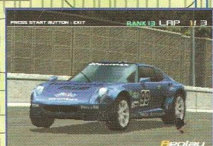


# NEURO SHOCK<sup>®</sup>

PLAYSTATION - SEGA DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION 2

ABRIL 2000

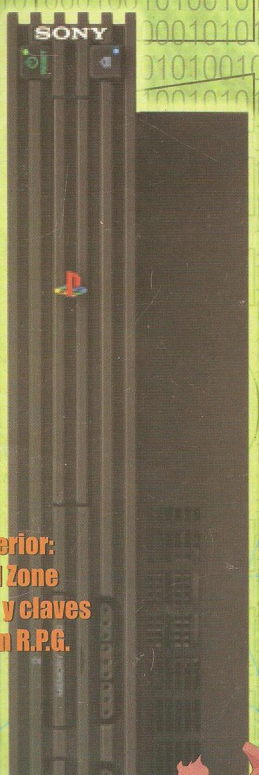
## ¡ YA ESTA AQUI ! PLAYSTATION 2



Ridge Racer 5



Street Fighter EX 3



En el interior:  
- Revival Zone  
- Trucos y claves  
- Sección R.P.G.

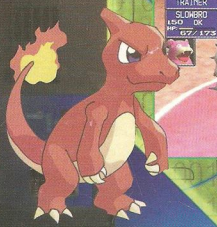
Pokemon Stadium

WWF Smackdown

Sega GT



Revista Neuroshock  
Nº 6 Año 1 Abril 2000  
Chile: \$ 1.950  
REVISTA NEUROSHOCK  
78000400004066





# NEURO SHOCK<sup>®</sup>

PLAYSTATION - SEGA DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION 2

## STAFF

### Director General

Hugo Hernández

### Dirección de Arte

Francisco Vera  
Manuel Cortés

### Diagramación

Ramón Zúñiga  
José Trivelli  
Javier Vallejos

### Redacción

Antonia Prado  
Alberto Martin

### Investigación

Benjamín Guerrero  
Pedro Ramírez

### Colaboradores

Juan Andrés Salfate

## EDITORIAL D&R

Revista Neuroshock  
Nº 6 Año 1 Abril 2000  
Revista mensual  
Publicada por editorial  
D&R Ltda.

### Representante

#### Legal:

Daniella Grossi

### Impreso en:

Color Grafic Chile  
Ltda.  
02-6892683

### Distribuido por:

Vía Directa

### Hecho en Chile

Nintendo, Super Nintendo  
and Nintendo 64 are  
trademarks of Nintendo of  
America Inc. Sony  
Playstation are trademark  
of Sony Computer Enter-  
tainment Inc. Dreamcast  
are trademark of Sega of  
America.

# NEURO SHOCK

SONY PLAYSTATION SEGA DREAMCAST NINTENDO 64

Desde nuestro primer número ustedes podían apreciar que ha sido una constante preocupación el lanzamiento del Playstation 2... y por fin la espera terminó. En Tokio, los días previos al lanzamiento de la consola se organizó un verdadero festival a la espera del que sin duda es el primer hito del milenio en lo que a videojuegos se refiere. Con puntualidad inglesa, Sony cumplió lo prometido meses atrás (otras empresas deberían aprender que con lo que se juega es justamente con los juegos y no con la paciencia de aquellos que los compran): el 4 de marzo largas filas de personas, entre las cuales habían incondicionales de los cinco continentes, quienes incluso acamparon frente a las entradas tres días antes para obtener el preciado trofeo. ¿Cómo se entiende esto?, pues es muy fácil. La novedad es un factor predominante en las preferencias de cualquier videojugador, tanto que en sólo dos días se vendió la no despreciable suma de casi un millón de consolas.

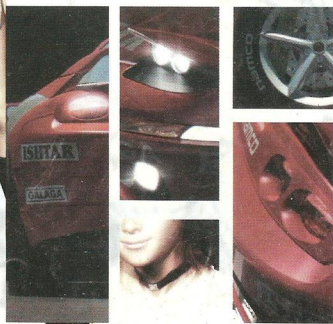
El nueve de marzo tras una maratónica experiencia que ponía a prueba el límite de nuestra capacidad de espera, ya al atardecer, por fin nuestras inquietas manitas se posaban sobre una pequeña caja azul en la cual se albergaban grandes expectativas. Dentro de esta venía la tan ansiada consola, además de una tarjeta de memoria negra con ángulos más rectos que la antigua, y un disco en el cual vienen una serie de utilitarios, como por ejemplo el programa que debes cargar en la tarjeta para que la consola pueda reproducir DVDs. El control es negro también, aunque un poco más liviano y con un cable algo más delgado y largo.

Lo primero que hicimos fue probar si era capaz de reproducir DVD zona 2, que es la que corresponde a Japón, cosa que comprobamos con amplio agrado al ver la película Matrix en todo su esplendor. Después de probar este aperitivo entramos de lleno en lo que verdaderamente nos importaba, los juegos nuevos. Nuestro preciado regalito japonés, nos permitió ver las gracias de juegos como Ridge Racer V, Street Fighter EX3,

Kessen y Eternal Ring, los que nos comenzaron a demostrar las características de esta nueva máquina. En esta edición hemos revisado para ustedes estos nuevos títulos y hemos tratado de colocar todos sus aspectos positivos y negativos, para que se hagan una idea de como son. En los meses que vendrán seguiremos analizando los nuevos títulos de esta máquina, además de nuestros apreciados juegos de Playstation, Nintendo 64 y Dreamcast. Así que a disfrutar Neuroshock.



# NS



ABRIL 2000

# Indice

## NEURO SHOCK

### La Playstation 2 se toma Neuroshock!!!

Una completa revisión a los títulos que acompañaron la salida de la consola más esperada de los últimos tiempos.



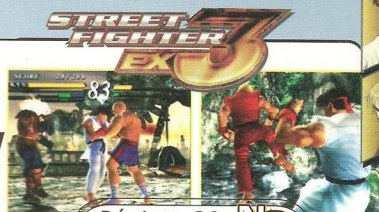
Página 13 **NS**



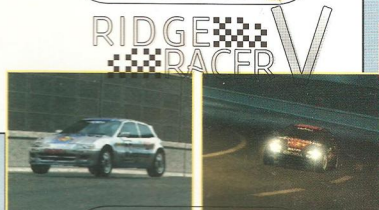
Página 22 **NS**



Página 27 **NS**



Página 30 **NS**



Página 28 **NS**



Página 33 **NS**



# NS

Strider 2	10	Street Fighter EX 3	30	Rush 2049	47
Eagle One	11	Kessen	33	Extermination	48
MTV Music Generator	11	Dan O'Brien Decathlon	34	Hresvelgr	48
ECW Hardcore Revolution	12	MTV Skateboarding	34	The World is not Enough	49
WWF Smackdown!	13	Deception III Dark Delusion	35	Nooks & Crannies	49
Fear Effect	14	Army Men World War	35	Eternal Ring	50
Crusaders of Might & Magic	15	In Cold Blood	36	Seventh Cross Evolution	51
Army Men: Sarge's Heroes	16	Expendable	36	Vagrant Story	52
Remote Control Dandy	16	Iron Soldier 3	37	Climax Landers	53
Chase the Express	17	Tomb Raider	38	Grandia II	53
King of Fighters 99	18	GTA 2	39	Castlevania	58
Urban Chaos	19	Aloha in the Dark 4	39		
Mobil 1 Rally	19	King of Fighters 99 Evolution	40		
Syphon Filter 2	20	MDK 2	41		
Street Sk8er 2	21	Tony Hawk's Pro Skater	42		
Battle Tanx	21	Daikatana 64	43		
Sega GT	22	Blues Brothers 2000	44		
GigaWing	24	Hype The Time Quest	44		
Carrier	25	Turok 3	45		
Ridge Racer 64	26	Excitebike 64	45		
Pokémon Stadium	27	Dragon Sword	46		
Ridge Racer V	28	Battle Zone 64	47		

### SECCIONES:

El Buzón 05

Revisiones 10

Lo que Viene 34

Las Puertas de Avalon 50

Animación 54

Trucos y Claves 56

Neuromall 61

Revival Zone 58

## NEURO SHOCK



**Este mes fue muy complicado para nosotros, ya que perdimos muchos e-mail de ustedes. Algo pasó con nuestra cuenta y no pudimos seguir recibiendo sus mensajes. Esperamos que alguien no haya tomado nuestro correo y contestara sus mensajes de mala manera, pero como dicen por ahí más vale prevenir, así que si aparecen mensajes contestados de mala forma o con tonterías, por favor rogamos disculpas de antemano y nos comprendan, ya que para nosotros lo más importante son ustedes, los lectores. Esperamos superar este problema y que todo se vuelva a reanudar. Mientras tenemos una nueva dirección (provisoria, por lo menos hasta tener un e-mail propio). OK!?, bueno, ahora vamos a lo nuestro... las cartas.**

**Revista Neuroshock casilla 16403 correo 9 Santiago / [revistaneuroshock@uolmail.cl](mailto:revistaneuroshock@uolmail.cl)**

Generalmente no escribo a las revistas que leo, pero en vista de que ustedes son la única revista "Made in Chile" (ya que Clubnin es ahora 100% mexicana), me di cuenta de que están cometiendo un error fatal: la falta de objetividad. Que quiero decir con esto: hoy en día está de moda entre los pseudovideojugadores adultos criticar en forma desmesurada a Nintendo y sus políticas, juegos, etc. Ustedes como revista también entraron en este juego, aunque de una forma subliminal. Esta situación se produjo con la aparición del N64. Cuando apareció todos criticaron que el software fuese cartucho en vez de CD, ahora muchos se dan cuenta que los proyectos del N64 hubiesen sido imposibles en un formato no regrabable.

La pelea PSX-N64 es un hecho, dejó fuera a Sega por ser una compañía que suele abandonar a los videojugadores con cada aparición de una nueva consola. Sin embargo, los hechos son indimentables: mejor juego del 97, Mario 64; mejor juego 98, Goldeneye; mejor juego 99, Zelda y, seguramente, 2000 Perfect Dark. Ahora, en lo que se refiere a los temas adultos, Nintendo ya se está soltando de la censura, y con la aparición de Dolphin es posible que ya no exista, y que los desertores como Squaresoft vuelvan a programar para Nintendo, ya que la cobardía y falta de visión de futuro de los programadores es la principal causa de los "pocos" juegos de N64. Para comparar PSX-N64 me compré un juego adulto que es el preferido de muchos de ustedes, "Resident Evil 2 64". Al jugarlo me llevé una gran desilusión. Es demasiado fácil, corto y carece de jugabilidad (los que han jugado Mario 64 me entenderán). La conclusión final fue: 'Si todos los juegos idolatrados y con temas fuertes, adultos, sangrientos y

necrofílicos, que tanto gustan a los usuarios de PSX (no a todos) son así de fomes, prefiero 1.000.000 de veces los juegos fomes e infantiloides criticados por Mauricio Rojas".

Con respecto a las nuevas consolas de 128 bits, PSX 2 y Dolphin, creo que Sony se equivocó en hacer su consola más enfocada a impresionar que a satisfacer a los videojugadores. Todo ese dinero destinado a que la PSX 2 leyera CD Rom-DVD-Películas, etc., pudo haber sido destinada a hacer un mejor sistema de videojuegos en vez de hacer ésta consola tan monstruosamente cara y de diseño un tanto simplón (feo sería la palabra) con pocos puertos y los mismos joysticks, e inferior potencia al Dolphin.

Creo que la solución a su actual falta de objetividad es que pongan la misma cantidad de información, tips, trucos, etc., de PSX-N64-DC, ya que la revista es prácticamente 70% PSX, siendo que algunos títulos como Rainbow Six aparecen tanto para PC-PSX y N64, o como Ready 2 Rumble, que apareció para PSX-N64-DC. Sin embargo ustedes solo hablan de las versiones PSX. En cambio, otra solución sería ser una revista solo de PSX y PSX2, ya que al poner PSX-DC-N64 mienten, ya que la información DC y N64 es ínfima comparada a la info PSX. Ah!, como último dato para los que no lo sabían, si no hubiera sido por Nintendo que le encargó el CD-Rom para el SuperNes a Sony y posteriormente lo canceló, tal vez nunca la PSX hubiese nacido (así que usuarios de PSX, denle las gracias a Nintendo). Bueno, ya basta de crítica constructiva. Aquí va una pregunta:

- *¿Cómo saco los personajes secretos y minijuegos de Resident Evil 2 64?*

Esperando que publiquen entera mi carta y sin censura se despidie:

Juan Peña V.

**Siempre es bueno recibir cartas como la tuya, para saber en que nos estamos equivocando e ir mejorando a futuro. La razón de que hayan, en la revista, más juegos de PSX que de N64 y que de Dreamcast, es por la sencilla razón de que al mes las compañías lanzan muchos más títulos para la consola de Sony, y que además muchos de nuestros lectores nos piden revisiones y "lo que viene" para esta consola. Nosotros encontramos que en Nintendo 64 existen muy buenos juegos, como es el caso de Mario Party 2, el cual nos tuvo horas pegados a la televisión compitiendo con sus minijuegos, pero que sus pocos lanzamientos al mes con respecto a las otras consolas hace que su participación sea un poco más baja. Y por lo que nos espera en el futuro, la pelea entre la Playstation 2 y la Dolphin será muy pareja (por sus características similares), por lo que suponemos que muchas empresas daran todo su apoyo a estas dos consolas, con lo que en la revista le daremos cobertura de igual a igual a ambos sistemas. Con respecto a tu pregunta sobre los secretos en Resident Evil 2 de N64, en la sección de trucos y claves de este mes encontraremos las respuestas a tus dudas.**

# NS

# NEURO SHOCK

SONY PLAYSTATION SEGA DREAMCAST NINTENDO 64



**Revista Neuroshock casilla 16403 correo 9 Santiago / revistaneuroshock@uolmail.cl**

Hola amigos de Neuroshock:

Les escribo dándoles gracias por sus publicaciones. Me da alivio saber que se preocupan por nosotros los adictos a los videojuegos y revistas.

Sugerencias: Les quiero recomendar que El Buzón Neuroshock sea más grande, o sea, más hojas, y poder colocar así los dibujos que les mandamos. Por favor, me sentiría demasiado orgulloso de verlos.

Consultas: Deseo saber si Tekken Tag será para Dreamcast u otra consola. Como deben escribirles harto, no les seguiré quitando el tiempo.

Adiós super amigos.

José Parra

**Claro que nos preocupamos por ustedes, los videojugadores, pero somos nosotros los que debemos agradecerle a tí y a todos los que han preferido a Neuroshock.**

Como ves, en este número ampliamos un poco El Buzón para poder colocar los numerosos dibujos que nos han enviado. Desde ya los invitamos a seguir haciéndolo.

Con respecto a tu consulta, el esperado (no sólo por ustedes, en Neuroshock algunos hacen pilatos para que salga luego) Tekken Tag saldrá para Playstation 2, no para Dreamcast.



# NS

Hola estimados cabros Neuroshockísticos:

Me llamo Rodrigo Pizarro y hace unos días compré su revista que estaba ahí, guachita en un kiosco, para ver como era. Después de hojearla y hojearla por todos lados, me costó creer que fuera "Made in Chile", porque tiene buenas secciones, tanto como las extranjeras. En fin, espero que las siguientes ediciones sean tan buenas como la que tengo en mis manos (Nº 4). Sigán así. Tal vez lo único que les falta es una especie de ficha técnica del juego, en donde se pueda leer el formato, compañía desarrolladora (que dice mucho del juego), fecha de lanzamiento, etc. Bueno, aquí los esperaré con mi Nintendo 64 y mi Playstation que tantos momentos buenos hemos pasado. Nos vemos!!

Rodrigo Pizarro G.

**Hola Rodrigo, y bienvenido a la familia Neuroshock. Nos alegra mucho saber que día a día muchos amigos nuevos descubren nuestra revista y la hacen su preferida. Gracias.**

Si tienes la número 5, te habrás dado cuenta de que el cuadro informativo que nos pides está presente en la sección Lo que Viene, pero esto es gracias a las sugerencias que nos hacen ustedes, los lectores. Así qué, sigan enviándolas, serán bienvenidas.

# NS

Hola amigos de Neuroshock:

Mi nombre es Jorge Romero Alarcón, tengo 19 años, vivo en Valparaíso, tengo sus 4 números y luego tendré el

siguiente en mis manos.

Me encantaría agradecerles primero por esta maravillosa revista chilena, y luego por dejarnos participar en ella con nuestras cartas y dibujos.

Hace poco (principios de febrero), un amigo me dijo que había visto en un kiosco el Nº4 de Neuroshock, lo que me alegró mucho y la compré. Gracias por haber vuelto.

Además quiero decirles que me gustan todas sus secciones, y en este caso específico me gustó el reportaje a la Playstation 2, y en especial al Tekken Tag, que tiene mejor apariencia que la máquina arcade.

A propósito de esto, me gustaría hacerles unas preguntas:

1. *Sabiendo que en marzo la Play 2 sale a la venta en Japón, aproximadamente, ¿cuándo en chilito?*
2. *¿Cuál sería su valor aproximado?*
3. *Los juegos que mostraron de la Play 2, ¿llegarán a Chile en el lanzamiento de la consola? (en especial el Tekken Tag y el Gran Turismo 2000).*

Me gustaría decirles que cuando hablen de un juego, pudieran colocar cuando sale a la venta a si ya salió.

En fin, darles nuevamente gracias por la revista y por permitirnos participar. Espero escribirles nuevamente. Hasta entonces y sigan mejorando. Chao. Jorge Romero A.

**Gracias a tí Jorge por participar activamente en esta revista que es tan suya como nuestra. Nos alegra el hecho de que nuestro regreso haya recibido tanto apoyo.**

**Pasando a tus preguntas, esperamos aclarar tus dudas:**

1. **Como te habrás dado cuenta si has vitrineado últimamente por algunas tiendas del rubro, la playstation 2 ya llegó a Chile, incluso con algunos de sus juegos. Increíble ,pero cierto.**
2. **Jorge, como comprenderás,**



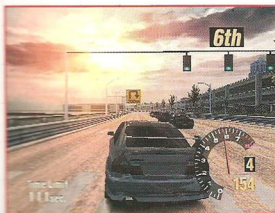
**Revista Neuroshock casilla 16403 correo 9 Santiago / [revistaneuroshock@uolmail.cl](mailto:revistaneuroshock@uolmail.cl)**

somos una revista de videojuegos, no vendedores de estos. Sin embargo, según las últimas informaciones que han salido incluso en la prensa, la Playstation 2 podría costar cerca de \$500.000.

3. Los juegos que tu mencionas no llegaron con la consola, ya que cuando esta llegó a Chile, aún no habían salido. El pasado 30 de Marzo salió el Tekken Tag, por lo que no debería demorar mucho en llegar por estos lados. El Gran Turismo 2000 aún no sale. En todo caso, deberías chequear los otros títulos que ya han llegado, como Ridge Racer V y Steet Fighter EX 3. Si tienes alguna duda, en este número puedes leer una completa revisión de estos últimos.



Gran Turismo 2000 en la Playstation 2



# NS

Hola amigos de Neuroshock:

Les escribo agradecido por los datos que con tanto esfuerzo entregan a nosotros los lectores. Por eso, quiero unas respuestas por favor:

1. *¿Se está creando alguna copia de Tekken Tag para la consola Dreamcast?*
2. *¿Qué consola me conviene más, Dreamcast o Playstation 2?*
3. *Alguna de ellas, ¿será desbloqueable?*
4. *¿Me podrían decir algunos títulos buenos para Dreamcast? (pelea o terror).*

Sugerencias: un carnet de socio, si se puede, para la revista. Podrían colocar al medio una hoja tipo poster, la cual pueda sacarse. Si se puede, algún calendario.

También más información sobre Dreamcast, dibujos, críticas, gráficos, etc.

Adiós amigos. Les deseo lo mejor.  
Francisco Parra.

Gracias por tus felicitaciones y sugerencias. Las tendremos en cuenta, ya que son muchas las cosas similares a las que tu nos propones. En base a estas podremos ir mejorando la revista para que sea del agrado de todos nuestros fieles lectores.

Pasemos, entonces, a tus preguntas:

1. Si estás leyendo esta sección completa, te habrás dado cuenta que otro amigo ya preguntó lo mismo que tú. Lo siento, pero por ahora se ha anunciado el Tekken Tag nada más que para Playstation 2.

2. Esa es una pregunta que muchos se estarán haciendo, y a la que muchos también le agregarían la Dolphin de Nintendo. Lo único que podemos decirte es que las tres son grandes consolas, y que al final, son los juegos los que hacen una buena consola. En cuanto a cual te conviene más, obviamente, la que tenga más juegos de tu agrado.

3. Otra consulta que ha dado muchas vueltas por aquí, pero la verdad, hasta el momento no.

4. Hay muchos juegos excelentes para la consola de 128 bits de Sega, pero dentro de los géneros que nos pides, te podemos recomendar Biohazard Code Verónica, Soul Calibur y Street Fighter W Impact.



SOUL CALIBUR

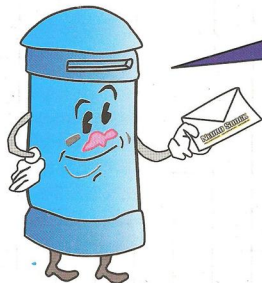


STREET FIGHTER 3

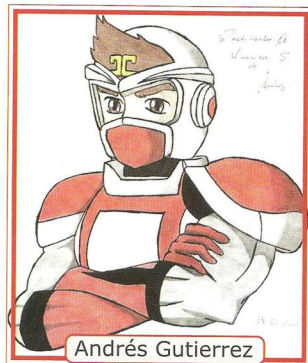
# NS

# NEURO SHOCK

SONY PLAYSTATION SEGA DREAMCAST NINTENDO 64

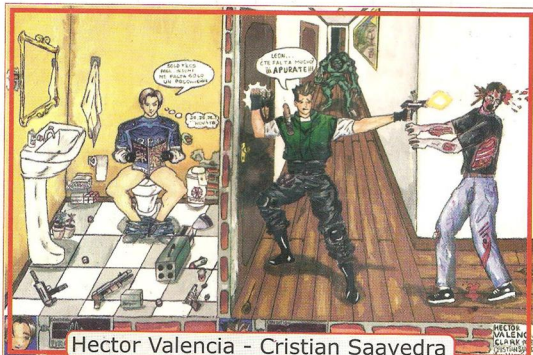


**Sr. Buzol dice:** ¡Este mes sí que nos llegaron dibujos!, de todos tamaños, estilos y colores. En esta edición decidimos usar dos páginas para colocar las mejores obras maestras que nos enviaron, cosa que nos complicó un poco por que hay muchos dibujos que no salieron en esta edición, pero que igual eran bastante buenos. Los tres dibujos ganadores de este mes son: "El Galactico" de Andrés Gutierrez; "Resident Evil" de Hector Valencia y Cristian Saavedra; y "Foto Grupal" de Jaime Correa. Sus premios serán enviados a sus respectivos domicilios.

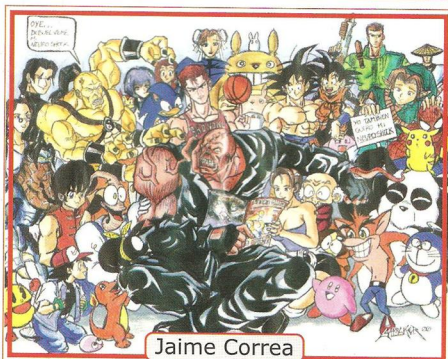


Andrés Gutierrez

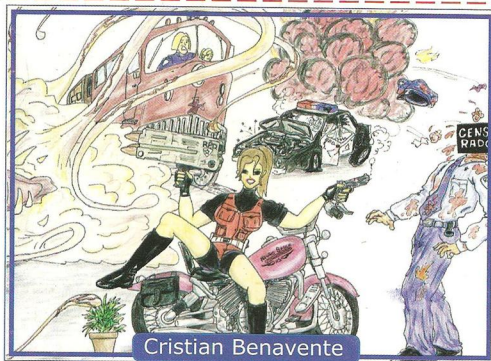
**Revista neuroshock Casilla 16403 correo 9 Santiago.**



Hector Valencia - Cristian Saavedra



Jaime Correa



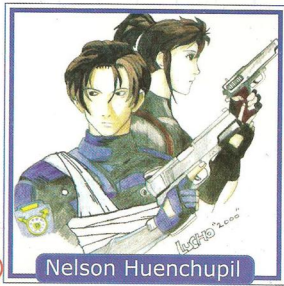
Cristian Benavente



Gillermo Alvarez



Henry Saez



Nelson Huenchupil



Alejandra Sacarías



# NEURO SHOCK

SONY PLAYSTATION SEGA DREAMCAST NINTENDO 64



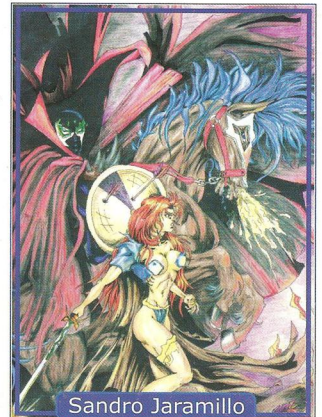
Revista neuroshock Casilla 16403 correo 9 Santiago.



