores son más reales que nunca y se mueven mejor incluso que los que salen por la tele. Fernando Casero

El hecho de que sea el mejor juego de fútbol disponible, algo que yo mismo reconocí, no implica que sea el mejor juego de fútbol posible. Se trata de un juego magnífico, no cabe duda, pero que todavía no nos da el tipo de control absoluto sobre los jugadores que requeriría una nota como la que reivindicas en tu carta.

Anselmo Trejo  
(autor de la review)



#### EN CONTRA

##### Al Patadón

**80**

LA OTRA NOTA:

No me parece que sea para tanto. Me parece más bien que quién ha escrito la review es un forofo del fútbol y se ha dejado llevar por su afición, porque el juego tiene bastantes fallos. Juanillo

Independientemente de que me guste o no el fútbol (que como te puedes imaginar, es que sí), estoy convencido de que «FIFA 2003» es un videojuego estupendo y muy interesante. Comparándolo elemento a elemento con todos los títulos del género que hay disponibles ahora mismo en el mercado para ordenado-

res compatibles, se muestra muy superior, y además es sin duda el mejor de la serie «FIFA» y, personalmente, creo que sus virtudes compensan sobradamente todos sus posibles fallos. De todas formas, por supuesto, respeto tu opinión.

Anselmo Trejo (autor de la review)

#### The Thing

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

##### Una "cosa" estupenda

Creo que el juego des prende una sensación de peligro buenísima, y siempre parece que vaya a pasar algo diferente en cada nueva esquina. Me encanta el concepto de "paniconfianza" (que además me parece de lo más original), el control es exquisito y además te regalan la película «La Cosa» de Carpenter. Y aunque los escenarios son monótonos es porque

lo exige el guión. Me parece en resumen un juego redondo.

**91**  
Ray Ruiz Reinoso

Estamos de acuerdo en todo lo que dices, sin embargo también debes tener en cuenta que las opciones del juego están bastante limitadas y que el título ganaría muchos enteros con multijugador, por ejemplo, o con modos individuales alternativos. De todas formas, un 85 es una gran nota, como no nos cansamos de repetir.

I. Cuevza (autor de la review)

#### UT 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

##### Lo de siempre

Creo que tan estupendo el modo multijugador de «Unreal Tournament 2003» cuando en realidad se trata de más de lo mismo, con mejores gráficos, eso sí, pero un "mata-mata" de toda la vida.

**85**  
Angel Luis Hernández

Es cierto que, en esencia, es el

mismo juego de siempre, sobre todo si no te gusta demasiado este género, pero para el jugador más veterano «Unreal Tournament 2003» ofrece no sólo una tecnología impresionante, sino también mejoras fundamentales en la jugabilidad y una gama de opciones muy extensa.

J. Martínez (autor de la review)

#### Emperador

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

##### Anticuado

Creo que merezca la nota que tiene, porque su sistema de juego no aporta nada a una serie que tiene ya más años que la tuya. Los dibujos de chinitos tienen su gracia, pero aparte de eso el juego no ofrece nada.

**60**  
Andrés Lucero

Hombre, es cierto que la serie de simuladores urbanos de Sierra ya tiene su edad, pero hay que reconocerles que con cada título introducen nuevos enfoques y mejoras en la jugabilidad. En ocasiones estas mejoras resultan escasas, como en el caso que nos ocupa, pero siguen estando allí y tienen su mérito (y estoy pensando en el modo multijugador y en el sistema militar).

J. Portillo (autor de la review)

#### Warcraft III

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

##### Obra maestra

Creo que os habéis quedado cortos con «Warcraft 3». El argumento está muy bien conseguido, la jugabilidad es intuitiva y muy sencilla, la idea del héroe que sube de nivel mezclando la estrategia con roles estupenda y, sobre todo, te

engancha hasta que te lo acabas, y luego además se te abre un nuevo mundo en Battle.net.

**99**  
Guillem Viñals Gangolells

Coincido contigo en todo lo que dices, y por eso el juego lleva la nota que lleva. Pero un 99 es la nota de un juego casi perfecto, bastante más original sin duda que «Warcraft 3», que después de todo resulta por momentos algo manido. Aún así sigue siendo uno de los mejores juegos de los últimos tiempos.

J. Portillo (autor de la review)

#### Syberia

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

##### Demasiado raro

Creo que «Syberia» sea tan buena aventura como decis. No me gusta nada la ambientación y la historia me parece pesada y aburrida, a años luz de la diversión de títulos inolvidables como, por ejemplo, la serie «Monkey Island».

**70**  
Javier Burgos

Lo que expresas en tu carta es una opinión personal, totalmente defendible, pero que sólo habla de lo que a tí te gusta. Objetivamente te diré que no todas las aventuras tienen que ser divertidas, que el argumento de «Syberia» es largo, complejo y muy interesante y que su ambientación, si bien es cierto que es un tanto especial, es de lo mejor que hemos visto últimamente.

J. A. Pascual (autor de la review)

**Micromanía** se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere opportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

# Robin Hood

## LA LEYENDA DE SHERWOOD

Disponible en noviembre 2002

**¡¡ PREPÁRATE, ORGULLO DE LA ABUELA !!  
ESTE ES EL JUEGO PARA LA OVEJA NEGRA DE LA FAMILIA**

Vive la leyenda de Robin de los Bosques a través de una aventura realista, escogiendo entre varias misiones y los miembros de tu equipo. Más de 30 misiones, entre las que impediréis la boda de lady Marián, salvaréis al pequeño Juan, y atacaréis convoyes en las profundidades del bosque de Sherwood... 9 personajes a elegir.

Al final la victoria dependerá de las tácticas escogidas, podéis elegir entre infiltraros en el castillo, evitando a los guardias, o afrontar al enemigo con valor, armados con vuestro arco y vuestra espada.

De los creadores de Desperados.



La avanzada Al que despliega puede convertir a este título en uno de los mejores de su género.  
Una idea muy atractiva y de exquisita factura.

Micromanía (Octubre)

Podemos confirmar que el equilibrio entre estrategia y acción esta muy bien conseguido.  
Aunque sigue el patrón de Desperados, este juego aporta cambios sustanciales, en especial, mucho mayor control sobre los personajes y una evolución en la historia.

GameLive (Septiembre)



wanadoo

[www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)

PC  
CD  
ROM

# Praetorians

## Ave, César de la estrategia

Llegar, ver... y vencer... Como reza la famosa frase puesta en boca del propio Julio César, esa es la sensación que nos ha producido esta primera versión jugable de «Praetorians». Estrategia táctica en estado puro, al servicio de la diversión.

### Primera impresión

#### Sí nos gusta

- ▲ Es fácil de manejar en los primeros momentos, pero difícil de dominar.
- ▲ El terreno Sí marca la diferencia en los combates.
- ▲ Hay caminos alternativos en cada misión.
- ▲ No basta reclutar el mayor ejército para ganar la partida.
- ▲ No necesita un equipo muy potente para funcionar.

#### No nos gusta

- ▼ El control de la cámara es limitado.
- ▼ A veces las tácticas exigen esperar sin hacer nada.
- ▼ Torres defensivas en cualquier lugar?

#### PRIMERA IMPRESIÓN:

**Los infinitos**  
detalles y la  
variedad táctica  
auguran un clásico.



#### Los ejércitos

Año 58 después de Cristo. Feroz tribus bárbaras y sofisticados ejércitos egipcios se resisten al poder

**S**i hay una seña de identidad que caracteriza a Pyro, es su vocación innovadora, una rebeldía que reniega sin descanso de los clásicos. No obstante, que nadie se lleve a engaño: «Praetorians» no es una revolución, sino una evolución de conceptos diseminados en varios clásicos, que Pyro ha sabido aunar sabiamente en un único título.

#### Las ideas claras

Comencemos desde el principio: «Praetorians» es un juego de estrategia táctica en tiempo real ambientado en la época de máximo esplendor del Imperio Romano. Se ha eliminado la necesidad de recolectar recursos y construir bases, para centrar el juego en las batallas. La otra seña de identidad es el uso de regimientos. Cada escuadrón dispone de treinta o cincuenta soldados que funcionan como una única entidad. Conceptos como el ataque por los flancos, la altura, el cansancio, el tipo de unidad, o la posición defensiva u ofensiva, son vitales para decidir el ganador.

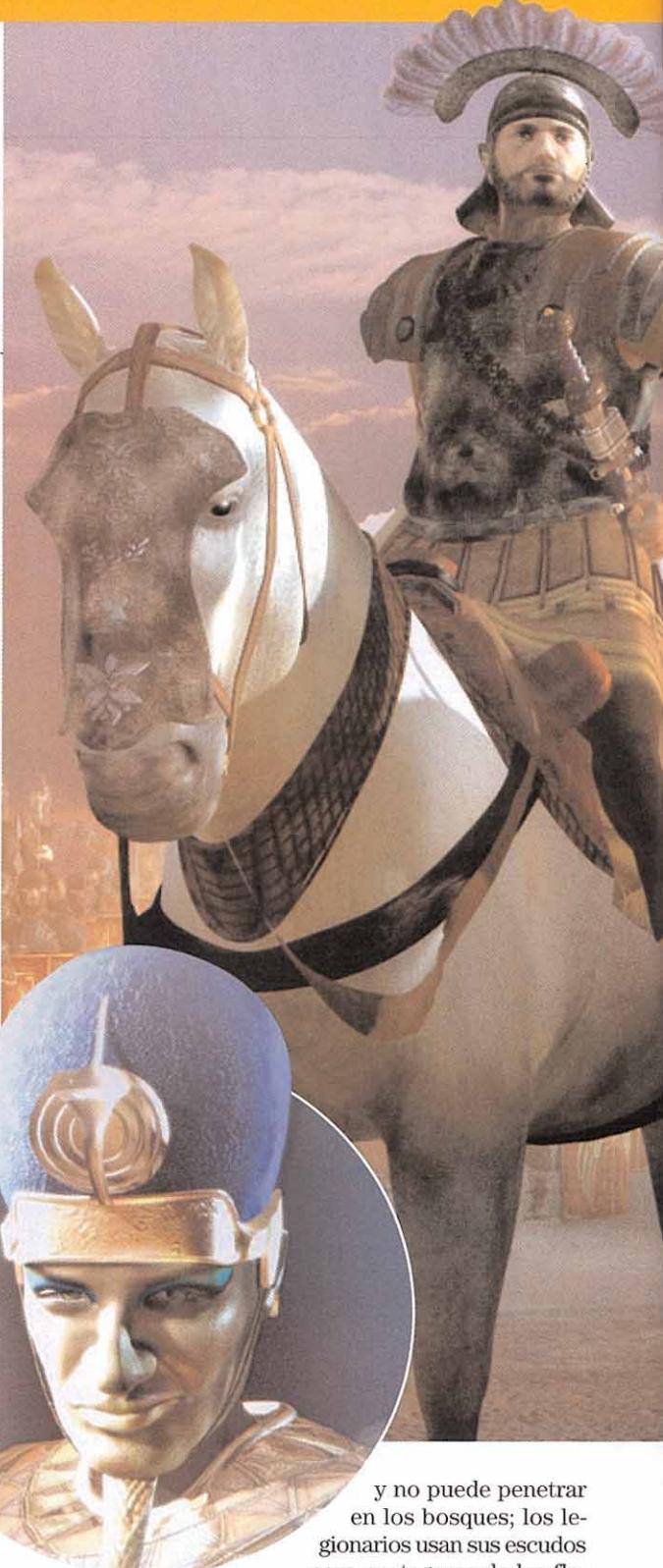
de Roma. A lo largo de más de 20 misiones individuales y 15 mapas multijugador, tendremos que controlar a dichas culturas y salir victoriosos en batallas en campo abierto, emboscadas, guerra de guerrillas, y asaltos a fortalezas y ciudades. Pyro ha puesto especial énfasis en ofrecer un equilibrio entre tropas: exploradores, infantería, lanceros, y caballería forman el grueso de los ejércitos, pero cada cultura tiene unidades específicas. Y todo ello, sin olvidarnos de las máquinas de guerra: catapultas, torres de asalto, escaleras para asaltar las fortalezas, y demás.

Reclutar las tropas más poderosas no es una garantía de éxito: la caballería causa el terror entre la infantería, pero es vulnerable a los lanceros,

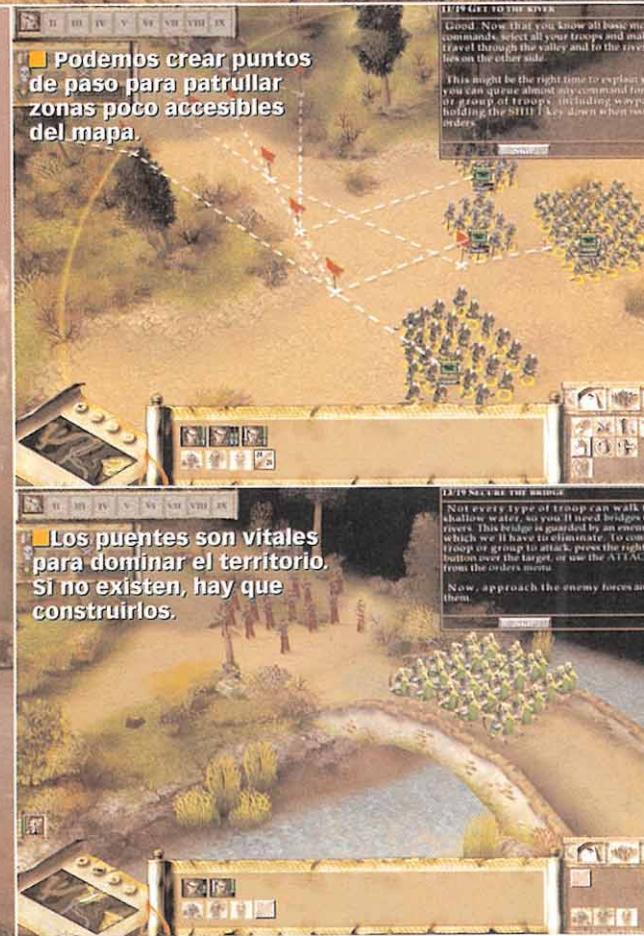


#### ¿Sabías que...

se barajó la opción de incorporar una tercera unidad de exploración, junto al lobo y el halcón, aunque finalmente fue desestimada?

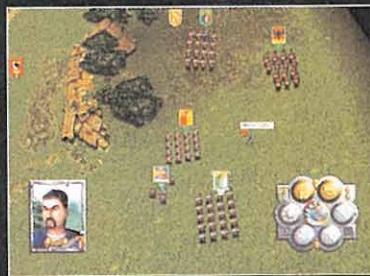


y no puede penetrar en los bosques; los legionarios usan sus escudos para protegerse de las flechas, pero no pueden cruzar ríos y se cansan rápido. Además, cada unidad tiene decenas de variantes tácticas: modo Agresivo o Defensivo, varias formaciones, y habilidades especiales. Los legionarios, por ejemplo, pueden formar una especie de tanque "humano" invulnerable a las flechas. Los lanceros lanzan sus "pilums" a distancia para en-

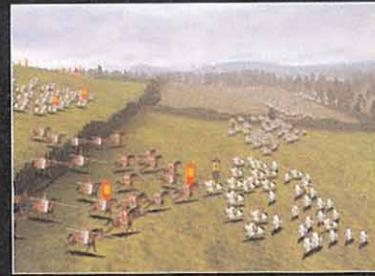


sartar al enemigo con ellos. Cada soldado está recreado en 3D, con todo lujo de detalles. Es una gozada observar cómo los caballos se encabritan, o un pobre legionario carga con una enorme piedra que colocará en la catapulta. Eso sí, unas cuantas flechas incendiarias y saldrá huyendo despavorido, que son leales soldados, pero no se dejan acribillar como si fuesen novatos... Toda la ambientación gráfica es, sin duda, de pri- ►►

### A qué se parece...



■ En «Warhammer: Dark Omen», también manejas ejércitos agrupados en regimientos, sin recolectar recursos.



■ «Medieval: Total War» apuesta por las batallas tácticas, aunque añade un sistema de gestión política.



■ Cada vez más juegos de estrategia, como «Battle Realms», tienen en cuenta factores como el cansancio.

## SE HA ELIMINADO LA NECESIDAD DE RECOLECTAR RECURSOS, PARA CENTRAR EL JUEGO EN LAS BATALLAS

mer nivel, con una convincente sensación de profundidad, y unos atractivos efectos atmosféricos. Hay que destacar especialmente dos unidades especiales: los centuriones y los curanderos (druidas). Los primeros disponen de un aura en cuyo interior las tropas mejoran su confianza, pero deben quedarse en una aldea para reclutar tropas. ¿Los enviamos a la batalla, o preferimos perder su influencia para aumentar las unidades? Los curanderos también disponen de ese aura, pero en este caso sirve para que los soldados se curen lentamente. Pueden curar más rápido, a costa de perder energía.

La duda nos aborda rápidamente: ¿Cuál elegir? Como vemos, en «Praetorians» cada elección tiene su reacción, y sus consecuencias pueden cambiar el curso de la batalla sin remedio.

### Los escenarios

Otra variable vital en el juego es el campo de batalla. Un regimiento situado en una colina puede observar más terreno, los arqueros disparan a una mayor distancia, y los atributos de defensa y ataque aumentan. Pero claro, estos lugares están plagados de trampas, y son difíciles de conquistar. Ciertas tropas no pueden caminar por el agua o los bosques, así que habrá que dividir el ejército, con todo lo que ello implica. Por supuesto, también podemos usar el terreno en nuestro propio beneficio: el enemigo no nos verá si nos acercamos



■ La maleza es un buen escondite, salvo que el enemigo tenga flechas incendiarias...

### La conquista de una aldea



**EL SÍMBOLO DE CONTROL** de una aldea son las guarniciones, una torre atestada de tropas. Para conquistar una villa hay que destruir la guarnición enemiga, y edificar la nuestra.



**LAS UNIDADES RECLUTADAS** tienen un límite, fijado por la población. Además, algunas tropas de élite requieren Puntos de Honor, que se ganan combatiendo.



**EL CENTURIÓN** o el jefe de la tribu debe entrar en el poblado para comenzar a reclutar tropas. Sólo podrá aumentar el ejército si permanece en la aldea un tiempo.

**LA DEFENSA** de las aldeas corre a cargo de las torres defensivas. Pueden ser pobladas por arqueros o infantería, que lanzarán piedras a los invasores.

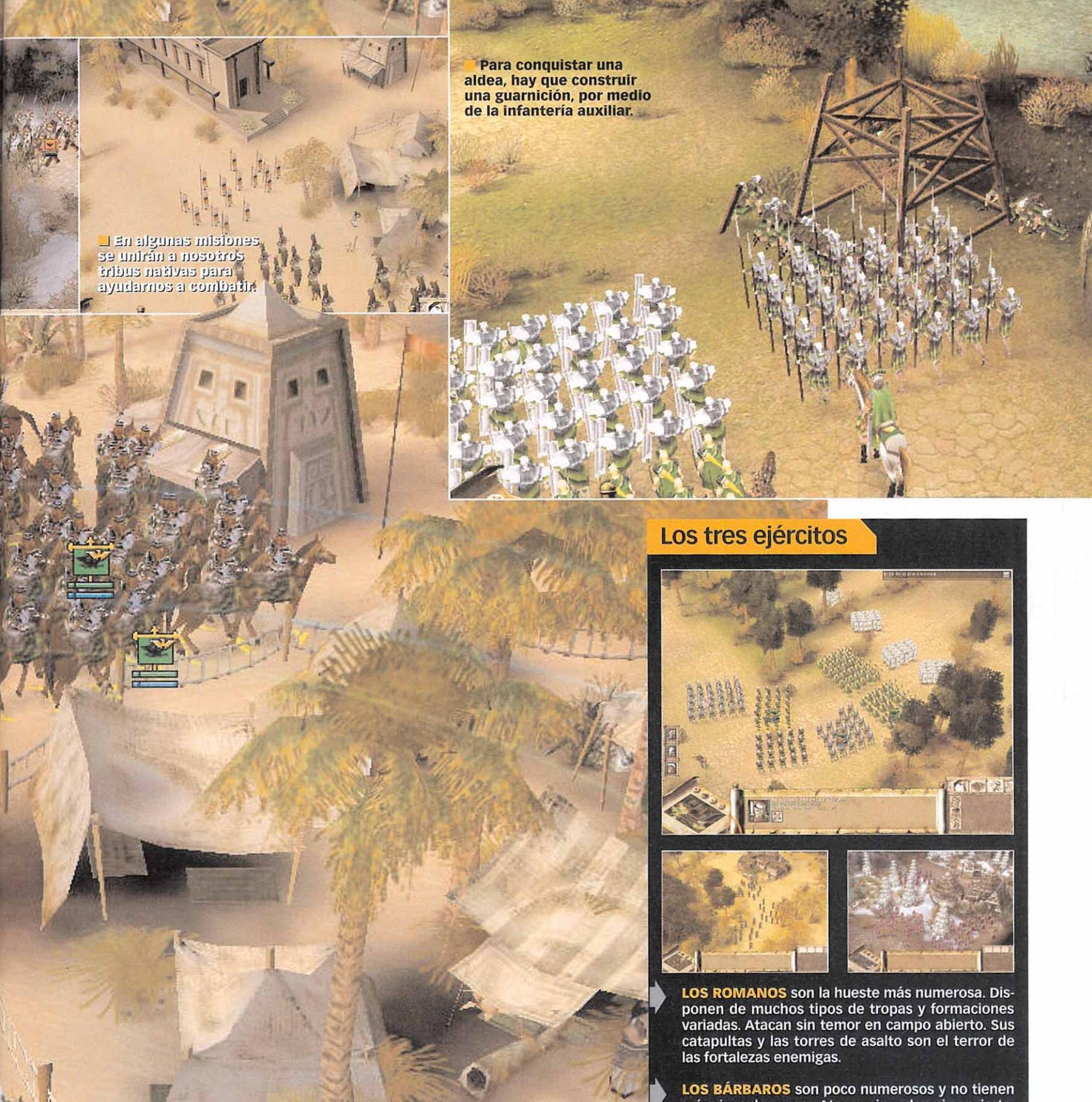
desde un bosque, ni nos oirá si pisamos hierba.

Pero cuidado, porque en «Praetorians» todo el entorno está "vivo": Los animales

huirán al sentir nuestra presencia, provocando un revuelo que podría alertar al contrario y mostrarle nuestra posición. Además, un flecha incendiaria en un bosque puede ocasionar

### La interfaz

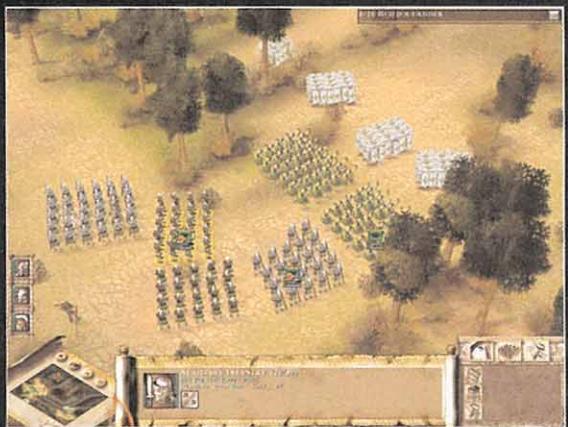
Para controlar el juego, Pyro ha apostado sobre seguro, al adoptar un sistema similar a «Warcraft III». En la esquina inferior izquierda aparece el mapa. En



Para conquistar una aldea, hay que construir una guarnición, por medio de la infantería auxiliar.

En algunas misiones se unirán a nosotros tribus nativas para ayudarnos a combatir.

### Los tres ejércitos



**LOS ROMANOS** son la hueste más numerosa. Disponen de muchos tipos de tropas y formaciones variadas. Atacan sin temor en campo abierto. Sus catapultas y las torres de asalto son el terror de las fortalezas enemigas.

**LOS BÁRBAROS** son poco numerosos y no tienen máquinas de guerra. Atacan sin orden ni concierto, pero son más fuertes y resistentes. Están especializados en guerra de guerrillas: se ocultan en los bosques y las colinas, y preparan emboscadas.

**LOS EGIPCIOS** disponen de sofisticadas máquinas de guerra y sacerdotes religiosos que dominan la mente de sus creyentes, manteniendo la disciplina y evitando el miedo o el cansancio.

**EN EL MODO MULTIJUGADOR** podemos elegir cualquiera de los tres bandos. No hay que dejar esta opción al azar: mejor examinar antes el mapa, y elegir las tropas según el tipo de terreno.

### ¿Sabías que...

los chicos de Pyro, en ocasiones y en sus momentos de descanso, usan su propio juego para una "partidita" en red?

el centro, los atributos de las tropas seleccionadas. En la esquina inferior derecha se sitúan las órdenes: formaciones, estilo de combate, construcción, etc. Existen otras barras opcionales, para acceder a la posición del centurión y los grupos de selección. Con el ratón realizamos las acciones por defecto: avan-

## **TODO EL ENTORNO ESTÁ "VIVO": LOS ANIMALES HUIRÁN AL SENTIR NUESTRA PRESENCIA, ALERTANDO AL ENEMIGO**

zar, atacar, subir a una torre de defensa, etc. Con el botón central, accedemos al "zoom".

A este respecto, nos hubiese gustado una vista aún más elevada de las tropas, no para jugar, sino para ver el escenario en su conjunto, así como una mayor diferenciación en el colorido de los iconos, pues cuesta saber si están o no activos. Esperaremos que los implementen en la versión final.

### El desarrollo

Hemos visto la versatilidad de las tropas y la importancia del terreno. Pero, ¿cómo se juega a «Praetorians»? Con el escaso ejército con el que comenzamos hay que avanzar por el mapa, hasta encontrar una aldea. El centurión puede reclutar nuevas tropas, aunque algunas de ellas exigen puntos de Honor, que se consiguen ga-

nando batallas. Si hay que asaltar fortalezas, entonces construimos máquinas de guerra: catapultas, escaleras, torres de asalto, etc.

Sólo hace falta disponer de tropas auxiliares para construirlas, pero cada máquina consume "soldados": una escalera necesita seis hombres, y una catapulta ocho. Por tanto, tendremos máquinas a costa de perder soldados. Por suerte, podemos "ascender" a los regimientos para convertirlos en tropas auxiliares, pero no son muy buenas combatiendo. El control de las aldeas es vital para obtener tropas, aunque dejar muchos soldados para defenderlas dificulta la conquista. Como vemos, todo en «Praetorians» está relacionado, y hay que saber elegir una u otra acción, según las circunstancias. Los asaltos a las fortalezas constituyen el mo-



### Los exploradores

**EL ENTRENADOR DE HALCONES** sirve para inspeccionar el terreno alejado, sin arriesgar tropas. Envía a su halcón a cualquier lugar, detectando al enemigo que no esté escondido en los bosques. No obstante, cuando se cansa de volar regresa con su amo. Es vulnerable a las flechas, pero su rapidez disminuye el riesgo.



**EL ENTRENADOR DE LOBOS** tiene una visión más aguda que los soldados. Además, puede enviar a su mascota para que penetre en los bosques y descubra al adversario escondido. Hay que tener mucho cuidado, ya que una simple flecha o una lanza bien dirigida acabará con la vida del lobo, perdiendo un importante aliado.



mento más emocionante del juego, ya que las catapultas son muy potentes, pero vulnerables a las flechas incendiarias, y cuando coloquemos una escalera para subir por el muro, los defensores empujarán hacia abajo a todo aquel que se atreva a subir. Además, todas las misiones guardan sorpresas: caminos alternativos, alianzas con nativos, traiciones, etc. En el modo multijugador, hasta ocho jugadores pueden enfrentarse entre sí en mapas exclusivos por LAN o Internet. Controlar las colinas elevadas y las aldeas es capital para ganar, pero

también podemos asegurar una, y destruir el resto para que no las pueda usar el enemigo. Como veis, las posibilidades son inmensas.

### Lo que hay que pulir

Pese a las buenas sensaciones, todavía hay algunos puntos oscuros por pulir: como no hay recursos, resulta sencillo construir máquinas de guerra y promocionar a las tropas, y es demasiado fácil modelar un ejército a medida. Las torres pueden levantarse en cualquier lugar, limitando opciones de defensa en favor de una torre con ar-

queros. El reclutamiento produce pausas en la acción, pues hay momentos en los que debes esperar unos minutos antes de avanzar; mientras las tropas se reclutan o llegan a cierto lugar marcado.

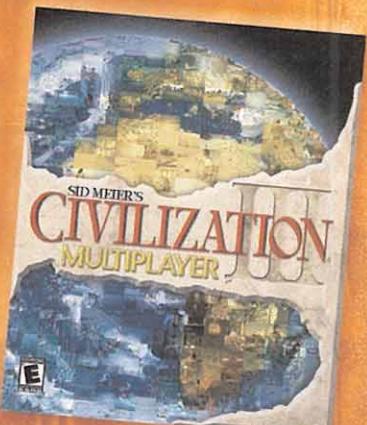
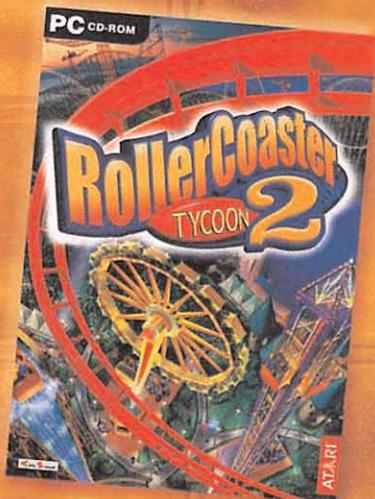
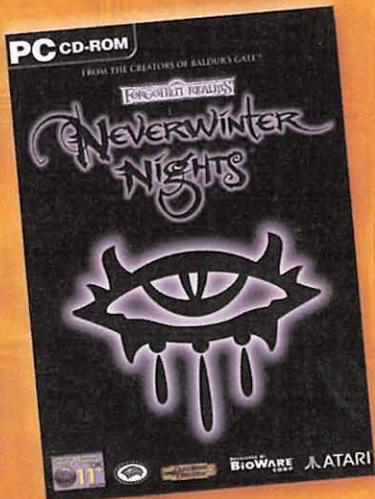
Todos estos desequilibrios pueden pulirse ajustando al milímetro el diseño de los niveles, algo en lo que Pyro es especialista, como ya ha demostrado en anteriores ocasiones.

Con todo, lo único que podemos decir es que os va a resultar muy complicado resistir la tentación de convertiros en centuriones por unas horas. Nosotros, al menos, hemos sucumbido sin remedio... ☺

J.A.P.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **Sí (textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **FEBRERO 2003**
- Página web: **[www.praetoriansgame.com](http://www.praetoriansgame.com)**

# ESTAS NAVIDADES... LOS MEJORES JUEGOS



PC  
CD  
ROM

CCS  
INFOGRAMES

Iberica

# O.R.B.

## Guerras en el Espacio Profundo

Lo último en estrategia futurista en tiempo real es este juego que cuenta con todas las bazas para convertirse en un clásico automático: es un título inteligente con un acabado absolutamente espectacular.

### Primera impresión

#### SÍ nos gusta

- ▲ El sencillo sistema de juego.
- ▲ La espectacularidad de los combates y los efectos visuales.
- ▲ La libertad que ofrece el sistema de cámaras.
- ▲ El elevado número de unidades disponibles para las batallas.
- ▲ El completísimo editor de misiones.

#### NO nos gusta

- ▼ Quizás el sistema económico sea demasiado simple en comparación con el resto del juego.
- ▼ Los elevados requerimientos para funcionar.
- ▼ Los tiempos de carga entre misiones.

#### PRIMERA IMPRESIÓN:

Los amantes de la estrategia espacial están de enhorabuena.

**A**menudo, los continuos retrasos a la hora de lanzar un nuevo título al mercado suelen dar lugar a un producto final desfasado tecnológicamente o, al menos, que ha perdido gran parte de su frescura original. Pero si bien Sierra se adelantó a esta compañía con el lanzamiento de «Homeworld» y su secuela, el equipo de Strategy First ha dedicado todo este tiempo a reformar y rediseñar un proyecto que no sólo mejora enormemente con la incorporación de los más innovadores efectos visuales, sino que ofrece una profundidad y una jugabilidad de auténtico lujo.

te apoyado con increíbles escenas de corte generadas por el mismo motor del juego y una excelente banda sonora con sabor a "space-opera" que recuerda el ambiente de películas como "Dune" o "Naves Silenciosas", nos guía a través de un entorno totalmente generado en 3D, desde los distintos planetas del sistema y sus propios cinturones de asteroides hasta tormentas solares y otros efectos que, unidos a un eficaz sistema de cámaras, nos permite explorar de forma sencilla e intuitiva cada centímetro del escenario. De hecho, la física del sistema es tan realista que es posible observar los cambios de iluminación en los distintos

objetos, asteroides, etc., según su posición respecto al planeta que orbitan y el de éstos últimos respecto a su estrella.

Aunque nuestro objetivo principal es tan sencillo como controlar los recursos de los cinturones de asteroides que rodean cada uno de los planetas para desarrollar una potencia militar e investigar un nivel tecnológico que nos aventure ante nuestros enemigos, el juego contempla innumerables campos de acción que actú-

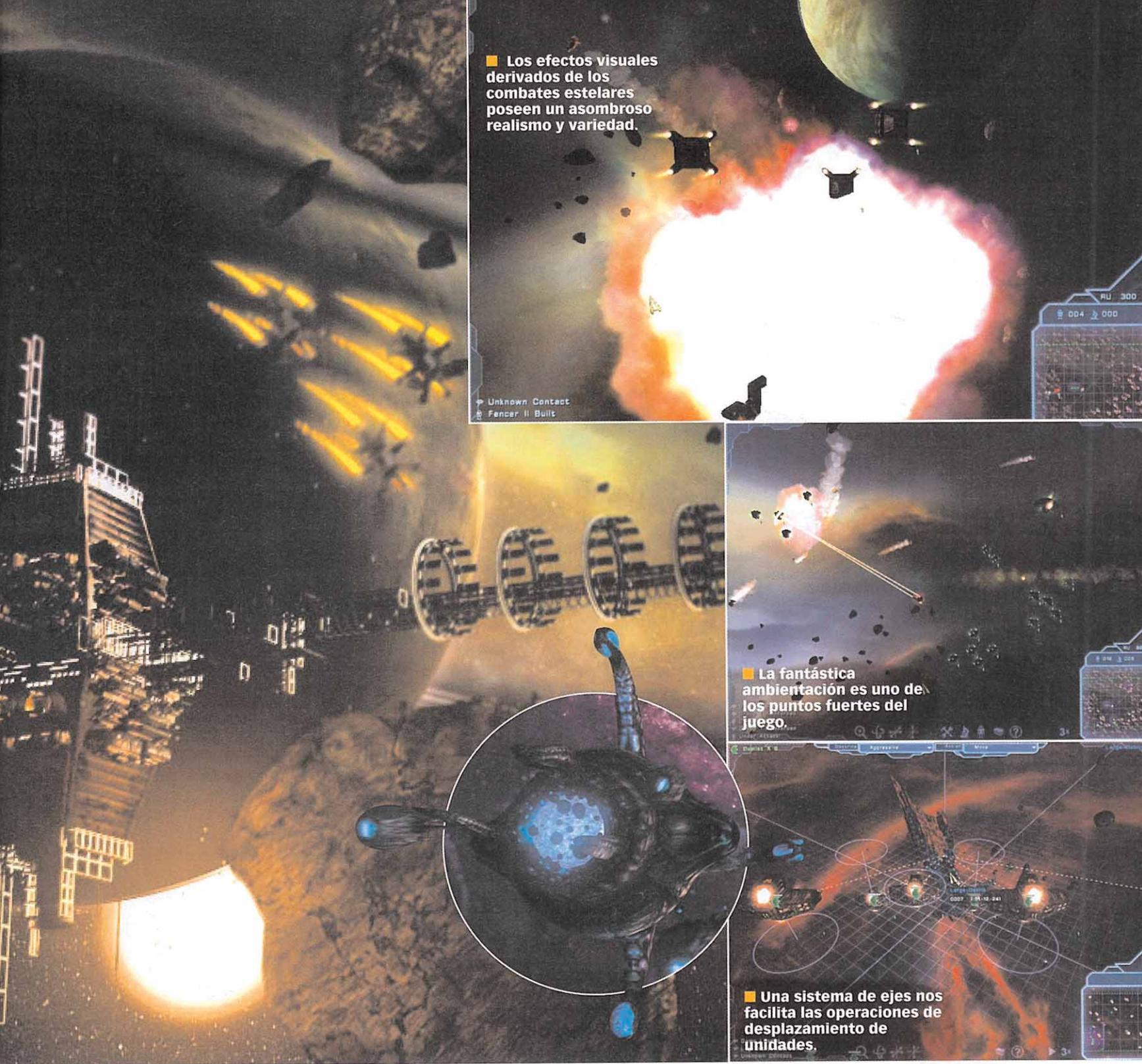
### Un sistema solar completo

El argumento de «Off-World Resource Base» arranca con la existencia de dos razas, Malus y Alyssians, procedentes de una misma civilización y enfrentadas entre sí por motivos políticos y religiosos mientras se disputan los limitados recursos existentes en un sistema solar agotado, sin sospechar que una tercera raza totalmente alienígena planea su destrucción. Este argumento, conducido por un sólido hilo argumental fuertemen-



### ¿Sabías que...

Paul Thibault, productor de este juego, es el responsable de la famosa saga fantástica de estrategia «Disciples»?



an como variables en el desarrollo de las partidas, tales como el espionaje industrial o la captura de naves enemigas que se apartan un poco de las acciones acostumbradas, añadiendo sabor al conjunto.

Los modelos que representan las naves están muy cuidados en su diseño y son diferentes para cada una de las razas, que cuentan con más de veinte modelos exclusivos, ya sea vehículos militares, logísticos, mineros o capitales. Destaca ade-

más el gigantesco tamaño de las bases principales.

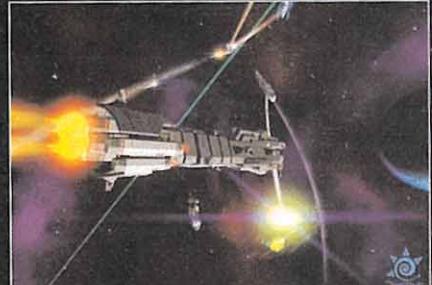
### Batallas galácticas

Aunque el modelo económico, basado en un único recurso, es tan simple como el utilizado en «Homeworld», el principal aliciente de «O.R.B.» reside en la versatilidad de su sistema de juego. Los combates espaciales con infinidad de unidades en pantalla, además de ser un verdadero espectáculo visual, se resuelven de forma sencilla, basándose ►►

### A qué se parece...



**«Homeworld» es la referencia más directa, aunque su sistema de juego era más complicado.**



**«Imperium Galactica III» también comparte algunas características en cuanto al combate espacial.**

## EL TALENTO DE SOKAL

QUEDA PATENTE EN LOS CUIDADOS MODELOS 3D Y LOS DIFERENTES ESCENARIOS

en un esquema de respuesta que nos permite indicar a nuestras naves desde qué comportamiento han de tener en caso de avistar una flota enemiga, qué armas usar o cambios dinámicos de blanco, hasta contemplar el caso de una retirada automática a partir de un nivel de daños sufrido o ante una visible superioridad automáticamente, y todo desde un sencillísimo interfaz común que procura una navegación limpia y eficaz.

Desde un mismo y reducido sistema de iconos, con el simple uso del ratón tomaremos control de toda nuestra flota construyendo y dirigiendo nuevas unidades, explorando el entorno, reasignando personal entre las distintas áreas de servicio, investigando nuevas tecnologías y, en definitiva, avanzando en el juego fácilmente a partir de un brevísimo

tutorial. El sistema de juego permite la exploración y la asignación de órdenes desde un punto de vista relativo en el espacio tridimensional, solos o con la ayuda de una rejilla de posición, o usando una vista cenital en 2D que aporta una observación general del escenario aún si cabe más accesible. Esta comodidad y claridad en el interfaz, reflejada en mayor medida durante los combates, es la principal ventaja de este título respecto a «Homeworld», cuyo engoroso sistema hacía de éstos una experiencia olvidable. Si a todo esto le añadimos un sistema de IA implacable (aun sujeto a las mismas limitaciones que el jugador) en el otro bando, dos civilizaciones excepcionalmente equilibradas y bien diferenciadas en cuanto a métodos e intereses, y una enorme preocupación

## Otros aspectos interesantes

**EL EDITOR** de escenarios que incluye el juego, también descargable desde la página oficial, permite a los usuarios crear sus propias campañas de una forma sencilla, remodelar las estadísticas de las distintas unidades, diseñar las insignias de las aeronaves, e incluso crear sus propias escenas de corte, para desarrollar sus campañas y MODs personalizados.



**LA PÁGINA OFICIAL** de «O.R.B.», aparte de contar con un punto de encuentro para los distintos Clanes interesados en organizar partidas "online" y numeroso material de apoyo, es un lugar ideal para localizar y descargar de forma gratuita las campañas "caseras" realizadas por los demás jugadores. En definitiva un lugar muy interesante para todos los que se conviertan en fans de este juego de guerra espacial.



■ El argumento del juego está muy trabajado y justifica todos y cada uno de los puzzles que aparecen.

■ Es posible automatizar las reacciones de cada unidad ante diferentes situaciones.

■ La localización de unidades enemigas está basada en el combate submarino real.

### ¿Sabías que...

tanto la disposición espacial como el comportamiento de cada objeto que aparece en «O.R.B.» se rigen por una física absolutamente realista?

por los detalles, el resultado es un producto que mantendrá a todos los usuarios pegados a las sillas durante mucho tiempo.

### Modos de juego

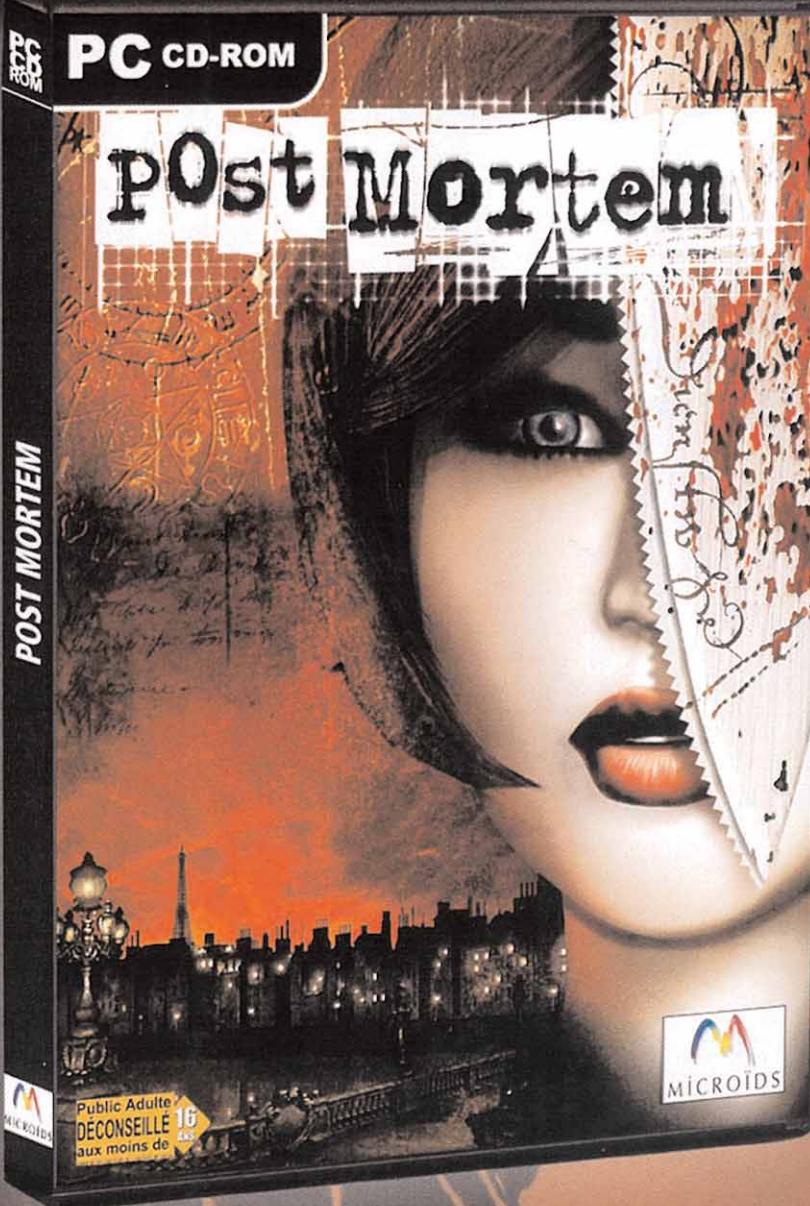
Como cabe esperar en un buen título de estrategia, «Off-World Resource Base» pone a nuestra disposición un buen número de opciones de juego, tanto en modo individual como en multijugador. Aparte del modo Campaña individual, donde comenzaremos a cargo de los militaristas Malus para controlar a los más académicos Alyssians en un momento dado, enlazando am-

bas campañas como si fueran una sola historia, con cinco niveles de dificultad posibles, podremos acceder a un modo Escaramuza donde jugar una partida rápida contra hasta ocho oponentes controlados por la IA u otros jugadores a través de Internet. Este modo tiene el aliciente añadido de que es completamente personalizable; podremos elegir el tipo de mapa, el número máximo de unidades por ejército, ampliar o reducir su tiempo de construcción, la velocidad de rotación de los asteroides, e incluso decidir si los despojos estelares dejados por las na-

ves grandes al explotar deben causar daños al resto. Las partidas multijugador también ofrecen variaciones iniciales al modo original, modificando en cada caso las condiciones iniciales de cada jugador. Se observa también un modo de juego en que la recolección de recursos se equipara por igual a todos los jugadores, renovándose periódicamente, para los que prefieren mantener un conflicto bélico igualado donde la diplomacia juegue un papel más importante. En conjunto, todas estas posibilidades, unidas a la gran calidad gráfica y la jugabilidad de «O.R.B.» lo convierten en algo más que una buena promesa. C.V.

► En preparación: PC  
► Estudios/Compañía:  
**STRATEGY FIRST/PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE**  
► Género:  
**ESTRATEGIA**  
► Localización:  
**Sí (textos)**  
► Fecha de lanzamiento:  
**2ª SEMANA DICIEMBRE**  
► Página web:  
[www.o-r-b.com](http://www.o-r-b.com)

Adéntrate  
en un universo  
sensual  
y decadente  
para investigar  
un sangriento  
asesinato  
en el París  
de los años 20.



© 2002, Microïds. Todos los derechos reservados.



**PC  
CD  
ROM**



[www.Virgin.es](http://www.Virgin.es)

"Al ya conocido motor gráfico con panorámicas de 360° hay que sumarle un estilo cinematográfico de lo más atractivo" GAMELIVE PC.

# Platoon

## En el infierno verde

Después de la avalancha de títulos sobre la Segunda Guerra Mundial, resulta reconfortante encontrarnos con un cambio de tercio tan estimulante como la guerra de Vietnam, un conflicto que rara vez ha servido para protagonizar un juego.

### Primera impresión

#### SÍ nos gusta

- ▲ La temática, bastante original para lo que se lleva últimamente.
- ▲ La estupenda banda sonora, que apoya el desarrollo del juego.
- ▲ Motor gráfico en 3D convincente y lleno de detalles.
- ▲ El enfoque humano de la guerra, que ofrece este juego.

#### NO nos gusta

- ▼ Se abusa de la dependencia de la función de pausa en el desarrollo del juego.
- ▼ Inteligencia artificial nula o deficiente
- ▼ Modos de juego pobres y escasos.
- ▼ Muy poca profundidad táctica, en general, en las misiones.

#### PRIMERA IMPRESIÓN:

El enfoque es bueno, pero hay detalles que no acaban de convencer.



Hasta cierto punto, resulta comprensible que la guerra de Vietnam haya sido un tema generalmente evitado por los desarrolladores, más que nada porque diseñar un juego ambientado en dicho conflicto presenta una serie de dificultades que, si bien no son insalvables, resultan cuando menos intimidatorias. Estamos hablando de una guerra entre dos únicos bandos muy desiguales a nivel tecnológico cuyos enfrentamientos a menudo implicaban métodos poco ortodoxos y tácticas de guerrilla. Una simulación fidedigna de semejantes condiciones es en extremo ardua. Afortunadamente, el cine nos ha proporcionado un valioso material documental al respecto, y precisamente en eso se está basando Digital Reality para dar vida a este título, que busca su inspiración en la película homónima de Oliver Stone.

#### En misión de reconocimiento

En «Platoon» dirigimos a un pelotón de soldados americanos en una serie de misiones que se desarrollan en las frondosas selvas del Vietnam, entre 1965 y 1968, en el auge de la guerra. Usando



un sencillo sistema de órdenes visuales, podemos hacer que los hombres a nuestro cargo se echen cuerpo a tierra, corran, hagan uso de sus armas y capacidades específicas, suban a bordo de un vehículo, cambien su formación, etc. Es la clásica fórmula de la microgestión minuciosa que huye de la simulación del conflicto bélico a gran escala. Este modelo resultará familiar a los jugadores que conocen títulos como «Freedom Force», o incluso «Icewind Dale», si bien la aproximación táctica que se despliega aquí estaría más próxima a las estrategias de «Combat Mission» o «Sudden Strike» que a las de los títulos de rol.

#### ¿Sabías que...

el juego está basado en una película del famoso director Oliver Stone que se estrenó hace más de quince años?

A algunos de los soldados de nuestro pelotón los controlamos de forma individual, como es el caso del oficial al mando y los especialistas en armas pesadas, mientras que el grueso del mismo está formado por soldados de a pie a los que se les imparten órdenes en pequeños grupos. En la versión beta hemos observado que los integrantes del pelotón sufren una dependencia total de nuestras órdenes, ya que son incapaces de reaccio-



■ La ambientación del juego, la Guerra de Vietnam, es bastante original en el mundo de los videojuegos.



■ Podemos manejar a unidades de los americanos, pero no del ejército vietnamita.

nar por si mismos ante una amenaza si no se les dice exactamente lo que deben hacer. De hecho, están dispuestos a dejarse masacrar por cualquier infeliz vietnamita en su empeño por demostrar su ausencia de voluntad propia. Esto, que en principio amenaza con convertirse en un serio inconveniente para la jugabilidad, no lo es tanto si tenemos en cuenta que la acción puede detenerse a voluntad para evaluar la situación e impartir cómoda-

mente las órdenes. En cualquier caso tendremos que esperar a la versión final del juego para valorar este aspecto en su justa medida.

### La angustia de la selva

Otro de los elementos que hemos observado en la beta y que probablemente levantarán controversia es que no se permite guardar la partida hasta no haber completado la misión. En otras palabras, no podemos guardar nuestros progresos en ►►

### A qué se parece...



■ El concepto de gestión de grupos pequeños son similares a los de «Starship Troopers».



■ El sistema de pausas, la interfaz y la aparatosa cámara recuerdan a «Freedom Force».

## A PESAR DE QUE EL ENTORNO

GRÁFICO ES CIEN POR CIEN POLIGONAL, EL NIVEL DE DETALLE APUNTA ALTO

mitad del juego. En la mayoría de los casos esto sería inexcusable, pero en éste tiene sentido: difícilmente se puede reproducir la tensión y el temor de caer en una trampa o emboscada si estamos guardando la partida cada dos minutos, y precisamente lo que pretende «Platoon» es reflejar la angustia que sufrían los soldados norteamericanos cuando tenían que recorrer un territorio plagado de astutos enemigos que rara vez se dejaban ver y que demostraban un talento especial para el ataque a traición.

Ahora bien, también es verdad que, por lo que hemos observado, las misiones no son precisamente cortas, y fracasar justo al final de una de ellas, cuando todo lo que nos quedaba por hacer era llegar al punto de recogida puede resultar, cuando menos, frustrante.

### El encanto de la selva

Dejando estas consideraciones aparte, lo que esta versión preliminar del juego nos ha dejado bien claro es que técnicamente será un título muy atractivo.

El entorno totalmente tridimensional presenta una gran variedad de elementos para componer unos escenarios que, pese a estar trazados con polígonos, ofrecen un nivel de detalle sobresaliente.

Hemos observado que la cámara es un poco aparatosa, pero el jugador atento tendrá mucho que mirar. Del mismo modo, se nota que los soldados han sido también objeto de un elaborado proceso de modelado y texturización, que se completa con técnicas de captura de movimiento para darles ilusión de vida en sus animaciones. Los resultados, a la



■ El entorno tridimensional ofrece una enorme variedad de elementos y un nivel de detalle sobresaliente.



■ El correcto uso de las unidades con armas pesadas forma parte de la estrategia para superar las misiones.



■ Un sistema de iconos en pantalla permite un cómodo seguimiento de todo lo que ocurre.

### El entorno

**UN SOLDADO** entrena-do puede recorrer largas distancias, pero cuando hay que transportar el equipo por una húmeda y calurosa jungla vietnamita, la cosa cambia. Para reflejar esto, cada unidad tiene una barra de cansancio, que sólo se rellena estando parado. Cuando se agota, el soldado tiene que limitarse a andar. Es un concepto sin duda realista.



**EL TERRENO** puede tener un impacto decisivo en el resultado de las batallas, ya que cada "casilla" del escenario tiene asignado un valor defensivo y de visibilidad. Por fortuna, un sistema de ayudas emergentes nos informa en todo momento de cuáles son esos valores, con lo que se facilita enormemente la toma de decisiones.



### ¿Sabías que...

la banda sonora ha sido compuesta por Tamas Kreiner, un prestigioso músico premiado por la Asociación Británica de Televisión y Cine?

vista en las pantallas que acompañan a este artículo, son muy buenos. No estamos hablando de las clásicas unidades clónicas de los juegos de estrategia en tiempo real, no, aquí cada miembro del pelotón tiene detalles que diferencian a unos de otros, lo cual sin duda contribuirá a que el jugador se sienta apegado a ellos y no los considere simple carne de cañón.

### Los modos de juego

Para terminar, hemos de señalar que los modos de juego parecen, en principio, un tanto limitados. En la beta estaban implementadas la

campaña principal y el modo escenario, si bien los escenarios en cuestión eran los mismos que los de la campaña, pero con la opción de seleccionar la misión que queramos (siempre que se haya completado). Si esto queda igual en la versión final, se nos antoja una manera un tanto burda de sacarse una modalidad de la manga.

En cuanto al multijugador, también parece un tanto rudimentario, aunque hay que admitir que la posibilidad de administrar la compra de unidades antes de cada duelo promete añadirle una nueva capa de estrategia al

juego. Ya veremos como resulta en la versión final.

«Platoon» se configura, pues, como un título técnicamente interesante que recrea un conflicto sin duda atractivo para el estratega casual, y que lo hace con un enfoque muy humano.

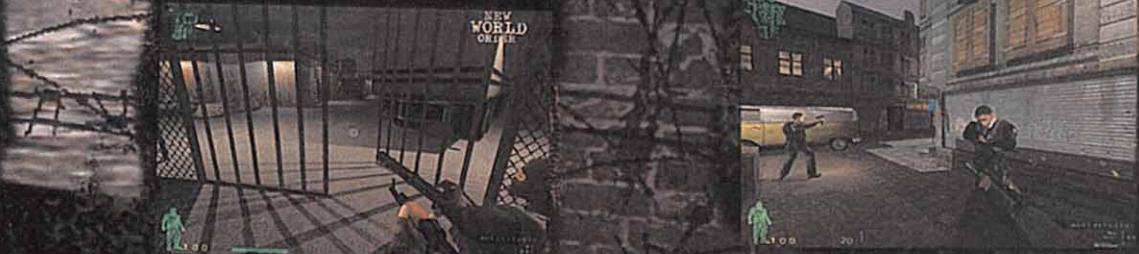
No creemos que vaya a hacer enloquecer de emoción a los jugadores veteranos que meriendan con cosas tan avanzadas del género como «Medieval Total War», por poner un ejemplo, pero la acertada atmósfera (de selva y peligro) con la que Digital Reality lo está dotando puede probablemente, llegar a fascinar a más de uno. ☺

G.P.H.

- En preparación:
- PC
- Estudios/Compañía: **DIGITAL REALITY/ MONTE CRISTO**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **FINALES DE NOVIEMBRE**
- Página web: [www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)

TERMINA CON EL CAOS. RESTAURA EL ORDEN

# New World Order



COUNTER TERRORISM COMBAT



New World Order © Project Three Interactive B.V. 2002. All rights reserved. Developed by Termite Games, a Project Three Interactive company. Published by Project Three Interactive B.V. Termite Games and the Termite Games logo, Project Three Interactive and the Project Three Interactive logos are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.

# Anno 1503

## Vivir en el Renacimiento

La combinación de estrategia y gestión no es ni mucho menos una idea sorprendente a estas alturas, pero si a la mezcla le añadimos abundancia de opciones y una gran ambientación la cosa toma un pinta bastante interesante.

### Primera impresión

#### SÍ nos gusta

- ▲ El nivel de detalle alcanzado en el apartado gráfico.
- ▲ La idea de hacer opcional todo el apartado militar.
- ▲ La enorme abundancia de edificios y mercancías.
- ▲ La música y cómo varía ésta dependiendo de la situación.
- ▲ Que vaya a estar totalmente localizado a nuestro idioma.

#### NO nos gusta

- ▼ Puede resultar algo complejo para el jugador ocasional.
- ▼ Sólo podemos controlar una de las diez civilizaciones incluidas.
- ▼ Hay pocas unidades militares diferentes.

#### PRIMERA IMPRESIÓN:

Una interesante mezcla de gestión y estrategia en tiempo real.



Bueno Regular Malo

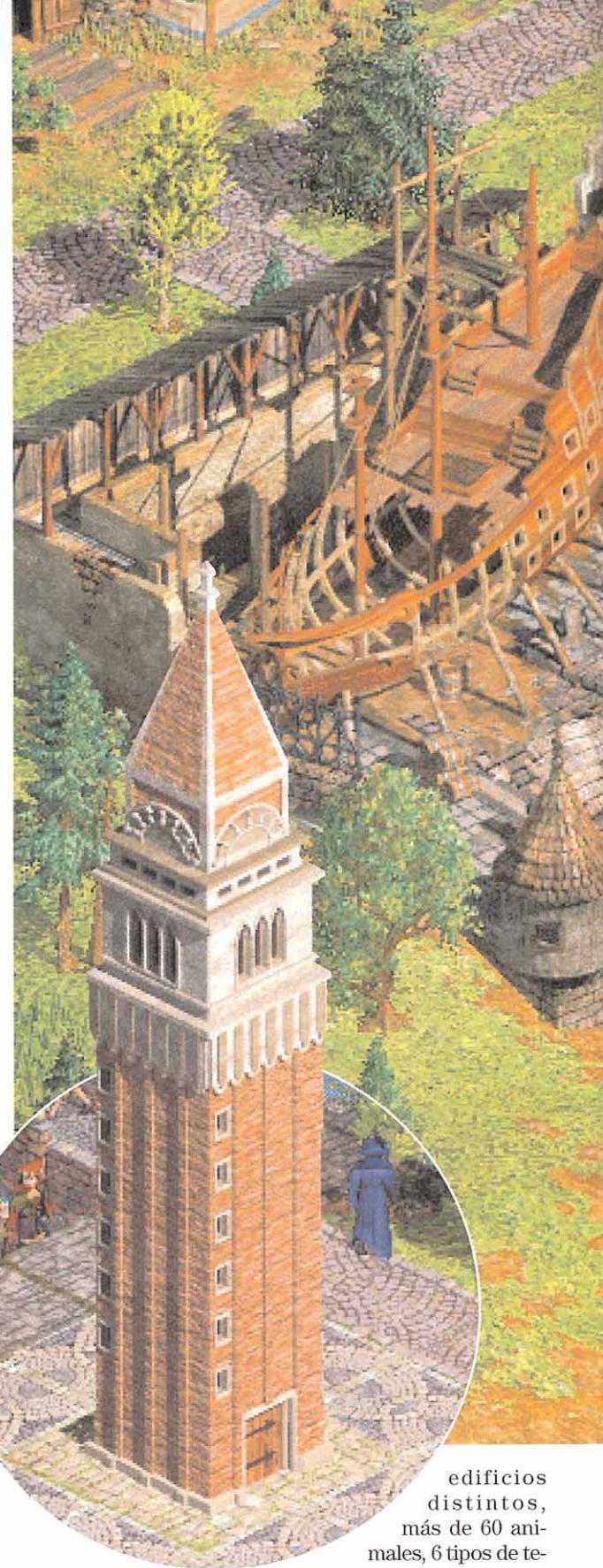
Esta nueva entrega de la serie comenzada con «Anno 1602» combina en su sistema de juego la construcción y gestión de ciudades propia de juegos como «Zeus» o «Faraón» con los combates característicos de juegos de estrategia en tiempo real como «Age of Empires» o «Empire Earth». No se trata, ciertamente, de una idea demasiado original, pero su desarrollo es interesante y además resulta bastante variado, cualidades ambas que lo convierten en un título muy prometedor.

#### Oferta y Demanda

En la parte de gestión del juego, nuestra misión es construir una ciudad para luego desarrollar su economía recolectando materias primas y transformándolas en diferentes productos. Los ciudadanos necesitan unas mercancías concretas en cada momento y si esta demanda es satisfecha se nos permite pasar al siguiente de los cinco niveles de civilización, lo que implica nuevos edificios, nuevos productos y, claro, nuevas demandas. La clave aquí es que a partir de cierto nivel de civilización no podemos fabricar todos los productos demandados y

hemos de obtenerlos de los pueblos vecinos, lo que hace que el comercio y la diplomacia tengan una importancia fundamental en el desarrollo del juego. En cuanto al apartado militar, en «Anno 1503» podemos producir en total 14 tipos diferentes de soldados y tres barcos de guerra, aunque precisamente una de las características más interesantes del juego es que la opción militar es totalmente voluntaria, esto es, si nosotros no desarrollamos unidades militares los otros países tampoco lo hacen, y el juego se limita al apartado de gestión, mientras que si comenzamos a producir un ejército, ellos hacen lo propio.

Otra calidad destacable del juego es la amplitud de sus números, y es que a las nueve civilizaciones oponentes hay que añadir 345



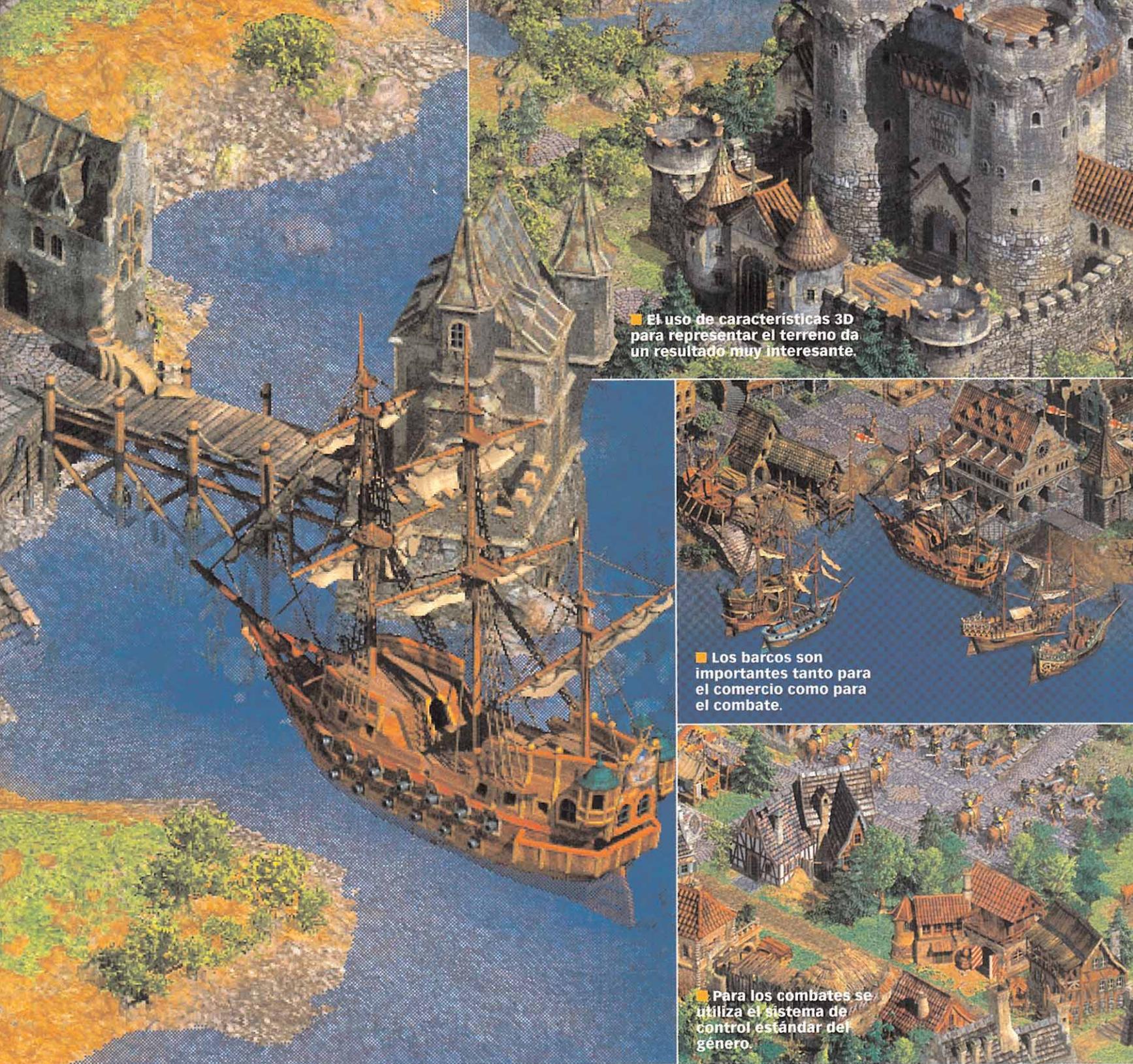
edificios distintos, más de 60 animales, 6 tipos de terreno o 40 cadenas de producción. Las opciones de juego, por su parte, incluyen un modo de campaña con alrededor de 15 misiones, 20 misiones individuales y un modo de partida libre, además de un modo multijugador a través de red local o Internet para hasta seis jugadores.

Por lo que respecta al apartado técnico, «Anno 1503»

#### ¿Sabías que...



la enorme demanda ha provocado que en Alemania el juego se lancara antes de implementar el modo multijugador?



## A qué se parece...



■ En «Stronghold» también se combina el desarrollo de una ciudad con el combate en tiempo real.



■ «Emperador» posee un motor gráfico similar y su sistema de gestión es bastante parecido.

emplea un motor gráfico que combina terreno en 3D con objetos, edificios y unidades en 2D; y que acaba consiguiendo un acabado muy interesante. En particular el nivel de detalle alcanzado es simplemente impresionante y aunque evidentemente no se trata de un sistema revolucionario sí que se vislumbra que puede llegar a ser uno de los juegos más bonitos de su género, eso sí, si nada se tuerce. Y es que aunque a este juego no le faltan cualidades toda

vía habrá que esperar un poco para ver si todas ellas se acaban materializando sin problemas en un título inolvidable. ☺

J.P.V.

► En preparación:  
PC  
► Estudios/Compañía:  
**SUNFLOWERS/MAX DESIGN**  
► Género:  
**ESTRATEGIA**  
► Localización:  
**Castellano (textos y voces)**  
► Fecha de lanzamiento:  
**FEBRERO 2003**  
► Página web:  
[www.anno1503.com](http://www.anno1503.com)

# Partners

## La sombra de Los Sims es alargada

La posibilidad de controlar a un grupo de personajes y de decidir por ellos hasta el más pequeño detalle de sus vidas es la idea alrededor de la que gira este juego, y sí, se parece bastante a ese "otro" juego que estáis todos pensando...

### Primera impresión

#### Sí nos gusta

- ▲ La variedad de características que definen a cada personaje.
- ▲ El sistema de juego con misiones y campañas.
- ▲ El toque adulto de su planteamiento.
- ▲ Su motor gráfico totalmente en tres dimensiones.

#### No nos gusta

- ▼ Se parece demasiado a «Los Sims».
- ▼ El catálogo de objetos y muebles no es demasiado amplio que digamos.
- ▼ El sistema para ganar los juicios que se nos presentan es excesivamente simple (sentarse a estudiar).
- ▼ El juego no tiene modo multijugador.

#### PRIMERA IMPRESIÓN:

Una aproximación diferente pero que no aporta demasiado.



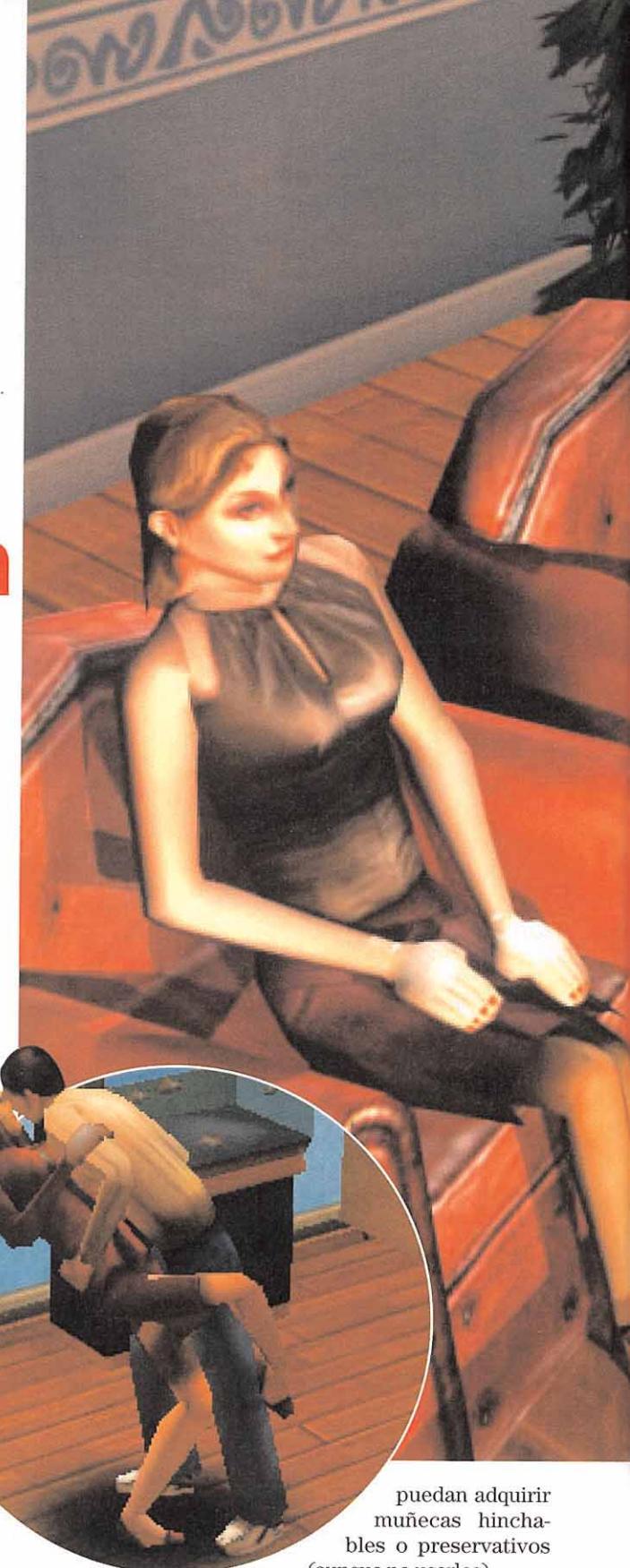
**L**a compañía francesa Montecristo ultima el lanzamiento de «Partners», un simulador social en el que hemos de controlar los destinos de un grupo de personajes que trabajan juntos en un bufete de abogados. El juego gira principalmente alrededor de las relaciones sociales de los personajes, pero también son importantes otros aspectos tales como sus habilidades profesionales o su desarrollo personal.

Aunque por supuesto las comparaciones con «Los Sims» son inevitables, vaya por delante que el juego introduce algunas ideas originales y un motor gráfico bastante interesante. El dinero ganado trabajando se puede emplear para ampliar las oficinas o para equiparlas con todo tipo de muebles y objetos, desde máquinas de refrescos hasta muebles de diseño, objetos que, a su vez, permiten a nuestros personajes realizar acciones cada vez más elaboradas. A propósito de estas acciones, merece la pena destacar que a diferencia de «Los Sims», que es totalmente «light», «Partners» posee muchos elementos potencialmente polémicos, como por ejemplo que una de las características de los personajes sea el deseo sexual o que se

#### Vidas "simtéticas"

En el juego cada personaje está definido por nueve características, tales como ambición profesional, pereza o simpatía, y cada una de ellas da lugar a una necesidad diferente que debe ser satisfecha. Así, si un personaje se encuentra cansado podemos, por ejemplo, mandarle a un sofá.

Por otra parte durante las partidas van apareciendo casos judiciales de los que podemos encargarnos y que nos permiten ganar dinero mediante un mecanismo bastante senci-



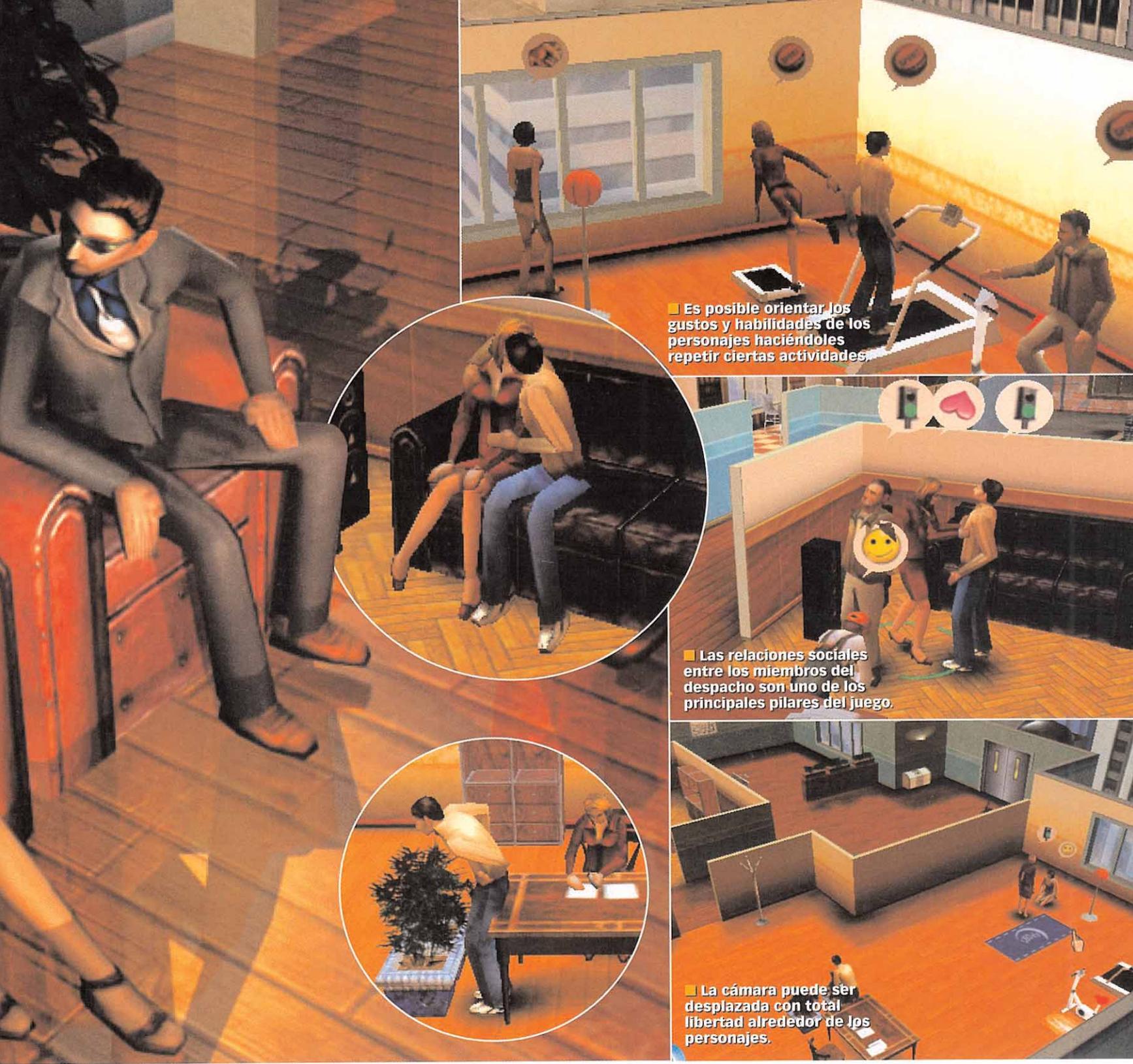
#### ¿Sabías que...

la intención de los diseñadores del juego es reproducir el espíritu de las clásicas comedias de situación televisivas?

puedan adquirir muñecas hinchables o preservativos (aunque no usarlos).

«Partners» incluye tres campañas en las que hemos de cumplir unos objetivos, como por ejemplo conseguir que dos compañeros se enamoren, así como un modo libre sin ninguna limitación. Además, se incluye un editor con el que crear nuestros propios personajes y escenarios.

Por lo que respecta a su apartado técnico, «Part-



■ Es posible orientar los gustos y habilidades de los personajes haciéndoles repetir ciertas actividades.

■ Las relaciones sociales entre los miembros del despacho son uno de los principales pilares del juego.

■ La cámara puede ser desplazada con total libertad alrededor de los personajes.

## A qué se parece...



■ El parecido a «Los Sims» es abrumador, tanto en concepto de juego como en objetivos e interfaz.



■ «Black&White» también posee un motor gráfico 3D con libertad total para desplazar la cámara.

«Partners» emplea un motor gráfico totalmente 3D que aunque en la versión que hemos examinado todavía posee algunos defectos, resulta, en general, francamente interesante.

De todas formas, si hay algo que nos haya quedado claro es que la sombra de «Los Sims» es terriblemente alargada, y aunque es verdad que «Partners» está aderezado con algunas ideas muy originales (como su motor 3D o los elementos para adultos), todavía no nos

atrevemos a augurar si será capaz de salir de debajo de ella y brillar con luz propia en el competitivo mercado de la simulación social. ©

J.P.V.

► En preparación:

**PC**

► Estudios/Compañía:  
**MONTECRISTO GAMES**

► Género:

**SIMULACIÓN**

► Localización:

**SIN CONFIRMAR**

► Fecha de lanzamiento:

**15/11/2002**

► Página web:

[www.monterecristogames.com](http://www.monterecristogames.com)

# Rallisport Challenge

## Rápido y mortal

La conversión de este juego de rallies, diseñado originalmente para Xbox, está a punto de llegar a nuestros PCs. Coches espectaculares y gráficos muy elaborados se dan cita en este típico pero divertido programa de velocidad.

### Primer impresión

#### SÍ nos gusta

- ▲ La brillante reproducción 3D de todos los coches.
- ▲ La calidad y belleza de los escenarios.
- ▲ La cantidad de circuitos disponibles.
- ▲ Que se incluyan modalidades de carrera distintas.

#### NO nos gusta

- ▼ Requiere un equipo demasiado potente para lo que luego ofrece.
- ▼ El sonido es horroso y resulta incluso molesto.
- ▼ Las colisiones son muy irreales.
- ▼ La física tampoco parece demasiado realista.

**PRIMERA IMPRESIÓN:**  
Un juego demasiado exigente para ser un simple arcade de conducción.



**E**l último juego de Microsoft responde al nombre de «Rallisport Challenge» y es una conversión directa del programa aparecido hace algún tiempo para la consola Xbox. Illusion Softworks se ha encargado de adaptar el código para ordenadores compatibles. Aunque no pasará a los anales de la historia del videojuego por su originalidad, se trata de un título muy divertido que satisfará más a los amantes de los buenos arcades que de los juegos de simulación.

#### Poco realista

Debido a su origen consolero, «Rallisport Challenge» ha sido planteado como un juego netamente arcade, que sólo pretende divertir a aquel que lo prueba. El realismo no será su mejor virtud: ni el sistema físico de conducción será la panacea ni las sucesivas colisiones deformarán la carrocería de nuestro coche, debido a las consabidas restricciones impuestas por las marcas.

Y es que hasta 25 bólidos con licencia oficial estarán incluidos en «Rallisport Challenge». Encuentramos modelos tan conocidos como los Ford Escort y Focus Cos-

worth, el Peugeot 205, Subaru Impreza, Lancia Delta Integrale, Audi Quattro, Volkswagen Beetle, Suzuki Grand Vitara o el Toyota Lacoma. No podremos realizar grandes modificaciones en los vehículos, aunque sí podremos hacer pequeños ajustes, como elegir el tipo de neumáticos que queremos usar y cosas por el estilo.

#### Carreras variadas

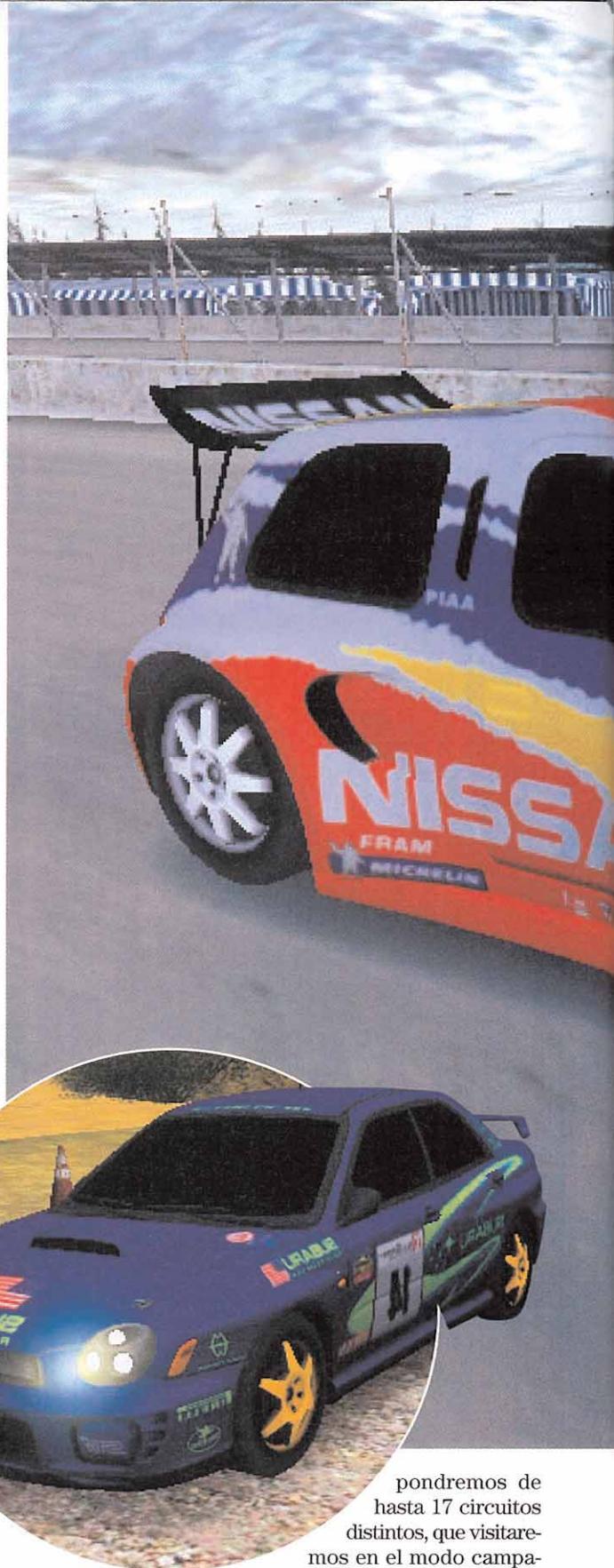
Afrontaremos cuatro tipos de competiciones posibles, Rally (carrera en una carretera cortada), Rallycross (sobre una pista con dos superficies diferentes), Hill Climb (en una carretera de montaña) y Ice Racing (sobre pista de hielo). Dis-

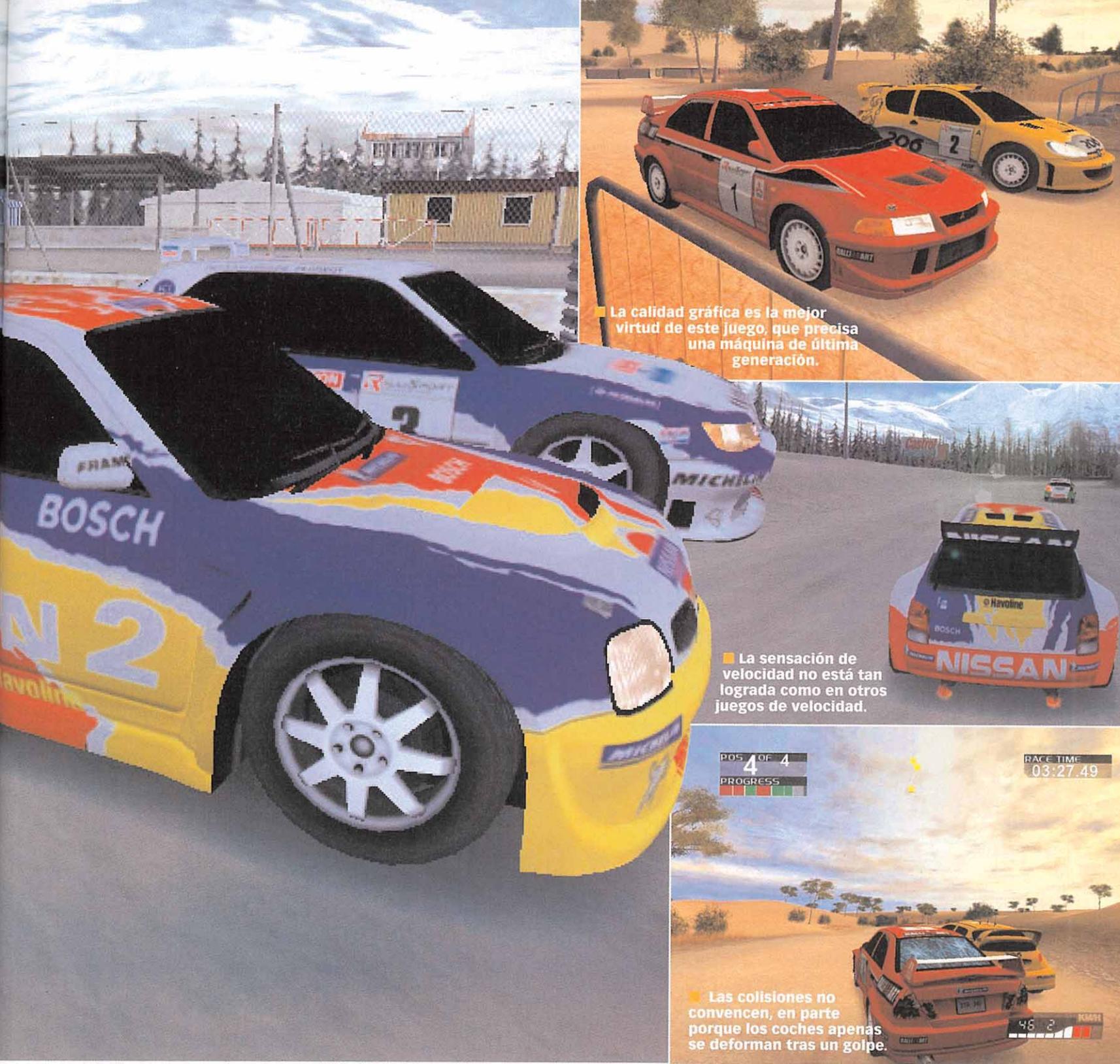
pondremos de hasta 17 circuitos distintos, que visitaremos en el modo campaña. Podemos disputar una única carrera, competir contra el tiempo en el modo Time Attack o compartir pista con un máximo de cuatro jugadores humanos, conectados vía Internet o en Red Local. Si prefieres ir al grano, siempre puedes elegir la opción carrera inmediata, desde la que tardas escasos segundos en empezar a conducir.



#### ¿Sabías que...

en el juego se incluyen varios coches ocultos, a los que solamente tendremos acceso tras ganar varias carreras?





## A qué se parece...



«Rally Champion. Xtreme» era realista y espectacular, aunque con requerimientos más asequibles.



«Spider-Man» era una conversión y tampoco funcionaba bien en ordenadores anticuados.

El hecho de ser una conversión directa de un juego de Xbox no va a beneficiar a los usuarios de equipos anticuados. Será necesaria una tarjeta Geforce 2 como mínimo para funcionar, aunque si no queremos ver la jugabilidad afectada (sea por continuas ralentizaciones que afectan a la jugabilidad, sea por tener que reducir al mínimo la calidad de los gráficos), vamos a necesitar una GeForce 3 ó 4. Esperamos con los brazos abiertos cualquier conver-

sión para compatibles de juegos de Xbox pero, a su vez, esperamos que éstas se hagan pensando en el usuario medio de PC. ☺

I.C.C.

- En preparación:
- PC
- Estudios/Compañía: **ILLUSION /MICROSOFT**
- Género: **VELOCIDAD**
- Localización: **CASTELLANO**
- Fecha de lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
- Página web: [www.microsoft/games/rallisportchallenge](http://www.microsoft/games/rallisportchallenge)

## CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Toma el control. Sé el Número 12.



[www.fifa2003.ea.com](http://www.fifa2003.ea.com)



## LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



## CONTROL “FREESTYLE” 2003

El estilo libre “Freestyle” de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores: Es tu turno Roberto Carlos.



© 2002 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Electronic Arts, EA SPORTS y el logotipo EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EEUU. y/o otros países. Reservados todos los derechos. Producto bajo licencia oficial FIFA. © 1977. FIFA™. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, el sello oficial, Game Boy y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo. © 2001. Nintendo. Reservados todos los derechos. PlayStation, la familia de logotipos "PS" Family y el logotipo PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son todas ellas marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o otros países.



## PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



## FISICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



## REGATES 2003

Tu habilidad con el estérco te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él. Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?



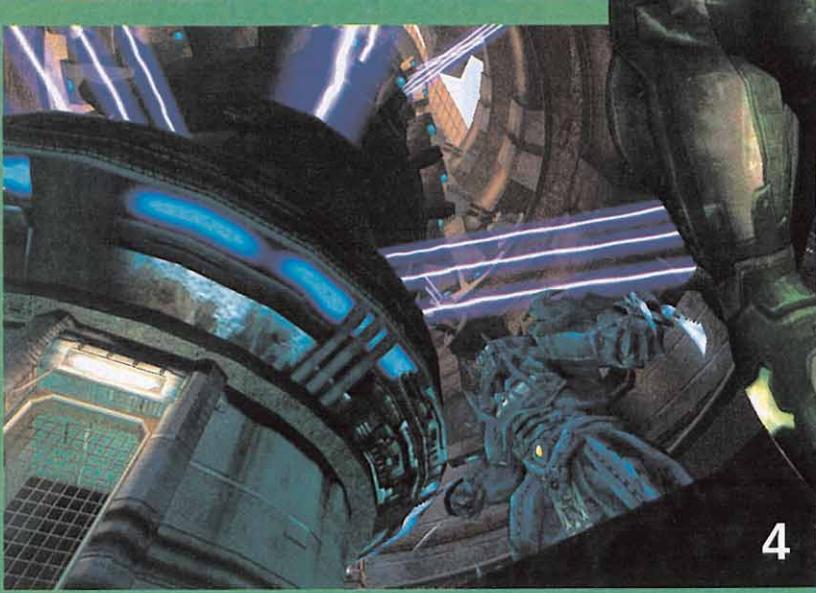
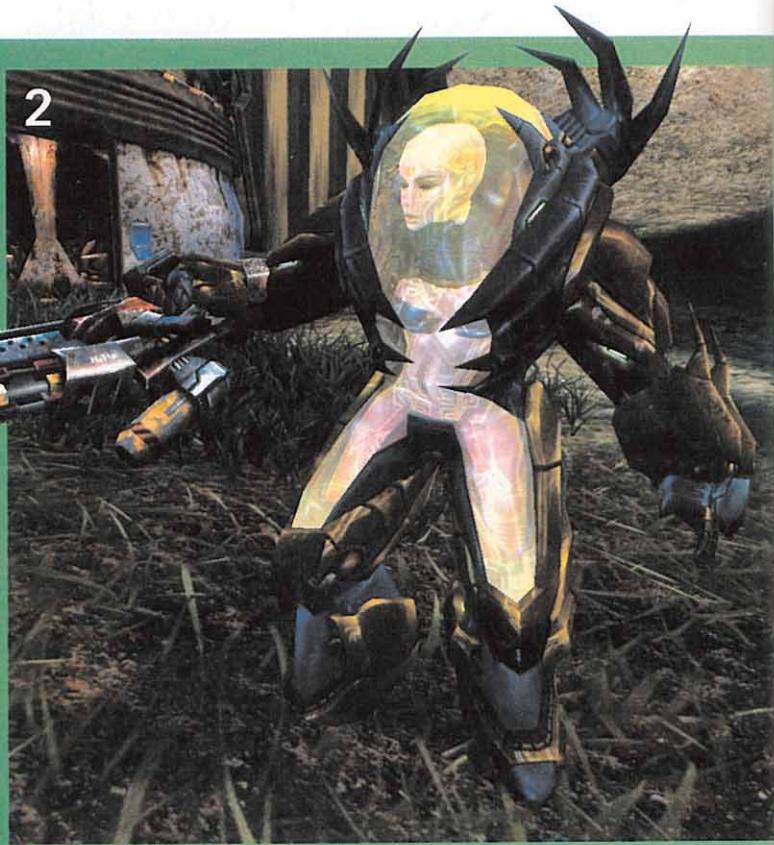
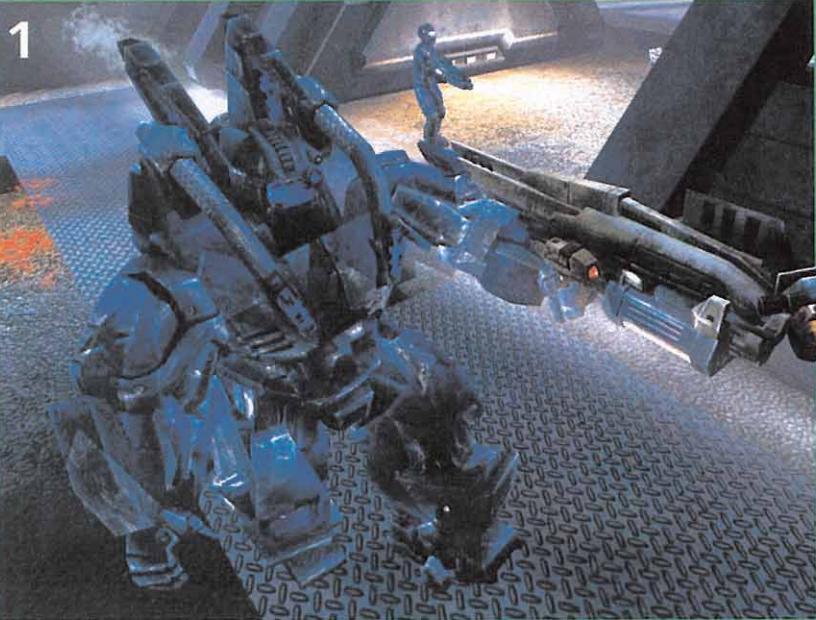
**FIFA**  
Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



Somos el deporte

# Reportaje

EL TEMA DEL MES...





# LA ESPERA TOCA A SU FIN

## UNREAL II: THE AWAKENING

La acción 3D tiene un nuevo pretendiente al trono

Aunque «Unreal II: The Awakening» ha sufrido un retraso considerable en su aparición, Micromanía ha tenido acceso en exclusiva a la versión (casi) final del juego. En estas páginas te contamos cómo será y el porqué de tan larga espera.

**L**a aparición de «Unreal II» estaba prevista para la primera mitad de 2002. Tras su paso por las distintas ferias del videojuego de todo el mundo, con especial presencia en el E3, el proyecto que Legend había afrontado después de que Epic les cediera los trastos de matar, parecía que se empezaba a convertir en uno de esos juegos con el conocido lema de "cuando esté terminado". Sin embargo,

parece que los tiros han ido por otro lado. «Unreal II» es un proyecto cuyas ambiciones realmente se pueden considerar extraordinarias. Y esa ambición ha sido una de las causas del retraso. Pongámonos en antecedentes, para que aquellos jugadores que anden un poco despistados (¿hay alguno, en realidad?) se centren. «Unreal» supuso la entrada de, hasta aquel momento, una compañía "menor" en el competitivo mundo de la acción 3D, dominada por la

siempre omnipresente id Software. Su originalidad, tecnología y adicción, provocó que «Unreal» se convirtiera en un clásico de manera instantánea. Una sana competencia comenzaba en uno de los géneros más prolíficos del videojuego, lo que no hacía sino redundar en beneficio del jugador. Los nombres de «Unreal», «Quake» y sus continuaciones, de todo tipo, ardían en los mentideros de los aficionados, levantando pasiones por doquier.

Más tarde se produjo un importante giro en las estrategias de diseño de los juegos. La opción multijugador se convertía en protagonista absoluta y «Unreal Tournament» nacía, casi a la vez que «Quake III». Y la historia se repetía. Toda esa controversia entre cuál era mejor, las opciones de uno y otro, etc. parecía dejar un poco de lado un aspecto que estaba pasando a ser secundario, cuando no lo era: ¿había muerto el modo de juego individual? ►►

### EL UNIVERSO DE UNREAL SE EXPANDE

**El juego original** que inició una de las sagas más populares del mundo de la acción 3D destacó por hacer uso de una tecnología innovadora y atractiva, en la que el entorno gráfico presumía de un **enorme realismo**. Pero «Unreal» no destacó, precisamente, por contar una historia absorbente. El jugador aparecía en un entorno futurista y hostil, rodeado de enemigos por todas partes, sin más pistas para sobrevivir que el propio instinto de seguir adelante **apretando el gatillo**. Es algo que se repite en el juego de Legend, como se puede apreciar en distintas misiones, donde nos enfrentamos a criaturas realmente extrañas (3). Pero «**Unreal II**» cambia sobre todo el apartado del guión de forma radical y aunque, en realidad, su historia no tiene muchos puntos de conexión con el juego original, **toma los detalles justos de «Unreal»** y los explota de manera notable. La aparición de algunos enemigos ya populares, como los **skaarj** (4), es quizás el más reconocible, pero también la tecnología tiene mucho que decir. Se sigue explotando el uso de escenarios **exteriores de gran tamaño** (5), donde muchas de las más frenéticas batallas con enemigos de todo tipo tienen lugar. Otro apartado que **cambia de forma radical es el propio elenco de personajes**. Ahora no son sólo alienígenas y monstruos lo que tendremos enfrente. Muchos enemigos humanos (o casi) nos plantarán cara en algunas misiones, y su aspecto es particularmente relevante. Para el diseño de los personajes, combinando lo espectacular con una estética futurista que sea más o menos real, ha llevado a los diseñadores gráficos a **inspirarse** en ocasiones en el **cómics**, especialmente el **manga**, de ciencia ficción, como se puede apreciar en algunos de los **personajes que pululan por el juego** (1 y 2).

### Primera impresión

#### SÍ nos gusta

- ▲ El elaborado guión creado para el juego
- ▲ La recuperación de enemigos, como los **skaarj**, que aparecían en el original
- ▲ El enorme detalle gráfico, de escenarios y modelos
- ▲ El armamento que se despliega es impresionante
- ▲ Técnicamente es de lo mejor que se pueda encontrar

#### NO nos gusta

- ▼ Muy lineal en su acción, en la mayoría de misiones
- ▼ Necesitará un equipo de gran potencia para jugar con todos los detalles al máximo
- ▼ No es tan sorprendente o revolucionario como lo fue su predecesor

## EN MISIÓN ESPECIAL

**Legend** es uno más de los equipos que se han sumado a la "moda" de **no ceder versiones beta de sus juegos**. Por ello, nos desplazamos hasta Washington para encontrarnos con el equipo y probar "in situ" la última versión de **«Unreal II»**, que ya está acabado, a falta de un par de meses de depuración de pequeños "bugs" que aún existen en el juego. **Glen Dahlgren (1)**, director del proyecto, nos comentó algunos de los detalles del desarrollo, y argumentaba como principal motivo del **retraso** sufrido en la aparición del juego **la complejidad que encierra toda la tecnología** que utiliza «Unreal II», y que hasta hace poco más de un año, cuando finalmente se ajustaron todos los detalles y se integraron en un conjunto, el juego parecía no avanzar demasiado, aunque a partir de ese momento todo se aceleró de forma notable.

Sin embargo, no todos los secretos de «Unreal II» se han querido desvelar ahora. **El propio subtítulo «The Awakening»**, tiene una explicación que sólo se desvela a lo largo de las misiones del juego, y sobre el que Glen no quiso entrar más a fondo. También, como asesor de Epic y responsable máximo de la tecnología que toda la saga «Unreal» utiliza, se encontraba **Cliff Bleszinsky (2)**, cuyo peculiar "look" se convirtió por momentos casi en más protagonista que el propio juego. Según Cliff, Epic ha confiado en todo momento en Legend para llevar adelante el diseño y desarrollo de «Unreal II», ya que **desde el principio tenían muy claro lo que querían hacer con el juego**, y estaba planificado hasta el más pequeño detalle, lo que ha permitido a Epic centrarse básicamente en el desarrollo de tecnología, **asesorando y supervisando el desarrollo del juego**, pero sin entrometerse en otras labores.



2



1



## TODO UN ELENCO



Uno de los aspectos **más interesantes y novedosos** de «Unreal II» es su **guión**. La interesante trama se desarrolla no sólo como historia, sino **que se apoya de manera intensa en los distintos personajes** que pueblan el juego. Muchos de estos personajes se encuentran constantemente **en contacto con el jugador**, como su primer oficial y contacto durante el transcurso de las misiones, la bella **Aida**. A medida que se suceden las misiones, se van **descubriendo ciertos secretos del pasado** de estos y otros personajes que dan forma y justifican muchas situaciones. La marcada personalidad que se ha conferido a estos caracteres intenta también absorber al jugador y hacerle sentir inmerso en un mundo real y vivo, **en el que no todo se limita a disparar**. Para ello, la inclusión de un sistema de diálogos mediante **menús**, se convierte en un apoyo importante.



## LA ESPERA TOCA A SU FIN UNREAL II: THE AWAKENING

### UNA HISTORIA DE PELÍCULA

Antes y después de cada misión, y en ocasiones durante las mismas, «Unreal II» va desgranando su interesante guión con una estructura basada en secuencias cinematográficas, previas y posteriores al desarrollo de cada misión.

Muchas veces éstas se limitan a mostrar la típica escena de presentación que da paso a la acción frenética. En otras, lo que se cuenta es fundamental para dar pistas al jugador sobre los pasos a dar. Este sistema de "guía" de los pasos del jugador, sin embargo, no incide en un especial énfasis en la linealidad de la acción, ya que el

entorno permite la suficiente libertad de exploración. La historia de «Unreal II» gira en torno a una serie de extraños objetos alienígenas, siete en concreto, tras cuya pista parecen estar todas las razas del universo conocido, aunque el jugador desconoce, a priori, el interés en tan enigmáticos objetos y su propia naturaleza.



La cuestión es peligrosa, porque parecía que la moda del momento había alejado a los "grandes" del género del verdadero origen de la acción 3D, con una futuro bastante incierto en este sentido. Pero parece que Epic tenía las ideas bastante más claras de lo que se podía llegar a pensar.

### DE VUELTA AL ORIGEN

**E**l diseño básico de «Unreal II» fue, desde su comienzo, el de un juego pensando para un único jugador. Casi una aventura de acción subjetiva, que marcaría una diferencia completa con la rama «Tournament» de la saga. Un juego que ha venido recibiendo, como reconocen en Legend, influencias de muchos otros títulos del género, aunque sin tomar uno en concreto como referencia directa. Sin embargo, tras haber jugado la versión de preview, nuestra impresión es que producciones como «Half-Life» siguen constituyendo el espejo en que mirarse.

El guión ha sido un apartado básico para el diseño de «Unreal II», pasando desde

el esbozo original que Mike Verdu realizó, hasta la historia definitiva que se podrá descubrir en la versión final de «The Awakening». Pero esta historia sólo podía llevarse adelante gracias a la tecnología desarrollada por Epic. Y ahí, está la madre del cordero.

Epic se planteó que llevar adelante el diseño y desarrollo de «Unreal II», al tiempo que Cliff Bleszinsky y el resto del equipo técnico del estudio ponían a punto el nuevo motor del juego, podía ser poco menos que impracticable. Así que la decisión fue rápida: dejar en manos de estudios externos tanto la creación de «Unreal II» como «Unreal Tourna-

vista (casi nueve meses en total). El handicap era que la tecnología base de Epic se debía complementar con el motor de animaciones, el de sistemas de partículas, audio, etc. siendo los últimos responsabilidad exclusiva de Legend.

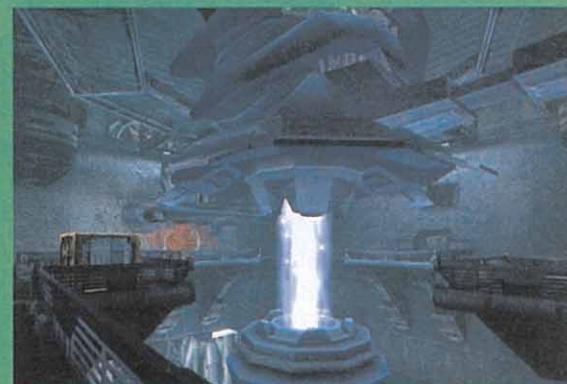
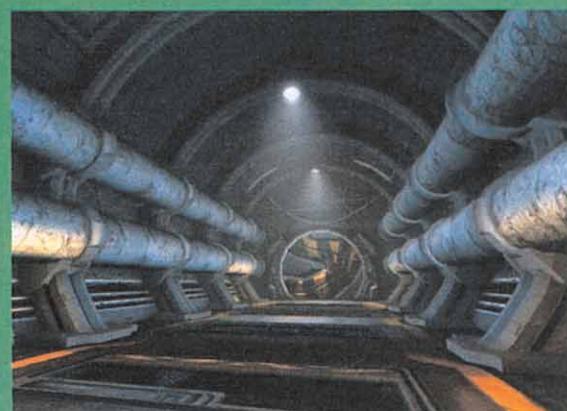
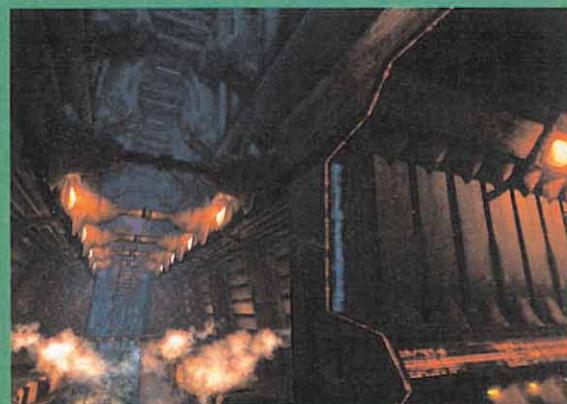
### PUESTA A PUNTO

**U**na vez se consiguió poner en marcha todo el apartado tecnológico, el desarrollo del juego sufrió un acelerón considerable. Los diseñadores de niveles comenzaron a depurar su trabajo y poner a punto todo el conjunto. Se empezó a

### LA TECNOLOGÍA, QUE SE PUSO A PUNTO EL PASADO AÑO, HA SIDO LA PRINCIPAL CAUSA DEL RETRASO QUE «UNREAL II» HA TENIDO EN SU DESARROLLO

ment 2003». Un paso fundamental para el futuro. Esa tecnología, adaptada a las necesidades de Legend para el diseño que tenían en mente de «The Awakening», ha sido la causa del retraso sobre la fecha pre-

trabajar en las secuencias cinematográficas, que se encargarán de ir desvelando la trama, y apartados como la IA empezaron a mostrar sus verdaderas posibilidades. Todo para conseguir el objetivo propuesto: hacer ►►



### TODA UNA OBRA DE ARTE

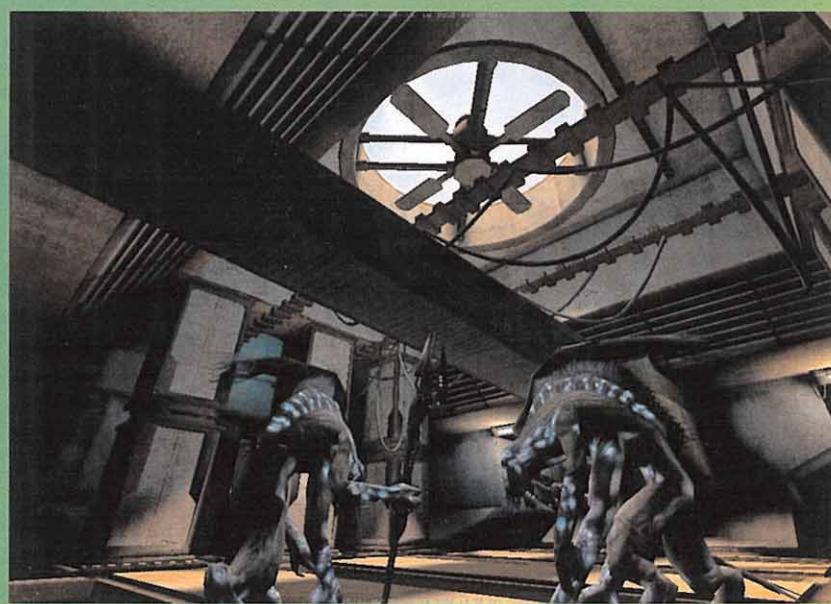
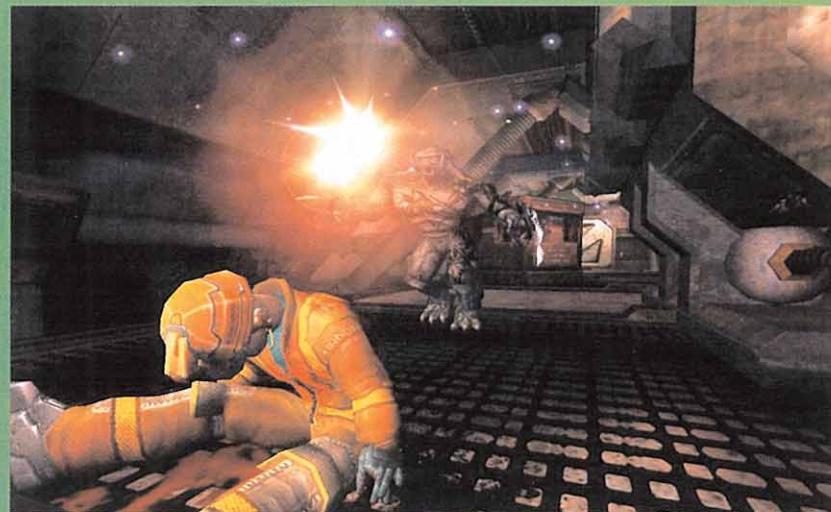
Si algo tiene en común «Unreal II» con su predecesor es la enorme calidad gráfica que destila cada pequeño detalle del juego.

«The Awakening» combina interiores y exteriores de forma continua. La distancia a la que es capaz de generar imágenes el motor 3D, y las escalas y tamaños con que han trabajado los responsables gráficos de Legend llaman poderosamente la atención del jugador. Esto es importante en ciertas misiones, como en la que asumimos el papel de francotirador, donde se aprecia todo el trabajo que se ha llevado a cabo. La tecnología de «Unreal II» aglutina múltiples elementos, como los sistemas de animaciones, los sistemas de partículas, las fuentes múltiples de luz, mapas de reflexión, etc. para ofrecer un juego preciosista visualmente.

## TODO EL UNIVERSO CONTRA TI

**John Dalton** no lo tiene fácil en «Unreal II». Parece, y de hecho así es, que todo el universo conocido se ha conjurado contra su misión. Los distintos **enemigos** que Legend ha diseñado para el juego presentan **una enorme variedad**, y no se podría decir que algunos son más o menos atractivos que otros. Si se presentan con marcadas diferencias en cuanto a sus sistemas de ataque y defensa y **características de IA**. En el juego se encuentran desde los típicos **"kamikazes"**, que van a por el protagonista de un modo directo, a otros mucho más sutiles, inteligentes y de comportamiento sumamente realista. Algunos suelen buscar sistemáticamente los puntos débiles, y su agilidad y capacidad de reconocimiento del entorno es sorprendente.

Quizá los más **"originales"** sean todos los enemigos basados en **razas alienígenas**, pero también es cierto que, en líneas generales, son los de un nivel de IA más bajo, aunque este apartado se compensa con un gran potencial físico y de fuerza bruta.



## NUEVOS EN ESTA PLAZA



A medida que las misiones avanzan, el jugador, en la piel de John Dalton, va descubriendo a sus rivales en «The Awakening». Un total de ocho razas (conocidas) en el universo del juego se van sucediendo en los combates a que nos vemos abocados. Todas, incluyendo a los humanos, tienen el mismo objetivo: recuperar los artefactos alienígenas, aunque con distintos intereses. Algunas de estas nuevas razas, en la práctica, no son tales, y sería más correcto hablar de facciones, ya que los humanos engloban a varias de las mismas. No todas las misiones, sin embargo, se basan en el enfrentamiento contra estas facciones. En una de las primeras fases, Dalton se encarga de explorar una base militar con la que se ha perdido contacto, para descubrir que un experimento con uno de los objetos se ha descontrolado y ha provocado una serie de mutaciones en animales de laboratorio, que han crecido a un tamaño descomunal y han arrasado con la base en cuestión. Por variedad que no quede.

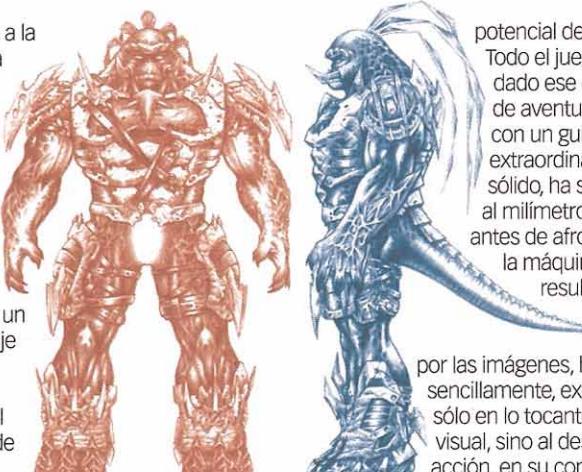


## LA ESPERA TOCA A SU FIN UNREAL II: THE AWAKENING

### AL DETALLE

Puede sonar tópico, pero «Unreal II» es uno de esos casos en que se cumple a rajatabla el respeto absoluto de los diseños gráficos que se ven en el juego final, sobre los bocetos previos, con una calidad más que sobresaliente.

Los escenarios, gracias a la tecnología desarrollada por Epic y Legend, son simplemente apabullantes en su enormidad y belleza. Los modelos y personajes, buscan ese "look" a medio camino entre el cómic y la ciencia ficción. Y los enemigos son todo un paradigma del personaje de videojuego creado para provocar respeto, inquietud y miedo en el jugador, antes incluso de que éste averigüe su



potencial de agresividad. Todo el juego, además, y dado ese componente de aventura que ofrece, con un guión que resulta extraordinariamente sólido, ha sido esbozado al milímetro sobre papel antes de afrontar el paso a la máquina. Los resultados, como se puede comprobar

por las imágenes, han sido, sencillamente, excelentes, y no sólo en lo tocante a la calidad visual, sino al desarrollo de la acción, en su conjunto.

de «Unreal II: The Awakening», uno de los mejores juegos de acción 3D para un jugador, jamás diseñados.

### LA HISTORIA

Nuestro contacto con la versión del juego que Legend puso a nuestra disposición, arranca con la presentación de John Dalton, antiguo marine espacial y actualmente desempeñando el cargo de "marshal" estelar, algo así como un "sheriff" del espacio. La Odyssey es su nave, integrada por una tripulación compuesta por un antiguo compañero de Dalton, que trabaja de ingeniero, Aida, primer oficial y contacto directo de John durante las misiones que debe llevar a cabo, y NeBan, piloto alienígena de la nave. Las misiones que John debe completar abarcan una gran variedad: exploración, aniquilación, rescate, investigación, recuperación... Lo que al principio parecen una serie rutinaria de trabajos, poco a poco van desvelando una historia en la que siete extraños objetos alienígenas aparecen como el centro de la trama. Siete objetos cuya naturaleza no está

clara, al comienzo, pero tras los que van todas las razas conocidas del universo de «Unreal II».

Estas razas, junto al resto de personajes, forman un conjunto poco habitual en un juego de estas características. La variedad de la IA, según el personaje en cuestión, la personalidad que se ha conferido a cada una, las distintas habilidades en ataque y defensa, y la posibilidad de conversar con un buen número de NPCs, hacen de «Unreal II» un título realmente destacable en el género. Pocas veces, como en el mencionado «Half-Life», se ha tenido tan en cuenta la continuidad del argumento en la ac-

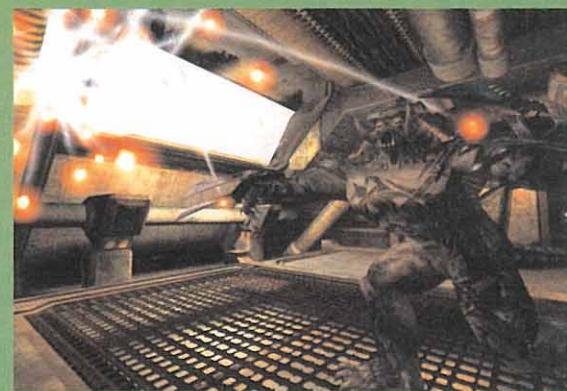
conversaciones basado en menús, ayuda enormemente al jugador a meterse en ambiente. Un ambiente que recoge lo mejor del «Unreal» original y lo potencia hasta el extremo. Ambos juegos, en realidad, no tienen demasiado que ver en su guión. «Unreal» encontró su continuación natural en la expansión «Return to Na Pali», mientras que la historia de «The Awakening» es original, y su conexión se basa en algunos enemigos (los skaarj) y el universo que tiene como escenario, pero poco más.

A partir de aquí, comienza el verdadero juego, y «Unreal II» da paso a la acción, en un mundo increíble.

### UN SÓLIDO GUIÓN, COMO pocas veces se ha visto en un juego del género, constituye la base real del diseño de «UNREAL II»

ción real de un juego. Y el apartado de las conversaciones merece una atención especial. En la práctica, su utilidad quizá no sea definitiva como para hacer variar el curso de la acción, pero la inclusión de un sistema de

Quizás el juego, en un primer momento, no impresiona excesivamente el jugador experimentado, salvo por su desmesurada belleza gráfica. Pero los habituales tutoriales, y la introducción paulatina a la acción y la



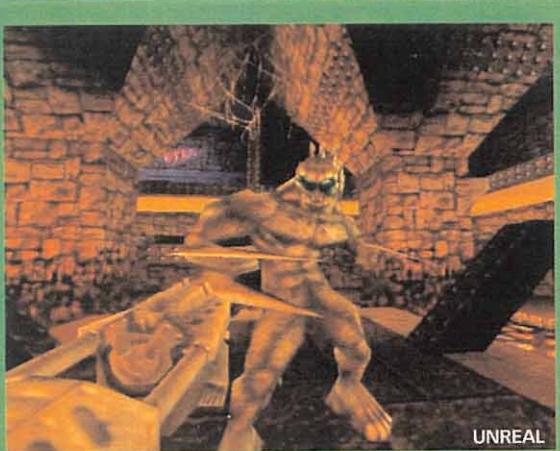
### VIEJOS CONOCIDOS

Rescatados del juego original (los únicos, por cierto), los skaarj son ya viejos conocidos del seguidor de la saga «Unreal».

Los skaarj han pasado a ser contemplados como una de las razas en el conflicto que narra el guión del juego. Además de los soldados skaarj, existen distintas clases de "jefes", de mayor rango, bastante más duros de pelear. El contacto con los skaarj se produce desde las primeras misiones, y va dando una ligera idea de la evolución que ha sufrido todo el universo del juego. Llamativa es la escena en que el jugador se encuentra bloqueado en un ascensor y aparece uno de estos personajes en el techo del mismo para, a continuación, desarrollar un combate casi a oscuras con el protagonista. Una situación que está diseñada como homenaje a una recordada y espeluznante escena de «Unreal».



**LA ESPERA  
TOCA A SU FIN  
UNREAL II:THE AWAKENING**



UNREAL



UNREAL TOURNAMENT



UNREAL TOURNAMENT 2003

historia de fondo, aparece ni más como una evolución del género, que otra cosa. No es hasta que se solventan las primeras misiones cuando nos empezamos a dar cuenta del verdadero mérito de Legend con «Unreal II»: conseguir casi una película protagonizada por el jugador. «The Awakening» no tiene nada que ver en la práctica con títulos anteriores de la saga, y ni siquiera con otros juegos del género que aparentemente tienen un mayor punto de conexión, como la serie «Quake». Está mucho más cerca de un «Mafia», por poner un ejemplo cercano. Lo que Legend ha conseguido es un universo vivo, absorbente, original y tremendamente adictivo. La combinación de distintos objetivos, y su puesta en práctica de un modo brillante en la acción, con entornos enormes, personajes inteligentes, y el uso de un armamento tan excepcional como efectivo, dependiendo de la misión que se lleve a cabo, proporcionan una experiencia de juego que, si bien es magnífica, también se intuye no excesivamente longeva, sobre todo para los jugadores experimentados. La mayoría de misiones que pudimos jugar, pese a lo intenso de la acción, no resul-

## LA EXPERIENCIA DE JUEGO

ES MÁS BRILLANTE QUE REVOLUCIONARIA, Y LA VERSIÓN FINAL DEL MISMO SERÁ CAPAZ DE SATISFACER A LOS AFICIONADOS MÁS EXIGENTES

taban demasiado largas. Todo ello, afortunadamente, no parece incidir negativamente en el conjunto, que se muestra sólido como una roca, gracias sobre todo a la magnífica ambientación.

## PRINCIPIOS DE 2003

**L**a fecha final que se ha definido para que «Unreal II» vea la luz es principios del inminente 2003 (con toda probabilidad finales de enero, aunque no está totalmente confirmado). En ese momento, se podrá comprobar de primera mano el excelente trabajo que Legend y Epic han desarrollado en conjunto, y que ese retraso que el juego ha sufrido merecerá la pena, aunque no haya sido

agradable esperar tanto tiempo. Eso sí, hay que ir avisando que «Unreal II», con todas sus excelencias, entra de lleno, por tecnología y calidad de diseño, en ese conjunto, que día a día aumenta en número, de juegos que van a obligar al usuario a disponer de un hardware realmente avanzado, si es que se le quiere sacar todo el jugo. La presentación a que acudimos estaba apoyada por Intel como proveedor técnico, y los PCs que se usaron no eran, precisamente, limitados en su configuración. «Unreal II» ya está aquí. Y será un juego destinado a convertirse en un nuevo clásico, digno heredero de una serie que está haciendo historia en un género cada día más duro. ●

F.D.L.

## UNA PROLÍFICA SAGA

Aunque la aparición de «Unreal» supuso la entrada en el género de un título sobresaliente y que captó la atención de los jugadores de todo el mundo, pocos podían imaginar el ambicioso plan que tenía en mente Epic. «Unreal Tournament» intentó dar otra perspectiva sobre el peculiar universo del juego, usando como base la competición multijugador.

Ahora, con pocos meses de diferencia en la aparición de las segundas partes de ambos, tanto Legend como Epic confirman que la idea con la que se trabaja en la actualidad es **perpetuar ambas ramas de la familia «Unreal»**, manteniendo esa clara separación entre juego individual y juego multiusuario. «Unreal II» ya marca esta separación **al renunciar**, de forma total, a **cualquier opción multijugador** (ni siquiera un simple "deathmatch"). Y es más, Glen nos confirmó que ni en esta ocasión, ni en futuros proyectos, debería haber una conexión real entre personajes o historias de ambos juegos, manteniendo únicamente una líneas comunes en un trasfondo del mismo universo. «Unreal», en todo caso, parece que tiene vida para largo, mientras los jugadores de todo el mundo y la **comunidad online sigan manteniendo su interés** por la serie. Aunque de todo esto se deduce que «Unreal III» es algo más que una idea, no existe confirmación del desarrollo.



# ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SPLINTER CELL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

007 NIGHTFIRE

HARRY POTTER



Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.

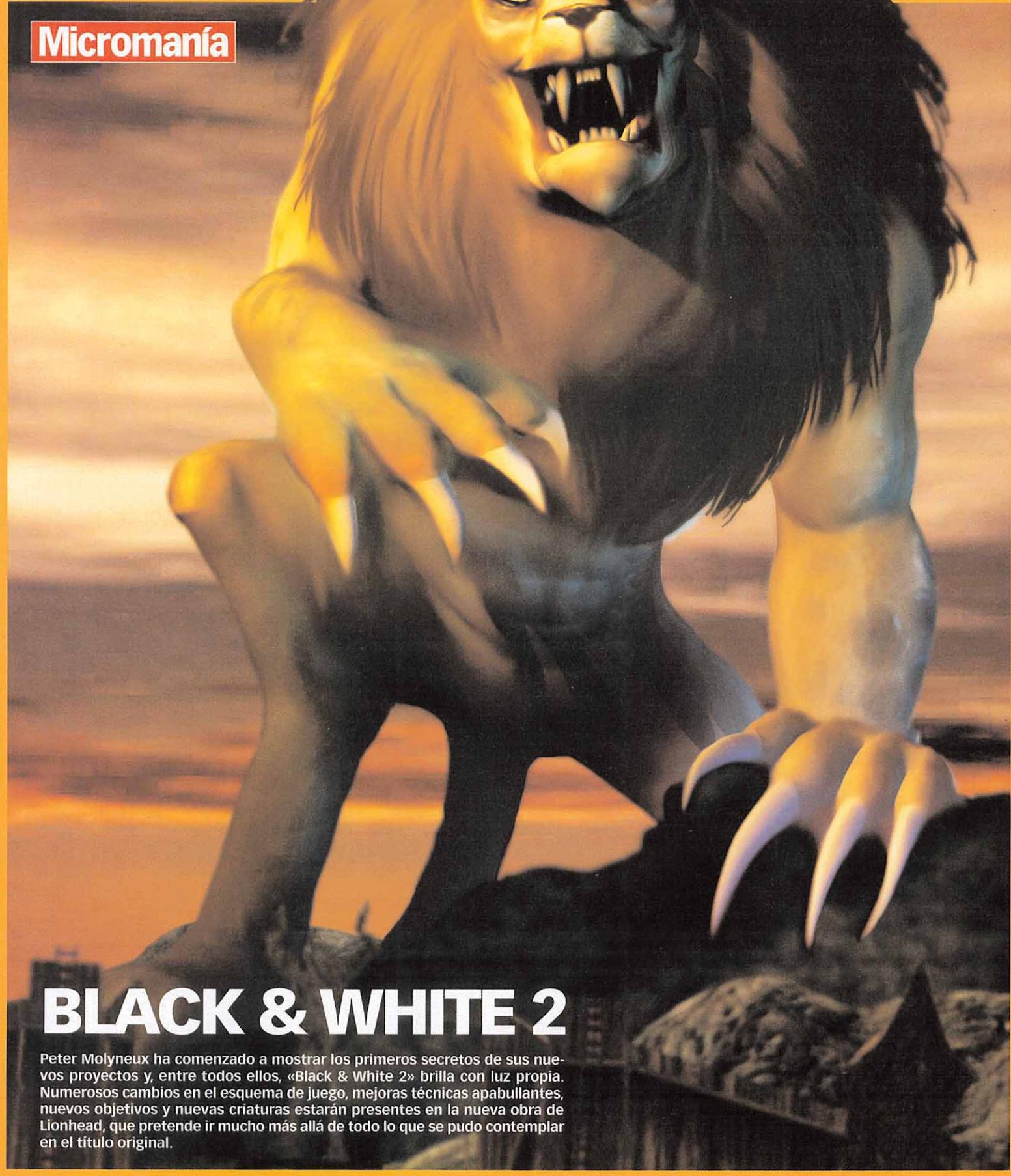
Ya a la venta en

[www.xbox.com/es](http://www.xbox.com/es)

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

©2002 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. La información contenida en este documento se refiere a un producto pre-lanzado que podrá ser objeto de modificaciones sustanciales antes de su primer lanzamiento en el mercado, y se facilita únicamente con carácter informativo. © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Todos los derechos reservados. El logotipo de Tolkien Enterprises es una marca comercial de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises, utilizado bajo licencia por Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games y el logotipo de Black Label Games son marcas comerciales de Black Label Games, Inc. en EE.UU. u otros países. © Traducción al español con autorización de Ediciones Minotauro. Todos los derechos reservados. Juego interactivo de software NIGHTFIRE (todo el código, todos los demás componentes de software y sólo algunos componentes audiovisuales) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES y el logotipo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Reservados todos los derechos. Juego interactivo NIGHTFIRE (algunos componentes audiovisuales) © 2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, los logotipos de la pistola de James Bond y el Iris y todas las demás marcas relacionadas con James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, los logotipos de la pistola de James Bond y el Iris y todas las demás propiedades relacionadas con James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. NIGHTFIRE es una marca comercial de Danjaq, LLC, y United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish aparece con licencia de Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company, Shelby, el diseño de CD y el diseño/forma del Cobra 427 son marcas comerciales o elementos comerciales de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby), y son usados por Electronic Arts con licencia de Shelby. Cobra y los diseños de la serpiente Cobra son marcas registradas usadas por Shelby en virtud de una licencia mundial exclusiva de Ford Motor Company. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™. Microsoft, XBox y los logotipos de XBox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países. © 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO: (tm) & © Warner Bros. (s02)

Micromanía



## BLACK & WHITE 2

Peter Molyneux ha comenzado a mostrar los primeros secretos de sus nuevos proyectos y, entre todos ellos, «Black & White 2» brilla con luz propia. Numerosos cambios en el esquema de juego, mejoras técnicas apabullantes, nuevos objetivos y nuevas criaturas estarán presentes en la nueva obra de Lionhead, que pretende ir mucho más allá de todo lo que se pudo contemplar en el título original.

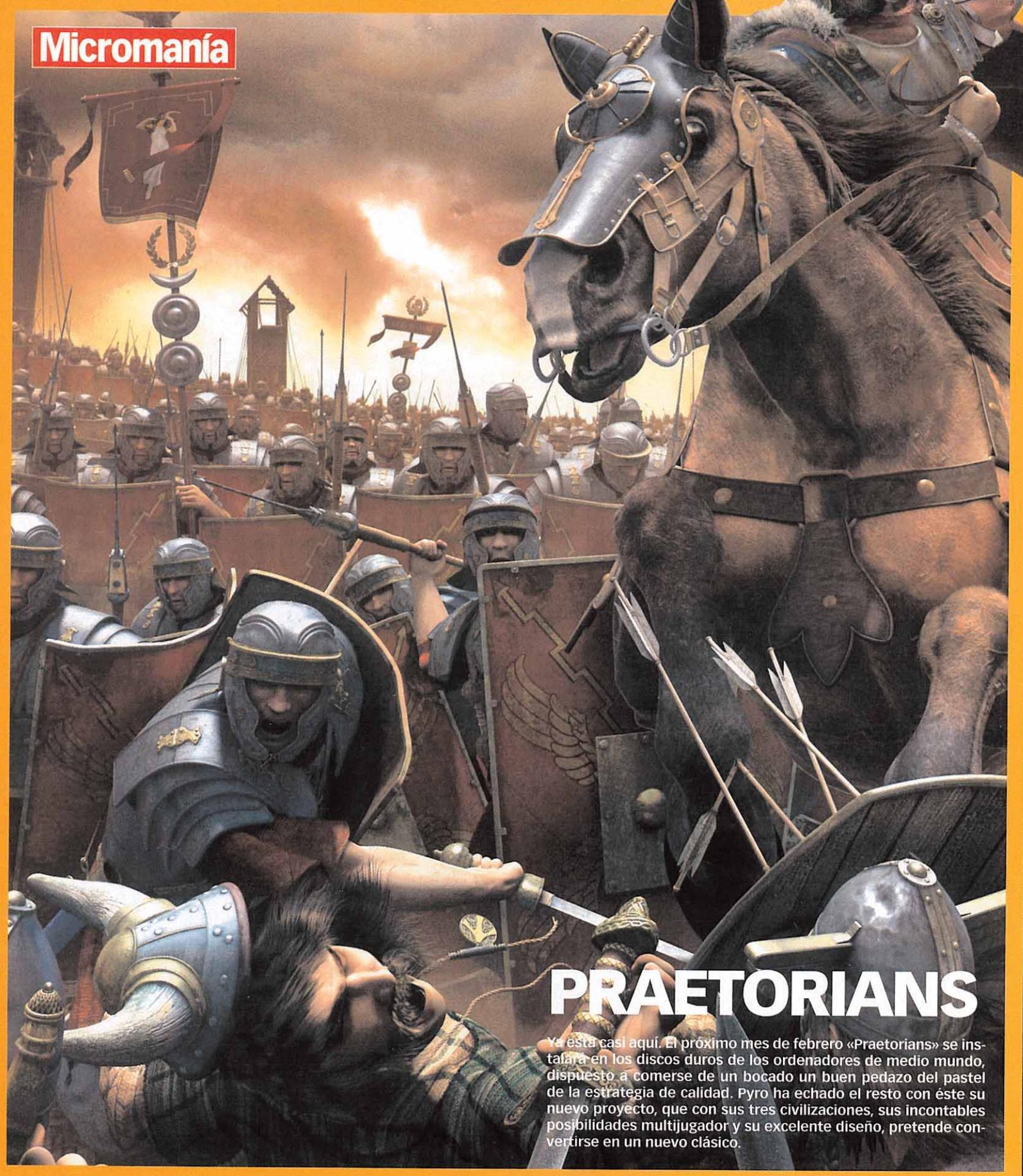


**Micromania**

## THE WESTERNER

Revistronic vuelve a la palestra con el desarrollo de «The Westerner». Aunque no es una segunda parte, como tal, sus personajes y, sobre todo, su protagonista, Fenimore Fillmore, harán recordar a los aficionados al género de la aventura un título anterior del equipo: «Three Skulls of the Toltecs». «The Westerner» utiliza como base un motor 3D, que otorga al conjunto un aspecto muy parecido al de una película de dibujos animados, para lo que se han trabajado muy especialmente todas las expresiones faciales de los personajes. Un título que los aficionados a las buenas aventuras gráficas no se podrán perder por ninguna razón.

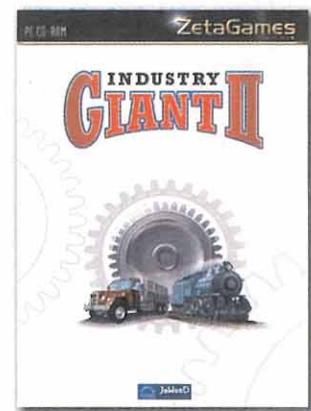
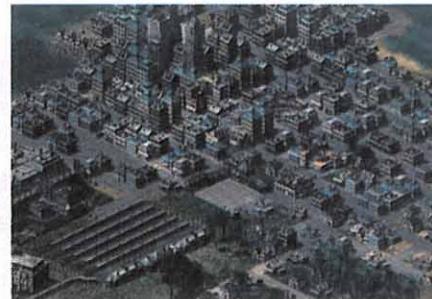
## Micromanía



## PRAETORIANS

Ya está casi aquí. El próximo mes de febrero «Praetorians» se instalará en los discos duros de los ordenadores de medio mundo, dispuesto a comerse de un bocado un buen pedazo del pastel de la estrategia de calidad. Pyro ha echado el resto con éste su nuevo proyecto, que con sus tres civilizaciones, sus incontables posibilidades multijugador y su excelente diseño, pretende convertirse en un nuevo clásico.

# JUEGA CON TU DINERO



**INDUSTRY  
GIANT**  
**MÁS DE 1 MILLÓN  
DE COPIAS  
VENDIDAS EN EUROPA**

Gran variedad de sectores industriales • Más de 150 materias primas y bienes de consumo diferentes como el petróleo, oro, piel, muebles, juguetes, menaje del hogar • Vista preliminar de toda la información básica • Grandes dosis de estrategia • Simulación detallada y realista del proceso de desarrollo de la producción industrial y de transporte del siglo XX • Gráficos sumamente detallados tanto de los escenarios como de los edificios y los vehículos (basados en modelos reales) • Más de 50 vehículos diferentes como camiones, trenes, barcos y aviones • Opción Multijugador vía LAN o Internet ([www.hastajuego.com](http://www.hastajuego.com)) • Traducido y doblado al castellano.

[www.zetamultimedia.com](http://www.zetamultimedia.com) • [www.jowood.com](http://www.jowood.com) • [www.industrygiant2.com](http://www.industrygiant2.com)

PC CD-ROM



**ZetaGames**  
GRUPO ZETA



DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

## ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego?  
No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de  
Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

### Desde la redacción



Luis  
Escrivano

### Dioses y monstruos

**E**s difícil olvidarse de «Age of Empires». La mezcla de espectáculo y jugabilidad, con cierto rigor histórico y un absoluto cuidado por los detalles, hicieron que las dos entregas de la serie se convirtieran en clásicos automáticos.

A partir de «Age of Kings», el equipo se dividió en dos. El creador de la saga, Rick Goodman, lanzó por su cuenta «Empire Earth». El resto (los que se habían quedado en Ensemble) empezó a trabajar en «Age of Mythology». Ambos títulos son muy buenos juegos, sin duda, pero aparte de eso y de que están en 3D, hay poco más que decir:  
¿Es que la fórmula ya no da para más?

#### LA CUESTIÓN DEL MES

Para un juego de estrategia en tiempo real, qué prefieres:  
fidelidad histórica o fantasía?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacen Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas-. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizás no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio,realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

### Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

#### LA REFERENCIA

El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero si ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

#### INFOMANIA

Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.

Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

### Review A EXAMEN

## Black & White Creature

### ¿A qué jugamos?

Esta primera expansión de "Black & White", gran parte del planteamiento estratégico del juego, nos permite apostar por un juego más ligero y asequible, arrugada pero con unos resultados magníficos.

**N**o se puede decir que "Creature" sea un juego original, pero el sistema de control y el diseño gráfico, por lo tanto, los hacen únicos. No obstante, te recomendamos que juegues a la versión original, ya que la jugabilidad es muy diferente. Pero seguramente, tendréis que seguir instrucciones.

**La referencia**

BLACK & WHITE

La expansión no entra en el sistema de juego original, pero el sistema de control y el diseño gráfico, por lo tanto, los hacen únicos. No obstante, te recomendamos que juegues a la versión original, ya que la jugabilidad es muy diferente. Pero seguramente, tendréis que seguir instrucciones.

**INFOMANIA**

Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.

Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

### Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



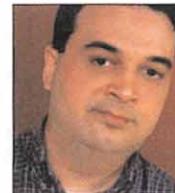
NACHO CUEZA

Redactor  
Géneros: Acción, Aventura.  
A lo que juega: Need for Speed: Hot Pursuit 2, No one Lives Forever 2, Warcraft III.



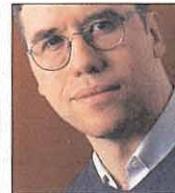
JORGE PORTILLO

Redactor  
Géneros: Rol, Estrategia.  
A lo que juega: Age of Mythology, Civilization III, Imperium, The Thing.



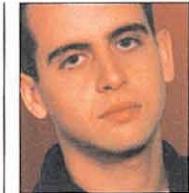
JUAN ANTONIO PASCUAL

Colaborador  
Géneros: Aventura, estrategia, acción.  
A lo que juega: Ring II, La Comunidad del Anillo.



GABRIEL PÉREZ-AYALA

Colaborador  
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.  
A lo que juega: Warcraft III, Unreal Tournament 2003.



JACOB MARTÍNEZ

Colaborador  
Géneros: Acción, Estrategia.  
A lo que juega: Jedi Knight II, Unreal Tournament 2003, Desert Storm.

Donde estén los orcos que se quiten los romanos.

La fidelidad es para los matrimonios, a mí dadme orcos.

La fantasía permite hacer los juegos "irrealmente" divertidos.

La fidelidad histórica es algo que rara vez sale bien en tiempo real.

Los juegos históricos resultan fascinantes por su realismo.





# Age of Mythology

## Milagro divino

Toma como base la mejor estrategia, aderezala con una estupenda ambientación mitológica y, por último, adórnalo todo con un entorno 3D y tendrás como resultado un juego que te hará creer en los milagros.

**L**a serie "Age of Empires" es sin duda una de las más admiradas por todos los aficionados a la estrategia en tiempo real. «Age of Mythology» no pertenece en realidad a la misma serie, pero sí que puede ser considerado como su continuación oficial, tanto por las similitudes en su planteamiento, como en su sistema de juego o incluso en su interfaz. Así, en «Age of Mythology» también hemos de encargarnos de desarrollar y controlar un ejército formado por todo tipo de unidades para combatir con él a nuestros enemigos mientras, por supuesto, recolectamos los recursos necesarios para producir estas unidades y para construir los correspondientes edificios, desde graneros o aserraderos hasta muros, fortalezas o templos. Las novedades, que también las hay, se centran

### La referencia

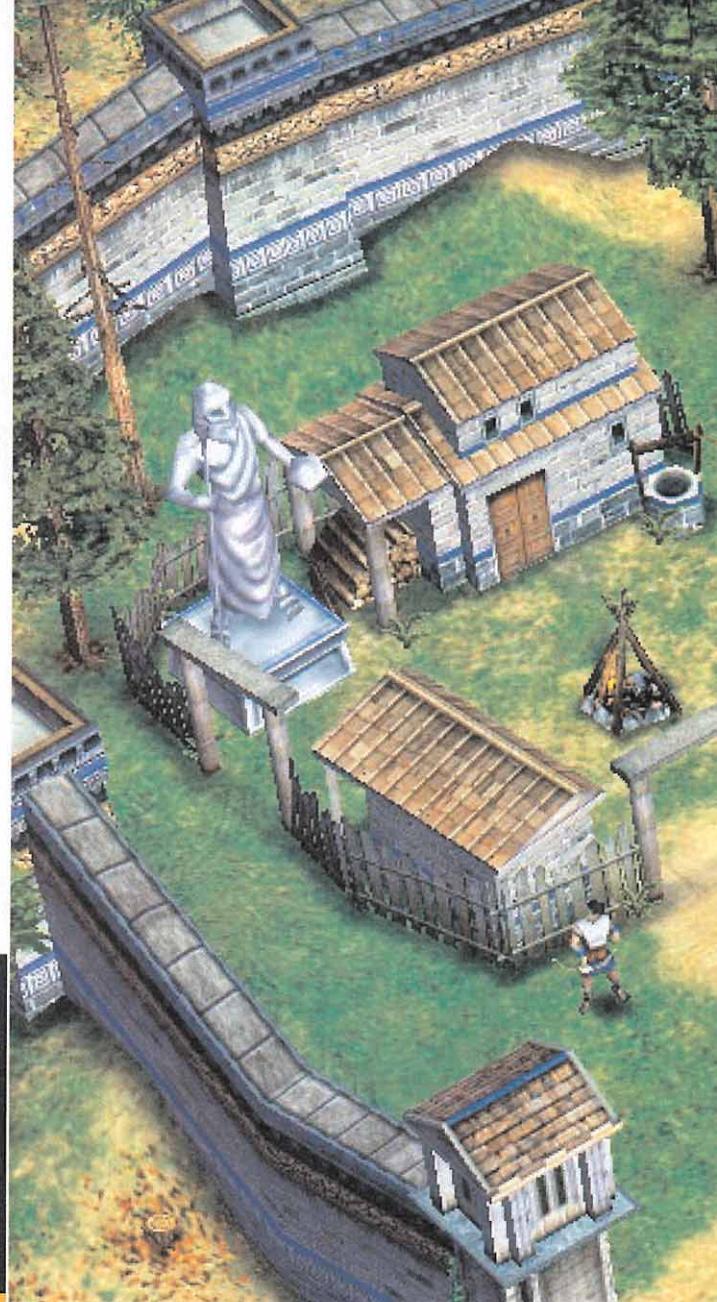
#### EMPIRE EARTH



- «Age of Mythology» no posee la variedad de unidades y avances de «Empire Earth».
- El motor gráfico de «Age of Mythology» tiene poco que envidiar al de «Empire Earth».
- El planteamiento de «Age of Mythology» tiene un carácter mucho más fantástico.



- Los efectos visuales de algunos hechizos resultan simplemente espectaculares.



- Los elementos característicos de las mitologías incluidas son fácilmente reconocibles.

## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz ▶ Ram: 256 MB, 128 MB ▶ Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB ▶ Conexión: ADSL

**FICHA TÉCNICA** ▶ Disponible: PC ▶ Género: Estrategia ▶ Idioma: Castellano (textos y voces) ▶ Edad recomendada (ADESE): +13 ▶ Estudio: Ensemble Studios ▶ Compañía: Microsoft ▶ Distribuidor: Microsoft ▶ Número de CDs: 2 ▶ Fecha de Lanzamiento: 15/11/2002 ▶ PVP recomendado: 49,99 euros (8.318 ptas.) ▶ Página Web: [www.microsoft.com/games/ageofmythology/](http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/) ▶ Incluye descripción del juego, imágenes y pantallas, videos, salvapantallas y temas de escritorio.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶ Número de campañas: 1 ▶ Misiones en la campaña: 32 ▶ Mapas para escenarios: 20 ▶ Editor de misiones: Sí ▶ Multijugador: Sí ▶ Modos multijugador: Supremacía, Conquista, Deathmatch, Relámpago ▶ Número de jugadores: 2-12 ▶ Opciones de conexión: Internet, red local

### LO QUE HAY QUE TENER

▶ CPU: Pentium 450 MHz ▶ Ram: 128 MB ▶ Disco Duro: 1,5 GB ▶ Tarjeta 3D: 16 MB ▶ Módem: 56 k

### MICROMANÍA RECOMIENDA

▶ CPU: Pentium III 800 MHz ▶ Ram: 256 MB ▶ Disco Duro: 1,8 GB ▶ Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB ▶ Módem: 56 k



## Milagroso



**LOS PODERES DIVINOS** que obtenemos cada vez que elegimos un nuevo dios al que adorar pueden tener un efecto drástico sobre el desarrollo del juego, lo que los convierte en una aportación muy interesante y original al planteamiento "laico" de la serie «Age of Empires».

**LA LLUVIA DE METEOROS**, por ejemplo, o el huracán, pueden tener un efecto devastador sobre las fuerzas de nuestros enemigos, llegando incluso a inclinar la balanza de la partida a nuestro favor si las fuerzas estaban muy igualadas.

**OTROS PODERES**, por el contrario, tienen efectos constructivos, beneficiando nuestra extracción de recursos o curando a nuestras unidades, por lo que el adorar a dioses "combativos" o "pacifistas" se convierte en una decisión de importante.



## LA DIFERENCIACIÓN ENTRE LAS TRES CIVILIZACIONES DE «AGE OF MYTHOLOGY» HACE QUE JUGAR CON CADA UNA DE ELLAS SEA UNA EXPERIENCIA TOTALMENTE DIFERENTE

en la introducción de un motor gráfico 3D y en el abandono de la temática histórica que caracterizaba a la serie y su sustitución por héroes, unidades mitológicas, complejos panteones de dioses a los que adorar e incluso la posibilidad de invocar poderosos favores divinos.

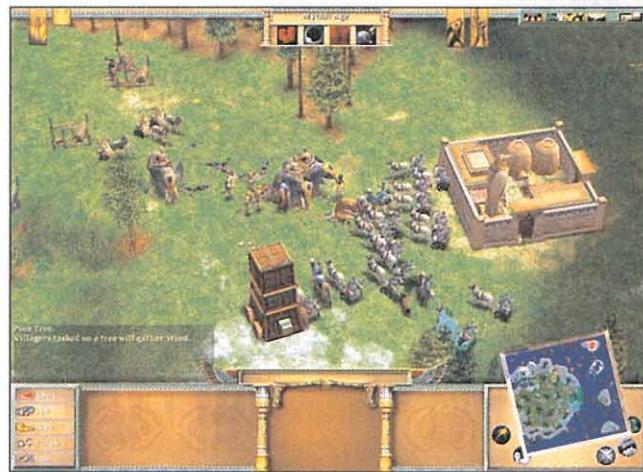
### Una experiencia religiosa

La mencionada fidelidad con respecto a las anteriores entregas se hace palpable, especialmente, en el sistema de control y en el interfaz que son virtualmente idénticos a los de aque-

llas, con una barra de botones y un minimapa en la parte inferior de la pantalla desde la que controlar todos los aspectos del juego, así como con las mismas funciones del ratón, salvo, claro está, las referentes al nuevo entorno 3D. Igualmente, todas las unidades básicas son las mismas a las que ya estamos tan acostumbrados, desde los soldados o los arqueros hasta las catapultas, los elefantes o los carros de guerra. Esto, que sin duda es una gran ventaja pues permite a cualquier jugador moderadamente experto en este género introducirse en el jue-

go sin prácticamente ningún periodo de adaptación, es también uno de sus principales defectos, pues le otorga un aire manido que hace que, sobre todo al primer vistazo, parezca muy poco original.

Sin embargo en «Age of Mythology» hay abundantes novedades, la más destacada de todas ellas, sin duda la introducción de un elaborado panteón de dioses entre los que hemos de elegir aquellos a los que nuestro pueblo adorará. Este panteón se reparte entre deidades griegas, nórdicas y egipcias, y ofrece más de 50 posibilidades de elección dife- ►►



■ Todos los tipos clásicos de unidades están presentes en el juego.



■ La posibilidad de acercar la cámara no aporta mucho al sistema de juego.



■ El parecido con las anteriores entregas de la serie es evidente.

## Identidad cultural



**LAS DIFERENCIAS ENTRE CIVILIZACIONES** son abundantes en "Age of Mythology", aunque Ensemble Studios ha conseguido equilibrar con maestría las habilidades especiales de todas ellas manteniendo la jugabilidad equilibrada. La obtención de los recursos, por ejemplo, tiene una aproximación diferente para cada cultura.

**EL CATÁLOGO DE HÉROES** de cada civilización también es diferente. Los griegos utilizan personajes muy poderosos pero únicos, los vikingos tienen guerreros más económicos y prescindibles y los egipcios recurren exclusivamente al poder divino de sus faraones y sacerdotes.

## LAS ABUNDANTES SIMILITUDES CON LAS ANTERIORES ENTREGAS DE LA SERIE «AGE OF EMPIRES» PROVOCAN QUE EL SISTEMA DE JUEGO RESULTE MUY POCO ORIGINAL

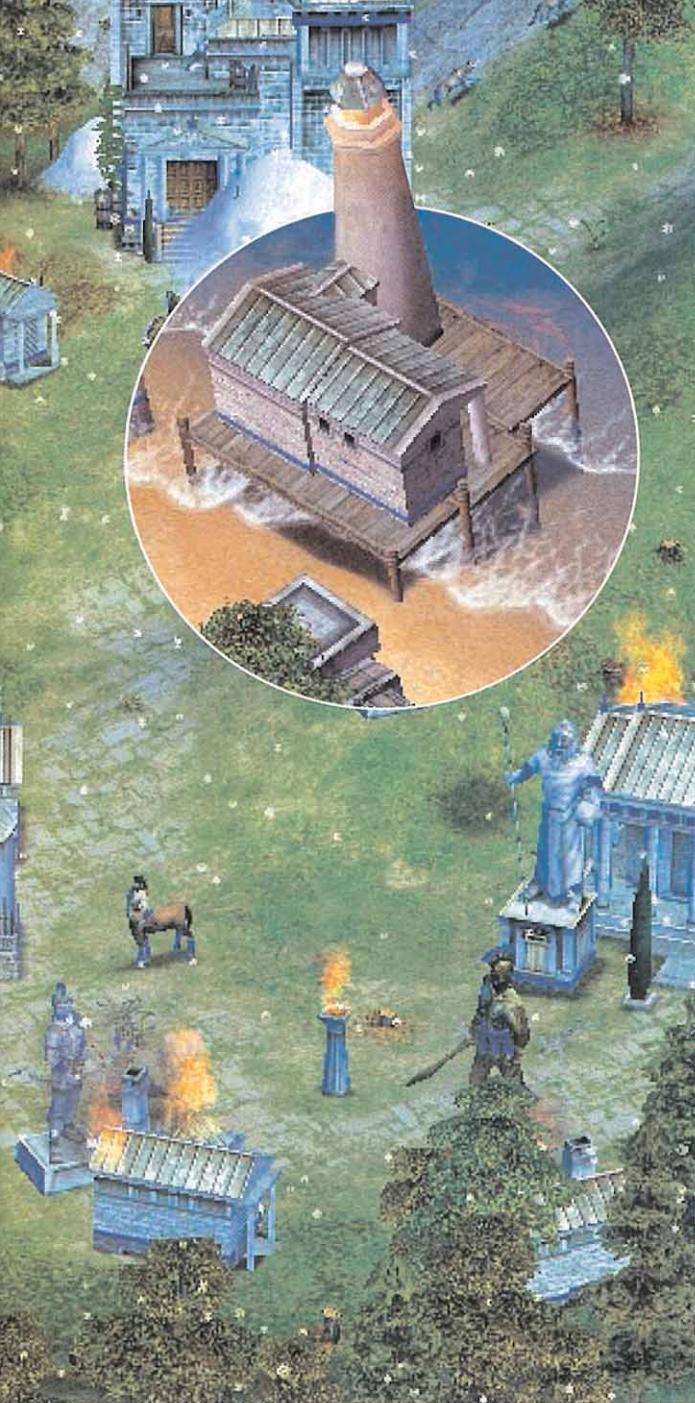
rentes, cada una con su propia combinación de héroes, unidades mitológicas y poderes especiales. Con respecto a los héroes y a las unidades mitológicas hay que destacar que se ha ajustado el sistema por el cual las unidades más poderosas consumen más "espacio" que las débiles, lo que unido a una limitación muy estricta del número máximo de unidades nos obliga necesariamente a optar entre tener muchas unidades menores o pocas unidades muy po-

derosas. Esta característica potencia el aspecto táctico del juego, y lo aproxima a esa nueva corriente de la estrategia en tiempo real en la que el número y la fuerza bruta se han sustituido por pequeños grupos de unidades de élite y que está encabezada por juegos como «Warcraft III».

### A tres bandas

Las similitudes con el celebrado juego de Blizzard, no obstante, no acaban ahí, y es que precisamente otra de

las características más interesantes de «Age of Mythology» es la diferenciación entre civilizaciones. Así, nuestra elección entre griegos, vikingos o egipcios no es sólo una cuestión estética sino que cada uno de estos bandos posee diferencias fundamentales en sus sistemas de juego, que, conviene especificarlo, están además perfectamente equilibradas. Esto no sólo aumenta el atractivo del juego sino que multiplica su vida útil, ya que el proceso



## ¿Cambio a mejor?

### LA INTRODUCCIÓN DE LAS 3D

supone un avance a nivel gráfico con respecto a las entregas anteriores. La pérdida de detalle es un precio menor que se paga gustosamente por poder girar la cámara 360º o poder acercarla hasta conseguir un primer plano. La jugabilidad, en cambio no sale demasiado beneficiada por este cambio que conlleva ciertas complicaciones.

**EL PROBLEMA** estriba que al girar la cámara se vuelve difícil orientarse con rapidez, algo ciertamente imprescindible durante un combate. El juego ofrece como alternativa la posibilidad de dejar la cámara bloqueada, algo que sin duda ayuda a conservar la enorme jugabilidad característica de la serie, pero lo cierto es que para eso no hacía falta introducir un motor 3D.



Los héroes y unidades mitológicas son una interesante novedad.

Los accidentes del terreno afectan decisivamente al desarrollo.

Las misiones de la campaña ofrecen muchos tipos de juego diferentes.

No se puede negar la evidente calidad del motor gráfico 3D.

de llegar a dominar la mecánica de las tres civilizaciones puede llegar a ser realmente largo.

Igualmente, también contribuye a la longevidad del juego la campaña individual incluida, compuesta por 32 misiones consecutivas y que nos da la oportunidad de controlar a las tres civilizaciones del juego, ya sea por separado en unas misiones como de manera conjunta en otras. El argumento y el desarrollo de esta campaña es complejo, muy interesante y está realmente bien planificado. Así, en la historia se entremezclan elementos clásicos extraídos de las tres mitologías fá cilmente reconocibles por todos, tales como, por ejemplo, el mito de la Atlántida o

## El poder de un Dios



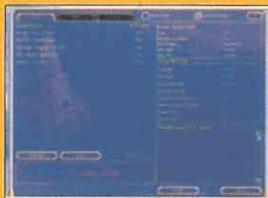
**EL EDITOR INCLUIDO** en el juego combina una asombrosa potencia con una relativa sencillez de manejo. En un primer nivel nos permite diseñar desde cero todos los elementos de un escenario cualquiera, desde el terreno hasta las unidades pasando, por supuesto, por árboles, animales o edificios, utilizando tan sólo el ratón y una intuitiva barra de botones situada en la parte superior.

**SU POTENCIA ES EVIDENTE**, no obstante, en un segundo nivel, en el que a través de unos menús algo más complejos y un lenguaje de scripts que, eso sí, requiere un cierto nivel de conocimiento, podemos crear de principio a fin una campaña completa, incluyendo en ella desde diálogos de las unidades hasta las secuencias cinematográficas entre misiones, movimientos de cámara incluidos.

el martillo de Thor. Además, el juego incluye también un modo de partidas individuales para el que disponemos de 20 mapas, cada uno de ellos diseñado para ofrecer un tipo de juego diferente, así como un modo multijugador para hasta 12 jugadores y accesible tanto a través de Internet como de una red local.