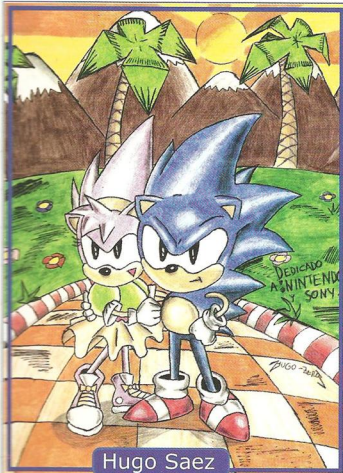
Rodrigo Pizarro



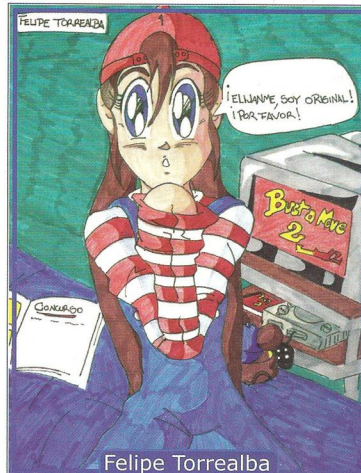
Neredda de la Horra



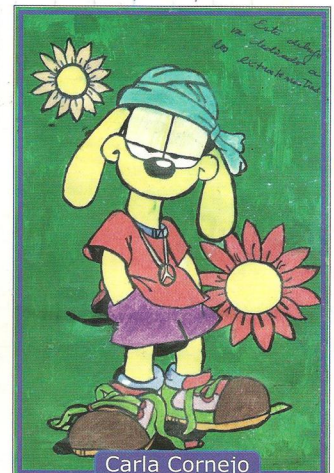
Sandro Jaramillo



Hugo Saez



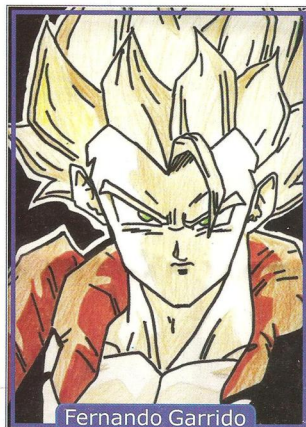
Felipe Torrealba



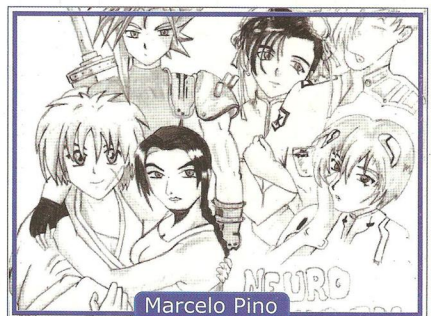
Carla Cornejo



Jonathan Huerta



Fernando Garrido



Marcelo Pino

No se olviden de seguir mandando sus dibujos, ya que regalaremos premios todos los meses.

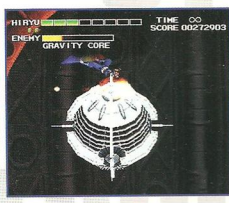
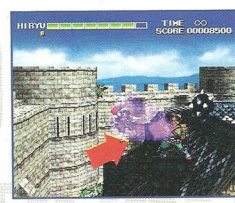


# Strider 2

# Revisión

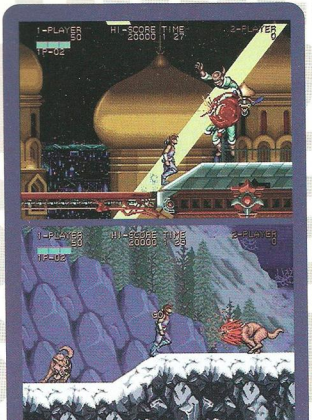


Después de una larga ausencia Strider Hiryu volvió al mundo de los videojuegos en el popular Marvel vs Capcom. Ahora con una gran popularidad y un amplio incremento en los frames de animación vuelve una de las estrellas de los arcades de los años 80 en una secuela que muchos videojugadores estaban esperando. Cuando llegó el primer Strider a las salas de juegos, impresionó a muchos con su jugabilidad, bonitos escenarios y una rápida y letal espada de plasma. Strider, en el primer juego, peleaba contra hordas de monstruos escalando paredes y cortando todo lo que encontraba a su paso. El original Strider fue trasladado a casi todas las consolas de su tiempo desde los PC hasta la Sega Genesis y Nintendo. Lo bueno de este juego, es que viene con una perfecta conversión del original



Strider además de la verdadera secuela que todos estamos esperando, lo que nos deja con dos buenos juegos por el precio de uno. Este juego saca a relucir fondos completamente 3D pero Strider y casi todos los enemigos estarán dibujados en sprites 2D. Y claro que esta no sería una verdadera secuela, sino contara con nuevos movimientos. Ahora en adición a los golpes típicos que Strider puede lanzar una especie de super ataque de plasma que causa gran daño a cualquier enemigo que tenga la desagradable mala suerte de cruzarse por su camino.

También dentro de este título hay varios tipos de power ups con los cuales podrás subir tu poder y alargar tu barra de energía. El control dentro de este juego es muy sensible y responde muy bien, sobre todo en situaciones bien comprometidas en donde hay varios enemigos en contra tuya. La música de Strider 2 es muy buena, y los sonidos son limpios y bien realizados, aunque el de la espada algunas veces se hace repetitivo, sobre todo con enemigos que hay que golpearlos varias veces. En estas fechas en las que todos los viejos juegos están pasando a un mundo 3D como Castlevania o Zelda, quizás una secuela que continua con una mecánica de juego en 2D pero con gráficos modernos, además de contar con un famoso personaje como es Strider llama mucho la atención.



Junto con la secuela de Strider viene una traslación del juego original de arcades. Aquí ponemos algunas fotos del primer Strider para que los jugadores veteranos se acuerden de como era.



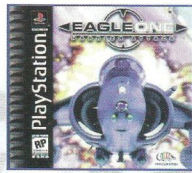
5.8 Sonido 5.8

5.8 Diversion 5.8 Gráficos

6.0 Control

NEURO SHOCK

# Playstation



Eagle One: Harrier Attack es un nuevo juego de simulador de vuelo que la empresa Glass Ghost nos trae este mes. La historia trata de que tu eres un piloto de la fuerza aérea norteamericana que debe desarrollar varias misiones contra un grupo de terroristas, que gracias a una bomba de pulso electromagnético, se han tomado a la fuerza las islas Hawaianas. Para los que no saben, el Harrier es un avión con la capacidad de aterrizar y elevarse de forma vertical gracias a un sistema de propulsión dirigido. Los desarrolladores de este juego quisieron usar este tipo de avión ya que podría ofrecer una mecánica de juego diferente a los ya conocidos juegos de este género como Ace Combat. Dentro del juego también hay otros aviones para elegir como por ejemplo el viejo y conocido F-16 y los A-10. Este juego cuenta con aproximadamente 25 misiones, que van desde ataques a bases terroristas hasta misiones de rescate civil, y con opción multiplayer, tanto cooperativo como deathmatch, cosa que es poco común en este tipo de juegos.

Pasando a los gráficos, los escenarios son bastante pobres, sobre todo las bases que solo cuentan con uno que otro edificio por ahí. Los diseños de los aviones son normales y algo achatados.

El control dentro del juego es normal para un juego de este tipo, aunque algunas veces se vuelve muy inestable, por ejemplo al estar cerca del suelo o de algún objeto.

Un punto bueno de este juego, es que dentro de las opciones de sonido, esta la posibilidad de colocar los textos y diálogos en español.

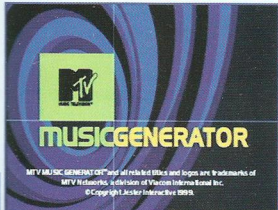
Aunque las intenciones de este juego eran muy buenas, sus gráficos básicos y su jugabilidad mediocre hacen que Harrier Attack solo sea uno más del montón.

Revisión



**NEURO SHOCK**

4.0	4.5	4.5
Diversión	Sonido	Gráficos
	4.5	
	Control	



## MTV MUSIC GENERATOR

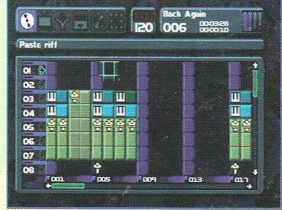
MTV: Music Generator más que un juego, es un programa de Playstation para componer música, y es algo que no se ve muy seguido por estos lugares. En los PC hay varios programas de este tipo, y lo que quiere lograr MTV Music Generator es atraer a videojugadores que les interesa la música con un programa que no es tan complicado como sus contrapartidas de PC.

Este programa funciona de la siguiente forma: al comenzar se ofrece una planilla con varios cuadros en donde uno puede ir colocando segmentos musicales o sonidos de una gama de más de 4,500. Estos sonidos están subdivididos en Rock, Techno, Drum 'and Bass, y Dance por decir algunos. Al ir armando secuencias y al apretar Start, se puede ir escuchando al momento como va tu composición.

Quizá, el gran problema de este juego, es que como la memoria del Playstation es limitada, hay una restricción de capacidad y de números de instrumentos y combinaciones que puedes realizar, cosa que puede llegar a frustrar a más de uno.

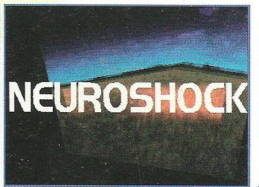
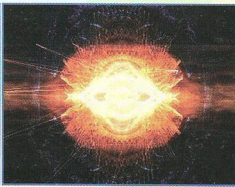
Otra buena opción de este programa, es que te permite crear videos para las canciones que has creado, y también ofrece la opción de colocar un CD de tu agrado y crear aleatoriamente un video.

Este juego es bastante entretenido para los que les gusta hacer música, dado a su simpleza y facilidad en los controles, pero por la limitancia de memoria afecta la diversión que se podría lograr, aun así este es un buen título de PSX que se aleja de los rutinarios juegos y que ofrece una diversión adictiva.



**NEURO SHOCK**

6.0	6.0	4.5
Diversión	Sonido	Gráficos
	5.5	
	Control	





## ECW HARDCORE REVOLUTION

Revisión

E.C.W (Extreme Championship Wrestling), es una federación que ocupa la lucha extrema para distinguirse de las otras más pop como la WWF y la WCW. En la ECW, las peleas, son mucho más "encarnizadas" que en las otras federaciones nombradas anteriormente. Desde ocupar personas como proyectiles para estrellarlos contra cerros de mesas (o sillas), hasta combates en arenas enrejadas, es decir, todas las reglas (si es que existen) dentro de la lucha libre, en esta federación son literalmente arrojadas al tacho de la basura (imagina una verdadera tole tole, sea lo que sea, golpe que se te ocurra..., eso es la ECW).

Puede ser que en esta federación no existan grandes nombres como "La Roca" o "The Undertaker", pero esto no significa que los luchadores de esta organización sean principiantes o aprendices..., por el contrario, hay excelentes talentos, como para haber hecho un juego sumamente interesante.

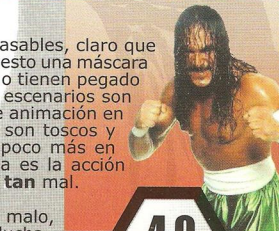
Hasta ahora los juegos de lucha que han caído en manos de Acclaim, han pasado sin honor ni gloria, «como no recordar WWF Attitude». Bueno, ECW es exactamente lo mismo pero con otros luchadores y un par de elementos nuevos, como el que tenga un vocabulario un poquitín subido de tono o que el comentarista se vea un poco más involucrado en la pelea. Digo un poco de todo porque en definitiva no entrega un 100% en nada. De hecho, en la opción para editar un personaje, pareciera ser que se trata de WWF Attitude, siendo que estamos jugando un título completamente distinto. La única gran diferencia entre ambos juegos es que este último es un poco más rápido que el anterior y los movimientos son más fáciles de realizar.

Un dato para quienes no estén familiarizados con WWF Attitude. Existen 2 aspectos importantes a considerar para salir victoriosos de tus peleas. 1) Cuando tu indicador de ventaja este encendido, es mucho más fácil de realizar llaves, de lo contrario serán bloqueados o será más complicado hacer el agarre. Si la barra de tu oponente está baja, el mismo caso. 2) Para saber que llaves puedes ejecutar a tu oponente, trata de ponerte en uno de sus 4 lados, es decir, en frente, atrás, a la izquierda o a la derecha, luego chequea la lista de movimientos. Esto también puede ser realizado cuando tu oponente está en el suelo o cuando tu personaje esté parado en alguno de los 4 postes del ring.

De todas formas, el que este juego sea mucho más rápido que WWF Attitude, hace que el juego realmente sea intenso mientras le quede energía a tu oponente, ya que este no te dará tregua. La opción multi player es la que estaría salvando al juego de ser totalmente destruido, se puede jugar de 1 a 4 jugadores simultáneamente (vía multi-tap), dentro de las opciones 2 contra 1, 3 contra 1, tag team o tornado, que es todos contra todos (acá nos divertimos mucho peleando 2 v/s el CPU je, je!, es totalmente injusto, pero válido si de diversión se trata).

En cuanto a gráficos, los luchadores están más menos pasables, claro que igual parece que a los polígonos de la cabeza le hubieran puesto una máscara y en el caso de los que tienen pelo largo... pareciera que lo tienen pegado al cuerpo, ja ja. Lo que sí, (como siempre) la multitud y escenarios son realmente pobres, tienen cuando mucho 2 ó 3 cuadros de animación en el caso del público. Los escenarios carecen de detalles, son toscos y mal logrados, realmente se podría haber trabajado un poco más en eso. Pero lo que a nosotros realmente nos interesa es la acción dentro del ring, y esto por lo menos no está tan mal.

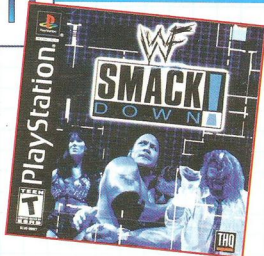
ECW Hardcore revolution, no es un juego malo, pero no representa lo que la federación de lucha extrema representa (hasta ahora seguimos esperando los sillazos y mesazos), en cuanto a originalidad, mejor ni hablar y creo que la gente que conoce a la ECW, este juego les causará una gran desilusión (por decir algo).



4.0	Sonido	4.0
5.0	Diversión	4.5
	Gráficos	Control

NEURO SHOCK

# SMACKDOWN



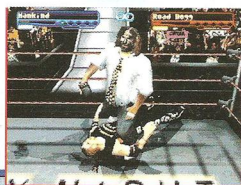
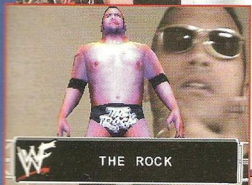
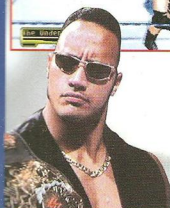
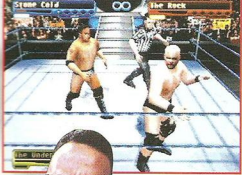
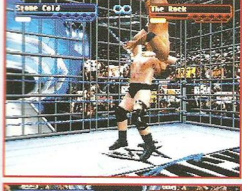
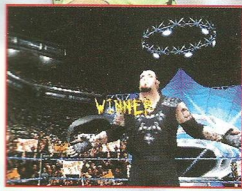
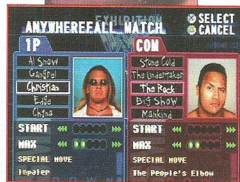
Quizás, cuando en el número anterior comentamos que WWF Wrestlemania sería el juego definitivo de lucha libre..., debimos haber acotado un poco el terreno y no ser tan generales al hacer esta afirmación. Hasta el momento , es el mejor dentro de los juegos de N64, pero, los usuarios de Playstation estaban esperando algún título de este "deporte espectáculo" que hiciera gala de las virtudes de la consola de Sony. Nosotros preferimos que hiciera su llegada y luego comentarlo. Dicho y hecho. Acá en la revista quedamos muy conformes con lo que finalmente se logró con este juego, tanto en el aspecto gráfico como en la jugabilidad.

Smackdown, está basado en el motor de "Toukon Retsuden" (un juego japonés de lucha), de la compañía Yukes, que fue la que finalmente desarrolló la joyita que hoy tenemos en nuestras manos. Con gráficos sumamente nítidos y detallados, un sistema de juego simple, hacen que el juego sea atrayente tanto para quienes no son fieles de la lucha libre, además de aquellos que gustan de un buen y entretenido juego de lucha (de esos que están sumamente escasos en estos días). La gran diferencia entre Smackdown y la montonera de juegos de lucha libre, **ojo dije lucha libre**, es básicamente la rapidez de los luchadores, lo fluido de sus movimientos, jugabilidad y los cortísimos tiempos de carga entre peleas. Pese a que no tiene la lista de movimientos por personaje, cosa que hace mucha falta, los movimientos son bastante sencillos (si quieres aprender algunos, ingresa a la opción para editar un luchador, luego ve a movimientos y chequea algunos de la lista). Si presionas adelante más un botón, tendrás un movimiento, abajo con el mismo botón , otro movimiento, atrás - adelante, otro movimiento, y así. En general no presenta mayor dificultad en cuanto a esto, lo mismo con el botón de agarre. Demás está decir que el juego cuenta con toda la "galaxia" de estrellas de la WWF, además que se encuentra sumamente actualizado, tanto en la adición de los nuevos luchadores como en los eventos que actualmente se están desarrollando en la Federación mundial de lucha (WWF).

En cuanto a lo que siempre se ha criticado, por fin se le ha dado un trato digno a los fondos, escenarios y multitud, creando el verdadero ambiente que este espectáculo nos brinda. Los flashes y gritos "en crescendo" de la multitud aportan una gran cuota de emoción y realismo a la batalla. Si a esto sumamos que todos los luchadores tienen más animaciones que representan dolor después de un movimiento devastador, expresiones faciales y cambios de cámara al ejecutar alguna llave, podemos resumir que WWF Smackdown es un juego que te hace realmente vivir la acción dentro del ring.

Pero no todo puede ser challa y flores, no muchachos.

Dentro de los aspectos negativos del juego, que son la nada misma comparado con sus virtudes, podemos mencionar que los luchadores al realizar alguna celebración, hacer un insulto , o recibir un golpe fuerte, no gritan (me pregunto, ¿para qué sirve tener expresión facial si no puedo hablar ni gritar??, es algo así como una lucha de mimos). Suponemos que el espacio reservado para los gritos y alaridos fue ocupado en orden de privilegiar los videos de entrada de cada luchador. En lo que respecta a la creación de personaje, sólo puedes ocupar los cuerpos, vestimentas y accesorios de los luchadores ya existentes, lo que le quita flexibilidad a este modo (al contrario de WWF Attitude o ECW Hardcore Revolution, en los que hay elementos para regodiarse, claro que en cuanto a calidad...).



NEURO SHOCK		
6.0	5.5	6.5
Diversión	Sonido	Gráficos
6.5		13
Control		



## fear effect



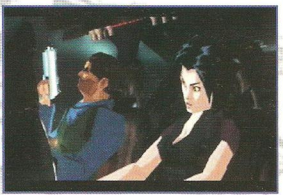
Revisión

Fear Effect es el último juego que ha entregado Eidos, tratando de unir una historia bastante cargada a los cinemáticos, mezclada con un guión parecido a Blade Runner.

En este juego tu tomas el rol de uno de tres mercenarios, los que tienen por misión tratar de encontrar a la hija, de un poderoso empresario chino, que misteriosamente desapareció del protectorado Shan Xi. Las intenciones de estos tres mercenarios son bastante "heroicas": tratar de encontrar a la hija antes que otros hombres contratados por el padre, para ganarse una suculenta recompensa en sucio dinero.

Los fondos de este juego son pre-rendereados muy al estilo Resident Evil, pero con la característica de que siempre está en un ciclo de movimiento (el fondo no es estático, lo que da la oportunidad de introducir otro vídeo para que no haya un cambio brusco entre imágenes), lo que le da al juego un estilo muy particular. El estilo gráfico de este juego también es muy particular, casi como si los personajes fueran sacados de un cómic futurista traídos al mundo 3D.

El control también se parece a el que se usa en Resident Evil, aunque algo más tosco, pero con varias diferencias como la de poder disparar en cualquier momento sin tener que apuntar y también los personajes tienen la habilidad de poder usar dos armas al mismo tiempo disparando a más de un enemigo a la vez, como en las famosas películas de John Woo. Dentro del juego se pueden utilizar los tres mercenarios, que dependiendo de como se va desarrollando la historia van haciendo sus apariciones. Sus nombres son Hana Tsu-Vachel, Royce Glas y Jakob "Deke" Decourt. El nombre de este juego viene de la barra de energía que este título ocupa, que es un medidor de energía normal pero con algunas diferencias, como por ejemplo, si algo explota cerca tuyo o se acercan muchos enemigos tus latidos del corazón aumentan y la barra se empieza a



poner roja, pero si resuelves algún acertijo o eliminas sigilosamente a algún enemigo tu corazón comienza a normalizarse y tu barra vuelve a la normalidad. Algo malo de este juego, es que cada vez que uno muere (cosa que pasa bastante seguido) el juego se demora un buen tiempo en cargar el último punto de grabación, lo que adormece la acción bastante. También otra cosa mala, es que una vez terminado el juego, no aparece ningún bonus o modos extras, lo que le da a este título una rejugabilidad muy baja.

En lo que respecta a la música y sonidos, todos están bastante acordes con la ambientación del juego muy al estilo de cualquiera buena película de ciencia ficción.

Aunque este título tiene algunos puntos bajos y aunque sus gráficos son interesantes, pero no perfectos, al igual que en Metal Gear Solid y Resident Evil, al entregar elementos nuevos, logran divertir mucho, y además de que este juego cuenta con una buena historia y bastantes quiebres, se puede decir que este es un juego bastante interesante y que vale la pena conocer.

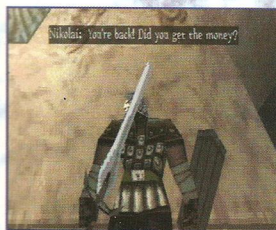
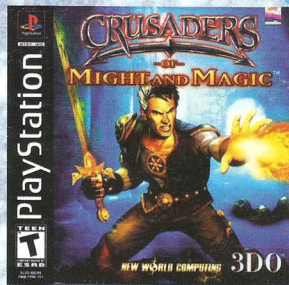


5.5	6.0
Sonido	Gráficos
6.0	5.5
Diversión	Control

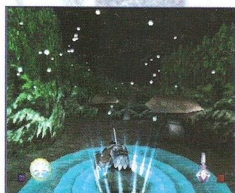
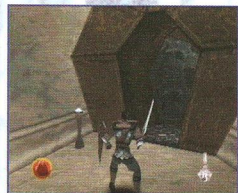
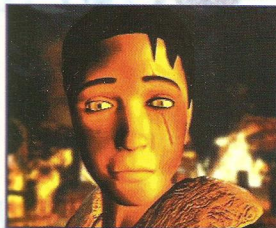
NEURO SHOCK



## CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC



Nikolai: You're back! Did you get the money?



de que use un arma o un hechizo, Drake irá perfeccionando esta habilidad mejorando sus funciones y elevando un poco el daño causado. Otra cosa que también es sacado de los RPG, es que al destruir cada enemigo, Drake irá ganando puntos con lo que podrá subir de nivel ganando más puntos de vida y otras habilidades. Los gráficos están bien realizados, aunque son un poco pobres y los colores son un poco opacos. Habría sido mucho más interesante si entre los escenarios, hubiera más colores brillantes para darle más vida al juego. La música y sonidos son los normales para un juego de este tipo, con tonadas clásicas que aparecen en ciertas partes de los escenarios para dar más fuerza a la acción. Se ve que 3DO logra tener un buen juego entre sus manos, que entretiene y no ofrece muchos problemas con los controles, pero con gráficos más trabajados este podría haber sido un título muchísimo mejor. También se espera una versión de Nintendo 64 en algún mes del 2000.

Crusaders of Might and Magic es un juego de acción-RPG que lleva a esta clásica serie al mundo 3D. Uno asume el rol de Drake, un mercenario obsesionado con vengarse de un ejército de zombies y esqueletos que asesinaron a su familia. El control de Drake tiene un estilo muy parecido a Tomb Raider. En una perspectiva de tercera persona, uno puede hacer que el personaje corra, escale paredes, salte, ataque con armas y lance hechizos de varios tipos. Este juego cuenta con 15 áreas divididas en 90 zonas, con más de 30 tipos de monstruos distintos.

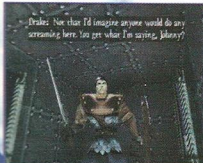
3DO da en este juego la opción de formar a tu personaje dependiendo del estilo de juego que quieras utilizar, por ejemplo si quieres que Drake sea más defensivo puedes comprar una gran armadura pero que también es más pesada lo que te resta un poco de movimiento y si quieres más agilidad que defensa, puedes optar por una ligera armadura de cuero.

Aunque hay elementos RPG dentro del juego, como ir a tiendas y comprar armas e ítems, este juego es más parecido a lo que sería Golden Axe en un mundo 3D. Al ir avanzando por la historia, Drake tiene que cumplir varias misiones especiales, que se van entrelazando entre sí logrando siempre tener una historia entretenida.

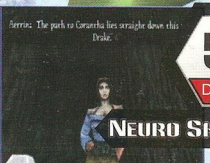
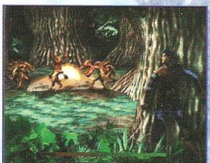
Una de las falencias que tenía el juego de Eidos, Deathtrap Dungeon, era que su cámara no ayudaba mucho en la acción, pero en este juego, la cámara aunque algunas veces se pega demasiado al personaje, siempre cumple bien con su función. Otra buena alternativa que ofrece la cámara, es que uno puede colocar la vista en primera persona para poder apuntar mejor y para poder analizar los escenarios sin problemas.