Desgraciadamente, en estos dos últimos modos las opciones de configuración de las partidas resultan bastante escasas, sobre todo en comparación con «Age of Empires II», algo especialmente extraño si tenemos en cuenta las similitudes existentes entre ambos juegos en el resto de aspectos que ya hemos enumerado con anterioridad.

## Conquista la red



**EL MODO MULTIJUGADOR** de «Age of Mythology» está tan bien realizado como cabe esperar en un juego de Microsoft y proporciona un acceso rápido y sencillo a las partidas.

**EL SISTEMA EMPLEADO** es una combinación de ventanas de chats y de listas de partidas disponibles similar, en cierta forma, al que utilizan los juegos de Blizzard en Battle.Net.

**UNA IDEA INTERESANTE** es la introducción de un sistema de handicaps por el que los jugadores menos expertos pueden recibir una serie de ayudas al enfrentarse a otros más veteranos.

## Una nueva dimensión

Por lo que respecta al apartado tecnológico, la introducción de un motor gráfico 3D supone un salto cualitativo con respecto a las anteriores entregas de la serie. Este motor, además, posee una calidad considerable, con unos efectos luminosos muy interesantes y un aceptable nivel de detalle que consiguen que la ambientación sea en todo momento estupenda. No obstante, no consigue evitar por completo los problemas que surgen casi siempre que se intenta pasar a las 3D juegos de este género, y que no son otros que la reducción excesiva del campo visual y los problemas de orientación inherentes a la posibilidad de girar la cámara con total libertad; además, algunos seguidores de la serie encontrarán sin duda que la

pérdida de detalle con respecto a los gráficos que ofrecía el motor 2D anterior es muy elevada. Se trata, en cualquier caso, de problemas menores que no afectan gravemente a la jugabilidad que ni, por supuesto, ensombrecen la gran calidad del juego.

Y es que si de algo no cabe

**LA CAMPAÑA** NO SÓLO ES LARGA SINO QUE POSEE UN ARGUMENTO QUE COMBINA LOS ELEMENTOS CLÁSICOS DE LAS TRES MITOLOGÍAS DEL JUEGO

duda es de que nos encontramos ante un fantástico juego de estrategia que a buen seguro causará furor entre los aficionados al género. Su único problema real es que las novedades introducidas no afectan al sistema de juego de mane-



■ La campaña está repleta de secuencias cinematográficas realizadas con el propio motor del juego que van explicando y desarrollando el argumento.



■ Salvo por los elementos míticos, el árbol es similar al de otras entregas.



■ Las formaciones son un aspecto fundamental en el combate.

## Toma nota

**Un gran juego de estrategia** aunque quizás algo conservador.

### MODO INDIVIDUAL

**92**

### MODO MULTIJUGADOR

**90**

### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual resulta **bastante más completo**.

#### SOLO:

**Lo mejor:** La profundidad de la campaña.

**Lo peor:** Pocas opciones de configuración para los escenarios.

#### EN COMPAÑÍA:

**Lo mejor:** Poder jugar contra otros once oponentes humanos.

**Lo peor:** La misma escasez de opciones.

## ALTERNATIVAS

### MEDIEVAL: TOTAL WAR

El enorme número de unidades implicadas en los combates hace de éste un juego más estratégico y complejo.

► Comentado en MM 92 ► Puntuación: 92

### WARCRAFT III

Un juego impecable que mezcla rol con estrategia para obtener un resultado sorprendente y sobre todo muy adictivo.

► Comentado en MM 90 ► Puntuación: 90



[www.harrypotter.ea.com](http://www.harrypotter.ea.com)  
[www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com)

El flipendo de la Clase de Defensa Contra las Artes OSCURAS

La varita Ollivander

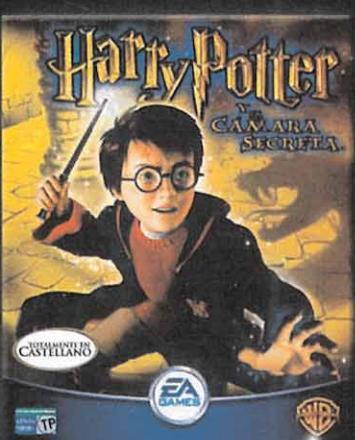
El mal en el interior de la Cámara Secreta

Tu valor  
Tu regalo para Navidad



¿Tienes los necesarios para ser Harry Potter en Harry Potter™ y la Cámara de los Secretos?

Disponible el 21 de Noviembre



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE  
GAME BOY COLOR

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.™ and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.

WBIE LOGO™ & © Warner Bros.

Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.

(s02)

# NBA Live 2003

## Showtime

Máxima jugabilidad en cada décima de segundo, un balón que rebota varias veces en el aro, nuevas jugadas para catadores NBA y total libertad de acción son las señas de identidad de la nueva joya del género.

**E**l año pasado nos quedamos sin disfrutar del valor seguro de «NBA Live» porque EA Sports admitió que sus chicos no habían tenido tiempo de implementar los profundos cambios necesarios tras el estancamiento técnico que supuso «NBA Live 2001». Nos pareció una excusa poco fiable, pero «NBA Live 2003» la justifica de pleno con múltiples mejoras en la programación de la física del balón, la IA y el sistema de juego, y nos quitamos el sombrero ante el fastuoso trabajo de unas animaciones sin parangón en la historia del software de entretenimiento.

### Entrenar para ganar

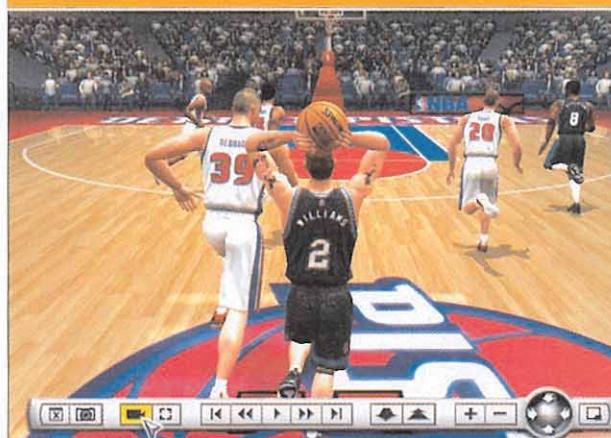
Entre las opciones de juego encontramos el partido de exhibición, los "playoff" y la temporada completa, que también se puede afrontar como franquicia para tener mayor decisión los traspasos.

### La referencia

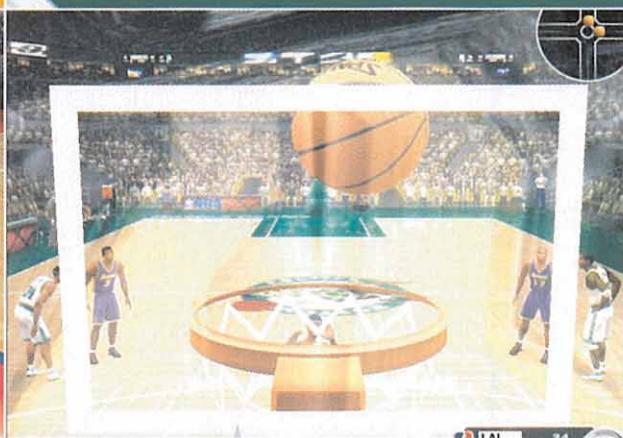
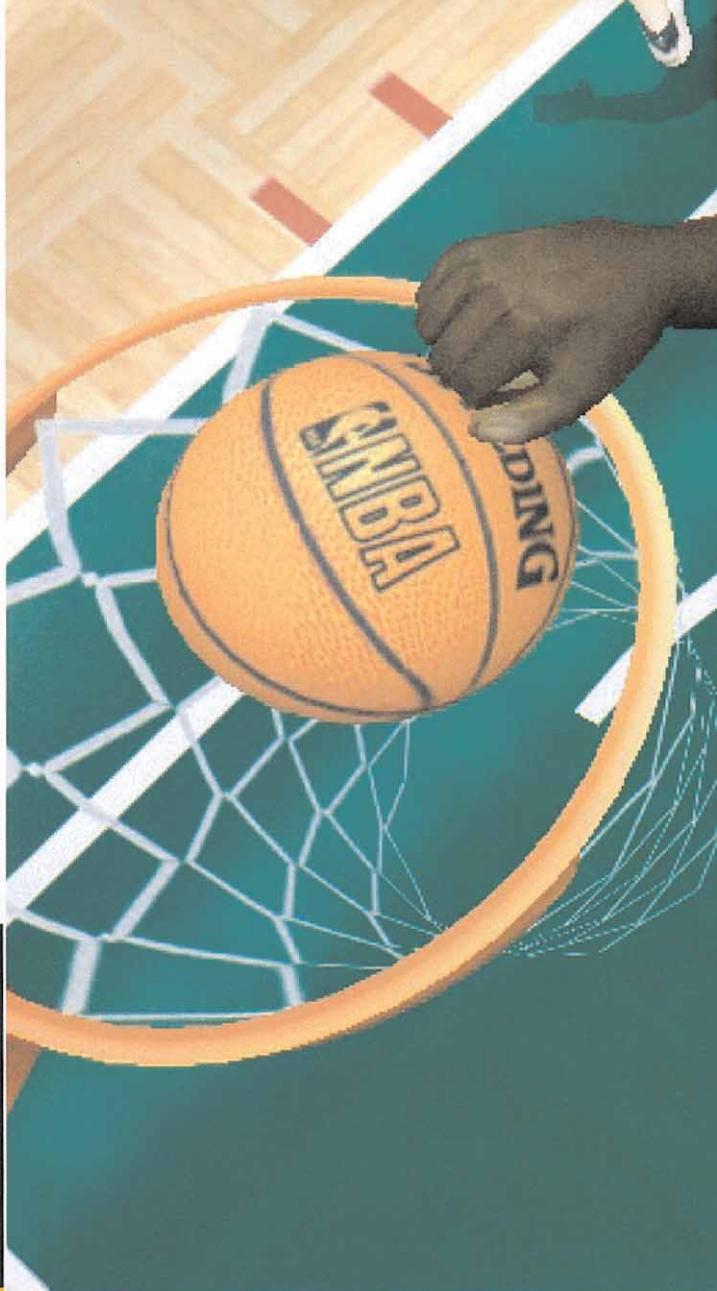
#### FIFA 2003



- Al igual que en «FIFA 2003», se ha trabajado para potenciar la jugabilidad.
- Ambos tienen enormes bases de datos con licencias oficiales.
- Dentro de un nivel extraordinario, las animaciones de «NBA Live 2003» son más espectaculares.



- En las repeticiones podemos girar la cámara y buscar un primer plano.



- Los efectos de transparencias y reflejos en el tablero son geniales.

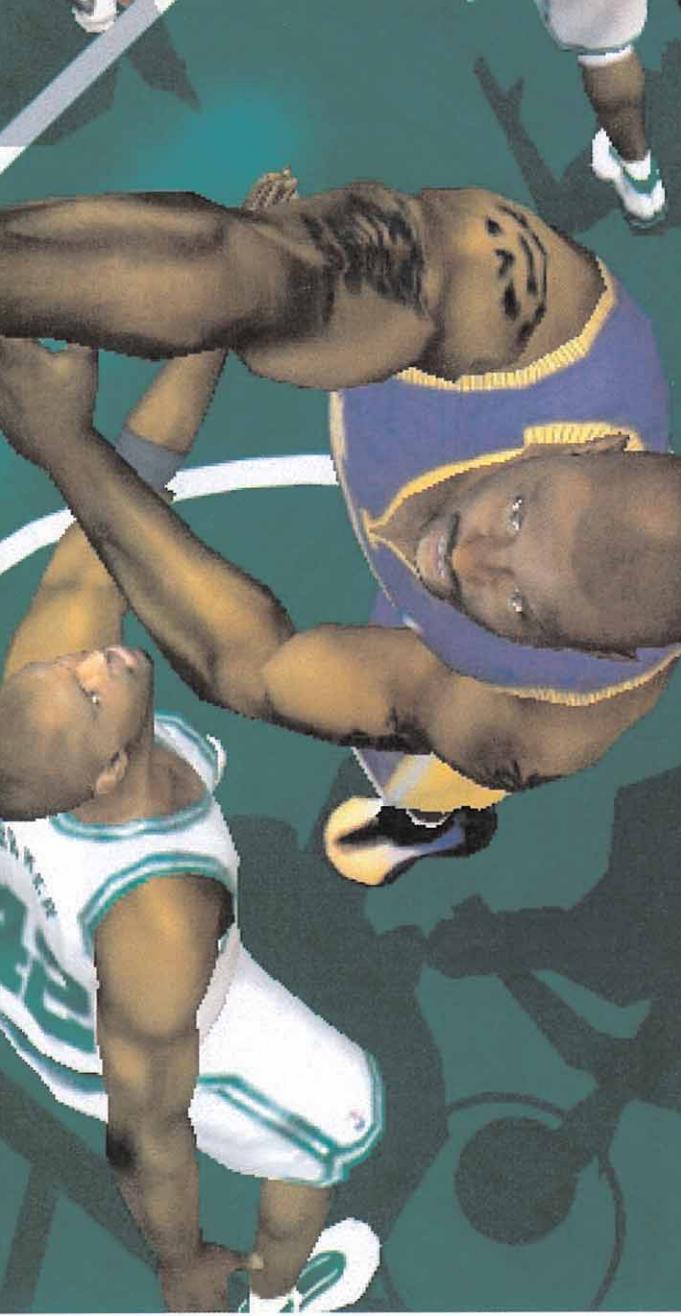
## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: Athlon 800 MHz, Pentium IV 1.4 GHz ▶ RAM: 256, 512 MB ▶ Tarjeta 3D: GeForce3, Radeon 8500  
▶ Conexión: Cable 1Mb

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ► Género: Deportivo ► Idioma: Castellano (voices, textos en pantalla y manual) ► Edad Recomendada (ADESE): TP (Todos los públicos)  
► Estudio: EA Sports ► Editor: Electronic Arts ► Distribuidor: Electronic Arts  
► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 44,95 euros (7.480 Ptas.) ► Página web: [www.ea.com/easports](http://www.ea.com/easports) En inglés, con tutoriales para aprender el sistema de control, foros, encuestas y diverso material.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ► Modos de juego: 6 ► Número de equipos: Todos los oficiales de la NBA, con las plantillas actualizadas al 1 de octubre  
► Número de niveles de dificultad: 4 (novato, principiante, all-star, superstar)  
► Editor: Sí, de habilidades y aspecto físico de los jugadores ► Multijugador: Sí ► Modos multijugador: Partidos exhibición y uno contra uno  
► Número de jugadores: 4 ► Opciones de conexión: Internet, IP directa.

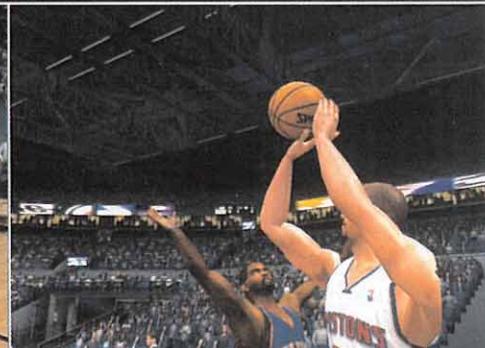
<b>LO QUE HAY QUE TENER</b>	► CPU: Pentium II 450 MHz ► RAM: 128 MB ► Disco Duro: 300 MB ► Tarjeta 3D: Sí, 16 Mb (DirectX 8.1) ► Módem: No requiere
<b>MICROMANÍA RECOMIENDA</b>	► CPU: P. IV a 1.4 GHz ► RAM: 256 MB ► Disco Duro: 700 MB ► Tarjeta 3D: GeForce4 Ti 4600 ► Módem: ADSL o cable.



■ El aro de la canasta se dobla ante el peso de los jugadores que se agarran durante los mates. Cuando se sueltan tiembla toda la canasta.



■ Excelente definición de las texturas, hasta se ven los poros.



■ Hay que entrenar la mecánica de tiro para aumentar los porcentajes.

## Ponte las zapatillas



**LAS NUEVAS JUGADAS** como proteger el balón con el cuerpo y los brazos, amagar, fintar y el juego de espaldas a canasta abren múltiples vías de juego ofensivo. Su ejecución es inmediata siempre que tengamos un gamepad con seis botones.

**LAS ANIMACIONES** son incomparables por la plasticidad conseguida en cada movimiento, con entradas a canasta que rebosan calidad técnica y unos tapones que hasta duelen. El realismo anatómico es tal que estamos ante los personajes de videojuego más virtuales que hemos visto.

**LOS ESPACIOS LIBRES** de movimiento nos permiten explotar las habilidades propias de las superestrellas de nuestro equipo, como las fintas de Kobe Bryant, el juego de espaldas al aro de Karl Malone o la versatilidad de Allen Iverson.

## EL CONTROL DEL JUGADOR CON EL BALÓN

ES PERFECTO POR LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y LO SENCILLO QUE RESULTA HACER ESPECTACULARES JUGADAS CIEN POR CIEN NBA

sos, y nos obliga a analizar el rendimiento de los jugadores y estar atentos a las noticias de lesiones y contratos. Si os gusta más el juego individual, el uno contra uno es perfecto para empezar a vivir en todo su esplendor los sensacionales movimientos y habilidades que despliega «NBA Live 2003». Alucinaréis con las fintas de cadera, la protección del balón con los brazos y el cuerpo, los engaños amagando, el avance de espaldas a canasta clásico para el poste alto, los cambios de ritmo fulgurantes y todo ello para desembocar en magníficos tiros en sus-

pension o en un asombroso despliegue de mates y entradas a canasta para hartarse de espectáculo. Y aún mejor, hay un modo entrenamiento para practicar en solitario y potenciar nuestro juego, sobre todo de cara a los partidos contra oponentes humanos en los servidores de EA Sports o mediante IP directa.

### Individualidades

Seguro que los jugadores más experimentados en los anteriores «NBA Live» saben que al saltar a la cancha toda la libertad de acción y los «jugadones» del uno contra uno se transformaban en

un baloncesto esquemático debido a los atascos en la circulación del balón ocasionados por unas rutinas de posicionamiento de los jugadores tan cerradas que hasta era imposible fintar o explotar las habilidades individuales, por lo que la faceta ofensiva se limitaba a pasar repetidamente hasta encontrar a un jugador libre o amagar el tiro para que saltara el defensor. Pues bien, «NBA Live 2003» solventa este problema gracias a una nueva y excelsa programación de todos los motores matemáticos, que ahora nos regalan un completo dominio individualiza- ►►

## Cuando no quiere entrar



**LA DINÁMICA DEL BALÓN** supera todo lo que habíamos soñado, no sólo porque las paráolas de tiro están muy bien ligadas a una depurada mecánica del tiro, sino también porque las trayectorias de pase exigen mayor precisión.

**LOS REBOTES EN EL ARO** pueden sacar de quicio a más de uno, porque nos descompensan en el salto a por el rebote y, sobre todo, cuando el balón no entra. Hasta puede llegar a quedarse atascado o empezar a dar vueltas por el filo interior.

**LA RED DE LA CANASTA** se mueve ante la entrada del balón con todo lujo de detalles, no os cansareis nunca de ver y escuchar tan impagable secuencia. Y responde de forma diferente dependiendo de la fuerza con la que llega el balón. Otra pica en el realismo.

do sobre la acción del jugador controlado, con el que podemos realizar en el partido las mismas maravillas que en el uno contra uno. Pero no penséis que "chupando bola" se anota fácilmente, porque la IA defensiva del rival sigue siendo feraz y en el nivel de dificultad "all-star" es necesario recurrir a la pizarra para seleccionar jugadas. Puesto que el rival controlado por el ordenador goza de la misma libertad de juego y habilidades individuales es imprescindible concentrarse en defensa y cambiar a zona o presionar al hombre para robar el balón.

### Animaciones galácticas

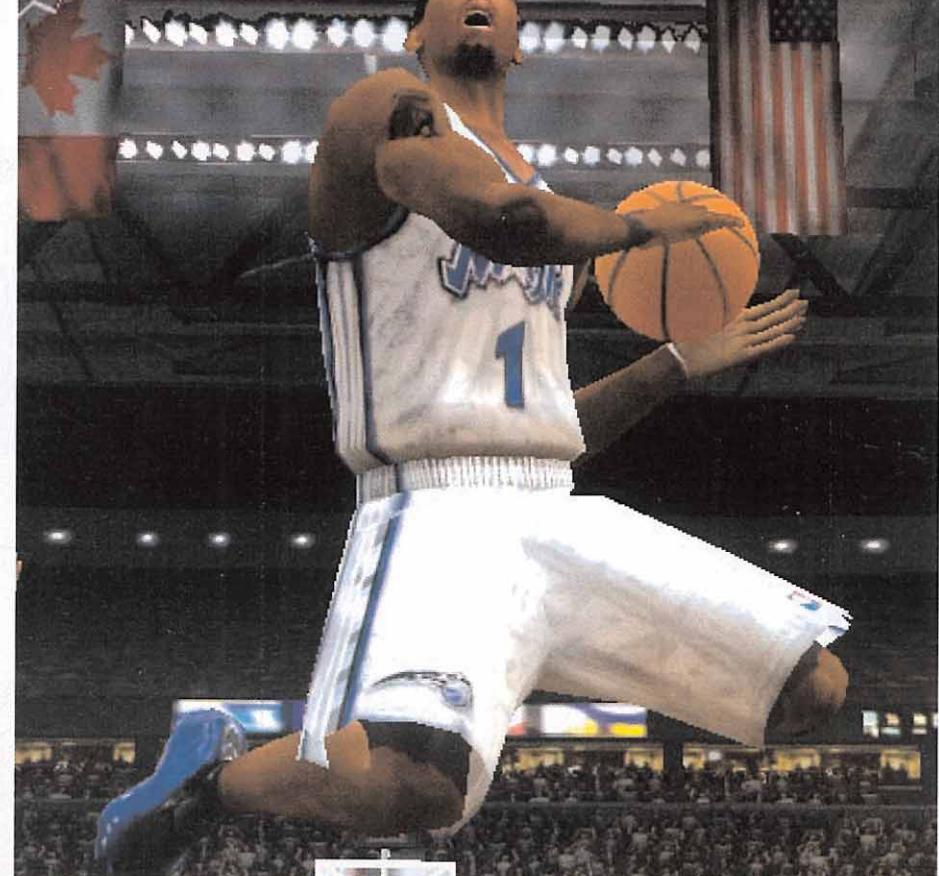
Otro aspecto muy remozado es la puesta en escena, con una recolocación de las

cámaras que no termina de convencernos, ya que las perspectivas laterales tienen encuadres muy cerrados para ver la posición de todos los jugadores. Menos mal que la cámara de fondo sí es perfecta para hinchar-

## LAS FINTAS CON LA CADERA Y EL JUEGO DE PIES, EL JUEGO DE ESPALDAS AL ARO, LOS AMAGOS Y LA PROTECCIÓN DEL BALÓN AUMENTAN EL REALISMO

nos a dar asistencias. Las repeticiones instantáneas a cámara lenta constituyen el mayor derroche de espectacularidad que hemos visto en el género. «NBA Live 2003» supone un punto de inflexión en la serie por el gigantesco salto en jugabilidad. No obstante,

aún quedan por ajustar algunos valores de los equipos controlados por el ordenador, como el excesivo porcentaje de acierto en los tiros o que no les pitán ni una falta en ataque, aspectos que esperemos se solucionen con el tiempo. A.T.I



Las habilidades personales de los jugadores más importantes están fielmente reflejadas, como el imparable poderío de los pivots.



El juego de ataque es muy abierto y permite acciones como el bloqueo.



Los pases se pueden dirigir para realizar asistencias o contraataques.

### Toma nota

Un nuevo nivel de espectáculo, adicción y jugabilidad.

#### LO BUENO:

- ▲ Baloncesto sin límites en el control individual del jugador.
- ▲ Jugar de espaldas a canasta y otras jugadas nuevas incluidas.
- ▲ Las animaciones y las repeticiones instantáneas.

#### LO MALO:

- ▼ Cámaras laterales mal colocadas.
- ▼ La CPU no falla sus tiros (casi).
- ▼ Faltas en ataque inexistentes para la CPU.

#### MODO INDIVIDUAL

**91**

#### MODO MULTIJUGADOR

**92**

#### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El uno contra uno en multijugador tiene una adicción inigualable.

#### SOLO:

- Lo mejor:** Luchar por el anillo en el nivel "all-star".
- Lo peor:** Demasiada perfección de los equipos controlados por la CPU.

#### EN COMPAÑÍA:

- Lo mejor:** Hacer un mate "in the face"
- Lo peor:** Que te ganen de un punto en el último segundo.

### ■ ALTERNATIVAS

#### NBA LIVE 2001

Está disponible en las series EA classics y tiene un modo de juego uno contra uno muy adictivo.

► Comentado en MM 75 ► Puntuación: 89

#### MADDEN NFL 2002

Para descubrir el puro espectáculo del fútbol americano, jugable y sencillo de controlar.

► Comentado en MM 85 ► Puntuación: 81

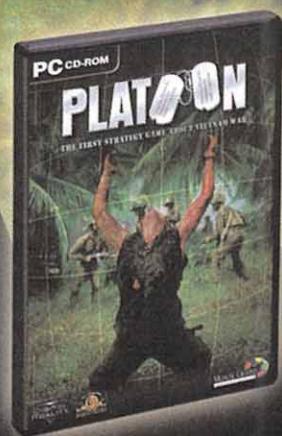
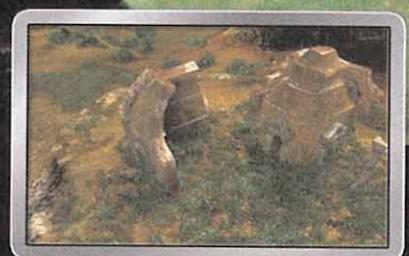
SI TE GUSTÓ LA PELÍCULA... ¡DESCUBRE EL JUEGO!

# PLATOON™

EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA A TIEMPO REAL  
AMBIENTADO EN LA GUERRA DE VIETNAM

PLATOON™ Interactive Game (all object code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality.

Armas reales,  
estrategia en profundidad,  
entornos hostiles,  
enemigos invisibles:  
**JUGABILIDAD TOTAL**



DISPONIBLE ESTE NOVIEMBRE



# Imperium

## Estrategia a gran escala

La estrategia en tiempo real, un género que últimamente se encuentra algo anquilosado, recibe una oleada de frescura con este título, algo primitivo en su desarrollo técnico, pero con un planteamiento que resulta francamente original.

Los enfrentamientos de los poderosos ejércitos del imperio romano contra las hordas galas son el acontecimiento histórico alrededor del que gira el argumento de este juego de estrategia en tiempo real. Su planteamiento combina una ambientación histórica realista con algunos elementos fantásticos y, en general, resulta bastante original gracias a que suprime gran parte de ese apartado de gestión que se ha vuelto en apariencia imprescindible en todos los juegos actuales del género y se centra en el establecimiento de líneas de suministros y en los aspectos tácticos del combate.

### Combate sin complicaciones

A cambio de la habitual recolección y gestión de recursos, «Imperium» nos ofrece mapas en los que todos los edificios ya están

#### La referencia

##### EMPIRE EARTH

- «Imperium» carece del apartado de gestión de recursos y construcción de estructuras.
- La ambientación de «Imperium» se limita a un periodo histórico muy concreto.
- El motor 2D de «Imperium» es inferior al de «Empire Earth».



- Las tres ambientaciones disponibles (verano, otoño e invierno) aumentan la diversidad del juego.



- La campaña posee un argumento muy complejo salpicado con montones de diálogos.

### Infomanía

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ► Género: Estrategia ► Idioma: Castellano (textos y voces) ► Edad recomendada (ADESE): +13 ► Estudio: Haemimont Games  
► Compañía: Haemimont Games ► Distribuidor: FX Interactive ► Número de CDs: 1  
► Fecha de Lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 19,95 euros (3.319 ptas.) ► Página Web: [www.fxplanet.com/p014/p014.htm](http://www.fxplanet.com/p014/p014.htm) Descripción del juego, galería de imágenes, trailer y servicio técnico.

#### LO QUE HAY QUE TENER

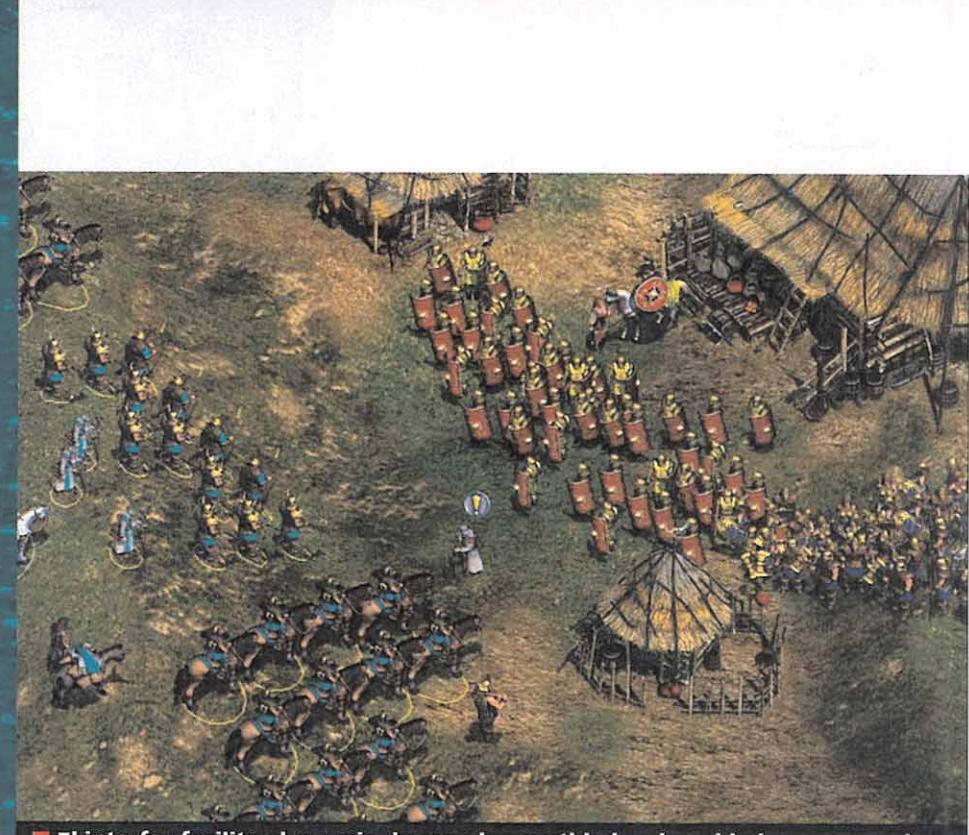
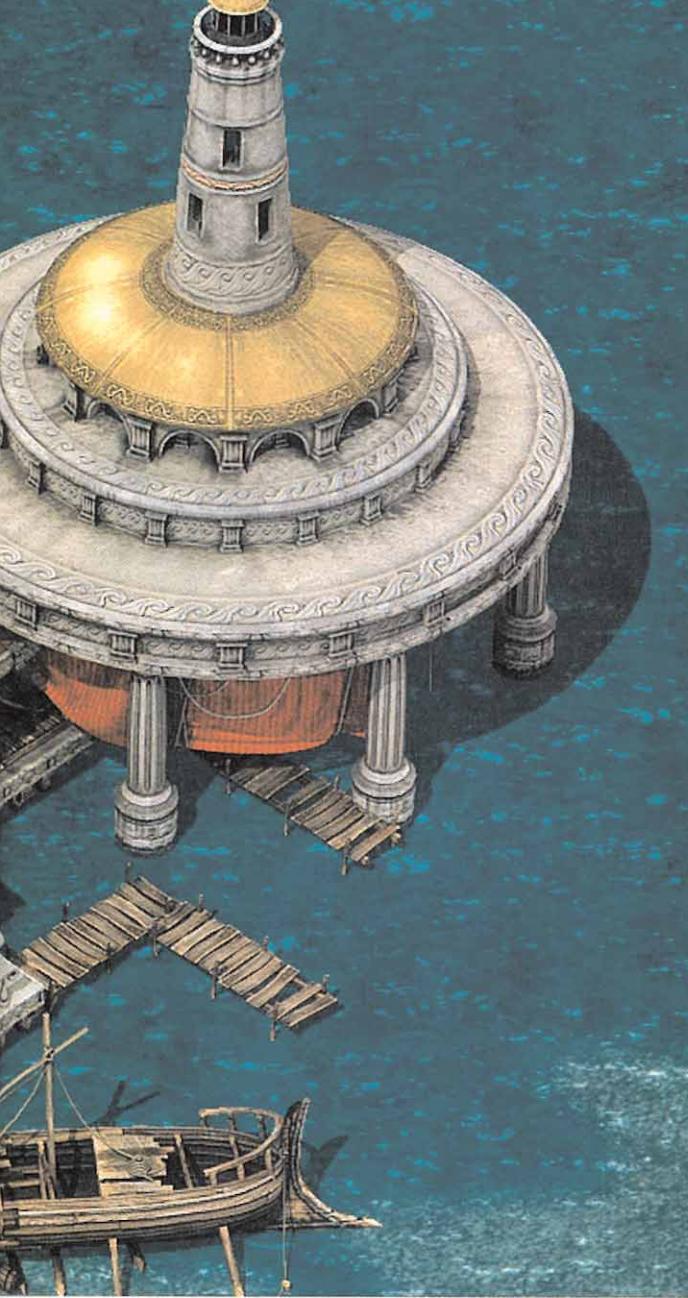
**ANALIZADO EN:** ► CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz ► Ram: 256 MB, 128 MB ► Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB ► Conexión: ADSL

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ► Número de campañas: 1 ► Civilizaciones disponibles: 2 ► Mapas de escaramuza: 20 ► Editor de misiones: Sí ► Multijugador: Sí ► Modos multijugador: Eliminación, puntuación, tiempo. ► Número de jugadores: 2-8 ► Opciones de conexión: Internet, red local

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

► CPU: Pentium II 400 MHz Ram: 64 MB ► Disco Duro: 540 MB ► Tarjeta 3D: Sí, 2 MB compatible DirectX ► Módem: 56 k

► CPU: Pentium III 800 MHz Ram: 256 MB ► Disco Duro: 800 MB ► Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB ► Módem: 56 k



■ El interfaz facilita el manejo de grandes cantidades de unidades reservando parte de la pantalla para visualizar la acción y sólo dos barras para los controles.



■ Al no tener que construir edificios podemos centrarnos en la acción.



■ El motor gráfico del juego está algo desfasado.

## El que parte y reparte



**LAS LÍNEAS DE SUMINISTROS** están formadas en el juego por burros cargados de comida que van y vienen desde las aldeas hasta las fortalezas o los puestos avanzados o bien que directamente siguen a un ejército por todo el mapa allá a donde vaya.

**LA DEFENSA** de estas líneas es un aspecto vital del juego, ya que sin comida suficiente las fortalezas no pueden crear nuevos aldeanos y, lo que es más importante, los soldados pierden gran parte de su potencial y acaban muriendo de inanición.

**EL ELEMENTO ESTRATÉGICO** introducido es muy importante, ya que si uno de los burros es eliminado, las provisiones se pierden. Así, como las líneas pueden llegar a ser realmente largas, resulta necesario tener un control absoluto del mapa.

## AL PRESCINDIR DE LA RECOLECCIÓN DE RECURSOS Y DE LA CONSTRUCCIÓN DE BASES EL JUEGO RESULTA MUCHO MÁS ÁGIL Y ACCESIBLE QUE OTROS JUEGOS DE ESTRATEGIA.

construidos al comenzar la partida y la única forma de conseguir más es conquistándolos, lo que suprime la, en ocasiones, tediosa tarea de construir una base.

Los recursos, en este caso la comida y el oro, se producen automáticamente en cada aldea pero para transportarlos hasta los lugares donde son necesarios hay que establecer líneas de suministros. La defensa de estas líneas es un aspecto fundamental del juego e introduce además un elemento estratégico apasionante y bastante más realista de lo que es habitual en juegos de este género.

Otro aspecto muy interesante del juego es el sistema de ejércitos merced al cual todas las unidades pueden pelear de manera independiente, pero lo hacen mucho mejor si las asignamos a un héroe. Cada héroe puede controlar hasta 50 unidades, de manera que sólo es necesario darle una orden para que la obedezcan todas ellas. Como además sucede que en «Imperium» no hay límite al número de unidades, resulta que este sistema es de una importancia fundamental para conseguir un control accesible en partidas en las que, fácilmente, podemos llegar a manejar

ejércitos formados por muchos cientos de unidades. Esto, combinado con unos mapas de dimensiones literalmente gigantescas, da lugar a un juego que destaca sobre los demás por la gran escala a la que se desarrolla. Amplitud de escala que, por otra parte, también se aplica a su contenido, y es que «Imperium» incluye, además de una larga y elaborada campaña individual, un editor y un modo de escaramuzas totalmente configurable con 20 mapas diseñados para diferentes tipos de juego y una opción para generar mapas aleatorios. Este modo, además, ►►

## El repertorio



**LOS TRES BANDOS INCLUIDOS** en el juego son los galos, los romanos y los teutones. Como jugadores sólo podemos optar entre los dos primeros, ya que los teutones son mercenarios que ayudan a uno u otro bando dependiendo de quién conquiste sus enclaves.

**LAS DIFERENCIAS** entre las ocho unidades que poseen las dos civilizaciones principales son básicamente gráficas ya que cada una de ellas tiene un homólogo en el bando contrario con unas funciones y un comportamiento muy semejantes.

**LA VARIEDAD** es, muy inferior a la de otros juegos que incluyen más civilizaciones y muchas unidades específicas más. No obstante, el juego sigue resultando atractivo gracias a que podemos manejar cientos de cada una de estas unidades.

puede ser jugado tanto contra la máquina como contra otros siete jugadores.

### Poca complejidad

Pero no todo son virtudes en el título de FX, y es que en el apartado negativo hemos de achacarle a «Imperium» una sencillez excesiva debida, sobre todo, a que el repertorio de unidades no es demasiado amplio, y el hecho de que sólo exista una unidad de cada tipo para cada raza, a la larga, acaba resultando escaso. Esta sencillez se compensa en parte con la posibilidad de controlar ejércitos numerosísimos, pero aún así, no hubiera estado de más que el juego incluyera más unidades diferentes o, incluso, alguna civilización más. Por lo que respecta al apartado técnico, «Imperium»

utiliza un motor 2D que ciertamente resulta algo desfasado dentro de la corriente 3D que invade el género, aunque, eso sí, ofrece un resultado bastante convincente. Las unidades y edificios están representados a un ta-

## EL TAMAÑO DE SUS MAPAS Y LA CANTIDAD DE UNIDADES QUE PODEMOS CONTROLAR DOTAN A ESTE JUEGO DE UNAS DIMENSIONES ÉPICAS

maño considerable y con una adecuada cantidad de detalle. Merece la pena destacar, por último que «Imperium» tiene la cuidada realización de casi todos los juegos de FX, esto es, posee un detallado manual, una traducción completa de textos y voces y, además, un precio

realmente ajustado, lo que unido a todas sus virtudes antes enumeradas lo convierte en un título idóneo tanto para aquellos que se acercan por primera vez a la estrategia como para los veteranos que buscan una aproximación diferente. **J.P.V.**

realmente ajustado, lo que

unido a todas sus virtudes

antes enumeradas lo con-

vierte en un título idóneo

tanto para aquellos que se

acercan por primera vez a

la estrategia como para los

veteranos que buscan una

aproximación diferente. **J.P.V.**

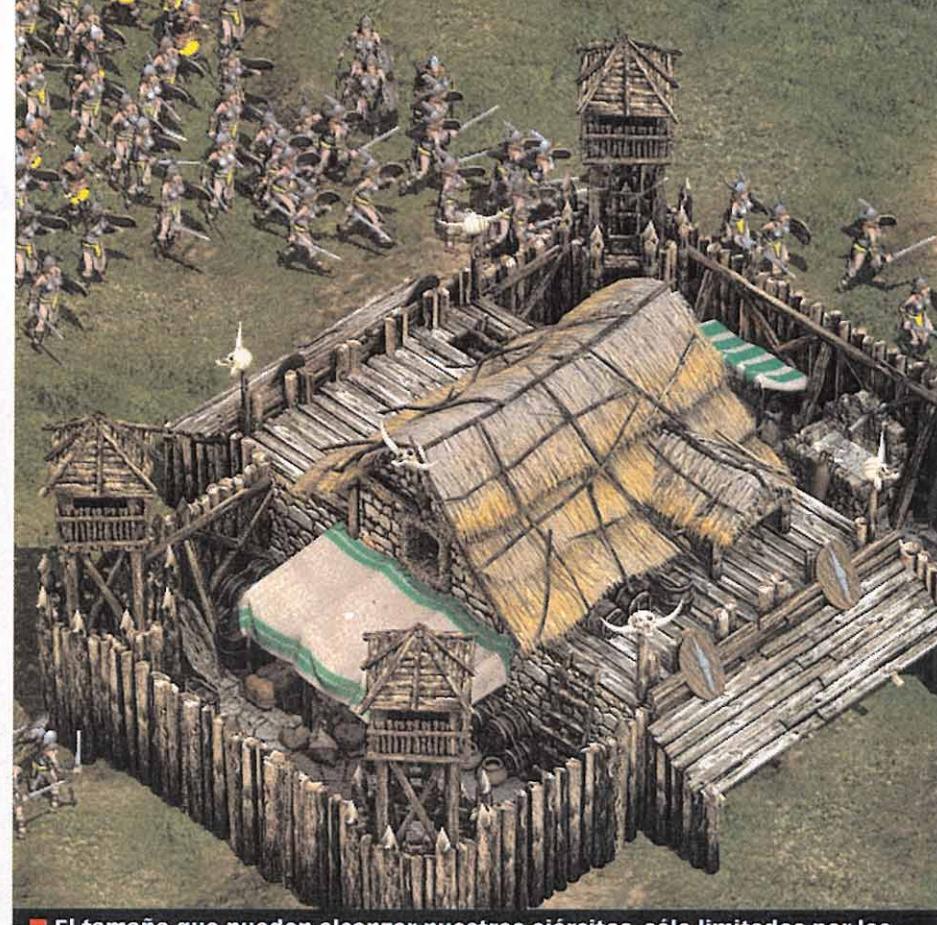
**ALTERNATIVAS**

**STRONGHOLD: CRUSADER**  
La aproximación opuesta a la estrategia tradicional, con énfasis en la construcción y en la gestión.

► Comentado en MM 94 ► Puntuación: 75

**MEDIEVAL: TOTAL WAR**  
También posee una ambientación histórica, pero su sistema de juego es muy diferente.

► Comentado en MM 92 ► Puntuación: 92



■ El tamaño que pueden alcanzar nuestros ejércitos, sólo limitados por los recursos disponibles y por la potencia de nuestro PC, es impresionante.



■ El editor nos permite crear escenarios de manera muy sencilla.

■ El tamaño que pueden llegar a tener los mapas es abrumador.

## Toma nota

Una original aproximación a la estrategia tradicional.

### MODO INDIVIDUAL

**80**

### MODO MULTIJUGADOR

**85**

### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador ofrece un nivel de desafío mayor.

### SOLO:

**Lo mejor:** El enorme

tamaño de los mapas.

**Lo peor:** Que sólo se incluye una campaña en el modo individual.

### EN COMPAÑÍA:

**Lo mejor:** Lanzar cientos de unidades contra un amigo.

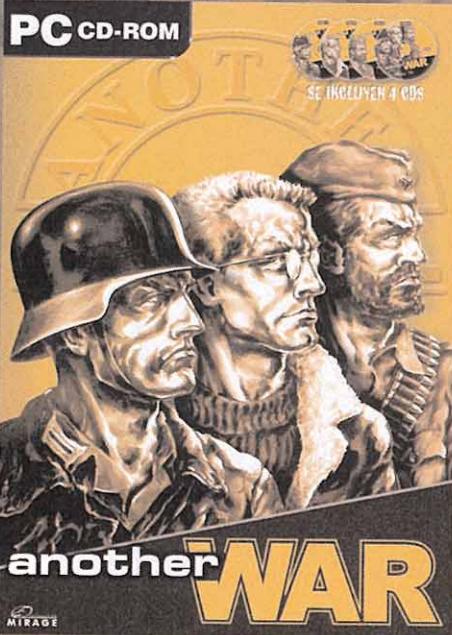
**Lo peor:** Las partidas pueden alargarse.

# another WAR

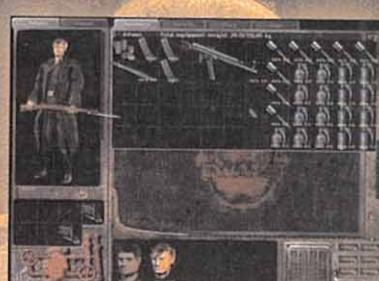
EL PRIMER RPG AMBIENTADO EN  
LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.  
INCLUYE 4 CDS CON TEXTOS EN CASTELLANO.

PC CD-ROM

SE INCLUIEN 4 CDS



© 2002 Cenega. Todos los derechos reservados. El resto de marcas están registradas por sus respectivas propietarios.



PC  
CD  
ROM

CENEGA

MIRAGE

Virgin  
PLAY

www.Virgin.es

# La Comunidad del Anillo

## Acción y aventura

La obra de Tolkien es un interminable caldo de cultivo al que todo el mundo teme enfrentarse. Quizá por ello este trabajo tenga un mérito añadido, más aún cuando su único manual ha sido la obra ideada por el genial escritor.

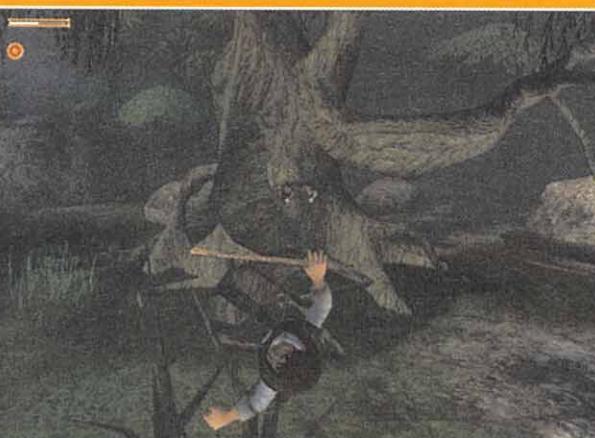
Hace ya casi un año que Vivendi Universal Games obtuvo los derechos de Tolkien Enterprises para llevar al mundo de los videojuegos la obra de J.R.R. Tolkien. El primer capítulo de la trilogía de El Señor de los Anillos y el Hobbit son, por el momento, los títulos anunciados para las distintas plataformas disponibles (PC, PS2, Xbox, GameCube y GameBoy Advance), de los cuales el primer juego, «La Comunidad del Anillo», es ya una realidad. La diferencia entre los títulos que Vivendi Universal Games está desarrollando (por medio de Black Label Games y Surreal Software) y el resto de versiones de El Señor de los Anillos radica, como ellos mismos se empeñan en explicar, en el hecho de que sus juegos se basan en la obra original de J.R.R. Tolkien, y no en versiones

### La referencia

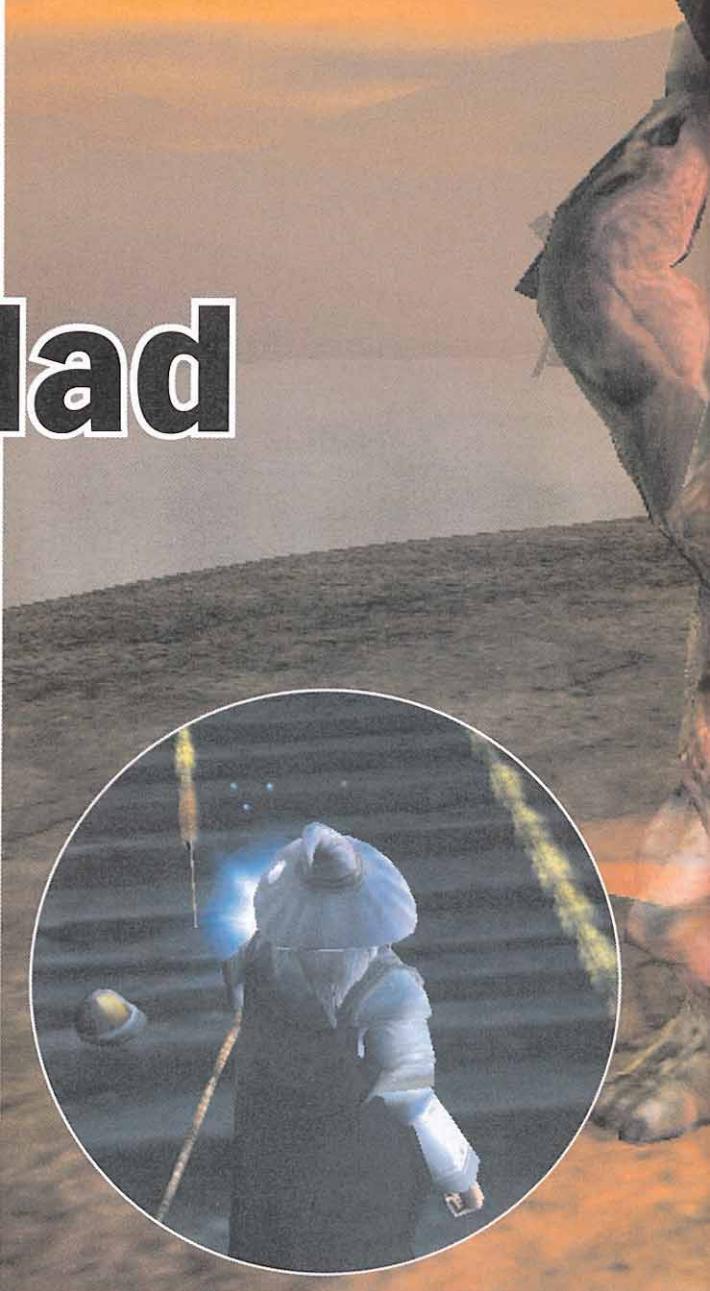
#### TOMB RAIDER: LAST REVELATION



- La ambientación de La Comunidad del Anillo está mucho más lograda.
- La jugabilidad de «Tomb Raider» es mayor.
- Ambos juegos están protagonizados por auténticos iconos culturales del siglo XX



- Frodo salva a sus amigos los Hobbit en uno de los pasajes más obviados de la trilogía.



- Frodo y los Hobbit se encontrarán con Aragorn en la posada del Poney Pisador

## Informanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: Pentium 4 a 2,53 GHz ▶ RAM: 256 MB ▶ Tarjeta 3D: GeForce4 MX 440 ▶ Conexión: No aplicable

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC, PS2, Xbox, GameBoy Advance ► Género: Acción/Aventura ► Idioma: Castellano (manual, textos y voces) ► Edad recomendada (ADESE): TP (Todos los Públicos) ► Estudio: Surreal Software ► Editor: Black Label Games ► Distribuidor: Vivendi Universal Games ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 49,99 euros (8.317 Ptas) ► Página web: [www.vupinteractive.es/lotr/index.html](http://www.vupinteractive.es/lotr/index.html) incluye pantallas de las distintas

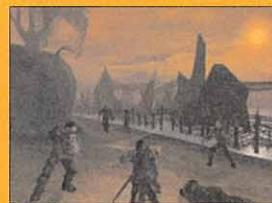
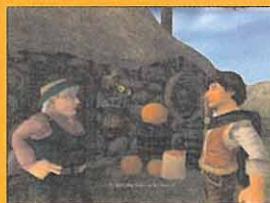
**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ► Número de fases: 19 ► Modos de juego: 1 ► Personajes disponibles: 3 ► Número de magias: 5 ► Editor: No ► Multijugador: No ► Modos multijugador: No aplicable ► Número de jugadores: No aplicable ► Opciones de conexión: No aplicable

**LO QUE HAY QUE TENER** ► CPU: Pentium III 600 MHz ▶ RAM: 64 MB ▶ Disco Duro: 800 MB ▶ Tarjeta 3D: 32 MB ▶ Módem: No es necesario

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ► CPU: Pentium 4 a 1,5 GHz ▶ RAM: 256 MB ▶ Disco Duro: 800 MB ▶ Tarjeta 3D: GeForce 3 o 4 con 64 MB ▶ Módem: No es necesario



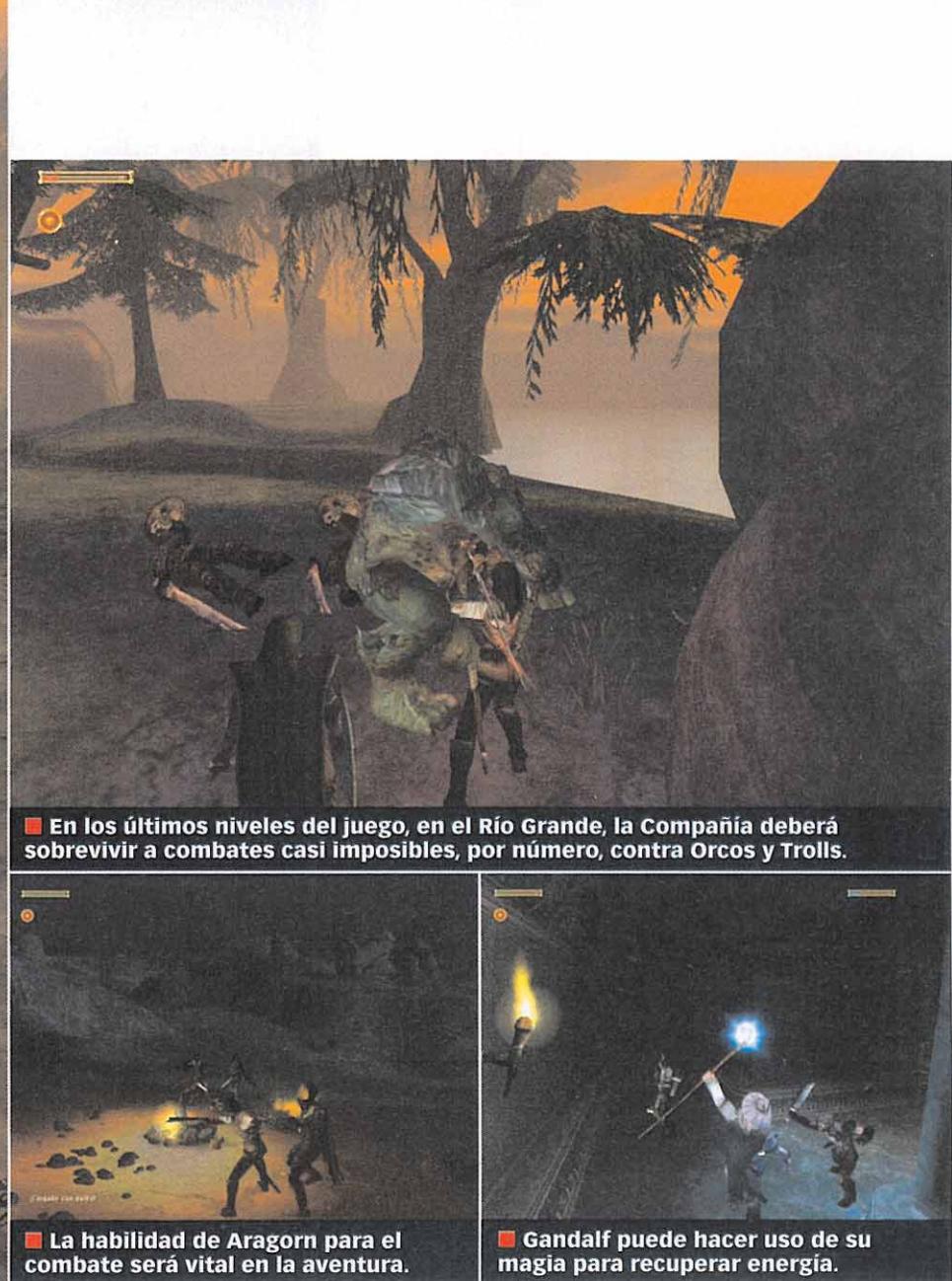
## Superando Misiones



DURANTE EL JUEGO se irán añadiendo nuevos elementos a la lista de objetivos. Dicha lista es común a los tres personajes que se controlarán durante el juego (Frodo, Trancos y Gandalf), aunque sólo uno de ellos estará preparado para completar determinadas misiones.

FINALIZAR LAS MISIONES en orden es indiferente. De hecho, cuando la lista de objetivos muestra varias decenas de tareas por cumplir, es posible que algunas de las que se nos encuentren en primer lugar permanezcan aún sin finalizar, como buscar el Perno de metal para Ted.

AL COMPLETAR UNA MISIÓN, ésta se tacha automáticamente de la lista de misiones de la que hemos hablado antes, al tiempo que un mensaje en pantalla nos informa del acontecimiento.



■ En los últimos niveles del juego, en el Río Grande, la Compañía deberá sobrevivir a combates casi imposibles, por número, contra Orcos y Trolls.

■ La habilidad de Aragorn para el combate será vital en la aventura.

■ Gandalf puede hacer uso de su magia para recuperar energía.

**ES UNA AVENTURA, ADEREZADA CON ACCIÓN, QUE NO LLEVA HASTA EL LÍMITE NINGUNO DE LOS DOS GÉNEROS; QUIZÁ ESTE SEA EL MAYOR DEFECTO DE «LA COMUNIDAD DEL ANILLO»**

cinematográficas que limiten la creatividad de los diseñadores. Gracias a ello, se han recreado pasajes del libro de suma importancia que, incomprendiblemente, habían quedado exentas durante décadas en todas las versiones realizadas.

Es por ello que Surreal Software, ha llevado a cabo un enorme trabajo de documentación en su propósito de plasmar en un videojuego la complejidad de una obra, como la escrita por Tolkien hace ya casi medio siglo. Una tarea extremadamente compleja cuya recompensa final puede que no llegue más allá de la in-

gratitud de la legión de seguidores, empeñados en echar por tierra todo aquello que no se sitúe a la altura de la obra (tarea harto imposible, por otro lado).

### Aventura y acción

El género elegido para recrear las aventuras de Frodo y el resto de «la Compañía del Anillo» ha sido, como no podía ser de otra forma, la aventura, aunque aderezada con importantes dosis de juego de acción en la que los combates, espada en mano, estarán a la orden del día. Y quizás sea ese el mayor defecto de esta creación de Surreal, puesto que

no han sabido llevar hasta el límite ninguno de los dos géneros, quedando todo en un término medio que no contentará ni a los amantes de la aventura, ni a los seguidores de los juegos de acción. Lo que no deja de ser chocante cuando se observa el excelente nivel gráfico que todo el juego demuestra, con un nivel de detalle capaz de crear la ambientación adecuada para un juego como éste. La pena es que los distintos mapas que componen cada nivel, pese a las importantes dimensiones de algunos de ellos, están acotados por aquellos lugares por los ►►

## Los personajes



**FRODO BOLSÓN** es el personaje que controlaremos durante las fases del juego con mayores dosis de aventura. Debido a su tamaño no es capaz de correr a gran velocidad, pero a cambio es muy hábil. Su arma principal es un palo, mientras que la secundaria son las piedras que recoge.

**TRANCOS** está especialmente dotado para el combate cuerpo a cuerpo, lo que le convierte en la persona ideal para luchar contra las hordas de Orcos. Su arma principal es la espada, mientras que la secundaria será el arco.

**GANDALF EL GRIS** es, como cabía esperar, quien dispone de más recursos. Su arma principal es la espada, pero la secundaria puede ser uno de los cinco conjuros disponibles, que podrá utilizar siempre que el nivel de magia sea suficiente.

que no se debería avanzar, limitando un poco la libertad del jugador para buscar rutas alternativas y obligando a que el desarrollo de la aventura sea mucho más lineal del que sería deseable. A su favor se encuentra la gran variedad de lugares por visitar, así como el número de personajes que es posible controlar, hasta tres (Frodo Bolsón, Trancos y Gandalf el Gris). La parte de aventura se identifica más con el primero de ellos, Frodo, mientras que las fases de acción vendrán de la mano de Trancos y Gandalf.

En cuanto al sonido, una buena banda sonora con aire celta ambienta las secuencias entre niveles, mientras que durante el juego, las melódicas partituras suenan levemente para ambientar de una forma ade-

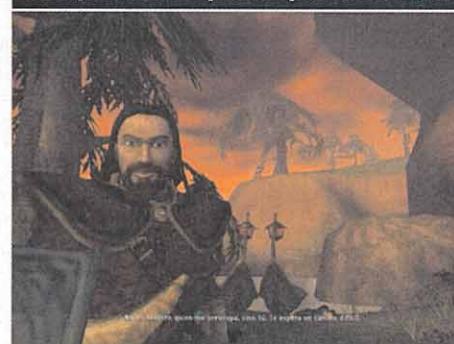
cuada y sin llamar la atención del jugador. Los efectos de sonido se encuentran en un nivel notable, aunque sin demasiados excesos. No queremos terminar este análisis sin realizar una mención especial al modo

## ENTRE SUS VIRTUDES DESTACA LA ENORME CANTIDAD DE ESCENARIOS Y LOCALIZACIONES Y EL NÚMERO DE PERSONAJES DISPONIBLE

en que el juego ha sido localizado al castellano (textos y voces). El universo creado por Tolkien es tan complejo que, encontrarse con un juego cuya traducción se ajusta a lo escrito en la versión española del libro (datando de una época en la que los anglicismos no estaban muy



Las cinematográficas de «La Comunidad del Anillo» están muy logradas, completando aquellas partes de la historia que no interesaba representar.



Boromir se unirá a la Compañía en Rivendell, junto a Legolas.



Enfrentarse a Orcos, Trolls y Lobos es una tarea muy complicada.

### ■ ALTERNATIVAS

#### SPIDER-MAN

Si se busca acción de la buena con algo de aventura, esta es sin duda una de las mejores opciones.

► Comentado en MM 89 ► Puntuación: 86

#### HARRY POTTER

No es gran cosa como juego de aventura, pero también está basado en una obra literaria.

► Comentado en MM 84 ► Puntuación: 70

sal Games lo ha interpretado. Y ese ha sido un acierto que merece ser reconocido. Con todo, «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo», es un juego muy bien realizado a nivel técnico que quizás pequeño de no

haber sabido encontrar su lugar. A pesar de ello logra recrear con acierto el ambiente propio del mundo creado por Tolkien. Un juego correcto y directo, aunque polémico (seguro).

J.C.S.

### Toma nota

Una correcta adaptación con grandes dosis de aventura y acción

#### LO BUENO:

- ▲ El juego representa fielmente cada pasaje del libro.
- ▲ El nivel gráfico es muy bueno.
- ▲ La localización al castellano es muy buena, exceptuando las voces.

#### LO MALO:

- ▼ La mezcla de acción y aventura no es todo lo buena que cabía esperar.
- ▼ El juego, finalmente, acaba resultando algo lineal.

#### MODO INDIVIDUAL

**78**

#### MODO MULTIJUGADOR

**NO TIENE**

D I S P O N I B L E   E N   D I C I E M B R E

# O.R.B.

## OFF-WORLD RESOURCE BASE



Dos feroces razas se batirán en vastos escenarios espaciales renderizados en unas exquisitas 3D de gran resolución, en un desesperado intento por controlar los recursos que necesitan para expandir sus imperios.

En cada uno de los múltiples sistemas estelares de O.R.B. se pueden encontrar los preciados bienes para subsistir... y ahora ha llegado el turno de la lucha por el control en el Sistema Solar. Mientras ambas razas disputan una encarnizada batalla por la supremacía en el cinturón de asteroides, ignoran que una feroz amenaza alienígena se cierre sobre ellos, y pone en peligro la integridad del Sistema Solar por entero...



Strategy First



[www.planetadeagostini.net](http://www.planetadeagostini.net)



# No One Lives Forever 2

## Espías con glamour

La superespía Cate Archer vuelve al servicio activo para salvar al mundo, en un fantástico juego de acción en primera persona, repleto de humor e intriga, que no desmerece a su antecesor e incluso lo supera en ocasiones.

**A**rcher regresa a las filas de la agencia UNITY en «No One Lives Forever 2», un arcade subjetivo inspirado en las mejores películas de espías de los sesenta y protagonizado por una hermosa agente especial. Tras conseguir numerosos premios con la primera entrega de la serie, Monolith repite la fórmula en «A Spy in H.A.R.M.'s Way», un juego de idéntica temática y alta jugabilidad, que mejora la tecnología del original sin perder un ápice de su frescura.

### Humor y Espías

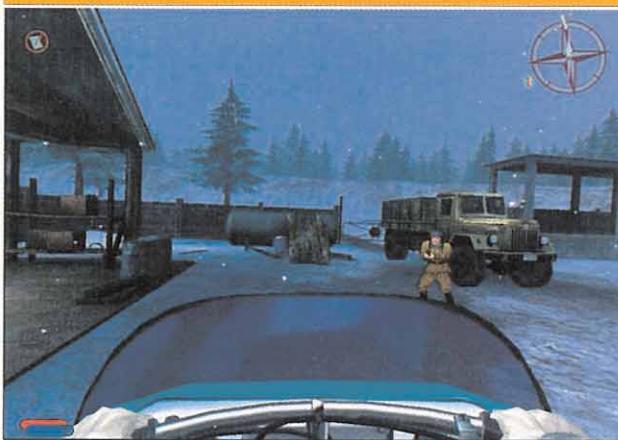
Tres son las claves de esta serie: acción, humor y espionaje. Acción porque, como en todo buen arcade, vamos tener que lidiar con incontables enemigos; humor, porque el argumento parodia situaciones y escenas sacadas de las primeras películas de James Bond; y

### La referencia

#### UNREAL TOURNAMENT 2003



- «NOLF 2» tiene mucha intriga y un gran argumento, «UT» sólo consiste en matar o morir.
- El motor gráfico de «Unreal» es considerablemente más potente.
- En ambos, disponemos de un gran elenco de armas, pero en «NOLF 2» podemos usar "gadgets".



- La conducción de vehículos durante el juego es mecánica y poco realista.



- El nuevo motor utiliza los últimos avances técnicos, como las texturas volumétricas.

### Infomanía

#### FICHA TÉCNICA

Disponible: **PC** ► Género: **Acción** ► Idioma: **Castellano (texto, voces y manual)** ► Edad recomendada (ADESE): **+18** ► Estudio: **Monolith** ► Compañía: **Fox Interactive** ► Distribuidor: **Vivendi** ► Número de CDs: **2** ► Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ► PVP recomendado: **49,99 euros** (8.317 pesetas) ► Página web: **www.nolf2.com** muchas referencias a artículos de prensa pero poca chicha, en una web que necesita nuevos contenidos.

#### LO QUE HAY QUE TENER

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

**ANALIZADO EN:** ► CPU: Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz ► RAM: 512 MB, 256 MB ► Tarjeta 3D: GeForce 3 Ti 500, GeForce 2 Ultra 64 MB ► Conexión: ADSL, LAN

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

Número de misiones: **15** ► Número de capítulos: **40** ► Armas: **16** ► Editor: **No** ► Multijugador: **Sí** ► Modo multijugador: **Cooperativo** ► Número de jugadores: **4** ► Opciones de conexión: **LAN, TCP/IP**



■ El equilibrio entre acción directa y sigilosa está perfectamente logrado, ya que las tácticas no son demasiado complejas ni la acción demasiado sencilla.

■ La interacción con personajes es constante durante todo el juego.

■ Los nuevos gadgets y armas incluidas satisfarán a los aficionados.

## Misiones bien diseñadas



LOS ESCENARIOS, están más elaborados que los vistos en la primera parte. Encontramos más polígonos, texturas coloristas y repletas de detalles y un sinfín de efectos ambientales, tan impresionantes como la cascada al comienzo del juego o el huracán en Ohio.

CADA MISIÓN está compuesta por distintos capítulos relacionados y tiene lugar en un escenario. El mapeado no suele ser demasiado extenso, pero está bien aprovechado, gracias a un acertado diseño, en el que se utiliza hasta el último rincón.

INCLUYEN ELEMENTOS interactivos, como puertas, ventanas, interruptores o mecanismos, así como de objetos y trampas que pueden descubrir nuestra posición. Todos ellos incluyen zonas de sombra en los que podemos escondernos.

## LA COMBINACIÓN ENTRE ACCIÓN, ESPIONAJE, HUMOR Y GLAMOUR ES UN CÓCTEL IRRESISTIBLE, CAPAZ DE MANTENERNOS ENTRETENIDOS DURANTE HORAS Y HORAS

espionaje, porque tenemos que infiltrarnos sigilosamente, haciendo uso de dispositivos y gadgets diseñados por y para espías. Como era de esperar, esta segunda parte incluye nuevos artículos (como la mina de proximidad "angry kitty" o las bananas resbaladizas), armas y enemigos (ninjas, hindúes, rusos y agentes de H.A.R.M.) que harán las delicias de los aficionados.

### Objetivos

«NOLF 2» consta de 15 misiones, divididas en 40 capítulos interrelacionados por un argumento común. El objetivo es luchar contra la

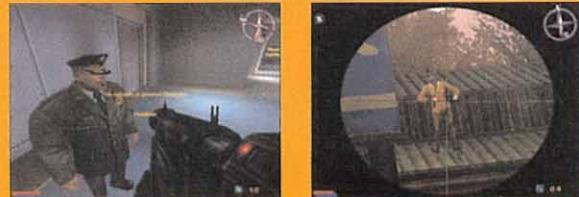
organización criminal H.A.R.M. y salvar al mundo, cosa nada sencilla teniendo en cuenta la ajustada dificultad del programa. Visitaremos localizaciones tan dispares como Siberia, Japón, la India, Ohio, la Antártida o el interior de un tiburón mecanizado. Aunque puede parecer un juego de acción directa, la ocultación y el sigilo son vitales para solventar las misiones. Cada una de ellas incluye objetivos de obligado cumplimiento y tareas opcionales, que nos reportan puntos de habilidad. Como novedad, se incluye un sistema de habilidades configura-

bles (semejante al de los JDR), que permite al usuario ajustar la jugabilidad, repartiendo estos puntos entre cualquiera de las ocho habilidades disponibles (sigilo, energía, señalización, transporte, armadura, armas, gadgets y búsqueda).

### Interfaz

El control del personaje es sencillo y se realiza mediante la típica combinación de teclado y ratón. En pantalla, el jugador recibe información útil para la misión gracias a una brújula, medidores de salud y armadura. Un panel desplegable nos permite seleccionar nue- ►►

## Personajes convincentes



**LA FAUNA DE ENEMIGOS** ha sido completamente remozada desde el primer juego. En esta ocasión nos enfrentamos a una secta de asesinos ninja, a soldados soviéticos, esbirros de la organización HARM, guardias hindúes y peligrosos mimos armados con ametralladoras "tommy gun".

**EL SUAVIZADO DE TEXTURAS** y el mayor número de polígonos permiten unos personajes llenos de vida, de gran tamaño y rápidos movimientos. Sus caras son muy expresivas, gracias a las técnicas de animación facial incorporadas.

**LAS ANIMACIONES** no son demasiado realistas. En parte, esto es debido a que se intenta potenciar el humor y la expresividad gestual de los personajes, antes que hacer una réplica ultrarrealista de un modelo humano.

vas armas y distintos tipos de munición en pocos segundos. El sistema de menús (donde se incluye la pantalla de habilidades del personaje, objetivos de la misión y acceso al guardado y salvado de partidas) es muy funcional y tiene un diseño coherente con la estética "pop" del juego.

### Mejor Tecnología

Si te gustan los juegos con buenos gráficos y espectaculares efectos especiales, «No One Lives Forever 2» es tu programa. Utiliza la nueva versión Júpiter del engine Lithtech, un motor 3D que gestiona fluidamente personajes de gran tamaño y detallados entornos, repletos de llamativos efectos visuales. Sin duda, consigue sumergir al jugador en una experiencia interactiva creí-

ble, que seduce desde la primera partida. El sonido es uno de los aspectos más cuidados, tanto por los ocurrentes e hilarantes diálogos, como por los trabajados efectos, que convencen en todo momento.

## INCLUYE NUEVOS "GADGETS", ARMAS Y PELIGROSÍSIMOS ENEMIGOS QUE HARÁN LAS DELICIAS DE LOS ASPIRANTES A AGENTE SECRETO

La idea de convertirnos en espía, utilizando gadgets y armas de alta tecnología, es muy sugerente, pero la mejor virtud de «NOLF 2» es su elevada jugabilidad. La combinación entre acción, espionaje y humor es un cóctel, sin duda, irresistible. Pocos defectos podemos

achacarle (la física de conducción de vehículos está poco lograda y se echan en falta otros modos de juego online), y ninguno de ellos es tan importante como para ensombrecer los estupendos resultados conseguidos con este título. I.C.C.

### ALTERNATIVAS

#### HITMAN 2

Un arcade con sigilo e infiltración, protagonizado por un asesino a sueldo.

► Comentado en MM 94 ► Puntuación: 85

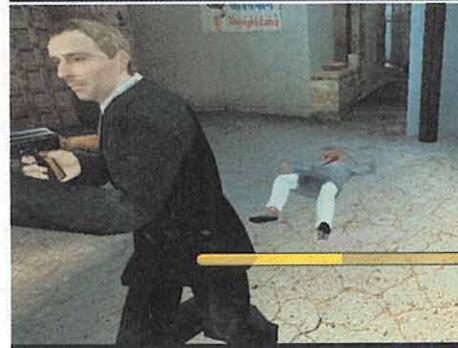
#### MAFIA

Si prefieres más variedad «Mafia» ofrece una aventura de época en tercera persona.

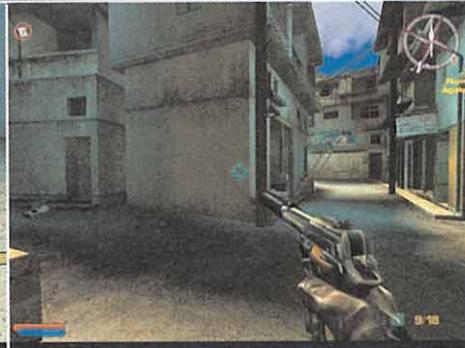
► Comentado en MM 93 ► Puntuación: 92



■ Todo el encanto y el glamour de las películas de espías quedan recogidos en este juego, que nos ofrece grandes dosis de acción.



■ Las misiones multijugador sólo permiten el juego cooperativo.



■ Los escenarios, ya sean interiores o exteriores, están bien diseñados.

## Toma nota

Acción, espionaje y humor en una aventura de agentes secretos.

### LO BUENO:

- ▲ Es muy jugable y está hecho con mucho sentido del humor.
- ▲ Las mejoras técnicas implementadas.
- ▲ Los nuevos gadgets y artilugios.

### LO MALO:

- ▼ Conducción de vehículos irreal, imprecisa y poco atractiva.
- ▼ Tarda mucho en cargar nuevas partidas.

### MODO INDIVIDUAL

**85**

### MODO MULTIJUGADOR

**80**

### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Una única modalidad de juego online se nos antoja un poco **escasa**.

### SOLO:

**Lo mejor:** el diseño variado de las misiones.  
**Lo peor:** La interacción con objetos es un tanto limitada.

### EN COMPAÑÍA:

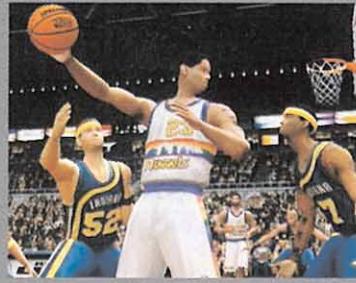
**Lo mejor:** poder volver a jugar con amigos las misiones individuales.  
**Lo peor:** que sólo haya una modalidad.



somos el deporte.

# TOTAL CONTROL DEL JUGADOR

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS



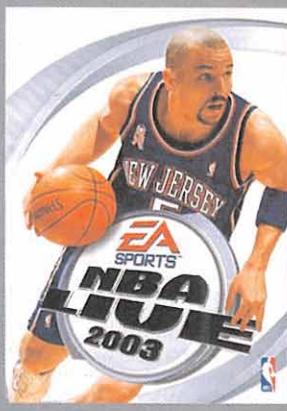
Haz tus propios movimientos con el Control "EA SPORTS Freestyle".



Indica jugadas. Desborda a las defensas dormidas. Consigue los puntos.



Domina tu zona. Evita que entren. Sacrifica tu cuerpo. Haz el bloqueo.



[easports.com](http://easports.com)



PC CD-ROM



PlayStation®2

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS y Electronic Arts son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. La NBA y las identificaciones individuales de cada equipo miembro de la NBA utilizados en o por este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA y no pueden ser utilizados en parte o su totalidad sin el previo consentimiento por escrito de NBA Properties, Inc. © 2002 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, el sello oficial, Game Boy y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo. Reservados todos los derechos. PlayStation, la familia de logotipos "PS" Family y el logotipo PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son todos ellos marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™.

# Need for Speed: Hot Pursuit 2

## Ponte a cien

Si alguna vez has suspirado por conducir uno de esos deportivos que hacen que la gente vuelva la cabeza, este juego es para ti. Velocidad, jugabilidad y unos coches de vértigo; la rubia despampanante la pones tú.

**L**a longeva serie de juegos de carreras automovilísticas «Need for Speed» se ha caracterizado desde sus orígenes por combinar un sistema de juego arcade de gran sencillez con una reproducción extremadamente realista de los coches más lujosos y exclusivos del momento. «Hot Pursuit 2» permanece fiel a estos principios y consigue alcanzar un resultado, si no demasiado original, sí tremendamente divertido y adictivo.

### Velocidad pura

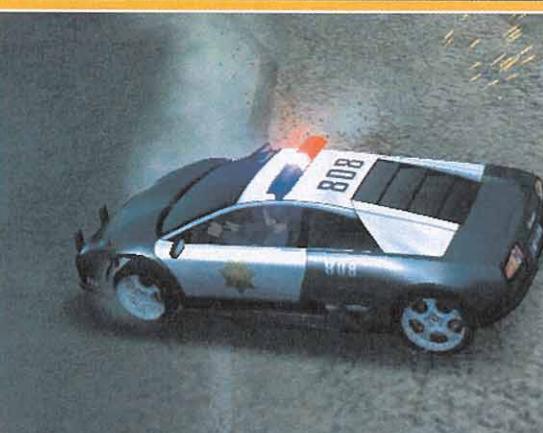
Una de las características más interesantes de «Hot Pursuit 2» es que a pesar de que, como ya se ha mencionado, no se trata de un simulador realista ni por la reproducción de la respuesta de los coches ni por la simulación física de su comportamiento, consigue aun así trasmisir una sensación de

### La referencia

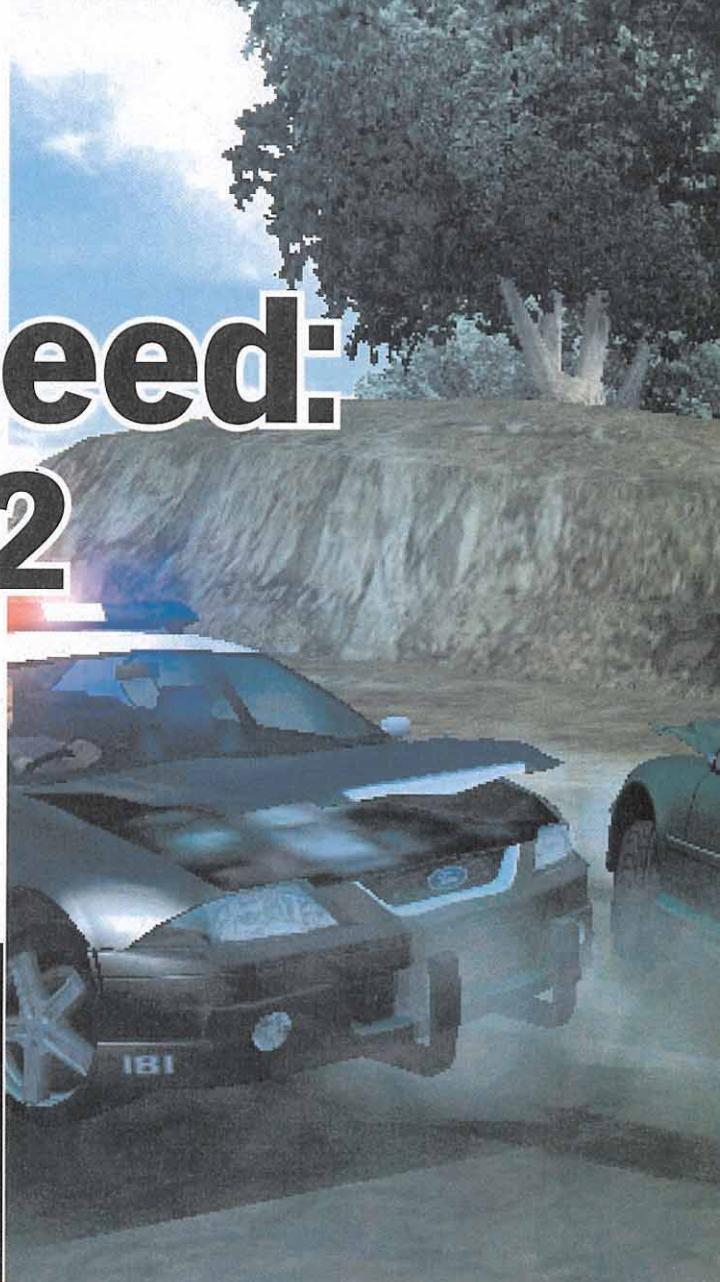
#### GRAND PRIX 4



- El motor de «Hot Pursuit 2» no está a la altura de la excelencia gráfica de «Grand Prix 4».
- En «Hot Pursuit 2» los protagonistas son coches deportivos de serie, no prototipos de Fórmula 1.
- La jugabilidad arcade de «Hot Pursuit 2» contrasta con el realismo de «Grand Prix 4».



- La posibilidad de hacer de policía es uno de los grandes atractivos del juego.



- El tráfico en dirección contraria ofrece un interesante desafío añadido.

## Infomanía

### FICHA TÉCNICA

Disponible: PC ► Género: Velocidad ► Idioma: Castellano (textos), Inglés (voices) ► Edad recomendada (ADESE): TP (todos los públicos) ► Estudio: EA Studios ► Compañía: EA Games ► Distribuidor: EA Games ► Número de CDs: 1 ► Fecha de Lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 44,95 euros (7.479 ptas.) ► Página Web: [www.ea.com/eagames/official/nfs\\_hotpursuit2/home.jsp](http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp) Descripción del juego, pantallas, videos y fondos de escritorio.

**ANALIZADO EN:** ► CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium III 450 MHz ► RAM: 256 MB, 128 MB ► Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB ► Conexión: ADSL

### LO QUE VAS A ENCONTRAR

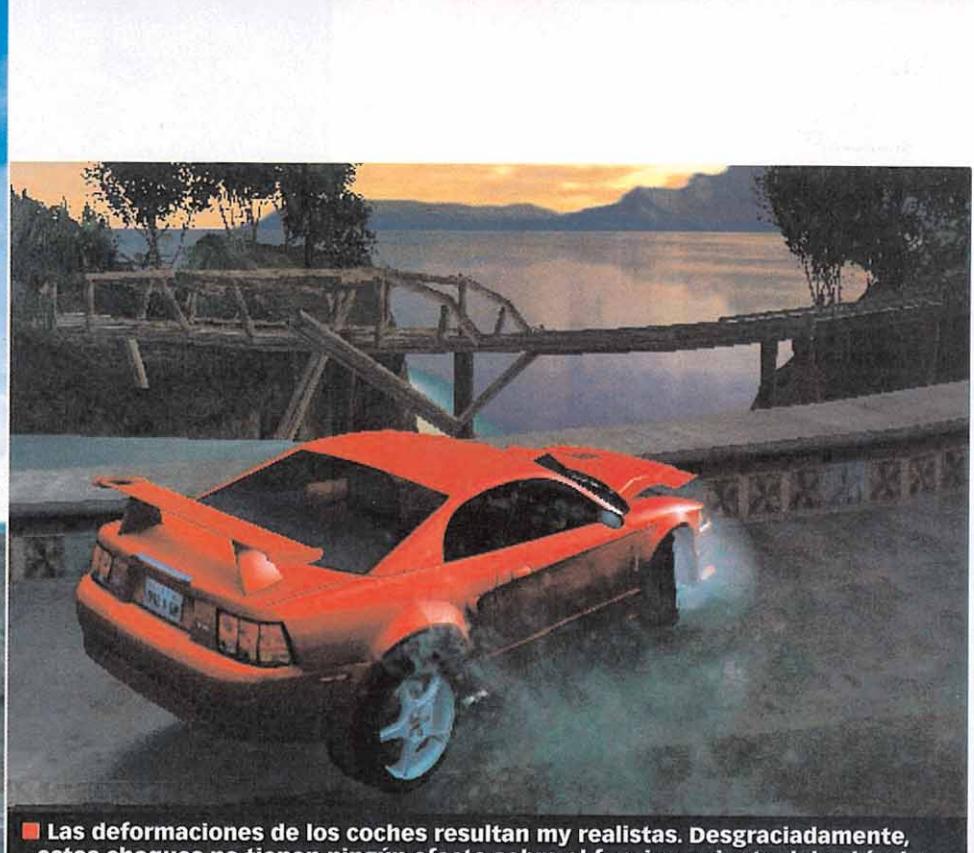
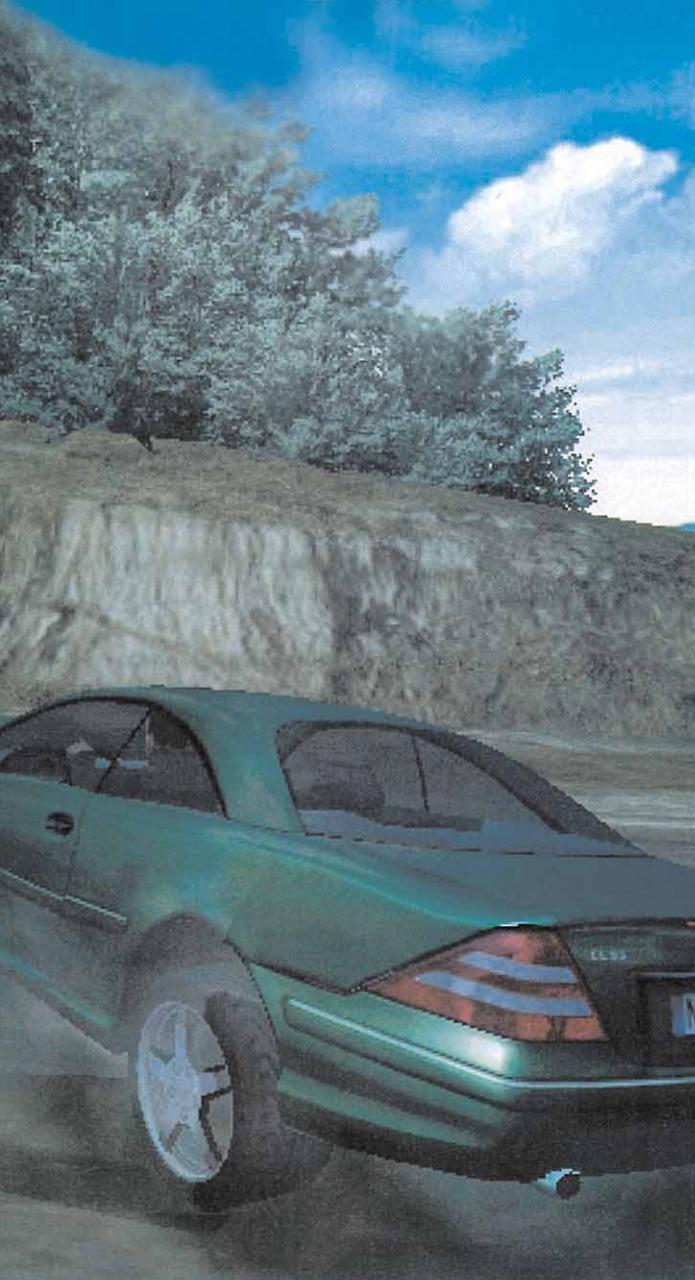
► Número de pruebas: 33 por cada modo  
► Coches disponibles: 22 ► Circuitos: 12 ► Editor de misiones: No ► Multijugador: Sí ► Modos multijugador: Carrera única, Vuelta eliminatoria ► Número de jugadores: 2-8 ► Opciones de Conexión: Internet, red local

### LO QUE HAY QUE TENER

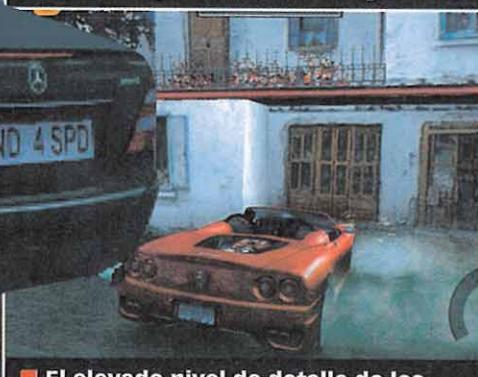
► CPU: Pentium III 450 MHz ► RAM: 128 MB ► Disco Duro: 1,2 GB ► Tarjeta 3D: 16 MB compatible DirectX 8.1 ► Módem: 56 k

### MICROMANIA RECOMIENDA

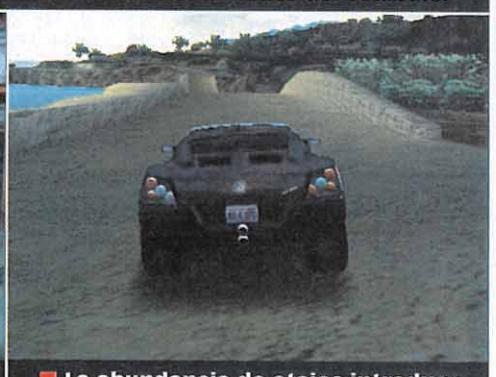
► CPU: Pentium III 800 MHz ► RAM: 128 MB ► Disco Duro: 1,5 GB ► Tarjeta 3D: GeForce2 Ultra 64 MB ► Módem: 56 k



Las deformaciones de los coches resultan muy realistas. Desgraciadamente, estos choques no tienen ningún efecto sobre el funcionamiento del vehículo.

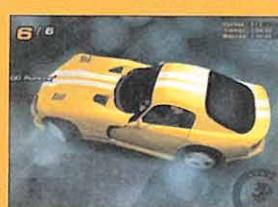


El elevado nivel de detalle de los escenarios hace más amena la partida.



La abundancia de atajos introduce la necesidad de planificación previa.

## Como la vida misma



**EL CATÁLOGO** de coches incluido en el juego es realmente amplio, e incluye marcas tan míticas como BMW, Mercedes, Porsche, Ferrari o McLaren. Cada uno de los vehículos, además, ha sido modelado hasta el último detalle de su carrocería.

**EL COMPORTAMIENTO** de los vehículos se corresponde igualmente con el de sus contrapartidas reales, al menos en lo referente a la potencia relativa de unos y otros, algo que los aficionados al mundo del motor reconocerán y agradecerán.

**LAS OPCIONES GRÁFICAS** del juego, eso sí, tienen que estar al máximo para que el realismo gráfico sea apreciable, ya que tan sólo con bajarlas un poco los coches pierden una cantidad considerable de detalle y la calidad global del título se resiente sobremodo.

## LA JUGABILIDAD POR ENCIMA DE TODO ES LA MÁXIMA QUE IMPERA EN EL DESARROLLO DE LA ÚLTIMA ENTREGA DE ESTA MÍTICA SERIE DE SIMULADORES AUTOMOVILÍSTICOS

velocidad apasionante propia de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos. Esta sensación, además, resulta mucho más divertida al aplicarla sobre el enorme catálogo de vehículos disponibles, para el que se han obtenido las licencias tanto de los deportivos clásicos de siempre como de coches tan recientes como, por ejemplo, el Lamborghini Diablo. Igualmente interesante resulta la gran cantidad de opciones a nuestra disposición que nos permiten jugar una y otra vez sin que el juego se vuelva repetitivo. Así, a la hora de jugar podemos optar en-

tre tres grandes modos, Hot Pursuit, Campeonato y Partidas Libres. Los dos primeros cuentan con un total de 33 pruebas diferentes cada uno, repartidas entre diferentes tipos de juego, desde carreras simples a campeonatos de varias pruebas. La diferencia más importante entre ambos modos es que en el primero nos hemos de enfrentar además de a los contrincantes a numerosos coches de policía que harán todo lo posible para detenernos. A pesar de que en ambos modos los circuitos de las diferentes pruebas son muy similares, la aparición o no de la policía tiene

un impacto suficiente como para garantizar que los dos resulten totalmente diferentes entre sí.

En el modo libre, por último, podemos configurar totalmente la carrera eligiendo vehículo, circuito e, incluso, si queremos correr como policías.

### Exigencias técnicas

En el apartado técnico el juego está bastante bien desarrollado, con un motor gráfico de gran calidad que, sin llegar a los niveles de «F1 2002» o «Grand Prix 4», ofrece no obstante un nivel de realismo bastante convincente. En concreto, ►►

## Juegos a la carta



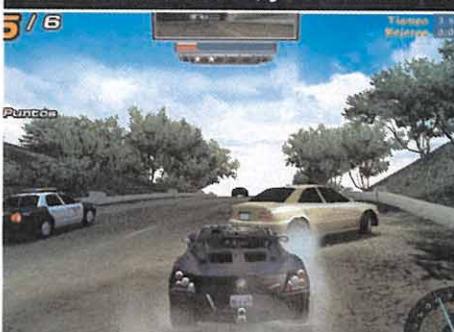
**LA VARIEDAD** de tipos de juego impide que «Hot Pursuit 2» se vuelva repetitivo. Además tanto el modo Campeonato como el "Hot Pursuit" están distribuidos en árbol, de manera que en todo momento podremos optar entre varias pruebas.

**ENTRE LAS PRUEBAS** incluidas nos encontramos desde carreras simples hasta campeonatos con varias pruebas o eliminatorias en las que el último en cada vuelta queda fuera de la competición. A veces, incluso, se nos pedirá que entreguemos un coche en menos de un tiempo límite.

**LA POSIBILIDAD** de jugar como policías es una de las más originales del juego, ya que nos pone en el inusual papel de tener que capturar a los infractores. Como buenos policías podremos, además, pedir refuerzos o incluso controles de carretera.



Los coches de policía hacen gala de una elevada IA a la hora de empujarnos fuera de la carretera, y sus maniobras de acoso son bastante efectivas.



La sensación de velocidad que transmite el juego es bestial.



Los requisitos técnicos resultan, por desgracia, algo elevados.

los modelos de los coches son reproducciones virtualmente idénticas de sus contrapartidas reales y los efectos de la iluminación sobre sus carrocerías, aunque no son reflejos reales, resultan muy vistosos. Los escenarios, por su parte, son grandes y muy detallados, con abundancia de elementos que, sin afectar directamente a la jugabilidad, la hacen más amena, como cascadas o incluso volcanes. Además, se han introducido una gran variedad de ambientes, desde la costa hasta zonas boscosas o urbanas. Desgraciadamente el uso de tantos efectos luminosos y tantas texturas se cobra un precio bastante elevado en los requisitos mínimos y, en la práctica, es necesario un ordenador de cierta potencia para poder sacarle todo el

partido al juego. Otro aspecto técnico que merece una mención especial por su calidad es el de la inteligencia artificial de los oponentes, sobre todo la de los coches de policía, que te acosan sin descanso reali-

## LA ABUNDANCIA DE CIRCUITOS Y MODOS DE JUEGO GARANTIZA QUE CUALQUIER JUGADOR DISFRUTE DURANTE MUCHO TIEMPO DEL JUEGO

zando todo tipo de maniobras para expulsarte de la carretera, porque la dificultad que ofrecen el resto de competidores no es demasiado elevada. «Need for Speed: Hot Pursuit 2» es un título muy divertido, con muchas y variadas opciones de juego y, so-

bre todo, tremadamente jugable. No se trata de ninguna revolución tecnológica, ni es demasiado original, pero posee suficiente calidad como para recomendarlo a todo aquel que quiera disfrutar de la velocidad sin más complicaciones.

J.P.V.

### ■ ALTERNATIVAS

#### GRAND THEFT AUTO III

La policía y las persecuciones también están presentes en «GTA III», pero con mucho más argumento.

► Comentado en MM 90 ► Puntuación: 90

#### MOTO GP

La alternativa sobre dos ruedas para los aficionados a la velocidad tiene que ser «Moto GP».

► Comentado en MM 90 ► Puntuación: 90

## Toma nota

Diversión, coches de lujo... y a toda velocidad.

### LO BUENO:

- ▲ La variedad de modos de juego.
- ▲ El amplio catálogo de circuitos, vehículos y modos que alarga la vida del juego.
- ▲ La enorme jugabilidad que engancha a la primera.

### LO MALO:

- ▼ Los elevados requisitos técnicos que pide para jugar al máximo.
- ▼ La escasa originalidad de la idea.

### MODO INDIVIDUAL

**80**

### MODO MULTIJUGADOR

**83**

### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador resulta aún más divertido.

### SOLO:

- Lo mejor:** La gran variedad de pruebas.  
**Lo peor:** Los oponentes (al contrario que la policía) no son demasiado listos.

### EN COMPAÑÍA:

- Lo mejor:** Echar de la carretera a un amigo en plena carrera.  
**Lo peor:** No hay modo a pantalla partida.

# Highland Warriors

"Nos pueden arrebatar la vida, pero jamás la libertad"

William Wallace

Una época para  
los héroes...

Próximamente

[www.highlandwarriors.com](http://www.highlandwarriors.com)

**DATA BECKER**

# Microsoft Combat Flight Simulator 3

## El factor humano

Dispuesta a innovar el género, Microsoft presenta la simulación aérea más evolucionada. La calidad gráfica que siempre identificó la saga se sazona ahora con toques roleros para hacer más apasionante la experiencia de vuelo.

Mucho se ha hablado sobre la tercera entrega de la saga «Combat Flight Simulator» desde que se confirmó su salida al mercado. La filtración de noticias con cuentagotas desde Microsoft no ha hecho más que alimentar la curiosidad acerca de la originalidad del planteamiento en que se iba a basar este juego. Finalmente «Combat Flight Simulator 3» ya es una realidad y a tenor de lo visto, la revolución anunciada ha quedado en un importante lavado de cara de la anterior entrega.

### Ambientación Histórica

Tras los buenos resultados logrados con el frente del Pacífico, en esta ocasión la acción se traslada a la castigada Europa en el periodo comprendido entre 1943 y 1945. Todos los detalles de ambientación se han cuida-

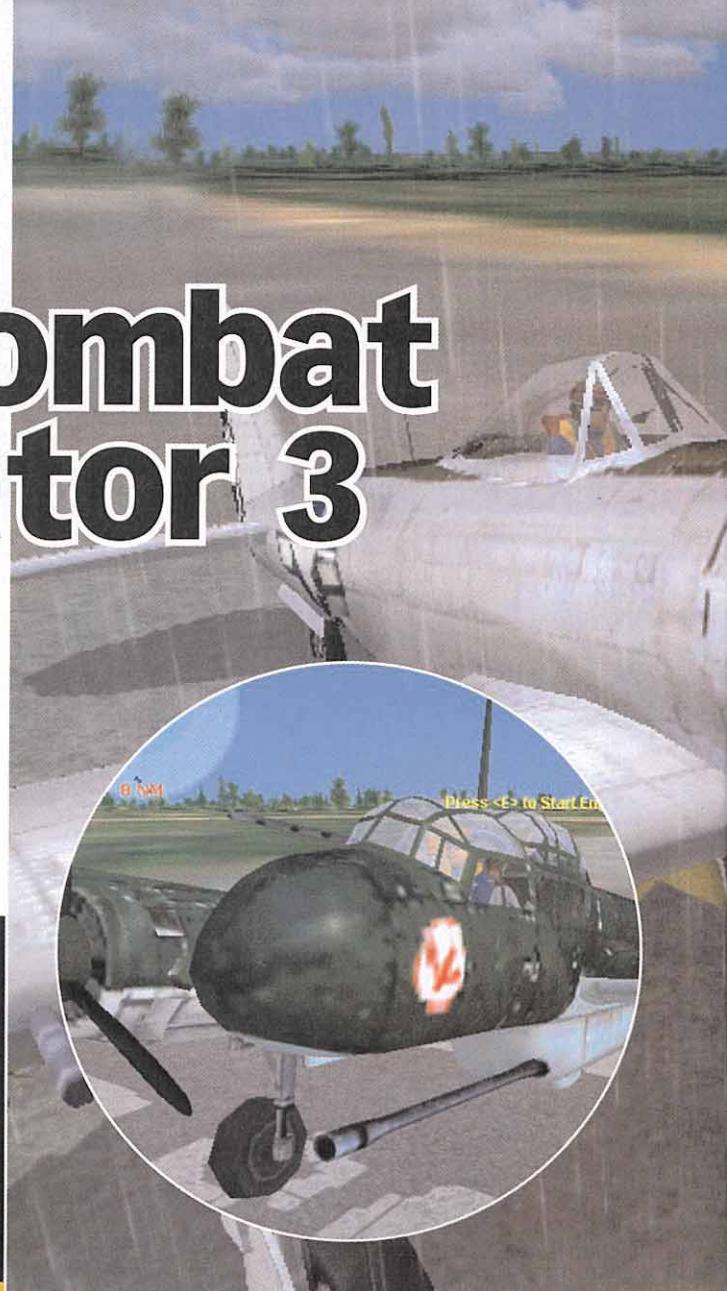
#### La referencia

##### IL-2 STURMOVIK

- La física de vuelo es menos realista en «Combat Flight Simulator 3».
- La campaña de «Combat Flight Simulator 3» abarca muchos más aspectos tácticos.
- Los daños en combate afectan menos al pilotaje en «Combat Flight Simulator 3».



- Los morros de los aviones pueden personalizarse con diseños del escuadrón o incluso con frases.



- El detalle con el que están realizados los terrenos permite reconocer estructuras o vehículos.

### Infomanía

#### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Simulación ► Idioma: Castellano (textos) V.O. (voices) ► Edad recom. (ADESE): + 13 ► Estudio: Game Studios ► Editor: Microsoft ► Distribuidor: Microsoft ► Número de Cds: 2 ► Fecha de Lanzamiento: 22/11/2002 ► PVP Recomendado: 49,99 euros (8.317 Ptas.) ► Página Web: [www.cfsinsider.com](http://www.cfsinsider.com) Consejos técnicos, fondos de pantalla, información histórica y poca cosa más por ahora. Promete ser el foro de reunión de todos los fans de la saga.

**ANALIZADO EN:** ► CPU: Athlon 1100 MHz ► RAM: 384 MB ► Tarjeta 3D: Geforce 2 MX 64 MB ► Conexión: Módem 56 k, LAN

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

► Número de misiones: 17 ► Modos de juego: 3  
 ► Número de campañas: 1 (Dinámica) ► Número de aviones: 18 (34 variantes)  
 ► Editor: No ► Multijugador: Si ► Modos Multijugador: 3 (Dogfight, Dogfight en equipo y Misión) ► Número de Jugadores: 4 ► Opciones de Conexión: LAN, Internet.

#### LO QUE HAY QUE TENER

► CPU: Pentium II 400 MHz ► RAM: 64 MB ► Disco Duro: 900 MB ► Tarjeta 3D: 16 MB ► Módem: 56 K

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

► CPU: Pentium III 600 MHz ► RAM: 256 MB ► Disco Duro: 2 GB ► Tarjeta 3D: 32 MB ► Módem: 56 K



■ En los bombarderos se puede tomar la posición de los artilleros defensivos o del responsable de lanzar las bombas.

■ El modelo de daños es espectacular gráficamente aunque no muy realista.

■ Los modelos secretos alemanes también tienen su hueco en el juego.

## Campañas Roleras



**LA CAMPAÑA** dinámica incluida otorga a cada piloto una puntuación que hay que distribuir entre tres factores: vida, visión y resistencia a las fuerzas G. Los éxitos en las misiones conceden puntos de experiencia que permiten mejorar esto.

**EL AVIÓN** que se pilota también se beneficia de estos puntos de experiencia pues si bien nuestra primera montura es impuesta (y bastante limitada), después se puede cambiar de modelo invirtiendo un buen puñado de puntos en adquirirlo.

**LAS VENTAJAS** no acaban aquí ya que esos puntos ganados en combate se tienen que destinar también a desplazar nuestro escuadrón a otros aeródromos más cercanos a los objetivos y así tener la oportunidad de poder responder a los ataques de los enemigos más rápidamente.

## GRACIAS AL SISTEMA ADOPTADO EN «COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3» LA IMPLICACIÓN DEL JUGADOR RESPECTO DE LA CAMPAÑA DINÁMICA ES TOTAL

do al máximo. Incluso la interfaz del juego se integra perfectamente en este entorno histórico y pone al alcance del ratón todas las opciones de forma clara y accesible respetando la estética del periodo.

La ubicación histórica escogida ha ampliado también las opciones de jugabilidad ya que por un lado se combate sobre un escenario más variado que el azul del océano, con muchas más posibilidades tácticas y por otro se introducen más contendientes que los dos (USA/Japón) de la versión anterior, con lo que se amplía el surtido de máquinas

en liza. Todas estas circunstancias han redundado en un juego más completo en cuanto a posibilidades.

### Belleza Letal

Los simuladores basan su éxito en su capacidad de recrear la realidad con toda la exactitud posible y esto se traduce en juegos que gráficamente deben ser punteros para ser creíbles. El motor gráfico de «Flight Simulator 2002» se pone al servicio de esta premisa aportando un generador de terrenos impresionante y unos aviones plenos de detalles pertenecientes a la RAF, la Luftwaffe y la 8ª

Fuerza Aérea americana. En total 18 aviones realizados con mimo en 34 variantes (atención a las cabinas virtuales y al catálogo de armamento disponible) que repasan lo mejor del arsenal de cada país con la inclusión de los primeros reactores operativos y algunos de los prototipos que se quedaron fuera de la guerra por meses. Hay que destacar como punto negativo que si bien estéticamente son aviones impecables, sus físicas de vuelo son demasiado similares entre sí y bastante "mansos" (en especial los poco fiables jets de la época) aún en el caso ►►

## Prototipos y reactores



**LOS ALEMANES** experimentaron a finales de la guerra con cualquier tecnología aeronáutica que pudiera darles ventaja. Fruto de esas investigaciones son algunos de los aviones representados en «CFS 3» como el Go-229A o el Do-335.

**LOS BRITÁNICOS** por su parte tuvieron que esperar casi a 1945 para desplegar el Gloster Meteor y posteriormente el Vampire I que aparece en «Combat Flight Simulator 3». Ambos modelos llegaron demasiado tarde para participar en la victoria aliada.

**LOS AMERICANOS** llegaron tan tarde como los británicos al despliegue operativo de reactores (como el P-80A del juego). Incluso cancelaron proyectos de aviones con motor de pistón tan revolucionarios para su época como el P-55A que se puede pilotar sólo aquí.

de sufrir daños estructurales. Da la sensación de que se hubiera sacrificado un poco de "realidad" a costa de hacer más asequible el producto. Una política ésta que los puristas no van a aceptar fácilmente. Y eso que sí que hay detalles de este juego que deben ser valorados en su justa medida. Existen cuatro modos de juego disponibles. La inclusión de una campaña dinámica no es una gran novedad en sí misma pero el modo en que Microsoft la ha desarrollado sí. En vez de centrarse en una sucesión de misiones de pilotaje, ha puesto al jugador en el papel de comandante supremo de un ejército. El propio tipo de misión a cumplir, el lugar, el objetivo, en fin, la estrategia de despliegue de fuerzas (aéreas o

terrestres) queda en manos del jugador, que es quien tiene el poder de decisión que siempre se echa de menos en las campañas de los simuladores aéreos. Otro tema es si el sistema "rolero" adoptado viene a cuen-

## EL MOTOR GRÁFICO APORTA UN GENERADOR DE TERRENOS IMPRESIONANTE Y UNOS AVIONES ESPECTACULARES Y LLENOS DE DETALLES

to. En nuestra opinión sí, ya que permite valorar los méritos logrados en combate y estos tienen su reflejo sobre el comportamiento y las aptitudes del piloto, de su montura, de los suministros, del equipamiento, de todo el escuadrón, etc. Gracias a este sistema la impli-

cación del jugador en la campaña es mucho más intensa. Si a esto se le une que se pueden adoptar los papeles de piloto de caza o bombardeo de cualquiera de los tres ejércitos implicados en la lucha el resultado no puede ser mejor.

R.L.

### ■ ALTERNATIVAS

**JANE'S ATTACK SQUADRON**  
El mismo ambiente histórico y una gran variedad de misiones para un juego más centrado en el arcade.

► Comentado en MM 89 ► Puntuación: 58

**WWII**  
Un auténtico espectáculo en la recreación de lo que fueron los cielos de la 2ª Guerra Mundial.  
► Comentado en MM 59 ► Puntuación: 80



■ Uno de los puntos fuertes e innovadores del juego es la inclusión de elementos de rol en el desarrollo de los pilotos.



■ Se han incluido misiones hipotéticas con aviones a reacción.



■ Se pueden pilotar 18 aviones diferentes en 34 variantes.

## Toma nota

**Buena evolución** aunque no tan bueno como se esperaba.

### MODO INDIVIDUAL

**82**

### MODO MULTIJUGADOR

**80**

### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña del modo individual ofrece **muchos más alicientes**.

### SOLO:

**Lo mejor:** A costa de ser pesados: la campaña.  
**Lo peor:** La IA de los enemigos deja mucho que desear.

### EN COMPAÑÍA:

**Lo mejor:** Compartir un bombardero entre todos los jugadores.  
**Lo peor:** Se pierde la tensión de la campaña.

Logos y Melodías

Chat a 2

Alertas

Juegos SMS

Mensajes Sorpresa

Envía un código al

**525**

Elige el juego que más te guste y la diversión te seguirá en tu móvil.

Sólo  
9 cénts.  
€/mensaje\*

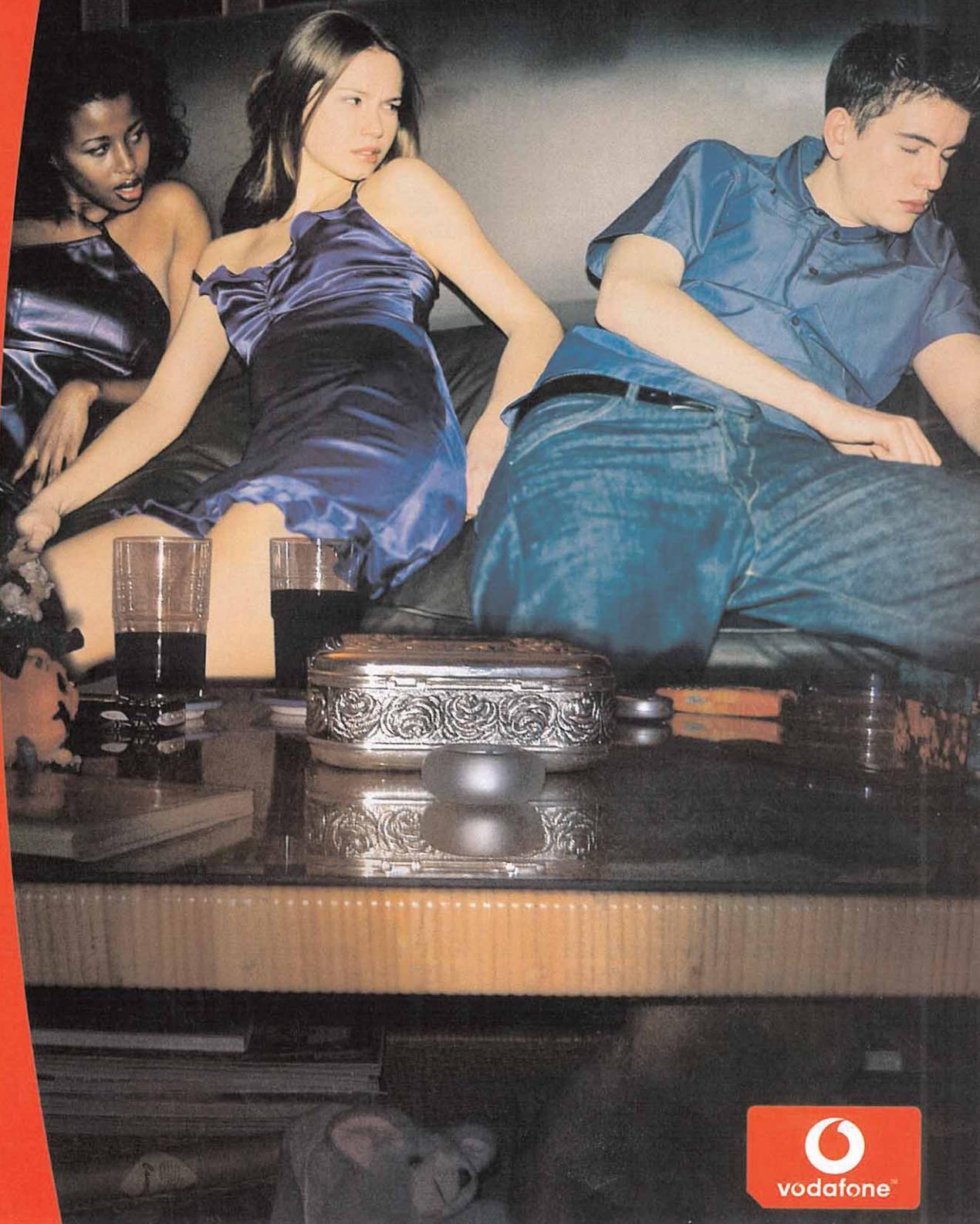
Descripción	Código
La batalla (duelo de preguntas)	BAT
Ja, ja, ja (todos los chistes que quieras)	JA
Quién es (descubre al famoso)	QES
Téstate (lo que tu nombre dice de ti)	TES
Genio (demuestra lo que sabes)	GEN
Virtual Love (tu pareja virtual)	LOV
Gugu (una mascota para tu móvil)	GUG
Scotland Yard (conviértete en detective)	SCO

Y si juegas a  
**Scotland  
Yard\*\***  
este móvil  
puede ser tuyo.

[www.vizzavi.es](http://www.vizzavi.es)

# Juegos SMS

## tendrás que repartir tu tiempo



  
vodafone™

\*Los mensajes recibidos son gratuitos. Impuestos indirectos no incluidos. Servicio exclusivo para clientes de Vodafone España. Más información sobre los juegos en [www.vizzavi.es/juegossms](http://www.vizzavi.es/juegossms)

\*\*Bases depositadas ante notario. Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002.

# James Bond 007 Nightfire

## Por la puerta grande

James Bond aparece por vez primera en nuestros PCs con un juego de acción y espionaje que no defrauda las expectativas. Buenos gráficos, chicas guapas y todo el glamour del agente con licencia para matar.

**E**l superagente 007 es el protagonista absoluto de «Nightfire». Tras largos años de ausencia, Bond regresa a nuestros PCs en esta entretenida aventura, que plasma perfectamente el espíritu de la saga de películas. Se trata, sin embargo, de un juego con argumento inédito, escrito expresamente para la ocasión, al que no le faltan mansiones lujosas, parajes exóticos, veloces deportivos ni increíbles mujeres.

### Tipo de juego

«Nightfire» es un espectacular juego de acción en primera persona diseñado por los creadores de «Counter Strike» (el actual rey de los arcades online). Encontramos 15 elaborados niveles en el modo individual (como una mansión austriaca, un aeropuerto, una base submarina o el espacio exterior). Todas ellos combi-

### La referencia

#### UNREAL TOURNAMENT 2003



- Ambos son juegos de acción en 3D y perspectiva subjetiva.
- En «Nightfire» se mezcla acción directa con misiones sigilosas.
- «Nightfire» incluye un hilo argumental muy interesante, al contrario que «Unreal Tournament».



- Las fases de espionaje son de lo mejor del juego e incluyen guiños constantes a las películas.



- La combinación entre niveles de acción directa y fases de sigilo está muy conseguida.

## Infomanía

### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC, PS2 ► Género: Acción ► Idioma: Castellano (texto, voces, manual) ► Edad recomendada (ADESE): +13 ► Estudio: Gearbox ► Compañía: EA ► Distribuidor: EA ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: 12 diciembre ► PVP: 44,95 euros (7,479 pesetas) ► Página web: [www.ea.com/eagames/official/007\\_nightfire/](http://www.ea.com/eagames/official/007_nightfire/) Repleta de contenidos, e incluso con su propia emisora de radio con temas "Bond".

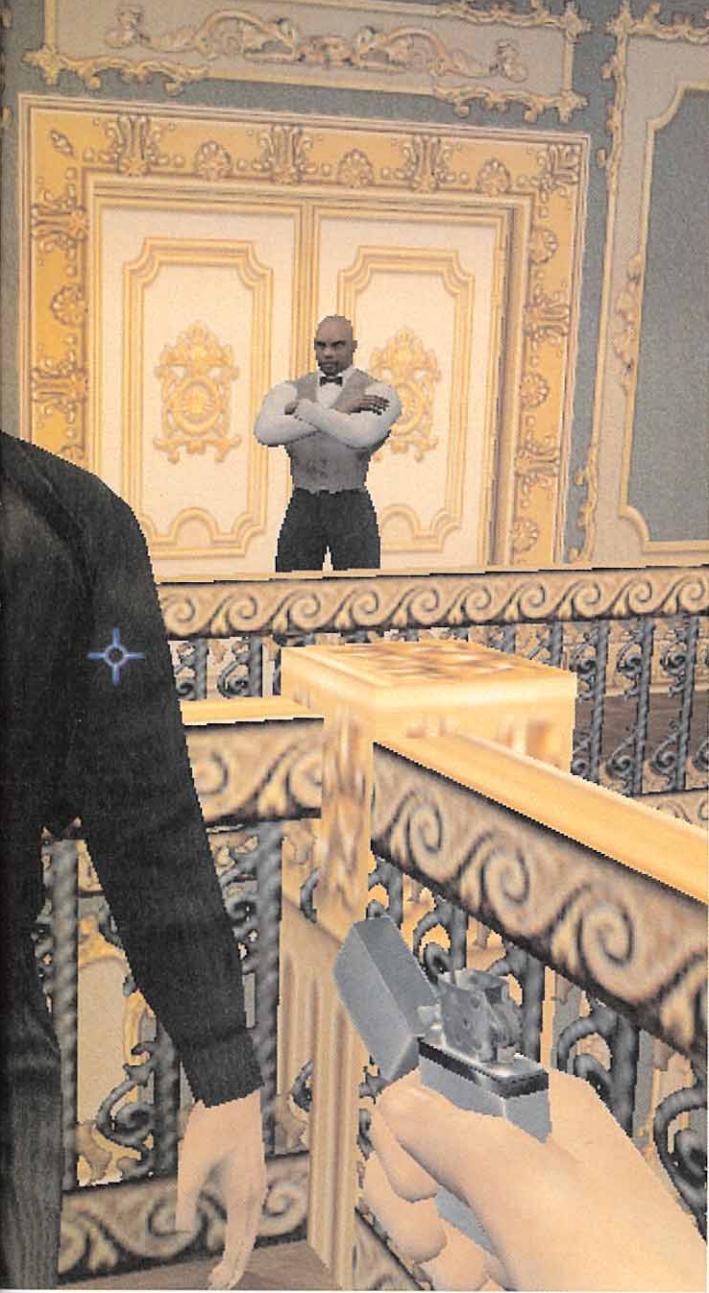
**ANALIZADO EN:** ► CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz ► RAM: 256 MB, 512 MB ► HD: 1,12 GB ► Tarjeta 3D: GeForce 2 Ultra 64 MB, Geforce 3 Ti 500 ► Módem: LAN, ADSL

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ► Modos de juego: 2 (campaña y multijugador) ► Número de fases: 15 ► Multijugador: Sí ► Modos multijugador: Combat Training, Team Combat Training y Capturar la Bandera ► Opciones de conexión: LAN, TCP/IP

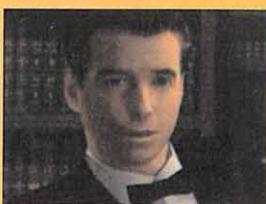
### LO QUE HAY QUE TENER

**MICROMANÍA RECOMIENDA** ► CPU: Pentium III 700 MHz ► RAM: 128 MB ► HD: 1,12 GB ► Tarjeta 3D: Sí (32 MB) ► Módem: 56 K

► CPU: Pentium III 800 MHz ► RAM: 256 MB ► HD: 1,12 GB ► Tarjeta 3D: GeForce 2 Ultra 64 MB ► Módem: ADSL



## Brosnan, Pierce Brosnan



**EL ACTOR** que actualmente interpreta al personaje más famoso de Ian Fleming ha prestado sus facciones al modelo 3D integrado en «Nightfire». Brosnan incluso ha doblado personalmente las frases de Bond en la versión inglesa.

**OTROS PERSONAJES** famosos por la serie de películas, aparecen en el juego. En la modalidad multijugador encontramos villanos de la talla de Goldfinger, Oddjob, Scaramanga, el barón Samedi o Renard, el hombre con una bala en la cabeza.

**LOS CAMEOS** de personajes secundarios, vistos en otros juegos de 007, añaden profundidad al juego. Un ejemplo perfecto es la agente Zoe Nightshade, que vimos hace poco tiempo en un juego exclusivo para consolas. Otros secundarios famosos son Elektra o el propio Q.



■ El modo multijugador es tan divertido como la campaña, pero permite manejar personajes tan conocidos como el malvado "tiburón".

■ La IA de los enemigos es a veces muy avanzada y otras muy previsible.

■ Hay pequeños defectos en el motor, pero no afectan a la jugabilidad.

**EL MOTOR GRÁFICO** ALTERNA UNA PERSPECTIVA SUBJETIVA CON OTRA VISTA EN TERCERA PERSONA, QUE SÓLO SE ACTIVA CUANDO TREPAMOS POR CABLES o ESCALERAS

nan escenas de acción directa con otras en las que predomina el sigilo o el disimulo, unidas todas ellas por escenas cinematográficas que desvelan progresivamente el argumento.

Los objetivos cambian según la misión y son variados (infiltrarnos en territorio hostil, obtener información, espiar fiestas, etc). Nuestra misión es eliminar a un genio del mal llamado Rafael Drake, ecologista de ideología extrema, que amenaza al mundo con un arsenal nuclear. La pieza clave de su diabólico plan es un arma secreta llamada "fuego nocturno", aún desconocida

para el MI6, y que debemos investigar cuanto antes.

Bond cuenta con los mejores inventos surgidos del laboratorio de Q para completar la misión. Por defecto, contamos con un reloj de pulsera multiusos, una cámara de fotos con forma de encendedor, un cortacircuitos eléctrico, un teléfono móvil, una pluma-pistola y unas gafas de sol con tres modos de visión. Muchos gadgets son actualizables y podemos mejorárslos a lo largo del juego. El catálogo de armas es bastante amplio e incluye explosivos (granadas y explosivos de control remoto) y armas de

fuego (un revólver Mágnum, la ametralladora Storm M9-32, el sistema de armas AIMS 90 o una balista de repetición). Encontraremos también coches vistos en las películas (como su precioso Aston Martin), pero desafortunadamente no podemos conducirlos.

### Multijugador explosivo

El modo multijugador es tan interesante como la historia individual. Se nota la mano de los creadores de «Counter Strike» en el frenético desarrollo de las partidas, que aceptan un máximo de 32 jugadores. ►►

## Como un agente secreto



**MUCHOS ESCENARIOS** incluyen zonas de sombra, apartadas del camino principal, que nos permiten eludir encuentros no deseados y no llamar la atención de los guardias. Si nos descubren, la única solución es liarnos a tiros.

**ESCONDER LAS ARMAS** va a ser imprescindible para pasar inadvertido en determinadas fases. En la primera misión debemos infiltrarnos en una lujosa fiesta llena de guapas chicas, contactar con un espía y tomar fotos espía.

**LAS GAFAS DE SOL** con tres modos de visión son muy útiles para seguir el rastro de calor de cualquier enemigo y descubrir secretos tan ocultos, como la lencería íntima de cualquier fémina próxima. Cuando miramos a un hombre vemos, sin embargo, su estructura ósea.

Sólo hay tres tipos de juego (entrenamiento de combate solo y por equipos, y capturar la bandera), pero son todos muy adictivos. Como cualidad curiosa, el modo online permite elegir la apariencia de personajes famosos en la serie de películas, como el malvado "Tiburón", Goldfinger o "Q". Hay diez mapas disponibles, exclusivos para multijugador (Austria, Fort Knox, Island, Japón, Rumanía, la jungla, oficina, torre de control, zona de mantenimiento y almacén de caviar).

### Buena tecnología

La conseguida ambientación es una de las mejores virtudes de «Nightfire». El motor gráfico alterna una perspectiva subjetiva con otra vista en tercera persona, que sólo se activa cuan-

do trepamos por un cable o subimos unas escaleras. La cantidad de polígonos que consigue mover es desorbitada, y no renuncia a efectos visuales de todo tipo. Los personajes tienen un aspecto vívido y realista, aun-

**EL MULTIJUGADOR ES FRENÉTICO Y MUY DIVERTIDO, Y PERMITE LA PARTICIPACIÓN SIMULTÁNEA DE HASTA 32 JUGADORES**

que sus movimientos son rígidos y un tanto maniqueos. La dificultad está bien ajustada, pero a pesar de que la IA está bastante elaborada para tratarse de un arcade de acción directa, el comportamiento de los enemigos es bastante predecible. Para ser el primer juego que



■ La puntería de los enemigos de James Bond es bastante buena, así que mejor evitar encuentros no deseados.



■ Los gadgets de última generación son uno de los grandes alicientes.



■ Encontramos mecanismos y puzzles de fácil resolución.

### ALTERNATIVAS

#### NO ONE LIVES FOREVER 2

Un juego de espías que aporta un toque de humor, y que parodia las aventuras del propio Bond.

► Comentado en MM 95 ► Puntuación: 85

#### SOLDIER OF FORTUNE 2

Violencia sin concesiones en un juego de acción hiperrealista aunque mucho menos glamouroso.

► Comentado en MM 89 ► Puntuación: 80

### Toma nota

**Un gran arcade**, con toques de espionaje y mucho glamour.

#### LO BUENO:

- ▲ Los gráficos son realmente espectaculares.
- ▲ La variedad de gadgets y armas de que disponemos.
- ▲ El argumento digno de una película de Bond.

#### MODO INDIVIDUAL

**80**

#### LO MALO:

- ▼ La IA de los enemigos es un tanto irregular.
- ▼ No poder conducir vehículos.

#### MODO MULTIJUGADOR

**85**

#### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La historia individual es intensa, pero el **multijugador es frenético**.

#### SOLO:

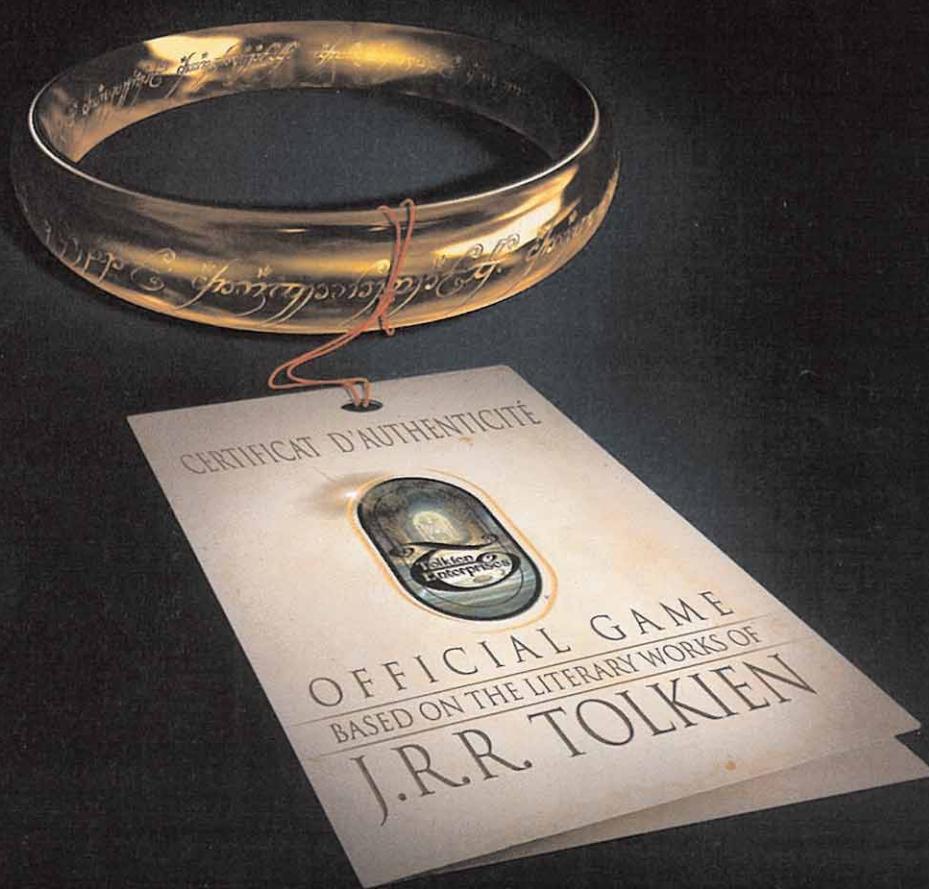
- Lo mejor:** Alternar misiones de acción con sigilo.  
**Lo peor:** Las cinemáticas están en baja resolución.

#### EN COMPAÑÍA:

- Lo mejor:** Jugar con hasta 32 amigos y poder llevar la skin de "tiburón".  
**Lo peor:** Sólo hay tres modos de juego.

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

→ LA COMUNIDAD DEL ANILLO ←



Envía un mensaje SMS al 7775 con la palabra ANILLO, o llama al 906 887 492 y gana una consola de juegos XBOX.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91 € minuto +IVA y precio del SMS 0,90 +IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso, oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.



TOTALMENTE en CASTELLANO



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



aDeSe TP



CLUB  
WWW.VUP-INTERACTIVE.COM



WWW.LOTR.COM

# RollerCoaster Tycoon 2

## Sin riesgos

Aunque ya hemos tenido la oportunidad de construir y manejar un parque de atracciones en títulos anteriores, estamos probablemente ante la propuesta más lograda dentro del género.

**C**omo directores absolutos del negocio, nuestra labor será la de construir un parque rentable que atraiga a la mayor cantidad posible de visitantes. Es decir, que no se trata sólo de poner en liza la atracción más brutal. Ahí entra en escena la habilidad del jugador.

Si gastamos todos nuestros fondos en una gigantesca montaña rusa, tardaremos siglos en recuperar la inversión, y habremos fracasado. Si diversificamos la inversión en multitud de atracciones menores, es poco probable que atraigamos muchos visitantes, y volveremos a fracasar.

Todo buen parque necesita sus atracciones estelares, pero también todo ese conjunto de gregarios que forman los "enterprise", lanzaderas, karts, norias, tiovivos, coches de choque, simuladores 3D, casas encantadas y un larguísimo et-

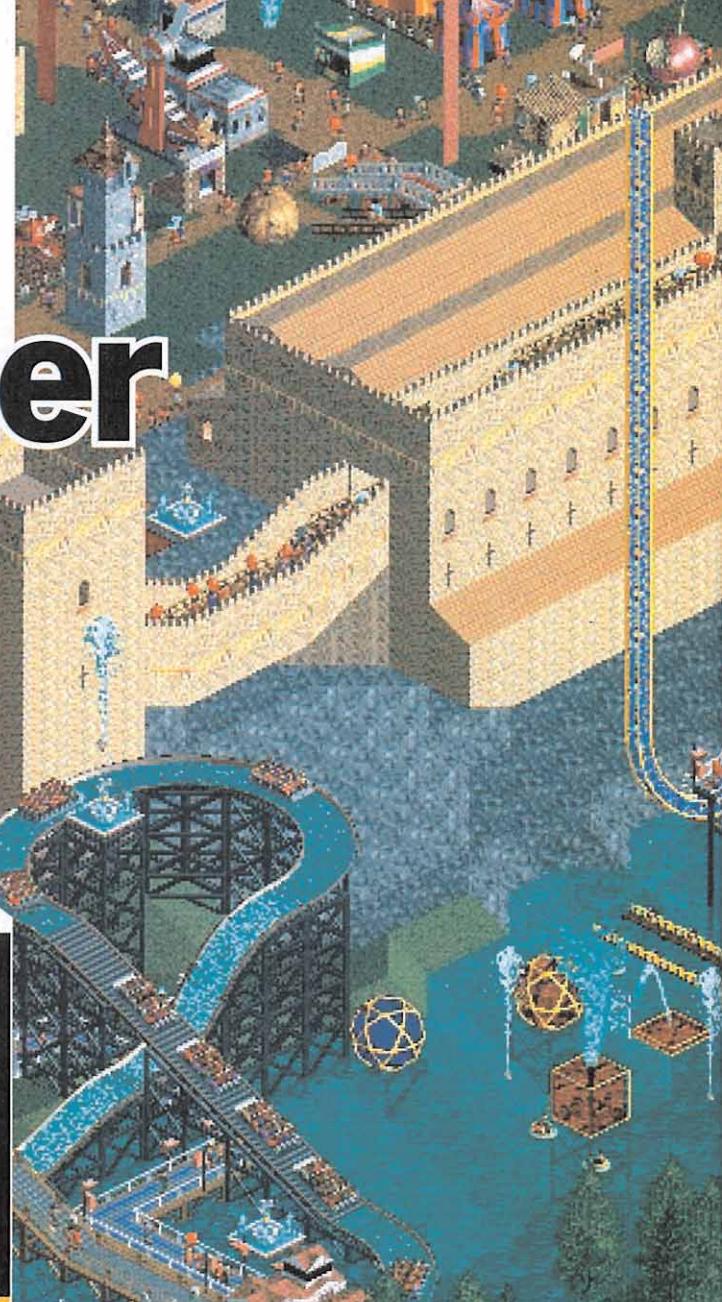
### La referencia

#### THEME PARK WORLD

- Aunque ambos juegos tienen mucho en común, «Roller Coaster Tycoon 2» resulta más equilibrado.
- Gráficamente, el juego de Infogrames es muy inferior al de Electronic Arts.
- «Roller Coaster» es más realista y posee bastantes más atracciones que su rival.



- Las montañas rusas atraerán a cientos de visitantes pero tardarán mucho en rentabilizarse.



- Aunque no interfiere en la jugabilidad, el apartado gráfico resulta fácilmente criticable.

## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: AMD XP 1900 MHz ▶ RAM: 1 GB ▶ Tarjeta 3D: Geforce 2 MX 64MB ▶ Conexión: ADSL

### FICHA TÉCNICA

Disponible: PC ▶ Género: Estrategia/Simulación ▶ Idioma: Castellano (textos y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): TP (Todos los públicos) ▶ Estudio: Chris Sawyer ▶ Editor: Infogrames ▶ Distribuidor: Infogrames España ▶ Número de CDs: 1 ▶ Fecha de lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Recomendado: 30 euros (4.990 ptas.) Página web: [www.rollercoastertycoon2.com](http://www.rollercoastertycoon2.com) Muy completa, con escenarios clásicos, diseños de montañas rusas, foro... Visita muy recomendada.

### LO QUE VAS A ENCONTRAR

Número de fases: 27 ▶ Tipos de montañas Rusas: 20+ ▶ Número de ambientaciones: 8 ▶ Editor: De escenarios y de montañas rusas ▶ Multijugador: No ▶ Modos multijugador: No aplicable ▶ Número de jugadores: No aplicable ▶ Opciones de conexión: No aplicable

### LO QUE HAY QUE TENER

▶ CPU: Pentium II 300 MHz ▶ RAM: 64MB ▶ Disco Duro: 120 MB ▶ Tarjeta 3D: No requiere ▶ Módem: No requiere

### MICROMANÍA RECOMIENDA

▶ CPU: Pentium II 300 MHz ▶ RAM: 128MB ▶ Disco Duro: 200 MB ▶ Tarjeta 3D: 8MB DirectX 8.1 ▶ Módem: No requiere



## El Editor



**LA VARIEDAD** de modelos de montaña rusa es asombrosa, desde los torpes monstruos de madera de los años 80 a los modernos y retorcidos Sacacorchos. Además, el juego incluye multitud de montañas prediseñadas, muchas de las cuales existen en la realidad.

**LAS CARENCIAS** del editor salen a la luz cuando queremos utilizar los desniveles del terreno, como túneles subterráneos. Todo se vuelve lento y confuso, por lo que la creación de una montaña enorme requiere una alta dosis de paciencia.

**LAS FUERZAS FÍSICAS** son un elemento importante a la hora de construir una montaña. Ninguna subida puede ser más alta que la anterior, y será necesario peralzar las curvas para reducir las presiones laterales.

## LAS GIGANTESCAS MONTAÑAS RUSAS SON LA ESTRELLA INDISCUTIBLE DEL JUEGO, QUE PERMITE DISEÑAR Y PONER EN FUNCIONAMIENTO CASI CUALQUIER COSA QUE SE TE OCURRA

cétera. Además, por supuesto, de restaurantes, puestos de información, cajeros, servicios o primeros auxilios. Esa necesidad de combinar todos los elementos es algo que funciona realmente bien en el juego.

### En busca del parque armónico

En realidad, serán los propios visitantes los que señalen las carencias del parque, por medio de un utilísimo sondeo de opinión disponible en todo momento. Si hay muchos mareados, habrá que construir primeros auxilios y atracciones más tranquilas, a riesgo de que

cunda el aburrimiento y la gente abandone nuestro parque masivamente. Puede que los visitantes estén hambrientos, sedientos, con ganas de ir al servicio o simplemente cansados de esperar; que se quejen de los precios, de la suciedad, de los robos o de la mala señalización. Un parque nunca está acabado. Y si pensamos que lo está, el propio juego se encarga de presionarnos con un indicador en pantalla que fuerza el cierre del parque si considera que no estamos haciendo lo suficiente. El ritmo de juego es frenético porque siempre hay algo que añadir.

Las gigantescas montañas rusas son la estrella indiscutible del juego. En realidad, no podía ser de otra manera, y son ellas las que otorgan un aura de diversión que nunca acaba de desaparecer. Lo mejor de todo es que el diseño queda en manos del jugador, y es posible añadir tantos loopings, tirabuzones o caídas al vacío como se deseé. El único límite es la física, con lo cual, además, todo queda sorprendentemente realista.

**Prehistoria gráfica**  
Aunque no interfiere para nada en la diversión general del juego, el aspecto ►►

## Los otros



**EL RIESGO** da nombre a una serie de atracciones que suponen alternativas baratas a las costosas montañas. Se trata de lanzaderas, barcos vikingos o rápidos, entre otras, y ayudarán al parque a ganar dinero rápido al principio de la partida.

**LA SEGURIDAD** de atracciones como tiovivos, botes a remos o laberintos atraerá a un público de gustos más calmados. Su pega es que el precio de los billetes tendrá que ser reducido, o nadie se molestará en probarlas. Por lo menos son baratas.

**LAS NECESIDADES** de los visitantes quedarán cubiertas con los puestos de comida, regalos o primeros auxilios, que ayudarán a que la gente no se vaya del parque. Además, si estudiamos su ubicación podremos lograr grandes beneficios con inversiones realmente pequeñas.

gráfico es fácilmente criticable. Y no necesariamente porque no utilice las 3D (que podrían ser de gran ayuda, como demostró «Theme Park»), sino por el pobre colorido en 256 colores, la baja resolución o el aspecto cuadriculado del terreno, por no hablar de la parquedad del interfaz. Por otra parte, la espectacularidad de las montañas rusas y el hecho de ver a cada visitante en pantalla (hablamos de miles de diminutas personas que procesan complicadas variables sobre lo que hacemos en tiempo real) son justos argumentos a su favor.

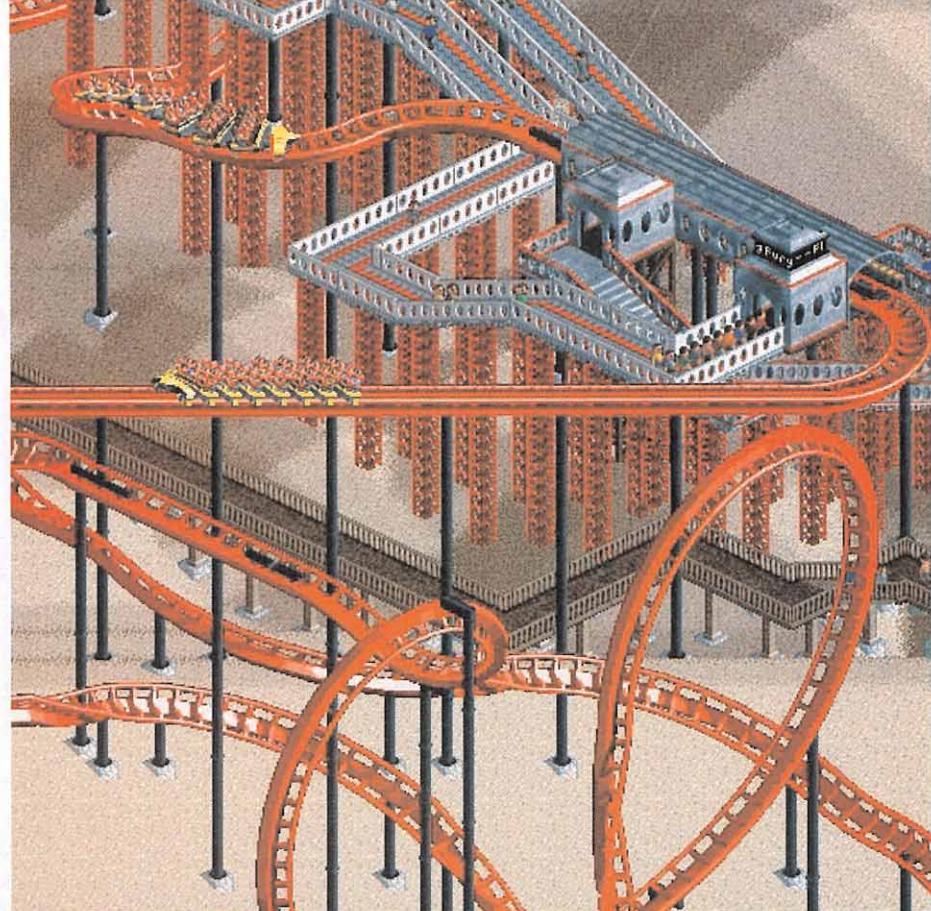
### Para el gran público

Aparte de las pocas novedades que introduce respecto a la primera parte y la ausencia total de multijugador,

también es posible poner de relieve algunas carencias más o menos importantes. Una de ellas es el rudimentario editor de atracciones y un editor de escenarios que no permite más que un único objetivo a la vez, sea

## EL JUEGO SIEMPRE PARECE TENER MIEDO A COMPLICARSE, ALGO QUE AGRADECERÁ EL GRAN PÚBLICO Y LAMENTARÁN LOS ESTRATEGAS VETERANOS

éste dinero, número de montañas rusas o visitantes. El juego siempre parece tener miedo a complicarse más de la cuenta. Y esto es algo que puede volverse contra él, porque aunque el gran público agradecerá la enorme sencillez con que todo funciona, los estrate-



■ Un parque eficiente será aquel que atraiga a todos los gustos y edades. Buscar la fórmula adecuada se vuelve realmente adictivo.



■ A veces no habrá límite de dinero y el objetivo será atraer visitantes.

■ Mecánicos, mascotas y limpiadores son todos los empleados disponibles.

funciona de maravilla, y los distintos escenarios, que incluyen parques de atracciones reales de Europa y Estados Unidos, alargan mucho la vida de este título en el disco duro del ordenador. Estamos ante uno de esos

extraños casos en los que un juego probablemente gustará a todo el mundo en mayor o menor medida, aunque lo que ofrece no sorprenderá del todo a casi nadie. ●

D.O.P.

### ■ ALTERNATIVAS

#### ROLLER COASTER TYCOON

La primera parte era esencialmente idéntica, aunque con menos atracciones.

► Comentado en MM 52 ► Puntuación: 92

#### SIMCITY 3000

El abuelo de los "tycoon" sigue siendo el punto de referencia esencial para cualquier magnate del ordenador.

► Comentado en MM 66 ► Puntuación: 80

### Toma nota

**Realista y muy adictivo**, pese a su anticuado aspecto.

MODO INDIVIDUAL

**79**

MODO MULTIJUGADOR

**NO TIENE**

**LO BUENO:**  
▲ La variedad de atracciones y montañas rusas.  
▲ Poder leer el pensamiento de cada visitante.  
▲ La sencillez con que todo funciona.

**LO MALO:**  
▼ Las limitaciones de ambos editores.  
▼ El aspecto visual no hace justicia a la jugabilidad.

Sound  
BLASTER

# AUDIGY<sup>TM</sup> 2

ESCOGIDA PARA LOS JUEGOS  
PREFERIDA POR LOS JUGADORES

*Paris-Dakar™ Rally*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Secret Service: In Harm's Way*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Shadow Force: Razor Unit™*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Mafia™*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Neverwinter Nights™*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Grand Theft Auto® III*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Soldier of Fortune® II: Double Helix*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Hitman 2 Silent Assassin™*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Unreal® Tournament 2003*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*

*Star Wars® Jedi Knight® II - Jedi Outcast™*

*Soporta Creative EAX ADVANCED HD*



CREATIVE®

Escucha al enemigo antes de que él te descubra a ti gracias a EAX® ADVANCED HD™ y el sonido envolvente 6.1 Surround de la Sound Blaster Audigy 2.

EAX  
ADVANCED HD

[www.europe.creative.com/audigy2](http://www.europe.creative.com/audigy2)

# Cultures 2

## Ni carne ni pescado

Los vikingos toman nuestros PCs en un juego de estrategia diferente. Una buena idea como punto de partida, pero en cuya materialización existen, aunque escasos, algunos defectos que lastran la jugabilidad.

**L**a compañía alemana JoWood presenta «Cultures 2», un juego de estrategia en tiempo real con pinceladas de "godgame" y juego de rol, continuación de un programa aparecido hace ya varios años.

### Qué vas a encontrar

«Cultures 2» está protagonizado por Bjarni y su pueblo de vikingos. El objetivo del juego es reclutar a los tres héroes extranjeros que hemos visto en un sueño. El modo campaña relata la odisea de Bjarni y su viaje a través de distintos continentes, dividido en once fases distintas. Además de la campaña, encontramos ocho misiones independientes en la opción partida rápida y dieciocho fases exclusivas para la versión multijugador. En «Cultures 2» debemos explorar y conquistar nuevos territorios a la par que evolucionar tecnológicamente.

### La referencia

#### EMPIRE EARTH



- «Cultures 2» tiene más posibilidades de gestión que «Empire Earth».
- En «Cultures 2» sólo controlas a los vikingos, mientras que en «Empire Earth» dispones de un gran elenco de civilizaciones distintas.
- En «Cultures 2» el punto de vista es fijo; en «Empire Earth» podemos rotar la cámara.



- Un interesante pero imperfecto juego, que aúna gestión, táctica militar y toques de "god game".

## Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz ▶ RAM: 128 MB, 512 MB ▶ Tarjeta 3D: Voodoo 5 32 MB, GeForce 3 Ti 500  
▶ Conexión: LAN

**FICHA TÉCNICA** ▶ Disponible: PC ▶ Género: Estrategia ▶ Idioma: Castellano (voices, textos y manual) ▶ Edad Recomendada (ADESE): No aplicable ▶ Estudio: Funatics ▶ Compañía: JoWood ▶ Distribuidor: Zeta Games ▶ Número de CDs: 1 ▶ Fecha de lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Recomendado: 29.95 euros (4.983 ptas) ▶ Página web: [www.cultures2.de](http://www.cultures2.de) Insuficiente información sobre el juego y escasos o nulos contenidos. Veremos si con el tiempo mejora.

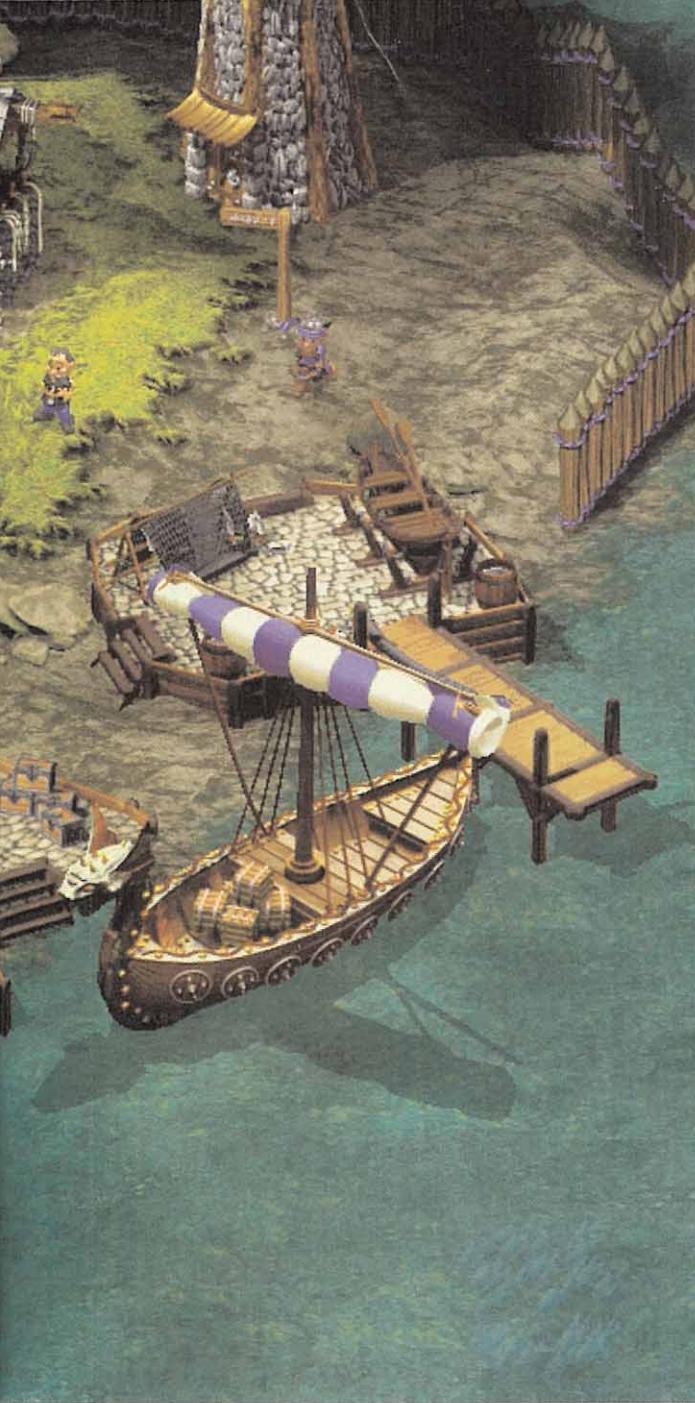
**LO QUE HAY QUE TENER**  
**MICROMANÍA RECOMIENDA**

▶ CPU: Pentium III 733 MB, 2 GHz ▶ RAM: 128 MB, 512 MB ▶ HD: 478 MB ▶ Tarjeta 3D: Intel 82814 4 MB, GeForce 3 Ti 500 ▶ Conexión: LAN  
▶ CPU: Pentium III 800 MHz ▶ RAM: 128 MB ▶ HD: 478 MB ▶ Tarjeta 3D: 32 MB ▶ Conexión: 56.6 K



mente a nuestra raza y buscar la felicidad de nuestros ciudadanos en un juego que combina elementos de varios géneros. «Cultures 2» parte de una idea interesante pero su ejecución tiene algunos puntos poco claros. Por ejemplo, la táctica militar es muy simple y la vertiente de exploración resulta tópica. Sólo la parte de gestión del poblado convence plenamente al jugador.

El interfaz de control de unidades, parte vital en los juegos de estrategia, resulta por su parte confuso al principio. Hasta que aprendemos a manejarlo bien, nos sentimos perdidos, dando órdenes que nuestros hombres no parecen entender. Los escenarios –cuatro veces más grandes que los del primer «Cultures»– están modelados en 3D y prerrenderizados, lo que permite un



## Cada oveja con su pareja

**LA GESTIÓN SOCIAL** del poblado es sumamente importante. No basta con extraer recursos, sino que hay que mantener felices a nuestros trabajadores. Están dispuestos a obedecernos, pero trabajarán mejor si cuidamos de ellos. Hay que darles de comer, ofrecerles una vivienda digna y una esposa que los cuide. Y es que un obrero feliz es un obrero eficiente.

**HAY QUE VIGILAR DE CERCA** a los ciudadanos, ya que en cuanto tengan oportunidad aprovecharán para descansar, descuidando sus obligaciones. Podemos asignar comportamientos individuales o colectivos a nuestros habitantes, y cambiar el oficio al que se dedican en cualquier momento. El único límite es el nivel de experiencia de que dispongamos.



Los toques de godgame añaden mucha profundidad al juego.



El hecho de poder cambiar de oficio a los trabajadores es muy novedoso.



La exploración es tan interesante como la gestión de la aldea.



El interfaz gráfico es difícil de utilizar y requiere cierto aprendizaje.

## COMBINA ELEMENTOS

DE LA ESTRATEGIA DE RECURSOS CON OTROS PROPIOS DE LOS GODGAMES, AUNQUE NO DESTACA EN NINGUNO

acabado muy detallista, que potencia la estética de cómic que define a los personajes, una de las virtudes del programa. En «Cultures 2», el jugador está obligado a desplazar el scroll de pantalla manualmente con los cursores, ya que no incorpora la opción de desplazarlo de forma automática. Esto resulta bastante incómodo

cuando tenemos que movernos de un extremo a otro del mapeado constantemente y ralentiza nuestras reacciones ante ataques imprevistos. El sonido, en cambio, está bien conseguido. La música medieval convence, y los efectos de sonido (discretos pero efectivos) ambientan adecuadamente el desarrollo del juego.

Aunque «Cultures 2» es un juego correcto, no consigue emocionar. El equilibrio entre táctica y gestión no está del todo bien compensado, defecto que, unido a un interfaz poco accesible da como resultado un juego poco emocionante, que gustará únicamente a los seguidores del género. I.C.C.

### ■ ALTERNATIVAS

#### BLACK & WHITE:

Encarna a un dios y decide si prefieres hacer el mal o el bien entre tu pueblo. El mejor en su género.

► Comentado en MM 74 ► Puntuación: 100

#### MEDIEVAL: TOTAL WAR

Si lo que te gustan son los combates, no dudes en probar las guerras a gran escala de la Edad Media.

► Comentado en MM 92 ► Puntuación: 92

## Toma nota

Un juego correcto, lastrado por un interfaz demasiado complejo.

### LO BUENO:

- ▲ La mezcla de estrategia con toques de godgame.
- ▲ Preciosos gráficos con aspecto de cómic.
- ▲ Es bastante divertido y está bien realizado.

MODO INDIVIDUAL

**65**

MODO MULTIJUGADOR

**70**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador incluye nuevos mapas con tres modos de juego distintos.

### SOLO:

**Lo mejor:** La gestión económica y social de la aldea.

**Lo peor:** La táctica militar es un poco floja.

### EN COMPAÑÍA:

**Lo mejor:** Los nuevos mapas con objetivos variados.

**Lo peor:** Falta un editor para hacer nuevos mapas.

# Medal of Honor: SpearHead

EXPANSIÓN PARA MEDAL OF HONOR

## Una guerra muy corta

Por fin llega hasta nosotros la esperada expansión de uno de los mejores juegos de los últimos años: «Medal of Honor: Allied Assault». Es el momento de poner fin a la contienda. ¡La toma de Berlín nos espera!

**R**ealizar una ampliación de un videojuego de éxito es una tarea delicada. EA Games ha apostado sobre seguro al ofrecernos más de lo mismo, es decir, nuevas y espectaculares misiones ambientadas en el último año de la Segunda Guerra Mundial.

Desde el primer segundo del juego no tenemos respiro: robar camiones, secuestrar oficiales enemigos, o socorrer a un escuadrón acorralado, son sólo algunas de las misiones que deberemos afrontar.

Técnicamente, esta expansión es idéntica al juego original, salvo algunos efectos de humo coloreado y cambios ambientales. Ahora el motor funciona mejor en un equipo poco potente, y se ha ajustado el comportamiento y la puntería de los soldados alemanes, para hacerlos más "humanos", ya que anteriores no fallaban nunca.

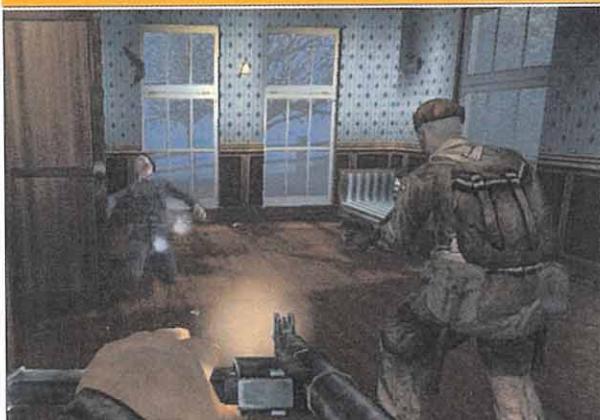
El apartado multijugador también ha sido retocado: es posible personalizar todos los parámetros de las partidas, y hay 12 nuevos

### La referencia



#### MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

- A diferencia del original, ahora siempre estamos acompañados de soldados aliados.
- Técnicamente, ambos títulos son idénticos, aunque «SpearHead» tiene nuevos efectos.
- La expansión tiene un nuevo modo multijugador, 12 mapas y 20 armas adicionales.