Los movimientos y la jugabilidad aunque no son perfectas, son bastante buenas para un título de este tipo. Otra alternativa que ofrece este juego, es que uno puede atacar tanto de cerca como de lejos con varios tipos de armas y hechizos. Cada vez

# Revisión



Drake: Non elias Td imagine anyone would do any somthing here. You get what I'm saying, Mhmm?



Samir: The path to Garmath lies straight thro' this Drake.

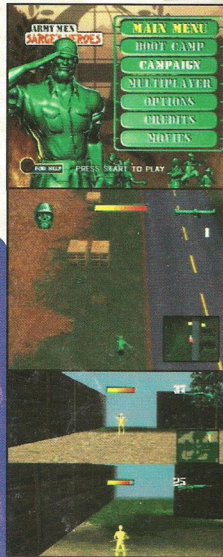
4.5	5.5	5.0
Sonido	Diversión	Gráficos
	5.5	
	Control	

NEURO SHOCK



# ARMY MEN SARGE'S HEROES

Revisión



¡Nuevamente los soldaditos de plástico invaden la pantalla! Si, porque los ejércitos más famosos del mundo han regresado con más acción y con... ¿qué estoy diciendo?.

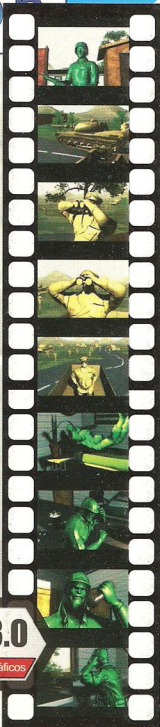
Army Men: Sarge's Heroes es un nuevo título de esta saga de guerras plásticas, que sinceramente, ha ido de mal en peor. Muchos recordarán el Army Men 3D, y se estarán preguntando, ¿es muy difícil hacer dos veces un juego bueno?

Empezando por el lado gráfico, que ha empeorado, nos imaginamos que para dar paso a "mejores" cinemas, AM:SH flaquea en el lado en que este tipo de juegos debe destacar: la jugabilidad. Aparte los horribilmente cortados movimientos, nuestro personaje tiene una asombrosa mala puntería, y una penosa recuperación después de una explosión. La selección de armas sigue siendo la misma (rifles, morteros, granadas, etc.).

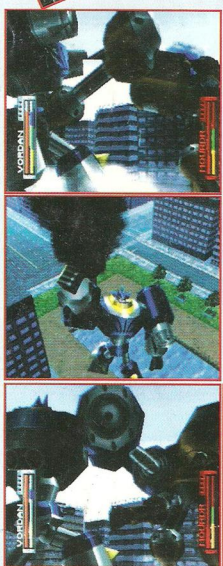
El sonido es otro lado flaco de este CD. Los efectos como disparos y explosiones suenan apagados y no asustan a nadie (bueno, a nadie que no sea de plástico). Para que decir el modo multiplayer, este nunca ha sido el fuerte de esta serie, y con AM:SH se nota aún más.

En definitiva, los Army Men ya no son lo que fueron. Esperemos que el siguiente título de esta saga, Army Men: World War, logre reflotarla un poco.

4.0	3.0	3.0
Diversión	Sonido	Gráficos
	4.5	
	Control	



# REMOTE CONTROL DANDY



¿Se acuerdan de esa famosa serie de animación japonesa en que un niño manejaba su propio robot gigante para luchar contra los malvados? Creo que se llamaba Ironman 28, o algo así... ¿Recuerdan que el niño le daba todo tipo de instrucciones al robot mediante un control parecido a un joystick? Bueno, ahora tu puedes hacer lo mismo. ¿Cómo?, sencillamente jugando a Remote Control Dandy.

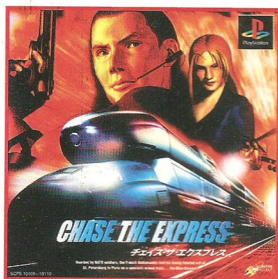
RCD nos sitúa en el papel de un niño que viaja por una ciudad, lugar donde es testigo de la devastación causada por un gigantesco y malvado robot llamado Mourdr. Pero lo que nuestro amigo no sabe es que él será el encargado de combatir las gigantescas máquinas que atenten contra nuestra seguridad. Para eso contará con la ayuda de otro gigante de acero, llamado Vordan.

La temática de este juego ha sido muy explotada en Japón, pero a pesar de eso, RCD es un juego bastante entretenido. Los movimientos del robot están muy bien hechos, he incluso son difíciles de controlar en un comienzo, con lo que te da la sensación de estar manejando realmente una máquina gigantesca. Debes tener mucho cuidado de no causar muchos destrozos, o se descontarán de tu recompensa...

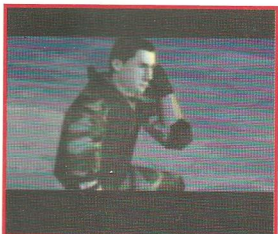
RCD puede parecer lento en un principio, pero contiene el suficiente desafío para estar pegado frente al Play hasta que comience la acción. No es el juego definitivo, pero si es una buena opción para quien quiere algo novedoso. Altamente recomendable para los fanáticos del Kaijū.

6.0	5.5	6.0
Diversión	Sonido	Gráficos
	6.0	
	Control	





# CHASE THE EXPRESS

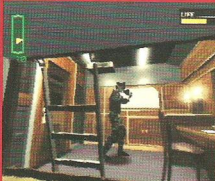
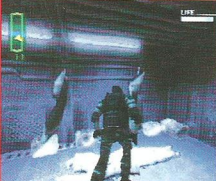


Chase the Express puede parecer, a primera vista, otro de esos juegos clones de Resident Evil, y si esa es tu impresión, has acertado.

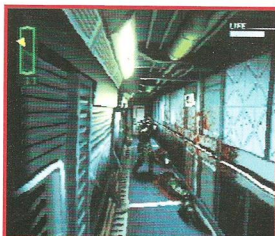
Un tren expreso que lleva al embajador de Francia ha sido asaltado en su trayecto San Petersburgo - París. Las fuerzas terroristas tienen como rehenes al embajador y a su familia, además de un pequeño juguete para asegurar que sus demandas serán escuchadas: una cabeza nuclear.

Después de una desastrosa intervención de las fuerzas de la OTAN, que termina con todos los comandos muertos excepto uno, como siempre, te encuentras colgando del tren, y a duras penas logras llegar al techo de este. Eres Jack, único sobreviviente (otra vez...) del comando de liberación enviado para rescatar al embajador, y tu misión es completar el trabajo para el cual tu grupo fue enviado allí.

El aspecto gráfico de CTE es igual al que ya nos tienen acostumbrados los millones de juegos de este estilo que andan dando vueltas por ahí: personajes en 3D sobre fondos prerrenderizados. La diferencia es que los fondos están tratados de una forma en que parecen estar hechos en tiempo real, ya que cambian constantemente de perspectiva cuando el zoom de la cámara se acerca o se aleja de nuestro personaje.



Revisión



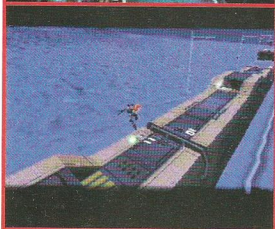
En cuanto a este último, los movimientos de Jack están bien hechos, a excepción de cuando te pones a correr; pareciera que nuestro pobre amigo no hubiera encontrado un baño cerca. El control, idéntico a cualquier juego Survival Horror de esos que ya hay muchos.

Refiriéndonos un poco al juego mismo, Jack contará con algunas armas (pistolas y ametralladoras, las más comunes), las típicas pocas balas, y, en vez de un cuchillo (o una nudillera como en Countdown Vampires), Jack podrá hacer uso de sus puños para acabar con los problemas. En vez de sprays de primeros auxilios, bolsas de plasma. El inventario es idéntico en su uso al de Resident Evil, por lo que cualquier fanático de este tipo de juegos no debería tener problemas manejándolo. Pero lo que más me llamó la atención de este título es el lugar donde grabas el juego: en el baño (¿?).

Una de las adiciones más destacables de CTE es el hecho de que cuando estás frente a una puerta, escalera, o lo que sea que debas hacer con el botón de acción, aparece en la pantalla una figura que te indica que botón presionar. Además, en algunas puertas en las que no puedes entrar, te permite echar un vistazo hacia adentro: la vista cambia a primera persona y puedes observar lo que sucede en una pieza, aunque no puedas ingresar aún.

El sonido de Chase the Express no es la gran cosa: la banda sonora no ayuda mucho al ambiente, no tiene ese suspenso necesario para este tipo de juegos. Los efectos de sonido están bien logrados, pero no son nada del otro mundo.

En definitiva, Chase the Express, otro juego del montón de Survival Horror que andan por ahí. Si te aburriste de Resident Evil o Dino Crisis, prueba con este, pero te advertimos: es más de lo mismo.



5.5  
5.5 Sonido 5.0  
5.0 Gráficos  
5.0 Control  
NEURO SHOCK



## THE KING OF FIGHTERS



### Revisión



Una de las series con más adeptos entre los fanáticos de los juegos de pelea es sin duda The King of Fighters, que en ésta, su sexta entrega, nos presenta grandes innovaciones en cuanto a técnicas, modos de juego y personajes.

Para empezar, y lo más notorio, es que ahora podremos seleccionar nada menos que a cuatro personajes; claro que el cuarto será designado como Striker, y sólo entrará en acción cuando lo llamemos en medio de una pelea, y si nos quedan Striker Bombs. Este personaje puede cambiar de pelea en pelea, por lo que a lo largo del juego podremos luchar con los cuatro personajes.

La segunda innovación, sobre todo con respecto a las versiones 97 y 98, es que se han eliminado los modos Advanced y Extra, para unificarlos en uno sólo, en el cual no podremos cargar con los tres botones, pero podremos esquivar como en el antiguo modo Extra. Además, este modo "unificado" tiene dos submodos: Counter Mode, que te aumenta la fuerza de ataque y te permite hacer counters más fácilmente, y Armor Mode, en el cual los ataques te restan menos energía.

Con respecto a los personajes, tenemos algunos nuevos y otros que regresan. Lo más notorio, es que Kyo ya no forma parte del equipo japonés, y que Goro no aparece. En su reemplazo están K' y Maxima. Otros personajes nuevos son Whip (en el equipo Ikari), Jhun (alumno de Kim Kaphwan), Bao (hermana de Sie) y Xiangfei (que aparecía en Fatal Fury Wild Ambition). Ha regresado al torneo después de su fugaz aparición en el 96, la bella Kasumi, en el equipo de las féminas. El nuevo jefe final es un ser perverso conocido como Krizalid.



En cuanto a las técnicas de los personajes, ya no está la posibilidad de elegir las versiones EX, que tenían los golpes de sus apariciones en versiones anteriores de KOF. Ahora se han elegido las mejores maniobras de cada personaje, mezclando lo más efectivo de todas sus apariciones.

KOF no es un juego que se ha caracterizado por tener notorias traslaciones a Playstation, y ésta no parece ser la excepción. Los movimientos son cortados, en algunos casos desfasados en cuanto al golpe de un personaje y la reacción del otro, y las animaciones no son tan fluidas como quisiéramos. En cuanto al sonido, en general, nada nuevo ni muy impresionante, lo mismo de siempre. Donde sí realmente falla KOF 99 es en el control, pero esto es algo que se viene repitiendo mucho en los juegos de SNK. Los poderes no salen a la primera, e incluso, deberás acostumbrarte a que por un rato no te resulten. Creo que SNK debería mejorar urgentemente este aspecto, porque compañías como Capcom, por ejemplo, le aventajan con mucho en este sentido. Lo mejor de KOF 99 es que mantiene la velocidad del juego, tal como el Arcade, y ese es uno de los puntos más importantes que todo buen fanático de la serie aprecia.

Definitivamente no es el mejor juego de pelea en el mercado, pero merece darle una probadita, aunque sólo sea para jugar con los personajes nuevos. Un deber para cualquier fanático de la saga.



5.0 Sonido

6.0 Diversión

4.5 Gráficos

4.0 Control

NEURO SHOCK



# Playstation

## URBAN CHAOS



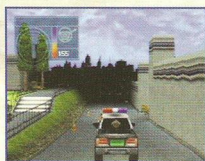
Llegó el caos a la consola Playstation. Urban Chaos de la empresa Eidos, se centra en una policía novata que debe verse las caras con varios pandilleros en una ciudad con ambiente futurista. Como es de costumbre en los juegos de Eidos, esta mujer, llamada Darci, pretende ser igual de llamativa que Lara Croft, pero con una personalidad un poco más agresiva. También dentro del juego, uno puede controlar a otro policía, llamado Roper, que cuenta con más experiencia y es más lento, pero puede manejar artillería más pesada.

Los gráficos de este juego son normales, sin dejar a nadie extasiado o a nadie decepcionado. Una buena característica, es que los escenarios son de un buen tamaño con varios tipos de vecindarios, cada uno con su propio estilo. Otra característica de los gráficos, es que cuando te causan daño y tu personaje comienza a sangrar, vas dejando un camino de sangre que los enemigos pueden seguir.

El control es bastante completo aunque a veces manejar a los personajes en lugares muy estrechos llega a ser bastante frustrante por que algunos movimientos son muy bruscos.

La música y los sonidos son normales aunque un poco aburridos y monótonos en varias escenas. Este juego cuenta con 25 misiones aproximadamente, con algunas sub-misiones que hay que completar en ciertos límites de tiempo. Es importante dentro de este juego es tratar de no ser notado por los enemigos para poder atacar por la espalda y ahorrar energía y municiones. Dentro del juego hay cerca de 30 personajes controlados por la computadora que se cruzaran en tu camino tanto para ayudarte como para hacerte la vida imposible. Otra gran adición que tiene Urban Chaos, es la capacidad que tienen los personajes de usar varios tipos de vehículos.

Al final, este juego puede divertir algunas horas con patadas y guerras de pandillas, para los que les gusta Tomb Raider con más acción.



Revisión

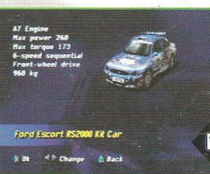
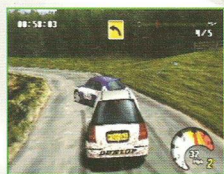


## Mobil 1 Rally Championship

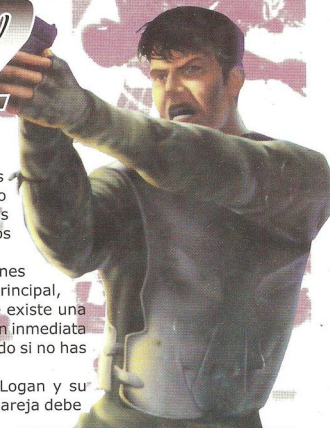
Electronics Arts nos entrega este nuevo título de carreras, llamado Mobil 1 Rally Championship, nuevamente basado en este deporte tuerca tan popular en Europa.

A primera vista, no es mucho lo nuevo que nos ofrece M1RC con respecto a otros títulos de este género. Los típicos autos licenciados, que en este juego llegan a 21, y más de 36 pistas distintas para competir. Un modo versus para competir con un amigo con la pantalla dividida, y todo tipo de vistas del auto, desde la vista interior hasta una vista desde atrás-arriba, que siempre ayuda mucho. Gráficamente, M1RC no es un superdotado, pero se defiende. Lo único malo es que da la impresión que los autos fueran de cartón... Los fondos, llamativos y bien trabajados La jugabilidad es buena, no tan difícil como V-Rally 2, ni tan precisa como Collin Mc Rae Rally, pero hace que el juego sea entretenido.

En definitiva, M1RC no pasará a la historia como el juego que cambió el género de las carreras de autos, pero es un título entretenido que se deja jugar. Si andas buscando un juego de autos, prueba éste.



# PlayStation Syphon Filter 2



Syphon Filter en su primera parte fue sin duda uno de los grandes, pues combinaba elementos de otros grandes como Metal Gear y Tomb Raider; los unía en un juego de aventuras cuya trama era entretenida y combinaba distintos mecanismos dentro de un mismo título.

La jugabilidad es igual a la primera parte, el menú que tienes en pantalla al apretar start también es igual. El personaje principal, si mis ojos no me engañan tiene la misma ropa y si es que existe una diferencia no se nota; la historia del juego es una continuación inmediata del final de la primera parte, es muy difícil entenderlo del todo si no has jugado la primera versión.

Recordemos que en este juego, el protagonista es Gabe Logan y su asistente Lian Xing, con la cual también podrás jugar, esta pareja debe evitar la propagación de un virus llamado... Syphon Filter.



Antes de comenzar cada nivel verás grandes cinemas, (no muy bien logrados por lo demás), con lo que te será más fácil entender en que estás metido. A decir verdad son estos cinemas los que hacen que el juego ocupe dos discos, ya que el tiempo real de juego no es mucho mayor que el de su antecesor. Al terminar el cinema tendrás tiempo de leer los parámetros de tu misión, es indispensable leer esto si quieres completar con éxito cada misión.

Un punto débil del juego es que la manera de jugar con Gabe es idéntica a la de Lian y debería por lo menos haber ciertas variaciones, hombre-mujer, en fin, un detalle importante dejado al azar.

Las misiones no se encuentran estructuradas de forma correcta, si pierdes te ves obligado a recorrer grandes distancias y esquivar varios obstáculos para llegar donde mismo quedaste, esto da una sensación asfixiante de nunca acabar.

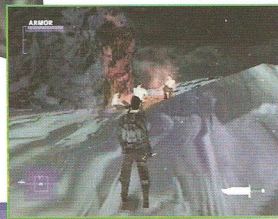
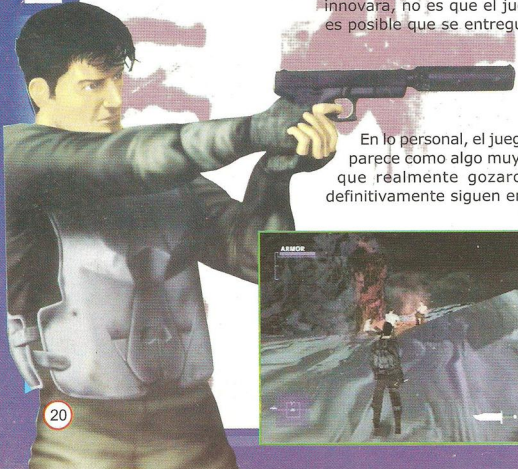
Sin embargo el control análogo pone la nota alta, ya que ahora puedes caminar y obtener movimientos más finos. Además el personaje con que juegas puede saltar en algunos niveles, pero ojo, el salto es automático, tu tan sólo debes correr como kamikaze y... listo!, la consola hace el resto del trabajo.

En este juego además puedes jugar dos players, eligiendo entre 10 personajes iniciales y 18 más que podrás obtener, pero realmente esta opción multiplayer no esta muy bien lograda ya que las cámaras, (factor esencial en estos casos), no acompañan para nada.

Tanto el sonido como los gráficos no difieren mucho de la primera versión, son discretos, carecen de cualquier espectacularidad. En los cinemas puedes ver la boca de Logan moviéndose a un ritmo completamente diferente de lo que escuchas.

Lamentable, muy lamentable que en esta segunda parte no se innovara; no es que el juego sea malo, sino que no se entiende como es posible que se entregue esta secuela sin una renovación de fondo, este título vendió millones y frente a un éxito comercial se debe hacer lo posible por mejorar para no desilusionar a aquellos que siempre esperan más de su título regalón.

En lo personal, el juego me entretuvo bastante, pero el terminarlo parece como algo muy lejano en mis prioridades, se lo dejo a los que realmente gozaron con la primera parte, ya que aquí definitivamente siguen en lo mismo.



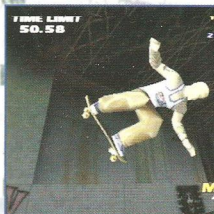
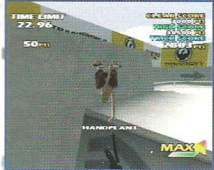
6.0	5.0	6.0
Diversión	Sonido	Gráficos
	5.5	
	Control	

NEURO SHOCK



## STREET SK8ER 2

El primer Street Sk8er fue uno de los primeros juegos de skateboarding que salió para Playstation, y aunque el juego era bastante mediocre, empezó a probar un nuevo género que después llenaron juegos como Thrasher: Skate and Destroy y Tony Hawk's Pro Skater. Ahora Electronics Arts nos entrega una secuela que trae muchos elementos parecidos al ya conocido Tony Hawk. Mucho de este juego, es correr contra el tiempo en los que tiene que ir desde un punto A hasta un punto B en un número de segundos. Pero además de completar el tiempo, también hay que lograr una determinada cantidad de puntos, por lo que hay que balancear la velocidad con las acrobacias durante los escenarios. Las pistas están bastante bien diseñadas con varios obstáculos y rampas para hacer puntos, además de objetos como barriles, ventanales y otras cosas rompibles. Los gráficos superan ampliamente a el original SS pero no son tan pulidos como los de Tony Hawk. El control dentro del juego responde bien, pero me pareció que dominar los trucos es bastante más fácil que en Tony Hawk lo que al final no representa un reto demasiado grande. Además del modo de competición, existe un modo libre en el que puedes solo "pasear" por los escenarios para practicar movimientos y cosas por el estilo. También uno puede crear su propia pista basándose en varias piezas prefabricadas como por ejemplo rampas, tubos y barandas. Este juego también existe un modo multiplayer en el que podrás competir con tus amigos para ver quien gana más puntos. En lo que se refiere a música, este juego esta lleno de canciones de artistas como Del the Funky Homosapien, Shootyz Groove, y Ministry, y los efectos de sonido son bastante realistas. Street Sk8er 2 es un juego que supera ampliamente a su original, pero que no logra superar a Tony Hawk en este género, pero para los que no quieren esperar para ver el Tony Hawk 2 este es un buen juego para comprar.



## BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

BattleTanx fue un juego bastante novedoso en N64 ya que en esa consola no existen muchos juegos del tipo vehiculo-destructor-superarmado, pero en Playstation estos juegos abundan mucho, como los archiconocidos Twisted Metal. Una de las grandes ventajas que tiene la versión de N64 frente a ésta es la pérdida de la opción para cuatro jugadores. La historia de este juego es la típica película de ciencia ficción en la que todo un mundo post-apocalíptico posee poderosas armas además de vehículos blindados, y que además todos tratan de pelear por la dominación de los territorios que aún son habitables.

En lo que se refiere al control, al manejar los tanques el control es un poco tosco, lo que se nota mucho cuando hay varios enemigos disparándote a la vez. Además del disparo normal que tienen los tanques, durante el juego se puede hacer uso de varias otras armas como misiles dirigidos o pulsos de plasma. Una cosa en la que esta versión supera a la de N64, es que en este juego existen muchos más niveles para seleccionar. Este juego también cuenta con en modo multiplayer para dos personas, con varios modos para elegir desde aventuras cooperativas hasta... Usémoslos.

Los gráficos son estándar, pero con un poco más de fps lo que le da más fluidez que a otros juegos de este género.

La música es muy parecida a la de N64 que era buena para un cartucho, pero que en un CD podría haber mejorado bastante.

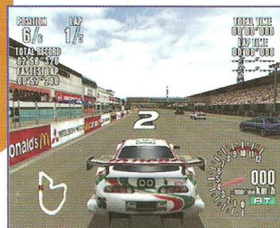
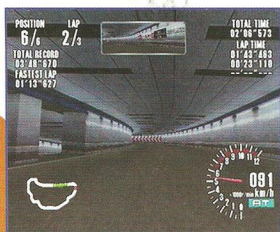
Aunque este juego no es malo, es solo una translación de los que fue la versión de N64 (la cual según nosotros es mejor), lo que significa que en formato CD podrían habérselo agregado bastante más cosas, como nueva música, para mejorarlo un poco más. Pero Battle Tanx igual da buenos momentos de diversión sobre todo combatiendo contra el tanque de algún amigo.



Dreamcast

# SEGA GT: Homologation Special

Revisión



El género de carreras es uno de los que no ha cambiado mucho durante los años, además de los cambios en gráficos. Y en 1997 Sony lanzó Gran Turismo, lo que tomó a muchos amantes de las carreras por sorpresa con increíbles gráficos y una verdadera sensación de manejo. Después Sony lanzó Gran Turismo 2 con más autos, opción de rally y varias otras pequeñas cosas que dieron más que felicidad a los jugadores tuercas de todo el mundo. ¿Ahora con el Gran Turismo 2000 en el horizonte como podría contestar Sega a tanta maravilla?, la respuesta es: Sega GT.



Además de Gran Turismo, Sega siempre ha sido uno de los más fuertes en el campo de juegos de carreras con títulos como Outrun, Sega Rally, Virtua Racing, Daytona USA y Crazy Taxi por decir algunos. Se podría decir que Sega ha dominado este género durante años sobre todo en lo que a arcades se refiere.

Sega GT es el primer simulador de manejo para la Dreamcast. Este juego ofrece una amplia gama de automóviles para elegir pero nunca tantos como en Gran Turismo. En el modo de campeonato hay una gran cantidad de licencias, eventos, carreras oficiales, modos de prueba, copas y todo lo que puede esperar un jugador experimentado de este género. Muchas de las pistas y modos son solo seleccionables después de completar un cierto número de requerimientos.