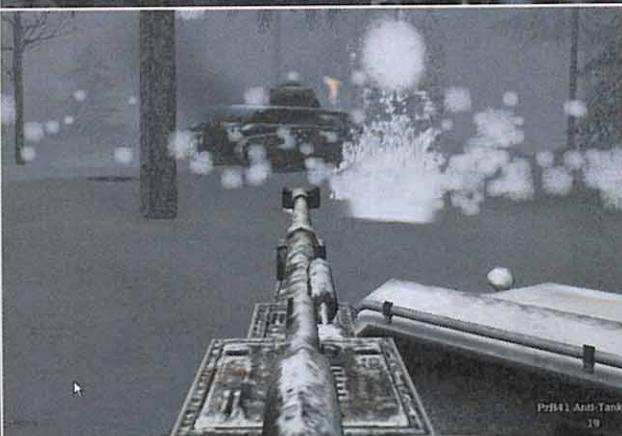
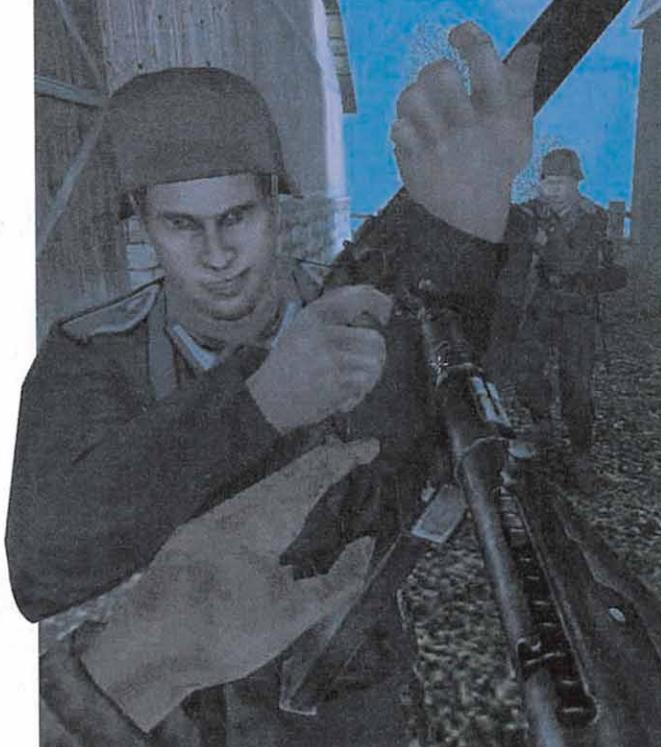


■ Apoyarse en los aliados ahora es vital para completar los objetivos.

mapas (la mayoría urbanos), más de 20 nuevas armas, como el mortero o el lanzador de granadas, y un

nuevo modo de juego, que obliga a conquistar ciertos objetivos simultáneos.

Las nueve misiones indivi-



■ Técnicamente el juego es el mismo, aunque se ha pulido la puntería del contrario.

duales de «SpearHead» son impresionantes, pero se acaban relativamente pronto, y el modo multijugador no presenta cambios significativos, salvo los nuevos

mapas. Ningún fan del juego debería perderse esta ampliación, asumiendo el dicho: "Lo bueno, si breve, dos veces bueno..." .

J.A.P.

### Toma nota

Excelente ampliación que pone un broche de oro a un juego mítico.

#### LO BUENO:

- ▲ Completa el año que falta para cubrir toda la Guerra.
- ▲ Misiones espectaculares.

#### INDIVIDUAL

**86**

#### LO MALO:

- ▼ La campaña para un jugador puede hacerse corta.
- ▼ No hay novedades técnicas.

#### MULTIJUGADOR

**88**

#### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En la campaña tienes menos libertad de movimientos.

#### SOLO:

- Lo mejor:** Acción trepidante y misiones originales.
- Lo peor:** En modo "fácil" dura poco.

#### EN COMPAÑÍA:

- Lo mejor:** "Cuerpo a cuerpo" intensos y mapas bien diseñados.
- Lo peor:** Es complicado configurar un servidor.

## Infomanía

### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Arcade ► Idioma: Castellano (textos y manual), Inglés (voices). ► Edad Recomendada (ADESE): 16+ ► Estudio: EA Games ► Distribuidor: EA España ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Diciembre 2002 ► PVP Recomendado: 19,95 euros (3.319 Ptas) ► Página web: [www.ea.com/eagames](http://www.ea.com/eagames)

### LO QUE HAY QUE TENER

ANALIZADO EN: ► CPU: Pentium 4 a 2.4 Ghz ► RAM: 512 MB  
► Tarjeta 3D: Geforce 2 GTS 32 MB ► Conexión: ADSL

► CPU: Pentium II 450 Mhz ► RAM: 128 MB ► Disco Duro: 650 MB  
► Tarjeta 3D: (DirectX 8 y OpenGL), 16 MB ► Modem: 56 K

# MAGIC

## El Encuentro

¡LA  
BATALLA  
COMIENZA  
AQUI!



### ¡TENEMOS UN CD-DEMO PARA TI!

Recibirás completamente gratis un CD-ROM de demostración de MAGIC: El Encuentro - Juego de Cartas Intercambiables. Con él te introducirás en un apasionante universo que ha revolucionado el panorama del entretenimiento en el mundo.

Promoción válida hasta agotar existencias

Nombre: ..... **MIMY**

Apellidos: .....

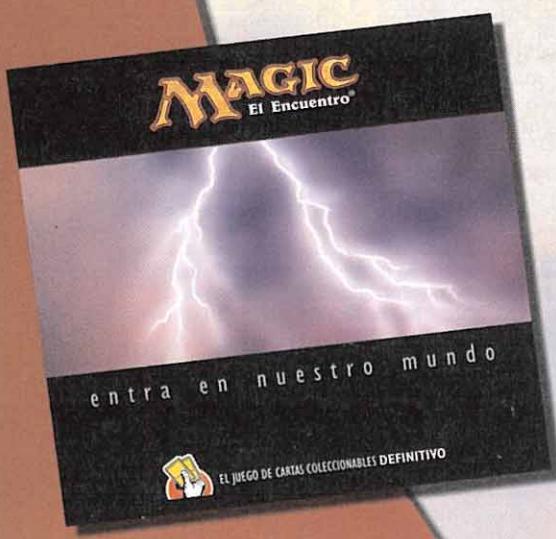
Dirección: .....

Ciudad: ..... C.P: .....

Edad: ..... E-mail: .....

ENVIA EL CUPÓN A: Ref: CD Magic - Devir Iberia S.L  
Ap. de correos 13.030 - 08080 Barcelona

Los datos personales, voluntariamente facilitados por el interesado, serán incorporados a un fichero con finalidad comercial y/o publicitaria, cuyo destinatario es Devir Iberia, S.L. De los datos facilitados, de conformidad con el artículo 4 y 6 de la Ley Orgánica 5/1992 del 29 de Octubre de Regulación del tratamiento de datos, el interesado puede acceder a esta información, rectificarla o anularla si así lo desea.



# Ring 2

## La otra guerra del Anillo

En una época en la que los "anillos" son más populares que nunca, aparece la segunda parte de la epopeya de Sigfrido, una fábula escandinava poblada de dioses enfurecidos y poderosas valkyrias.

**E**n 1998, Arxel Tribe publicó una aventura basada en la ópera de Richard Wagner "El Anillo de los Nibelungos", que bautizó con el nombre de «Ring». Cuatro años después, Arxel Tribe cierra la tetralogía wagneriana con esta segunda parte. Sus creadores han sabido abandonar la ya desahuciada perspectiva en primera persona para utilizar gráficos pre-renderizados en 2D y personajes en 3D, al estilo de «Syberia».

### Vistoso

«Ring 2» es una aventura de autor. El dibujante Philippe Druillet se ha encargado de diseñar los escenarios y personajes. Es el aspecto más destacado del juego: las evocadoras estructuras son de una belleza innegable, y las armaduras o los tatuajes de los personajes resultan muy atractivos. En perfecta simbiosis, la música de

### La referencia

#### LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- Ambos juegos disponen de fondos pre-renderizados en 2D y personajes en 3D.
- En «Ring 2» hay muy pocos personajes con los que hablar.
- Sólo puedes llevar un objeto, mientras que en «La Fuga» el inventario es ilimitado.



- Sigfrido sólo puede llevar un objeto, así que tiene que acordarse donde deja cada uno de ellos.



Wagner y el excelente doblaje nos ayudan a sumergirnos en el argumento. La historia también es consistente: Sigfrido, el último descendiente de la raza de los wolsungos, emparentada con los dioses, debe encontrar la espada Nothung para derrotar al titán Fafnet y recuperar el Anillo de Poder, con el que podrá desafiar al propio Odin. El argumento resulta muy fluido,

aunque a veces la narración es confusa: al existir muy pocos personajes secundarios con los que hablar, es normal quedarse atascado, sencillamente, porque no sabes qué hacer... «Ring 2» se estructura en forma de aventura gráfica aderezada con toques de acción. El juego se maneja con el teclado. A las habituales acciones de recoger y usar objetos, hay que unir

### Infomanía

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ► Género: Aventura ► Idioma: Castellano (voices, textos y manual) ► Edad Recomendada (ADESE): TP (Todos los públicos) ► Estudio: Arxel Tribe ► Editor: Arxel Guild ► Distribuidor: Friendware ► Número de CDs: 2 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP Recomendado: 42.95 euros (7.130 Ptas) ► Página web: [www.ring2.arxeltribe.com](http://www.ring2.arxeltribe.com). En inglés. Argumento, características, videos, pantallas, y demo. Poco útil si ya has comprado el juego.

#### LO QUE HAY QUE TENER

ANALIZADO EN: ► CPU: Pentium 4 a 2.4 Ghz, AMD Athlon a 1.6 Ghz. ► RAM: 512 MB, 256 MB ► Tarjeta 3D: GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB (No funciona con Voodoo). ► Conexión: ADSL

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

► Número de fases: 25 ► Modos de juego: 1  
► Número de personajes: 24 ► Número de ambientes: 10 ► Editor: No  
► Multijugador: No ► Modos Multijugador: No aplicable ► Número de jugadores: No aplicable ► Opciones de conexión: No aplicable

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

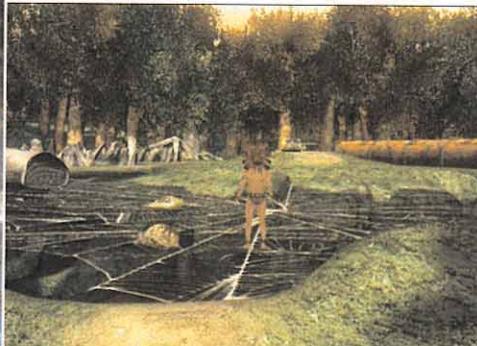
► CPU: Pentium II 333 Mhz ► RAM: 64 MB ► Disco duro: 400 Megas ► Tarjeta 3D: DirectX 8.1, 16 MB ► Modem: No requiere  
► CPU: Pentium III 500 Mhz ► RAM: 128 MB ► Disco duro: 700 Megas ► Tarjeta 3D: DirectX 8.1, 16 MB ► Modem: No requiere



## La interfaz

► **EL CONTROL DEL JUEGO** se lleva a cabo mediante una combinación de teclado y ratón. El protagonista se maneja con las flechas de dirección, existiendo otras teclas para interactuar con objetos, correr o saltar. En ciertos escenarios, la vista cambia a una perspectiva subjetiva. Con el ratón podemos mover palancas o empujar ítems.

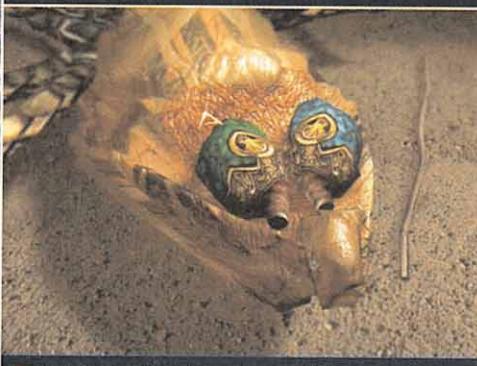
► **LOS OBJETOS** brillan cada dos o tres segundos, para diferenciarlos del escenario. Esto es una gran ayuda, ya que algunos son demasiado pequeños para verse a simple vista, o resultarían ilocalizables en zonas oscuras, como cavernas o interiores hostiles. Cuando el protagonista pasa junto a un lugar donde se pueden usar, se activa un icono en la esquina superior.



■ Muchas escenas de acción se limitan a no pisar en el sitio equivocado.



■ Los puzzles de habilidad mental son escasos y bastante lógicos.



■ A veces, la cámara cambia a una perspectiva subjetiva.



■ El juego recrea espectaculares escenarios y personajes poderosos.

## LA MEZCLA DE ACCIÓN Y AVENTURA RESULTA TOLERABLE, PERO QUEDA DAÑADA POR UN CONTROL ALGO ERRÁTICO

un par de teclas para correr y saltar.

Las escenas arcade de «Ring 2», directamente, sobran. No sólo porque son simples y tediosas –pisar ciertas baldosas o esquivar lenguas de fuego– sino porque la imprecisa respuesta del teclado dificulta algo tan sencillo como saltar un ba-

rranco. Para progresar, hay que usar objetos y hablar con ciertos personajes, que únicamente se limitan a soltar un discurso. Incomprendiblemente, sólo podemos llevar un objeto; hay que acordarse en todo momento donde se abandona uno para coger otro, aumentando los aburridos paseos.

Por suerte, los acertijos que se entrelazan con la trama son lógicos y atractivos. Puesto que cada escenario sólo está compuesto por cinco o seis pantallas, y el juego no es muy largo, es posible acabarlo en un par de tardes. Arxel Tribe es consciente de ello: saben que gran parte de los aven-

tureros nunca acaban los juegos o usan guías, así que ellos prefieren ofrecer un juego más corto –sobre las diez horas– pero más intenso. Los mimbres son sólidos, pero el ineficaz sistema de control, y las escasas po-

sibilidades de interacción, restan puntos a una aventura a la que sólo sacarán provecho aquellos que sepan aceptar sus limitaciones y se dejen seducir por la sugerente leyenda. ●

J.A.P.

### ■ ALTERNATIVAS

#### SYBERIA

Otra "aventura de autor" con gráficos prerenderizados en 2D y personajes en 3D, pero sin las carencias de «Ring 2».

► Comentado en MM 92 ► Puntuación: 85

#### ATLANTIS 3

El jugador se ve inmerso en mundos inspirados en leyendas de todas las culturas.

► Comentado en MM 82 ► Puntuación: 79

## Toma nota

**Una aventura correcta** que podría haber dado más de sí.

### LO BUENO:

- ▲ La ambientación gráfica y sonora es excelente.
- ▲ El magnífico doblaje facilita la inmersión en la trama.

### LO MALO:

- ▼ Sólo puedes llevar un objeto al mismo tiempo.
- ▼ A veces no sabes qué hacer.
- ▼ Escenas arcade tediosas.

MODO INDIVIDUAL

**60**

MODO MULTIJUGADOR

**NO TIENE**

# Links 2003

## Rey destronado

Vuelve el golf en estado puro con «Links 2003», una nueva edición del simulador para PC más veterano del género. Incorpora interesantes novedades, pero su anticuada tecnología entorpece la jugabilidad.

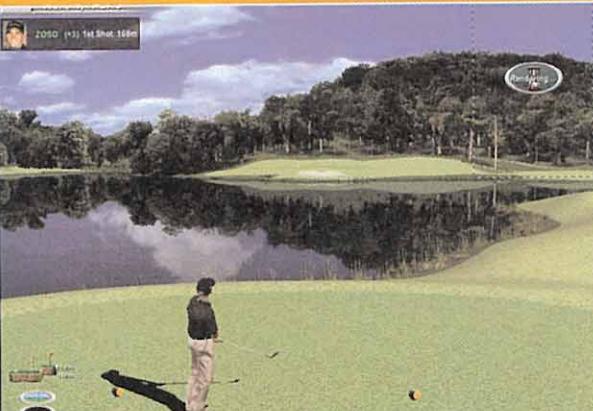
Como cada año, Microsoft publica una nueva edición de «Links», el simulador de golf más vendido del mundo. Se trata de un divertido juego en tercera persona, que incluye seis campos de golf y nos permite recrear las sensaciones que experimentan golfistas de la talla de Sergio García. Incluye varias opciones de juego, como una partida rápida, la modalidad carrera (en la que disputamos una temporada completa, escalando puestos en el "draft") o el modo online, optimizado para agilizar la conexión (a través de zone.com, de protocolos TCP/IP, etc) e incluye interesantes torneos online.

«Links 2003» incluye seis nuevos circuitos prediseñados e inéditos. Esta edición implementa un interfaz llamado "Swing en tiempo real", que permite imitar el golpeo de la bola con un suave movimiento del ratón. Otra novedad importante es un potente editor (el Arnold Palmer Course Designer), relativamente sencillo de usar y capaz de usar circuitos de la versión anterior. «Links 2003» usa gráficos

### La referencia

#### FIFA 2003

- «Links 2003» es un simulador deportivo de golf, mientras que «FIFA 2003» es el mejor juego de fútbol disponible para PC.
- El sistema de juego de «Links 2003» es más pausado y menos ágil que el de «FIFA 2003», cuyo desarrollo es muy rápido y adictivo.
- Aunque el motor de ambos juegos es 3D, el de «Links 2003» no funciona en tiempo real, siendo el de «FIFA» mucho más espectacular.



- Aunque la calidad gráfica es indudable, el constante redibujado es muy molesto.



- El interfaz de control renovado es uno de los grandes hallazgos del juego.

todo si no contamos con un equipo demasiado potente. Año tras año, la serie «Links» va perdiendo frescura y credibilidad. Se echan en falta cambios radicales en la tecnología, concretamente un motor tridimensional que funcione en tiempo real y nos ahore horas de espera.

I.C.C.

### Toma nota

**Muy completo**, pero con una tecnología algo anticuada.

#### LO BUENO:

- ▲ El nuevo interfaz de golpeo y el editor de escenarios.
- ▲ Tiene buenos gráficos.

#### INDIVIDUAL

**65**

#### MULTIJUGADOR

**70**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Sigue sin ser demasiado interesante y **no tiene buscador de partidas**.

#### SOLO:

- Lo mejor:** Podemos manejar jugadores reales como Sergio García.
- Lo peor:** Sólo incluye seis circuitos prediseñados.

#### EN COMPAÑÍA:

- Lo mejor:** Hay muchos torneos y la conexión es buena.
- Lo peor:** Las partidas tienden a eternizarse.

### Infomanía

#### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Deportivo ► Idioma: inglés (textos y voces), castellano (manual) ► Edad recomendada (ADESE): TP ► Estudio: Microsoft Games ► Compañía: Microsoft  
► Distribuidor: Microsoft ► Número de CDs: 3 ► Fecha de lanzamiento: ya disponible ► PVP recomendado: 49,99 euros (8.317 Ptas) ► Página web: [www.microsoft.com/games/links2003](http://www.microsoft.com/games/links2003)

#### LO QUE HAY QUE TENER

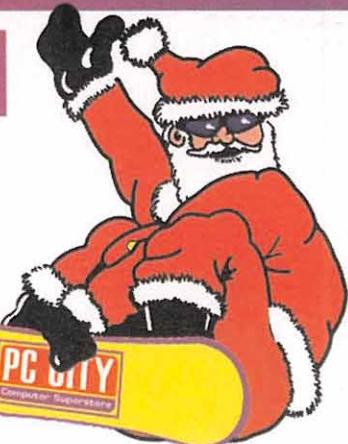
ANALIZADO EN: ► CPU: Pentium IV 2 GHz ► RAM: 512 MB  
► Tarjeta 3D: Geforce 3 TI 500 ► Conexión: ADSL

► CPU: P. III 400 MHz ► RAM: 64 (W 98), 128 (W 2000, XP) ► Disco Duro: 390 MB + 950 MB (editor)  
► Tarjeta 3D: Si (16 MB) ► Conexión: 56 K

# PC CITY

Computer Superstore

## Feliz Navidad y felices juegos

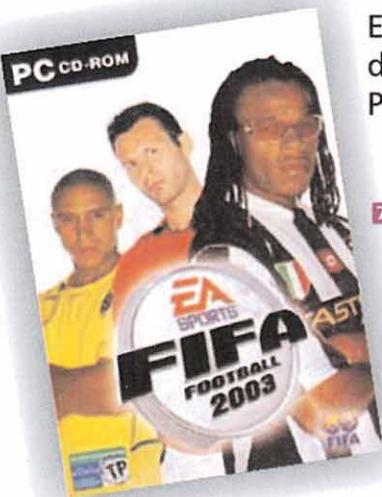


**FIFA 2003**

El mejor juego  
de fútbol para tu  
PC.

**44'95**

7.479 Ptas

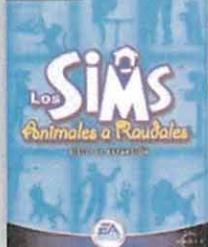


**LOS SIMS**

Animales a raudales  
Los Sims de siempre con  
más animales que nunca.

**19'95**

€  
3.319 Ptas



**LOS SIMS**

Edición Deluxe  
diseña el mundo de los Sims  
con más de 25 nuevos y  
exclusivos objetos Deluxe.

**44'95**

€  
7.479 Ptas



**EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**

La comunidad del anillo  
Toda la emoción de la película  
por fin en tu PC.

**49'99**

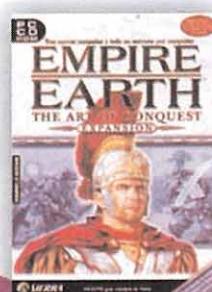
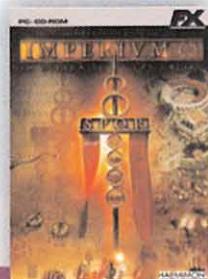
€  
8.318 Ptas

**IMPERIUM**

La guerra de las galias  
Desafía el poder de Roma o  
lleva a las legiones del César  
hacia la victoria. Tú eliges.

**19'95**

€  
3.319 Ptas

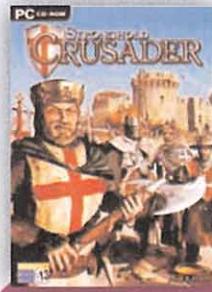


**EMPIRE EARTH**

Art of conquest  
Expansión, desde Roma  
hasta el espacio.

**29'99**

€  
4.990 Ptas

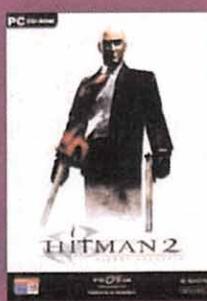


**STRONGHOLD CRUSADER**

Expansión en la que podrás  
asaltar las temidas fortalezas  
árabes, o bien defendérlas,  
es tu decisión.

**47'95**

€  
7.978 Ptas



**HITMAN 2**

Más enemigos y mejores  
misiones para esta segunda  
entrega.

**49'95**

€  
8.310 Ptas



**UNREAL TOURNAMENT 2003**

Emoción sin límites en combates  
vida o muerte por la supervivencia  
de la humanidad...

**49'95**

€  
8.310 Ptas

**MADRID** Fray Luis de León 11, Gaztambide 4, Getafe Nassica (Junto a Factory), Parque Alcorcón, Equinoccio Majadahonda, **VALENCIA** C.C. Bonaire, **VALLADOLID** C.C. Equinoccio Zarzón, **ALICANTE** C.C. Vistahermosa, **ZARAGOZA** C.C. Augusta

**YA ABIERTO EL PUERTO DE SANTA MARÍA**  
(POLÍGONO EL PALMAR FRENTE C.C. EL PASEO)

**LLÁMANOS AL 902 100 302**

Precios válidos del 1 al 31 de Diciembre de 2002

# PC CITY

Computer Superstore

El nº1 en tiendas de informática

# Casino Empire

## Desafortunado en el juego...

De la mano de Sierra nos llega un nuevo simulador empresarial, que nos brinda la oportunidad de dirigir un casino. Una opción atractiva, a priori, aunque quizás no satisface las exigencias de los jugadores más expertos.

**P**ara los adictos irredentos al género de los "tycoon" llega «Casino Empire», un juego de estrategia en tiempo real que nos convierte en director de un casino en Las Vegas. El objetivo es reformarlo para atraer a la mayor clientela posible y ganar más dinero que la competencia. Para conseguirlo, disponemos de los juegos de azar más populares entre el público (póker, ruleta, blackjack, bingo, etc), así como de elementos decorativos que hacen la visita más agradable a nuestros clientes. Para cuidar las instalaciones contrataremos empleados de limpieza, crupiers y guardias, éstos últimos fundamentales para disuadir a los timadores, tahúres y demás chusma.

### Pocas opciones

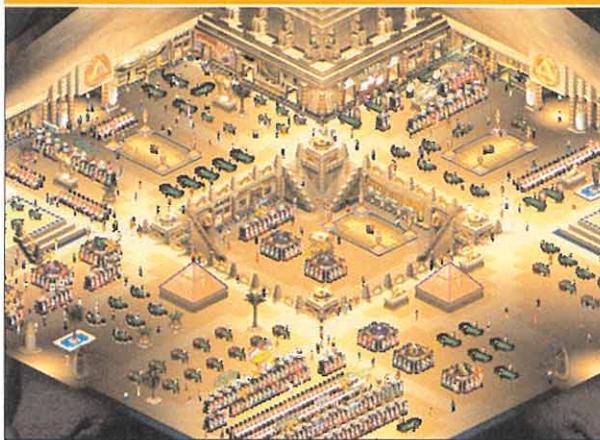
Desde que arranca el juego y entramos en el menú principal nos damos cuenta que

#### La referencia

#### SID MEIER'S SIM GOLF



- «Casino Empire» es menos divertido y jugable.
- «Casino Empire» no incluye opciones multijugador. «Sim Golf» sí.
- Los personajes presentes en «Casino Empire» tienen menos carisma y son menos inteligentes.



- Se trata de un juego escaso de contenidos y poco variado, destinado a incondicionales.



«Casino Empire» es un juego que se queda corto en muchos sentidos, para los jugadores más experimentados. Tan sólo encontramos dos opciones de juego, un modo historia (Empire) y el «Sandbox», y son bastante parecidas entre sí. El primero consiste en reflotar en fases sucesivas los ocho casinos disponibles en el juego. El modo «Sandbox» es una especie de par-

tida rápida, en la que tenemos un solo casino a nuestro cargo, sin límites de tiempo ni misiones que cumplir. Debido a esto y a la inexistencia de misiones prediseñadas que aporten variedad, el juego puede resultar reiterativo, monótono y, a la larga, poco adictivo. Es inexplicable que los programadores de Sierra no hayan incorporado las modalidades online que «Casino

### Infomanía

**ANALIZADO EN:** ▶ CPU: Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2 GHz ▶ RAM: 256 MB, 512 MB ▶ Tarjeta 3D: 3DFX Voodoo 5 32 MB, GeForce 3 Ti 500 ▶ Conexión: LAN, ADSL

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ▶ Género: Estrategia ▶ Idioma: castellano (manual, textos y voces) ▶ Edad recomendada (ADESE): +13 ▶ Estudio: Sierra ▶ Compañía: Sierra ▶ Distribuidor: Vivendi ▶ Número de CDs: 1 ▶ Fecha de lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Recomendado: 39,99 euros (6.654 pesetas) ▶ Página web: <http://casinoempire.sierra.com/casino.htm> una web bastante completa, con demos, pantallas, trailers y temas de escritorio.

**LO QUE VAS A ENCONTRAR** ▶ Número de casinos: 8 ▶ Editor: No ▶ Multijugador: No ▶ Modos multijugador: No aplicable ▶ Número de jugadores: No aplicable

### LO QUE HAY QUE TENER

► CPU: Pentium II 300 MHz ▶ RAM: 64 MB ▶ Disco Duro: 600 MB ▶ Tarjeta 3D: No ▶ Módem: No requiere.

### MICROMANÍA RECOMIENDA

► CPU: Pentium III 500 MHz ▶ RAM: 128 MB ▶ Disco Duro: 600 MB ▶ Tarjeta 3D: 16 MB ▶ Conexión: Lan



## Fases muy variadas

LA DECORACIÓN de los casinos es determinante para diferenciarse de la competencia y atraer a la mayor cantidad posible de clientes. Es importante crear un ambiente lúdico e impresionante para que personajes famosos decidan visitar tu casino. Encuentras temáticas tan llamativas como el antiguo egipcio, la corte medieval, el oeste o el japonés feudal.

PERSONAJES FAMOSOS pueden visitar tu casino si lo promocionas adecuadamente. Si consigues que millonarios, boxeadores o estrellas de cine jueguen en tu casino, mucha gente vendrá, atraída por los famosos que pueda encontrar. Por ejemplo, algunos actores querrán rodar en tu casino si está adecuadamente equipado, lo que te reportará beneficios extra.

- Los gráficos son poco espectaculares y no tienen mucha resolución.
- Aunque la CPU maneja los casinos rivales, faltan partidas multijugador.
- Incluye divertidas minijuegos como el póker o el blackjack.
- Los escenarios son variados, pero los objetos y juegos disponibles no.

## UN TYCOON POCO INTERESANTE, ESCASO DE CONTENIDOS Y DEMASIADO REPETITIVO, QUE NADA APORTA AL SUBGÉNERO

Empire» tanto necesitaba. Y es que el juego sería infinitamente más divertido si pudieramos competir contra otros jugadores humanos en vez de contra adversarios controlados por la IA. Como nota positiva, cabe elogiar la idea de incluir simulaciones de juegos de cartas como el póker, sin duda el mejor aliciente para

enganchar a algún que otro estratega hastiado.

### Poco conseguido

La gestión empresarial es relativamente profunda y se basa en un sencillo interfaz que nos ofrece la información y el elenco de opciones muy ordenada y accesible. «Casino Empire» se preocupa por detalles secundarios

(como la decoración de la fachada o la inclusión de personajes famosos), aunque de escasa repercusión en la jugabilidad.

Los escenarios, en dos dimensiones, no son nada del otro mundo y se echa en falta mayor variedad, así como un zoom más potente que nos permita acercarnos a los personajes y verlos con

detalle. Aunque técnicamente «Casino Empire» es algo mejor que otros juegos de temática similar (como el «Casino Tycoon» de Montecristo) en términos de jugabilidad no consigue, ni

mucho menos, superarlos. El conjunto poco aporta al género y sólo se lo podemos recomendar a los más fanáticos del género... o de los casinos. ☺

I.C.C.

### Toma nota

**Pocas opciones y jugabilidad seriamente limitada**

#### LO BUENO:

- ▲ Los gráficos son bastante detallistas.
- ▲ Incluye simuladores de póker y blackjack.

#### LO MALO:

- ▼ No hay opciones para multijugador.
- ▼ Los modos de juego son idénticos entre sí.
- ▼ La jugabilidad es escasa.
- ▼ Resulta reiterativo.

**MODO INDIVIDUAL**

**50**

**MODO MULTIJUGADOR**

**NO TIENE**

### ■ ALTERNATIVAS

#### ZOO TYCOON

Un juego normalito, pero con muchas más opciones y, por ende, con una jugabilidad más elevada.

► Comentado en MM 86 ► Puntuación: 88

#### CASINO TYCOON

Otro simulador ambientado en un casino, muy semejante a «Casino Empires», e igual de aburrido.

► Comentado en MM 89 ► Puntuación: 40

# Tennis Master Series 2003

## Mala sombra

Llega a nuestras manos un nuevo simulador de tenis producido por una compañía especialista en el género. Aunque técnicamente está por encima de la media, la rigidez de sus tácticas no acaba de convencer.

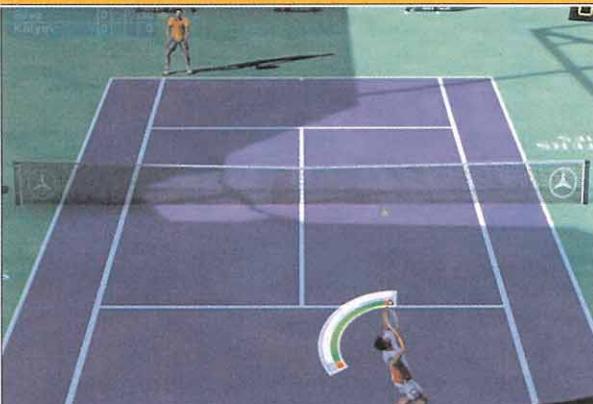
Aunque se trata de un simulador de tenis con un vistoso motor 3D y un control acertado, este juego de Microsids presenta algunos defectos de diseño que afectan a la jugabilidad, como un desarrollo repetitivo, pocas opciones de juego y una IA muy previsible. «Tennis Master Series 2003» sólo ofrece cuatro modalidades de juego y todas ellas son muy parecidas entre sí. Las opciones de que disponemos en realidad son, o bien disputar un único partido, o bien inscribirnos en torneos para acumular puntos y escalar posiciones en el ranking mundial.

Podemos elegir un personaje entre los 67 disponibles o bien crear nuestro propio tenista, eligiendo su especialidad –atacantes, de fondo y voleadores–, repartiendo puntos entre sus habilidades –velocidad, resistencia, fuerza, saque, derecha, revés y volea–, e incluso, añadiendo nuestra cara al modelo 3D del tenista, mediante un sencillo y cómodo editor. Hay cuatro golpes primordiales

### La referencia

#### FIFA 2003

- «Tennis Master Series 2003» es menos completo, realista y espectacular que «FIFA 2003».
- Es menos inmersivo y técnicamente, está menos conseguido que «FIFA 2003».
- La IA limitada no permite tácticas de juego demasiado complejas, posibles en «FIFA 2003».

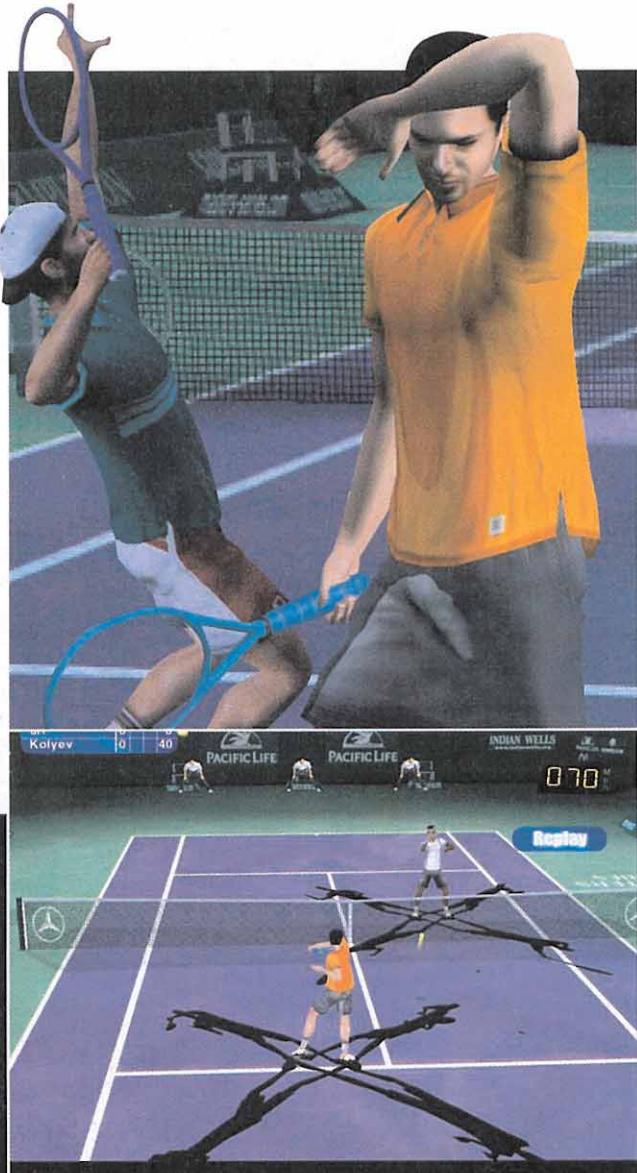


- Un simulador aparente pero poco emocionante, que no consigue enganchar.

y dos especiales. La física es realista y el golpeo de la bola es bastante preciso, pero el desplazamiento de



los tenistas es lento, restando dinamismo a los partidos. La dificultad está bien ajustada, pero la IA de los



■ La proyección de sombras durante los partidos nocturnos es molesta.

adversarios es raquítica y no se tarda mucho en encontrar "tretas" para vencer fácilmente.

Las comparaciones con «Virtua Tennis» son odiosas

pero inevitables y este título no sale bien parado de ellas. En todo caso, no deja de ser una alternativa para los fanáticos del tenis.

I.C.C.

### Toma nota

Aceptable en tecnología, pero aburrido a medio plazo.

#### LO BUENO:

- ▲ Los gráficos son buenos y el interfaz de control muy funcional.
- ▲ El editor.

#### INDIVIDUAL

**60**

#### MULTIJUGADOR

**35**

#### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo online es sólo una prolongación del modo individual.

#### SOLO:

- **Lo bueno:** Las espectaculares repeticiones ofrecidas entre jugada y jugada.

- **Lo malo:** Los modos de juego poco variados.

#### EN COMPAÑÍA:

- **Lo bueno:** Competir contra adversarios más duros.

- **Lo malo:** Pocas veces hemos visto un modo online tan descuidado.

## Infomanía

### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Deportivo ► Idioma: Castellano (textos, manual), inglés (voces) ► Edad recomendada (ADESE): TP ► Estudio: Microsids ► Compañía: Microsids  
► Distribuidor: Virgin Interactive ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 34,94 euros (5.813 pesetas) ► Página web: [www.masters-series-video-game.com](http://www.masters-series-video-game.com)

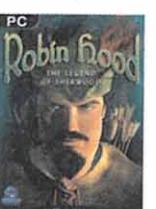
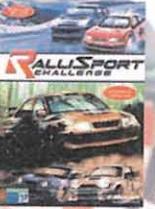
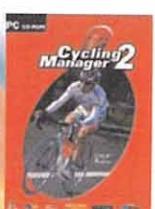
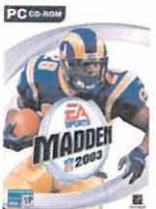
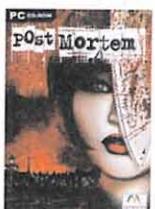
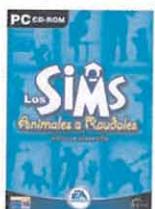
### LO QUE HAY QUE TENER

ANALIZADO EN:	► CPU: Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz	► RAM: 512 MB, 256 MB	► Tarjeta 3D: GeForce 3 Ti 500,
FICHA TÉCNICA	► Disponible: PC	► Género: Deportivo	► Idioma: Castellano (textos, manual), inglés (voces)
LO QUE HAY QUE TENER	► Edad recomendada (ADESE): TP	► Estudio: Microsids	► Compañía: Microsids
	► Distribuidor: Virgin Interactive	► Número de CDs: 1	► Fecha de lanzamiento: Ya disponible
	► Precio recomendado: 34,94 euros (5.813 pesetas)	► PVP recomendado: 34,94 euros (5.813 pesetas)	► Página web: <a href="http://www.masters-series-video-game.com">www.masters-series-video-game.com</a>
	► CPU: 350 MHz	► RAM: 64 MB	► Disco Duro: 500 MB
	► Tarjeta 3D: Sí (16 MB)	► Conexión: 56 K	► Tarjeta 3D: GeForce 3 Ti 500

# EDITORIAL CIRCULO INFORMATICO

## Expertos En Software y VideoJuegos

EN 24 HORAS EN TU CASA



Solocitalo en:

[www.circulo-informatico.com](http://www.circulo-informatico.com)

Teléfono: 902 210 044

Pide  
5%  
de  
descuento  
y  
tendrás  
2

# Virtual Skipper 2

## No hay otro igual

El simulador de navegación a vela vuelve a nuestras pantallas. Participa en los grandes torneos internacionales, dirigiendo a tu tripulación a través de las rutas más emblemáticas que han dado fama a este singular deporte.

Tan atípico como original, esta secuela del simulador de regatas de los chicos de la compañía francesa Duran nos coloca al mando de varias embarcaciones de última generación, para competir en los torneos mundiales más prestigiosos: el Melges 24, la Offshore Racer o la Copa América, entre otras, y siempre en sus propios escenarios, fielmente recreados para la ocasión. Contando en principio con tres tipos básicos de nave según su longitud y tres niveles de dificultad, el juego permite tanto correr una regata simple en uno de los escenarios disponibles como jugar un campeonato completo. Seguro que vamos superando los distintos campeonatos, obtendremos nuevos circuitos y modelos de embarcación, variación de los anteriores. También es posible competir en modo multijugador, ya sea a pantalla partida o en red, conectando con hasta otros siete competidores.

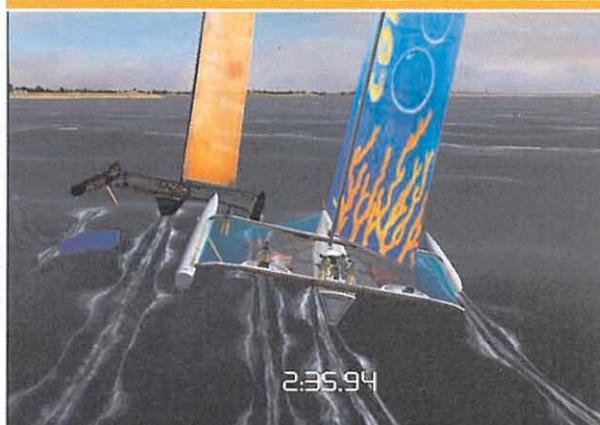
La presentación gráfica del juego es, quizás el punto más sobresaliente, con modelos de gran detalle, y efectos sorprendentes. En otro or-

### La referencia



#### IL-2 STURMOVIK

- Los escenarios son mucho menos variados y detallados, llegando a hacerse monótonos con el tiempo.
- No es posible personalizar las características de las embarcaciones, como ocurría con los aviones en «IL-2».
- La cantidad de naves que podremos gobernar en este juego es sensiblemente inferior.



- Las variaciones de luz y movimiento en el agua se reflejan hasta el menor detalle.

### Infomanía

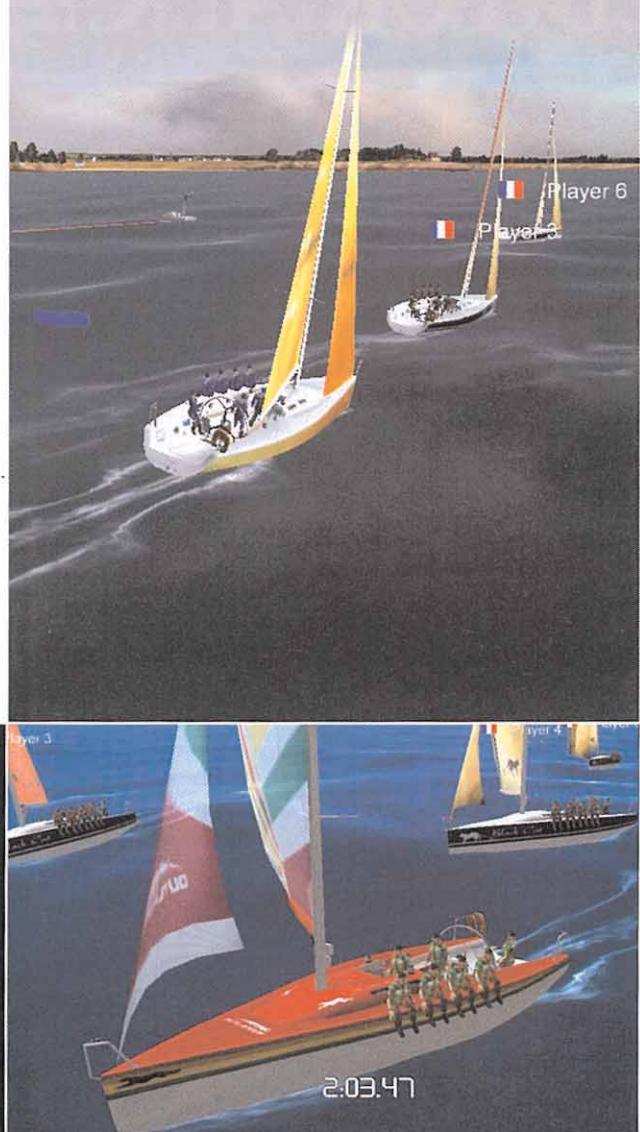
#### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Simulación ► Idioma: Castellano (textos y manual)  
► Edad recomendada: TP ► Estudio: Duran ► Editor: Focus Home ► Distribuidor: Friendware  
► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP recomendado: 30 euros (4.992 Ptas.) ► Página Web: [www.virtualskipper.com/vsk2](http://www.virtualskipper.com/vsk2)

#### LO QUE HAY QUE TENER

ANALIZADO EN: ► CPU: Athlon 1.2 GHz ► RAM: 256 MB  
► Tarjeta 3D: Nvidia TNT2 32 MB ► Conexión: Cable

► CPU: Pentium III 450 MHz ► RAM: 64 MB ► Disco Duro: 130 MB  
► Tarjeta 3D: DirectX 32 MB ► Módem: 56 K



- El sencillo sistema de cámaras permite observar la carrera desde cada ángulo.

este título flaquea ante otros simuladores, pues tras ese acercamiento inicial, al acostumbrarse al uso de las diferentes velas y del viento, apenas quedan componen-

tes más avanzados o modos de juego distintos que vayan a llamar la atención de los seguidores de la simulación, aparte del multijugador. C.V.

### Toma nota

**Un simulador notable y entretenido, aunque de corta vida.**

#### LO BUENO:

- ▲ El respeto por las reglas reales.
- ▲ La física de las embarcaciones.
- ▲ El sencillo sistema de controles.

#### LO MALO:

- ▼ El sonido es monótono.
- ▼ Las opciones básicas de juego resultan un tanto limitadas.

#### INDIVIDUAL

**70**

#### MULTIJUGADOR

**72**

#### INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

**Dejando aparte** el componente humano, son muy parecidos.

#### SOLO:

**Lo mejor:** La sensación de realidad conseguida.  
**Lo peor:** La excesiva monotonía de las carreras que disputamos.

#### EN COMPAÑÍA:

**Lo mejor:** La web oficial del juego organiza torneos.  
**Lo peor:** No contempla más que dos tipos de juego.



Un sólo  
mensaje  
Precio 0,90€ + IVA

ENVÍA  
TU MENSAJE AL:  
**7777**  
**EL AUTÉNTICO!**  
SÓLO POR 0,90€ + IVA

BUSCADOR SMS ¿Buscas un logo o un tono en especial? Envía un mensaje con la palabra **BUSCAR** seguida de lo que quieras encontrar. EJEMPLO: **BUSCAR AMOR**  
ENVIAR A UN AMIGO ¡Sorprende y regala un logo o un tono! Envía un mensaje como si lo pidieras para ti y añade su teléfono al final. EJEMPLO: **HLOGO OJOS 612345678**  
TOP ¿Quieres tener siempre lo mejor en logos y tonos? Consigue las estrellas de la semana y ponlas en tu móvil. Envía **HCTONO TOP** o **HLOGO TOP**  
SUPERVENTAS Consigue los Nº 1. Los tonos y logos más vendidos ENVÍA **HCTONO SUPERVENTAS** o **HLOGO SUPERVENTAS**

## Tonos

Si quieres tener uno de estos tonos en tu móvil. Envía **HCTONO** seguido del código de la canción EJEMPLO: **HCTONO AVE**.

**NOKIA**

### CANCIÓN Cine y TV

### CÓDIGO

### CANCIÓN

### Novedades

### CÓDIGO

### CANCIÓN

### Top 25

### CÓDIGO

#### LOS SIMPSON- TV

Braveheart- BSO  
Misión Imposible- BSO

Matrix- BSO

Ghost- BSO

Blade Runner- BSO

Gladiator- BSO

SHIN CHAN- TV

Bola De Dragón- TV  
Gran Hermano- TV  
El Último Mohicano- BSO

La Misión- BSO

La Familia Adams- BSO

El Coche Fantástico- TV

TITANIC- BSO

La Vida Es Bella- BSO

La Roca- BSO

El Bar Coyote- BSO

Friens- TV

Indiana Jones- BSO

Superman- BSO

EL EXORCISTA- BSO

Spiderman- BSO

La Guerra De Las Galaxias- BSO

Arma Letal- BSO

#### SIMPSON

braveheart  
mission

matrix

ghost

blade

gladiator

#### SHINCHAN

dragon  
gh

mohican01

mision

adams

coche

#### TITANIC

bella

roca

coyote

friends

indiana

superman

#### EXORCISTA

spiderman

starwars

letal

#### COLOR ESPERANZA- DIEGO TORRES

Tú Me Das- Antonio Orozco  
Por Esta Ciudad- Alex Ubago

Esta Tarde Vi Llover- Armando Manzanero

Agüita De Tu Boca- Amaury Gutiérrez

Te Tengo Aquí- Marc Anthony

Playas De Barbate- Chambao

Nessaia- Scooter

#### HELP ME- NICK CARTER

Dime Si No Es Amor- Alex Ubago

Devuélveme La Vida- Antonio Orozco

Llueve Sobre Mojado- Joaquín Sabina

Arma La Vida- DJ Karpin

Something- Lasgo

Necesito Respirar- Medina Azahara

Trv- Ian Van Dahl

#### GANBAREH- SASHI

Macho Men- Village People

Sacrifice- Anouk

Don't Know Why- Norah Jones

I'm Every Woman- Whitney Houston

Amar Haciendo El Amor- Celine Dion

#### SOMETHING- LASGO

Check The Meaning- Richard Ashcroft

Stop It I Like It- Rick Guard

#### COLOR

medas  
ciudad

tarde

boca

aquí

barbate

nessaja

#### HELPME

esamor

lavida

mojado

arma

lasgo

necesito

trv

#### GANBAREH

macho

sacrifice

know

woman

amar

#### LASGO

meaning

stopit

#### CHIHUAHUA- D.J. BOBO

1 Ave Maria- David Bisbal

2 Lloraré Las Penas- David Bisbal

3 Baila Casanova- Paulina Rubio

4 Aserejé- Las Ketchup

5 Canto De Pajarito- Aves

6 Anglia- DJ Marta

7 Cuando Tú Vas- Chenoa

8 Mentirosa- Enrique Iglesias

9 Perdoná- Tiziano Ferro

10 Torero- Chayanne

11 Sin Miedo A Nada- Alex Ubago

12 A Dios Le Pido- Juanes

13 Que El Ritmo No Pare- Patricia Monterola

14 Infected- Barthezz

15 Digale- David Bisbal

16 Desenchanteé- Kate Ryan

17 Complicated- Avril Lavigne

18 Color Esperanza- Diego Torres

19 Que La Detengan- David Civera

20 Without Me- Eminem

21 La Chica De Ayer- Enrique Iglesias

22 All The Things She Said- T.A.T.U.

23 Sobe Son- Miami Sound Machine

24 Soy Yo- Marta Sánchez

#### CHIHUAHUA

ave

llorare

casanova

asereje

pajarito

anglia

tuvas

mentiroso

perdona

torero

miedo

rito

infected

digale

desenchanteé

complicated

color

detengan

withoutme

chica

duotatu

sobe

soyyo

## Nombres

## NOKIA

Personaliza tu móvil con tu nombre o un mensaje y ponle la letra que quieras.  
Elige primero el texto que quieras poner y a continuación el tipo de letra que más te guste.  
Fijate en los ejemplos, ¡hay miles de combinaciones!

### EJEMPLOS:

0 Besame

1 Te quiero

HCNOMBRE Besame0

HCNOMBRE Te quiero1

2 Gonzalo

3 Silvia

4 Xoquis

5 Pakito

HCNOMBRE Gonzalo2

HCNOMBRE Silvia3

HCNOMBRE Xoquis4

HCNOMBRE Pakito5

6 Esther

7 Mirame

8 Que miras!

9 Willy

HCNOMBRE Esther6

HCNOMBRE Mirame7

HCNOMBRE Que miras!8

HCNOMBRE Willy9

## Movifrases

## Nuevo

### TODOS LOS MÓVILES

### iLo último para tu móvil!

Para conseguirlas envía un mensaje con la palabra **HCMOVIFRASE** y siempre que lo hagas recibirás una distinta y exclusiva. Tienes miles.

EJEMPLO: Felicidades, has sido seleccionado para tirar del trineo de Papa Noel. En pocos días un enanito te visitará para medir la talla de tus cuernos.

iHay miles, no te las pierdas!

MENSAJE A ENVIAR: **HCMOVIFRASE**

## Top Logos

## NOKIA

Para poner uno de estos logos en tu móvil. Envía **HCLOGO** seguido del nombre del logo. EJEMPLO: **HCLOGO DRAGON**.

miraditas

ojos4

ojazos

ojitos

miron

ojazos2

ojos

luna

XXX

gorila

sonrisa

humor16

dragon

sonique

esperma

esperma4

sol

scorpia

revival

signo2

radical

dragon8

radical

esperma5

beso2

conejitos

dibujo2

dinamico

che

corazon12

perro

perejil

## Dinámicos

## NOKIA

Envía **HCDINAMICO** y el nombre del que quieras y lo tendrás al instante. EJEMPLO: **HCDINAMICO BUHO**

Amor	cargando	Bromas	Humor	Mensaje	Picante
bello	cuenta	cuento	aerobic	cucu	Nº 90
besito	adivina	agenda	chistera	donde	afeitado
besos	oraculo	binladen	arrimate	abrazo	baila
bolitas	necesito	bloqueo	asereje	adios	cuero
oraculo	necesito	pin	ataque	poca	gusto
que tus defectos	necesito	dare	croa	listo	halo
son encantadores	necesito	decide	divertido	lover	jope
que tus defectos	necesito	dragon	lechuga	mejor	jodete
son encantadores	necesito	esconde	ozito	monin	mia
que tus defectos	necesito	tu	dormir	espalda	nosigas
son encantadores	necesito	musica	explorer	tequiero	ole
que tus defectos	necesito	monito	frio	valiente	pedete
son encantadores	necesito	superman	gametos	voy	portento
que tus defectos	necesito		tonito	viaje	recarga
son encantadores	necesito		apunta	volar	verlo

### Dinámico sorpresa

O siquieres puedes pedir uno al azar eligiendo una de las categorías:

AMOR  
BROMAS

HUMOR  
MENSAJE

NUEVO  
PICANTE

EJEMPLO: **HCDINAMICO AMOR**

# Fila World Tour Tennis

## Alumno aventajado

Llega un nuevo simulador de tenis patrocinado por Fila que, si bien no aporta nada nuevo al subgénero en el que se encuadra, resulta muy entretenido para echar unos partidos de tenis contra nuestros amigos.

**E**l último producto de THQ es un simulador de tenis con alma de arcade titulado «Fila World Tour Tennis». Se trata de un entretenido juego, que busca la diversión sin complicaciones antes que el realismo exacerbado. Este programa ofrece pocas novedades respecto a otros simuladores de tenis. Disponemos de 40 jugadores imaginarios (20 hombres y 20 mujeres) y tres modos de juego (Arcade, Quick Game y Challenge). En el modo arcade afrontamos cuatro torneos eliminatorios, ya sea en partidos individuales o de dobles. En partida rápida disputamos un partido de exhibición o un torneo completo. Por último, el modo Challenge es una campaña en la que tendremos que escalar posiciones en el draft. No existen opciones de juego online, aunque tres personas pueden jugar simultáneamente en el mismo PC.

### Control

Disponemos de cuatro botones de golpeo a la bola (normal, globo, dejada y lif-

### La referencia



#### FIFA 2003

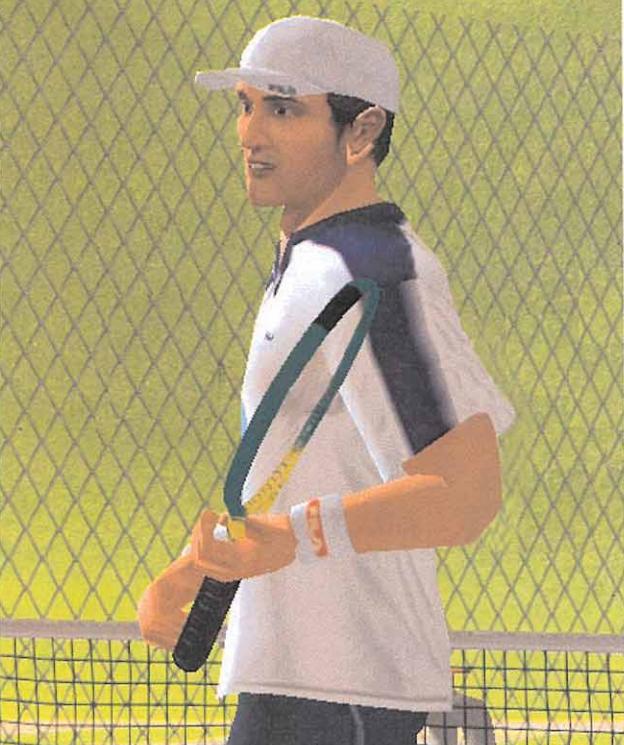
- Este juego es más arcade que «FIFA 2003», un simulador con ciertas pretensiones de realismo.
- El control es bueno en ambos juegos, aunque en «FIFA 2003» podemos disponernos de una gama más amplia de movimientos.
- Los gráficos de «Fila» son correctos, pero los de «FIFA 2003» son realmente espectaculares.



- Un nuevo simulador que poco aporta al género, pero que entretiene sin complicaciones.

tada) más dos para darle efecto a derecha o izquierda. A pesar de que el número de teclas que tenemos

que usar es más elevado que en «Virtua Tennis», el sistema de juego es bastante similar, siendo más importan-



- Gráficamente no es demasiado espectacular, pero es aparente y está bien realizado.

te para golpear adecuadamente la bola la colocación en la pista que la combinación de un gran número de teclas. No obstante, el control es menos preciso que en «Virtua Tennis». Las animaciones realizadas con «motion capture» convencen y la variedad de golpes es correcta. Aún sin grandes alardes, los gráficos están bien realizados. Los jugadores están proporcionados y se mueven creí-

blemente, si bien es cierto que, en ocasiones, les falta rapidez de reacción.

«Fila World Tour Tennis» es un juego bien hecho, aunque no puede competir con un monstruo como «Virtua Tennis», por el momento el mejor simulador de tenis para PC. Le faltan muchas cosas (más modos de juego, jugadores reales) para ser el mejor en su género, pero es un título entretenido.

I.C.C.

### Toma nota

No llega a las alturas de otros títulos de tenis, pero no está mal.

#### INDIVIDUAL

**60**

#### MULTIJUGADOR

**NO TIENE**

#### LO BUENO:

- ▲ El sistema de juego tan sencillo y efectivo.
- ▲ Los gráficos y movimientos.

#### LO MALO:

- ▼ No hay muchas opciones de juego.
- ▼ No aparece ningún jugador existente en la realidad.

### Infomanía

#### FICHA TÉCNICA

► Disponible: PC ► Género: Deportivo ► Idioma: Inglés (textos y voces), Castellano (manual) ► Edad Recomendada (ADESE): TP ► Estudio: Hokus Pokus ► Compañía: THQ  
► Distribuidor: Proein ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible  
► PVP Recomendado: 32,95 euros (5.482 pesetas) ► Página web: [www.proein.com](http://www.proein.com)

#### LO QUE HAY QUE TENER

ANALIZADO EN:	► CPU: Pentium III 800 MHz ► RAM: 256 MB
TARJETA 3D:	Geforce 2 Ultra 64 MB
<b>INDIVIDUAL</b>	
ANALIZADO EN:	► CPU: Pentium III 600 MHz ► RAM: 64 MB ► Disco duro: 250 MB
TARJETA 3D:	32 MB ► Conexión: No requiere

**HOBBY** CONSOLAS PRESENTA

# LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS



Con motivo de las navidades, el equipo de Hobby Consolas lanza a los kioscos **LA GRAN GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS**, 196 páginas con todos los videojuegos y accesorios disponibles para todas las consolas analizados y puntuados, un completo examen de PS2, Xbox, GameCube y GB Advance y un reportaje con los grandes juegos que llegarán en el 2003. Una compra obligada para todos los usuarios de consolas. ¡No te la pierdas!

A LA VENTA EL 22 DE NOVIEMBRE

# Rugrats

## Niños descarrilados

**L**a pandilla de mocosos más popular de los dibujos animados protagoniza este juego de plataformas. «Rugrats» está inspirado en el capítulo especial creado para celebrar el décimo aniversario de los Rugrats en televisión. Los mocosos han sido catapultados diez años

hacia el futuro y nuestra misión es ayudarles a recuperar los fragmentos de una máquina temporal. Se trata de un juego entretenido aunque, por tratarse de un programa para niños, su desarrollo es simplón y su dificultad algo escasa. El objetivo es saltar entre plataformas, esquivar enemigos y

activar mecanismos, recogiendo en cada fase un objeto escondido. «Rugrats» reproduce con gran acierto el humor y el estilo visual de la serie, gracias a unos gráficos en 2D tipo dibujo animado. Un juego correcto aunque sólo apto para niños. ●

I.C.C.

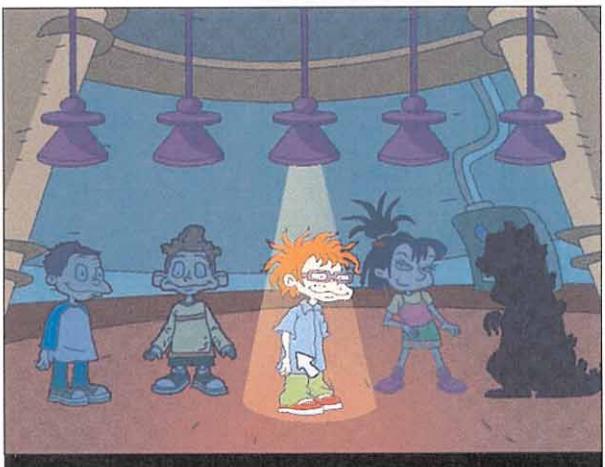
### Infomanía

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ► Género: Acción / Plataformas ► Idioma: Inglés ► Edad recomendada (ADESE): TP ► Estudio: Sapient ► Editor: THQ ► Distribuidor: Proein ► Número de CDs: 1 ► Fecha de lanzamiento: Ya disponible ► PVP Recomendado: 32,95 euros (5.482 Ptas) ► Página web: [www.thq.com/rugratsallgrownup/](http://www.thq.com/rugratsallgrownup/)

#### LO QUE HAY QUE TENER

► CPU: Pentium III 800 MHz ► RAM: 256 MB  
► Tarjeta 3D: GeForce 2 Ultra 64 MB ► Conexión: LAN

► CPU: Pentium II 300 MHz ► RAM: 32 MB ► Disco Duro: 125 MB  
► Tarjeta 3D: 2 MB ► Módem: No requiere



■ Un juego de habilidad que sólo gustará a los seguidores de la serie de animación.

### Toma nota

**Plataformas y acertijos** para los más pequeños de la casa.

**INDIVIDUAL**

**50**

**MULTIJUGADOR**

**NO TIENE**

# A320 Professional

## EXPANSIÓN PARA FLIGHT SIMULATOR 2002

### Expansión de lujo

**U**n prodigo de la aviación civil como el Airbus A320 se merecía entrar en el universo «Flight Simulator 2002» con el derroche gráfico que permite esta expansión de Just Flight. El uso de las texturas es bueno, las partes móviles cumplen perfectamente y hay que resaltar el buen tra-

bajo realizado con una cabina llena de detalles. En otro orden de cosas, pese a aportar un solo avión, las tres versiones incluidas (A319, A320 y A321) y los colores corporativos de 35 líneas aéreas permiten lograr una sensación de diversidad muy amplia. Una vez a los mandos se comprueba que los modelos de vuelo son

buenos aunque algo "mansas" para un aparato del porte del A320 y para nada diferentes de otro avión del juego. La instalación por su parte es sencilla aunque demasiado abultada. Como extra, se incluye un vídeo VHS en el que se muestran los procedimientos y sistemas de un A320 real. ●

R.L.



■ La inclusión de los colores corporativos de 35 líneas aéreas reales gustará a los más puristas.

### Toma nota

**Meritoria expansión aunque su precio es algo desproporcionado.**

**INDIVIDUAL**

**73**

**MULTIJUGADOR**

**NO TIENE**

### Infomanía

**FICHA TÉCNICA** ► Disponible: PC ► Género: Simulador ► Idioma: Inglés ► Edad Recomendada (ADESE): TP ► Estudio: Phoenix Simulation ► Editor: Just Flight ► Distribuidor: Proein ► Número de CD: 1 ► Fecha de Lanzamiento: Ya Disponible. ► PVP Recomendado: 54,95 euros (9.143 Ptas) ► Página Web: [www.justflight.com](http://www.justflight.com)

#### LO QUE HAY QUE TENER

► CPU: Athlon 1100 ► RAM: 384 MB ► Tarjeta 3D: Geforce 2 MX, 64 MB ► Conexión: Módem 56 k, LAN

► CPU: Pentium II 600 MHz ► RAM: 128 MB ► Disco Duro: 700 MB  
► Tarjeta 3D: 32 MB ► Módem: No Requiere

ESTE MES **HOBBY** CONSOLAS ES

# UN NÚMERO REDONDO



Llévate **GRATIS** este mes  
con Hobby Consolas un **DVD\***  
con imágenes de los mejores  
juegos para **GAMECUBE**

\*Compatible con cualquier formato DVD-video incluidos PlayStation 2 y Xbox



## Y ADEMÁS...

- **220 PÁGINAS** con los juegos más potentes de este mes
- **GUÍA COMPLETA** de Grand Theft Auto Vice City
- **10 ALUCINANTES PEGATINAS** para decorar tu móvil

**¡EN TU KIOSCO EL 28 DE NOVIEMBRE  
POR SÓLO 2,95 €!**

## SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

### Los favoritos de...



La estrategia es un género que me encanta, pero de vez en cuando no hay nada como una dosis de acción o de velocidad.

Antonio DoPazo

- 1 Warcraft III**
- 2 Grand Theft Auto III**
- 3 Medieval: Total War**
- 4 Mafia**
- 5 Grand Prix 4**

### La lista negra

Afortunadamente, no hay cambios en nuestra lista negra, que incluye los cinco peores programas que podemos echarnos a la cara en la actualidad.

**1 Druuna**  
► COMENTADO EN MM 82 ► PUNTUACIÓN: 40  
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

**2 Monsterville**  
► COMENTADO EN MM 88 ► PUNTUACIÓN: 25  
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

**3 Moto Pizza**  
► COMENTADO EN MM 90 ► PUNTUACIÓN: 25  
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

**4 Zodiac Saints**  
► COMENTADO EN MM 77 ► PUNTUACIÓN: 40  
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

**5 Karate Fighter**  
► COMENTADO EN MM 86 ► PUNTUACIÓN: 25  
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

### Los Recomendados



La tradicional avalancha navideña de títulos ha provocado una verdadera revolución en nuestra lista. Y las incorporaciones, siete nada menos, no son cualquier cosa, sino juegazos del calibre de «Age Of Mythology», «NBA 2003», «No One Lives Forever 2» o «Combat Flight Simulator 3», entre otros. Como veís, abundancia de novedades para absolutamente todos los gustos.

- 1 Age of Mythology**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 92  
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".  
► ESTRATEGIA ► PC ► ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 2 FIFA 2003**  
► COMENTADO EN MM 94 ► PUNTUACIÓN: 91  
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.  
► DEPORTIVO ► PC ► EA SPORTS
- 3 Unreal Tournament 2003**  
► COMENTADO EN MM 94 ► PUNTUACIÓN: 78  
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.  
► ACCION ► PC ► DIGITAL EXTREMES/INFOGAMES
- 4 NBA 2003**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 91  
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.  
► DEPORTIVO ► PC ► EA SPORTS
- 5 Mafia**  
► COMENTADO EN MM 93 ► PUNTUACIÓN: 92  
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.  
► ACCION ► PC ► ILLUSION SOFTWARE/TAKE 2
- 6 Medieval: Total War**  
► COMENTADO EN MM 92 ► PUNTUACIÓN: 92  
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.  
► ESTRATEGIA ► PC ► CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
- 7 Warcraft III**  
► COMENTADO EN MM 90 ► PUNTUACIÓN: 90  
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.  
► ESTRATEGIA / ROL ► PC ► BLIZZARD/VIVENDI
- 8 Need For Speed: Hot Pursuit 2**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 80  
La calidad técnica se da de la mano con la jugabilidad en este título en el que puedes ser perseguidor o perseguido.  
► VELOCIDAD ► PC ► EA GAMES
- 9 Battlefield 1942**  
► COMENTADO EN MM 93 ► PUNTUACIÓN: 82  
La guerra como nunca la habías visto, con un multijugador de escándalo.  
► ACCION / ESTRATEGIA ► PC ► EA
- 10 Neverwinter Nights**  
► COMENTADO EN MM 91 ► PUNTUACIÓN: 92  
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.  
► ROL ► PC ► BIOWARE/INFOGAMES

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



- 11** **No One Lives Forever 2**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 85  
Un nuevo juego de esta serie que reproduce de manera genial el ambiente de las mejores películas de espías.  
► ACCIÓN ► PC ► VIVENDI
- 12** **Grand Prix 4**  
► COMENTADO EN MM 91 ► PUNTUACIÓN: 91  
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.  
► VELOCIDAD ► PC ► INFOGRAMES
- 13** **La Comunidad del Anillo**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 78  
El inconfundible espíritu de las novelas de Tolkien ha sido capturado en esta fantástica aventura.  
► AVENTURA/ACCIÓN ► PC ► SURREAL/VIVENDI
- 14** **Combat Flight Simulator 3**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 82  
Si te gustan los combates aéreos no puedes dejar pasar la gran calidad técnica de este juego.  
► SIMULACIÓN ► PC ► GAMESTUDIOS/MICROSOFT
- 15** **Grand Theft Auto III**  
► COMENTADO EN MM 90 ► PUNTUACIÓN: 90  
Haz el mal y no mires a quién, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.  
► ACCIÓN ► PC ► ROCKSTAR/TAKE 2
- 16** **The Thing**  
► COMENTADO EN MM 93 ► PUNTUACIÓN: 85  
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.  
► ACCIÓN / AVENTURA ► PC ► COMPUTER ARTWORKS/VIVENDI
- 17** **Imperium**  
► COMENTADO EN MM 95 ► PUNTUACIÓN: 80  
Un fantástico juego que introduce unos giros muy interesantes en el género de la estrategia en tiempo real.  
► ESTRATEGIA ► PC ► HAEMIMONT/FX
- 18** **Syberia**  
► COMENTADO EN MM 91 ► PUNTUACIÓN: 85  
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.  
► VELOCIDAD ► PC ► MICROIDS/UBI
- 19** **Freedom Force**  
► COMENTADO EN MM 88 ► PUNTUACIÓN: 74  
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.  
► ROL ► PC ► ELECTRONIC ARTS
- 20** **Dungeon Siege**  
► COMENTADO EN MM 89 ► PUNTUACIÓN: 85  
Una maravilla con forma de JDR. Espectacular, divertido y con una soberbia tecnología.  
► ROL ► PC ► GAS POWERED GAMES/MICROSOFT

## La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



### ESTRATEGIA **Empire Earth**

► COMENTADO EN MM 83 ► PUNTUACIÓN: 98  
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.  
► PC ► STAINLESS/VIVENDI



### ACCION **Unreal Tournament 2003**

► COMENTADO EN MM 94 ► PUNTUACIÓN: 94  
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.  
► PC ► EPIC GAMES/INFOGRAMES



### AVENTURAS **La Fuga de Monkey Island**

► COMENTADO EN MM 70 ► PUNTUACIÓN: 89  
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableció Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.  
► PC/PS2 ► LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



### ROL **Neverwinter Nights**

► COMENTADO EN MM 92 ► PUNTUACIÓN: 92  
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.  
► PC ► BIOWARE/INFOGRAMES



### VELOCIDAD **Grand Prix 4**

► COMENTADO EN MM 92 ► PUNTUACIÓN: 91  
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.  
► PC ► INFOGRAMES



### SIMULACION **IL 2 Sturmovik**

► COMENTADO EN MM 83 ► PUNTUACIÓN: 90  
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.  
► PC ► FRIENDWARE



### DEPORTIVOS **FIFA 2003**

► COMENTADO EN MM 94 ► PUNTUACIÓN: 91  
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.  
► PC ► EA SPORTS

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

## SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

### Estrategia

Los tres primeros puestos siguen ocupados por los mismos títulos. Destaca el regreso de «Starcraft».

#### 1 Warcraft III: Reino del Caos



35% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 90  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► BLIZZARD

#### 2 Commandos 2: Men of Courage

22% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 81  
 ► PUNTUACIÓN: 98  
 ► PC  
 ► PYRO

#### 3 Empire Earth

18% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 83  
 ► PUNTUACIÓN: 96  
 ► PC  
 ► STAINLESS STEEL

#### 4 Starcraft

9% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 59  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► MICROSOFT

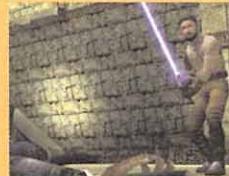
#### 5 Heroes of M&M IV

9% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 92  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► ACTIVISION

### Acción

«Mafia» no ha tardado en entrar en el ranking, pero con «Jedi Outcast» a la cabeza lo va a tener muy difícil.

#### 1 Jedi Knight II: Jedi Outcast



46% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 88  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► ACTIVISION

#### 2 Medal of Honor: Allied Assault

25% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 85  
 ► PUNTUACIÓN: 98  
 ► PC  
 ► 2015

#### 3 Counter-Strike

13% de las votaciones  
 ► PC  
 ► Versión no evaluada

#### 4 Mafia

11% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 93  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► Take2/GOD

#### 5 Max Payne

10% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 80  
 ► PUNTUACIÓN: 96  
 ► PC  
 ► REMEDY ENTERTAINMENT

### Aventuras

Tras muchos meses de disfrutar con viejas glorias, una novedad asoma la cabeza. ¿Hasta cuándo?

#### 1 La Fuga de Monkey Island



37% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 70  
 ► PUNTUACIÓN: 89  
 ► PC  
 ► LUCASARTS

#### 2 Runaway

25% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 79  
 ► PUNTUACIÓN: 90  
 ► PC  
 ► PENDULO STUDIOS

#### 3 The Longest Journey

17% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 72  
 ► PUNTUACIÓN: 90  
 ► PC  
 ► FUNCOM

#### 4 Syberia

16% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 92  
 ► PUNTUACIÓN: 85  
 ► PC  
 ► MICOIDS

#### 5 Grim Fandango

5% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 47  
 ► PUNTUACIÓN: 92  
 ► PC  
 ► LUCASARTS

### Rol

«Neverwinter Nights» se estrena con ganas, pero nada puede hacer contra las hordas de fans de «Diablo 2».

#### 1 Diablo 2



20% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 67  
 ► PUNTUACIÓN: 86  
 ► PC  
 ► BLIZZARD

#### 2 Neverwinter Nights

20% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 80  
 ► PUNTUACIÓN: 91  
 ► PC  
 ► BIOWARE

#### 3 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

15% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 80  
 ► PUNTUACIÓN: 91  
 ► PC  
 ► BIOWARE

#### 4 Freedom Force

15% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 88  
 ► PUNTUACIÓN: 75  
 ► PC  
 ► IRRATIONAL GAMES

#### 5 Morrowind

10% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 89  
 ► PUNTUACIÓN: 82  
 ► PC  
 ► UBI SOFT

### Velocidad

«Grand Theft Auto III» sigue como líder destacado y «Grand Prix 4» recupera un muy merecido segundo puesto.

#### 1 Grand Theft Auto III



50% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 90  
 ► PUNTUACIÓN: 90  
 ► PC  
 ► TAKE 2

#### 2 Grand Prix 4

32% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 91  
 ► PUNTUACIÓN: 93  
 ► PC  
 ► INFOGRAMES

#### 3 F1 2002

10% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 90  
 ► PUNTUACIÓN: 90  
 ► PC  
 ► EA

#### 4 Moto GP

6% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 90  
 ► PUNTUACIÓN: 90  
 ► PC  
 ► THQ

#### 5 Rally Champ. Xtreme

2% de las votaciones  
 ► COMENTADO EN MM 83  
 ► PUNTUACIÓN: 85  
 ► PC  
 ► ACTUALIZE

# Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromania!!

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a [favoritos@micromania.es](mailto:favoritos@micromania.es) o en una carta a la Redacción de Micromania. Nuestra dirección es C/Los Vascos, 17, 28040 Madrid.



**“A ver si cunde el ejemplo de «Medieval» y se animan a renovar el género”**

Rubén Guzmán  
(Madrid)

## EL ESPONTÁNEO

### Simulación

La cabeza de la lista echa chispas entre dos juegazos de lujo. Que se prepare «Combat Flight Simulator 3»...

#### 1 IL-2 Sturmovik



29% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 83  
► PUNTUACIÓN: 90  
► PC  
► MADDOX GAMES

#### 2 Microsoft Flight Simulator 2002

22% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 83  
► PUNTUACIÓN: 88  
► PC  
► MICROSOFT

#### 3 Trainz

23% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 92  
► PUNTUACIÓN: 75  
► PC  
► FRIENDWARE

#### 4 Silent Hunter II

12% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 84  
► PUNTUACIÓN: 92  
► PC  
► UBI SOFT

#### 5 Eurofighter Typhoon

8% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 76  
► PUNTUACIÓN: 85  
► PC  
► RAGE

### Deportivos

Sin grandes cambios en la lista de este mes, que sigue encabezada por dos grandes títulos deportivos.