La movilidad de Sega GT es bastante buena y se compara a la de Gran Turismo. El juego acepta tanto el control análogo como el digital. Los tuercas-maniáticos estarán felices con los niveles de customización de este juego. Para cada auto se ofrecen varias piezas que se pueden mejorar como turbos, supercargadores, transmisiones, suspensiones,

5.5

Sonido

6.0

Diversión

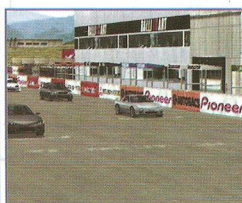
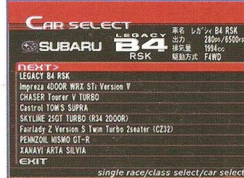
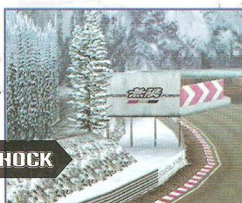
6.5

Gráficos

6.0

Control

NEURO SHOCK



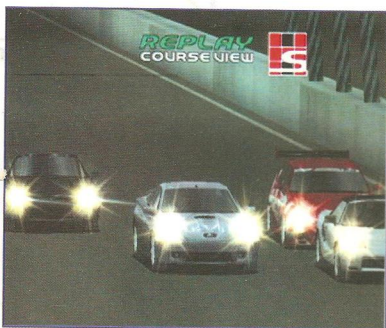
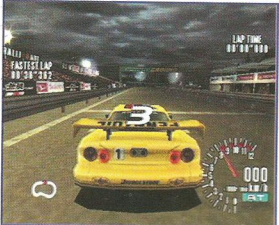
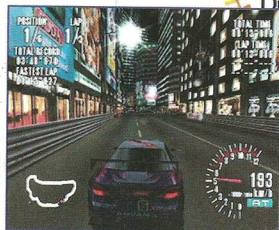
# Dreamcast



frenos, neumáticos y reducción de peso para una mayor velocidad y manejo. Este juego también cuenta con la opción de crear tu propio vehículo desde la nada. Que van desde el tipo de forma de la carrocería, el color y todo lo que significa motor y sistemas mecánicos.

Al igual que en Gran Turismo, uno corre en varias pistas por premios en dinero, y si se llega primero, uno es recompensado con un automóvil, el cual puedes anexarlo a tu colección o venderlo. Al igual que en Gran Turismo, aprender a dominar todos los autos y ganar todas las pistas no es cosa fácil, lo que le da a Sega GT una gran rejugabilidad en el tiempo, y si el modo de campeonato es mucho para ti, este juego también ofrece la posibilidad de pistas simples con opciones como time-attack, dual-race (carreras con un amigo en pantalla dividida) y si vivieras en Japón podrías acceder a un modo internet. Este juego también ofrece la posibilidad de guardar los mejores momentos en la tarjeta de memoria, claro es que si te alcanza el espacio. Gráficamente, los modelos de automóviles no son tan brillantes como los de Gran Turismo, pero estos ofrecen un mayor uso de iluminación y suavidad gracias a la potencia de la Dreamcast. Los gráficos son super limpios, con texturas reales y toda la acción corre a 30 frames por segundo. Aunque el juego no corre a 60fps como podría pensarse, la fluidez es bastante aceptable y cumple bien con su cometido. Todos los escenarios son bastante completos sobre todo las pistas nocturnas que cuentan con increíbles detalles por todos lados.

Sega GT es un juego excelente, pero cuenta con varias cosas que le bajan puntos.



Como por ejemplo, cuando uno elige un auto, este no aparece en la pantalla y para verlo hay que apretar un botón, y para ver el modelo siguiente hay que volver al menú anterior y volver a repetir el proceso, este juego cuenta con detalles así, que lo único que logra es demorar la acción. Otro detalle negativo, es en el sonido de los motores, el cual es muy parecido entre todos los modelos. También, el número de pistas no es muy alto aunque se utilicen opciones como correr las pistas en la dirección contraria.

Al final, Sega GT termina siendo un juego bien adictivo, gracias a que siempre está la posibilidad de ir ganando más y mejores autos. Quizás si Sega hubiera aprovechado un poco más de tiempo para pulir pequeños detalles pero aún así este es un juego bien recomendable.



# Revisión

Dreamcast

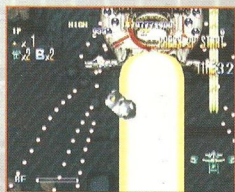
# GIGAWING

Aunque mucho de los shooters actuales se han trasladado al mundo 3D, como por ejemplo Thunder Force 5 y R Type Delta, Capcom ha querido lanzar un juego completamente en 2D con diseños estrafalarios y enemigos gigantes llamados Gigawing.

La historia de este juego trata de que un día cualquiera una extraña medalla cayó desde los cielos, y todo vehículo al que se le colocara esta medalla, tendría un gran poder además de la bendición de los dioses, y claro que esta medalla cayó en las manos de un ejercito maligno que tiene como objetivo dominar todo el planeta. Tu tomas el control de uno de cuatro pilotos, cada cual con un nuevo tipo de nave llamados Reflect Force. Como su nombre lo indica estas naves tienen la cualidad de reflejar los disparos de los enemigos con un poderoso

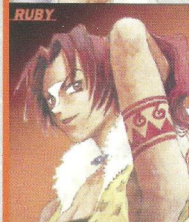
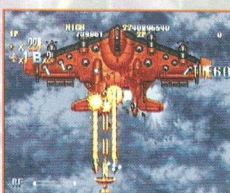


Revisión



campo de fuerza. Este campo puede ser usado todas las veces que quieras aunque, pero ha que cargarlo varios segundos después de cada disparo. Además de este escudo cada nave tiene sus propias armas y bombas especiales megahecatómbicas, de esas que no dejan nada en la pantalla.

Los gráficos de este juego son brillantes, limpios y muy detallados además de que gracias a la capacidad de la Dreamcast, durante todo el juego las escenas están llenas de enemigos sin nunca tener ningún slowdown (cámara lenta) por lo pesado de los gráficos.



La música es mediocre con canciones recicladas típicas de este tipo de juegos y los efectos de sonido son normales aunque un poco apagados.

Aunque toda la historia es un buen concepto, el gran problema de este juego es en su sistema de juego. Aunque la respuesta del control y el campo de fuerza ayuda bastante, durante todo el juego hay tantas balas, rayos y bombas enemigas que muchas veces te encontraras muriendo una y otra vez solo alcanzando a lanzar los ataques especiales. Esto es verdaderamente frustrante ya que uno no alcanza a maniobrar y toda la escena se llena de proyectiles enemigos dejando como única opción encomendarse a los santos. Otro problema de este juego es que al terminar con cualquier personaje, nunca aparecen nuevos niveles o nuevas armas, ni siquiera un final más completo, lo que nos deja con sabor a poco y con cero ganas de volver a jugar este juego. Aunque Giga Wind no es un mal juego, se nota que está hecho solo para los verdaderos amantes de este género dado a su dificultad de mantenerse vivo durante todas las escenas, así que si eres de los que gustan de las naves ultrapoderosas versus ejércitos super tecnológicos este es tu juego, y si no es así solo déjalo pasar.

5.0

4.5

Sonido

5.8

Gráficos

5.8

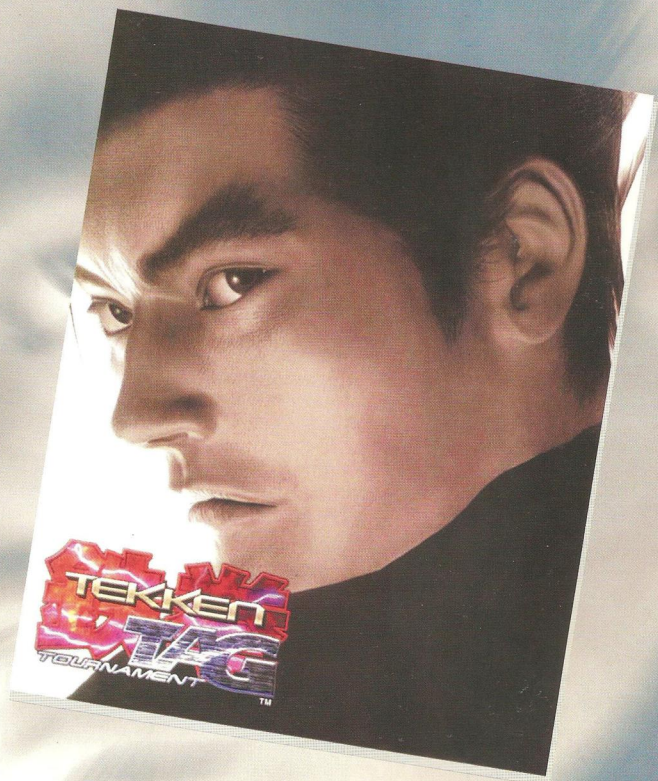
Control

NEURO SHOCK





**No podrás creer lo que trae  
nuestro próximo número...**



**... ni mucho menos  
perdértelo**

**NEURO SHOCK<sup>®</sup>**

PLAYSTATION - SEGA DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION 2

NINTENDO 64

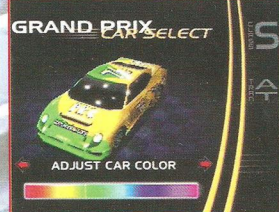
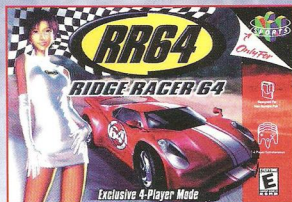
## RIDGE RACER 64

4 años tomó para que uno de los juegos más populares en PSX lograra pasar al N64. Pero de seguro es lo que los propietarios de un N64 estaban esperando, los 4 años de espera no fueron en vano.

Con "nueve pistas" (en realidad son 3 pero tienen 3 variaciones cada una), 25 autos, 4 modos distintos de juego, capacidad para 4 players simultáneamente y poderosas derrapadas, Ridge racer 64 es un exquisito juego de carreras, ya que tiene todo lo que un amante de las tuercas quisiera tener, salvo por los autos. Recordemos que la serie se caracteriza por ocupar autos especialmente diseñados para el juego, es decir, ningún modelo de los que están en éste juego existe realmente (lo que no quiere decir que los diseños sean horribles o estén mal logrados, por el contrario, muchos se asemejan bastante a los reales). En cuanto al sistema de juego, a esta versión se le ha agregado un sistema exclusivo de conducción, la que presenta algunos cambios con respecto a la versión original de PSX. Por ejemplo, difícilmente se puede lograr un 360° en las versiones anteriores, en cambio en RR64 basta una buena acelerada y la maniobra correcta en tu joystick y ya está. Además quien tenga las versiones anteriores, podrá dar cuenta que existe un periodo de tiempo en que manejas puros autos lentos (es al comienzo, cuando debes comenzar a ganar carreras para desbloquear otros autos), en este caso, no es así, RR64 es sumamente rápido, por lo que ganar carreras al comienzo ya no será tedioso, ya que los autos del comienzo son bastante veloces y

las carreras de más adelante dan la sensación de estar jugando F-zero X. El control irá dependiendo según el vehículo que controles, pero nada muy diferente uno del otro, tampoco un problema como para aprender a jugar bien en un par de minutos. En cuanto a gráficos, está muy bien logrado, los modelos poligonales se lucen en todo su esplendor, las pistas y escenarios son bastante fluidos al igual que toda la acción que derrocha el título. Al jugar 4 players, la nitidez de cada uno de las 4 "pantallas" permanece bastante sólida a diferencia de otros juegos. El sonido (para ser un juego de N64) está muy bien, con los clásicos temas techno que Namco acostumbra a poner a la mayoría de sus juegos.

Ocupando fórmulas ya probadas (Ridge racer y RR revolution, recordemos que en el número pasado comentamos que este proyecto tomaría pistas completas de los 2 juegos nombrados anteriormente, y así fue), por lo tanto éxito garantizado, Ridge Racer 64 es finalmente uno de los mejores juegos de carreras para N64.



5.5 Sonido

6.0 Diversión

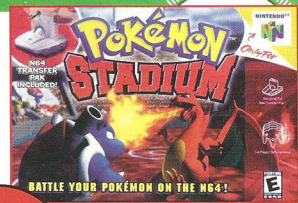
6.0 Gráficos

6.0 Control

**NEURO SHOCK**

Nintendo 64

# POKÉMON STADIUM



Al fin los fanáticos de Pokémon tendrán el juego que estaban esperando, tantas veces anunciado, pero finalmente aquí está. El juego consta con varios modos, pero siendo el principal y más atrayente el modo stadium por supuesto. Alguno de los modos que encontrarás en P.S son:

- En modo Stadium, deberás completar 80 batallas, estas están divididas en 4 torneos, si terminas este modo, podrás combatir en un bonus stage especial, tendrás que enfrentarte nada más ni nada menos que al último guerrero pokémon, Meowtwo. Básicamente es invencible, así que si no quieres terminar tus días de entrenador, tendrás que gastar mucho tiempo para crear un verdadero pokémon de elite.
- De uno a 4 jugadores: Acá podrás hacer pelear contra el CPU o tus amigos.

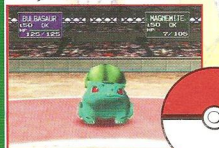
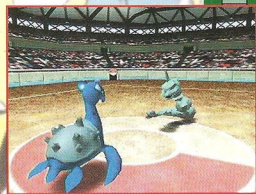
La gracia de este modo, es que podrás editar las reglas.

- Luchar contra todos los jefes que aparecen en los juegos pokémon de Gameboy, si alguien se preguntó para que sería (o para que es) el transfer pak..., bueno, éste aparato te permite traspasar información de tus juegos de Gameboy al N64, lo que en buen castellano significa que podrás ocupar los pokémon que has atrapado en tus cartuchos de G.B. en el N64.

- Una especie de galería pokémon, en donde podrás ver, comparar y examinar a tus criaturas. Realmente es muy entretenido ver los pokémon en gloriosos 3D, aún más ver sus evoluciones y ataques.
- Un par de juegos al estilo Mario party.

Visualmente es muy atractivo, sobretodo si se trata de ver pelear a tus pokémon favoritos, con lo suave de los gráficos y detalles de los poderes, en cuanto a lo visual, no hay nada que decir. En un comienzo el juego es relativamente fácil, pero poco a poco el CPU irá variando sus tácticas y ya no será tan fácil derrotar al resto de los entrenadores. Nuevamente... un buen consejo, es preferible gastar tiempo entrenando a tu criatura si no quieres salir con la cola entre las piernas. Mejor aún, si tienes un pokémon de alto nivel en algún juego de Gameboy, la pista no será tan pesada. A raíz de lo anterior, las batallas pueden durar segundos, como también un par de minutos, tal como en el ajedrez, tendrás que pensar un poco antes de lanzarte con todo a la carga.

Como mencionamos anteriormente, Pokémon Stadium, cuenta con gráficos suaves y fluidos, lo que hace que puedas ver en todo su esplendor tridimensional a tu criatura predilecta. Otro detalle gráfico, son los ángulos de cámara que el juego te da, exactamente igual que en la serie de T.V. La animación de cada criatura, es sencillamente fantástica (si realmente existieran los pokémon, diría que hicieron captura de movimiento. No, nunca tanto...). Lo mismo ocurre con los ataques, especialmente los que incluyen efectos de luz, fuego y electricidad. Como dato freak, podemos agregar que los gritos de Pikachu (ojo, que los gritos pika! y piikachuu!! son marca registrada así que mucho cuidado con ... hacer mal uso de estos) están presentes sólo en la versión americana del juego, no así en la japonesa. En resumen... sumando y restando como dice alguien por ahí, Pokémon Stadium es un juego entretenido, muy atractivo visualmente y si a esto sumamos la pokéfiere que nos rodea. El sonido quizás sea la nota más baja del juego (ya que como sabemos el fuerte de N64 no son los FMV ni las voces de los personajes), ya que los pokémones y el anunciador hablan casi telegráficamente, además las canciones y tonaditas no varían mucho de las del Gameboy. Para quienes no estén acostumbrados al estilo de peleas RPG, P.S., puede que sea algo nuevo y complicado en una primera instancia, pero nada que no se pueda superar. Un juego sólo para Poke maníacos.



NEURO SHOCK

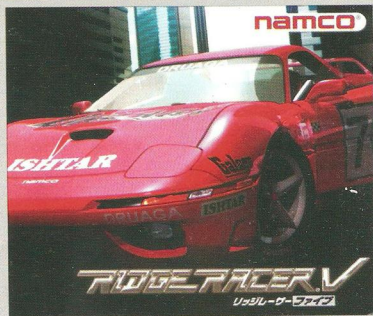
6.0	5.0	6.5
Diversión	Sonido	Gráficos
	5.5	
	Control	

27



La magia de la  
**Playstation 2** se hace presente en:

# RIDGE RACER V



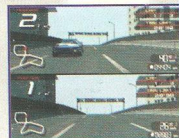
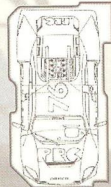
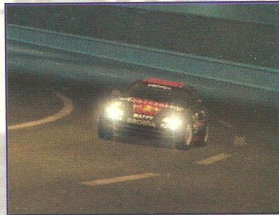
## Revisión

Según mi punto de vista este podría ser el mejor de todos los juegos lanzados en la Playstation 2 en lo que se refiere a experiencia y jugabilidad. Si eres un fan de esta serie, este juego tiene que estar en tu colección. Desde la mejoría que ofreció Ridge Racer 4 con avanzados gráficos y muchos nuevos autos para elegir, se notaba que Namco quería darle una gran lucha a Gran Turismo por el mejor juego de automóviles en Playstation. Y ahora con el Ridge Racer 5 en nuestras manos, podemos decir que la serie Ridge Racer sigue mejorando cada vez más.

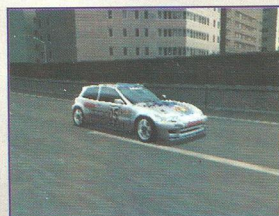
Aunque este juego no ofrece nada nuevo en lo que a jugabilidad se refiere, lo bueno de este juego viene de la mano de los gráficos que gracias a la potencia de la PSX2 brillan de una manera espectacular. La jugabilidad es muy parecida a la de Ridge Racer 4, aunque según mi punto de vista es un poco más débil quizás por que los nuevos Dual Shock 2 todavía están muy nuevos.

A este juego se le quiso dar una sensación de velocidad más realista, como en Gran Turismo, cosa que algunos fans puede que no les guste mucho, ya que la serie Ridge Racer siempre ha sido, más que un simulador de automóviles, un arcade de carreras en donde la velocidad y la jugabilidad está más alejada de la realidad pero sin dejar de ser entretenida.

Es increíble la cantidad de detalles que tienen las pistas y los automóviles, por ejemplo, cuando uno



va manejando en las pistas nocturnas, dentro del auto se ven los tableros encendidos y en las repeticiones de las carreras los efectos de iluminación son increíbles tanto como las chispas que salen al ir muy rápido. Los diseños arquitectónicos de las pistas, son de un estilo muy moderno, muy parecidos a los de RR4, pero bastante más complejos. Algo malo que podríamos destacar, es que este juego no ofrece muchas cámaras para elegir, aunque es un detalle pequeño. Respecto a los gráficos en el modo de dos jugadores, corren igual de limpios que en la versión indi-



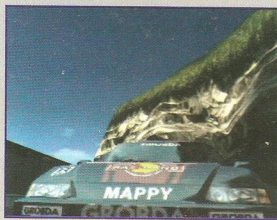
# Playstation 2

vidual. Otra cosa admirable dentro de Ridge Racer V, es los diseños tanto de las pistas como de los autos. Hay muchos que prefieren utilizar autos reales como en Gran Turismo, para darle mayor realismo al juego, pero cada automóvil, aunque no existan en realidad por ser solo diseños poligonales, dentro de este juego tiene su propio estilo, lo que hace que en cosa de segundo ya tengamos varios modelos preferidos para utilizar.

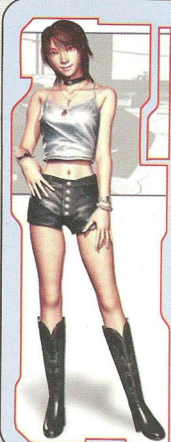
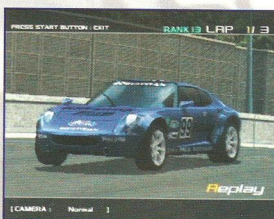
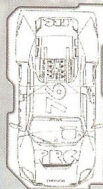
Resulta muy atractivo ver como han mejorado la iluminación sobre las superficies de los autos, sobre todo dentro de túneles y puentes, en los que las luces se ven perfectamente reflejadas por toda la carrocería, pero algo que encontré exagerado, es que los automóviles tienen demasiados brillos en ciertas partes, lo que da una pequeña sensación de saturación.

Con respecto a la música, ningún Ridge Racer ha desilusionado a nadie en este aspecto, y Ridge Racer 5 tampoco lo hace. Todas las canciones son bastante variadas, y aunque están orientadas más a un estilo rock, se ve que toman muchos elementos de las versiones anteriores de este juego, sobre todo de las últimas versiones de PSX y N64. Hasta las escenas de configuración y las de menús tienen buenas tonadas.

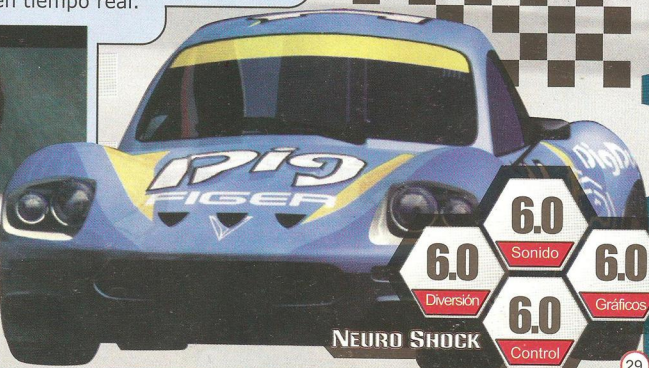
Aunque este juego no ofrece ninguna fórmula nueva, este juego realmente logra retener el estilo de la saga Ridge Racer en todo su esplendor, lo que te hace jugar una y otra vez sin cansarte. Los gráficos, los autos y las nuevas pistas hacen que este sea un título que con gusto hay que conseguir. Pero al ver un buen juego como este, nos hace pensar que como serán los juegos de la segunda generación de la Playstation 2, ya que todavía no se esta ni cerca de usar la potencia máxima de las capacidades de esta consola, así que vayan imaginándose como será el nuevo Ridge Racer que podría salir para esta nueva consola.



# Revisión



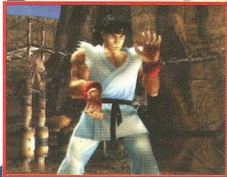
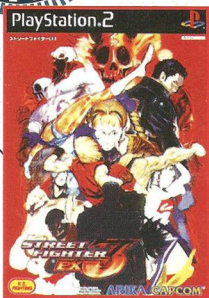
Todos deben acordarse de Reiko, la modelo que aparecía en Ridge Racer 4, bueno ahora tenemos otra nueva modelo llamada Ai, y a diferencia de Reiko, gracias a la poderosa Playstation 2, ahora ella es rendereada en tiempo real.



6.0	6.0	6.0
Sonido		Gráficos
6.0	6.0	6.0
Diversión	Control	

NEURO SHOCK

## ¡UN GOLPE EXTREMO!

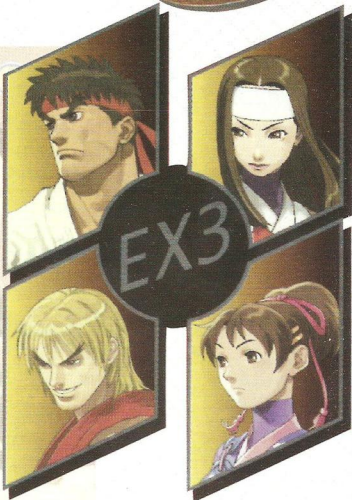
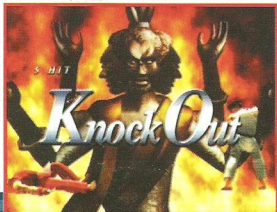


Cuando todavía estábamos tratando de recuperarnos del preciso golpe que nos propinaron Arika y Capcom con su genial Street fighter EX 2, ahora nos atacan con esta nueva carga de poder, acción y peleas en 3D, el ansiado Street fighter Ex 3, en la también ansiada Playstation 2.

Aparte de unos gráficos mucho mejores que cualquier otro de la serie de peleas callejeras (y no es de extrañar debido a la potencia de la nueva plataforma de Sony), toda la parafernalia visual hace resaltar un juego que no ha variado mucho desde su última entrega. Bueno, sí, un poco... Pero vamos por parte.

SFEX3 nos presenta una gran novedad en esta clásica saga de lucha digital. Los clásicos modos arcade y versus han sido cambiados por Original Modé y Arena Mode. En el primero, eliges a tu personaje favorito de entre los 16 iniciales y comienzas tu carrera hasta el jefe final (que no es otro que Vega, o M. Bison, como quieran), pasando por batallas en las que te enfrentarás a uno, dos o tres luchadores simultáneamente. Si, leíste bien, SIMULTANEAMENTE, y esa no es toda la novedad. Cada vez que derrotes a tu(s) enemigo(s), podrás reclutar a uno de los del grupo para que se te una en tus próximas batallas. Así, antes de cada combate, se te dará la oportunidad de elegir si quieres o no tener un compañero, para luchar al más puro estilo Tag Battle, o, a veces, juntos contra la CPU. Si no quieres, lucharás solo, excepto en la batalla final, en que todos tus personajes deberán luchar contra Vega (o M. Bison), dejando

para el final al héroe principal que elegiste. Arena Mode es otra novedad en lo que a títulos EX se refiere. Aquí tendrás la oportunidad de jugar contra otros amigos (sí, dije otros, con "s") en dos modos distintos. Tag Battle, peleas de relevos en que se puede



**RYU**

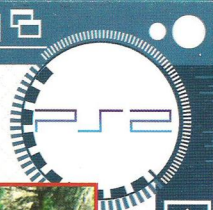


**KEN**

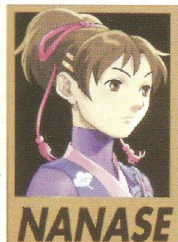


**CHUN-LI**

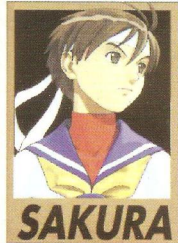




**JACK**



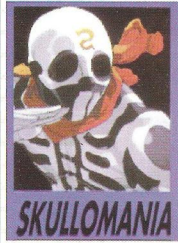
**NANASE**



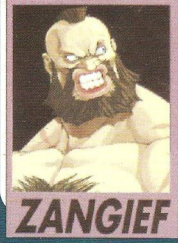
**SAKURA**



**SHARON**



**SKULLOMANIA**



**ZANGIEF**

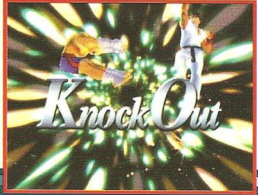
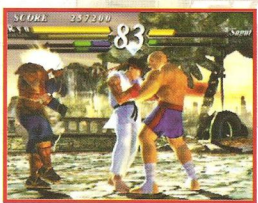
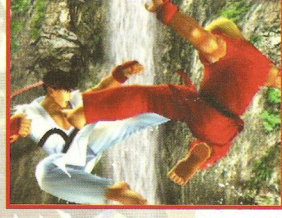
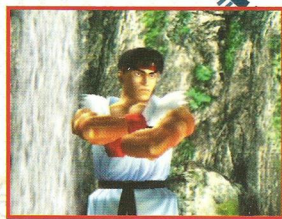
jugar hasta de a 4 formando dos equipos, y Dramatic Battle, ya conocido para los fanáticos de Street Fighter Alpha 3, donde pueden luchar 2 o 3 contra 1.

Ahora, en cuanto a técnicas de pelea, SFEX3 nos presenta también otras novedades. A los ya conocidos Super y Meteo Combo, se suma el nuevo Hard Attack. Bueno, en realidad no es tan nuevo, sino que una versión mejorada del anterior Guard Break. Hard Attack también rompe la guardia, pero solo si estás bloqueando agachado. La ventaja es que no te consume niveles de poder, por lo que, si eres rápido, puedes conectar un Hard Attack y luego un Meteo Combo perfectamente. Pero los cambios más notorios están nuevamente en el Tag Battle Mode. Puedes cambiar de personaje en cualquier momento en que la barra azul indicadora, que se encuentra bajo tu energía, esté llena. Pero no sólo eso. Si ambos personajes tienen al menos dos niveles de poder, pueden realizar un Super Combo simultáneo, como el de Marvel vs Capcom, en que eres capaz de realizar todos los Super que quieras hasta que la barra azul antes mencionada llegue a su fin. Demás está decir que este movimiento es extremadamente poderoso.

Arika y Capcom se preocuparon de que SFEX3, a pesar de no utilizar la consola a un 100%, demostrara lo que se puede lograr con tan poderosa plataforma. Los gráficos, especialmente los fondos, son impresionantes. Las texturas de cada personaje están muy bien realizadas, y por fin los pixeles y las formas poligonales que caracterizaban a esta serie han pasado a mejor vida. Los efectos visuales están muy bien logrados, sobre todo cuando realizas un super o un meteo para terminar con tu enemigo. Ni hablar de los efectos sonoros y de la banda de sonido, a otro nivel.

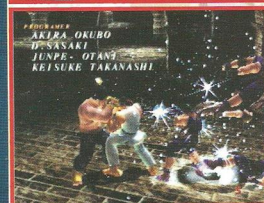
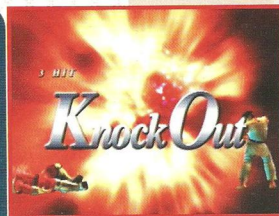
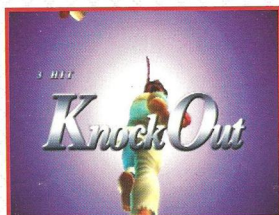
Pasando a lo que a personajes se refiere, encontrarás a los mismos de la última entrega, salvo por algunas excepciones:

Area, Vulcano Rosso, Sagat, Vega (M.Bison) y Darun Mister no aparecen por ningún lado (bueno, quizás salgan como personajes ocultos, pero eso te lo dejamos a tí, no querrás que te hechemos a perder



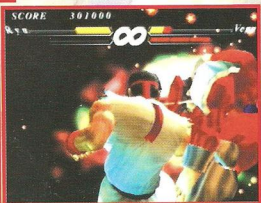
# Revisión

## STREET FIGHTER EX 3



la sorpresa, ¿o no?). No debería extrañarle a nadie el hecho de que Sakura haya regresado, ya que con el paso del tiempo y sus múltiples pitutos por muchos juegos de Capcom, se ha convertido en un personaje muy popular. En cuanto a los personajes ocultos de SFEX2, Shadowgeist y Garuda también harán su aparición, pero también debes sacarlos. Kairi y Hayate, por ahora seguirán siendo un misterio.

En definitiva, Street Fighter EX 3 es un digno representante de lo que la PS2 puede entregarnos en cuanto a calidad de juegos. Es una verdadera joya en lo que a esta saga de pelea se refiere, con la mezcla perfecta entre lo más clásico y mejor de la serie, la innovación, y la utilización de la nueva y poderosa plataforma de Sony. ¡Un deber!



### Character Edit mode

Para los que gozaron con el World Tour de Street fighter Alpha 3, este nuevo modo sin duda les representará todo un desafío.

En SFEX3, controlaremos un nuevo personaje, Ace, quién tiene la particularidad de no conocer técnica alguna. Si leyeron bien. No prueben con Hadokens, ni Sonic Booms, ni nada, por el momento..., a medida que progresamos en el entrenamiento, algo así como el expert Mode de los anteriores SFEX, iremos ganando puntos de habilidad para comprarle a nuestro amigo Ace cualquier movimiento que deseemos que posea. Luego, podremos utilizarlo contra la CPU o contra un amigo, ganar más puntos, e ir convirtiendo a Ace en una verdadera máquina de combate. ¡Cuidado Ryu!



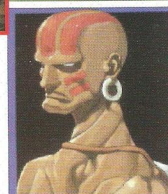
BALROG



BLANKA



D.DARK



DHALSIM



GUILE



HOKUTO

6.5 Sonido

6.5 Diversión

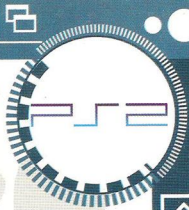
6.0 Gráficos

7.0 Control

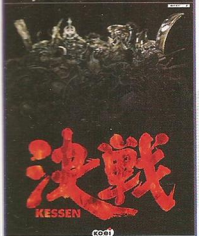
NEURO SHOCK



# KESSEN



PlayStation 2



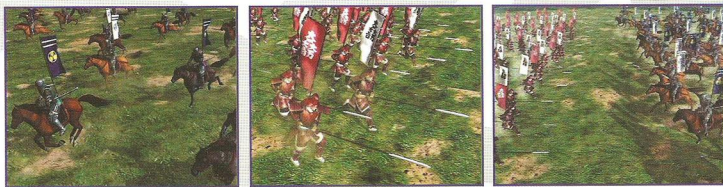
l o s

"Romance of the Three Kingdoms" tanto en consolas como en PC, aunque muchos jugadores todavía siguen encontrando estos títulos demasiado complicados.

Kessen, en español, podría decirse que significa algo así como batalla decisiva. Este es un juego de simulación basado en la historia japonesa durante la era de los samurai. Aunque muchos de los diseños de personajes son irreales, la historia y ambientación se apegan bastante a los libros de historia nipona. Al iniciar el juego tu tomas el rol de Ieyasu Tokugawa, el cual está a cargo de todo un ejército que batalla contra las tropas de Mitsunari Ishida. El juego comienza con un pequeño resumen de la primera batalla, en donde se explican algunas cosas básicas además de una reseña histórica. Después en una muy elaborada escena, todo en tiempo real, Ieyasu y sus generales

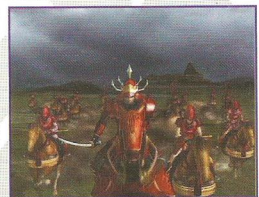
# 決戦

# Revisión



discuten que estrategia utilizaran en las próximas batallas, cabe decir que estas escenas son bastante buenas y con una gran cantidad de detalles. La mecánica del juego se va desarrollando en tiempo real, en el cual tomas el control de un grupo armado comandado por un general que se enfrenta a un grupo enemigo de similares características. Al principio las decisiones de los generales son tomadas por el mismo juego, en el que un pequeño modo de tutorial explica el sistema del juego. Al ir avanzando por la historia, uno toma todas las decisiones y puedes manejar a todas las tropas. Al entrar en batalla, el triángulo te deja cambiar la vista desde una cámara de todo el campo, a una vista más centrada en las peleas. Uno también puede cambiar rápidamente de lugares presionando los botones L1 y R1. Además de los golpes normales, se pueden usar tácticas especiales de batalla, como cargar con caballería, disparar armas de fuego o ejecutar exóticos bailes para dejar aturrido a los enemigos. También hay ocasiones en las que los generales combaten uno a uno en espectaculares batallas. Aunque algunas veces dar órdenes a cada momento puede ser un poco aburrido, la verdadera acción se nota al acercar la cámara para ver las batallas de cerca. Se nota que Koei le puso empeño en aprovechar las capacidades de la Playstation 2 al ver cientos de enemigos en un mismo escenario con capacidad de acercarse a ellos en tiempo real sin problemas.

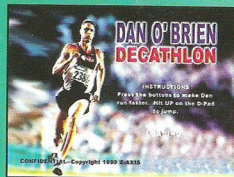
En lo que se refiere a música y sonidos, existen varios minutos de dialogo durante las peleas que representan bastante bien lo que en realidad fueron estas batallas armadas en Japón. La música es por si sola una gran obra, y con solo cerrar los ojos uno ya se imagina grandes guerras con miles de hombres armados. Aunque los juegos de estrategia son aburridos para muchos jugadores, a los que les gusta la historia japonesa de seguro van a amar a Kessen gracias a sus elaborados gráficos y brillantes sonidos. Este juego también será lanzado en inglés cuando haga debut la Playstation 2 en todo el mundo.



6.0	7.0	6.0
Diversión	Sonido	Gráficos
5.5		
Control		

NEURO SHOCK

## Dan O'Brien DECATHLON



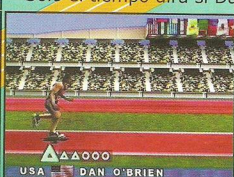
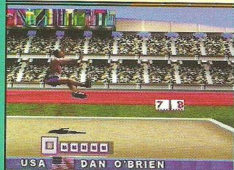
Como muchos podrán recordar, en nuestro número anterior revisamos un entretenido título de deportes olímpicos, Track and Field 2000. En la misma onda deportiva nos llegará pronto Dan O'Brien Decathlon.

¿Y quién es Dan O'Brien, se estarán preguntando muchos?. Bueno, Dan O'Brien es un decatleta (obvio) quién entre sus títulos cuenta con ser el último ganador de los Goodwill Games y ser medallista Olímpico.

Después de esta cultural introducción, pasemos al juego mismo. Dan O'Brien Decathlon está aún siendo desarrollado, pero por lo que pudimos observar, no utiliza la misma mecánica de juego que Track and Field 2000, sino que para ayudar a Dan a superar las pruebas, deberás ingresar combinaciones de botones muy parecidas a las de PaRappa the Rapper, pero no tan complicadas.

En cuanto a los gráficos, por lo que se puede apreciar en las imágenes, tendrán un gran parecido al Track and Field 2000, así que podemos esperar gráficos y movimientos de calidad.

Sólo el tiempo dirá si Dan O'Brien es capaz de ganar esta nueva competencia.



**Género:** Deportes  
**Desarrollado por:** Z-AXIS  
**Publicado por:** Por confirmar  
**Disponible:** Octubre 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

Lo que viene

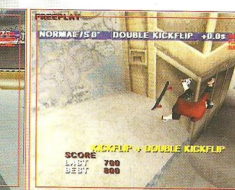


## SKATEBOARDING

**Género:** Deportes  
**Desarrollado por:** Yellow Belly  
**Publicado por:** THQ  
**Disponible:** Agosto 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

Muchos son los clones que han salido después del exitazo de Tony Hawk's Pro Skater, por lo cual no debería extrañarle a nadie que muchas compañías sigan explotando esta idea, y así, que sigamos recibiendo títulos relacionados con este deporte extremo.

Bueno, ahora es el turno de MTV Sports: Skateboarding, el que promete ofrecernos más de 25 niveles diferentes, una gran variedad de equipos para elegir, diferentes estilos de skate, nueve modos de juego, y más de 20 skaters profesionales. Obviamente, si el título dice MTV, garantiza una banda sonora increíble. Como si esto fuera poco, el juego incluirá un modo llamado Boot Camp, donde te enseñarán a desarrollar los trucos. ¿Qué más puede pedir un fanático de la patineta electrónica? A pesar de que MTV Sports: Skateboarding está aún en desarrollo, podemos esperar un juegoazo, ¡Atentos!



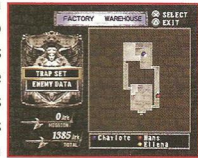


**Género:** Acción - Aventura  
**Desarrollado por:** Tecmo  
**Publicado por:** Tecmo  
**Disponible:** Abril 2000  
**Jugadores:** 1



## DECEPTION III: DARK DELUSION

Originalmente este juego en Japón se llamó Soumatou y no en mucho tiempo tendremos la versión en inglés. Esta secuela tiene un nuevo título, Deception III: Dark Delusion, y cuenta con una nueva historia sin relación con los dos últimos juegos Tecmo Deception y Kagero: Deception II. En Deception III tu asumes el rol de Reina, una joven mujer que presencia la muerte de toda su familia por mano de los hombres de un malvado rey. Después de un tiempo, Reina es rescatada de los calabozos del rey y este manda asesinos mercenarios para capturarla nuevamente. La tarea de Reina, es la de colocar todo tipo de trampas para detener a estos asesinos. A diferencia de los juegos anteriores, ahora uno puede combinar diferentes trampas con un sistema llamado Trap Element System, con el cual se pueden crear nuevas y más avanzadas trampas especiales. Gráficamente este juego todavía esta puliéndose pero definitivamente es el mejor logrado de los tres Deception. Las locaciones y los personajes presentarán detalladas figuras y texturas queriendo lograr un estilo oscuro y gótico. La presentación también será mejorada con respecto a sus dos previas versiones. Pareciera que los desarrolladores de este juego no utilizarán la opción de control análogo, lo que sería bastante malo para un juego de este tipo. Habrá que ver si este título logra superar a sus previas versiones, pero todo apunta a que así será.



**Género:** Guerra y estrategia  
**Desarrollado por:** 3DO  
**Publicado por:** 3DO  
**Disponible:** Mayo del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

## ARMY MEN WORLD WAR

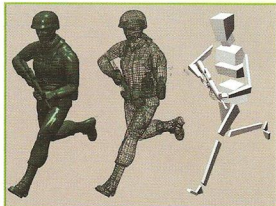
La serie Army Men ha llegado a la evolución definitiva de la batalla, el último escalón de la guerra: un conflicto a nivel mundial entre los Green y los Tan, los ejércitos de plástico más famosos del mundo.

En Army Men World War volveremos a controlar a los Green a través de 25 misiones distintas para tratar de derrotar al ejército Tan. Usando montones de armas (entre las que destacan lanzallamas, bayonetas, granadas, morteros, bazookas, ametralladoras calibre 50 y rifles de asalto), deberemos combatir en distintos asentamientos, como playas, ciudades arrasadas por la guerra y campos, todo lleno de acción y estrategia.

Otro de los puntos que se repiten a lo largo de la serie Army Men, es el de modo multiplayer. Nuevamente podremos disfrutar de este modo en cooperativo, deathmatch o tomar la bandera. Todas las armas encontradas a través del juego pueden ser halladas en este modo.

Por las imágenes que hemos podido apreciar y por las fotos que incluimos, podemos darnos cuenta que el aspecto visual a sido ampliamente mejorado (sobre todo con respecto a Army Men Sarge's Heroes), ya que las texturas y animaciones se ven mucho mejores y más fluidas.

Army Men World War aún no ha sido terminado, pero va por buen camino. Esperamos que sea una secuela digna de esta entretenida serie de guerra y estrategia. Fanáticos del conflicto plástico... ¡atentos!



Lo que viene



## IN Cold Blood

**Género:** Acción

**Desarrollado por:** Revolution Software **Disponible:** Octubre del 2000

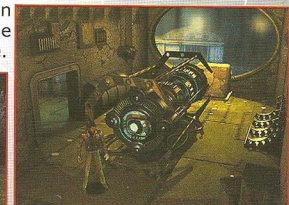
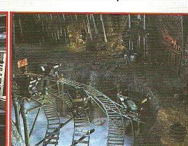
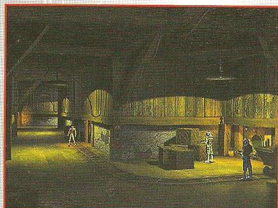
**Publicado por:** Por Confirmar **Jugadores:** 1

Un nuevo título de espionaje, que tiene grandes posibilidades de convertirse en un verdadero bombazo debido a su avanzada mecánica de juego, sus gráficos espectaculares (la mezcla perfecta de Metal Gear y Final Fantasy) y su historia que pretende involucrarnos como ninguna otra.

En I.C.B. jugaremos con John Cord, un agente especial del MI6 que es enviado a una rutinaria misión de reconocimiento a Volgia, un pequeño pueblo situado en la antigua Unión Soviética. Cuando John llegue ahí, entenderá que esto es algo más que una misión de rutina.

El trasfondo de la historia será increíble, y para eso se han contratado varios escritores que dejarán con la boca abierta a más de alguno por lo complicado y enredado del argumento. Demás está decir que el juego incluirá infiltración, acecho y acción casi infinita, para que nuestro amigo John se acerque un poco a la verdad después de 9 misiones.

In Cold Blood estará disponible en 2 CD, aparentemente durante el invierno (que buena época). Cabe destacar que en las imágenes que les mostramos aquí, las sombras no han sido aún completamente desarrolladas... ¡Sólo imagínense cuando lo estén!... In Cold Blood realmente promete.



## EXPENDABLE

**Género:** Acción

**Desarrollado por:** RAGE

**Publicado por:** Por Confirmar

**Disponible:** Octubre del 2000

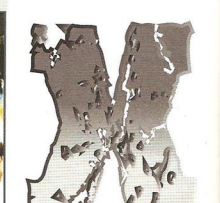
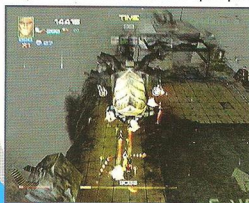
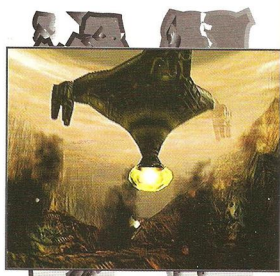
**Jugadores:** 1 o 2

Rage lanzará próximamente este título, en un principio pensado sólo para Dreamcast, en versión de Playstation. Por las imágenes que hemos visto, la conversión será bastante buena.

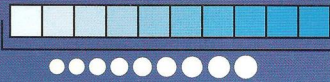
La cámara que se usará en la versión de Playstation será, en su mayor parte, aérea. El desarrollo del juego será familiar para cualquier buen fanático de Contra, es decir, acción, disparos y explosiones por doquier, las cuales, al parecer, están muy bien logradas. Esta versión también incluirá las armas de la versión de DC (entre las que podemos mencionar armas de energía, lanzallamas, cañones múltiples y toneladas de explosivos), las que serán mejorables. También tendrá el modo para dos jugadores, y algunas ayudas extras, como disparos laterales o módulos que se siguen y disparan misiles a tus enemigos.

Para los que no estén muy familiarizados con la historia de Expendable, se trata de las aventuras de un Marine al cual sus superiores designan como "Expendable" (Prescindible), por lo que lo envían en misiones suicidas en mundos alienígenas para exterminar éstas razas que podrían amenazar en un futuro la seguridad de la Tierra.

Expendable es un título que promete, no vayan a perderse lo.



Lo que viene

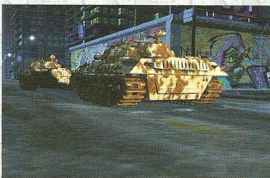


# IRON SOLDIER 3

**Género:** Robots Gigantes  
**Desarrollado por:** Eclipse Software  
**Publicado por:** Telegames Inc.  
**Disponible:** Septiembre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

La serie Iron Soldier no debe sonarles muy conocida. Esto debe ser por que los dos primeros títulos de esta saga de robots gigantes fueron lanzados para la ya difunta consola Atari Jaguar (RIP), por lo que su difusión entre los videojugadores no fue muy grande.

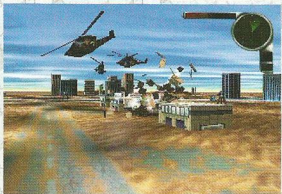
Iron Soldier 3 será un juego de simulación de batallas entre mechs gigantes. En esta tercera entrega, nuevamente nos instalaremos en la cabina central de un robot de más de 15 metros de altura, para combatir contra casi infinitas hordas de enemigos. Las 25 misiones que traerá, prometen llevarnos a través de muchos ambientes distintos, principalmente ciudades donde, esta vez, la destrucción de edificios será mucho más realista que antes. Más de 52 armas distintas conformarán el arsenal de nuestra máquina (incluyendo lanzallamas y granadas de humo), y un jetpack le permitirá volar al más puro estilo Armored Core por cortos períodos de tiempo.



También se pretende implementar un modo para dos jugadores, en que la pantalla se divida horizontal, vertical, e incluso diagonalmente.

El motor de Iron Soldier 3 está siendo tratado con especial atención, para asegurar una gran calidad visual al juego y disminuir el pixelado de los robots. El sistema pretende disminuir también la superposición de texturas, para que estas luzcan tan naturales como sea posible.

Iron Soldier 3 estará en las calles aproximadamente en Septiembre de este año, y pretende suplir la necesidad de algún buen juego de robots gigantes para Playstation. Esperemos que lo logre.



Lo que viene





## TOMB RAIDER

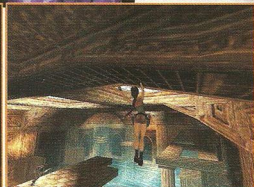
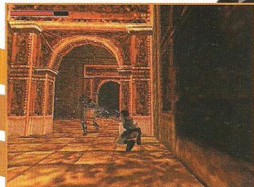
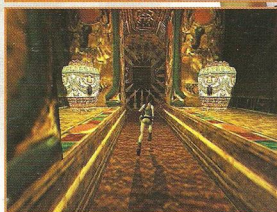
**Género:** Aventuras  
**Desarrollado por:** Core  
**Publicado por:** Eidos  
**Disponible:** Mayo - Abril 2000  
**Jugadores:** 1

Siempre los fans de Tomb Raider han imaginado como sería si Lara entrara en la consolas de la nueva generación. Bueno, ahora se está preparando una transición de la serie en Dreamcast. El juego contará con una fuerte tendencia hacia los puzzles y toda la historia se desarrollará en Egipto. Dentro del juego para explicar la historia aparecerán cinemas y escenas en tiempo real con interacción de otros personajes. Una gran noticia es que en este juego los tiempos de carga serán muy cortos lo que dará más fluidez a la acción.

Uno comienza jugando con una Lara de 16 años y en esta etapa se conoce más información del pasado de Lara gracias a la interacción con dos importantes personajes: Von Croy y un amigo aventurero de toda la vida de Lara llamado Jean-Yves.

Las escenas de entrenamiento están ambientadas en Camboya, en las que se introducen los movimientos de Lara y el rol que su mentor Von Croy juega en su preparación.

Uno no puede comenzar el juego hasta no superar a Von Croy en una carrera contra él. Al completar este nivel de entrenamiento y gracias a un cinema especial se iniciará la verdadera historia. Los desarrolladores de Tomb Raider, Core, buscan atrapar a los que todavía no conocen la



serie y a los ya experimentados con una historia que combina elementos del I, del II y del Tomb Raider III. Lara también llevará un diario en el cual habrán datos de sus previas aventuras.