#### 1 Mundial FIFA 2002



70% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 88  
► PUNTUACIÓN: 80  
► PC  
► EA SPORTS

#### 2 Virtua Tennis

10% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 88  
► PUNTUACIÓN: 82  
► PC, DREAMCAST  
► SEGA

#### 3 Tiger Woods PGA Tour 2002

5% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 87  
► PUNTUACIÓN: 70  
► PC  
► EA SPORTS

#### 4 Eurotour Cycling

3% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 77  
► PUNTUACIÓN: 85  
► PC  
► Dinamic

#### 5 Madden NFL 2002

2% de las votaciones  
► COMENTADO EN MM 81  
► PUNTUACIÓN: 89  
► PC  
► EA SPORTS

## Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

### ESTRATEGIA



#### 1 Starcraft 66 % de las votaciones

► MM 41 ► PUNTUACIÓN: 90 ► PC ► BLIZZARD

#### 2 Star Wars: Rebellion 13 % de las votaciones

► MM 41 ► PUNTUACIÓN: 78 ► PC ► LUCASARTS

#### 3 Warcraft II. Tide of Darkness 10 % de las votaciones

► MM 37 ► PUNTUACIÓN: 91 ► PC ► ENSEMBLE STUDIOS

### ACCIÓN



#### 1 Half-Life 56 % de las votaciones

► MM 61 ► PUNTUACIÓN: 91 ► PC ► GRAY MATTER/NERVE/Id

#### 2 Duke Nukem 3D 26 % de las votaciones

► MM 15 ► PUNTUACIÓN: 97 ► PC ► 3D REALMS

#### 3 Counter-Strike 18 % de las votaciones

► PC ► Versión no evaluada en Micromania

### AVVENTURAS



#### 1 Leisure Larry VII 44 % de las votaciones

► MM 27 ► PUNTUACIÓN: 80 ► PC ► SIERRA

#### 2 Monkey Island II 28 % de las votaciones

► MM 47 (2ª época) ► PUNTUACIÓN: 85 ► PC ► LUCASARTS

#### 3 Grim Fandango 28 % de las votaciones

► MM 47 ► PUNTUACIÓN: 92 ► PC ► LUCASARTS



#### 1 Baldur's Gate 50 % de las votaciones

► MM 40 ► PUNTUACIÓN: 93 ► PC ► BIOWARE

#### 2 Baldur's Gate II 40 % de las votaciones

► MM 50 ► PUNTUACIÓN: 91 ► PC ► BIOWARE

#### 3 Lands of Lore 10 % de las votaciones

► MM 68 (2ª época) ► PUNTUACIÓN: 91 ► PC ► WESTWOOD

### VELOCIDAD



#### 1 Colin McRae 2.0 60 % de las votaciones

► MM 66 ► PUNTUACIÓN: 94 ► PC ► CODEMASTERS

#### 2 Fórmula 1 Grand Prix 2 30 % de las votaciones

► MM 20 ► PUNTUACIÓN: 89 ► PC ► MICROPROSE

#### 3 Need for Speed 20 % de las votaciones

► MM 2 ► PUNTUACIÓN: 88 ► PC ► ELECTRONIC ARTS

### SIMULACIÓN



#### 1 Flight Simulator 2002 40 % de las votaciones

► MM 83 ► PUNTUACIÓN: 88 ► PC ► MICROSOFT

#### 2 IL-2 Sturmovik 35 % de las votaciones

► MM 83 ► PUNTUACIÓN: 90 ► PC ► MADDOX GAMES

#### 3 Silent Hunter 2 25 % de las votaciones

► MM 84 ► PUNTUACIÓN: 92 ► PC ► UBI SOFT

### DEPORTIVOS



#### 1 NBA Live 2001 50 % de las votaciones

► MM 75 ► PUNTUACIÓN: 89 ► PC ► EA SPORTS

#### 2 PC Fútbol 30 % de las votaciones

► MM 66 ► PUNTUACIÓN: 86 ► PC ► DINAMIC

#### 3 Sensible Soccer 20 % de las votaciones

► MM 62 (2ª época) ► PUNTUACIÓN: 95 ► PC, AMIGA ► SENSIBLE SOFTWARE

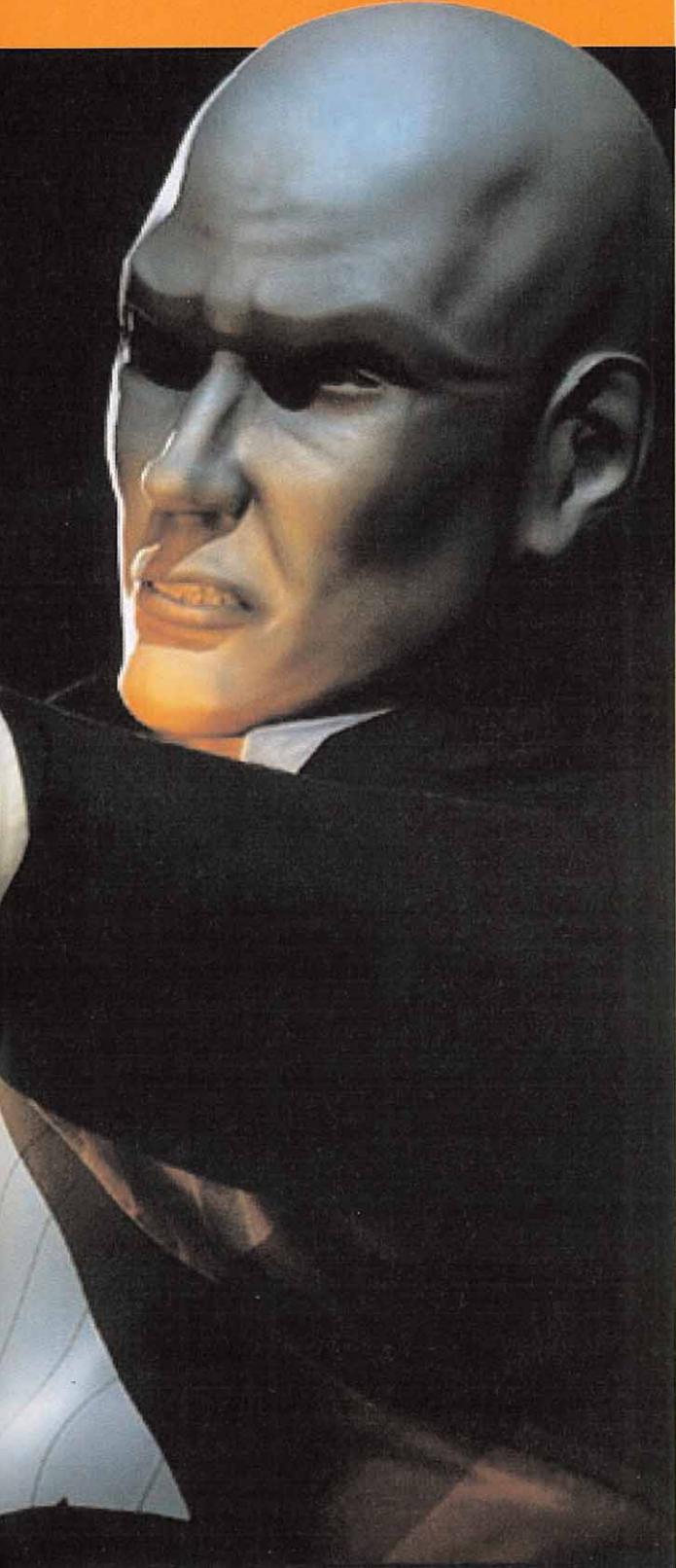
Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

# La Solución

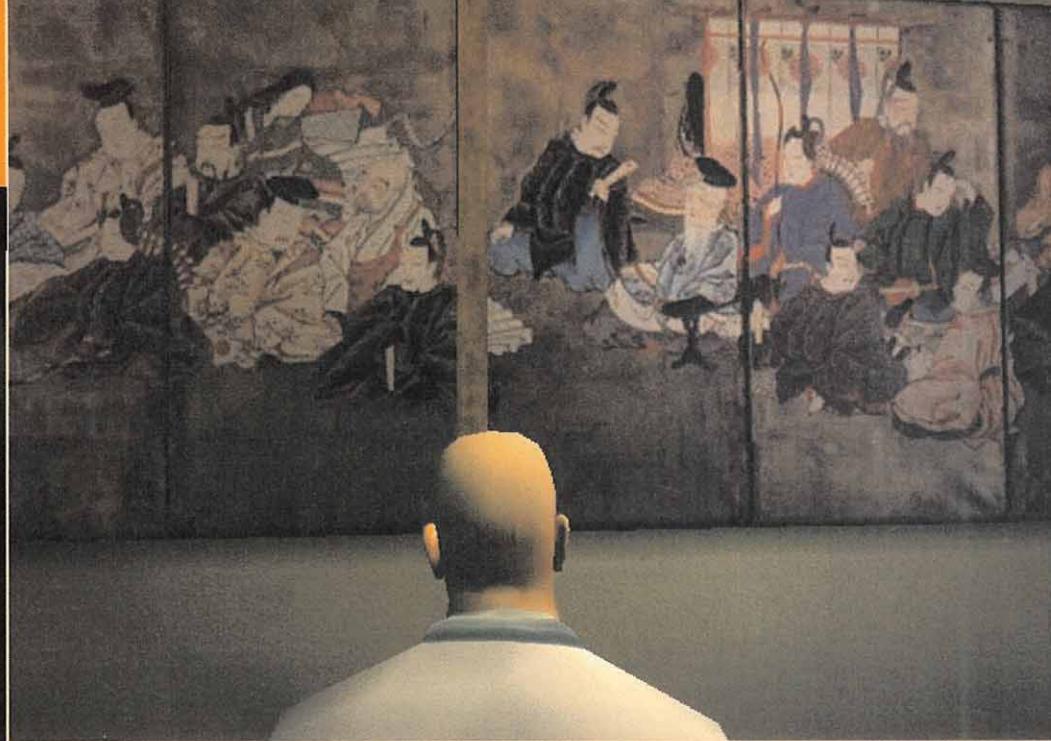
GUÍAS Y TRUCOS



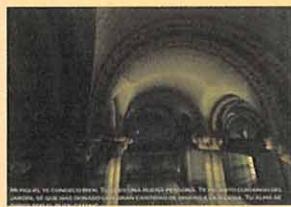
## Hitman 2 El retorno de 47



**El sistema de juego de «Hitman 2» está diseñado para ser abierto. Una misma misión se puede resolver de muchas maneras. En esta guía te vamos a dar las claves principales y algunas sugerencias para que no te pierdas en cada misión, pero no dudes en investigar: te sorprenderás.**



**N**uestra historia comienza en el santuario Gontranino, donde 47 se ha retirado para encontrarse con Dios. Sin embargo, las cosas no son tan fáciles para una persona que ha trabajado para la mafia, y pronto su pasado viene a buscarse. Suerte que guardó algunas armas en el cobertizo, por si las moscas...



### EL SANTUARIO DE GONTRANNO

Más que una misión en toda regla, se trata de un tutorial para que practiques las opciones básicas de movimiento. Para pasarlo rápido, simplemente dirígete a la iglesia (sólo tienes que subir las escaleras) y, una vez dentro, métete en el confesionario.

Tras la escena de video, no tienes más que salir fuera al patio interior y acercarte a la caja de madera. Tras la escena de video, dirígete al cobertizo que hay en el jardín. Luego tendrás la opción de seguir explorando y practicando o, si quieres empezar inmediatamente, volver a entrar al cobertizo y usar el ordenador portátil. Con eso concluye la mi-

sión tutorial y comienza la acción de verdad.

► **ANATEMA:** Esta es una misión bien sencilla: entra en la casa, mata al jefe de la mafia, abre la puerta donde supuestamente retienen al sacerdote, y escapa. Para entrar en la casa, lo mejor es que despaches silenciosamente a uno de los guardias de seguridad que patrullan el perímetro de la zona (aprovecha cuando se detiene para orinar: lo tendrás totalmente a tu merced) y que le quites las ropas. Asegúrate de esconder bien el cuerpo. Con este disfraz deberías poder entrar en la casa sin muchos problemas y eliminando a un número mínimo de vigilantes.

Una vez dentro, tendrás que liquidar al jefe mafioso y hacerte con las llaves del sótano. Luego ve a la cocina, bája las escaleras, y abre la puerta de hierro para cumplir con el segundo objetivo de la misión.

Por último, puedes escapar a pie o, si mataste al hermano del jefe mafioso, usar sus llaves para arrancar el coche del garaje y escapar con estilo, sentadito y a toda velocidad. Asegúrate de que te haces también con el rifle francotirador que hay en el garaje. Te vendrá muy bien para futuros trabajos.



### VIGILANCIA EN ST.PETERSBURGO

El asesinato del general es un poco más difícil que el del jefe de la mafia de la misión anterior, más que nada porque tienes que evitar ser detectado durante un largo trecho por un sinfín de controles y guardias. Comienzas en el metro, y lo primero que tienes que hacer es abrir la taquilla 137 y hacerle con su contenido.

El problema ahora es que el rifle francotirador es voluminoso y difícil de esconder o disimular, y los ciudadanos avisarán a los soldados si te ven con él. Espera a que te den la espalda para cogerlo y dirígete, eludiendo cuidadosamente a los guardias que te vayas encontrando por el camino, a las alcantarillas. Tendrás que forzar una cerradura para entrar en ellas. Recorre

las y, una vez fuera, hazte con un uniforme de soldado. Si no te miran de cerca, no reconocerán el rifle de francotirador, confundiéndolo con un AK. Date la ►►►

### Quiz 1

**La mafia secuestran a una persona muy querida por 47, ¿de quien se trata?**

- A. Un comprensivo sacerdote
- B. Una guapa monja
- C. Un simpático monaguillo

# La Solución

GUÍAS Y TRUCOS

vuelta y encara un muro si hace falta para que no te vean ni la cara ni el rifle.

Para matar al general, tienes que entrar en el edificio de al lado y disparar desde una ventana abierta un tiro certero que alcance de lleno a tu objetivo.

Cuidado, si matas al objetivo equivocado, la misión fracasará y todo se irá al garrote. Si no estás seguro de cuál es el correcto, salva la partida antes de disparar y utiliza el método de ensayo y error hasta que consigas acertar a tu objetivo.

Si quieras facilitar tu huida haz lo siguiente: Cambia tu rifle por un AK, de esta manera pasarás mucho más desapercibido con tu disfraz de soldado entre los guardias del recinto.

## Quiz 2

**En la misión "En el Jacuzzi", hay un objeto artístico que debes robar ¿de qué se trata?**

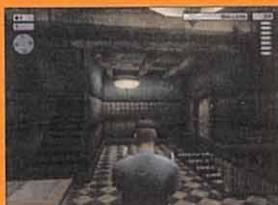
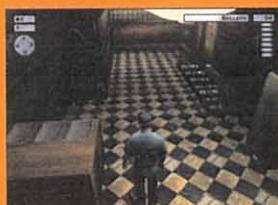
- A. Un cuadro
- B. Una diadema
- C. Una estatuilla



### ENCUENTRO EN EL PARQUE KIROV

Tienes que liquidar a un general y a un jefe ruso. El problema es que se dan a la fuga al primer síntoma de problemas, y el parque en el que se reúnen está fuertemente vigilado. No te canases intentando acceder a él, te descubrirán por muy bueno que sea tu disfraz. Lo primero es conseguir el equipo, que está junto a unos contenedores. Elimina y

## Oculta tus armas

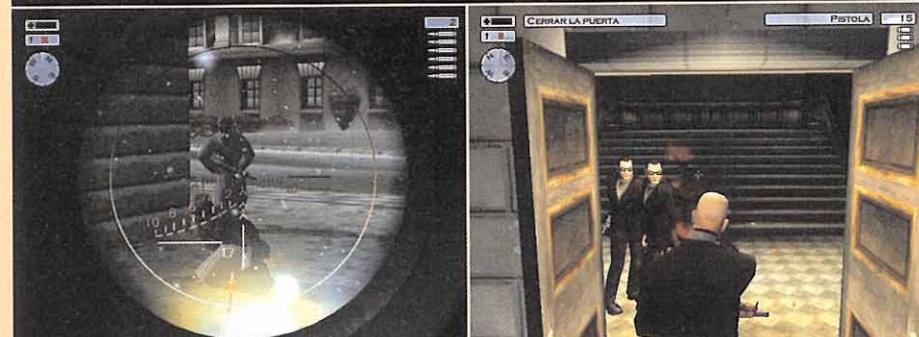


**IR CON UN ARMA EN LA MANO** es una garantía casi segura de llamar la atención. Los civiles huirán aterrorizados y los guardias comenzarán a disparar inmediatamente si te ven con semejante guisa. No obstante, hay ciertos disfraces que te permiten llevar armas. Si vas disfrazado de bombero, un hacha no resultará sospechosa. Si vas disfrazado de guardia, llevar su arma reglamentaria complementará tu disfraz. Aunque parezca increíble, el cable de fibra suele alertar a todo el mundo. ¡No lo saques hasta que no te haga falta!

**LAS ARMAS OCULTAS** no suelen dar problemas salvo que tengas que pasar por un control. Puedes ocultar fácilmente varias pistolas en tu chaqueta, e incluso una ametralladora pequeña, como la uzi. Los rifles son más problemáticos, porque son demasiado grandes para ocultarlos. Además, sólo puedes llevar uno, lo cual también significa que sólo puedes llevarte uno contigo cuando acabes la misión. Procura escoger siempre el arma más exótica que te encuentres en tu camino (como la ballesta), ya que siempre puedes conseguir un rifle común (como el AK) más adelante.



■ La mejor manera de aprovechar un disfraz es que no te vean la cara. Si alguien parece fijarse mucho en ti, dale rápidamente la espalda. Y disimula.



■ Los rifles con mira telescópica son apropiados para matar a objetivos a distancia, no para tiroteos.

■ Si te ves sorprendido, empieza a disparar a toda velocidad y quizás consigas salvar el pellejo.

## RECUERDA QUE, AUNQUE LOS DISFRACES

AYUDAN A NO ATRAER LA ATENCIÓN, NO SON INFALIBLES. SI TE EXAMINAN DE CERCA, TE DESCUBRIRÁN DE CUALQUIER MANERA

oculta al soldado que patrulla por esa zona, escondiendo el cuerpo. Así no te descubrirán cuando recojas el equipo, y te procuras un disfraz. Luego ve a las alcantarillas y usa la salida que te permite plantar una bomba en los bajos de la limusina. Luego ve a la salida del noroeste y, tras liquidar al guardia, accede a la torre (forzando la cerradura) y busca el agujero en el muro desde el que disparar con el rifle de francotirador. Sólo necesitas matar con un tiro certero al jefe mafioso, la bomba que plantaste en el coche se hará cargo del general. Si eres bueno, puedes matar a los dos con un solo tiro, porque la bala puede atravesar el primer cuerpo y darle al segundo. Pero tendrás que esperar al momento justo en el que se cruzan.

### ► TRAYECTORIA DE TORPEDO.

De camino a conseguir tu equipo, liquida a un guardia para obtener un disfraz. Una vez fuera de las alcantarillas, cuélate sigilosamente en la parte de atrás del camión y agáchate. Así te llevarán cómodamente hasta la siguiente zona. Asumiendo que llevas un buen disfraz, métete en el ascensor. Burla la vigilancia usando las pequeñas alcobas para ocultarte.

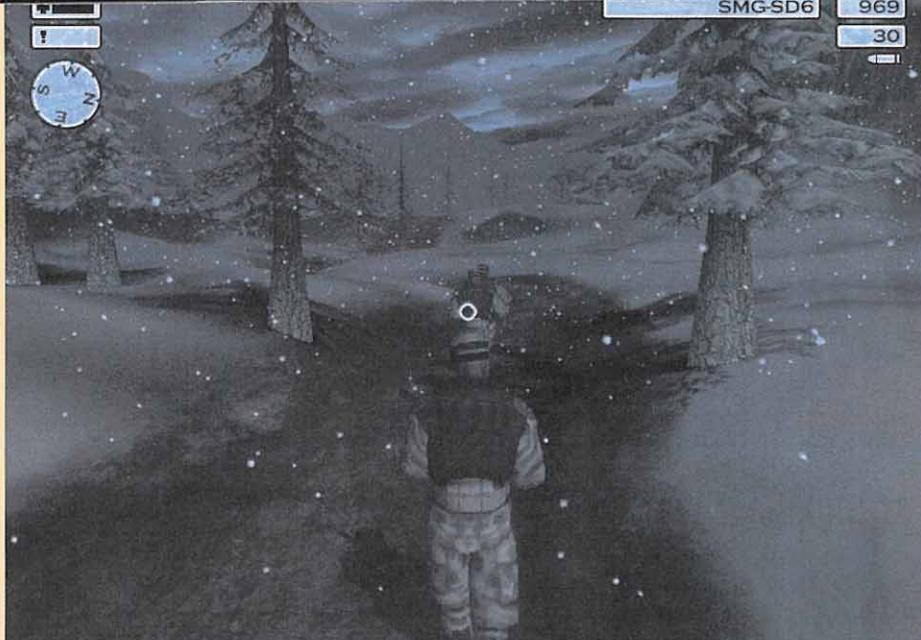
No te preocupes por las cámaras, sólo te descubrirán si te ven disparándole a alguien. Localiza una habitación con un panel de luces verdes y dispárale con la pistola con silenciador para deshabilitarlo. Cuando encuentres al general, mátalo disparando a través del cristal (usa la pistola silenciosa). Luego ve al piso B1, ve

a la habitación indicada y coloca la bomba en el muro, asegurándote de que no te alcanza la explosión cuando la detones. Ve a la izquierda rápidamente y dirígete al noroeste hasta la salida



## INVITACIÓN A UNA FIESTA

Bien cerca del embarcadero de partida hay un camarero, líquidalo para hacerte con un disfraz adecuado para la ocasión. No te olvides de coger sus llaves. Luego ve al punto indicado en el que se encuentra tu equipo y hazte con él. Luego introduce



■ Hay algunos enemigos que realizan su ruta a un paso realmente lento. Puedes aprovechar esto para acecharles y estrangularles por la espalda.



■ Recuerda que los disfraces no son perfectos, si pasas cerca de un enemigo, es fácil que te reconozca.

■ Un ninja no da problemas si pones suficiente distancia entre tú y él. Lo malo es cuando se acercan.

en la fiesta y dirígete a la cocina, donde deberás usar el veneno en el champán. Ofréceselo al general para eliminarlo elegantemente. Para obtener el maletín, lo mejor es que esperes a que el embajador abra personalmente la caja fuerte correcta. Puedes esperar emboscado en una sala adyacente, te avisarán de cuando se ha abierto la caja fuerte. Si lo interceptas antes de abrir la caja fuerte, verás que lleva la combinación encima, así que puedes abrirla tú mismo. Luego, para salir, necesitarás el traje de uno de los invitados. Sírvete tú mismo. Si te descubren, todavía puedes completar la misión dándote a la carrera.

► **TRAS LA PISTA DE HAYAMOTO.** Usa tu buen juicio para llegar al garaje, líquida al guardia silenciosamente, y arrásalo dentro. Puedes usar la bocina del coche para llamar la atención de un guardia y liquidarlo en cuanto se aproxime a investigar. Tu objetivo es llegar hasta la cocina, donde el cocinero

guarda uno de esos peces venenosos. Tendrás que drogar o matar silenciosamente al cocinero para que no dé la alarma, o esperar a que se vaya a fumar un cigarrillo, aunque entonces tendrás que ser realmente rápido. El caso es que tienes que cortar la parte venenosa del pez y ponerla en el plato de sushi. Además, tienes que meter dentro el transmisor. Cuando Hayamoto junior se coma el sushi envenenado los objetivos de la misión estarán completados, y no tendrás más que escapar.



### EL VALLE ESCONDIDO

Comienzas en una zona al aire libre, en plena nevada. Tu primer objetivo es ir de recho al depósito de armas para procurarte una balles-

ta, que te vendrá bien para misiones posteriores. Usa los árboles para ocultarte del francotirador. Cerca del alijo hay un guardia al que tendrás que liquidar, y sus ropas te permitirán burlar a los francotiradores de la zona. Luego vuelve para subirte a la parte de atrás del camión, pero bájate antes del punto de control. Luego dirígete a las escaleras y elimina al guardia que las patrulla. A partir de ahí, llegar al túnel no debería ser muy complicado gracias a tu disfraz, aunque tendrás que liquidar a un par de guardias más. Una vez dentro, métele en uno de los camiones.

► **EN LAS PUERTAS** usa la ballesta para procurarte rápidamente un disfraz con el que burlar a los francotiradores. Luego avanza eludiendo o eliminando a los guardias con la ballesta y llegarás al castillo. El primer sistema de seguridad lo puedes destruir con un tiro certero de ballesta. Con eso se desactivarán los primeros láseres. De todos modos, antes de

## Francotirador

► **LOS RIFLES CON MIRILLA** parecen la elección ideal para un asesino, pero ten en cuenta que suelen ser muy ruidosos. Por ello, debes buscar un sitio para apostarte que esté bien aislado. La clave para usarlos bien es utilizar el modo de movimiento silencioso, lo cual hace que te agaches ligeramente, reduciendo el balanceo. También, espera a que se normalice tu pulso antes de realizar el disparo definitivo. Apunta a la cabeza para obtener los mejores resultados y procura no fallar.

► **EL M195** es el más potente de los rifles con mira telescópica, y su cadencia de fuego no está del todo mal, con un cargador de 6 balas. La versión modificada del W2000 se diferencia de la versión normal en que tiene un cargador de 10 en vez de uno. Puedes conseguirlo fácilmente en la misión "Rendición en Gontranno".

► **LA BALLESTA** se diferencia de los demás rifles de francotirador en que es completamente silenciosa. Su cadencia de fuego es muy lenta (tienes que recargar después de cada disparo), pero si aciertas de pleno en el lateral de la cabeza, no necesitarás nada más para liquidar a un objetivo.

### Quiz 3

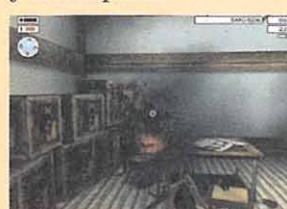
¿Cómo se llama la persona que te realiza el informe al principio de cada misión?

- A. Laura
- B. Diana
- C. Margaret

(ojo, tendrás que caminar los travesaños, o te oirán al pisar la madera. Los sueños crujientes son una defensa antiguísima contra los ninjas sibilinos). Oculta el cuerpo, bája las escaleras, toma el pasaje secreto, y hazte con la tarjeta llave.

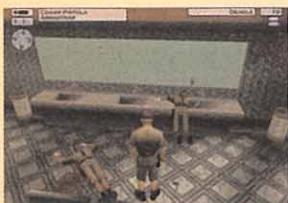
Ve a la habitación señalada con un símbolo de exclamación y usa la tarjeta para desactivar los láseres y coger la bomba y el detonador. En cuanto al sistema de guido de misiles que tienes que desactivar para completar uno de los objetivos de la misión, lo encontrarás escaleras abajo, en el museo. Por último, tendrás que asesinar a Hayamoto.

La manera más elegante es plantar la bomba en el helicóptero de escape. Despues de desactivar el sistema de misiles, sube arriba para hacer sonar la alarma general. Busca un sitio desde el que poder vigilar el helicóptero y, cuando Hayamoto se acerque a él, vuelalo por los aires. Una vez hecho esto habrás completado la misión y podrás huir. ►►



### ENFRENTATE AL SHOGUN

Ni se te ocurra tomar las escaleras de la izquierda, está lleno de guardias. Toma el pasaje secreto de la derecha (según miras hacia las escaleras) y ve por ahí. Mata al guardia que patrulla para conseguirte un disfraz



## ASESINATO EN EL SOTANO

Lo primero es hacerse con la bomba de humo que hay en la taquilla, la cual está en una zona fuertemente patrullada a la que tienes prohibido el acceso. La clave está en esconderse detrás de la cortina de la ducha, ahí no pueden verte. Si lo haces bien, puedes entrar y salir sin despertar sospechas. Luego tienes que tirar la bomba de humo por el conducto de la lavandería. Esto atraerá a los

bomberos, y tú aprovecharás la ocasión para coger un traje de sus taquillas y cruzar por el detector y bajar las escaleras. Todo esto lo tienes que hacer realmente deprisa. Pégale un tiro silencioso al ordenador de seguridad y sigue bajando hasta el sótano. Liquida a la víctima y luego corre de vuelta a esconderte en el ascensor. ¡Misión cumplida!

► **EL CEMENTERIO.** Curiosamente, esta misión no tiene lugar en ningún cementerio, sino en el piso de arriba del edificio de antes. Tu objetivo es colarte en la habitación del servidor principal y

hackearlo, pero no tienes la tarjeta de acceso. Ve a la cocina y dispara (con silenciador) a la mini cámara. El administrador

## Quiz 4

**Una de las siguientes armas no figura en el juego, ¿Cuál es?**

- A. Cuchillo
- B. Hacha
- C. Bate de béisbol



■ **Cuidado con los policías malayos. Nosotros hemos conseguido hacer que nos disparen simplemente porque nos han visto correr delante de ellos.**



■ **Cuando te den el alto, retírate rápido e inténtalo más tarde. Si tratan de comprobar tu ID, líquidalos.**



■ **Asegúrate de que nadie te ve mientras fuerzas una cerradura; no es algo muy honrado, que digamos.**

## Neutralización sigilosa



► **EL CLOROFORMO** no mata a tus víctimas, así que es estupendo si aspiras a conseguir un "ranking" de agresión bajo al final de las misiones. Tienes que aproximarste sigilosamente a la víctima por detrás. Si te descubre, todavía puedes tratar de correr a su espalda y aplicárselo de todos modos. Cuanto más tiempo lo tengas aplicado sobre la cara del objetivo, más "munición" consumirá, y más tiempo durará el efecto. Ojo, que cuando se despierte dará la alarma inmediata, así que deberás trabajar rápido. Es lo malo de ser bueno.

► **EL CABLE DE FIBRA** funciona de manera similar al cloroformo. Una vez desenfundado, tendrás que dejar pulsado el botón para tensarlo, y soltarlo para realizar la maniobra de enlace por el cuello. El problema es que si te descubren acechando con un cable tenso entre las manos, te reconocerán inmediatamente como asesino y te tratarán en consecuencia, ya sabes: tiros, carreras... lo de siempre. Es un arma difícil de usar, pero al menos, siempre puedes contar con ella, y es indetectable si se lleva oculta. El cuchillo también puede usarse para matar sigilosamente si se usa por la espalda.

del sistema vendrá a repararla, momento que aprovechas para eliminarlo y coger sus ropas. Con esto ve al despacho a coger la tarjeta. Ojo, aunque los guardias se fijarán menos en ti con este disfraz, ten cuidado con los programadores. Cuando tengas la tarjeta, ve a la habitación con el servidor y coloca el dispositivo. La ruta de escape pasa por disparar a un gran ventanal y huir caminando por el puente.



## EN EL JACUZZI

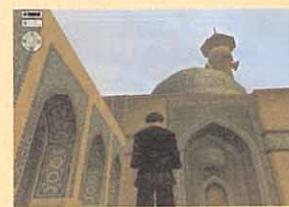
Has llegado a lo alto del edificio, y tu objetivo está pasando un rato agradable en el jacuzzi. En esta misión vas a tener que meterte en varios tiroteos, ya que las chicas en bikini van armadas con pistolas. Además de matar al objetivo, la idea es

que esto parezca el trabajo de unos vulgares ladrones, así que tienes que robar una valiosa estatuilla y el dinero que hay detrás de un cuadro (están marcados en el mapa). Pero ojo, si los coges sin más, sonará la alarma y tendrás que hacer frente a más tiroteos cuando los guardias lleguen a la carretera desde el ascensor. Es mejor que antes vayas a la sala con el panel de fusibles y le des un buen golpe para cortar la corriente. Así no saltará la alarma cuando efectúes el robo.

► **ASESINATO EN EL BAZAR.** El edificio donde se encuentra Ahmed está vigilado, pero puedes entrar fácilmente forzando la cerradura de atrás. Espera al momento justo para entrar, subir las escaleras, y liquidar al objetivo con el cable de fibra. Tienes el mapa encima, asegúrate de cogerlo para cumplir con el segundo objetivo. Esconde su cuerpo y hazte con sus ropas.

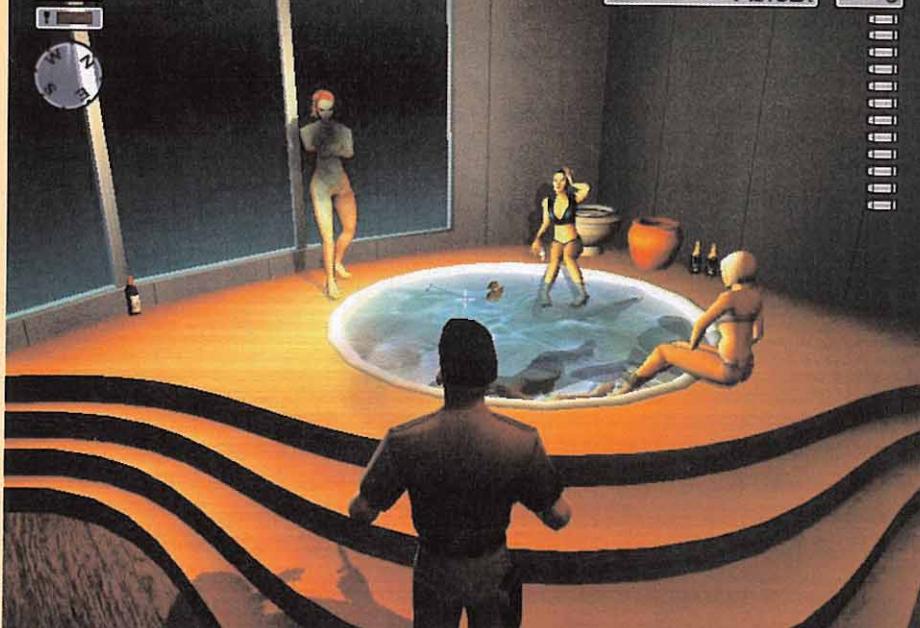
En cuanto a tu segundo objetivo, sube por las escale-

ras cercanas. Hay una ventana a través de la cual puedes disparar al coronel, pero tendrás que ser paciente. Mátale a él y a su guardaespaldas con disparos certeiros. Ya sólo te queda esperar escondido en el bazar al momento apropiado para entrar sin ser visto en el edificio y hacerte con la llave, tu último objetivo, y escapar de la zona a toda pastilla.



## LA CARAVANA

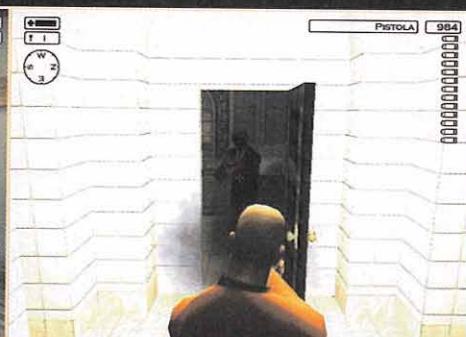
Esta misión es tan sencilla como suena. Un disparo de francotirador en la calabaza y escapar. Primero reúnete con tu charlatán contacto y procúrate un uniforme de soldado (hay abundantes posibilidades, busca uno al que puedas liquidar sin alarma a los locales). Luego busca un edificio cercano



■ No dejes que las prostitutas de la misión "En el jacuzzi" te deslumbren con sus bikinis: todas van armadas con pistolas mágnum, y saben cómo utilizarlas.



■ Las vigas del techo a menudo ocultan ninjas que caerán sobre ti por sorpresa si te descubren.



■ En caso de tiroteo, lo mejor es aprovechar los marcos de las puertas para evitar que te rodeen.

## PARA MATAR A LA DOCTORA, LA SOLUCIÓN MÁS SILENCIOSA ES VERTER UN POCO DE VENENO EN SU VASO DE AGUA SIN QUE SE DÉ CUENTA.

### Armas pequeñas



LA GRAN VENTAJA de las pistolas es que pueden esconderte fácilmente. Durante el juego encontrarás montones de pistolas diferentes, y puedes llevar encima tantos modelos como deseas. Observa, no obstante, que si intentas coger una pistola que ya tienes, sólo te quedarás con su munición. Ahorando espacio.

ALA HORA DE ESCOGER una pistola para un trabajito, quizás no sepas cuál es la más apropiada. Piensa que se dividen en dos: silenciosas y ruidosas. Luego, fíjate sobre todo en la capacidad del cargador. Normalmente, cuantas más balas lleve, mejor. Se pierde un tiempo precioso....

DE LAS SILENCIOSAS, las mejores son las Ballers SD, pero sólo se consiguen con un ranking perfecto en una misión. A la hora de escoger entre la 9mm y la .22, la primera hace más daño, pero la segunda es más difícil de detectar, así que en tu mano queda elegir una de las dos. Depende sobre todo de tu forma de jugar.

DE LAS RUIDOSAS, las Ballers duales son tu mejor elección: matan con uno o dos impactos, y hacen volar al objetivo una gran distancia con la fuerza del impacto (no muy creíble, pero...). La pistola de 9mm sin silenciador no hace mucho daño, pero tiene un cargador de 15 balas.

## Muerte íntima y personal

LAS ARMAS DE MELÉ no son particularmente efectivas, ya que hay que situarse cerca del objetivo para poder usarlas. Si dejas apretado el botón durante un rato antes de golpear, el ataque cobra fuerza a medida que levantas el arma por encima de tu cabeza. Observa que esto se refiere a las armas de dos manos, las de una mano (como los cuchillos) se limitan a tajos rápidos. Recuerda que puedes correr mientras cargas el ataque, y soltar el botón cuando des alcance al objetivo. La ventaja de este tipo de armas es que no hacen tanto ruido como las de fuego.



EL HACHA es el arma más eficaz de la categoría de melé, y cuando llevas el traje de bombero no resulta sospechosa. La katana también da buenos resultados, y al igual que el hacha, puede liquidar a un objetivo con un solo golpe si se espera lo suficiente antes de soltar el botón. Por último, el palo de golf es bastante débil, pero no deja de ser curioso que se pueda liquidar a un enemigo aporreándole una y otra vez con un instrumento deportivo.



para subirte al tejado y jugar al francotirador. Date cuenta, cuando llegue la caravana, no debes matar a los soldados de la ONU, o fallarás la misión. Asegúrate de que tu bala impacta en la cocorota del objetivo y en la de nadie más. Luego date a la fuga en el caos resultante, la salida está a la altura de unos arbustos que hay cerca de un muro.

►TÚNEL DE RATAS. Un guardia cercano te proporcionará un buen disfraz, esconde luego su cuerpo. Despues infiltrarte en la base subterránea forzando la entrada cerrada con llave. Hazte con las gafas de visión nocturna y luego dirígete al generador. Elimina a su guardián y apágalo. Aquí es donde la visión nocturna te será realmente útil. Luego liquida al coronel, que debería estar

### Quiz 5

¿Cuál de estos métodos se utiliza en el juego para dejar a alguien fuera de combate sin matarlo?

- A. Trapo empapado en cloroformo
- B. Spray adormecedor
- C. Descarga eléctrica con el Taser

por la zona este del mapa. Por último, tendrás que sacar el cargamento con el elevador, pero para eso tendrás que encender de nuevo el generador de corriente. Despeja el paso hasta el helicóptero y habrás terminado.



### EMBOSCADA EN LA CIUDAD DEL TEMPLO

Antes de nada, tendrás que llegar hasta tu contacto sin despertar sospechas, ocúltate bien cuando haga falta y haz ejercicio de paciencia. Tu contacto te asignará los siguientes objetivos, que es

# La Solución

GUÍAS Y TRUCOS

matar a dos asesinos, fotografiarlos y volver con las fotos. Los asesinos están localizados en tu mapa, así que no deberías tener muchos problemas para eliminarlos y hacerles las fotos. Una vez entregadas a tu contacto, te encontrarás con que hay otros dos asesinos que tratarán de matarte, así que asegúrate de eliminarlos también antes de salir de la misión.

También están señalados en el mapa, así que es bien fácil dar con ellos.



## LA MUERTE DE HANNOLORE

Comienzas esta misión en un puerto, y tu primera prioridad es hacerte con un disfraz. Con esta ropa, dirígete al lugar señalado en tu mapa que queda a tu izquierda y hazte con una túnica de paciente para ir al piso de arriba y visitar a la doctora. De todos modos, antes dirígete al lugar donde se guarda tu equipamiento, donde además del usual armamento, encontrarás un bote de veneno y una llave. Tendrás que liquidar a un guardia,

pero puedes esperar a que entre en el baño para estrangularlo. Esconde el cuerpo, porque cualquier fulano puede entrar en el baño y descubrirlo. Luego ve a ver a la doctora y, cuando te dé la espalda, échale el veneno en el vaso de agua. Con la llave que conseguiste antes puedes abrir la puerta del sitio donde tienes que meter el cuerpo.

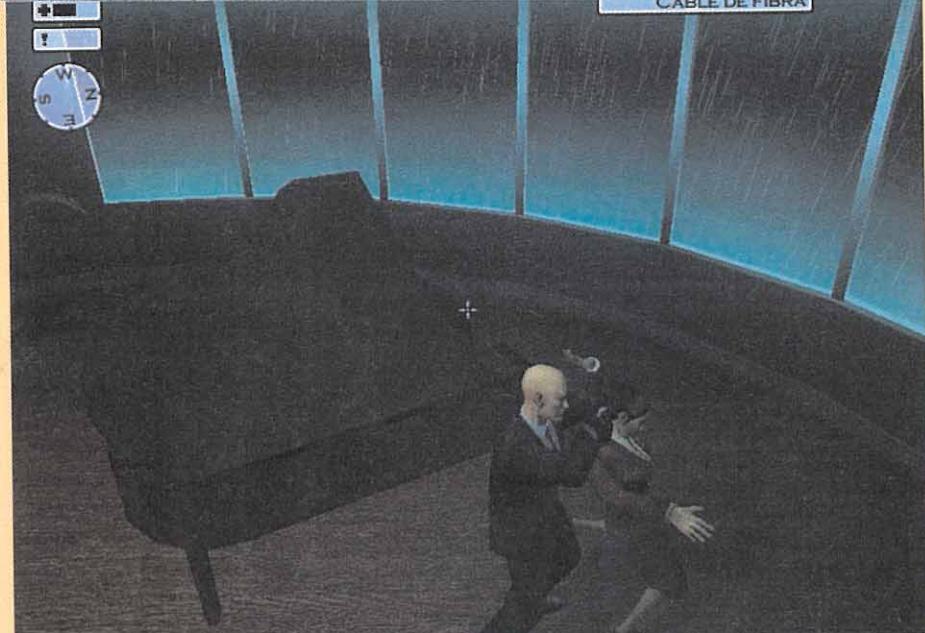
► **HOSPITALIDAD MORTAL.** El guardia que hay en lo alto de las escaleras es tu pasaporte para obtener un disfraz. Sé paciente y espera al momento preciso, porque te dará la espalda y lo puedes estrangular. Luego ve al hospital: puedes colarte por una ventana, que está señalada en tu mapa. Desde ahí tendrás que subir al piso de arriba y dejarte caer por un agujero para llegar hasta el punto donde se almacena tu equipo sin que te vean. Encuentras una llave que abre la habitación siguiente, donde te puedes hacer con un disfraz de doctor y un frasco de anestésico, y unas gafas de visión nocturnas que puedes aprovechar apagando el generador que hay en el sótano, al sur. A oscuras, y equipado con la visión nocturna, te será fácil llegar sin ser detectado hasta tu objetivo. Luego vuelve al punto de partida y prepárate para una sorpresa.

## Rifles estándar

**CUANDO QUIERES PELEAR cara a cara, no hay nada mejor que un rifle. Date cuenta que la mayoría no se pueden esconder entre tus ropas, así que necesitarás un disfraz adecuado para llevarlos.**

**LA SMG**, al igual que la uzi, sí que se puede esconder. Observa, no obstante, que la versión con silenciador (-SD6) es demasiado voluminosa para esconderla, aunque la posibilidad de trabajar en silencio compensa con creces esa falta.

**EL M60** es el rifle más potente a tu disposición, y tiene un cargador de cien balas. Es tu elección ideal para cuando te dispones a emular a Rambo y el silencio ha dejado de ser una opción. En resumen, muy bueno para ponerse a pegar tiros sin ton ni son.



■ Estrangular a un civil no suele ser buena idea. La violencia gratuita rara vez tiene su recompensa en este juego. Es mejor matar lo menos posible.



■ Los arbustos son excelentes lugares para ocultarse, los enemigos no pueden verte ahí.



■ Si fallas el primer tiro, Serguei se dirigirá al altar, donde puedes hacer otro intento de liquidarle.

## SERGEI SE OCULTA EN EL CONFESIONARIO, PARA HACER QUE SALGA TIENES QUE DISPARAR A LA CRISTALERA, JUSTO DONDE SE DIBUJA UN CORAZÓN, Y QUEDARÁ A TU MERCE



### REGRESO A SAN PETERSBURGO

Esta misión es una trampa. Si sigues las instrucciones de la misión, te encontrarás con que hay un francotirador esperando a que asomes la cabeza por la ventana para reventártela. Es más, ¡el objetivo es una figura de cartón! Así que olvídate del rifle francotirador (que tiene de munición de fogeo). Todo

lo que necesitas es tu leal cable de fibra. Ve al edificio Pushkin, sube las escaleras y abre las puertas dobles que llevan a la habitación opuesta a la sala de juntas. Ve por la puerta de la derecha y liquida al agente 17, que aguardaba para matarte, usando el cable de fibra. Todo esto tienes que hacerlo en completo sigilo para que no te descubra. Coge sus armas y dirígete a la salida. Si has conseguido no alertar a nadie al llegar hasta aquí, puedes ponerte sus ropas y esconder su cuerpo para salir sin que nadie te vea. Si no, pues prepárate para repartir plomo.

► **REDENCIÓN EN GONTRANNO.** Nada más empezar, corre al cobertizo para hacerte con un arma, y comienza a repartir plomo. Cuando todos estén muertos, aparecerá un mensaje que te dará una pista acerca de dónde se esconde tu enemigo. Hazte con un rifle francotirador (en el cobertizo) y dispara a la rejilla del confesionario, justo en el dibujo del corazón. Hazlo desde un lugar escondido. Si Serguei no te ve, se dirigirá al balcón que hay encima del confesionario, un lugar perfecto para matarle de un tiro.

G.P.H.

### Quiz 6

¿Quién te acompaña en algunas misiones y te ayuda a combatir con los enemigos?

- Husky, un perro entrenado para matar
- Zoe Nightshade, una atractiva agente secreta
- Nadie, 47 siempre trabaja solo

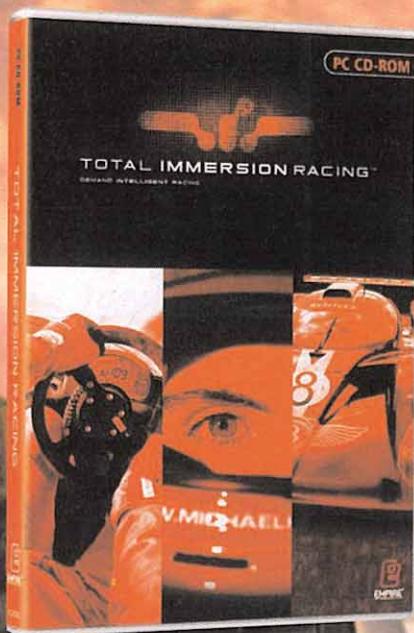
### Soluciones Quiz

- Una comprensiva secretaria
- Bate de béisbol
- Una estatua
- Un mapa de colorín
- Un teléfono
- Nadie, 47 siempre trabaja solo

# Gran Concurso

## TOTAL IMMERSION RACING

¡¡Conviértete  
en el amo de la carretera!!



Participa en nuestro CONCURSO  
y llévate tu juego Sorteamos 25 copias

**Micromanía**

### BASES DEL CONCURSO

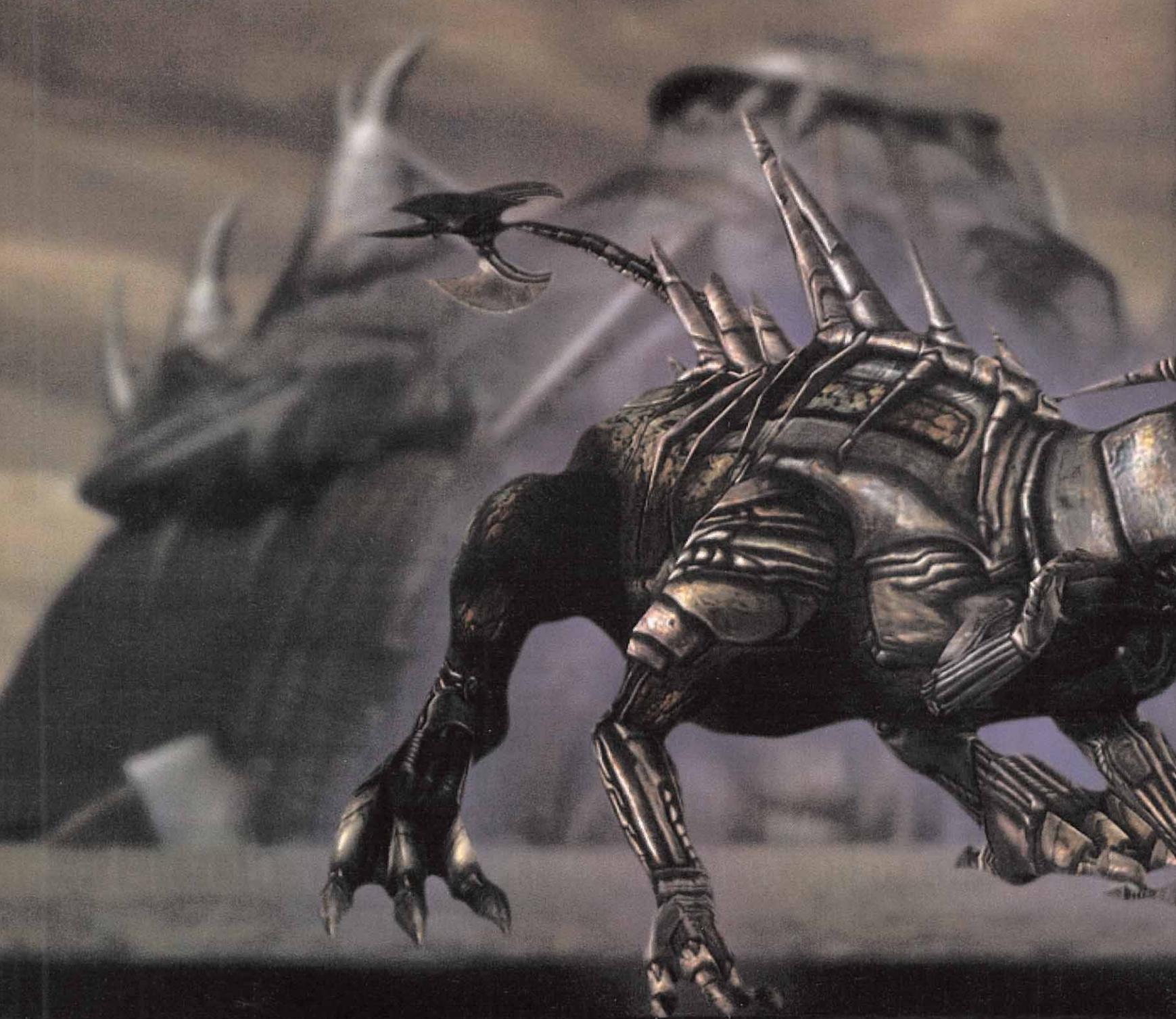
- 1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
- 2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
- 3.- Los premios no serán canjeables por dinero
- 4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
- 5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
- 6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

Para participar en este concurso  
sólo tienes que enviar un mensaje de texto  
al número **5300** desde tu móvil poniendo  
la palabra: **mm95total**

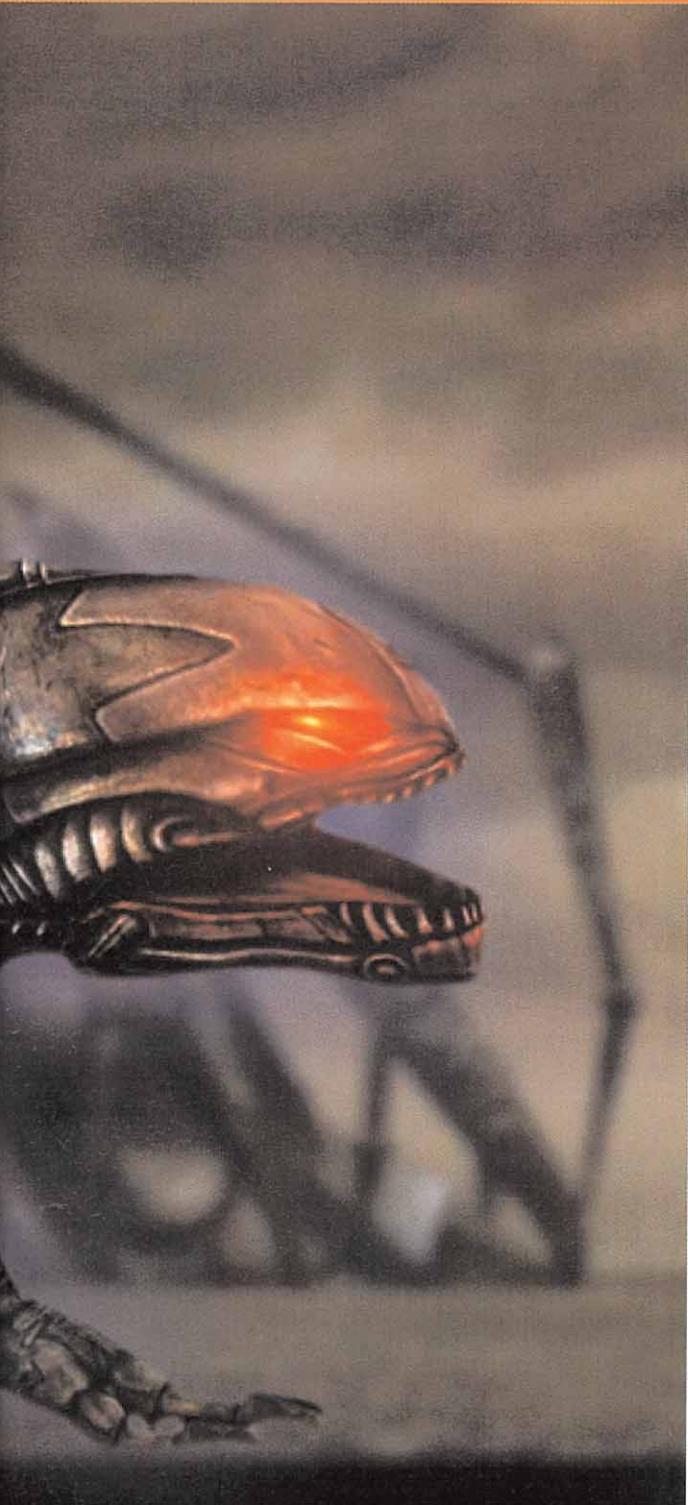


# La Solución

GUÍAS Y TRUCOS



## Ring 2 El crepúsculo de los Dioses La leyenda de Odín



En un mundo mitológico poblado por fieros gigantes, codiciosos enanos, temibles valkirias, y dioses que reniegan de los hombres, el joven Sigfrido vive aislado de sus semejantes. ¿Fue abandonado por sus padres, o lo escondieron para apartarlo de su destino? Descubre la verdad en esta guía de «Ring 2».



Sigfrido es un chiquillo despierto e inteligente, capaz de utilizar su mente, o el vigor de su brazo, según lo requiera. A lo largo del juego tendremos que combinar la búsqueda y el uso de objetos, con diversas secuencias arcade de sencillo desarrollo. En la siguiente guía se ofrecen pistas para los puzzles más sencillos, la solución exacta para los más complicados, así como los consejos necesarios para superar las escenas de acción.



### LA VERDAD OCULTA

La aventura comienza en la mina del enano Mimir, el único padre que Sigfrido ha conocido. Huraño y cruel, el enano siempre se ha negado a responder a las preguntas que el muchacho le ha formulado, en relación a su origen. Es un día como otro cualquiera en la vida del joven, y eso significa trabajo, mucho trabajo... Mimir le ha pedido que insuflle un poco de aire al metal fundido, así que debe dirigirse a la parte superior de la forja, en la esquina derecha, y subir y bajar hasta el fondo el fuele - arrastrándolo con el ratón,

en cinco o seis ocasiones, hasta que el enano le encargue la tarea de activar el martillo. Éste se encuentra en la parte central de la forja. Allí debe mover una palanca a izquierda y derecha al mismo ritmo que la música. El exceso de celo provocará un incendio en la fragua, poniendo en peligro la cueva del enano. Hay que actuar con rapidez: cogemos el cántaro junto a la fuente que gotea, y lo llenamos. A continuación lo vaciamos en uno de los dos fuegos, y repetimos la operación hasta que todas las llamas estén extinguidas, sabiendo que habrá que volver a llenar el cántaro en cada ocasión. Por desgracia, el incendio ha debilitado la estructura de la fragua, así que el chiquillo tendrá que salir fuera a buscar un poco de madera. De pronto, Sigfrido será "secuestrado" por una pareja de cuervos, que lo llevarán hasta un enorme tocón donde

una enigmática mujer se esconde entre las ramas superiores. Para llegar hasta ella, el muchacho necesita algún objeto afilado para escalar. Encotraremos una tumba donde reposa un esqueleto armado con una imponente daga, pero las raíces le impiden alcanzarla. Un extraño toro que reposa cerca de allí pue-

de servir para tirar de la reja y liberar al esqueleto, pero él también está encerrado entre un conglomerado de ramas. Por suerte, Sigfrido encontrará unas tenazas bajo las raíces, en la esquina izquierda. Debe usarlas para cortar las ramas que rodean al toro.



► A CONTINUACIÓN, sacamos al bicho de su cubículo, utilizando la rosa como cebo. Para romper la reja de la tumba, es necesario encontrar la forma de atar el animal al cerrojo. Sigfrido tendrá que buscar un gancho en el suelo bajo el árbol, y atarlo a la cuerda que también reposa en los alrededores. Por suerte, los objetos brillan cada pocos

segundos,

mostrando su localización.

Atamos el gancho a las raíces que forman la reja del esqueleto, y usamos el cuero que hay en el suelo, en el animal. Ahora hay que atraer al toro hacia la cuerda del esqueleto: es tan sencillo como coger otra rosa y colocarla en la base de la gran raíz, frente a la tumba. Sigfrido de- ►►

### QUIZ 1

¿Cuál es el alimento favorito del toro?

- A. La alfalfa
- B. Las rosas
- C. Las lechugas

berá esconderse junto al esqueleto, al otro lado de la raíz, y cuando el toro se acerque, atar rápidamente la cuerda a su collar. Si el animal se niega a tirar, basta con coger la rosa y colocarla delante del toro, para que se mueva y rompa las raíces que protegen al esqueleto. Ahora podremos recoger la daga y usarla en la roca situada junto a la raíz que asciende por el centro del gran árbol. Una enigmática mujer espera al otro lado, dispuesta a cambiar el destino del chiquillo para siempre.



## LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Extrañado, Sigfrido se encuentra en presencia de su madre, que ha decidido desvelar su identidad para

anunciarle las pruebas que le convertirán en un hombre, el último representante del linaje de los wolsungos. Sigfrido tiene que demostrar su valía, superando las trampas de los dioses.

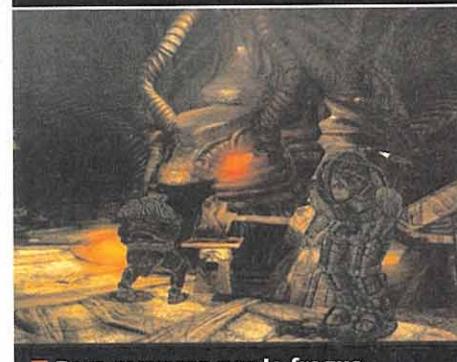
En primer lugar, debe saltar el barranco, cogiendo carretera, para acceder al templo de Thor. El camino está cortado por una enorme telaraña, pero el muchacho puede cruzarla si pisa lentamente la hebra central más gruesa. Al otro lado, se alza el altar donde tendrá que colocar los objetos sagrados que guardan las estatuas. El tronco que sirve de puente sobre el abismo lleva a un bifurcación.

El camino de la izquierda permite recuperar el martillo de Thor, y el de la derecha, la vasija sagrada de Loki. Se ofrece más información en el recuadro "El Altar Sagrado".

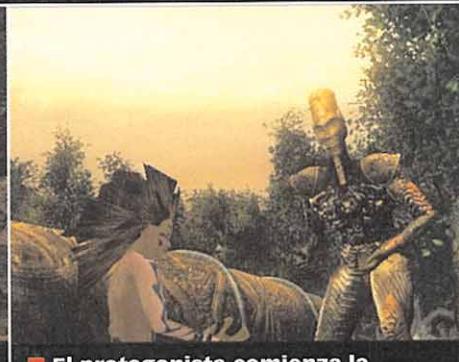
Tras colocar los mencionados objetos en el altar, Sigfrido será aceptado entre los wolsungos. Su viaje lo



■ La mayoría de las pruebas de habilidad se reducen a no caerse por los abismos, en los lugares estrechos, o saltar barrancos profundos.



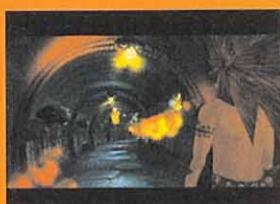
■ Para moverse por la fragua, Sigfrido debe utilizar un traje acorazado.



■ El protagonista comienza la aventura como niño, pero se convertirá en un poderoso guerrero.

## LAS ESCENAS ARCADE SON PRUEBAS SENCILLAS QUE NOS EXIGEN ESQUIVAR LLAMARADAS, SALTAR BALDOSAS, O CAMINAR POR PASAJES ESTRECHOS

### El Altar Sagrado



**LOS POZOS DE LAVA** llevan hasta una estatua donde reposa Mjolnir, el martillo de Thor. De regreso al altar, Sigfrido será atacado por unos espíritus de fuego que surgen del ardiente magma. Simplemente hay que pulsar la tecla de acción para lanzar el martillo hacia las apariciones, desintegrándolas en la nada. Ya sólo tiene que colocarlo en el altar, para completar la primera parte del ritual.

**EL TÚNEL DE FUEGO** está situado en la otra bifurcación del tronco sobre el abismo. Loki hace aparecer diversas llamas que habrá que esquivar. Es tan sencillo como situarse lo más cerca posible de la lengua de fuego y, cuando ésta desaparezca, cruzar presionando la tecla de correr. Es importante darse cuenta de que las llamas tienen dos ciclos de desaparición, rápido y lento; hay que cruzar cuando se active el lento, para que nos de tiempo a pasar. Al otro lado espera la estatua con la vasija sagrada.

llegará hasta una extraña fortaleza. Los músculos dejan paso a la mente, pues tiene que abrir el extraño cerrojo de la puerta. Los dos rompecabezas se desglosan con detalle en el recuadro "La Puerta del Templo".

Ya en el interior de la oscura estructura, el muchacho deberá desvelar los secretos de la cueva. En primer lugar, hay que coger la flor de fuego y colocarla en el mural del alquimista de la parte superior de la caverna, para iluminar la estructura. Debemos poner en marcha la máquina, tal como indica el plano tallado en la piel de animal que hay en la base de la cueva. Colocamos las tres calabazas en las esquinas del triángulo metá-

lico del mural, en el siguiente orden: la calabaza central, en la esquina inferior derecha. La de la derecha en la esquina inferior izquierda, y la última que queda en el hueco vacío, en la parte superior.



► A CONTINUACIÓN, hay que introducir el combustible en el mecanismo. Sigfrido debe regresar a la base de la

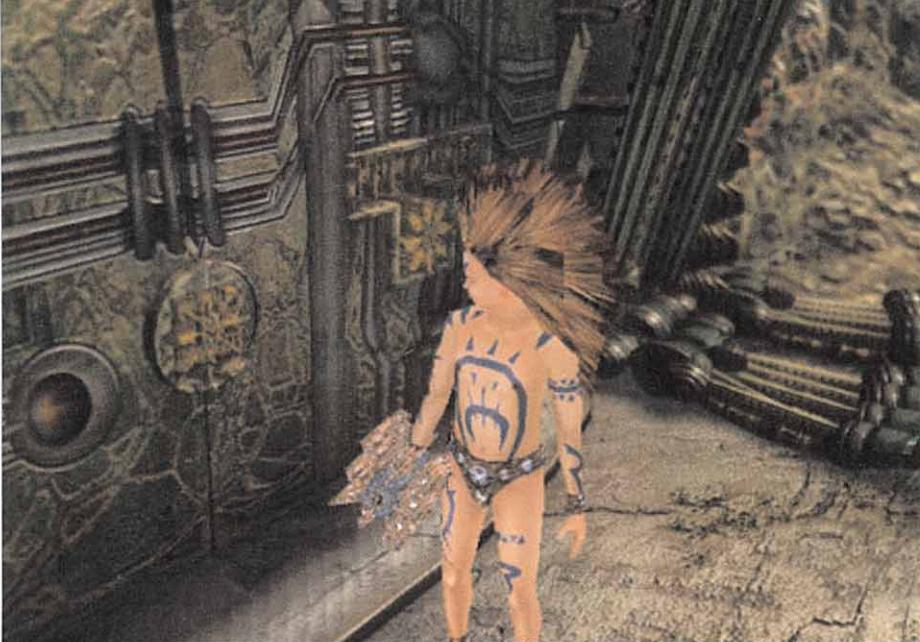
caverna, y buscar los dos potes en el estante del muro. Cogemos el carbón, que debe colo-

### QUIZ 2

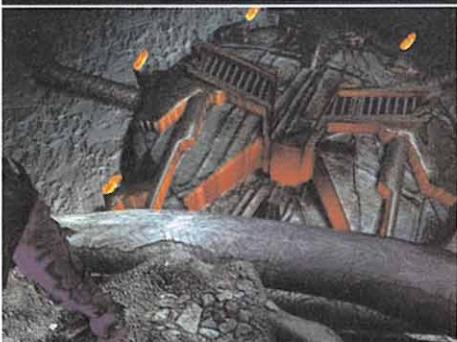
¿Quién es Mjolnir?

- A. El martillo de Thor
- B. La espada de Sigfrido
- C. El enano de la jaula

carse en el hueco que hay en el centro del triángulo. Antes de introducirlo, hay que abrir la tapa, y volver a cerrarla cuando el carbón esté en su sitio. Regresamos al estante, cogemos el trozo de plomo del segundo pote, y lo colocamos en el saliente de la calabaza situada en la esquina inferior izquierda del triángulo. ¡Ya está la máquina montada! Ahora sólo queda activarla. El joven Sigfrido debe tocar el enorme reloj de arena, que pondrá en marcha la máquina del tiempo. Hay que sacar la solapa del cuello del reloj, arrastrándola hacia la izquierda, para que fluya la arena. Esperamos unos segundos, y la cerramos empujándola hacia la derecha. Mágicamente, el chiquillo se convertirá en un adulto de músculos hinchados. Ahora



■ Sigfrido sólo puede llevar un objeto en el inventario. Es una decisión muy realista, pero resulta tedioso recordar donde dejaste otros ítems.



■ Algunos puzzles son algo forzados: lanza una piedra a esta máquina, y se activará una corriente de aire...



■ Al más puro estilo cinematográfico, la historia se interrumpe para mostrarnos eventos relacionados.

observamos el triángulo mecánico y tocamos dos veces la pequeña esfera situada encima de la calabaza inferior izquierda.

Necesitamos la flor de hielo, que cogemos en la base de la cuesta. Hay que colocarla en la calabaza de la esquina superior del triángulo. Despues presionamos dos veces la pequeña esfera de la parte superior central del triángulo. Esto hará que aparezca un trozo de cobre en el suelo, al final de la cuesta. Lo cogemos y lo juntamos con otra flor de fuego de las que hay en la base de la cueva. Colocamos este peculiar objeto en el suelo, junto al mural del alquimista, y pinchamos dos veces en la pequeña esfera de la zona inferior derecha del triángulo. La reacción química conseguirá que el carbón de la cápsula central se convierta en un resplandor diamante. Recogemos la gema dorada que hay en el suelo junto al mural, y la mezclamos con el diamante para obtener la gema alquí-

mica. Esta acción abrirá una puerta camouflada que permitirá a Sigfrido explorar los recintos interiores de la cueva.



### LOS ROSTROS PARLANTES

Las paredes rocosas dan paso a una estructura metálica que se abre sobre un abismo. Sigfrido no puede avanzar, así que tendrá que jugar a ser niño con las piedras caídas en un lateral: sin nada mejor que hacer, lanzamos una al fondo del barranco, activando un ventilador que genera una corriente de aire ascendente. Esto atrae-

rá la atención de Siegmund, que atacará a Sigfrido lanzándole potentes llamas de fuego. El muchacho debe desviarlas arrojando piedras al abismo para generar la corriente de aire que apague el fuego. El mejor momento para hacerlo es cuando Siegmund pone los brazos en cruz. En ese instante, tiramos una piedra al barranco, y cuando el fuego se acerque la corriente lo desviará. Tras repetir la operación cinco o seis veces, Siegmund reconocerá que no puede dañar al guerrero y se desvanecerá en el aire. Ya sólo queda lanzar una última piedra y descender por

el barranco, para llegar a un lecho selvático donde reposan los árboles parlantes. Sigfrido debe clavar su daga en el rostro situado más a la izquierda (la mujer), el rostro central (el

### QUIZ 3

¿Por qué se convierten en aliados los espíritus errantes?

- Porque Sigfrido ha vencido a los árboles parlantes
- Porque son engañados por el protagonista
- Porque son siervos de la daga

## El fortín de Brunilda

PARA ESQUIVAR A LOS GUARDIAS, el héroe tiene que esconderse. Al caminar hacia el oeste, se acurrucará automáticamente detrás de unos maderos. Cuando el enemigo desaparezca, seguirlo y ocultar a Sigfrido, de nuevo, detrás de unos troncos. Para que sea efectivo, debe estar agachado. Cuando el enano se pierda en la lejanía, correr hasta el arbusto de la explanada. Esperamos a que pasen los dos vigilantes, y corremos hacia el edificio.

EN LA ARMERÍA, saltamos el cerrojo con la espada. En un arcon reposa una bomba. Está protegida por una reja. Los barrotes se pueden encoger, simplemente, pulsando 5 ó 6 veces el botón situado más a la derecha. Cuando todos estén recogidos, podemos hacernos con la mecha de la esquina superior izquierda y colocarla en la bomba.

HAY QUE EXPLOSTAR LOS TRONCOS frente a la empalizada. Esquivando a los guardias, llegamos hasta ellos y colocamos la bomba encima del pedrusco junto a la pila de maderos. Ya sólo queda provocar una chispa golpeando la piedra con la espada. Los árboles abrirán una brecha en la valla.

hombre) el rostro más interior, de espaldas a la cámara (niño) y el situado más a la derecha (el viejo). Así tendrá acceso a la pasarela en la que suben y bajan dos enormes troncos.

Para superar el obstáculo, el truco está en pegarse al primer tronco y, cuando desaparezca, correr para quedan encajado en mitad de ambos leños. Repetir la operación para superar el segundo madero. Nos encontramos con unos espíritus errantes que se volverán dóciles cuando vean la daga sagrada de Sigfrido.

► AHORA EL MUCHACHO puede saltar al pozo y bucear para alcanzar el extremo más alejado de la cueva. Nos hallamos sobre una cornisa. En el fondo, un oso está siendo atacado por cuatro esqueletos, asesinados en guerras ya olvidadas. Sigfrido debe coger el palo que hay junto a la gran roca rodiante, arrastrarlo hacia la izquierda, y hacer palanca para empujar la piedra hacia el lugar de la pelea. Sólo tiene que quedar con vida un esqueleto; en caso contrario, cargar una partida anterior y repetir la operación, pues si avanzamos seremos aniquilados por los esqueletos. Seguro de poder enfrentarse a un único enemigo, el

guerrero descenderá la cuesta para llevarse una sorpresa: una pared magnética atraerá su daga y ya será imposible despegarla. No le queda más remedio que acercarse al esqueleto y coger el amuleto del suelo para, rápidamente, dar media vuelta y subir de nuevo la cuesta.

El saco de huesos le perseguirá pero, como está enfundado en una armadura, quedará atrapado en el muro magnético. Para escapar de la cueva debemos pasar junto al oso. Por suerte, la bestia ha quedado agradecida, y no dudará en seguir al guerrero allá donde vaya.



### LA BÚSQUEDA DE LA ESPADA

La fidelidad del oso va más allá de una simple gratitud. Sus padres, ya revelados, le confiesan su verdadero nombre y el origen de su raza, que lleva un destino: encontrar la espada Not-hung, perdida cuando fue entregado al enano Mimir. Por tanto, Sigfrido debe regresar a la forja e inte- ►►

rrogar a su odiado padrastro. Golpeamos dos veces la puerta para que el enano responda.

► **COMO NO QUIERE ABRIR**, nos acercamos al oso y le hablamos al oído: la bestia aporreará la puerta y la tumbará de un par de zarpazos. Mimir está escondido en el baúl derecho. No quiere revelar dónde está la espada, por lo que habrá que ordenar al oso, en un par de ocasiones, que lo ataque. Acepta llevarnos hasta los dominios de unos árboles llorones de oculto poder. En imposible cruzarlos sin quedar atrapados entre sus ramas, así que habrá que envenenarlos: Sigfrido tiene que acercarse a la araña muerta, coger el palo que yace junto a ella, y arrancar con él la bolsa de ácido del bicho. A continuación, lo usamos en el árbol central; una vez muerto, empujar su tronco hueco para cruzar el bosque usándolo como túnel del protector. En el otro lado, pronto será atacado por

una araña gigante, por lo que deberá correr de vuelta al tronco e introducirse en su interior; los árboles se harán cargo del atacante. Nada más cruzar un puente, se encontrará de bruscas con una imponente fortaleza de medidas desmesuradas. Las cosas se complican...

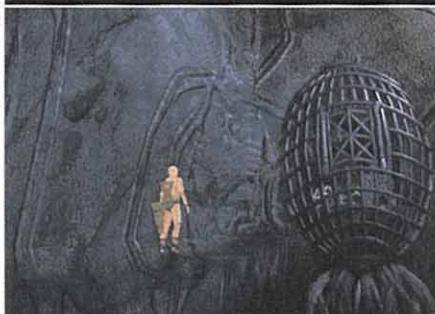


### LA GUARIDA DEL GIGANTE

Todo el recinto está protegido por enormes arañas que patrullan el lugar. Al llegar a la entrada de la fortaleza, Sigfrido debe acurrucarse en la columna de la izquierda. Cuando la tarántula se aleje, cruzamos la puerta principal. Enseguida descubriremos que el gigante tiene preso al rey de los enanos, pues desea extraerle toda la información relacio-



■ En las conversaciones no es posible elegir las preguntas. Los personajes secundarios se limitan a hablar, sin que podamos replicar o interrogarlos.



■ Sigfrido debe hablar con el enano atrapado para descubrir dónde está escondida la espada quebrada.



■ Los personajes modelados en 3D se mueven con fluidez y disponen de texturas detalladas.

nada con el oro del Rhin. El enano no está dispuesto a colaborar, así que es encerrado en una jaula junto a una araña.

Estos bichos odian la sal, así que no lo atacará mientras sude... Cuando el gigante abandona la sala, Sigfrido se dispone a entrar en acción. Tiene que llegar hasta el enano, sin ser atrapado por las arañas.

un cuenco con sal. Sigfrido deberá frotarse con ella todo el cuerpo, y convertirse así en un repelente de arañas en miniatura. Ahora ya puede bajar al suelo deslizándose por el montón de basura. Debe buscar una mesa en cuyas patas hay una especie de grapas, que puede utilizar como escalera. Ya arriba, si se asoma al borde izquierdo verá una enorme llave más abajo. Puede hacerse con ella saltando -si de deja caer, se matará. Con la llave en su poder, Sigfrido tendrá que escalar la cajonera, por una de sus patas. Desde el borde derecho, saltamos al muro, pues hay un pequeño saliente por el que el guerrero puede caminar.

Así llegaremos hasta el enano, al que entregaremos la llave. En ese momento, el gigante hará un pequeño acto de presencia, pero el prisionero lo distraerá.



► **SIGFRIDO** aprovechará para buscar la forma de abrir el arcón donde está la espada. Debe cazar una araña y usar su veneno para abrir la cerradura. Para ello cogemos un trozo de basura del montón y lo colocamos en la trampa para ratones del suelo. Cuando la araña quede atrapada, usamos su pata para arrancar la bolsa de ácido de su cabeza. Al colocarla en la cerradura del arcón que está junto a la cajonera, Sigfrido podrá recuperar la espada quebrada. Llega el momento de forjarla. En la fragua del enano, descubrimos que Mimir no puede hacerlo, pues la hoja sólo se

### La puerta del templo



► **LA CERRADURA DE LA ENTRADA** está formada por 8 runas que deben colocarse, formando un cuadrado, en el orden correcto. Para saber su puesto, hay que fijarse en la posición de cada runa, dentro de su baldosa. Si está inclinada a la izquierda y hacia arriba, entonces la runa encaja en la esquina superior izquierda. Si está inclinada hacia la derecha, entonces va en la esquina superior derecha. Si está boca abajo, en la posición central inferior, y así con todas las fichas. En la fotografía adjunta se muestra la resolución final del puzzle.



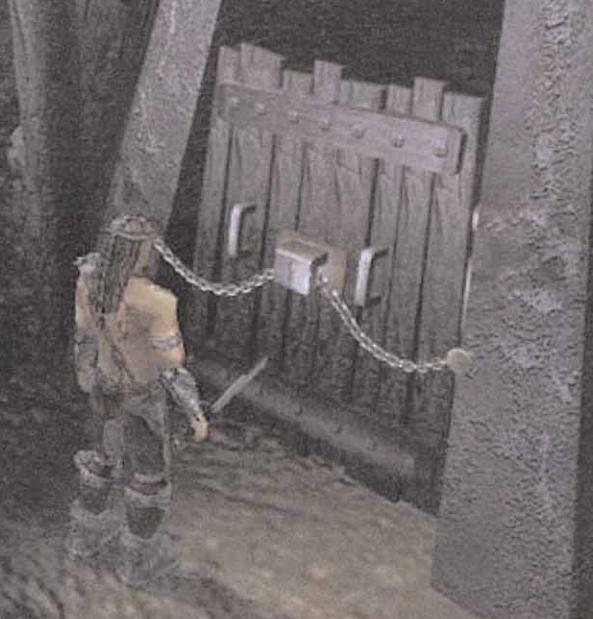
► **SI CONSIGUE LA LLAVE** que abre la jaula, le dirá donde guarda la espada el gigante. Comienza su andadura en una repisa encima de la chimenea. Tiene que caminar hacia la izquierda, pegándose a la pared para no caer al suelo. Saltamos un pequeño precipicio, cruzamos la mesa y brincamos en el borde, para aterrizar en un montón de basura. Justo encima hay

**LA LLAVE** de la parte derecha de la puerta, debe coincidir con las runas de la cerradura. Por tanto, sólo hay que coger las fichas de la zona superior, y colocarlas en la misma posición que en el paso anterior. Entonces Sigfrido extraerá la llave del muro, y la usará para abrir la cerradura, dando por concluido el rompecabezas más enrevesado de todo el juego.

### Quiz 4

¿Qué usamos como repelente para las arañas?

- A. Un ajo.
- B. Sal.
- C. Un rayo de luz.



■ La espada sólo sirve para abrir puertas o acabar con las arañas. Todos los combates se libran de forma automática, mediante videos no interactivos.



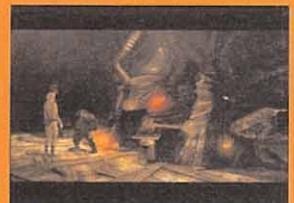
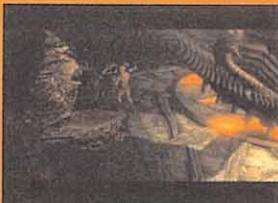
■ La narración es, en ocasiones, confusa, y a veces no sabes muy bien qué es lo que está ocurriendo.