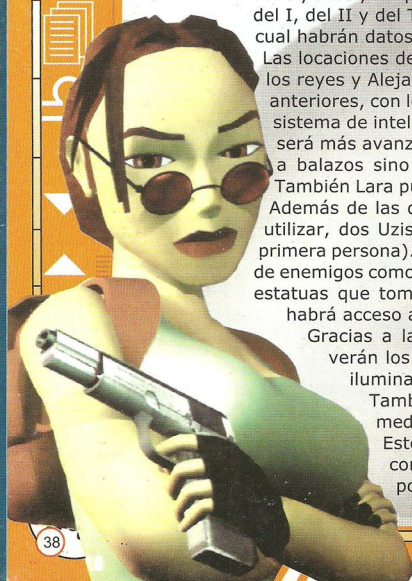
Las locaciones de este juego serán El Cairo, Karnak, Giza, El valle de los reyes y Alejandría. Este juego en tamaño es un poco mayor a los anteriores, con lo que todos los jugadores se sentirán muy a gusto. El sistema de inteligencia artificial dentro de este Tomb Raider también será más avanzado y muchos de los enemigos no se eliminarán sólo a balazos sino que con otros tipos de tácticas menos comunes. También Lara puede ser envenenada por algunos tipos de enemigos. Además de las dos típicas pistolas Colt de Lara, también se podrán utilizar, dos Uzis, granadas y una ballesta (con una perspectiva en primera persona). todas estas armas serán usadas en una amplia gama de enemigos como momias, esqueletos, escorpiones, escarabajos hasta estatuas que toman vida mientras caminas cerca de ellas. También habrá acceso a algunos vehículos como un jeep y una motocicleta.

Gracias a la potencia de la Dreamcast, los fans de esta serie verán los gráficos en alta resolución y con nuevos efectos de iluminación al nivel de las nuevas tarjetas 3D de los PC.

También habrá una galería de arte que irán apareciendo a medida que uno va avanzando por los distintos escenarios. Este juego esta destinado a llegar casi al final de abril, con lo que tendremos que esperar un poco más para poderles dar una revisión de este título.



Lo que viene



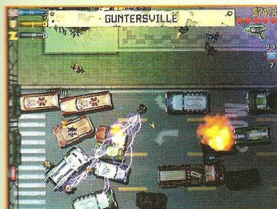


## GTA 2

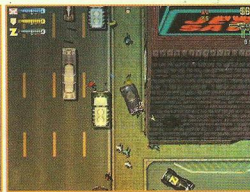
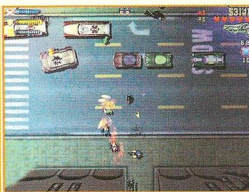
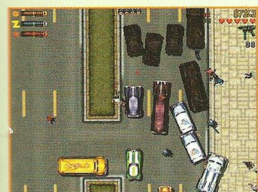
### GRAND THEFT AUTO 2

**Género:** Acción  
**Desarrollado por:** DMA Design  
**Publicado por:** Rockstar Games  
**Disponible:** Abril  
**Jugadores:** 1

Rockstar Games a enseñado un poco de información y algunas fotos nuevas de su versión de GTA2. Según la compañía, la versión de Dreamcast puede entregar muchas más opciones que las versiones anteriores de este juego.



Como este título nunca fue muy avanzado en gráficos, lo que se puede esperar de su versión de Dreamcast, es que los escenarios sean más detallados y que la fluidez de las imágenes sea mayor, pero la esencia del juego será la misma. En esta versión se están implementando nuevas armas y nuevos vehículos para causar más estragos de los actualmente conocidos. Para los que no están familiarizados con GTA2, este juego trata de que tu personaje puede usar más de 100 vehículos en ciudades donde las pandillas y la anarquía reinan en su totalidad. Este siempre ha sido un juego en donde puedes ir a donde quieras y hacer lo que quieras, ahora en Dreamcast parece que las cosas serán aún más entretenidas.



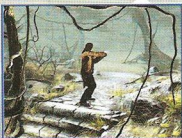
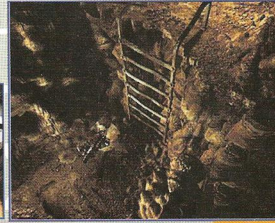
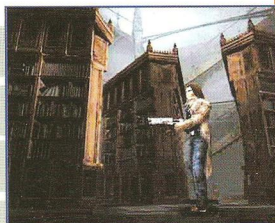
## Alone in the Dark 4

**Género:** Terror  
**Desarrollado por:** Dark Works  
**Publicado por:** Infogrames  
**Disponible:** Septiembre 2000  
**Jugadores:** 1

Muchos se preguntarán a quién en Capcom se le ocurrió la brillante idea de hacer un juego de terror puro, como Resident Evil, que te hiciera saltar ante cualquier mínimo atisbo de acción y que mantuviera la tensión hasta que ya estuvieras a salvo del horror mismo. También pueden estar preguntando como fue que alguien consiguió esa atmósfera paranoica y de suspenso constante en Silent Hill. Pues bien, la respuesta es muy sencilla: Alone in the Dark, el pionero de los personajes tridimensionales sobre fondos prerenderizados y de los ángulos de cámara aterradoras.

Así que, para los fanáticos del horror digital, en muy poco tiempo más nos llegará Alone in the Dark 4, aprovechando por completo las características de la poderosa plataforma Dreamcast. AITD 4 seguirá con la clásica persecución - resolución de enigmas a la que ésta serie nos tiene acostumbrados, pero, aparte de eso, los programadores no han revelado aún nada relacionado con la trama. Es lógico que un aura de misterio rodee a uno de los pioneros del género.

Como sus anteriores versiones, AITD 4 será también realizado para PC y, posiblemente, para Playstation. Pronto, más informaciones acerca de este verdadero enigma...



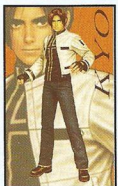
Lo que viene





## The King of Fighters '99 Evolution

### La Batalla Definitiva



Género: Peleas  
 Desarrollado por: SNK  
 Publicado por: SNK  
 Disponible: Abril del 2000  
 Jugadores: 1 o 2

Lo que viene



La sexta parte de esta afamada serie de juegos de pelea, que cuenta con una gran cantidad de seguidores, saldrá a la venta durante abril de este año, esta vez en Dreamcast.

La gran novedad que trae este título es que ahora, aparte de elegir a los tres luchadores de costumbre, podremos elegir un cuarto, conocido como Striker, quien puede ser llamado en cualquier momento de la pelea para ayudarnos, siempre y cuando nos queden suficientes Striker Bombs. Al principio de cada pelea tendremos 3 Striker Bombs, las que se renovarán al comenzar cada batalla.

En cuanto al estilo de juego, KOF'99 traerá algunas adiciones. Al principio podremos elegir entre Counter Mode, un modo de pelea ofensivo basado en los Super ataques, y Armor Mode, modo defensivo que aumenta la resistencia de nuestro luchador. Además, nuevamente se podrá golpear al evadir un golpe.

Los modos de juego incluirán los clásicos Arcade Mode y Versus Mode, además de dos tipos de Survival Mode: Endless Survival Mode, en el que lucharás contra el CPU hasta que se te acabe la energía, y Time Endless Mode, en el cual importará más que tan rápido eres para derrotar a tus enemigos.

La serie KOF siempre se caracteriza por incluir nuevos personajes en cada una de sus secuelas, y esta vez tenemos varios: K' (se pronuncia Kay-Dash), Maxima, Bao, Whip, Jhun Hoon, Li Xiangfei, Kasumi Todoh (quien ya había aparecido en KOF'96) y Krizalid. Además hay 2 clones de Kyo Kusanagi, Kyo 1 y 2.

The King of Fighters '99 Evolution está pronto a salir, así que esperen ansiosos una completa revisión en un próximo número.







# MDK 2

**Género:** Acción-Aventura    **Desarrollado por :** Bioware  
**Publicado por:** Interplay    **Disponible :** Mayo 2000  
**Jugadores:** 1

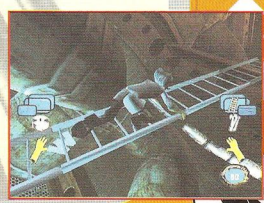
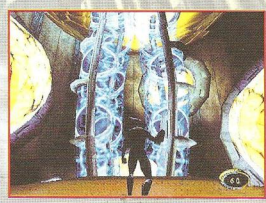
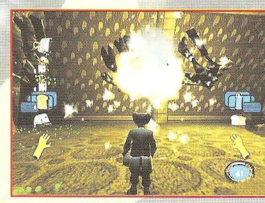
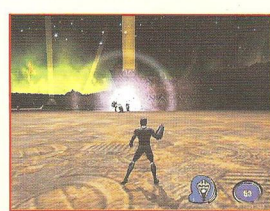
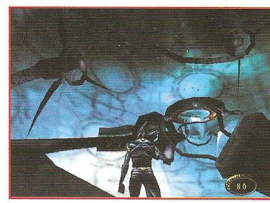
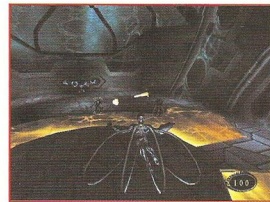
Quizás para los propietarios de una Playstation, el primer MDK habrá pasado como otro juego más del montón, en cambio, en la plataforma PC tuvo gran aceptación. MDK, es un shooter en 3º persona, que mezcla un raro tipo de humor con balaceras, grandes explosiones y disparos de precisión. En la primera entrega es donde Kurt (el personaje principal) salta como estrella, pero esta vez no viene solo, lo acompañan además el Dr. Fluke y Max, el perro robótico. Lo especial en esta segunda parte de MDK, es que podrás jugar con los 3 personajes, ya que hay niveles en que necesitarás de las habilidades especiales de cada uno de tus muchachos, de hecho, el juego está pensado de manera tal que las fortalezas y debilidades de cada uno influyan en la aventura.

MDK 2 esta siendo desarrollado por Bio Ware, una compañía que desarrolló un engine totalmente nuevo para este título. La gran ventaja del nuevo motor, es que puede animar los polígonos de los entornos mientras juegas, lo que nos anticipa escenarios llenos de detalles en cuanto a colores y brillos, además de reforzar los modelos tridimensionales de los personajes, tanto en protagonistas como villanos. Hasta el momento, por lo que hemos podido observar, realmente el nuevo motor cumple con lo prometido.

El juego comienza en la Tierra, y luego la acción se traslada a una nave que se encuentra deambulando en la orrbita terrestre, es un poco más adelante cuando comienzan los escenarios con sicodelia y parafernalia, cuando nuestros héroes son transportados a una dimensión paralela.

En cuanto al sistema de juego, va a ser difícil definir el género del título, ya que los fabricantes han puesto su mayor esfuerzo en que cada personaje tenga "niveles exclusivos" según las habilidades que poseen. Por ejemplo, para el Dr. Fluke quedarán las escenas en que tengas que resolver enredados puzzles, para Max (el sabueso robot) las balaceras y para Kurt las misiones que requieran infiltración o pasar desapercibido, todo esto acompañado de BGM acordes a la acción, aunque todavía no se sabe de grupos o interpretes que estarán incluidos en el juego. La verdad creo que tendrán que componer, ya que el juego poseerá cambios bruscos en la acción y un tema podría quedar corto mientras transcurren los hechos.

Algunos aspectos interesantes anunciados hasta el momento, es que Max, gracias a sus 4 miembros, podrá manejar 4 armas simultáneamente. El Dr. Fluke, podrá mezclar items de su inventario para convertirlos en armas, es decir, podrás tener una Mega atómica tostadora gattling, lo que haría a este personaje complicado para los programadores, ya que tendría una gran cantidad de ataques, por lo tanto los enemigos debieran reaccionar de formas distintas a cada uno de sus ataques (¿?! ...ver para creer). Kurt, el protagonista de la primera entrega del juego, mantiene su raro paracaídas y su casco con mira telescópica (más conocido como sniper). No sufrió grandes variaciones. Para quienes hayan jugado la primera parte, será un personaje familiar en cuanto a la jugabilidad. En lo que se refiere a los enemigos, se anticipa que realmente serán personajes que en más de alguna oportunidad te sacarán canas verdes y los bosses no debieran ser eliminados al clásico estilo... "dale con todo no más..", si no que habrá que cabecearse un poco para derrotarlos, a la Soul Reaver. Esperemos que todo esto se vea cumplido cuando tengamos el juego en las manos, mientras pareciera ser un título prometedor. Estaremos al tanto, para informarlos.



Lo que viene

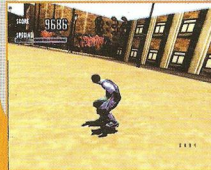
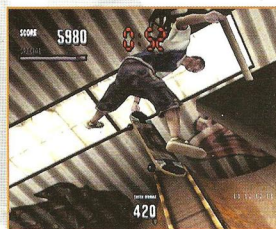


## TONY HAWK'S PRO SKATER™

Lo que viene

Crave Entertainment ha decidido trasladar a la Dreamcast uno de los juegos de skate más exitosos de Playstation de los últimos tiempos, Tony Hawk Pro Skater. Aunque los desarrolladores originales de este juego era la empresa Neversoft, el desarrollo de este Tony Hawk estará a cargo de la compañía Treyarch (los mismos desarrolladores de Draconus: Cult of the Wyrn).

En este juego uno podrá seleccionar varias estrellas de este deporte como por ejemplo a Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Buck Laskey, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer, y Jamie Thomas. Cada uno de estos tendrá sus propios movimientos además de los trucos standard, todo en nueve escenarios distintos, que van desde *half pipes* hasta escenarios al centro de famosas ciudades. La versión de Dreamcast traerá todo lo que hizo a la versión de Playstation un éxito, y además se le

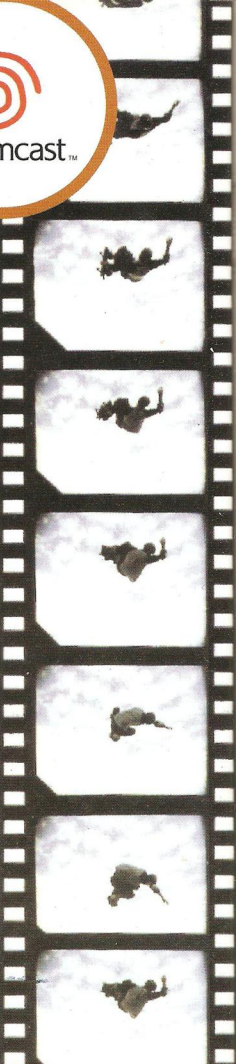


agregará una opción de Cheats, que aunque no se podrá elegir desde el principio, en alguna parte del juego se podrá acceder.

Aunque el juego, en sí es el mismo que el de Playstation, las diferencias son obvias a la hora de ver los gráficos, en los que todo se ve más fluido, los personajes son más reales y las sombras de los mismos son bastante más creíbles.

En lo que respecta al sonido, no habrá mucha diferencia con la versión de Playstation. Bueno, pero lo que importa, es que la misma jugabilidad estará ahí y más encima con gráficos mejorados, así que fans de las tablas prepárense.

**Género:** Deporte  
**Desarrollado por:** Treyarch  
**Publicado por:** Crave  
**Disponible:** Julio 2000  
**Jugadores:** 1 o 2





# DAIKATANA 64

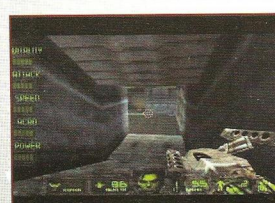
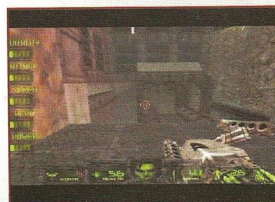
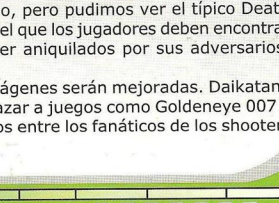
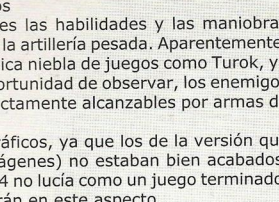
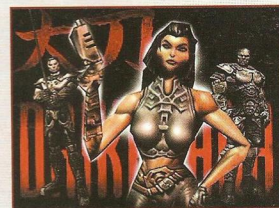
タテスカナンニラセレ ル リノマクキハシトツサソヒコミミキル ディズダガ セ※ - ケギバジドチ

**Género:** Acción Primer Persona  
**Desarrollado por:** ION Storm  
**Publicado por:** Kemco  
**Disponible:** Septiembre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

Daikatana ha sido uno de esos juegos anunciados hace mucho tiempo, pero que se han demorado una eternidad en salir al mercado. Concretamente, este título ya lleva más de 4 años siendo aplazado, con innumerables fechas de postergación. Pero parece que Ion Storm al fin se ha decidido a lanzar junto a Kemco el tan esperado Daikatana 64.

Daikatana 64 será un juego en primera persona, con grandes cantidades de acción y de enigmas para resolver. El número de enemigos será muy variado, sobre 80, para que no te aburras de aniquilar siempre a los mismos. Las armas también serán bastantes, más de 25, por lo que habrá entretención para rato. La historia se desarrolla alrededor de Daikatana, una legendaria espada con el poder de hacer viajar hasta cualquier lugar en el tiempo a quien la posea. El malvado Kage Mishima se ha apoderado de la espada, y la utiliza para destruir el orden del tiempo y cambiar las circunstancias a su antojo. Hiro Miyamoto, el protagonista, deberá detener a Kage y recuperar la espada para restablecer el orden temporal.

La historia de Daikatana se desarrollará a lo largo de 32 niveles, divididos en 4



períodos de tiempo distintos: un moderno San Francisco, un Japón futurista en el siglo 25, la Noruega vikinga y la antigua Grecia. En cada una de ellas encontraremos distintos enemigos ambientados de acuerdo a la época. También encontraremos armas correspondientes al periodo de tiempo en el que estemos jugando. Deberás tomar en cuenta que las armas no necesariamente serán más efectivas al ser más modernas. Daikatana 64 incorporará algunos elementos de RPG, como el hecho de subir de niveles las habilidades y las maniobras defensivas, así como también el ataque con la artillería pesada. Aparentemente, Daikatana solucionará el problema de la típica niebla de juegos como Turok, ya que, en algunas escenas que tuvimos la oportunidad de observar, los enemigos se veían a una gran distancia, y eran perfectamente alcanzables por armas de larga distancia.

Otro aspecto que se mejorará serán los gráficos, ya que los de la versión que vimos (y de la que les entregamos las imágenes) no estaban bien acabados. Incluso con el Expansion Pack, Daikatana 64 no lucía como un juego terminado. Vamos a ver las mejoras que se le realizarán en este aspecto.

El modo multiplayer aún no está terminado, pero pudimos ver el típico Death Match, y otro modo llamado Gem Quest, en el que los jugadores deben encontrar el número más alto de gemas antes de ser aniquilados por sus adversarios. Bastante interesante.

En definitiva, y como dijimos antes, las imágenes serán mejoradas. Daikatana 64 promete mucho, e incluso podría desplazar a juegos como Goldeneye 007 o Turok Rage Wars en su posición de favoritos entre los fanáticos de los shooters en primera persona para Nintendo 64.



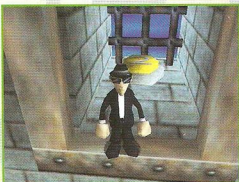


## Blues Brothers 2000

**Género:** Aventura musical  
**Desarrollado por:** Player 1  
**Publicado por:** Titus  
**Disponible:** 2 semestre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2



No mucho se sabe de este juego, pero lo que han dejado saber sus desarrolladores, es que "Blues Brothers" es un juego del género aventura musical en 3D (¿?). En este juego tomas el rol de Elwood Blues, que trata de reunir a todo su grupo para competir en la competencia musical llamada "La batalla de las bandas". En oposición a este personaje, esta la Reina Mousette, que hará todo lo posible para detenerte enviando varios tipos de gansters y personajes rudos. El juego contará con 20 niveles aproximadamente y puede que se le incluyan algunas escenas de bonus. Este juego también tendrá un modo de 2 jugadores en el que habrá que bailar un poco.



Lo que viene

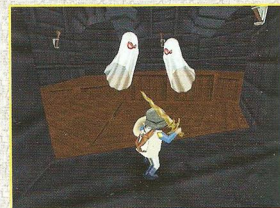
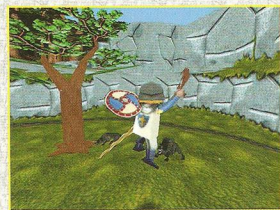
## HYPE: The Time Quest

**Género:** Aventura  
**Desarrollado por:** Ubi Soft  
**Publicado por:** Ubi Soft  
**Disponible:** Mayo del 2000  
**Jugadores:** 1

Basado en los populares muñequitos Playmobil, este nuevo juego de Ubi Soft promete sumergirnos en un mundo medieval lleno de aventuras al más puro estilo Zelda.

Hype es un pequeño caballero de la Edad Media, que deberá desafiar y derrotar al Caballero Negro. Para eso, tendrá que recorrer un largo camino a lo largo del cual, deberá resolver acertijos, correr contra el tiempo, volar en el lomo de un dragón, hacer viajes temporales, entretener a algunas personas, y, por supuesto, blandir su espada con toda la habilidad posible, ya que lo hará muy a menudo. El juego estará diseñado en el estilo Playmobil, con personajes y gráficos al estilo de estos juguetes.

Se espera que Hype: The Time Quest esté disponible en octubre de este año para N64 y para PC. Mientras, les dejamos con estas imágenes para que comiencen a imaginarse las aventuras de este nuevo caballero de Ubi Soft.



NINTENDO 64



Nintendo 64

# TUROK 3

## Shadow of Oblivion

SE-SEP-03JJ

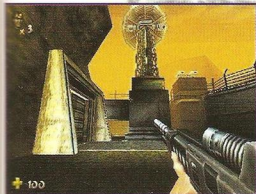
e viene

**Género:** Aventuras en 1ra. persona  
**Desarrollado por:** Iguana  
**Publicado por:** Acclaim  
**Disponible:** Agosto del 2000  
**Jugadores:** 1 a 4

Armado de una trama mucho más intrincada que los juegos anteriores, Turok vuelve a las andadas. Esta vez tendrás que luchar con el resucitado monstro Oblivion. Este malvado ser se mantiene vivo gracias a las energías de los seres vivientes, introduciéndose en ellos, para luego devorarlos por completo. Esta vez Oblivion busca escapar de un lugar llamado Netherscape, que es un especie de túnel que separa nuestro mundo del resto de los otros, incluyendo la tierra perdida (quienes conozcan la línea de las series Turok, sabrán de lo que hablo).

En cuanto al juego en sí, Turok 3 contará con 20 niveles a explorar, divididos en 5 oscuros mundos, ellos son: La base submarina militar, las ruinas de una ciudad futurista y junglas de la tierra perdida. Cada uno de los 5 mundos, contará con lo que Acclaim denomina "entornos vivientes", que no es otra cosa que escenarios que se encuentran en constante movimiento independiente de lo que el jugador realice durante su travesía. Para nuestro deleite, Turok 3 contará con 24 tipos de armas diferentes, las cuales puedes aumentar de nivel (Up grade), algunas de las armas serán: Un rifle de franco tirador (Sniper rifle), el famoso Eviscerator (conocido en Turok Rage wars) y el cañón inferno entre otras. Además de las armas, el juego contará con más de 40 tipos de enemigos para que tengas con que lucir cada uno de tus juguetes.

En Turok 3: Shadow of Oblivion, podrás controlar 2 personajes. Además será posible grabar en cualquier lugar y contará con la función de autosave o auto grabado. Si!, también cuenta con el famoso y ya regalón modo multiplayer que tendrá (hasta ahora) 48 arenas más 8 modos exclusivos para esta opción. Incluyendo capturar la bandera, jugar por equipos y frag fest, entre otros. Por el momento el juego parece estar bien encaminado. Es de esperar que el resultado final nos deje con los dedos llenos de callos y la sonrisa de oreja a oreja.



# Excitebike 64

**Género:** Carreras de motos  
**Desarrollado por:** Left Field  
**Publicado por:** Nintendo  
**Disponible:** Mayo del 2000  
**Jugadores:** 1 a 4

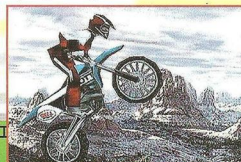
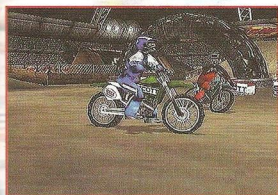
Me pregunto si alguien se acordará de la típica cancioncita del juego original de Nintendo... Bueno, el caso es que Nintendo anunció (hace un tiempo ya) que en el mes de Mayo lanzará la secuela de Excitebike, si adivinaron, "Excitebike 64". Según la información que se ha entregado, el juego contará con la misma jugabilidad del original en NES (que por lo demás era bastante entretenido), lo que nos anticipa que tendremos un juego de excelente maniobrabilidad y entretenimiento.

Al igual que el primero, en esta versión también tendrás que preocuparte por caer bien luego de realizar un salto o maniobra aérea, de lo contrario, el porrazo está garantizado. De todas maneras en el caso del título de NES, el balance de la motocicleta podía ser regulado por el d-pad, según si movías hacia la izquierda o derecha, levantabas o bajabas la nariz de tu máquina. Lo que de seguro en esta nueva versión servirá para realizar puetas mientras te encuentras en el aire.

Por lo que hemos podido apreciar, en este juego, efectivamente N64 hará gala de todo su poder gráfico, ya que aunque las fotos son previsorias, prometen mucho. Hasta el momento, posee pistas en la jungla y estadios además de 5 opciones de juego: Season, Special tracks, Multiplayer (2,3 y 4 jugadores simultáneamente), Time trial y construcción de pistas.

Como mencionamos anteriormente, este título se asemejará mucho al original (en cuanto al sistema de juego). Esto se verá reflejado en el sistema de aceleración de la moto. Con un botón acelerarás medianamente, con otro lograrás más velocidad, pero hay que tener cuidado con esto, ya que debes cuidar que tu máquina no se caliente, ya que si esto llega a pasar perderás valiosos segundos esperando que tu moto se enfríe, lo que quiere decir que cada vez que la temperatura llegue a su límite, tendrás que cambiar de botón para evitar hacer una pausa en la carrera.

Personalmente, encuentro que Excitebike de Nes, sigue siendo uno de los mejores juegos de motos que he jugado. Ahora sólo hay que esperar que la traslación de las 2D a las 3D sea igual (o mucho mejor) que el juego original.

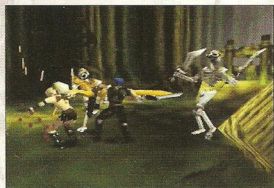
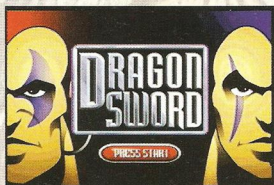




# DRAGON SWORD

**Género:** Beat 'em Up  
**Desarrollado por:** Interactive Studios Inc.  
**Publicado por:** Por Confirmar  
**Disponible:** Octubre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

Lo que viene



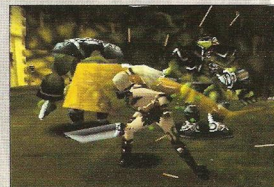
Hace milenios, en las florecientes tierras de Avantaria, el Dios Oscuro quiso desatar la maldad, y comenzó una cruenta guerra en las que ejércitos de bestias del mal quisieron apoderarse del mundo. Pero el Dios de la Luz, junto a su legión de valientes héroes se opusieron ferozmente, y el Dios Bueno, blandiendo la espada conocida como Dragon Sword, destruyó finalmente al Dios Oscuro, no sin antes destruir la espada y ser enviado al interior del Dragón Darrc con la última maldición de su rival. Desde entonces, la poderosa Dragon Sword está perdida, fragmentada y olvidada por el paso del tiempo.

Los siglos han pasado, y un nuevo ataque del Dios Oscuro se está produciendo. Un nuevo ejército se ha levantado de la oscuridad para arrasar el mundo. La última esperanza de Avantaria es que algún héroe encuentre los fragmentos de la Dragon Sword, los reúna y libere al Dios de la Luz de las entrañas de Darrc. ¿Podrá alguien conseguirlo?

Dragon Sword es un nuevo título de acción, más concretamente un Beat'em Up, que saldrá próximamente para Nintendo 64. Aquí juegas con Kailan, el héroe de la luz, o con Cutter, el heredero al trono de Darrc, quien se ha revelado para luchar contra el mal. El juego se desarrolla a través de distintos ambientes y escenarios. Cada vez que completes uno de los niveles, deberás derrotar a un jefe, para poder recuperar un fragmento de la Dragon Sword, y así poder rescatar al Dios de la Luz. Durante la aventura, te encontrarás diversos enemigos como ogros, muertos vivientes, hombres perro, guerreros insectos, etc., y algunos más duros como los magos de Darrc y las hordas del caos de Darrc. Como ayuda encontrarás diversas armas, como hachas, espadas, cuchillos arrojados y otros, también hechizos (que podrás ir mejorando), pociones para subir tu energía y diferentes objetos de protección que mejorarán tu armadura.

Aparte del modo historia, también habrá otro modo en que podrás jugar junto a un amigo para juntos derrotar al ejército del mal. En todo caso, al parecer sólo jugando en modo single podrás sacar a los personajes y objetos ocultos.

Dragon Sword no será el juego más original del mundo, pero a juzgar por las imágenes, será bastante entretenido. Fanáticos de la aventura, ¡prepárense!



NINTENDO 64

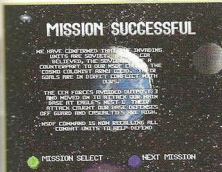
Nintendo 64

# Battle Zone 64

## RISE OF THE BLACK DOGS

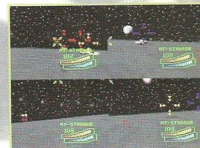
SERIEBAJU

Lo que viene

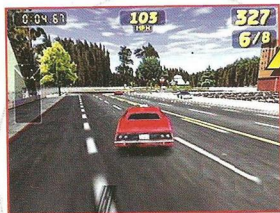


En el año 1962 fuerzas de la antigua Unión Soviética y fuerzas americanas fueron enviadas a la luna para explorar y capturar un raro tipo de tecnología alienígena. Quien logre capturar este raro tipo de bio-tecnología será finalmente el que domine los destinos de la Tierra. En esta aventura, tomas el papel de un comandante a cargo de un tanque. Como lo mencionado anteriormente, tu misión es capturar la tecnología alienígena, pero debes ser muy organizado para tus ataques y a la vez rápido, ya que si tu enemigo se apodera primero de la dichosa tecnología, no pensará dos veces en ocuparla en tu contra. Pero, no todo es destrucción, también tendrás que defender las dependencias de tus hombres, realizar reconocimientos de terreno, todo en función de ir tomando cada vez más terreno y que esto sea funcional para la distribución y construcción de tus bases (algo así como starcraft o warcraft pero en primera persona). Como ya se habrán dado cuenta, el juego incluirá elementos de estrategia para poder completar las misiones. De hecho, contarás desde un comienzo con 4 modos de juego incluyendo 1 especialmente diseñado para jugar netamente como un clásico juego de estrategia.

En el caso de los modos en primera persona, el control será muy similar a Turok, es decir, con el stick podrás apuntar y con los botones "C" tendrás que manejar la dirección de tu personaje o tanque. Claro que con la diferencia que en este caso podrás ver tu tanque desde diferentes perspectivas, 1ª y 3ª persona. El arsenal contará con más de 30 armas. Bueno comandante, la misión es clara, apoderarse de esa dichosa tecnología y a patear traseros!!

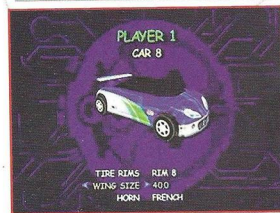
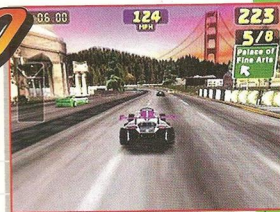


**Género:** Estrategia / combate en 1ra persona  
**Desarrollado por:** Climax  
**Publicado por:** Crave  
**Disponible:** Abril del 2000  
**Jugadores:** 1 a 4



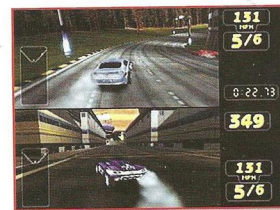
# RUSH 2049

**Género:** Carreras  
**Desarrollado por:** Midway  
**Publicado por:** Midway  
**Disponible:** Septiembre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2



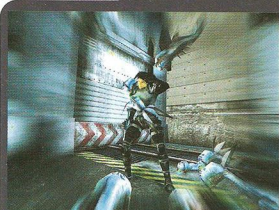
Después de su salida para arcade, Rush 2049 se prepara para llegar a los hogares de los usuarios de Nintendo 64. La versión para la máquina casera estará pronto a la venta. A juzgar por las imágenes, la conversión ha sido bastante buena, y el espíritu del juego permanece intacto.

Aparte de lo anterior, la versión de N64 incluirá muchos modos y habilidades que el arcade no tiene. Por ejemplo, traerá dos modos multiplayer nuevos: Battle, en el cual los autos estarán armados al más puro estilo Vigilante 8, y podrás ir obteniendo mejores armas en la arena de combate, y Stunt, donde ganará quién realice mejores piruetas y saltos a lo largo de una pista llena de rampas y obstáculos. Además, se añadirán unas pequeñas alas a los autos en general, para que puedan realizar nuevas maniobras y mejores aterrizajes después de un salto, mejorando así el aspecto diversión. Fanáticos de las carreras locas, ¡atentos!



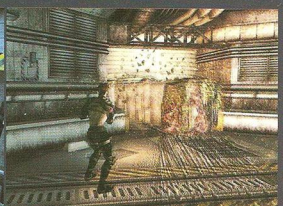
## EXTERMINATION

Lo que viene



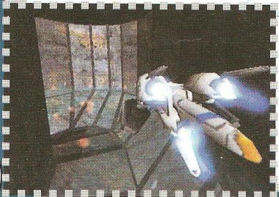
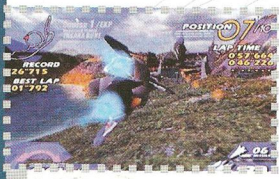
En el pasado Playstation Festival 2000 (algo así como el festival de Viña de Playstation), se mostró al público uno de los juegos que podrían transformarse rápidamente en un fenómeno. Es un juego de suspenso y acción, la mezcla perfecta de Syphon Filter, Resident Evil y la película La Cosa. Es... Extermination.

No, no Terminator, ese es otro cuento... EXTERMINATION. Desarrollado por un grupo llamado Deep Space (formado en su mayoría por muchos de los creadores originales de Resident Evil), Extermination nos transporta directamente a una gélida base cerca del polo norte. Nuestro héroe debe enfrentarse a una plaga de pequeños (y no tan pequeños) bicharracos alienígenas, que producen horripilantes mutaciones en los humanos. Para esto tendrás que usar toda tu astucia, valentía y muy pocas balas... elementos infaltables en cualquier juego del ya sobreexplotado género Survival Horror. Por las imágenes que les presentamos podrán darse cuenta de la gran calidad gráfica con que ha sido programado este juego. Esperemos que la historia detrás de tanta maravilla sea igual de buena, pero tendría que ser así, ya que esta es la nueva atracción que Sony tiene preparada para los fans de las series tipo Resident Evil.



**Género:** Acción  
**Acción**  
**Desarrollado por:** DeepSpace  
**Publicado por:** Sony  
**Disponible:** Julio del 2000  
**Jugadores:** 1

## HRESVELGR



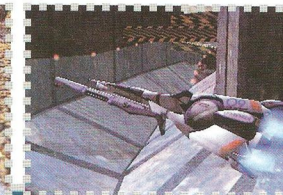
**Género:** Carrera de Naves  
**Desarrollado por:** Gust  
**Publicado por:** Por Confirmar  
**Disponible:** Octubre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

En el futuro, los humanos han llegado más allá de los confines del cielo, a un espacio antes sólo soñado por la raza humana, pero que ahora dominan gracias a potentes máquinas. Y la velocidad tampoco tiene límite. Entonces, ¿qué mejor idea que juntar ambas cosas para realizar un deporte hermoso, pero mortífero?

La idea tras Hresvelgr (¿cómo se pronuncia esto?) es la de un juego de carreras de naves, en la que cada jugador decida libremente su ruta (siempre pasando por las Power Bands, los checkpoints de este juego), en una máquina de potencia variable y con una amplia gama de armas a tu disposición. Los fanáticos de la estrategia y la velocidad encontrarán en Hresvelgr un gran desafío.

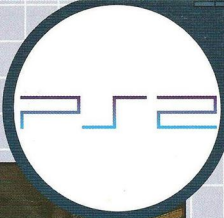
El juego contará con unos gráficos increíblemente detallados en su versión final, pudiendo verse el interior de la cabina y los detalles de las armas en muchos casos. Además, su apariencia futurista de ciencia ficción junto con unos diseños de máquinas ya probados por los japoneses, prometen un juego muy agradable tanto en su jugabilidad como visualmente.

La primera fecha entregada por Gust para el lanzamiento de Hresvelgr es el 25 de Mayo.

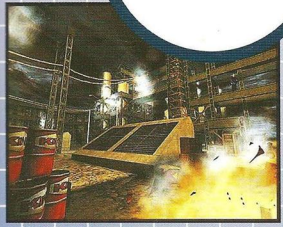




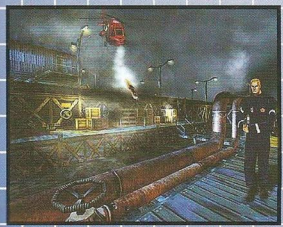
# Playstation 2



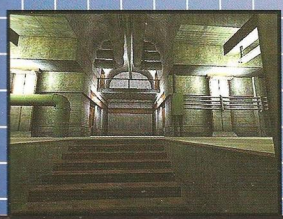
## 007 The World is Not Enough



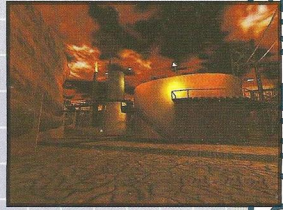
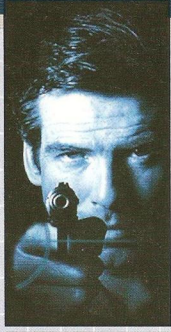
**Género:** Primera Persona  
**Desarrollado por:** Electronic Arts  
**Publicado por:** Electronic Arts  
**Disponible:** Octubre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2



Usando el Engine de Quake III, este nuevo shooter en primera persona basado en la última película de James Bond promete ser otro gran título en esta línea que nos entregará próximamente Electronic Arts. The World is not Enough será el primero de una serie de juegos basados en Bond que realizará EA en el futuro. Al igual que en anteriores títulos relacionados con la serie, como Goldeneye 007 de Nintendo 64 y Tomorrow Never Dies de Playstation, TWINE nos permitirá jugar nuevamente con el famoso agente secreto, usar un gran número de armas, dispositivos de espionaje y conocer hermosas mujeres para completar misiones que se irán sucediendo. EA ha prometido usar el motor del juego también en las escenas de película que se incluirán, para que la transición del juego a dichas escenas casi no se note.



EA lanzará simultáneamente el juego para PC, PSX y Playstation 2, aunque es ésta última versión la que ha acaparado más la atención por la nueva tecnología que se usará en su programación. Quizás el mundo no baste para semejante lanzamiento...



Lo que viene

## NOOKS & CRANNIES

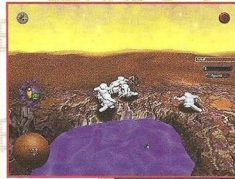
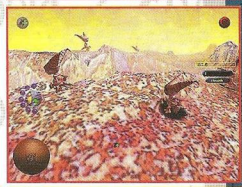
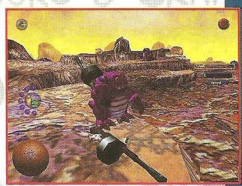
**Género:** Estrategia  
**Desarrollado por:** AndNow  
**Publicado por:** Por Confirmar  
**Disponible:** Octubre del 2000  
**Jugadores:** 1 o 2

**Nooks:** Especie de pequeñas babosas salamandricas con una legendaria mala disposición.  
**Crannies:** Repugnantes seres gomosos de aspecto malvado con un notorio mal carácter.  
 Ambas especies tienen en común la capacidad de pasar de la tranquilidad a la furia asesina en cuestión de segundos. Son realmente celosos, egoístas y violentos, y se matarán unos a otros a la menor provocación. Esto último es una especie de autoregulación natural, ya que ambas especies se reproducen como moscas.

Es el año 2509 DC, y tú tomarás el control de una criatura de una de estas razas. No hay reglas, sólo divertirse.

Este es el panorama que nos presentará AndNow con su próximo lanzamiento para Playstation 2 titulado Nooks and Crannies. Aparentemente, nos sumará en un nuevo estilo de juego. Cada copia de Nooks and Crannies contendrá el ADN de una criatura única, la cual tendrás que criar y desarrollar. La novedad estará en que podrás enviar por E-Mail tu criatura a cualquier otro jugador, para confrontar sus propias criaturas. También podrás bajar del sitio de Internet de AndNow algunos ADN que estarán disponibles.

Una novedosa mecánica de juego que aprovechará al máximo las ventajas de la nueva máquina de Sony, sobre todo en el aspecto de conexión con la red. Nooks and Crannies promete ofrecer una gran cantidad de desafío como para que cualquier jugador se sienta interesado. Esperaremos ansiosos.



# Las Puertas De Avalon

# ETERNAL RING

エターナルリング

## EL PRIMER RPG DE LA PLASTATION 2



Eternal Ring es el primer proyecto de la empresa Software, de un juego de acción en primera persona con características RPG, en la Playstation 2. La secuencia del comienzo del juego empieza con el personaje principal (un hombre llamado Cain Morgan) caminando por un palacio rodeado de agua. En cierto momento, él nota un brillante objeto en uno de los pedestales del castillo. Al avanzar un poco más se da cuenta que ese brillo es un anillo, y sin pensarlo lo levanta. Un Dragón inmediatamente aparece desde el cielo con toda la intención de atacar a Cain. Al darse cuenta de esto, Cain levanta sus brazos hacia el cielo y el anillo dispara un gran rayo de energía sobre el dragón.

El juego en sí comienza con una épica narración introduciendo al personaje principal Cain y a toda la historia que lo rodea, gracias a una serie de fotos que están dibujadas en un estilo muy medieval. Después de la narración, uno puede ver a Cain navegando hacia una isla y cuando llegan a la orilla, Cain comienza una pequeña conversación con el botero. Lo lamentable es que muy pocas escenas como esta tienen diálogo grabado, ya que en casi todo el juego, aunque los personajes mueven sus bocas, los diálogos solo se realizan por textos. Si has jugado títulos anteriores de esta empresa, como King's Field o Shadow Tower en Playstation, te puedes hacer una idea de como se juega Eternal Ring. El juego utiliza una perspectiva en primera persona, y por medio de una gama de armas y hechizos mágicos uno va derrotando a los enemigos.

Este juego tiene la opción de usar los botones análogos, pero es preferible dejar la sensibilidad en el número 1, lo que hace que los movimientos sean mucho más rápidos y fluidos sin tener que apretar tan fuertemente los botones.



Los gráficos de este juego comparándolos con los que se habrían logrado en la Playstation son dimensionalmente diferentes. Pero cuando vemos lo que juegos como Vagrant Story hace en la actual Playstation, todavía nos damos cuenta que los gráficos de juegos de este tipo todavía pueden llegar aún más lejos. Todos los escenarios están bastante bien realizados, con detalles como cascadas y transiciones de mediodía a medianoche con efectos de luces espectaculares. La jugabilidad ha cambiado mucho con respecto a lo que fue King's Field, y si dominaste el control en este juego, manejar a Cain en este título es pan comido. Todos sabemos estos títulos son solo la primera generación de una nueva consola, lo que significa, que estos juegos solo están probando un poco de las verdaderas capacidades de esta máquina, pero aún así, Eternal Ring tiene varios puntos a su favor como el primer RPG lanzado en Playstation 2, aunque con algunos meses más de desarrollo podría haber sido un juego mucho mejor.



5.5 Sonido

5.5 Gráficos

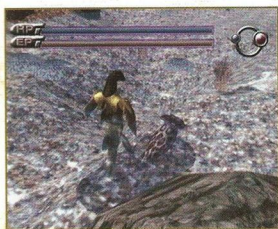
5.5 Diversión

5.5 Control

NEURO SHOCK

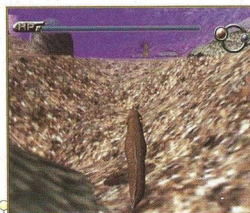
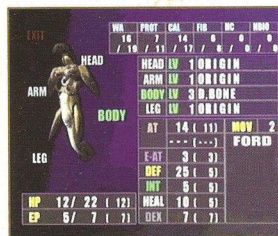
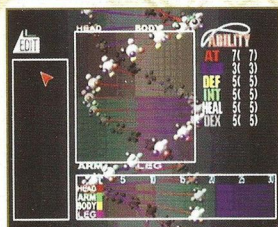
# SEVENTH CROSS

## EVOLUTION



Este juego cuenta con un extraño pero interesante sistema que se aleja de cualquier juego que hemos visto hasta la fecha. El género en que sería catalogado este título podría ser un RPG de evolución. Al comenzar tu controlas una forma de vida en sus inicios que tiene que evolucionando para convertirse en un ser cada vez más complejo y con más habilidades.

Todo el sistema de evolución esta centrado en cuatro elementos: cabeza, brazos, cuerpo y piernas. Al modificar la sección de la cabeza se incrementan la inteligencia y la habilidad psionica, al modificar los brazos aumenta el ataque, al modificar el cuerpo se accede a una mejor defensa y a una mejor curación, y al modificar la piernas uno puede ir accediendo a diferentes tipos de terreno. Cada vez que uno cambia una parte del cuerpo, se necesitan diferentes tipos de proteínas y sustancias especiales que mientras más avanzada sea la parte que quieras producir, más proteínas tendrás que ocupar. Todos estas sustancias energéticas y alimenticias que todo buen ser que esta evolucionando necesita, se consiguen eliminando a otros seres o consiguiendo comida en varios puntos de los escenarios. Al encontrar un enemigo y al apretar el botón de ataque, tu personaje y su enemigo comienzan una batalla automática en la que el más poderoso de los dos ganará. También gracias a los poderes psionicos uno puede atacar a los enemigos de lejos con poderes de

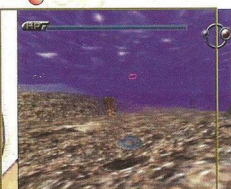


fuego, agua, aire y cosas por el estilo. Cada vez que se elimina algún enemigo, uno comienza a ganar puntos de evolución que después uno puede ocupar en unos monolitos especiales para crear nuevas partes para cada vez ir evolucionando más y más.

Lo complicado de este juego, es que cuando uno utiliza los monolitos para crear nuevos elementos, el juego presenta una rejilla de 10x10 en la que uno tiene que ir poniendo varios colores (que representan diferentes atributos), pero lo complicado es dar con lo que uno está buscando, esto significa que no hay patrones establecidos para sacar por ejemplo unos nuevos brazos, con lo que muchas veces se pierde tiempo y elementos tratando de buscar las piezas que te faltan.

En lo que a gráficos se refiere, este juego es un poco débil. Las animaciones de los diferentes animales son bastante tiesas y los escenarios no difieren mucho uno de otro. El sonido es mediocre, y en algunas de las escenas ni siquiera tienen música de fondo.

En fin, Seventh Cross es un juego que presenta un interesante concepto, pero que cuenta con debilidades en sus gráficos y en su sonido, pero igual tiene sus momentos de entretenimiento.



**NEURO SHOCK**

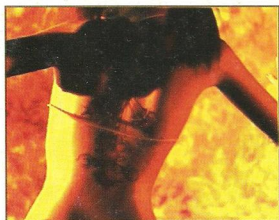
5.5	5.0	4.5
Diversión	Sonido	Gráficos
5.0	Control	

# Las Puertas De Avalon

# VAGRANT STORY



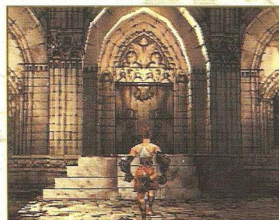
LO QUE VIENE



**Género:** Acción - RPG  
**Desarrollado por:** Square Electronic Arts  
**Publicado por:** SquareSoft  
**Disponible:** Marzo - Abril  
**Jugadores:** 1

Este es un juego que ha dado mucho que hablar entre los videojugadores experimentados, con elementos de acción, aventura y elementos RPG, Square ha creado una aventura épica de proporciones.

La historia comienza con las batallas entre caballeros Crimson Blade contra los individuos del culto Mullenkamp en la ciudad de Lea Monde. En la mitad de todo esto, se encuentra Ashley Riot, el cual es un agente de un grupo especial de caballeros llamados Valendia Knights. En una de sus misiones Ashley se encuentra con Sydney Losstarot, líder del culto Mullenkamp, con el cual se involucra en un esquema siniestro de vida o muerte.



ボウガンがたまえの  
心算を落している！



だいたい、本道にあるのか、  
あんなモンが？

Muchos están describiendo a este juego como una Metal Gear medieval gracias a la atención a los detalles y a los métodos de sigilo con que el personaje tiene que cumplir con las misiones. Mucho de este juego se lleva a cabo dentro de Lea Monde pasando de habitación en habitación destruyendo monstruos y buscando pistas para dar con el paradero del maligno Sydney. Este juego contará con varios puzzles que involucran movimiento de cajas y cosas por el estilo.

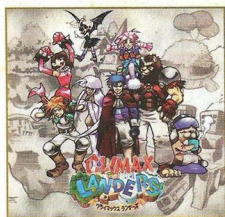
Una de las cosas que hace interesante a este juego, es que cuando se activa el sistema de pelea, a mucho de los enemigos, sobre todo a los más grandes, se les puede golpear en varias partes del cuerpo con varias respuestas distintas por parte de estos. Como por ejemplo, si uno ataca las piernas de un monstruo, hay una gran posibilidad de que este reduzca su movimiento en un 50%.

Cuando Ashley vaya tomando experiencia, algunas habilidades especiales saldrán a la luz, como la habilidad de usar un poco de su propia energía para causar gran daño en los enemigos. También Ashley podrá ir usando magias adquiridas al derrotar ciertos tipos de enemigos. El artista tras los diseños de personajes de este juego, es Akihiko Yoshida, el mismo que diseño a los personajes de Final Fantasy Tactics. El tipo de diseño que se logrará con este juego le dará a la historia un ambiente casi como si se estuviera delante de un cómic viviente. También dentro de este juego la música esta siendo diseñada por el mismo compositor de Final Fantasy Tactics, llamado Hitoshi Sakimoto.

Este juego gracias a sus pulidos gráficos y completa jugabilidad sin duda será uno de los grandes éxitos del 2000.