■ La belleza de los escenarios es la seña de identidad del juego, y por añadidura, de su creador, Druillet.

**SÓLO ES POSIBLE LLEVAR UN OBJETO AL MISMO TIEMPO,** POR ESO CONVIENE PENSAR CON ANTELACIÓN LO QUE SE QUIERE CONSEGUIR, PARA EVITAR PASEOS INNECESARIOS

## La forja de Nothung



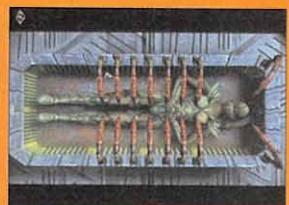
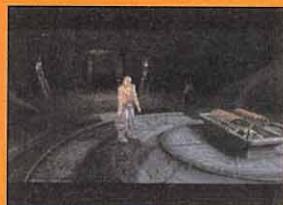
LA ESPADA QUEBRADA debe ser moldeada en la fragua del enano. Sigfrido tiene que acercarse al centro de la forja y empujar la palanca para que entonces surja el caldero del interior del horno. Colocamos la espada en el mismo y volvemos a pulsar la palanca.

AVIVAMOS EL FUEGO para que consuma el metal sagrado. Nos dirigimos al fuelle y, como hicimos al principio de la aventura, lo subimos y lo bajamos hasta el fondo en varias ocasiones, arrastrándolo con el ratón, hasta que se produzca un cambio en la vista de cámara.

REGRESAMOS AL CALDERO, lo extraemos del horno con la palanca, y pulsamos en el pequeño mecanismo de la base del caldero, para que el metal fundido caiga en el molde. Si dicho molde no está en la posición correcta, lo movemos hasta colocarlo debajo del caldero.

EL YUNQUE completará el proceso. Enfriamos el metal en el pozo de agua. Sigfrido debe colocar la espada en el yunque y usar el martillo moviendo la palanca de izquierda a derecha, y viceversa, al ritmo de la música. Nothung quedará forjada y el guerrero podrá sembrar el terror.

## La tumba de la valkyria



► **LAS GARRAS** que mantienen a Brunilda prisionera en su ataúd están interconectadas entre sí. Es decir, al subir una de ellas, suben o bajan otras dos. Por eso, si comenzamos a levantar las garras al azar, aquellas que ya estaban abiertas se volverán a cerrar, y viceversa, dificultando la tarea.

La mejor estrategia que se puede seguir para resolver este puzzle consiste en grabar la partida antes de comenzar el proceso. Así de simple. Accionamos cada garfio y apuntamos la reacción que provoca. Después, cargamos una partida anterior y levantamos sólo aquellas que nos pueden permitir liberar el cuerpo de la valkyria.

Un sistema que puede resultar un tanto "pedestre" y no muy lógico, pero efectivo al fin y al cabo.

► **LA SECUENCIA DE APERTURA**, en el caso de que no tengáis la paciencia suficiente para resolver el puzzle por vuestra cuenta, se indica a continuación. Si nos fijamos bien observaremos que cada garra tiene un número en la parte superior. Por tanto, sólo hay que levantarlas siguiendo el orden indicado, para completar el proceso:

08, 13, 21, 34, 55.

deja moldear por las manos que van a empuñarla. Por tanto, deberá ser el propio Sigfrido el que se encargue de la tarea. Se explica con detalle en el recuadro "La Forja de Nothung".



## EL DRAGÓN FAFNIR

Armado con la espada sagrada, Sigfrido es un guerrero invencible. Ahora puede desafiar al titán Fafnir y reclamar el Anillo de Poder. El cubil está protegido por numerosas trampas. El primer obstáculo es un suelo de baldosas que se derrumban. Para superarlas, pisar aquellas que dibujan la silueta de una serpiente, saltando los agujeros que surgen al paso.

Al llegar al otro lado, una pared de pinchos empujará al guerrero hacia las baldosas. Deberá regresar sobre sus pasos y salir del túnel, para que los pinchos pasen de largo. Puesto que volver a recorrer la serpiente aumenta el peligro de ser alcanzado por las estacas, Sigfrido puede recortar camino saltando desde el extremo de la cola, junto a los pinchos, a la mitad de su cuerpo, cerca del hueco, evitando así un buen número de baldosas.

La pared de pinchos deja al descubierto una caverna que lleva al puente sobre la lava, donde dormita el dragón. En la base del puente, el guerrero recogerá un escudo que colocará en el hueco de la roca, junto al muro. La lucha contra el dragón será terrible, pero Sigfrido acabará saliendo victorioso.

## QUIZ 5

¿Cuántos guardias patrullan la fortaleza?

- A. Tres
- B. Cuatrocientos veinte
- C. Dos

## CASI TODOS LOS PUZZLES

IMPlican el uso de uno o dos objetos. Aplicando la lógica, es posible resolver la mayoría de los acertijos que nos propone el juego

para llegar al tesoro, y cogemos el Anillo mágico, encima de un altar. Hora de abandonar la guarida, desandando el camino. En el exterior, el héroe será prevenido por un pájaro sobre la traición de Mimir. El enano tratará de envenenarnos con una bebida. Le matamos con la espada.



## LA FORTALEZA DE LA VALKYRIA

El baluarte donde descansa la semidiosa está vigilado por fieros guerreros. Sifgrido debe esquivarlos y llegar hasta la armería, para hacerse con una bomba con la que abrir una brecha en la empalizada. Se explica con detalle en el recuadro "El fortín de Brunilda". Ya en el interior, aún hay que esquivar varias trampas. El muro en movimiento se supera corriendo por el lateral iz-

quierdo. Para vencer al fuego, pegarse a él y cruzarlo cuando desaparezca. Es una buena idea pararse en mitad de las dos lenguas ígneas, ya que cruzar las dos llamaradas al mismo tiempo es muy complicado. El último obstáculo es una rampa que se estira y encoge sobre el abismo. Despues de pelear automáticamente con Wotan, Sigfrido accederá a la tumba de Brunilda. Para liberarla del sortilegio tiene que levantar todas las garras que sujetan su cuerpo dormido. Consultar el recuadro "La Tumba de la valkyria" para desvelar el secreto. Coronado rey de los wolsungos, Sigfrido ya sólo tiene que encontrar a la Clarividente para que le revele su verdadero Destino, y conozca así si es un hombre mortal, o un dios.

**► LAS LÁGRIMAS DE PÉRDIDA.** La Clarividente sólo recibe a aquellos que exudan el perfume de unas lágrimas de pérdida de amor. Atraído por el llanto, Sifgrido encuentra a dos doncellas. Debe tocar a la de la derecha

## Las conflictivas teclas

**«RING»** es una aventura que se maneja con el teclado. Además de las teclas de dirección para mover al personaje, existen otras para correr, saltar o desenfundar la espada.

**LAS TECLAS NO SE PUEDEN REDEFINIR,** aunque el manual diga lo contrario. Por suerte, existe un truco que nos permitirá cambiar los botones que se usan por defecto.

**PARA CAMBIAR LAS TECLAS,** entramos en la carpeta donde se ha instalado el juego y abrimos el fichero KEYBOARD.CFG con un procesador de textos. Ya sólo queda borrar las teclas viejas y poner otras nuevas, a la derecha del signo igual.



■ Las escenas realizadas con gráficos renderizados se mezclan, de forma incomprendible, con otras que usan el motor 3D del juego.



■ La diosa clarividente está ciega, pero puede sentir la presencia del héroe a través de la araña.



■ El video final del juego es bastante largo, y cuenta un complejo desenlace que da por concluida la historia.

en dos ocasiones, pero cuidado, NO en sus partes indecorosas. La doncella le pedirá hacer el amor, pero Sigfrido deberá negarse. Superada la prueba carnal, hablamos con la otra doncella, que nos encargará encontrar a su amor, el rey enano al que liberamos antes. Encuentramos a Albericht en la guarida del dragón, buscando el Anillo. Cuando nos ve, huye por el laberinto de puentes. Salimos tres veces por la parte izquierda de la pantalla, hasta llegar a una pasarela que con-

tiene una zona activa. Sigfrido deberá desenfundar la espada y romper las cuerdas, para cortar la huida. Ahora volvemos al lugar de partida, recorriendo los puentes hacia el norte y hacia el este, para que quede atrapado. Como recompensa, recibiremos la lágrima de la doncella del Rhin.



## LAS HEBRAS DEL TIEMPO

Sigfrido arribará a un puente maltrecho formado por pasarelas entrecruzadas de distintos colores. Cada color envejece o rejuvenece al héroe. Su misión es cruzar al otro lado, sin que su edad varíe. En primer

lugar recorremos la pasarela negra que cruza diagonalmente todo el puente. Cuando cambiemos de pantalla giramos a la izquierda en la última pasarela roja. Al terminar de recorrer esta viga rojiza, tomamos la pasarela azul. En la última bifurcación, el wolsungo deberá caminar por el pasaje de la

izquierda, para superar la prueba. Por fin ha completado su objetivo: ante él se alzan las tres diosas ciegas que protegen las hebras. Una araña venenosa es su única protección. El héroe tiene que coger arena de un rincón, y lanzársela a la araña cuando camine por uno de los delgados puentes. Al caer al suelo, podrá rematarla con la espada. Rápidamente, enfundamos la hoja y tocamos dos veces la hebra de luz que hay a la izquierda de la estatua central. Sigfrido llamará la atención de la Clarividente, y todo su pasado, y su futuro, será desvelado. Un futuro plagado de traiciones, bodas de compromiso y malentendidos que acabará con la muerte de todos los implicados. ¿Quién dijo que la vida de un semidios es un camino de rosas?

J.A.P.

## Soluciones Quiz

5.C. Dos. 6.A. Lanzándole arena.  
Porque son seres de la arena. 4.B. Sal.  
1.B. Los tres 2.A. El martillo de Thor 3.C.

# Gran Concurso

Unreal® Tournament 2003 © 2002 Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. All other trademarks and logos are the property of their respective owners.



¡¡Ampliamos  
nuestra convocatoria!!

## SORTEAMOS:

5 JUEGOS UNREAL TOURNAMENT 2003,

10 TECLADOS INALÁMBRICOS,

10 RATONES INALÁMBRICOS,

5 WEBCAMS DIGITALES,

PC CD-ROM



Participa en nuestro concurso  
y consigue los mejores periféricos  
para tu equipo

**Micromanía**

### BASES DEL CONCURSO

- 1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
- 2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
- 3.- Los premios no serán canjeables por dinero
- 4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
- 5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
- 6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm95unreal**

**ATRI**

**DIGITAL EXTREMES**

**EPIC GAMES**

**Logitech**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

# Unreal Tournament 2003

## Armas básicas y movimientos especiales

Si quieres pasar de jugador casual a aniquilador experto tendrás que aprender algunas técnicas. En estas páginas te ayudamos a dar los primeros pasos.

**Y**a has desatado tu furia contra los robots controlados por la CPU? ¿Crees que te mueves con soltura? ¿Conoces de verdad todas las armas y

sus funciones? ¿Aprovechas realmente los ítems que encuentras en tu camino? Tanto si la respuesta a estas preguntas es afirmativa como si no, piénsalo dos veces después de jugar una partida online. Comprobarás que

siempre hay alguien más rápido, eficaz y mortífero que tú. Y es que el único secreto de «Unreal Tournament» es que no hay secretos. Tan sólo conociendo a la perfección movimientos evasivos, armas, ítems, potenciado-

res, mutágenos, escenarios y modos de juego podrás hacerte con un puesto ventajoso en el ranking mundial. ¿Nuestra

propuesta? Estudiar paso a paso cada factor por separado, empezando la caza por los cimientos. Abre bien los ojos y toma nota. Primera lección



### Fintas y saltos



■ **UNA RETIRADA** a tiempo es una victoria (eso dice el refrán). En «Unreal Tournament» ocurre algo parecido. Un control preciso de las maniobras evasivas marca la diferencia entre ser difícil de matar o un blanco apetecible. Aquí ya no basta con desplazarnos lateralmente ("strafing")... Para esquivar la mayoría de ataques, será conveniente abusar del "dodging" (movimiento lateral brusco), pulsando rápidamente dos veces seguidas en la misma dirección. Adicionalmente, si pulsamos "salto" antes de acabar el movimiento de esquivo, realizaremos una maniobra lateral todavía más desconcertante para nuestros perseguidores.

■ **EL DOBLE SALTO** también es esencial para sobrevivir a francotiradores consumados, adictos a los lanzamisiles y demás calañas. Cuando te encuentres en un apuro (es decir, cuando te estén tiroteando de mala manera y no tengas muy claro qué hacer o donde esconderte), pulsa el botón de "salto" DOS veces para hacer que tu trayectoria de descenso resulte menos previsible. Evidentemente, esta técnica también es útil para alcanzar lugares elevados de los escenarios, pero eso no forma parte del combate estrictamente hablando y no es el objetivo de nuestra lección de hoy. También existe la posibilidad de aprovechar el impulso ascendente de los elevadores repartidos por el mapa para saltar más lejos, siempre y cuando pulsemos el botón en el momento de inercia adecuado. Por último, cabe reseñar que cualquier combinación de los movimientos anteriormente citados es válida.

### Armas auxiliares



■ **LA MEJOR DEFENSA** es un buen ataque... excepto cuando nos quedamos sin munición. En ese caso tendremos que echar mano de las armas auxiliares. El cañón protector es una de las más infravaloradas por los jugadores, pero puede sacarnos de más de un apuro. Como arma ofensiva resulta útil si mantenemos el gatillo pulsado (modo de carga) y conseguimos acercarnos a alguien lo suficiente. En ese caso resultará mortal. También es ideal para repeler ataques de enlazadora o rifle de choque, activando el escudo (fuego secundario). Eso sí, que nadie confunda este arma con un verdadero escudo a prueba de proyectiles explosivos.

■ **EL DESPLAZADOR** también es una de esas armas que parecen estar de sobra, pero puede proporcionarte grandes ventajas en determinadas situaciones. En primer lugar, te permitirá alcanzar alturas o recovecos impracticables a priori, lo que puede resultar sumamente útil para atajar en los cambios de nivel. En segundo lugar, es la única forma de escapar de una muerte segura al caer por un precipicio, siempre que reacciones con rapidez (usándola a modo de anclaje para no despeñarte). Y por último, es una de las formas más eficaces de esquivar proyectiles pesados, claro está, si es que los ves venir (ahora estás aquí, ahora estás allí). Una pista más... si consigues teletransportarte sobre alguien, le desintegrarás, con lo cual el desplazador también se convierte en un arma determinante. Reconocemos que es complicado hacerlo, pero si te sale, imagínate cómo se va a quedar el otro, sin saber lo que le ha matado.

## Jugosa adrenalina



■ **ES EL ÍTEM** máspreciado por muchos jugadores, pero no debes obsesionarte con acaparar píldoras como un poseso. Simplemente aprovecha para recoger cuántas puedas siguiendo tu trayectoria natural y atendiendo al combate. En cuanto reúnas la cantidad necesaria, será conveniente que optimices su uso en función del modo de juego en el que te halles. En "bombing run" será eficiente usar la ultravelocidad para escapar con la pelota. En "capturar la bandera" te resultará más útil la regeneración vital para aguantar el fuego de persecución. En cualquier caso, nunca malgastes estas ventajas, ya que la adrenalina es costosa de reunir.

■ **PARA ACTIVAR** la invisibilidad, lo que tienes que hacer es pulsar dos veces hacia la derecha y dos veces hacia la izquierda. A partir de ese momento, tu silueta sólo será discernible en distancias cortas, en el momento en el que dispare o cuando resultes herido por el ataque de un enemigo. Para activar la ultravelocidad, pulsa cuatro veces hacia delante. Tanto la potencia de tu salto como tu agilidad en carrera se verán duplicadas, como si fueras el mismísimo Flash. Si lo que buscas es resistencia, entonces haz esto: pulsa cuatro veces hacia atrás y dispondrás de regeneración automática. Por último, si lo tuyo es la cacería, podrás incrementar la potencia de daño de tus armas, con solo pulsar dos veces hacia delante y dos veces hacia atrás.

## Armas débiles



■ **EL RIFLE DE ASALTO** es una arma básica, puesto que se proporciona de forma gratuita y no es muy potente. En realidad es una especie de escopeta de cartuchos que funciona con repetición rápida, por lo que no es muy efectiva en grandes distancias. Sin embargo, si te aceras lo suficiente a tu enemigo y fijas el blanco en su cabeza, no tardarás mucho en hacerle caer de brúces. La parte más atractiva de esta arma es su módulo lanzagranadas, y lo bueno es que puedes mantener pulsado el botón secundario para calcular la distancia de tiro. Los explosivos son muy limitados, pero resulta imprescindible que aprendas a usarlos para sobrevivir sin armas potentes en la arena de «Unreal Tournament 2003».

■ **EL BIO RIFLE** es unaarma muy poco usada por los novatos debido a sus efectos retardados e imprevisibles. No obstante, los proyectiles que escupe son absolutamente mortíferos; dos o tres escupitajos verdes y nuestro objetivo perecerá. Por ello, es conveniente usarla como "alfombra" para el contrario, anticipándonos a su recorrido sembrando el suelo. Si usamos el fuego alternativo, podremos cargar una enorme bola de moco radiactivo que matará INSTANTÁNEAMENTE a nuestro objetivo. También es muy útil para sembrar la confusión en peleas ajenas. Un último consejo: Cuidado con pisar los pegotes verdes, porque también pueden dañarnos a nosotros mismos.

## Armas medias



■ **EN DISTANCIAS LARGAS** usa el fuego principal del RIFLE DE CHOQUE. Su amplio rango de alcance, unido a su potencia intrínseca siempre serán buenos aliados. En general, de las armas medias, esta es un "todoterreno" que puedes usar en casi cualquier momento del combate. Eso sí, cuidado con herir a tus compañeros, ya que los proyectiles tienden a dispersarse demasiado. A corta distancia, usa el modo de fuego alternativo. Escupirás una bola explosiva realmente potente. Además, puedes forzar la explosión de la bola disparando proyectiles sobre ella. Toda una sorpresa.

■ **LA ENLAZADORA** también es unaarma estupenda. El fuego principal dispara impactos de plasma muy potentes, aunque fáciles de esquivar. Pero la parte más atractiva de estaarma viene dada por su fuego secundario, con el que es posible lanzar un rayo permanente sobre el objetivo, menos potente pero muy útil para mantener un blanco fijo. Por si fuese poco, la potencia de la enlazadora puede duplicarse disparando sobre un compañero que la esté usando también, al más puro estilo "Cazafantasmas".



# Etherlords

**LOS CAÓTIDAS** son una raza belicosa y brutal, que basan su magia en el caos, la guerra y el fuego. Ratas, kobolds, orcos y ogros constituyen el grueso de sus fuerzas. En esta lupa te contamos cómo son sus barajas.



**1 OGROS.** Es un mazo muy simple y poco dado a combinaciones. Utiliza los habituales hechizos de ira, geiser y volcán, que rara vez están de más en una baraja caótida. También incluye el poderoso conjuro de oleada, que aniquila a una criatura instantáneamente y la siempre versátil lamedura de la llama para eliminar encantamientos molestos. Sus criaturas, ogro gris y rey ogro, no combinan de ninguna forma, y se limitan a aplastar el enemigo con la brutalidad de sus valores de ataque y defensa. La verdad es que para ser una baraja de nivel 5 tampoco es que sea pasmosa.



**2 MUROS.** Es una baraja que, contrariamente a lo que pueda parecer, es muy difícil de derrotar. El responsable es el muro de llamas, que mata a cualquier criatura que toca, aguanta diez puntos de daño (más si le añades eter) y vuela. Absolutamente brutal. La idea de la baraja es aguantar el ataque enemigo con los muros mientras se potencian los canales de eter con geiser y volcán. Con canibalismo se contrarresta en cierto modo a los hechizos de daño directo. Para matar al mago contrario se usa elconjuro de cometa.



Un orco solo no es gran cosa, pero un grupo de ellos son de temer. El guardián orco sólo puede atacar cuando lo hacen otros orcos a la vez, pero dado que el guerrero orco otorga vandalismo a todos los orcos (y una bonificación de +1/+1), es poco probable que falten voluntarios para acompañarle. Gracias al desasosiego del anciano orco, los orcos que atacan también pueden defender, así que la combinación es fenomenal.



**4 KOBOLDS.** Se basa en un combo de dos criaturas que resulta de lo más insidioso: el chaman kobold y el anciano kobold. El chaman puede, a cambio de un descanso, causar un punto de daño a cualquier criatura o al mago enemigo. El anciano kobold, a cambio de un descanso, despierta a todos los kobolds (exceptuando a los ancianos). Esto supone que por cada anciano kobold que tengas, todos tus chamanes podrán usar su habilidad una vez adicional. O sea, que con un anciano y dos chamanes, puedes hacer cuatro puntos de daño por turno, repartidos como quieras. Una posibilidad brutal si lo piensas friamente.



**5 RATAS.** Combina la habilidad de necrófago de los diferentes tipos de rata (que consiste nada más y nada menos que en devorar cadáveres del cementerio) con elconjuro de tumbas ardientes (que causa dos puntos de daño por cada criatura que cada mago tenga en el cementerio). No hace falta que especifiquemos (resulta obvio a todas luces) que la habilidad de necrófago en este caso es mejor usarla en el cementerio propio, nunca en el del oponente. Las ratas suelen ser criaturas débiles, pero con el encantamiento de fuerza menor mejoran sus posibilidades notablemente y se convierten en enemigos a tener en cuenta.



## Una llave en el engranaje



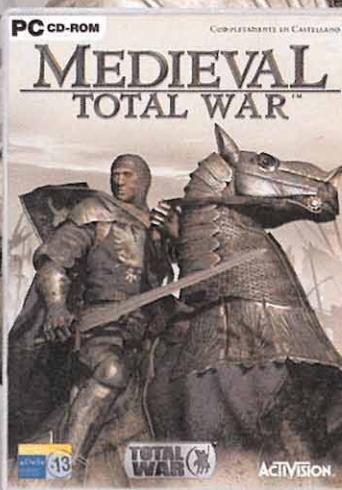
Hay veces en las que ciertas cartas son inútiles. De poco te sirve la lamedura de la llama si el oponente no usa encantamientos, o el viento de llamas si no tiene criaturas voladoras. Procura aguantar la carta en la mano tanto como puedas: si se descarta volverá al mazo y te puede volver a salir.

# Gran Concurso

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!  
¡ENVÍA UN SMS  
DESDE TU MÓVIL Y GANA  
UNO DE LOS PREMIOS  
QUE SORTEAMOS!

## MEDIEVAL TOTAL WAR™

!!Una edición  
sólo para coleccionistas!!



SORTEAMOS:  
**10 copias** del juego autografiadas  
por los miembros de The Creative Assembly

### BASES DEL CONCURSO

- 1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
- 2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
- 3.- Los premios no serán canjeables por dinero
- 4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
- 5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
- 6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

Para participar en este concurso  
sólo tienes que enviar un mensaje de texto  
al **número 5300** desde tu móvil poniendo  
la palabra: **mm95medieval**

Total War, Medieval, Total War logo and the Total War logo are trade marks of The Creative Assembly™ Limited. All rights reserved. Total War, Medieval, Total War logo and the Total War logo are registered trademarks of Activision Inc. and its affiliates. Activision is registered trademark of The Creative Assembly™ Limited. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

**Micromanía**

**TOTAL WAR**

**PROEIN**  
SOFTWARE 3D

**ACTIVISION**

**the CREATIVE ASSEMBLY**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

# Warcraft III

**LOS MUERTOS VIVIENTES** son una raza ideal para realizar ataques tempranos y expandirse con velocidad. En esta lupa te enseñamos cómo sacar partido de sus habilidades.



## 1 EL ORDEN DE CONSTRUCCIÓN

El orden de construcción inicial de los muertos vivientes es muy sencillo, porque sólo tienes que preocuparte de manejar un peón (en este caso acólito). Pon a los acólitos iniciales a sacar oro y al necrófago a talar. Encarga tres acólitos más y pon el punto de salida en la mina. No esperes y saca un acólito de la mina para que invoque un altar y un zigurat. Devuélvelo a la mina y sácalo cuando tengas oro suficiente para una cripta. A estas alturas el tercer acólito estará listo y ocupará la plaza vacante de la mina, con lo que tendrás un acólito libre para realizar otras construcciones, concretamente, un cementerio y otro zigurat.



## 2 LOS ZIGURATS

Los muertos vivientes tienen la ventaja de que pueden transformarse en torres del espíritu (tan pronto como construyas un cementerio) sin perder su facultad de proporcionar comida para tu ejército. El error más común entre los novatos es convertir todos sus zigurats en torres del espíritu. No te hace falta. Convierte sólo uno, para proporcionar una defensa básica, y no hagas más torres a menos que de verdad lo necesites. Lo ideal es que, tras llegar a 40 de comida, los siguientes zigurats que construyas sean invocados cerca de una mina.



## Mejor héroe



Si estás empezando a jugar con esta raza, te recomendamos que tu héroe inicial sea el Señor del Terror, y que te procures unidades de melé para que se beneficien de su aura vampírica.

"Sueño" es una habilidad útil y fácil de usar, y te viene muy bien para cazar "creeps" y ganar experiencia rápido.

## 3 LOS NECRÓFAGOS

Son la herramienta básica de los muertos vivientes para defender su base. Simplemente coge a los que están talando madera y láncalos contra los atacantes. Tienes que recordar que un necrófago ocioso es un necrófago desperdiciado: si estás amasando un ejército de necrófagos, ponlos a talar madera mientras esperas a tener suficientes para atacar. Nunca está de más ir acumulando materiales...



## 4 LA PRODUCCIÓN DE ORO

La producción de oro de los muertos vivientes pasa por invocar una mina de oro encantada. La ventaja es que te sale mucho más barato de invocar que toda una necrópolis, con lo que puedes expandirte muchísimo antes que otras razas. Sin embargo, date cuenta de que no puedes usar pergaminos de portal de ciudad para acudir en ayuda de una mina, y tus acólitos están muy expuestos mientras trabajan en ella, con lo que es necesario que te asegures de colocar algún tipo de defensa cerca de tus trabajadores.



## 5 LAS VENTAJAS

Las ventajas de los muertos vivientes son mayores después del parche 1.3, y ahora cuentan, sin duda, con las mejores fuerzas aéreas de todo el juego. Además, con las mejoras introducidas al lich (muy en especial con la automatización de la armadura de hielo), no tienen nada que envidiarle a los temidos héroes de los humanos. Tienen el inconveniente, eso sí, de que no pueden construir torres en cualquier parte (necesitan terreno infestado) y que sus armas de asedio puro se limitan simplemente a la catapulta. Sin embargo, tienen un gran potencial para efectuar ataques rápido y por sorpresa, y su base es la que requiere menos microgestión de todo el juego.



# FIFA 2003

**SENTAMOS LAS BASES** del fútbol colectivo que deberéis desplegar sobre el terreno de juego para superar a una IA que exige nervios de acero y supervisión... de juego.



■ **LA POSESIÓN DEL BALÓN** es la clave. Deja que tu jugador reciba el esférico y lo controle, tendrás tiempo de elegir a quién pasarlo.



■ **APOYARSE EN TODAS** las líneas cediendo el balón hacia atrás nos permite mantener la posesión y abre la puerta a los desmarques.



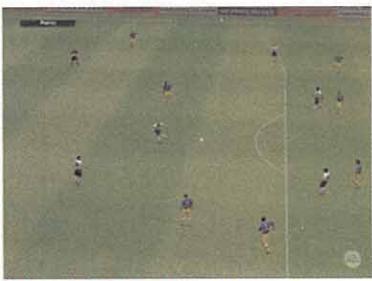
■ **EL ESQUEMA TÁCTICO** más efectivo por regla general es el 4-4-2 ofensivo, porque aúna juego a las bandas con el doble pivote.



■ **LOS DEMARQUES** son la mejor medicina contra las defensas numantinas, nunca os canséis de apretar el botón de desmarque.



■ **LA CIRCULACIÓN** del esférico en torno al área grande del rival debe ser la tónica del juego ofensivo, con continuos desplazamientos entre los laterales y centrocampistas.



■ **LOS DISPAROS A PUERTA** desde la frontal del área son un buen recurso porque los centrales están cubriendo a los delanteros y conseguiremos saques de esquina.



■ **LA ESTRATEGIA DEFENSIVA** pasa por olvidarse del marcaje al hombre a favor de posicionarse tapando las líneas de pase para interceptar el balón.



■ **SI DESBORDAN** nuestro centro del campo es aconsejable retroceder la línea de cuatro hasta el área grande para reducir los espacios y proteger la portería.

# RollerCoaster Tycoon 2

**EL EDITOR DE MONTAÑAS RUSAS** es una herramienta obligada para los magnates imaginativos. Aquí va una ayuda para que vuestros primeros pasos como ingenieros estén plagados de éxito y construyáis las mejores montañas rusas del mundo.

**EL INDICADOR DE ALTURA** es una gran ayuda a la hora de unir vías elevadas y cerrar circuitos. Y recuerda que ninguna subida puede ser más alta que la bajada anterior.

**EL JUEGO INCLUYE** muchas montañas prediseñadas que garantizan buenos niveles de acogida. Frightmare y Medusa son quizás los mejores ejemplos.

**CREAR UNA ATRACCIÓN** a medida en pleno juego entorpece la partida. Lo mejor es salir al editor, diseñarla, guardarla y construirla como un modelo prediseñado.

**SI EL NIVEL GENERAL** del parque es muy bajo pese a tener las mejores atracciones, habrá que añadir escenario y sobre todo zonas verdes, que a su vez necesitarán personal.

**UNA CARENCIA DEL EDITOR** muy a tener en cuenta es que no es capaz de grabar las zonas con agua o los desniveles del terreno.

**TODA MONTAÑA IMPORTANTE** debe tener un mecánico asignado a patrullar sus proximidades por si las moscas. Cuanto menos tarde en ser reparada, más rápido amortizaremos la inversión inicial.

## Pasos finales

**1 ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA** como túneles, paredes, letreros, fuentes o tramos acuáticos son muy útiles a la hora de subir el grado de entusiasmo de una atracción. Ello determina cuál es la atracción favorita de los visitantes, y si escasean los fondos siempre podemos ir añadiendo detalles conforme avance la partida.



**2 ANTES DE ELEGIR** el modelo de montaña que usaremos, es bueno pensar en la función que queremos darle y en el espacio disponible. Si se trata de aprovechar al máximo el terreno, nada mejor que las retorcidas Sacacorchos o las Invertidas. Si lo que queremos es abarcar un gran espacio, las de madera son la mejor opción.

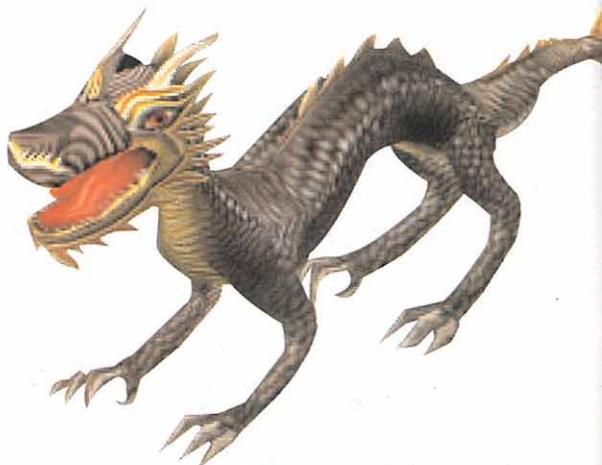


**3 CUIDADO CON LA PRESIÓN** lateral a la hora de trazar las curvas. Si la prueba inicial da resultados de alta presión negativa, el grado de náusea subirá y la gente se negará a montar en la atracción por razones evidentes (quizá un montón de mosquito se animen...). Las curvas peraltadas y las secciones de frenada son nuestros mejores aliados en este sentido.



# Ultima Online

**LOS CAMPEONES** son criaturas invocadas muy difíciles de ver y aún más difíciles de matar. Este mes empezamos una mini serie en la que hablaremos de ellos.



**1 LOS CHAMPIONS** son seres únicos en el juego, muy del estilo a los "Uber-enemigos" de juegos como «EverQuest» o «Camelot». Es muy difícil llegar hasta ellos. Matarlos es casi imposible.

**2 PARA PODER INVOCAR** a un Campeón tenemos que llegar a una de las áreas donde se encuentra su "criadero" (spawn) y una vez ahí, eliminar suficientes monstruos de su "cohorte" en intervalos de 10 minutos. En la proximidad de ese "spawn" habrá una capilla que se irá llenando con velas blancas conforme vayamos matando enemigos. Si conseguimos acumular cinco velas blancas antes de 10 minutos, el flujo de enemigos se interrumpirá y pasaremos al siguiente nivel de spawn. Al acabar con éxito un spawn, desaparecerán todas las velas blancas y en su lugar habremos ganado una vela roja, que indica que hemos superado ese nivel. Suele haber unos 15 "spawns", así que el tiempo mínimo para poder invocar a un Campeón es de  $15 \times 10 = 150$  minutos (2 horas y media).



1



2

**2 SI FALLAMOS** en nuestro cometido de conseguir 5 velas blancas en 10 minutos, ese spawn volverá a empezar.

**3 SI FINALMENTE CONSEGUIMOS** las 15 velas rojas en el altar, es decir, hemos superado todos los spawns uno tras otro, entonces aparecerá el Campeón. Si lo anterior nos ha parecido difícil, esto es casi imposible. Los campeones son criaturas que hacen mucho daño y tienen mucha vida.



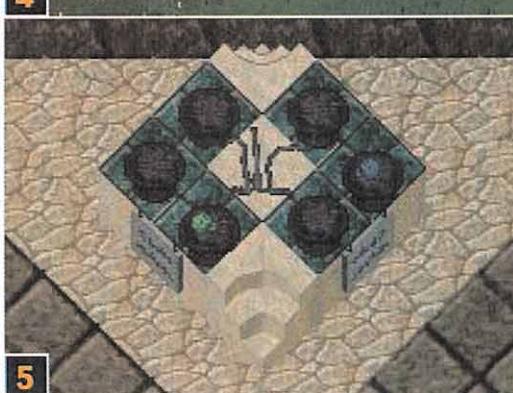
3

**4 UNA TAREA TAN DIFÍCIL** debe tener una recompensa que merezca la pena. Cuando se consigue matar a un Campeón, aparecerá dentro del backpack (mochila) de cada jugador un pergamo de "competencia". Estos pergaminos facultarán al personaje para subir una habilidad (aleatoria, que conste) por encima de los 100 puntos reales máximos.



4

**5 LOS PERGAMINOS** pueden ser de +5, +10, +15 ó +20 puntos, hasta un máximo de 120 puntos en una habilidad. Cuando tengamos más de 100 puntos reales en una habilidad (hasta hace poco, el máximo posible) nuestro título en dicha habilidad pasará de "Grandmaster" a "Elder". Evidentemente, además de dichos pergaminos, los Campeones (y su horda de criaturas) también dan un buen tesoro en forma de objetos, dinero y pergaminos de los normales, pero suele ser muy aleatorio. Ah, también darán una calavera como recompensa que sirve para enfrentarnos al Campeón final. Existen un total de seis Campeones, y si conseguimos derrotarlos a todos podremos acceder al Campeón de Campeones, depositando en la Sala de las Estrellas las seis calaveras que hemos ido ganando poco a poco.



5

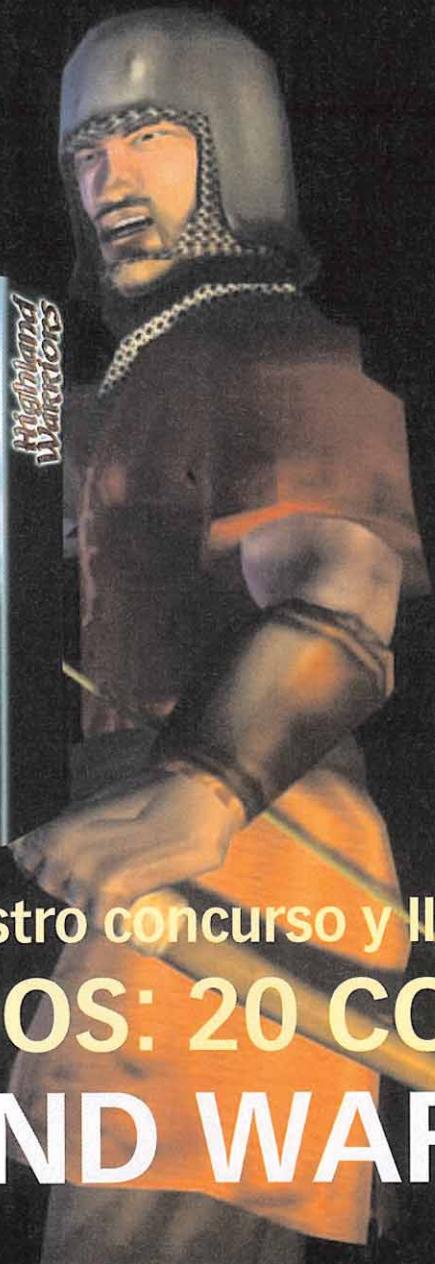
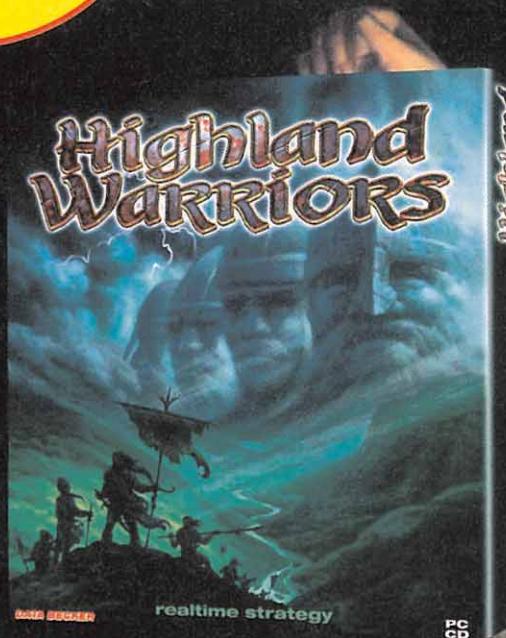
## El mejor herrero



CAMPEÓN	1 a 5	6 a 9	10 a 13	14 a 16
Semidar, Abyss	Mongbats/ Imps	Gargolas/ Arpias	Gárgolas fuego/ Piedra	Demonios/ Sucubos
Mephitis, Aracnido	Escorpiones/ Arañas	Therathans	Dread Spider/ Therathan	Elemental veneno
Riktorr, Sangre fría	Lagartos/ Serpiente	Ophidian	Drakes	Dragones
Lord Oaks, Bosque	Pixies/ Shadow Wisp	Wisp/ Ki-Rin	Centauros/ Unicornios	Ethereal Warriors
Baracoon, Alimañas	Ratas/ Lodos	Lobos/ Hombre Rata	HellHounds	Serpientes de plata
Neira, No muertos	Ghouls/ Espectros	Momias	Liches	Lord Lich

# Gran Concurso

# ¡¡Conquista Escocia!!



Participa en nuestro concurso y llévate tu juego  
**SORTEAMOS: 20 COPIAS DE  
HIGHLAND WARRIORS**

#### BASES DEL CONCURSO

- 1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
- 2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
- 3.- Los premios no serán canjeables por dinero
- 4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
- 5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
- 6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de diciembre de 2002.

[www.highlandwarriors.com](http://www.highlandwarriors.com)

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: **mm95data**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

**Micromanía**

**DATA BECKER**

**Highland  
Warriors**

## ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

### Carmageddon 3: TDR 2000

**Saltar misiones**



Introducir los siguientes códigos:  
**hereComesTrouble** Activar los trucos  
**winMission** Acabar el nivel

### Conflict Desert Storm

**Tanques**



Todos los tanques tienen un blindaje muy fuerte en las partes frontales y laterales, sin embargo el blindaje en su parte trasera suele ser mucho menor. Por lo tanto con un cohete dirigido a la parte trasera del tanque, en la mayoría de los casos explotará. Por otro lado, si quieres acabar con los tanques que poseen enlace de satélite en su parte superior, dispara a ese enlace (en la parte de arriba del tanque) y explotará.

### Disciples 2: Dark prophecy

**Códigos**

Pulsa **ENTER** durante el juego, e introduce los siguientes códigos:  
 Mana y oro a 9999:

**moneyformothing**  
 Todos los puntos de movimiento: **borntorun**  
 Curar a todo el grupo: **help**  
 Ganar misión:  
**wearethechampions**  
 Mapa completo:  
**herecomesthesun**  
 Revive unidades caídas:  
**lifeisacarnival**

### Dungeon Siege

**Pociones**



¿Necesitas algunas pociones? Pulsa intro y escribe "**+potionaholic**" (sin las comillas). Obtendrás tres pociones de salud y tres pociones de super poder.

### Fallout II

**Sin problemas de dinero**



Consigue un trozo de metal sin refinar, llévalo a las Colinas rotas (**Broken hills**) dáselo a uno de los personajes que hay en la planta de energía, espera un día, entonces él pedirá que se lo vendas y te ofrecerá 500 dólares por él. Coge ese dinero y sigue hablando con este personaje siempre diciendo lo mismo. Cada vez que lo hagas te dará **1.500 dólares**. Pronto conseguirás por lo menos 300.000 dólares. Simplemente debes de hablar con él

eligiendo las opciones primero 3 y luego 1, así podrás conseguir todo el dinero que necesites.  
 Otro truco para hacerte rico: ve a **San Francisco**. Hay dos tenderos, que poseen todo lo que necesita un eliminamutantes. Sólo necesitas comprar lo que quieras al vendedor, una vez hecho, simplemente agarra al tendero y vuelve a conseguir tu dinero, prueba a grabar antes de hacerlo por si algo sale mal.

### FIFA 2003

**Despejes titánicos**

Pulsa repetidamente y con la mayor velocidad posible la tecla de **despeje de cabeza** para llevarte la mayor parte de los balones aéreos.

### Front Line Attack

**Control total**



Pulsa la tecla **[Enter]** durante el juego, ahora teclea "**I'mcheater**" y pulsa de nuevo **[Enter]** para acceder al modo de trucos. Ahora, pulsa de nuevo **[Enter]** e introduce uno de los siguientes códigos, entonces pulsa **[Enter]** de nuevo para activar el truco seleccionado:  
**Efecto: Código**  
 Destruye el objeto seleccionado: **byebye**  
 Mapa completo: **eagleeye**  
 Dañar edificios enemigos: **ups...**  
 Conseguir el dinero indicado: **moneymoneymoney <cantidad>**  
 Destruir todo:

### Truco del mes



### UNREAL TOURNAMENT 2003

#### Inmortal

Pulsa la tecla **"~"** o bien el tabulador (tecla TAB) para acceder a la consola rápida. Teclea a continuación uno de estos comandos:

**Código: Descripción**  
**God:** Activar modo Dios  
**Amphibious:** Respiración bajo el agua  
**Fly:** Modo Vuelo  
**Ghost:** Caminar a través de las paredes  
**Walk:** Volver al modo de andar normal  
**Invisible:** Activar invisibilidad (true / false)  
**Teleport:** Teletransporte a donde apunta la mirilla  
**AllAmmo:** Munición a tope en todas las armas que posees  
**Allweapons:** Te da todas las armas  
**Loaded:** Te da todas las armas y municiones (combo de allammo y allweapons).  
**SkipMatch:** Ganas el desafío actual y pasas al siguiente  
**JumpMatch:** Saltar a una posición de la rama de escenarios.

### hastalavistababy

Curar todas las unidades:  
**strongman**  
 Todos los enemigos destruidos: **gotohell**

### Heavy Metal F.A.K.K. 2

**Invencibles**



Desde el menú principal del juego, entrar en la sección "Video/Audio" y pulsar el botón **"Avanzado"**. En la ventana que se abre, marcar la casilla **"Console"**. Reiniciar el juego.

## Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a [codigosecreto@micromania.es](mailto:codigosecreto@micromania.es) o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Cargar una partida y pulsar la tecla situada encima del tabulador, que en la mayor parte de los teclados españoles se corresponde con la tecla "\". Se abrirá una consola donde es posible introducir órdenes. Basta con teclear los comandos citados a continuación y volver a pulsar la misma tecla para salir de la consola.

**NOTA:** En función del parche instalado -existen, como mínimo, dos-, es posible que algunos de los siguientes códigos no funcionen.

**god:** Julie se vuelve invulnerable. Si se teclea otra vez, se desactiva el efecto.

**wuss:** Otorga todas las armas.

**give all:** Otorga todas las armas y todos los objetos.

**health 100:** Restaura la salud.

**notarget:** Desactiva la inteligencia artificial de los enemigos.

**hide:** Invisibilidad.

**show:** Desactiva la invisibilidad.

## Hitman II

### Accede a todas las misiones



Busca dentro del directorio del juego el fichero Hitman2.ini mediante el bloc de notas modificando la siguiente línea:

**DefaultScene=AllLevels/levels.gms** por:  
**DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms**

Ahora, arranca el juego y podrás acceder a un menú para seleccionar la misión en la que deseas jugar.

## Icewind Dale 2

### Códigos



Activación de los trucos por teclas en el juego:  
**ctrl+alt+delete:enablecheatkeys()**

Trucos durante el juego:  
Utiliza uno de los siguientes códigos durante el juego para obtener la ventaja indicada después de haber usado el código

**ctrl+alt+delete:enablecheatkeys()**

Ir hacia adelante por las secuencias de personajes:

**[Ctrl] + A**

Ir hacia atrás por las secuencias de personajes:

**[Ctrl] + S**

Repetir la introducción del capítulo:

**[Ctrl] + C**

Girar el personaje seleccionado:

**[Ctrl] + F**

Seguimiento de la información del área:

**[Ctrl] + M**

Tele transporte de grupo al cursor de ratón:

**[Ctrl] + J**

Matar unidad seleccionada:

**[Ctrl] + Y**

Matar monstruo o quitar del grupo:

**[Ctrl] + K**

## Legoracers 2

### Personajes

Para jugar como Martian **sigue esta secuencia** en el menú principal: derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, arriba.

## Medieval: Total War

### Códigos



Introduce alguno de estos códigos en el mapa de campaña:

Oro: **.mefoundsomeau.**

Plata: **.mefoundsomeag.**

Cobre: **.mefoundsomecu.**

Hierro: **.viagra.**

Mapa completo:

**.matteosartori.**

1 millón de Florines:

**.deadringer.**

Construir más rápido:

**.worksundays.**

Todas las unidades y edificios:

**.badgerbunny.**

Jugar con Rebeldes: **.conan.**

## Morrowind

### Teletransporte limitado



Si en algún momento te quedas atascado con algún elemento del escenario, puedes probar este truco de teletransporte limitado para desatascarte. Abre la consola (pulsando la tecla que hay encima del tabulador, \) y escribe "FixMe" (sin las comillas).

## Mundial FIFA 2002

### Más equipos



Para desbloquear todos los equipos nacionales americanos debes ganar la Copa del Mundo con cualquier equipo de la CONMEBOL o CONCACAF.

## NBA Live 2001

### Tiro fácil

Elige la táctica de ataque en jugada al poste bajo y cuando la reciba el pivot sólo tienes que esperar a que le hagan un dos contra uno para doblar el pase a un alero situado en la línea exterior, que podrá elevarse y tirar a canasta sin oposición.

## Need for Speed: Hot Pursuit 2

### Coches baratitos

Para hacer que los coches resulten extremadamente fáciles y baratos de adquirir,

## Truco del lector

### WARCRAFT III

#### Nuevas Unidades



En la fase de la Caída de Silvermoon, de la campaña de Muertos Vivientes, construid una Banshee e investigad el entrenamiento a Banshee Jefa, para poder usar el hechizo de Posesión. Usando este hechizo en un campesino de los Altos Elfos, podremos construir con él las estructuras de esta raza, incluyendo el Cuartel y el Altar de los Reyes, con todas las unidades propias de ambas, hasta el límite de población.

Daniel Longo García

abre el archivo "cars.ini" que hay en el directorio del juego, y cambia el valor de "price" y "nfsprice" a 10. Eso sí, antes de tocar nada haz una copia de seguridad del archivo.

## Need For Speed Porsche

### Deportivos a elegir



Para tener acceso a todos los coches sólo tenéis que entrar en el modo multijugador y seleccionar la opción de conexión "punto a punto" (peer to peer) y elegir "correr solo".

## Neverwinter Nights

### Teletransporte



El truco: Pulsá la tecla que hay encima de TAB ("") para abrir la consola y escribe "DebugMode 1" (sin las comillas, respetando

mayúsculas y minúsculas). Luego coloca el cursor donde quieras teletransportarte y pulsa la tecla "+" en el teclado numérico.

## No One Lives Forever 2

### Diversos trucos

Dentro de una partida, pulsa la tecla "T" para abrir la consola de comandos. Luego, teclea "god" para ser invencible, "kfa" para obtener todas las armas e ítems, "mods" para añadir complementos a tus armas, "poltergeist" para hacerte invisible, "maphole" para saltar de nivel, entre otros.

## Prisoner of War

### Algunas ventajas

Introduce estos códigos que te ofrecemos a continuación en la pantalla de "passwords" del juego.

**QUINCY:** Visión oculta de los guardas

**MUFFIN:** Tamaño de guardas secreto

**DINO:** Objetos ilimitados

**FOXY:** Modo de arriba a abajo

**BOSTON:** Modo primera persona

**FARLEYMYDOG:** Todos los secretos

**DEFAULTM:** Capítulos por defecto

**GER1ENG5:** Todos los capítulos.

## LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

### El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

### El ocaso de Cryo

Con tristeza, nos hemos enterado de la desaparición de una de nuestras compañías de referencia. Durante una década, Cryo ha apostado por la publicación de aventuras gráficas, cosechando un gran éxito en Europa. En España su aceptación ha sido menor, pues aquí las aventuras en primera persona nunca han sido bien acogidas. Otras compañías, como Arxel Tribe o Microdroids se han dado cuenta a tiempo, y han abandonado los juegos subjetivos para mostrar al protagonista en pantalla, con memorables resultados, como «Syberia». Cryo siguió fiel a su estilo, pero fue el fracaso de sus arcades y juegos de estrategia, lo que firmó su defunción. Los aventureros la echaremos de menos.

### ANACHRONOX

JDR

#### En castellano?

He descubierto el magnífico (a mi parecer) juego «Anachronox» y me he encontrado con un problema: está en inglés. ¿Existe algún parche que cambie el idioma, aunque sea sólo los textos?

Ivan Amaro Dobarro



Oficialmente no ha salido nada, y tampoco tenemos noticias de que algún grupo de aficionados se haya animado a traducirlo. La verdad es que es una pena, porque el juego es bueno de verdad y merece mucho la pena jugarlo si eres aficionado al rol.

### ACTUALIZAR HARDWARE

HARDWARE

#### Equipo suficiente

Me encantan los videojuegos, pero, como a todos, el hardware me trae de cabeza. Tengo un AMD XP 1.5 GHz, una GeForce 2 MX 400 y 256 MB de RAM DDR. El problema es que no sé cuándo debo actualizarlo y he pensado que lo mejor es hacerlo justo cuando saquen «Doom 3». Además, habrán mejorado muchísimo las tarjetas de 40 bits (Radeon 9700, el nv30 de Nvidia), así que espero que me aconsejéis sobre mi próxima actualización.

Mikel Torres

La verdad es que por el momento tienes equipo de sobra para disfrutar de los juegos actuales, y quizás cambiar la tarjeta gráfica por una Radeon 9700 o una GeForce4 Titanium 4600 sería lo más aconsejable para que pu-

dieras acceder a la máxima configuración gráfica. Respecto a una posterior actualización, aplaudimos tu idea de esperar a «Doom 3», pero ten en cuenta que siempre estarán a punto de salir nuevos «inventos» de hardware, nunca es posible adquirir lo último de lo último sin que sea superado en pocas semanas. Ya sabes.

ces ahí me quedo atascada y no se qué hacer. Por cierto, ¿no tendrás algún truco para ser invencible?

Nuria Blanch



### LA AMENAZA FANTASMA

AVENTURA

#### La pieza del podracer

Hola micromaníacos. Hace un par de meses compré «La Amenaza Fantasma» y me he quedado enganchada. Estoy en la carrera de vallas. Le han robado una pieza a Anakin, sigo al bicho azul hasta una habitación en lo alto de una montaña, pero me dice que él no tiene la pieza. Enton-

ces en efecto, el bicho dice la verdad, él no tiene la pieza. Examina la pared donde se acurruca, y extrae el bloque de distinto color, para desvelar un pasadizo secreto. Para acabar con el ladrón jefe, sitúate en la entrada, sobre la primera baldosa con el cañón emergente, y lánzale varias granadas. Para ser invencible (por si lo necesitas), pulsa la tecla de Retroceso, e introduce el código "HEAL IT UP" (sin las comillas), y después la tecla Enter, cada vez que quieras recuperar toda la vida.

### Microencuesta

#### ¿Qué ambientación prefieres para un juego de estrategia?

Mal que pese a los puristas, la ambientación preferida en lo referente a juegos de estrategia resulta ser la fantasía heroica, con un 53% de los votos, seguida por la ciencia-ficción, con un nada modesto 36% («Starcraft»?). Tanto un resultado como otro indica que al jugador le interesa más la capacidad de sorpresa que ofrecen los entornos ficticios que la intención de verosimilitud o el rigor histórico, categoría que se ha tenido que contentar con el 11% restante.

El próximo mes:

¿Cómo afrontáis la compra de un juego?

Los pruebo antes

Depende del autor del juego

Me fio de las revistas

Veo pantallas y videos

Mándanos tu respuesta a [laocomunidad@micromania.es](mailto:laocomunidad@micromania.es) y participa en nuestros sondeos.

### Curiosidades

#### ¿Se parece?



#### Castillos



Esta curiosidad nos la manda Ricardo García, que nos apunta el (enorme) parecido razonable que hay entre el protagonista de «Mafia» y el actor que hace de «Cole» en la serie «Embrujadas», Julian McMahon. ¿Casualidad o inspiración? Esa es la pregunta que nos hacemos todos los aficionados. Venga, todo el mundo a buscar las siete diferencias entre las dos fotos.

Quizá el aburrimiento es la madre de todos los vicios, pero en este caso parece al contrario... Y si no, fíjate en la foto. Los participantes de esta partida decidieron dejar las ametralladoras para, ni cortos ni perezosos, hacer un majestuoso castillo humano. La cosa requiere paciencia, como mínimo. Y es que el mundo online nunca dejará de sorprendernos...

# ¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a [icomunidad@micromania.es](mailto:icomunidad@micromania.es) o por carta a Hobby Press, S.A.  
Micromanía, LA COMUNIDAD C/D Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

## BALDUR'S GATE 2

ROL

### Memoria caché



@ Cuando voy a conectar para jugar en modo multijugador me pide mas de 250 megas de memoria cache, yo pongo 260 doy a aplicar y a ok, también a comprobar y todo bien. Voy a conectar y me vuelve a pedir mas de 250 megas, voy a configuración y tengo 260, y no sé qué hacer para que me funcione.

Tomy Dominguez Asenjo

Prueba con esto: en vez de asignar una cantidad fija, deja que sea Windows el que asigne dinámicamente el tamaño del archivo de paginación (sólo tienes que marcar la opción correspondiente y el sistema lo hace todo). Eso suele funcionar con la mayoría de los juegos. Si ves que no, nos vuelves a escribir y pensamos otra cosa para solucionar tu problema.

Rosano

## EL CAPITÁN TRUENO

AVENTURA

### El barco pirata

✉ Hola. Estoy atascado en «El Capitán Trueno y la Espada del Toledo». Estoy en Almuñecar, quiero alistarme en el barco. El marinero me pide el arma más grande, pero yo le doy la lanza y no la acepta. ¿Qué ocurre?

Rosano

En efecto, el arma que debes entregarle es la lanza, formado por el palo de escoba roto con el martillo, y el hierro. Si no la acepta, es porque también debes haber cumplido otros dos requisitos: pelearse con alguien (enséñale el diente) y un parche para el ojo. Aún así reclutarán a otro, pero si te intimidas con Goliath te dará el puesto a ti.

## COLIN MCRAE

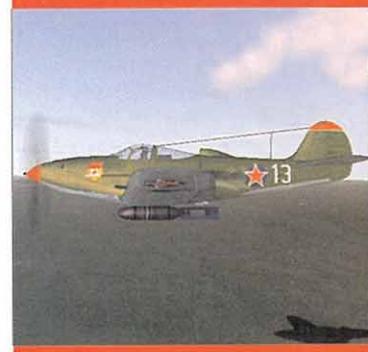
VELOCIDAD

### Retraso

✉ He visto que juegos como «Colin McRae 3.0» ya han salido para PS2 e incluso para Xbox, ¿cuándo saldrá la versión para compatibles y a qué se debe este retraso?

Angel Díez

## Pasatiempos 1



¿Cuál de los siguientes aviones no aparece en «IL 2 Sturmovik»?

- A) P-39
- Airacobras
- B) Heinkel
- He-111
- C) P-51
- Mustang



En principio la versión PC de «Colin McRae 3.0» estará disponible en enero. El retraso se debe a la realización del multijugador en Internet.

## COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

SIMULADOR

### Compras

✉ Ahora que se acerca la navidad (y con ella ingresos extra) me gustaría saber si me

conviene comprar «IL 2 Sturmovik» o esperar un poco y hacerme con «Combat Flight Simulator 3».

Pedro Oriol



Tu pregunta no tiene una respuesta sencilla. Por lo que hemos podido ver en la versión de evaluación, el simulador de Microsoft incluye buenas dosis de táctica y estrategia, mientras «IL 2» es simulación de vuelo pura y dura, y mucho más realista. Las opciones son variadas, pero quizás «IL 2» te satisfaga más si eres un auténtico purista.

## Lenguas de trapo

«Los malos juegos existen porque muchos diseñadores se creen mucho mejores de lo que son en realidad.»

Corey Cole, creador de la saga «Quest for Glory»

«Intentamos introducir terrenos fértiles [...], de manera que cuantas más granjas tuviéramos, más población podríamos conseguir, pero tuvimos que quitarlo porque la gente no espera pensar así en un juego de estrategia.»

Ian Fischer, diseñador principal de «Age Of Mythology»

«Si no hemos incluido un nivel de juego fácil (junto al medio y difícil) ha sido para no eliminar la tensión del juego.»

Mathieu Ferland, productor de «Splinter Cell»

«La prensa piensa que un juego con pistolas, tiene que ser un arcade. Para no confundirlos sólo tenemos aventuras sin pistolas, o juegos con pistolas que sean realmente arcades.»

Charles Cecil, creador de «Broken Sword III», en respuesta a las malas críticas de «A Sangre fría»

«Los móviles son la próxima meta del videojuego. Ya hay unos 800 millones de celulares en circulación, y la gente cambia de terminal cada dos años, como sucede con los PCs.»

John Romero, ex programador jefe de Ion Storm

«Hace tiempo que queríamos hacer un juego de superhéroes, y creo que el formato de los JDR es el idóneo para esa tarea.»

Jonathan Chey, diseñador de «Freedom Force»

## Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos qué tres jugadores del Real Madrid aparecen en esta imagen de «FIFA Football 2003»?

- A) Solari, Helguera y Figo
- B) Hierro, Raúl y Morientes
- C) Solari, Helguera y Raúl

## Dame dos



Diez el refranero que más vale te prevenir que curar. Pero si ya nos han herido en combate y necesitamos una dosis extra de morfina... ¿Qué mejor que llamar a un sanitario bien provisto? Es innegable que el médico de la foto tomaba muchos Petit Suise de pequeño y por eso va "armado" con dos flamantes jeringuillas, por si las moscas. Un lujo de médico para cualquier equipo.

## Larry, el pulpo



Si algún día os pasáis por el acuario de Seattle no os olvidéis de hacer una visita al pulpo Leisure Suit Larry. No, no se trata de un viejo verde con unas manos demasiado largas, como el protagonista del famoso videojuego del mismo nombre, sino de un verdadero pulpo en toda regla, bautizado así por su inusitada actividad sexual. La leyenda sigue viva...

## A tortas



Los chicos de Blizzard se han dejado la piel incluyendo homenajes y guiños ocultos en «Warcraft III». Por ejemplo, en esta pantalla de la primera fase de la campaña de no-muertos, en el centro de un pueblo podemos observar a los dos personajes de la excelente película «El Club de la Lucha», Robert y Tyler, dándose de guantazos ante una muchedumbre asombrada.

## Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

## Esperen un momento...

**E**stoy seguro de que esta es la última columna donde esperaríais leer algo sobre consolas. Este mundo y el de los juegos de estrategia bélica jamás han disfrutado de un futuro conjunto brillante, debido tanto al exceso de celo por parte de los distribuidores de "software" para esquivar lo que consideran productos "minoritarios". Lo que no deja de llamar la atención es que una franquicia con tanta solera como «Starcraft», con tantos seguidores que todavía se desviven por este juego y de cuya aún lejana secuela se habla y discute en todos los foros de Internet, produzca un título como «Starcraft: Ghost», en la mejor tradición de acción en tercera persona, que no sólo se aparta totalmente del género de estrategia al que pertenece la saga en cuestión, sino que, por increíble que pueda sonar, ni siquiera contará con una versión para nuestros ordenadores domésticos. ¿Cuál era el problema?

## COMMANDOS

■ ESTRATEGIA

### La cuarta misión



**M**Tengo al marine listo en el barco, y he acabado con todos los alemanes fuera de los muros del cuartel general y la parte entre los muros interior y exterior. Le quedan dos balas al francotirador y puedo utilizar el camión o la moto con el conductor. El tren está parado. A partir de ahí, no puedo avanzar de ninguna manera. ¡Ayudadme, por favor!

"Un histérico"

La forma más sencilla de entrar en el cuartel es atacar desde el sur, tras eliminar a los guardias de la puerta. Atraviesa los dos arcos antes del edificio sin ser visto por la patrulla y una vez dentro, haz que el zapador destruye el arco con una granada, eliminando los guardias que aparezcan de uno en uno desde la parte trasera de la casa. Coloca una carga en el edificio y escapa con todos en la lancha.

## CÓMO VOTAR

■ REVISTA

### El sistema de votación

**@** Hay muchas aventuras gráficas mejores que «Leisure Larry VII», pero es con la que mejor lo he pasado, por eso quisiera votar por ella, aunque no tengo claro el sistema de votos. ¿Los cinco votos son para cada categoría de la lista "Clásicos" y para cada una de la lista "Géneros"? ¿Es imprescindible dar los cinco votos en todas las categorías de las dos listas?

Alfonso Bastidas

Puedes distribuir cinco votos para cada una de las categorías en las dos listas. Es decir, cinco puntos para las aventuras actuales y otros cinco para las aventuras clásicas de todos los tiempos; cinco para los juegos de rol, otros cinco para los deportivos, etc. Puedes votar a un máximo de tres juegos y un mínimo de uno por categoría, y no es necesario hacerlo en todas las categorías.

## CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

■ DEPORTIVOS

### Actualización

**@** Me gustaría saber si existe algún parche oficial que actualice la base de datos a la temporada actual, la 2002/2003.

Andrés Calcedo

Estás de suerte, porque Sports Interactive acaba de publicar en la página oficial del juego el parche v3.9.67, que actualiza la base de datos a la temporada 2002/2003, además de incluir la liga de Corea del Sur. Puedes descargarlo de [www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=144](http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=144)

entregársela a los indios, te pondrán nuevas misiones y podrás seguir avanzando.

## DIABLO 2

■ ROL

### Servidor problemático



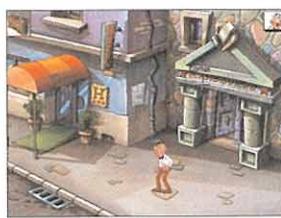
## DOS VAQUEROS CHAPUCEROS

■ AVENTURA

### La cabellera de los indios

**@** ¡Hola! Tengo el juego de Mortadelo y Filemón «Dos Vaqueros Chapuceros». Ya he comprado la mina al viejo gruñón pero ahora no sé qué hacer con ella. ¿Cómo puedo avanzar en el juego?

Héctor Tarroc



Desde hace unos meses no puedo conectararme al servidor de Europa casi nunca (allí tengo mis personajes) aunque me deja conectarme a cualquier otro servidor sin ningún problema... Tengo una ADSL de telefónica de 256 Kb (Creo que debería ser suficiente) y un PC P4 2 GHz con 1GB de RAM y una Titanium 4600 (¿aún no es suficiente?)

Joan Roig

Obviamente, no se trata de un problema de tu equipo, sino más bien del servidor. Puede que, por localización geográfica, tengas problemas para conectar al servidor europeo, pero no al americano (es raro, pero a veces ocurre, aunque estés en Europa). Lo único que te podemos recomendar es que te pases al servidor que te funcione mejor, aunque ello suponga renunciar a tus actuales personajes.

## Quién es quién



## John Romero: El César

**MUCHOS AFIRMAN** que Romero se inició en la industria del videojuego a principios de los años noventa, pero lo cierto es que en los 88 ya estaba dándole caña al teclado para programar la conversión C64 de «Might & Magic II».

**SU BIEN LABRADA FAMA** de genio le permitió formar su propio departamento en la empresa Softdisk (1990). Romero pronto desarrollaría al completo la serie de plataformeros «Dangerous Dave», inspirada directamente en el primer «Mario Bros».

**LAS COSAS IBAN BIEN**, así que tuvo que contratar a un grupo de programadores de soporte, entre los que se encontraban John Carmack y Tom Hall, quienes no tardaron en sorprenderle creando una demo tecnológica de «Mario Bros 3» para PC. El resultado fue tan espectacular que decidieron formar id software.

**EN LA NUEVA COMPAÑÍA** todos se repartían las tareas por igual. Romero era el encargado de diseñar los niveles,

ayudar con la programación e incluso realizar el "beta testing" de los juegos, lo que le convirtió en todo un creativo de espacios 3D virtuales.

**TRAS EL ÉXITO DE «QUAKE» (1996)**, John decidió dejar bruscamente id software para desarrollar sus propias ideas "en libertad". De este afán creativo surgió «Daikatana», un ambicioso y larguísimo proyecto que acabó en un fracaso absoluto.

**ROMERO** había invertido demasiado tiempo y esfuerzo en ideas vagas e infructuosas, por lo que tras unos cuantos trabajos en Ion Storm decidió volver a sus raíces, realizando juegos de corte clásico para dispositivos portátiles.

**SI OS DECIMOS** que fue el dueño de un Ferrari amarillo adivinaréis fácilmente su pasión y su color favorito. Actualmente tiene 35 años, es feliz como jefe de «Monkystone» y no tiene ninguna prisa por volver a liderar proyectos arriesgados, o al menos eso dice, porque ya se sabe que el día menos pensado...

## Eurofighter Typhoon

SIMULACIÓN

### Al rescate



Estoy atascado en una misión de la expansión de «Eurofighter Typhoon». Concretamente en una en la que hay que recoger a otro piloto derribado (es de las primeras misiones) sobre suelo enemigo. Siempre me da la misión por fracasada a pesar de que reviso la isla de cabo a rabo. ¿Dónde se esconde ese piloto?

Damián

Esa misión no tiene mayor complicación si sabes qué es lo que buscas. Para tu ayuda te diremos que el piloto enciende una bengala de humo morado y que suele encontrarse en la falda de una montaña. Buen rescate.

## Eurotour Cycling

DEPORTIVOS

### Se sale a Windows

En mitad del desarrollo de la carrera el programa se sale a Windows y ni siquiera puedo grabar la partida.

## Pasatiempos 3

Muchos de los superhéroes de «Freedom Force» parecen inspirados en superhéroes Marvel. A ver si eres capaz de hacer las parejas de superhéroes Freedom Force/Marvel que son más parecidas.

- 1) El Diablo
  - 2) Minuteman
  - 3) Alchemiss
  - 4) The Bullet
- 
- A) Doctor Extraño
  - B) Capitán América
  - C) Mercurio
  - D) La Antorcha Humana



¿Hay alguna solución?

Angel Duarte



Estás sufriendo uno de los "bugs" más frecuentes de este programa, que se solucionó en el parche de actualización, pero por desgracia ya no está disponible de forma oficial tras la desaparición de Dynamic Multimedia, los creadores del juego. No obstante, puedes encontrar los parches de actualización en

la mejor página de fans del programa, en:

<http://cyclismototal.iespana.es/cyclismototal/eurotour.htm>

## FIFA 2003

DEPORTIVOS

### Estadios personalizados



Van a sacar algún editor de estadios para en castellano y fácil de utilizar?

Juan Moriana

En la página del juego puedes encontrar el "Centro de Creación" (el editor oficial para actualizar las plantillas y los campeonatos, editar los gráficos de las camisetas, cambiar las habilidades de equipos y jugadores, etc...) pero no incluye un editor de estadios. No obstante, con el editor de gráficos de EA Sports (se descarga desde [www.fifa2003.com](http://www.fifa2003.com)), es posible acceder a las texturas de los estadios, aunque el programa es complicado de utilizar y está en inglés.

## Maníacos del calabozo



Schmendrick

## Rol fluido

Últimamente,

son muchos los lectores que mandan cartas y mails protestando porque se quedan atascados sin solución en alguno de los puzzles de sus juegos de rol, que a su juicio son demasiado difíciles. El problema suele estar en un puzzle complicado, que exige al usuario devanarse los sesos para dar con la solución. Algunos de los ejemplos recientes más crueles de este tipo de cosas los he encontrado en «Arcanum», aunque por supuesto, pocos juegos pueden considerarse más diabólicos en ese sentido que el mítico «Wizardry 7».

En mi humilde opinión, estas cosas no están de más, pero deberían ser siempre secundarias y nunca impedir el progreso del jugador. Es decir, que quien sea capaz de resolver un acertijo difícil, que se le recompense con un objeto mágico chulo o con una subida espectacular de habilidades... cosas así. Pero por favor, señores diseñadores, no incluyan acertijos complicados de los que dependa nuestro avance en la misión principal del juego. Para eso ya están las aventuras gráficas.

## Elegidos para la gloria



**FIFA 2003.** No os despistéis porque ya podéis apuntaros a los próximos campeonatos con «FIFA 2003» en la página [www.fifaclub.tk](http://www.fifaclub.tk). En esta web se celebran distintas competiciones en las que te puedes dar de alta. Luego, se realiza el sorteo, y los implicados juegan los partidos en las fechas previstas. Por el momento, el campeón del mes de septiembre ha sido EL\_PAY. Ya veremos que ocurre con el título final.

**WWW.STARCRAFT.ORG**, la mejor web no oficial del juego de Blizzard, ha colgado en Internet su campaña oficial, "The Shifters", contando con música y escenas de corte exclusivas. Según sus diseñadores, ningún "fan" de la serie quedará decepcionado con esta campaña, que mientras seguimos esperando como locos la llegada de «Starcraft 2», nos servirá para calmar nuestra sed de aventuras y batallas.

**MATANZA EN DREADLANDS**, o lo que es lo mismo, la famosa guardiana de estas tierras, Gorenaire, haciendo de las suyas. Un equipo de jugadores del servidor Antonius Bayle estaba sufriendo la acometida de Gorenaire, cuando una serie de poderosos héroes llegaron para echarles una mano. Espadas de fuego, hechizos, y la hoja afilada de los puñales de los ladrones, hicieron posible que Gorenaire pereciese con un grito angustioso de dolor.

## Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. «Civilization III» tiene un modo multijugador...  
A) Cooperativo  
B) De uno contra uno  
C) No tiene multijugador

2. «Robin Hood» es un juego...  
A) De acción en primera persona  
B) De estrategia tipo «Commandos»  
C) Es una aventura gráfica

3. La compañía actual de Peter Molyneux se llama...  
A) Bullfrog  
B) Lionhead  
C) Pet shop boys

## Zona arcade



El Agente Ryan

## Sonido 5.1

Hoy en día podemos disfrutar de una experiencia sonora similar a la que resulta de asistir a una sala de cine. Esto, que parece una simple cuestión de invertir dinero en caros sistemas de "home-cinema", apenas tiene mérito, ya que es una mera readaptación de formatos de sonido cinematográficos. Sin embargo, en un videojuego la cosa es más compleja, puesto que los efectos se generan "al vuelo" según la situación de nuestro personaje, impidiendo el uso de formatos sonoros lineales como el Dolby Digital o el DTS. Por eso mismo, mientras no exista un estándar adaptado a recrear sonido 5.1 REAL en los videojuegos, estaremos condenados a beber de tecnologías propietarias como el EAX de Creative. Afortunadamente todavía confío en un futuro en el que las compañías se pongan de acuerdo en pro de un nuevo sistema multicanal interactivo verdaderamente eficaz y asequible. ¿Será mucho pedir?

## FLIGHT SIMULATOR 2002

■ SIMULADOR

### Aeronaves pequeñas

**At.** Sé que para «Combat Flight Simulator 2» hay expansiones que incorporan aviones de combate nuevos. Mi pregunta es si para «Flight Simulator 2002» hay alguna forma de incluir aviones pero no de pasajeros sino bombarderos, cazas, etc...

José Mª

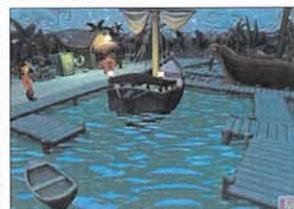


Pues sí, es posible añadir aviones "de guerra" al simulador civil de Microsoft aunque evidentemente sólo podrás volar con ellos (nada de disparos, amigo). La compañía Just Flight suele sacar productos de este tipo compatibles con los dos simuladores de Microsoft. Te recomendamos que pruebes uno llamado «Battle of Britain. Memorial Flight» ya que ofrece la posibilidad de pilotar aviones pequeños y grandes bombarderos.

## LA FUGA DE MONKEY ISLAND

■ AVENTURA

### Termitas y juegos de amor



**At.** Soy un apasionado de la saga de «Monkey Island», pero aunque me dé vergüenza decirlo me he quedado colgado en la cuarta parte. ¿Me podéis decir cómo llenar el bastón de Marley de termitas? ¿Cómo puedo hacer para que el jugador de ajedrez se encuentre con su amada? Y otra pregunta por curiosidad, ¿se sabe algo de la quinta parte? Estoy ansioso de aventuras gráficas cachondas.

Chabacano

Las termitas las consigues en la tienda de cebo, usando la mano de madera. Haz enfadar a Kangu Mandril rociando alguno de sus trofeos con Eau de LeChuck o la muestra de colonia. Romperá el bastón, y encargará otro en la tienda de bastones. Ve allí, y antes de que Kangu pase a recogerlo, échale las termitas encima. Para distraer al jugador de ajedrez, simplemente pronuncia el nombre de Brittany varias veces en su oído. En cuanto a una

possible quinta parte, LucasArts ha confirmado su publicación, pero aún no tiene fecha.

## GTA3

■ ACCIÓN

### ¿Vice City para PC?

**At.** He oido decir que el «Grand Theft Auto. Vice City» para PS2 también saldrá para PC. Si es así... ¿Será una expansión de «GTA3»?

Xaviproskater



Desgraciadamente no tenemos confirmación de que Rockstar Games tenga decidido publicar «Vice City» para PC. Una pena.

[soft.com/download/whistler/Patch/Q306676/WXP/EN-US/Q306676\\_WXP\\_SP1\\_X86\\_EN\\_U.exe](http://soft.com/download/whistler/Patch/Q306676/WXP/EN-US/Q306676_WXP_SP1_X86_EN_U.exe)

## ICEWIND DALE

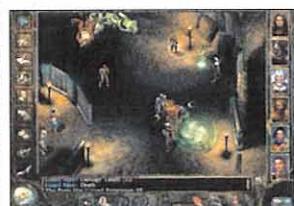
■ ROL

### El combate final

**At.** Me encuentro en apuros en el combate final con Belhifet. Llevo mas de 2 horas golpeándole con dos guerreros, está en estado moribundo, y no termina de caer.

Juanma

En realidad no debería durar tanto. O puede que necesites seguir pegándole un poco más.



Nuestro consejo es eliminar primero a los golems y luego atacarle en masa. Cuando ataque a uno de tus personajes, ponlo a correr mientras el resto del grupo sigue atacándole.

## IL 2 STURMOVÍK

■ SIMULACIÓN

### Nuevos retos

**At.** Tengo desde hace tiempo el juego «IL 2 Sturmovik» y ya casi he terminado todas las

## A debate

### Las expansiones: ¿Deben ser más de lo mismo o novedosas?

**P**arece ser que la mayoría de lectores que nos habéis mandado vuestras cartas e e-mails con vuestras opiniones coincidís en los puntos clave de este debate que os propusimos el mes pasado... Carlos Alonso abre el debate y nos comenta que las expansiones más atractivas son aquellas que añaden nuevas armas y escenarios, sin más, ofreciendo elementos para seguir jugando. Ana Vázquez va un poco más allá, y no se conforma con retoques sencillos; según ella, un buen "add-on" debería centrarse en mejorar cualitativamente el argumento del original, alargando la experiencia de juego lo suficiente como para compensar el precio y retocando aquellos errores que se hayan detectado durante el periodo de juego del título original. Por otro lado, Pedro Ferrer considera que hay suficientes "mods" gratuitos en Internet cuya calidad supera sobradamente



mente la de las ampliaciones comerciales y anima a los aficionados a "currarse" niveles y campañas con los editores (que son, a fin de cuentas, lo que nos ofrecen la gran mayoría de las expansiones). Por último, El Intrépido Coyote nos escribe para decírnos que echa de menos que juegos como «Max Payne» (auténticos clásicos instantáneos) se hayan quedado huérfanos de una buena expansión, mientras que otros como «Ghost Recon» o «Los Sims» saturan el mercado repitiendo la misma fórmula una y otra vez. Aún así, la tónica general es que a nadie le amarga un dulce, y menos si es a buen precio.

Nuestra propuesta para el mes que viene es: ¿Cuál es la forma correcta de disfrutar de un juego con muchos diálogos? ¿Doblaje original con subtítulos, para respetar la elección de los programadores, o doblaje al castellano?

misiones disponibles por lo que me gustaría saber si hay nuevas misiones disponibles, pero no en Internet porque no tengo.

Freddy.



Hay una expansión llamada «Eastern Thunder» y hay previsita otra para muy pronto llamada «Barbarossa». También se espera la llegada de una expansión oficial que podría llamarse «Forgotten Battles» aunque no sabemos mucho más.

## IMPERIALISM

ESTRATEGIA

## Fondo de catálogo



Os escribo para preguntaros dónde puedo encontrar el juego «Imperialism», ya que lo he buscado en un montón de tiendas, y nadie parece tenerlo en ningún sitio. He jugado una «demo» y me ha encantado. ¿Sabéis dónde podría conseguirlo?

Eduardo Aragónés

Me temo que este título, con el tiempo, se ha convertido ya en lo que se llama "abandonware": juegos antiguos de los que la distribuidora se ha desentendido. La única forma de recuperarlo es visitar una de tantas páginas de Internet dedicadas a la conservación de este tipo de títulos, o intentar comprarlo a un particular mediante un anuncio. Si tanto te ha gustado, no obstante, ¿por qué no le das una buena mirada a «Imperialism II: The Age Of Exploration»? Seguro que te sorprenderá.