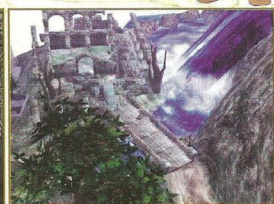
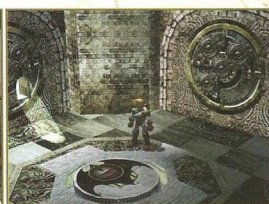


LO QUE VIENE



# CLIMAX LANDERS

Mejor conocidos por su serie de Sega Genesis Landstalker, la compañía Climax está creando un nuevo juego de aventuras-RPG llamado Climax Landers. Combinando el estilo clásico de los juegos tipo Zelda con la potencia gráfica de la Dreamcast, este RPG puede que tenga mucho que entregar. En la mecánica del juego, uno maneja un personaje individualmente en ricos y detallados escenarios 3D. Muchas de las áreas de este juego están sometidas a cambios climáticos y sumando a que la computadora genera calabozos y cavernas al azar, este juego puede entregar aventuras sin repetirse. El personaje central de este juego es Sword, un espadachín que sin darse cuenta en uno de sus viajes se encuentra dentro de una gran aventura épica. En su viaje se le unen muchos compañeros como: Ryle, un viejo ladrón; Rao, un hombre mitad león mitad humano; Lady una hábil artista marcial; Marlin, un poderoso hechicero y Marion, un robot del cual nada se sabe de su origen. Este juego cuenta con un gran soporte de la tarjeta VMS en la cual podrás jugar minijuegos en donde ganarás armas e ítems que después se pueden transferir a la consola. El género de RPGs en Dreamcast es un poco débil y esperamos que este juego venga a cambiar las cosas.

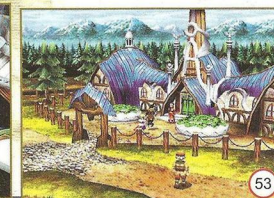
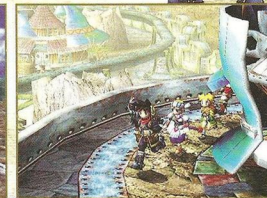
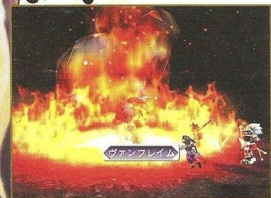
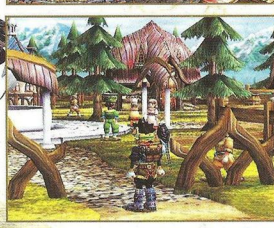
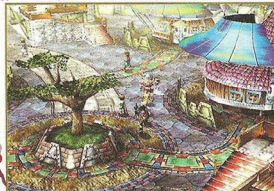


LO QUE VIENE



# GRANDIA II

Hace muy poco Grandia pudo llegar a la mayoría de los jugadores en su versión de Playstation, demostrando lo bueno que un viejo clásico de Sega Saturn llegaba a ser. En Grandia, siempre se le dio énfasis a la historia y a la jugabilidad con gráficos vívidos y chistosos. Ahora, se está trabajando en una secuela para la poderosa Dreamcast por parte de Game Arts. Juzgando por las primeras fotos que han salido a la luz, se nota que se está usando todo el potencial de la Dreamcast para crear brillantes escenarios con personajes bien detallados. El control de la cámara, es similar a la de su antecesor, lo que significa que se podrá rotar en cualquier ángulo sin problemas. Los rumores dicen que Grandia 2 tendrá la opción de dos jugadores y que también podrá hacer uso del módem, lo que no se sabe todavía es como y en que forma este juego utilizará estas funciones. Hace tiempo que el creciente número de títulos para la Dreamcast le hacía falta un buen RPG con lo que Grandia 2 será bien recibido.



TV  
JAPAN

DVD

DIGITAL

HI-FI  
SOUND

ANIME

# BLUE Submarine Nº6

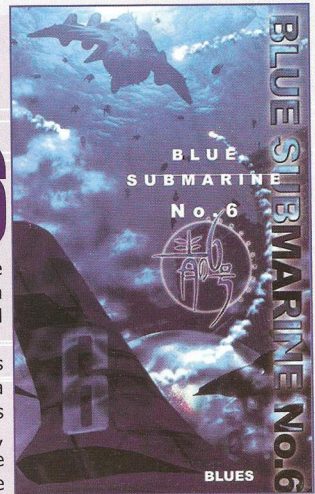
Por: Juan Andrés Salfate

La pregunta que todo otaku se hace año a año es: ¿con qué cosa me sorprenderán esta vez los japos? Y bueno, la sorpresa para el 2000 es este diamante en bruto que mezcla animación tradicional con efectos generados por computadora.

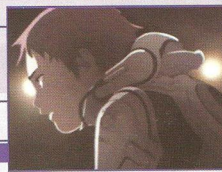
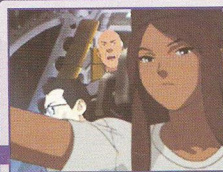
¿El resultado?, una de las pocas películas de animación que motivan de manera espontánea las caídas de quijadas y ojos saliéndose de sus órbitas. En una sola palabra, "Submarino Azul N 6" es un filme armagedónico. Y por lo mismo, una orgía de destrucción y exhibicionismo de lo que se puede llegar a hacer con un simple lápiz y una imaginación febril fuera de borda.

Siempre tan amigos del trinitrotolueno, los nipones han querido en esta ocasión tirar la casa por la venta. Al punto, que esta mini serie parece resucitar ese viejo pelambre en torno al animé que dice que la proporción de tanatos es inversamente proporcional a la calidad de los guiones.

En la actualidad (o en Chile, para ser más específicos), están disponibles los dos primeros episodios de esta obra que hoy ronda los 8 capítulos. Y, obviamente, la serie está más cargada de enigmas que de francas respuestas.

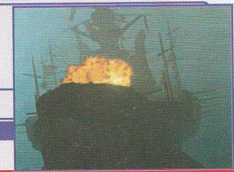
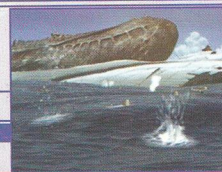


Hasta el momento, Blue Submarine Nº6 cuenta con dos CD de música, en los que podrás escuchar la excelente banda sonora de este animé.



Los personajes se encuentran desarrollados en un 30% de su potencial, pero se intuye que la cosa va a macerar en serio y con giros inesperados...

La historia reza más o menos así: En un futuro cercano, las civilizaciones que hasta ahora habían permanecido anónimas en las profundidades de los océanos se levantan para tratar de borrar a los seres humanos de la faz de la Tierra. La razón de este ataque a gran escala se debe a la creencia espiritual de que las personas impiden el flujo natural de los seres submarinos (inspirados en las descripciones lovecraftianas) con las energías que llegan del Cielo. Tales mutantes responden al nombre de Zorndykes, y la única maquinaria que es capaz de hacerles frente es un submarino nuclear con capacidades anfibas,



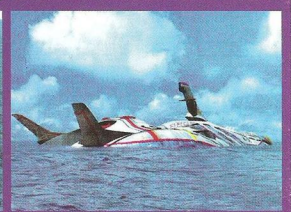
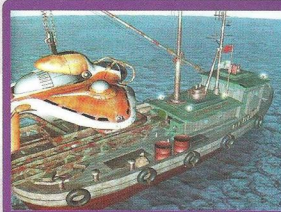
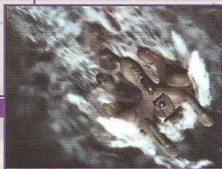
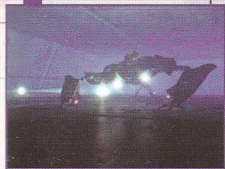
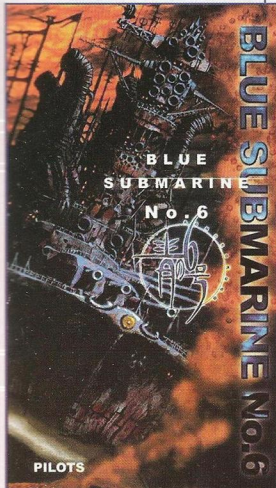
マチセラミイトチ

チミニモチソニラミ

así como su bien entrenada tripulación que, como de costumbre, incluye a veteranos de guerra tipo Han Solo (Tetsu Hayami) y a adolescentes que recién están quemando sus primeros cartuchos, como es el caso de Mayumi Hino.

En esta batalla campal tampoco pueden estar ausentes los traidores, las profecías y las odiosas letras de "continuará", al final de cada eslabón de la serie. No por nada, "Submarino Azul N6" se encuentra en más de algún punto emparentada con "Evangelion", aunque sin tanta hipótesis neo-cristiana de fin de siglo.

Cuento aparte es la música. Las escenas de adrenalina pura, con naves insectoides surgiendo de las olas o ballenas-acorazados atrevesando rascacielos sumergibles, se encuentran muy bien acompañadas por una fina selección de partituras electrónicas, algunas bailables y otras que piden a gritos tener en la mano el sagrado fetiche de un CD Made In Japan. Así las cosas, "Submarino Azul N 6" es el imperdible del año. O por lo menos de este mes. Ustedes saben. En cuestiones de animé o computación, lo nuevo se vuelve viejo al menor pestañeo... Lo importante es que uno esté justo ahí, antes del abrir y cerrar de ojos.



Estas fotos son de un juego basado en este animé, que en algún futuro cercano saldrá para la Dreamcast. La historia se situará antes de los episodios del animé.

Uno tomará el control de Tetsu Hayami que comandando un submarino, viajará por las profundidades del mar combatiendo una que otra vez con criaturas mutantes de ultramar.

# ¿Comics?

## ¡¡No busques más!!

### Megacrazy comics

Galería Interprovidencias  
Providencia #2169 Local # 89  
Fono/fax: 3347335  
Santiago

### Megacrazy comics

Ventas por mayor y al detalle  
Nataniel Cox # 725  
Santiago

Despachos a provincias

[HTTP://WWW.CRAZYCOMICS.COM](http://www.crazycomics.com)

### Crazy all comics

Galería Suiza  
Arlegui #414 Local # 25  
Fono/fax: 694250  
Viña del Mar

# TRUCOS Y CLAVES

¿Quién no ha querido tener un poco más de rapidez, tener más inteligencia y más fuerza al enfrentarse a tus amigos o contra el CPU?, bueno para eso están los trucos. No olvides que si quieres algún truquillo en especial puedes escribirnos a la revista, pidiéndonos cualquier juego en el que una ayudadita extra no vendría mal.

esta vez fué:

MÁS TRIX



## PLAYSTATION



### Todas las habilidades:

Para obtener nadar, escalar y el cabezazo sin ir a los niveles respectivos y comprarlas desde el Moneybags, pausa el juego y presiona **Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado**.

### Modo Big Head:

Pausa el juego y presiona **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Círculo**.

### Modo Plano:

Pausa el juego y presiona **Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2, L2, R2, Cuadrado**.

### Demo de Crash Team Racing:

Mantén presionado **L1 + R2** y presiona **Cuadrado** en el menú del principio.



## 007 Tomorrow Never Dies



### Todas las armas, 50 medikits:

Pausa el juego y presiona **Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, R1, R1**. El juego comenzará solo para confirmar que el truco está correcto.

### Seleccionar misión:

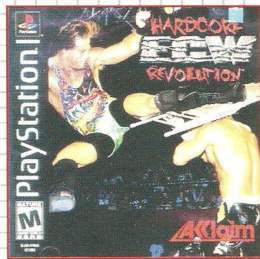
Presiona **Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, Círculo, L1, L1** en el menú principal. Un sonido confirmará que lo hiciste bien.

### Invencibilidad:

Pausa el juego y presiona **Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo, Select**. El juego comenzará automáticamente para confirmar que el truco está correcto.

### Salud Máxima:

Pausa el juego y presiona **Select, Select, Círculo, Círculo, Arriba, Arriba, Select**. El juego comenzará solo para confirmar el truco.



### ECW

#### Hardcore Revolution

### Disfraces alternativos:

Presiona **L1, L2**, o **R2** al seleccionar un luchador.

### Luchador al azar:

Presiona **R1** en la pantalla de selección de personaje.



**Pantalla de códigos secretos:**

Presiona **Izquierda + Y** cuando aparezca el logo de Soul Fighter. Luego, métete a opciones y vuelve a salir.

**Energía alta:**

Ingresa **ABXXYA** en la pantalla de códigos secretos.

**Todas las armas:**

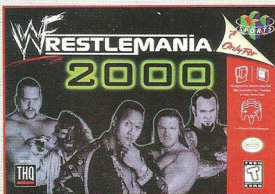
Ingresa **XAAYBB** en la pantalla de códigos secretos.

**Resident Evil: Code Veronica****Battle Mode:**

Completa el juego en cualquier dificultad y sávalo. Aparecerá la opción de Battle Mode en el Menú principal.

**Battle Mode con vista en primera persona:**

Saca el Battle Mode y recoge el rifle que deja Alfred Ashford en el disco 2.

**Luchador al azar:**

Presiona **C-Arriba** en la pantalla de elección de personaje.

**Ayuda del Manager:**

Si estás jugando en el player 1, mantén presionados **C-Arriba+C-Abajo+Z** en el control 3 para que el player 3 pueda controlar a tu manager. Si estás jugando en el player 2, haz lo mismo, pero en el control 4.

**Tener un arma:**

Presiona **C-Arriba** después de mirar al público.

**Resident Evil 2****Munición ilimitada:**

Presiona **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, L, R, L, R, C-Derecha, C-Izquierda** en la pantalla de Load Game. El juego volverá al menú principal para confirmar que el truco está correcto.

**Todas las armas:**

Presiona **C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Abajo, C-Abajo, C-Abajo, C-Abajo, L, R, R+L, R+L**, en la pantalla de Load Game. El juego volverá al menú principal para confirmar que el truco está correcto.

**Invincibilidad:**

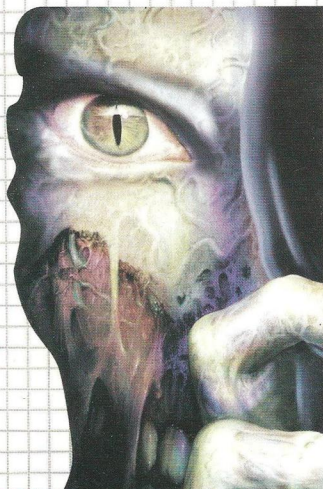
Presiona **Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, L, R, R, L, C-Arriba, C-Abajo**, en la pantalla de Load Game. El juego volverá al menú principal para confirmar que el truco está correcto.

**Cambiar de uniformes:**

Completa el primer y segundo escenario de cualquier personaje en menos de tres horas. Un zombie de uniforme aparecerá después que completes ambas misiones para confirmarte el truco. Carga el juego recién salvado y comienza el primer escenario sin tomar ningún item. Muévete rápidamente más allá del zombie que aparece en el callejón cerca de la estación de policía. Toma la escopeta y mata al zombie. Toma la Special Key del cuerpo del zombie para abrir los lockers con uniformes distintos.

**El escenario de Hunk:**

Completa el segundo escenario de cualquier personaje salvando menos de 12 veces, y completándolo en menos de 2 horas y media.



## Revival Zone

## Castlevania

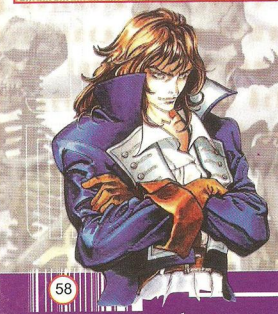
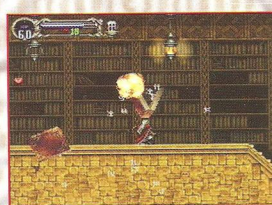
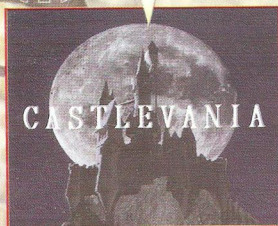
Symphony of the Night

**Género:** Acción / Aventura  
**Desarrollado por:** Konami  
**Publicado por:** Konami  
**Jugadores:** 1

Desde la aparición del primer Castlevania en 1987, la serie se convirtió en una de las más populares en la historia de las consolas de video, incluyendo títulos para: Nintendo, Game boy, Super Nintendo, Sega Génesis, Nintendo 64, Playstation y prontamente Sega Dreamcast.

Castlevania Symphony of the Night, posiblemente sea el mejor juego de plataformas en 2D (quizás la única competencia o título comparable sería la joyita de SNES Super Metroid, ya que siguen el mismo estilo, claro que no se compara con los efectos de iluminación y BGM de Castlevania, obviamente por las limitaciones del sistema). Los argumentos para considerar al juego uno de los mejores dentro del género es su excelente ambientación gótica (gráficos y BGM), jugabilidad, enormes cuartos y algunos elementos de RPG. La atmósfera creada entre escenarios, efectos de luz, niebla y sonidos, es realmente espectacular.

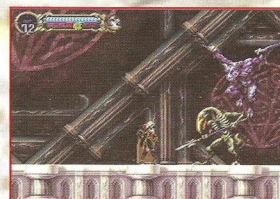
S.O.T.N., tiene lugar 4 años después del juego Drácula X, de hecho, este último es el que da comienzo a nuestra nueva aventura en busca del terrible (y resucitado no se cuantas veces) Drácula. A diferencia de sus antecesores, esta versión de PSX es la única en donde el personaje principal no es alguno que pertenezca a la familia de los Belmont (que no tiene nada que ver con los cigarros, no, no), destacada familia de cazadores de vampiros que han tenido de casero a Drácula por varios años ya. Tu misión como amigo de los humanos (recordemos que Alucard es sólo medio vampiro) es saber porqué Richter ha desaparecido y que hace «papi» de nuevo entre los humanos, ya que la aparición del castillo significa sólo una cosa: Problemas. Para saber que esta pasando, tendrás que explorar el castillo completamente. Dentro de tu viaje te encontrarás con hordas de enemigos, para los cuales (y como siempre) el equipo de Konami se da la tremenda tarea de aparte de diseñar los personajes, crear por lo menos 2 ataques para cada uno (hablemos de los enemigos sin relevancia), en el caso de los semi jefes, el caso es distinto, ya que para poder enfrentarlos debes aprender su patrón de ataque si quieres tener éxito en tus batallas. Como dato, uno de los personajes más importantes dentro del juego, no tanto por la relevancia dentro de la historia, si no que para que ésta pueda desarrollarse por completo, es el bibliotecario, al cual deberás comprar algunos ítems para completar tu misión, obligadamente deberás comprar la joya azul (o pendiente) que te permite abrir las puertas azules y un mapa que es imprescindible para cualquier viajero, también podrás comprar «como matar a los semi jefes» claro que para eso deberás haberlos enfrentado primero (bueno, peor es nada, hubiese sido mejor



comprarlo antes, claro que es más entretenido enfrentar a los jefes por uno mismo). Uno de los elementos que enriquecen el juego, es el sistema de ítems para nuestro personaje, basado en los clásicos juegos RPG (tranquilo, si no eres amigo de los juegos de rol, en Castlevania, el sistema para las armas e ítems es a prueba de cualquiera), lo que hace que en cierta manera puedas editar a nuestro héroe totalmente a tu gusto, desde la capa hasta las botas (no se nota tanto detalle, pero cada ítem tiene sus pros y contras). Otro elemento tomado de los clásicos juegos de rol, es el de las características de nuestro héroe, tales como: Inteligencia, fuerza, defensa, etc. Esto podrás mejorarlo según el ítem que equipes, las armaduras podrán mejorar tu defensa a cambio de rapidez, lo que podrías compensar con un par de botas más rápidas y así. En algunos casos, el mezclar alguna espada o báculo con un escudo en especial, podrás realizar ataques sumamente devastadores, en otros casos, algunas armaduras te darán protección contra paralizaciones o ataques venenosos. El derrotar fácilmente a tus enemigos dependerá de la combinación de ítems que hagas. Recuerda que algunas espadas ocupan ambos casilleros destinados a las manos, en este caso no podrás equipar un escudo u otro ítem en la otra mano. El escudo es un gran elemento de defensa cuando te encuentras bajo ataques de proyectiles, huesos, flechas, hechizos y cuanta cosa encuentren para eliminarte.



Cuando compres el mapa del castillo, no debes fiarte 100% de éste, ya que el castillo cuenta con muchas zonas que no están indicadas en el mapa, éstas áreas secretas pueden ser descubiertas golpeando algún muro o con la ayuda del familiar Hada. Ésta siempre te indicará en donde hay pasadizos secretos o swiches que activar, además si quieres completar totalmente el castillo, es necesario que encuentres las 3 almas en las que Alucard se puede transformar, Lobo, murciélago y niebla, cada uno con ataque y habilidades especiales que al igual que tus magias vampíricas podrás ejecutar luego de algún movimiento especial. Cada vez que realices alguna magia o transformación, esto te restará puntos de magia, pon atención a tu fuerza mágica, no valla a ser que te quedes corto cuando realmente la necesites. Recuerda que los familiares al igual que tu personaje van creciendo (si, de porte también...) es decir, van adquiriendo experiencia, lo que en buen chileno significa que la velocidad, inteligencia, nivel de ataque y defensa se verá reflejado en las acciones de tu familiar (como dato freak, la versión japonesa cuenta con un familiar que en la versión americana no está. Éste es algo así como un pequeño demonio con cara humana). Como otro punto anecdótico, personalmente, me gusta más la versión japonesa, ya que posee las voces originales de los actores que realizan el doblaje (en especial la voz y grito de Drácula cuando es derrotado por Richter), ya sabemos lo expresivos que son lo nipones para sus cosas, éstas son mucho más expresivas que las que le pusieron nuestros grandes amigos americanos... (zaaa!!).

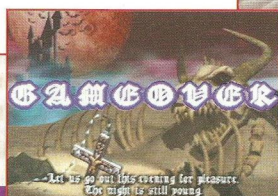


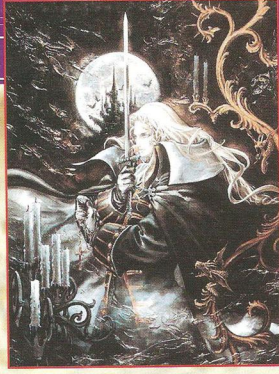
Para quienes crean que hayan "terminado" el juego (aunque a estas alturas ya todos deberían saber...), éste no se termina luego de haber derrotado a Richter, éso, es solamente la mitad. Existe otro castillo, uno invertido (que no se preste para malos entendidos, castillo volteado, dado vuelta, al revés... se entiende ahora??). Bueno, para quienes no lo sabían efectivamente así es. Para poder ver a quien realmente tienes que eliminar, debes equipar unos anteojos que María te entrega, una vez equipados debes dirigirte a lo de Richter y eliminar al desquiciado brujo Shaft, que es el que también tuvo la gran ocurrencia de despertar a nuestro querido amigo El Conde Vlad Tepes, más conocido por su nombre artístico: Drácula. Luego de haber derrotado a Shaft y de haber liberado a Richter, el castillo original se dará vuelta... (ya lo hablamos recién así que no se preste para bromas de nuevo), es aquí donde comienza lo bueno, de que completes tu recorrido por ambos castillos depende el que puedas ver el final completo del juego.



Castlevania S.O.T.N. es sencillamente el mejor título de aventura / plataformas en 2D que personalmente he jugado, gracias a los entornos, BGM, atmósferas y jugabilidad hacen de este juego que, para quien lo haya terminado lo juegue otra vez y quien no, se anime a jugarlo.

Uno de los aspectos que ayuda a crear atmósferas góticas, es el arte que sencillamente es espectacular.





### Las magias de Alucard:

- 1) **Dark Metamorphosis:** + Ataque. Cada vez que Alucard ataque a un enemigo que sangre y la toque, Alucard recobrar  algunos puntos de energ a, esta magia te restar  10 puntos de magia.
- 2) **Hellfire:** + Ataque. Tal como Dr cula, al momento de teletransportarte puedes presionar izquierda o derecha para determinar en donde te quieres mover, luego Alucard lanzar  3 bolas de fuego. Si despu s de la teleportaci n dejas apretado **arriba** en el d - pad, podr s arrojar 2 bolas de fuego, pero esta vez m s poderosas, un poco lentas eso s . Estas magias te restan 15 Puntos de magia.
- 3) **Summon spirit:** + Ataque. Esta magia arroja un esp ritu,  ste se concentrar  en un solo enemigo. Te resta 5 Ptos. De magia.

- 4) **Tetra spirit:** Cargar 1 seg. + Ataque. Arroja 4 esp ritus simult neamente, obviamente es mucho m s poderosa que la magia anterior, pero te quita 20 PM.
- 5) **Soul steal:** + Ataque. Este ataque drena los puntos de vida de todos los enemigos que se encuentran en la pantalla, es muy  til, tanto como para da ar , como para recuperar puntos de vida, claro que su costo es elevado, 50 PM.
- 6) **Wolf charge:** + Ataque. Para este ataque, debes poder transformarte en lobo y adem s tener el  tem "Soul of wolf relics". Quita 10 PM.
- 7) **Wing smash:** Dejar apretado X , , Soltar X. En este caso, debes poder transformarte en murci logo y tener el  tem "Soul of bat relic". Te resta 8 PM.
- 8) **Sword brothers:** Cargar + Ataque. Para poder ejecutar este ataque, primero debes encontrar al familiar "espada" y activarlo. Una vez ejecutado el movimiento, tu familiar atacar  (estamos hablando de la espada, no de t o ni de la abuelita) a todos los enemigos que se encuentran en la pantalla. Este ataque te resta 30 PM.



### Los movimientos de Richter:

- 1) **Super salto:** + Salto. Este es uno de los movimientos m s importantes de Richter, ya que reemplazar  a las botas antivivacidad de Alucard, esto te permitir  alcanzar lugares elevados, incluso si repites el movimiento sucesivamente, puedes permanecer el tiempo que quieras en el aire. Este movimiento tambi n sirve como golpe, causa m s da o que el l tigo. Si vas a golpear a un enemigo con este movimiento, aseg rate que sea suficiente como para matarlo, de lo contrario recibir s parte del da o.
- 2) **Air Dash:** + Ataque. Junto con el anterior,  ste movimiento