## INVERSIÓN INUTIL

HARDWARE

## Actualizar la tarjeta gráfica

Tengo un Intel Celeron a 400 MHz con 64 megas de RAM y un disco duro de 4,5 GB. Me quiero comprar la tarjeta gráfica ATI Radeon 9000 de 64 MB. ¿Me valdrá para este ordenador?

Urenda Salas

Aunque no nos dices si tu placa base tiene un puerto AGP, incluso en caso afirmativo te recomendamos que cambies la CPU, aumentes la memoria RAM y, sobre todo, cambies a un disco duro con, al menos, 40 Gigas. La ATI Radeon 9000 es una excelente tarjeta gráfica, pero necesita un procesador de última generación (Pentium 4, Athlon XP) para rendir a su nivel óptimo.



**Con «The Thing», el "Survival Horror" vuelve a recuperar el puesto que se merece**

David Fraile (Madrid)

## EL ESPONTÁNEO

## JEDI OUTCAST

ACCIÓN

## Sacar el sable doble



Me gustaría saber cómo se usa el truco para encender la doble espada láser de Darth Maul.

Carlos

Desde una partida multijugador haz lo siguiente: introduce en la consola de comandos "devmap MAPA" (donde mapa es el nombre de la pantalla a cargar, por ejemplo "devmap ffa\_deathstar"). Saca el sable láser y a continuación desactívalo. Ahora teclea en la consola "/thedesstroyer" y tendrás tu flamaante sable doble con el que pelear contra los otros jedis.

## KING'S QUEST VIII

AVVENTURA

## Puntuación

¡Hola! Sigo Micromania desde hace unos meses y me parece fantástica, pero en el número 92 en la sección La Comunidad en El Club de la Aventura dicen que «King's Quest VIII» fue un fracaso y yo quería saber por qué; a mí me parece que está bien. ¿Me podríais decir la puntuación que le disteis?

Yomismo

Pues te contamos. «King's Quest VIII» recibió muy buenas puntuaciones en casi la totalidad de revistas y webs especializadas, pero las ventas fueron bastante discretas. Sin embargo, durante el año pasado Sierra vendió casi 80.000 copias del juego al reeditarlo a precio barato, lo que le ha llevado a replantearse la publicación de nuevas aventuras gráficas. En Micromania alcanzó una nota de, nada menos, que 89 puntos sobre 100.

## Locos del volante



Warrior

## Velocidad online

Cuando se encuentra un tesoro entre tantos juegos de coches que se quedan en buenas intenciones, es para celebrarlo a lo grande. Y no me refiero a «Need for Speed: Hot Pursuit 2», que ya sabíamos que iba a ser tan bueno y espectacular. Hablo de un auténtico desconocido, «Live for Speed», que está siendo programado por un pequeño grupo de tres adictos a la velocidad. En su página web, www.livespeed.com ya está disponible una beta que me ha dejado atónito, especialmente por su extraordinaria faceta de juego online, con partidas multijugador tan bien programadas que es toda una delicia competir con jugadores de todo el mundo.

Ahora están buscando una compañía que edite y distribuya el programa, y seguro que la encontrarán enseguida, porque la calidad técnica, jugabilidad y mérito de «Live for Speed» demuestran que cuando se programa con afición todo suele ir, como suele decirse, «sobre ruedas». Un auténtico lujo para los aficionados al género de la velocidad.

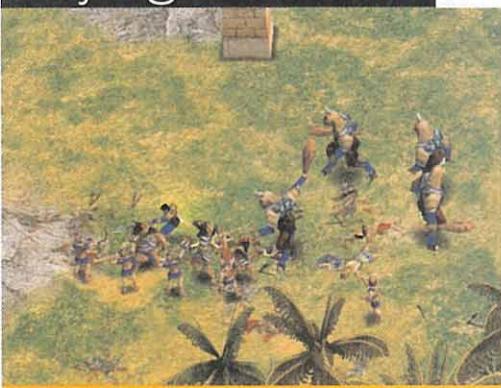
## Hace 10 años



En nuestro número 57 os ofrecímos en portada la solución de «Dragon's Lair III: The Curse of Mordread», la tercera parte del famoso juego que por cierto reeditó no hace demasiado tiempo FX en una edición para coleccionistas y nostálgicos. Además destacábamos las soluciones de otros dos grandes juegos, a saber: «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» y «Alone in the Dark». El primero era, como os podéis imaginar, una aventura gráfica de las de toda la vida, en la que el famoso detective inglés tenía que resolver el crimen a base de pistas. El segundo, bueno, todo el mundo conoce «Alone in the Dark», en cierto modo el primer «Survival Horror» de la historia del videojuego.

Completábamos la portada con Photo Finish, un programa de tratamiento de imágenes que permitía obtener resultados profesionales. En nuestro apartado de reviews se podían encontrar títulos como «Ashes of Empire», «Dark Seed», «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», «Street Fighter II», «Legend», y el superarcade «Luigi & Spaghetti», de Topo, que ofrecía adicción a raudales.

## El juego del mes



Llege de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromania, tu juego favorito y envíanos un e-mail al buzón de la Comunidad. Este mes la redacción de Micromania ha decidido seleccionar «Age of Mythology»... Después de todas las partidas multijugador que nos hemos echado a «Age of Kings», ya necesitábamos algo nuevo... Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido «Unreal Tournament 2003». ¡Viva la acción!

## Planeta virtual



Comandante Harris

## ¡Hasta luego, Lucas!!

Cualquier aficionado que lleve unos pocos años en esto de la simulación virtual seguro que se acuerda de aquellos lejanos tiempos en que George Lucas hacía simuladores de vuelo. Bueno, él no, claro, pero sí su compañía LucasArts. ¿Quién puede olvidar «The Finest Hour. Battle of Britain», «Secret Weapons of the Luftwaffe» o «Pacific Warriors»? Muchos son los que echan de menos aquellos juegos, pero sobre todo aquellos manuales dignos de ser guardados con mimo. Ahora, con Microprose desaparecida y Lucas sin comprometerse a algo rompedor que pueda competir con Microsoft y sus sagas el panorama no se muestra muy halagüeño. ¿Será que compensa más hacer un arcade o un juego de estrategia? Sea como sea, los que hemos salido perdiendo hemos sido todos los aficionados porque nada ha vuelto a ser como antes.

## LINKS 2003

■ DEPORTIVOS

### Swing informático



**@** Aunque juego al golf en la vida real nunca lo he practicado con un simulador, y me han recomendado «Links 2003» para iniciarme en el golf virtual. No obstante, me preocupa que el sistema de swing sea muy complicado para mí, que no tengo experiencia en juegos de ordenador. ¿Podrían decirme si incluye un manual para neófitos o al menos unos cuantos tutoriales?

Luis Heredia

Además de un completo manual, «Links 2003» dispone de lecciones interactivas para adaptarse a los sistemas «Real Swing» y «Power Stroke», por lo que no tendrás ningún problema para disfrutar delrealismo de estos tipos de recreación del «swing». Ya nos contarás si el juego es muy realista, como experto en el golf «de verdad».

## THE LONGEST JOURNEY

■ AVENTURA

### La película

**E**n el juego «The Longest Journey» estoy atascado en el Acto II. He ido al cine, pero está cerrado. Le he dado un caramelito con barro al detective y se ha ido. ¿Qué tengo que hacer ahora?

Eduardo Bilbao



Para entrar en el cine, abre la caja de fusibles de la farola con la llave (que debes haber cogido en el metro, usando las tenazas, la cuerda y el flotador). Aplica la tiritita al guante roto, y úsallo para arrancar los cables. Para entrar por la puerta de servicio, coloca el sombrero sobre la pila de desechos y el mono Guybrush al pie de la basura. Por último, levanta la tapa del cubo y prende fuego con las cerillas.

## MAFIA

■ ACCIÓN

### Máximo detalle

**@** En la review de «Mafia» del numero 93 aparecía como aspecto negativo sus ele-

vados requisitos; ¿Con un Athlon XP 1600+, 128 RAM y tarjeta GeForce2 MX 100/200 podré jugar en detalle máximo? ¿Sabéis si hay alguna demo del juego disponible?

Javier Gisbert

Aunque dispones de un procesador potente, tu tarjeta gráfica no te acompaña, y la cantidad de memoria es justa para activar el detalle máximo. Sin embargo, con unos cuantos detalles a nivel medio el juego funcionará a la perfección. La demo la puedes encontrar en los CDs de este mismo número.

### Volante y pedales

**@** Aunque algunos lo consideran una aventura, creo que «Mafia» tiene muchas fases de pilotaje, y como soy muy aficionado a los juegos de velocidad me gustaría saber si se puede de usar un conjunto de volante y pedales para los coches.

David

Sí, podrás usar tu conjunto de volante y pedales, pues «Mafia» soporta esta clase de dispositivos de control y dispone de una configuración muy detallada para los mismos.

## MANAGERS

■ DEPORTIVOS

### Títulos disponibles

**@** Soy aficionado a los «managers» de fútbol desde el primer «PC Fútbol» y me gusta

ría saber si títulos como «Total Club Manager 2003» de EA Sports, «FourForTwo» de SCI o «Championship Manager 4» de Sports Interactive van a estar disponibles y en castellano.

Angel de Luelmo



De los títulos que nos señalan, el único que por el momento no va a estar disponible en nuestro país es «Total Club Manager 2003» de EA Sports, aunque ya está a la venta en otros países de Europa y puedes adquirirlo por Internet con el «handicap» de estar en inglés. SCI si ha comercializado su gestor e incluso ha traducido al español el título por «442, pasión por el fútbol», mientras que «Championship Manager 4» no saldrá a la venta hasta febrero de 2003.

## MEDAL OF HONOR

■ ACCIÓN

### ¿Internet requerido?

**@** ¿Es cierto que para jugar hay que estar conectado a Internet? Me lo comentó un amigo y me resulta extraño.

Ángel

## ¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los siguientes concursos.

### CÁMARA DE VISIÓN NOCTURNA

Carlos Cerezo Rodríguez ..... Guipúzcoa  
Mª Luz Gómez Ruiz ..... Madrid

### JUEGO DESERT STORM (PC)

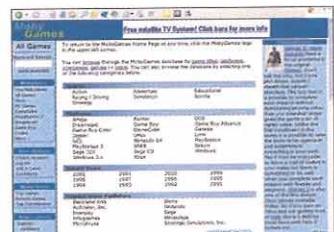
Alberto J. García Rodríguez	..... Asturias
Juan M. Del Pozo Domínguez	..... Badajoz
Miguel Buaides Duván	..... Baleares
Luis Sánchez García	..... Barcelona
Juan Raventos Estachs	..... Barcelona
Arcaitz Aburto Hernando	..... Bizkaia
Fernando De La Hija Subiñas	..... Burgos
Victor M. Alegre Vidal	..... Castellón
Mode Rodríguez Galiano	..... Granada
Antonio García Molina	..... Jaén
Alberto Martín Torrico	..... Madrid
David Benedito Muñoz	..... Madrid
Álvaro Martínez García	..... Madrid
Álvaro Giraldez Figueroa	..... Pontevedra
Manuel Martínez Blasco	..... Valencia

## La Web del mes

### Enciclopedia de juegos

[www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

**P**arece que fue ayer y, sin embargo, los videojuegos ya llevan entre nosotros más de tres décadas. Cada año, cientos de títulos ven la luz, mientras las compañías que los crean nacen y mueren en un ciclo vital que ya ha dado varias vueltas. Muy pronto, la Historia de los Videojuegos será tan amplia que nos resultará imposible conocer los títulos creados por cierto programador, o los lanzamientos de cierta compañía. Cuando esto ocurra, nada mejor que recurrir a la enciclopedia virtual «Moby Games» que recoge los lanzamientos de miles de juegos, así como una descripción y algunas pantallas, y permite realizar búsquedas por año, compañía, programador, y otros criterios.





## MIDTOWN MADNESS 2

■ VELOCIDAD

### Lector al rescate

**@** En respuesta a una pregunta de otro lector acerca de si era posible alcanzar la isla situada frente a la bahía de San Francisco, decirle que una forma es utilizando el parche que anula el agua. Y la otra, descargando los mods que incorporan nuevas carreteras y otros extras. Lo puedes bajar de <http://www.microsoft.com/games/midtown2/>

Borja Bover



A nosotros aún nos resulta más extraño todavía... «Medal of Honor» tan sólo requiere una conexión para el apartado multijugador, a través de GameSpy o, en todo caso, para actualizar el juego con parches. Lo único que se nos ocurre es que tu amigo se haya confundido al ejecutarlo.

## MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

■ SIMULACIÓN

### Una de quejas

**@** Os envío este e-mail para quejarme del mal trato que Microsoft nos da a los aficionados a los simuladores de trenes. Ya sé que somos pocos pero me parece indignante que sea un juego en inglés, con el tutorial en inglés, las ayudas en inglés, etc. ¿Hay algún otro simulador similar en castellano?

Manuel Llopis

Pues te damos la razón en eso de que no esté en castellano, pero Microsoft ha debido pensar que no era económicamente rentable. «Trainz» sí que se ha traducido...

## MIGHT AND MAGIC IX

■ ROL

### El puente

**@** A ver si me podéis echar una mano porque no sé qué hacer. Estoy en Arslegar, después de morir me mandan allí y estoy como en una espe-

## Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

- 1 Los modelos secretos \_\_\_\_\_ también tienen su hueco en el juego.
- 2 \_\_\_\_\_ carece del apartado de gestión de recursos y construcción de estructuras.
- 3 Cada vez más juegos de estrategia, como \_\_\_\_\_ tienen en cuenta factores como el cansancio.
- 4 Cuidado con los \_\_\_\_\_ malayos.

## Carrusel deportivo



A. Barkley

## Hombre y máquina

Los aficionados al ajedrez están de enhorabuena. El lanzamiento de «Chessmaster 9000» está cosechando un éxito sin precedentes y está llamado a convertirse en la mejor alternativa a «Fritz 7». Y ya que estamos en materia, no podemos dejar de comentar las apasionantes partidas entre Vladimir Kramnik, el campeón del mundo de ajedrez, contra el descomunal programa «Deep Fritz» de Frans Morsch, capaz de procesar 3 millones de jugadas por segundo. El marcador final ha sido un empate, y eso que los expertos vaticinaban que Kramnik vencería.

Bueno, a nuestro nivel, trataremos de emularle ganando a la versión comercial: «Fritz 7».

## NEED FOR SPEED. HOT PURSUIT 2

■ VELOCIDAD

### Coches deformables

**@** Me gustaría saber si en el nuevo juego de la saga «Need for Speed» los coches se podrán deformar o será imposible hacerles ni una arruga como ocurría en su antecesor.

Javier

No te preocupes, en «Need For Speed, Hot Pursuit 2» por fin podrás destrozar las carrocerías tanto como quieras, aunque, eso sí, te recomendamos que no te excedas en esta cuestión porque los daños excesivos en el coche terminan por afectar a la dirección y al motor y por tanto dificultan la conducción.



Pues afortunadamente sí que te podemos ayudar a salir de este apurillo. Primero toca el esqueleto, luego la banshee, luego el liche y el zombi. Luego usa la banshee, el liche, el zombi y el esqueleto. Date cuenta de que tendrás que nadar y bucear para poder usar las estatuillas en el orden que te indicamos.

## Soluciones Pasatiempos

### MICROMANÍA 94

1.C. Old Trafford. 2.B. Jose Luis Cardoso. 3.C. Shredder. 4. 1A, 2B, 3C. Ninguna de las tres anteriores. 6 1 (explorar) 2 (jah, me encanta), 3 (duros), 4 (la gran pregunta que siempre se hacen los seguidores de las series deportivas anuales)

### cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre \_\_\_\_\_ Apellidos \_\_\_\_\_  
Edad \_\_\_\_\_ Dirección \_\_\_\_\_  
Ciudad y Provincia \_\_\_\_\_  
Código Postal \_\_\_\_\_ Teléfono de contacto \_\_\_\_\_

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.



MICROMANÍA 95

Te informamos que tus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndote por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle de los Vascos, 17, 28040 Madrid. Tus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que no lo desees así dirígete por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacemos saber.

## Computer Hoy Juegos

### Conquista La Gloria de Roma

El número 20 de Computer Hoy Juegos destaca en su portada a «Imperivm», remontándose a la época de esplendor del Imperio Romano acerca la estrategia a aficionados de todos los niveles. Un riguroso Test evalúa sus cualidades y su rendimiento en 36 ordenadores. De igual modo, las páginas de Test también se ocupan de uno de los lanzamientos más esperados, «Unreal Tournament



2003» y «Hitman 2». En la sección Trucos, se desvelan los más valiosos consejos de los ya mencionados y cómo evitar los tentáculos de «La Cosa». La revista ofrece además un Juego de Completo de Regalo. Este mes uno de los mejores (y más divertidos) juegos de acción que han aparecido en los últimos años, «MDK 2». Y todo por sólo 2,99 euros.

## PlayManía

### El mejor fútbol en PS2

Para estar al tanto de toda la actualidad PlayStation 2, échale un vistazo al número 47 de PlayManía. No sólo te lo cuentan todo sobre los mejores simuladores de fútbol, sino que además comentan novedades del calibre de «GTA Vice City», «El Señor de los Anillos», «Harry Potter» o «Virtua Tennis 2». Además, te han preparado un reportaje sobre los mejores juegos para



después de Navidad («Tomb Raider», «Silent Hill 3», «Devil May Cry 2», «Final Fantasy X-2»...) y te regalan la guía completa de «The Thing», en un formato especial pensado para que la puedas archivar en la caja del juego y guardarla para siempre.

Y todo es por sólo 2,75 euros. Esta claro que no te puedes perder este número de PlayManía.

## Nintendo Acción

### Harry Potter, el fenómeno del año llega a tu Nintendo

En portada, ofrece todo sobre la nueva entrega de Harry Potter que se estrena en todas las consolas Nintendo con una genial aventura. Un reportaje con todos los detalles sobre este superbombazo.

Los mejores títulos llegan a GameCube y Game Boy Advance. No te pierdas los análisis de «Starfox», «FIFA 2003»,



«Eternal Darkness» y «Need for Speed», o «Yoshi's Island» y «Metroid Fusion» para la consola portátil de Nintendo. Y además ofrecen un póster doble de regalo, y gigante, de «Tomb Raider: The Prophecy» y «Starfox Adventures», para que los cuelgues en tu habitación y alucines con ellos. Lo mejor de lo mejor. Ya a la venta.

## PC MANÍA

### Descubre el nuevo PC Manía

Este mes, te espera una gran sorpresa en el quiosco: PC Manía presenta nuevo diseño y nuevas secciones, con contenidos de máxima actualidad. Entre los artículos

destacados de este número, se encuentran una comparativa de los últimos ordenadores aparecidos en el mercado, otra de programas freeware con los que optimizar tu Windows xp, una tercera en la que pasamos revista a las tiendas electrónicas más populares que se pueden encontrar, un curso completo para que aprendas a montar una red en casa de forma rápida y sencilla y

## PC MANÍA

multitud de talleres prácticos con los que podrás optimizar tu ordenador personal. Además, en el CD, te esperan las demos más atractivas que se pueden encontrar ahora mis-

mo: Drive Image 2002, Movie Star 5 y Painter 7. Y por supuesto, analizamos las últimas novedades que han aparecido en el mercado de hardware y software, como el iPAQ de COMPAQ o la nueva versión de Panda Antivirus Platinum.

Y todo ello, al irresistible precio de 3 euros. Corre al quiosco más cercano antes de que se agote y hazte con tu número de la revista.

**5'00  
DESCUENTO**  
**Euros**



**EMPIRE EARTH™  
EDICIÓN ESPECIAL**

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL.

- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

**Centro MAIL • C. de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F • 28031 Madrid.**

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

NOMBRE.....  
DOMICILIO.....  
CÓDIGO POSTAL..... POBLACIÓN.....  
PROVINCIA..... TELÉFONO.....  
TARJETA CLIENTE SI  NO  NÚMERO.....  
DIRECCIÓN E-MAIL.....

CADUCA EL 30/12/2002 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

**MAIL**

CENTRO

¿DÓNDE PENSABAS PASAR LAS VACACIONES?



## II LIGA NACIONAL COUNTER STRIKE

otoño-invierno  
Confederación

Acércate a tu sala Confederación más cercana e inscríbete en la competición más apasionante de estas vacaciones.

Habrá premios semanales a los mejores jugadores en Rango (Skill), Bajas (Kills) y Awards, y los tres mejores en los resultados globales en Skill podrán disfrutar de una increíble sorpresa.

Consulta las bases en tu sala más cercana o en [www.confederacion.com](http://www.confederacion.com)

ALCALÁ DE HENARES  
C/ Mayor, 58  
Tel.: 918 802 692  
[area51@confederacion.com](mailto:area51@confederacion.com)

ALCOBENDAS  
C/ Ramón Fernández Guisado, 26  
Tel.: 916 520 387  
[pegaso@confederacion.com](mailto:pegaso@confederacion.com)

ELCHE [Alicante]  
C/ Alfonso XII, 20, Local B.  
Tel.: 965 459 393  
[phobos@confederacion.com](mailto:phobos@confederacion.com)

LOGROÑO  
Avda. Doctor Mugica, 6  
Tel.: 941 287 089  
[vastagos@confederacion.com](mailto:vastagos@confederacion.com)

MOTRIL  
C.C. RADIO VISION  
C/ Nueva, 44  
Tel.: 958 600 434 ext. 208  
[radi@confederacion.com](mailto:radi@confederacion.com)

PIRENA [Huesca]  
C/ General Aranda, 1  
Tel.: 943 620 000  
[pirineos@confederacion.com](mailto:pirineos@confederacion.com)

BARCELONA  
C/ Diputació, 206  
Tel.: 933 232 235  
[odyssey@confederacion.com](mailto:odyssey@confederacion.com)

FUENGIROLA [Málaga]  
Ed. Windsor Park  
C/ Jesús Santos Rein, 19  
Tel.: 952 666 663  
[memorycall@confederacion.com](mailto:memorycall@confederacion.com)

MADRID-Moncloa  
C/ Preciados, 34  
Tel.: 915 238 011  
[recios@confederacion.com](mailto:recios@confederacion.com)

PAMPLONA (Baracán)  
Av. de Pamplona, 33  
Tel.: 948 074 447  
[dock\\_bay@confederacion.com](mailto:dock_bay@confederacion.com)

BARCELONA  
C/ Tomás Ortuño, 80  
Avda. Diagonal, 280  
Tel.: 934 860 064  
[ueshiba\\_army@confederacion.com](mailto:ueshiba_army@confederacion.com)

PRÓXIMA APERTURA:  
SALAMANCA

NUEVAS FRANQUICIAS:  
917 791 304  
[y\\_expansion@confederacion.com](mailto:y_expansion@confederacion.com)

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:  
902 15 23 18  
[y\\_atencion\\_cliente@confederacion.com](mailto:y_atencion_cliente@confederacion.com)

BENIDORM  
C/ Tomás Ortuño, 80  
Tel.: 966 806 982  
[templarios@confederacion.com](mailto:templarios@confederacion.com)

GRANADA  
C/ Luis Braille, 8  
Tel.: 958 256 820  
[nova@confederacion.com](mailto:nova@confederacion.com)

MADRID-Vallecas  
Av. Mariana Pineda, 1  
Tel.: 914 788 657  
[harkonnen@confederacion.com](mailto:harkonnen@confederacion.com)

SAN SEBASTIÁN  
Avda. Isabel II, 23  
Tel.: 943 445 660  
[shogun@confederacion.com](mailto:shogun@confederacion.com)

BURGOS  
C/ Avellaneda, 4  
Tel.: 947 271 166  
[atlantis@confederacion.com](mailto:atlantis@confederacion.com)

IRÚN  
C/ Luis Mariano, 7  
Tel.: 943 635 293  
[warriors@confederacion.com](mailto:warriors@confederacion.com)

MÁLAGA  
Pº de los Tilos, 30  
Tel.: 952 362 856  
[raptors@confederacion.com](mailto:raptors@confederacion.com)

STA. CRUZ DE TENERIFE  
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)  
Tel.: 922 222 404  
[nivel21@confederacion.com](mailto:nivel21@confederacion.com)

CASTELLÓN  
Av. Rey Don Jaime, 43  
Tel.: 964 340 053  
[solaris@confederacion.com](mailto:solaris@confederacion.com)

LEGANÉS  
C/ Mesones, 7  
Tel.: 916 898 842  
[nigromontes@confederacion.com](mailto:nigromontes@confederacion.com)

MÓSTOLES  
Avda. Portugal, 8  
Tel.: 916 171 115  
[rebel\\_moon@confederacion.com](mailto:rebel_moon@confederacion.com)

VALENCIA  
C/ Ribera, 8  
Tel.: 963 940 311  
[falcons@confederacion.com](mailto:falcons@confederacion.com)

**NUEVAS tiendas**

**ASTURIAS**  
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63  
**ÁVILA**  
Ávila C.C. El Bulevar, Av. Juan Carlos I, s/n  
**BARCELONA**  
Montatlet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79  
**CÁDIZ**  
San Fernando C.C. Bahía Sur, L. C-17/18  
**CIUDAD REAL**  
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski  
**CUENCA**  
Cuenca C.C. El Mirador, Av. Mediterráneo s/n L. 60  
**CORUÑA**  
Ferrol C.C. Odeón, Pol. Industrial A Gádara  
Santiago de Compostela C.C. Área Central.  
**MADRID**  
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 0916 194 424  
**PALENCIA**  
Palencia C.C. Las Huertas, Av. Madrid, 37  
**VALENCIA**  
Alcalá C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-II Km. 345  
**VIZCAYA**  
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

**A CORUÑA**  
A Coruña C/C Donantes de Sangre, 1 29911 143 111  
Santiago de C. C/Rodríguez Carrión, 13 29911 599 288  
**ÁLAVA**  
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 0945 134 149

**ALICANTE**  
Alicante  
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 0965 246 951  
• C/Padre Mariana, 24 0965 143 998  
• C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 2965 114 186  
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fúster-Júpter 0965 813 100  
Elche C/Cristóbal Sanz, 29 0965 467 959  
Torrevieja C/Fotografías Darbále, 13 0965 709 984

**ALMERÍA**  
Almería Av. de la Estación, 14 0950 260 643

**ASTURIAS**  
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 2995 119 994

**BALEARES**  
Palma de Mallorca  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 0971 405 573  
• C/Palma, 10 0971 727 663  
Ibiza C/Calle Pintuca, 5 0971 399 101  
Inca C/Peláez, 10 0971 883 140

**BARCELONA**  
Barcelona  
• C.C. Glòries, Av. Diagonal, 280 0934 860 064  
• C.C. La Magdalena, C/Citat Asunción, s/n 0933 608 174  
• C/Pau Claris, 97 0934 125 310  
• C/C. Sant Jordi, 17 0932 966 923  
• C.C. Diagonal Mar, L. 3660-3670 0933 560 880

Badalona  
• C/Soliedad, 12 0934 644 697

• C.C. Montigalà, C/Olof Palme, s/n 0934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Balcíncar, A-18, Sor. 2 0937 192 097

Manresa  
• C/Alcalde Armengou, 18 0938 730 838

• C/Carrerol, 0938 730 838

Matadepera  
• C/San Cristófor, 13 0937 960 716

• C.C. Mataró Park, C/Estrabona, 5 0937 586 781

**BURGOS**  
Burgos C.C. La Plata, L. 7, Av. Castilla y León 0947 222 717

**CACERES**  
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 0927 626 365

**CADIZ**  
Jerez C/Marimanta, 10 0956 337 962

**CASTELLÓN**  
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 0364 340 053

**CÓRDOBA**  
Córdoba C.C. Zoco Córdoba, Local 15-A 0257 468 076

**GIRONA**  
Girona C/Emili Grahit, 65 0972 224 729

Figuera C/Morella, 10 0972 675 256

**GRANADA**  
Granada C/ Recopidas, 39 0958 266 954

Motril C/Nueva, 44. Edif. Radicación 0958 600 434

**GUIPUZCOA**  
San Sebastián Av. Isabel II, 23 0943 445 660

Irun C/Luis Mariano, 7 0943 635 293

**HUELVA**  
Huelva C/Tres de Agosto, 4 0959 253 630

**JAEZ**  
Jaén Pasaje Maza, 7 0953 258 210

**LA RIOJA**  
Logroño Av. Doctor Mojica, 6 0941 207 833

**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**  
Las Palmas

• C/Paseo de la Alameda, L. 1,5-2 0923 418 218

• Pd de Ctra. 399 0923 265 040

• C.C. 7 Palmas, L. 203 0928 419 948

Lanzarote-Arrecife C/Coronel I. Vals de la Torre, 3 0928 817 701

Vicenario C/C. Atlántico, L. 29, Planta Alta 0928 792 850

**LEÓN**  
León Av. República Argentina, 25 0987 219 084

Ponferrada C/D. Flemming, 11 0987 429 430

**MADRID**  
Madrid

• C/Preciados, 34 0917 011 480

• Pd Santa María de la Cabeza, 1 0915 278 225

• C.C. La Vaguada, L. T-038 0916 782 222

• C.C. Las Rosas, L. A-13, Av. Guadalajara, s/n 0917 758 682

Alcalá de Henares C/Mayor, 58 0918 802 692

Alcobendas C/Francisco Fernández Guisado, 26 0916 520 387

Getafe C/Marqués de Alarcón II, 1 0916 813 538

Las Rozas C/C. C. 27 0916 374 703

Móstoles Ctra. de Portugal, 8 0916 174 115

Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 0917 990 165

Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 0916 562 411

Villalba C/C. Planetario, Av. Juan Carlos I, 46 0918 492 379

**MALAGA**  
Málaga C/Almansa, 14 0952 615 292

Fusión Málaga Av. Jesús Santos Rein, 4 0952 463 800

**MURCIA**  
Murcia C/Pasos de Santiago, s/n 0968 294 704

Cartagena C/Alameda de S. Antón, 20 0968 321 340

**NAVARRA**  
Pamplona C/Pinto Asarta, 7 0948 271 806

**PONTEVEDRA**  
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6, C/Calvo Sotelo, s/n 0966 853 624

Vigo C/Elviaya, 8 0966 432 682

**SALAMANCA**  
Salamanca C/Toro, 84 0923 261 681

**SANTA CRUZ DE TENERIFE**  
Santa Cruz Tenerife C/Ramón y Cajal, 62 0922 293 083

**SEVILLA**  
Sevilla

• C.C. Los Arcos, L. B-4, Av. Andalucía, s/n 0954 675 223

• C.C. Pza. Amas, L. C-38, Pza. Legión, s/n 0954 915 604

**TARRAGONA**  
Tarragona Av. Catalunya, 8 0977 252 945

**TOLEDO**  
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/Viena, 2 0925 285 035

**VALENCIA**  
Valencia

• C/Pinto Benedito, 5 0963 804 237

• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 0963 339 619

Torrevieja C/Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 0961 566 665

**VALLADOLID**  
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 0923 221 828

**VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Arriquíbar, 4 0944 103 473

**ZARAGOZA**  
Zaragoza C/C. Cádiz, 14 0976 218 271

# Expertos en informática


**CREATIVE INSPIRE 2.1 2400**


49,95

**ESCANER HP 2300C**


79,95

**EPSON STYLUS C42UX USB**


68,95

**SINTONIZADORA WIN TV GO**

**GENIUS SPEED WHEEL 2**


49,95

**GRAVIS X-TERMINATOR**


37,95

**INTERACT PC HORNET GAMEPAD**


14,95

**LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB**


17,95

**MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB**


34,95

**MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 US**


59,95

**MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL**


72,95

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet

www.centromail.es

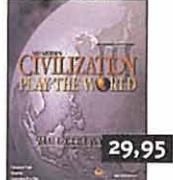
# Expertos en videojuegos

## superventas

BATTLEFIELD 1942	47,95
EMP. EARTH: ART OF CONQUEST	29,95
HALF-LIFE (BEST SELLER)	14,95
HITMAN 2	49,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MAFIA	47,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEED FOR SPEED HOT P. 2	44,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
ROLLER COASTER TYCOON 2	49,95
STRONGHOLD CRUSADER	47,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	54,95

## del mes Novedades

CIVILIZATION III  
PLAY THE WORLD



29,95

COMBAT FLIGHT  
SIMULATOR 3



49,95

DELTA FORCE  
BLACK HAWK DOWN



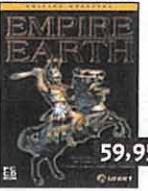
44,95

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS:  
LA COMUNIDAD DEL A.



49,95

EMPIRE EARTH:  
EDICIÓN ESPECIAL



59,95

FIFA 2003



44,95

GHOST RECON  
ISLAND THUNDER



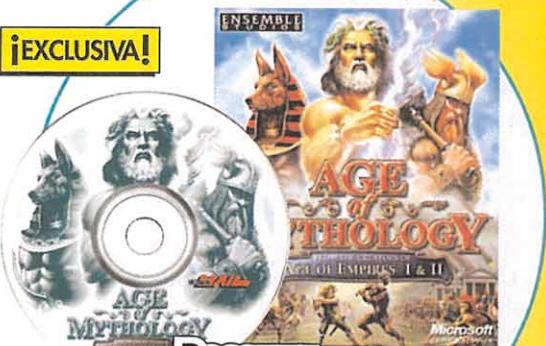
29,95

HARRY POTTER  
Y LA CÁMARA SECRETA



49,95

¡EXCLUSIVA!



Reserva  
**AGE OF MYTHOLOGY** 49,95  
y llévate un CD con  
un ESCENARIO EXTRA  
de REGALO

IMPUESTOS  
INCLUIDOS



19,95



42,95



39,95



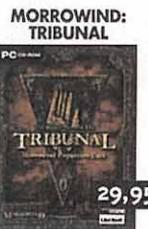
44,95



19,95



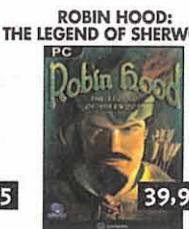
44,95



29,95



49,95



39,95



47,95

WARCRAFT III:  
REIGN OF CHAOS



Compra  
**WARCRAFT III**  
y llévate  
una exclusiva  
FIGURA  
de REGALO

## superofertas



4,95



7,95



4,95



4,95



4,95



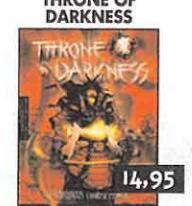
4,95



4,95



4,95



14,95



4,95

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet [www.centromail.es](http://www.centromail.es)

(\*) Promoción limitada a 1.000 unidades

MED. OF HONOR: A. ASSAULT SP. dic.  
HEROES IV: THE GAT. STORM dic.  
WORLD WAR 2: F. COMMAND dic.  
R. T. C. WOLFENSTEIN ENEMY T. dic.  
HEARTS OF IRON diciembre  
POST MORTEM diciembre  
WAR & PEACE diciembre  
RACING SIMULATOR 3 diciembre  
SPLINTER CELL enero  
PRO RACE DRIVER enero

i  
resérvalos  
ya!

## LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

### Centro de control

Lo máximo en ergonomía es la principal oferta de este combinado de teclado y ratón inalámbricos que aúnan una magnífica calidad de construcción con la tecnología de transmisión por radiofrecuencia mediante código de 12 bit para evitar interferencias.

#### Logitech Cordless Desktop Comfort

- Precio: 124,99 euros  
(20.796 ptas)
- Más información: Logitech  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



### Imagen online profesional

Con 1.3 megapíxeles de resolución y captura de vídeo en tiempo real a 640x480 puntos, los sensores CCD de esta cámara web aguantan sin pestañear los giros de la base para orientar el encuadre, sin olvidar un zoom digital de cinco aumentos.

#### Logitech QuickCam Pro 4000

- Precio: 119,95 euros  
(19.958 ptas)
- Más información:  
Logitech  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



### Elige lo mejor

#### El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: Intel Pentium 4 2.8 GHz
- Placa base: ASUS P4B533-V
- RAM: 1024 Mb DDR 400 MHz
- Lector DVD: Aopen DVD1648
- Grabadora: Pioneer DVR-A05
- Monitor: Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)
- Tarjeta gráfica: Hercules 3D Prophet 9700 Pro
- Tarjeta de sonido: Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum
- Altavoces: Logitech Z-680
- Sistema Operativo: Windows XP Professional
- Tarjeta de red: Aopen AON 325 200 Mbps
- HD: Western Digital Caviar 7200 RPM 200 GB
- Ratón: Logitech MX700
- Teclado: Logitech Cordless Presenter
- Volante: Thrustmaster F1 Force Feedback
- Joystick: Thrustmaster HOTAS Cougar

### Diseño retro, sonido del futuro

Un exquisito diseño con aire de años veinte para un pack de altavoces capaces de reproducir un atronador sonido 5.1 con nada menos que 56W RMS de potencia total con unidades de agudos y medios en los satélites y un poderoso cono de graves de 6 pulgadas en el subwoofer.

#### Altec Lansing XA 3051

- Precio: 210 euros (34.941 ptas)
- Más información: Altec Lansing (93 467 13 02)
- [www.alteclansing.com](http://www.alteclansing.com)





## Música en sesión continua

La gama Jukebox se renueva para adaptarse a las nuevas tecnologías, como la conexión mediante USB 2.0 para que las transferencias con el ordenador sean de vértigo.

### Creative Jukebox 2

- Precio: 299.90 euros (49.899 ptas)
- Más información: [Creative](http://es.europe.creative.com)
- <http://es.europe.creative.com>

## Edición digital

Si quieras editar desde tu cámara digital DV en un portátil, nada mejor que esta tarjeta PCMCIA que incorpora un puerto FireWire para que las transferencias no bajen de los 400 Mb/s. Y con el fantástico "PowerDirector Pro 2.5" como software de edición.

### Terratec Cameo 200DV Mobile

- Precio: 109,95 euros (18.294 ptas)
- Más información: [Terratec \(93-8614700\)](http://www.terrateg.net)
- [www.terrateg.net](http://www.terrateg.net)



## Para ti, Maverick

Sólido y ergonómico son los mejores calificativos para describir esta palanca de vuelo construida en aluminio y con tecnología de transmisión inalámbrica de 2.4 GHz para librarse de los cables.

### Logitech Cordless Freedom 2.4

- Precio: 84,90 euros (14.126 ptas)
- Más información: [Logitech](http://www.logitech.com)
- [www.logitech.com](http://www.logitech.com)



## Altavoces en 360 grados

Ya hay tarjetas de sonido como la Audigy 2 capaces de descodificar Dolby Digital EX, que añade un canal central posterior para que el posicionamiento acústico sea perfecto, y Creative propone este pack con cinco altavoces satélites, un altavoz central y un subwoofer para que la reproducción en 6.1 sea alucinante.

### Creative Inspire 6.1 6700

- Precio: 139,90 euros (23.277 ptas)
- Más información: [Creative](http://es.europe.creative.com)
- <http://es.europe.creative.com>



## Novedades

### Micromanía recomienda



**Si eres un jugón empedernido** de los juegos de acción pero no quieres arruinarte en la compra de una tarjeta gráfica, te proponemos la **PowerColor Evil Xabre XP 400**,

fundamentalmente porque su relación calidad/precio es excelente. Y es que por menos de 120 euros (20.000 ptas) te llevas una tarjeta gráfica AGP8X con 128 Mb de memoria de video DDR que integra el procesador gráfico SIS Xabre 400, la alternativa económica a nVidia y ATI, que con su arquitectura de 128 bit y aceleración de T&L por hardware, es compatible con DirectX 8.1 y su sombreado de vértices.

**Los simuladores de vuelo** no tienen secretos para ti, pero es posible que estés buscando una palanca de control como la **Trust QZ501 Predator**, que con su tecnología digital USB dispone de un commutador HAT de 8 direcciones, función de acelerador, timón en 3D y seis botones programables.



Su construcción es lo suficientemente robusta como para **aguantar los giros más endemoniados**, y sus potentes ventosas aseguran que resiste pegada a la mesa incluso en maniobras de emergencia. Su precio es de 48 euros (7.986 ptas).



Los fanáticos de los juegos de acción y velocidad que estén hartos de sufrir una raquitica tasa de fotogramas por segundo, pueden acabar radicalmente con este problema con la **ASUS V8440**, que integra la unidad de proceso gráfico GeForce4 Ti 4400 y 128 Mb de memoria gráfica DDR. **Soporta AGP 8X** y el bus de transferencia de la memoria alcanza los 8.8 Gb/s, con el núcleo del procesador funcionando a 275 MHz, mientras la memoria alcanza los 550 MHz. Tiene un precio de 210 euros (34.241 ptas) y podrás encontrar más información en [www.asus.com](http://www.asus.com).

Todos nos emocionamos en medio del fragor de la lucha en un juego de acción, pero lo peor llega cuando en un arranque te rebota el teclado y el ratón se enganchan en un lío de cables que nos deja indefensos mientras tratamos de deshacer el entuerto. Pues bien, nada mejor que este **Trust 280KS**, un kit de teclado y **ratón inalámbricos** para que los movimientos bruscos no afecten a la acción. Además, el ratón es óptico y dispone de tres botones y dos ruedas para destinar una de ellas al zoom de la mira telescopica y la otra al cambio de arma.

## Estrenos DVD

### SPIDER-MAN



Sin ningún género de dudas, la versión especial en DVD de «Spider-Man» será una de las estrellas de la temporada navideña que cada vez empieza antes (por lo menos comercialmente). Las aventuras de Peter Parker arrasaron en las salas cinematográficas y quienes aspiran a más dosis del personaje de la Marvel, podrán saciar sus apetitos con esta entrega que aspira a dejar sin descubrir pocos secretos de la película dirigida por Sam Raimi. El fan del hombre araña tiene aseguradas muchas horas de entretenimiento con esta pareja de discos. En ella se encontrará, además del largometraje, por supuesto, una completa gama de efectos especiales, videoclips, tomas fallidas y escenas eliminadas en el montaje, entrevistas a los protas, algún avance del juego interactivo con trucos para ir abriendo boca, fotos, biografías, entrevistas, datos sobre el comic, subtítulos en varios idiomas... ¡Seguro que más de uno soñará con telarañas!

### EL EMBRUJO DE SHANGAI



Las películas con los maquis de protagonistas también pueden ser de aventuras, como demuestra "El embrujo de Shanghai", basada en la novela del mismo título de Marsé. Quienes se perdieron este largometraje en las salas de cine ahora pueden verlo tranquilamente en el salón de su casa gracias a su aparición en versión DVD. "El embrujo de Shanghai" se desarrolla en escenarios cercanos, la Barcelona de finales de los años cuarenta, y exóticos, la misteriosa Shanghai; cuenta con mujeres fatales que quitan el hipo, Adriana Gil; historias de intriga, amores y venganzas, pasados oscuros, nazis... Un poco de todo, como veis.

### LA FLOR DE LA VENGANZA



El DVD de "La flor de la venganza" está recomendado, especialmente, para los más fieles seguidores del cine de terror, aunque quienes pasan muchas horas al día dándole a los videojuegos también tienen motivos para no perderse esta película que pondrá los pelos de punta a más de uno. Y no lo decimos por decir.

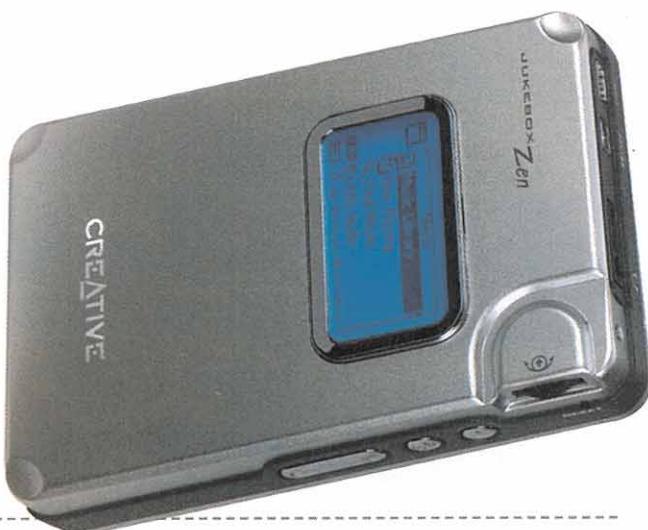
La historia de la película comienza con la dibujante Nami, que está precisamente desarrollando un videojuego, cuando hereda de su padre una vieja mansión muy misteriosa y siniestra (ya sabéis, la historia de siempre). ¿Qué mejor lugar para ambientar el proyecto en el que están trabajando? Pues dicho y hecho, si no fuera porque todo se convierte en una pesadilla, de venganzas terribles y pasados por descubrir. Alguien está jugando con Nami y el juego no es nada divertido (al menos a nosotros no nos lo parece). La película sí.

## Discoteca de bolsillo

Estamos ante una maravilla de la ingeniería microelectrónica, pues este reproductor digital portátil contiene un disco duro de nada menos que 20 GB y una conexión FireWire 1394 dentro de una carcasa de aluminio con un tamaño similar al de un walkman.

### Creative Jukebox Zen

- ▶ Precio: 469,90 euros (78.184 ptas)
- ▶ Más información: Creative
- ▶ <http://es.europe.creative.com>



## Videojuegos y cine elevados al 5.1

Hercules nos presenta una tarjeta de sonido compatible con todos los estándares de sonido multicanal tanto en videojuegos con DirectSound3D, EAX y A3D, como en DVD-Vídeo, con soporte de Dolby Digital.

### Hercules GameSurround Muse 5.1 DVD

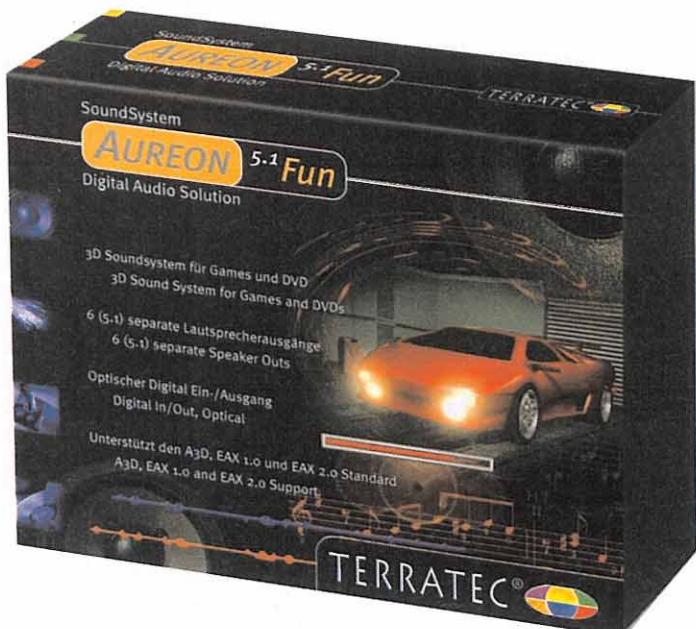
- ▶ Precio: 33,95 euros (5.648 ptas)
- ▶ Más información: Hercules (902 11 80 36)
- ▶ <http://europe.hercules.com>

## MP3 al microscopio

Este reproductor digital portátil de Freecom es imbatible en portabilidad por su diminuto tamaño de 5x5 cm. Sus 64 Mb de memoria integrada se pueden llenar de MP3 y WMA a través de USB, y se puede ampliar mediante tarjeta SmartMedia.

### Freecom Batman Flash Player

- ▶ Precio: 113,90 euros (18.951 ptas)
- ▶ Más información: UMD
- ▶ [www.umd.es](http://www.umd.es)



## Sonido 3D, que no es poco

Terratec acaba de presentar su nueva gama de tarjetas de sonido Aureon, cuyo primer escalafón lo constituye este modelo, que asegura un sonido 5.1 de primera clase al que no habrá juego que se resista gracias a su compatibilidad con DirectSound3D, EAX, Aureal A3D y Sensaura 3D.

### Terratec SoundSystem

#### Aureon 5.1 Fun

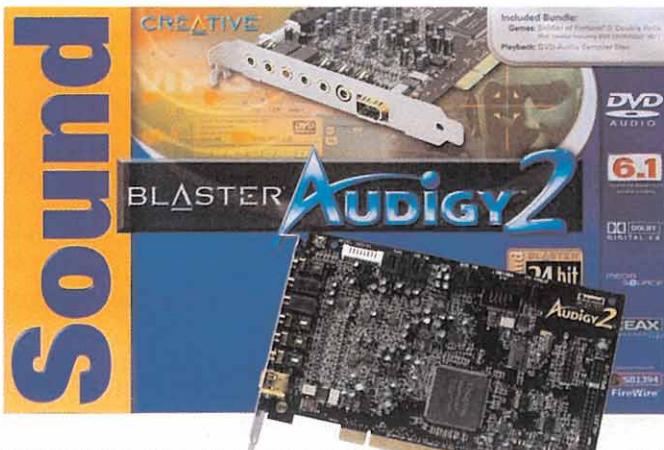
- ▶ Precio: 33,94 euros (5.647 ptas)
- ▶ Más información: Terratec (93-8614700)
- ▶ [www.terrateg.net](http://www.terrateg.net)

## Sonido colossal

La nueva generación Audigy de Creative, además de lucir la certificación THX, incorpora las últimas tecnologías de sonido como decodificación Dolby Digital EX, reproducción de DVD-Audio y grabación a 96 kHz. Con DirectSound3D y EAX Advanced HD de 6 canales, el audio multicanal de los juegos.

### Sound Blaster Audigy 2

- Precio: 179.90 euros (29.932 ptas)
- Más información: [Creative](http://es.europe.creative.com)
- <http://es.europe.creative.com>



## Una pareja de ases

Un combinado de teclado y ratón inalámbricos, el primero con teclas multimedia como el control de volumen y el segundo con la precisión por bandera gracias a su avanzada tecnología óptica. El receptor de RF se conecta mediante USB.

### Creative Desktop Wireless

- Precio: A consultar (x.xxx ptas)
- Más información: [Creative](http://es.europe.creative.com)
- <http://es.europe.creative.com>



## Alta fidelidad sin reservas

Apabullante riqueza de graves y una precisa restitución de cada uno de los cinco canales son las señas de identidad de este conjunto de altavoces que dispone de decodificador Dolby Digital 5.1 y, por supuesto, también es ideal para conectarlo a una tarjeta de sonido y meternos de lleno en la atmósfera acústica de los juegos.

### Logitech Z-640

- Precio: 149 euros (24.791 ptas)
- Más información: [Logitech](http://www.logitech.com)
- [www.logitech.com](http://www.logitech.com)



## Panorama musical

### LOS SECRETOS SÓLO PARA ESCUCHAR

La muerte de Enrique Urquijo no terminó con Los Secretos. Su hermano Álvaro ha asumido el liderazgo y seis años después de grabar su último disco de estudio, "Dos caras distintas", aparece en el mercado el nuevo álbum de la formación madrileña. Titulado "Sólo para escuchar", sus once temas respaldan la filosofía melancólica del sonido del grupo: cantos al amor y al desamor, a la soledad, al deseo, a la añoranza... Con producción del británico Nigel Walker, el disco incluye una versión de un tema compuesto por Jackson Browne ("In the shape of the heart" o "Como un corazón"), en la que colabora el cantautor.



### JOAQUÍN SABINA DÍMELO EN LA CALLE

Sabina, el viejo cantautor rockero ya cuenta con una nueva colección de canciones. Titulado "Díme lo en la calle", sus seguidores encontrarán en este disco un poquito de todo lo que ha convertido al andaluz en un objeto de deseo musical: baladas, rock and roll, ironía, críticas, melancolía, loas al amor... Dice Sabina que la vida (o el temor a perderla) le han alejado de los vicios más mundanos, aunque su voz rota delate un pasado intenso. Puede que ya no ejerza de noctámbulo bohemio, pero está claro que todavía le quedan los recuerdos de aquellos tiempos de excesos.



## Graba DVD en 15 minutos

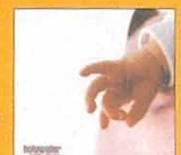
La nueva DVR-A05 duplica el actual estándar de velocidad de grabación hasta llegar a los 4x para los DVD-R y 2x para los DVD-RW, lo que reduce a 15 minutos la grabación de 4.7 GB de datos. La fiabilidad de la grabación es insuperable gracias a su tecnología de estabilidad por cristal líquido y a un búfer de 2 MB.

### Pioneer DVR-A05

- Precio: A consultar
- Más información: [Pioneer Electronics](http://www.pioneer.es)
- [www.pioneer.es](http://www.pioneer.es)

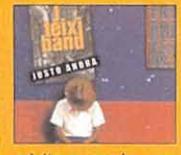
### HOLYWATER HANDLE WITH CARE

Desde Galicia llega Holywater y su álbum "Handle with care", un álbum pop interpretado en inglés de sonidos apasionados que circula con facilidad por senderos tranquilos y también por el acelerón de las guitarras potentes. Sonidos "indies" que ponen más énfasis en los ambientes envolventes que en los estribillos pegadizos. Cuarteto integrado por Ricardo Rodríguez (voz y guitarra), Martín Alonso (guitarra), Laura Romay (bajo) y Luis Casanova (batería); Holywater ha logrado diversos éxitos en concursos para grupos novatos (Galicia Ciudad Unica 2000, Demo 2001, Villa de San Adrián), y teloneado a bandas como The Posies o Hooverphonic. Ahora, Astro edita su álbum de debut.



### J. TEIXI BAND JUSTO AHORA

Javier Teixidor es un ejemplar raro en el mundo de la música española. Lleva muchos años practicando un género como el rock y el R&B en su vertiente más clásica y adulta, nunca ha vendido grandes cantidades de discos... y, sin embargo, ahí sigue. Su álbum más reciente se titula "Justo ahora" y ofrece a su inmensa minoría de incondicionales más de lo mismo: canciones de bar, espíritu de los pioneros del R&B, instrumentos musicales bien tocados...





## DEMOS JUGABLES

ANOTHER WAR	(Disco 1)
NBA LIVE 2003	(Disco 1)
THE LORD OF THE RINGS	(Disco 1)
NHL 2003	(Disco 1)
DIRT TRACK RACING 2	(Disco 1)
VIRTUAL SKIPPER 2	(Disco 1)
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	(Disco 2)
THE GLADIATORS	(Disco 2)
MAFIA	(Disco 2)
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	(Disco 2)
PLATOON	(Disco 2)
ROLLERCOASTER TYCOON 2	(Disco 2)

## ACTUALIZACIONES

WARCRAFT III	(Disco 1)
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	(Disco 1)
UNREAL TOURNAMENT 2003	(Disco 1)
CONQUEST: FRONTIER WARS	(Disco 1)
SYBERIA	(Disco 1)
HOMeworld: CATAclysm	(Disco 1)
GHOST RECON	(Disco 1)
CAPITALISM II	(Disco 1)

## UTILIDADES

DIRECTX 8.1

## Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

# LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

## VIRTUAL SKIPPER 2

Una carrera por el mar abierto

Una de los deportes favoritos de nuestra Casa Real es la competición marítima de regatas y velas. «Virtual Skipper 2» emula con bastante precisión la emoción de una competición de esta naturaleza. Tanto en la versión final del juego como en la versión demo que os ofrecemos en el CD, os tendrás que poner en la piel de un patrón y llevar el velero a la cumbre del éxito a lo largo de una carrera en alta mar contra un duro competidor que no pondrá las cosas fáciles. A la hora de manejar a toda una tripulación, los movimientos han de estar coordinados para que todo salga a pedir de boca. La dirección del viento, el rumbo, el peso... todo influye durante la carrera. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**  
 ► Género: Simulador  
 ► Compañía: Duran  
 ► Distribuidor: Friendware  
 ► Lanzamiento: 15/10/2002  
 ► Idioma de la demo: Inglés  
 ► Espacio: 21 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
 ► SO: Windows 95/98/ME/2000/XP  
 ► CPU: Pentium III 450 MHz  
 ► RAM: 64 MB ► HD: 39 MB  
 ► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB  
 ► Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
 ► Cursor: Movimiento  
 ► Ratón: Resto de controles disponibles.

## ANOTHER WAR

Un nivel completo

«Another War» es un juego de Rol ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en la cual, nuestro mercenario protagonista, se ve envuelto en una compleja tra-

## NBA LIVE 2003

Un partido Nets VS. Lakers

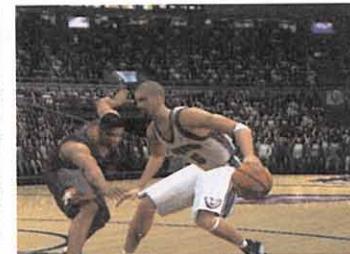
### FICHA TÉCNICA:

► Género: Deportivo  
 ► Compañía: E.A. Sports  
 ► Distribuidor: Electronic Arts  
 ► Lanzamiento: 29/11/2002  
 ► Idioma de la demo: Inglés  
 ► Espacio: 118 MB

### LO QUE HAY QUE TENER:

► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
 ► CPU: Pentium II 450 MHz  
 ► RAM: 128 MB ► HD: 150 MB  
 ► T. gráfica: Compatible D3D 16 MB  
 ► Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:** ► Cursor: Movimiento ► X: Pasar ► D: Tirar  
 ► E: Rebote



Como cada año los mejores jugadores se dan cita en la liga de baloncesto más importante del mundo, en la que Electronic Arts nos brinda, mediante esta demo, la oportunidad de disfrutar de un partido entre dos de los grandes de la NBA, los NETS de Nueva York y Los Angeles Lakers, actuales campeones de la liga. Cualquiera de los dos conjuntos tiene cualidades sobradas para dar el máximo en la cancha y sólo tu destreza impedirá que ganes el partido de baloncesto. Intenta manejar a cada jugador en su posición natural, que de esta manera conseguirás obtener un mejor rendimiento general. **Disco 1**

ma. En la demo que se incluye en el CD, podrás comenzar esta aventura. Prestad atención porque el resto de personajes del juego os darán pistas para proseguir con la aventura. Comenzarás en un tranquilo pueblo Francés, calma que se acaba cuando comienzas a adentrarte más en la aventura. Leningrado es el final de esta historia cuya ambientación ha sido basada, entre otras, en la película "Salvad al Soldado Ryan". **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**  
 ► Género: JDR/Estrategia  
 ► Compañía: Mirage Interactive  
 ► Distribuidor: Virgin PLAY  
 ► Lanzamiento: 04/11/2002  
 ► Idioma de la demo: Inglés  
 ► Espacio: 238 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
 ► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
 ► CPU: Pentium III 450 MHz  
 ► RAM: 128 MB ► HD: 240 MB  
 ► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB  
 ► Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ► DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
 ► Ratón: Todos los controles disponibles.

## ¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Los inicios de la aventura

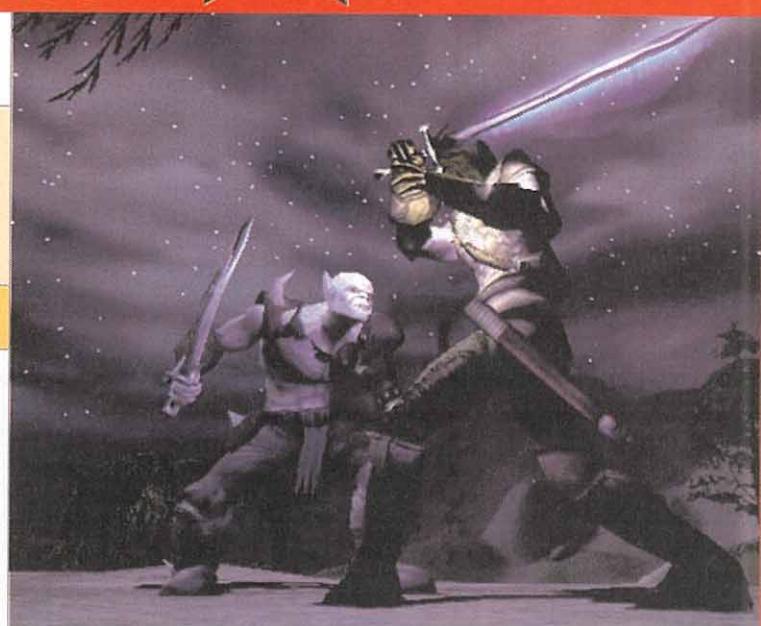
### FICHA TÉCNICA:

- Género: Acción
- Compañía: Black Label Games
- Distribuidor: Vivendi Universal
- Lanzamiento: 15/11/2002
- Idioma de la demo: Inglés
- Espacio: 132 MB

### LO QUE HAY QUE TENER:

- SO: Windows 95/98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 500 MHz
- RAM: 128 MB ►HD: 191 MB
- T. gráfica: Compatible D3D 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:** ►Cursos: Movimiento ►Ratón: Vistas ►Botón izq.: Golpear ►Espacio: Saltar



Directamente desde las páginas del libro, "El señor de los anillos" da el gran salto hasta nuestros ordenadores en la forma de una aventura para PC. Manejando a uno de los tres personajes protagonistas (Frodo, Aragorn o Gandalf). En esta adaptación al PC de la obra maestra de Tolkien, los orcos y otras criaturas también tendrán su protagonismo, teniendo que enfrentarnos en diversas fases con multitud de ellos. Es

aconsejable escuchar con atención las explicaciones iniciales del juego de la mano de Gandalf, las cuales serán muy útiles para saber qué dirección tomar en la aventura. Y no olvides que el poder corrompe y usa el anillo sólo en las ocasiones en las que realmente te encuentres en apuros. La demo se encuentra en inglés, aunque la versión que se comercializará en nuestro país estará traducida a nuestro idioma **Disco 1**

## KILT INVADERS

Versión completa

Este juego, basado en el motor ATLAS, te sitúa en la piel de un arquero que tendrá que eliminar a enemigos a diestro y siniestro. A medida que se avanza en el juego, la dificultad será mayor, ya que el número de enemigos que nos ataca aumenta considerablemente y la rapidez con la que se acercarán a tu posición también será mayor. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**  
► Género: Acción  
► Compañía: Soft Enterprises  
► Distribuidor: Data Becker  
► Lanzamiento: Por confirmar  
► Idioma de la demo: Inglés  
► Espacio: 34 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
► CPU: Pentium III 800 MHz  
► RAM: 256 MB ►HD: 41 MB  
► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB  
► Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ►DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
► Ratón: Todos los controles disponibles.

## DIRT TRACK RACING 2

Una carrera

Si lo que te gusta es la velocidad desenfrenada, este título está pensado para ti. En esta demo podrás comprobar cómo puede resultar una carrera en un circuito embrionario hasta arriba con un bólido capaz de alcanzar velocidades endiabladas. Para los que piensen que ya lo han visto todo en el género. **Disco 1**

**FICHA TÉCNICA:**  
► Género: Velocidad  
► Compañía: Ratbag Interactive  
► Distribuidor: Infogrames  
► Lanzamiento: 27/11/2002  
► Idioma de la demo: Inglés  
► Espacio: 26 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
► CPU: Pentium II 400 MHz  
► RAM: 64 MB  
► HD: 110 MB  
► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB  
► Tarjeta de sonido: 16 bit  
► DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
► Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar  
► Cursor izq./dcha: Izquierda/derecha  
► C: Cambiar cámara

## ROLLERCOASTER TYCOON 2

Tres escenarios

En esta demo podrás jugar tres misiones de las múltiples disponibles en la versión final. Sin embargo, además de estas misiones, la demo tiene disponible un tutorial de aprendizaje, con el que podrás conocer algunos trucos interesantes para tener éxito durante la tarea de construir un parque de atracciones. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**  
► Género: Velocidad  
► Compañía: Electronic Arts  
► Distribuidor: Electronic Arts  
► Lanzamiento: 07/11/2002  
► Idioma de la demo: Castellano  
► Espacio: 93 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
► CPU: Pentium III 450 MHz  
► RAM: 128 MB ►HD: 130 MB  
► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB  
► Tarjeta de sonido: 16 bit ►DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
► Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar  
► Cursor izq./dcha: Izquierda/derecha  
► C: Cambiar cámara

## MAFIA

Tutorial y misión demo

En esta demo acción no va a faltar, gracias a la posibilidad de poder jugar los inicios del juego, en los que tendremos que ir cumpliendo los objetivos que nos vayan marcando. En «Mafia» tendremos, no sólo que saber disparar, sino conducir vehículos con la mayor destreza. Además la demo ofrece un tutorial para aprender a jugar. **Disco 2**

**FICHA TÉCNICA:**  
► Género: Acción  
► Compañía: Illusion Softworks  
► Distribuidor: Proein  
► Lanzamiento: 30/09/2002  
► Idioma de la demo: Inglés  
► Espacio: 230 MB

**LO QUE HAY QUE TENER:**  
► SO: Windows 98/ME/2000/XP  
► CPU: Pentium III 500 MHz  
► RAM: 128 MB ►HD: 242 MB  
► Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB  
► Tarjeta de sonido: 16 bit ►DirectX 8.1

**CONTROLES BÁSICOS:**  
► Cursos: Movimiento ►Ratón: Vistas  
► Botón izq.: Golpear/disparar  
► Control: Agacharse

## TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Cuatro hoyos

Si el mes pasado era Microsoft quien nos presentaba una nueva versión de su simulador de golf, ahora es Electronic Arts, quien de la mano del número 1 actual de ese deporte, presenta su versión 2003. En la demo que os ofrecemos en el CD tendréis la oportunidad de disputar cuatro hoyos completos. En esta nueva versión, se conserva toda la esencia de los mejores simuladores, reduciendo la complejidad de uso para hacer el juego más accesible. En la versión completa se podrá jugar escogiendo entre los jugadores de golf más importantes del mundo, sin embargo, en la demo, sólo manejaríamos a Tiger Woods. **Disco 2**

### FICHA TÉCNICA:

- Género: Deportivo
- Compañía: Headgate Studios
- Distribuidor: Electronic Arts
- Lanzamiento: Por determinar
- Idioma de la demo: Inglés
- Espacio: 65 MB

### LO QUE HAY QUE TENER:

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 333 MHz
- RAM: 64 MB ► HD: 135 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit ► DirectX 8.1

### CONTROLES BÁSICOS:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

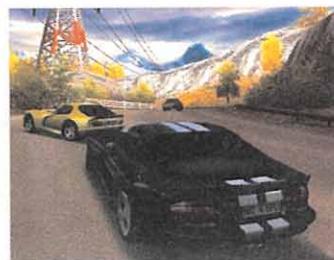
## NFS: HOT PURSUIT 2

Una carrera en modo individual

- Género: Velocidad
- Compañía: Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Lanzamiento: 07/11/2002
- Idioma de la demo: Castellano
- Espacio: 93 MB

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 450 MHz
- RAM: 128 MB ► HD: 130 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

- CONTROLES BÁSICOS:** ► Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar  
 ► Cursor izq./dcha: Izquierda/derecha ► C: Cambiar cámara



Una nueva entrega de «Need for Speed» ya está entre nosotros, y ya podemos disfrutar de la demo que nos dará una idea de lo que se esconde tras el título «Need for Speed: Hot Pursuit 2». En esta nueva entrega podremos disfrutar de los modelos del mercado más potentes, aunque de momento, en la demo tan sólo podremos tener acceso a los mandos de un Porsche 911 Turbo o un Ferrari F360spider. Escogiendo uno u otro modelo podremos competir contra otros modelos similares en una carrera individual. Además de otros competidores, también circularán por la carretera otros viandantes más tranquilos y, como no, la policía, la cual intentará hacernos perder posiciones en la clasificación. **Disco 2**

## THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES

Juego individual con dos personajes

La lucha de gladiadores no ha hecho más que comenzar. Todo está listo para vivir un espectáculo de auténtica lucha cuerpo a cuerpo, aunque en este caso, son varios los efectivos participantes, tanto por uno como por el otro bando. En la demo está disponible la lucha en modo a individual

### FICHA TÉCNICA:

- Género: Estrategia
- Compañía: Arxel Tribe
- Distribuidor: Friendware
- Lanzamiento: 15/11/2002
- Idioma de la demo: Inglés
- Espacio: 103 MB

### LO QUE HAY QUE TENER:

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 300 MHz
- RAM: 128 MB ► HD: 124 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit ► DirectX 8.0

### CONTROLES BÁSICOS:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



individual con la posibilidad de escoger entre dos personajes bien diferentes: Vulneria y Usa. Ambos héroes son totalmente distintos entre sí, y tendremos que ser capaces de sacar el máximo rendimiento de sus virtudes, y de minimizar los problemas que nos puedan crear sus debilidades.

En la versión completa del juego, se podrá continuar la lucha en este Circo Romano del futuro con otras tantas peligrosas razas pertenecientes a la galaxia en la que estos luchadores (Vulneria y Usa) miembros de la NASA se han perdido irremisiblemente. **Disco 2**

## PLATOON

Misión demo

En la demo incluida en el CD, se podrá jugar una única misión demo en la que el objetivo será limpiar los alrededores de una carretera, con el fin de facilitar el camino a un convoy que posteriormente tendrá que pasar por la zona. Antes de meterse a explorar conviene decidir una estrategia, para no perder demasiados efectivos en la primera confrontación. **Disco 2**

### FICHA TÉCNICA:

- Género: Estrategia
- Compañía: Digital Reality
- Distribuidor: Planeta DeAgostini
- Lanzamiento: 15/11/2002
- Idioma de la demo: Inglés
- Espacio: 101 MB

### LO QUE HAY QUE TENER:

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 500 MHz
- RAM: 128 MB ► HD: 200 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

### CONTROLES BÁSICOS:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

## Actualizaciones

### Warcraft III: Reign of Chaos

#### Actualización a la versión 1.04a.

Gracias a la instalación de este archivo, las fuerzas dentro de un juego se ven más equilibradas entre jugador y máquina, puesto que se ha reducido el uso de ciertas facultades. Además se podrá elegir entre tres tipos de Inteligencia Artificial diferentes.

### Return to Castle Wolfenstein

#### Actualización a la versión 1.4.

Con esta actualización se han solucionado muchos de los problemas detectados en servidores de partidas multijugador. Pero además se han retocado algunos otros factores que afectaban directamente a la jugabilidad del título.

### Unreal Tournament 2003

#### Actualización a la versión 2136.

Este archivo mejora notablemente el funcionamiento del juego con los sistemas OpenGL y Direct3D, con los que se habían detectado algunos problemas. Pero además se ha corregido la IA de los bots y el modo multijugador. Este archivo reescribe el fichero de configuración anterior por lo que habrá que volver a personalizar el juego tras su instalación.

### Conquest: Frontier Wars

#### Actualización a la versión 1.05.

Gracias a la instalación de este fichero, se consigue mejorar algunos puntos del juego para equilibrar aún más las fuerzas, pero además se ha añadido un nuevo nivel de juego llamado Pesadilla, para jugadores con experiencia.

### Syberia

#### Actualización a la versión Service Pack 1.

Con esta actualización se corrige un problema grave de dificultad en un punto concreto del juego, en Komkolzgrad, el cual se antojaba injugable para algunos usuarios.

### Capitalism II

#### Actualización a la versión 1.01.

Aunque el número de errores que corrige este archivo es cuantioso, Ubi Sofá no ha dado explicaciones concretas de cuales son exactamente.

### Homeworld: Cataclysm

#### Actualización a la versión 1.0.0.1.

Tras la instalación de este archivo de actualización se equilibrarán más las fuerzas entre los diferentes bandos del juego, pero además se solucionan algunos otros problemas técnicos, sobre todo que afectan al nivel gráfico y a la depuración de código.

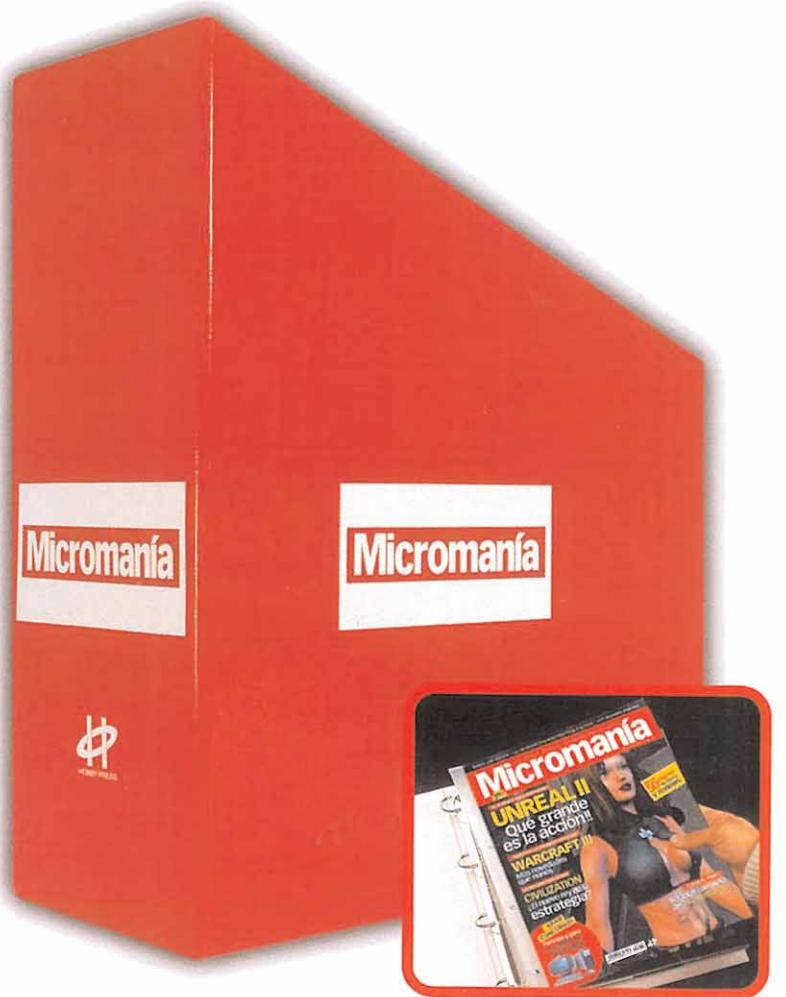
Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

# Suscríbete a

# Micromanía

**POR SÓLO 39 €  
(18% Dto.)**

**Y RECIBE ADEMÁS  
DE REGALO  
UN EXCLUSIVO  
ARCHIVADOR PARA  
TENER TUS  
REVISTAS A MANO**



**SUSCRÍBETE  
HOY MISMO  
POR:**



**TELÉFONO**

**906 30 18 30**

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



**FAX**

**902 15 17 98**

(envía el cupón por fax)



**E-MAIL**

[suscripcion@hobbypress.com](mailto:suscripcion@hobbypress.com)



**CORREO**

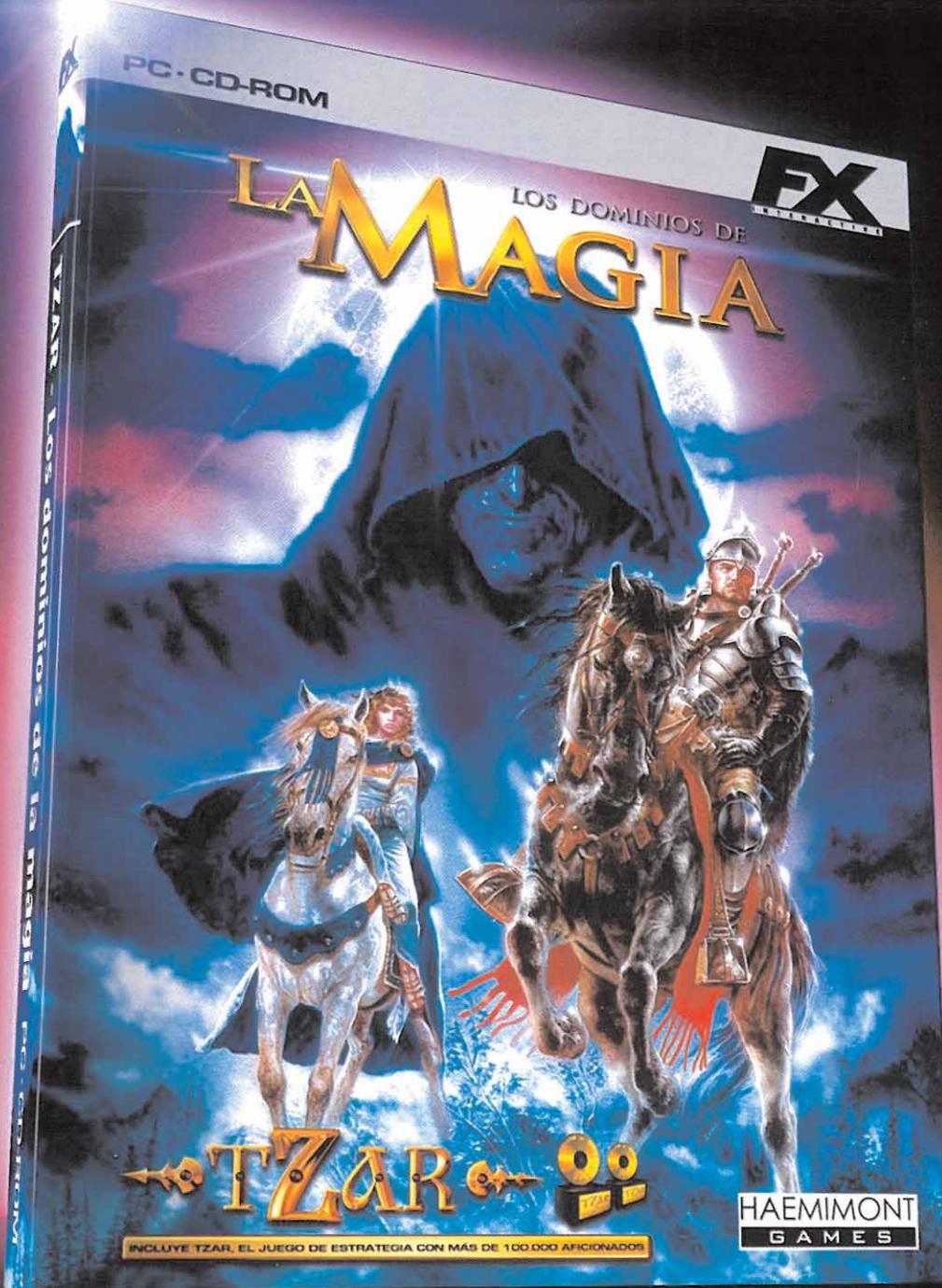
Envía el cupón adjunto que no necesitas sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:

Apdo. Correos 226  
Alcobendas  
Madrid 28100

**POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS**

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

# DESCUBRE EL LADO MÁGICO DE TZAR



Todos los extras en [www.Fxplanet.com](http://www.Fxplanet.com)

Un mundo dominado por la magia. Un asesinato que esconde una traición. Un poderoso hechicero que ambiciona el cetro del poder y una joven aprendiz de mago destinada a detenerle. Su única ayuda, un caballero proscrito en busca de redención. Los Dominios de la Magia avanzan...



Los Dominios de la Magia incluyen Tzar, el juego de estrategia con más de 100.000 aficionados

# FX PREMIUM

**9'95€**  
PC • CD-ROM

Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática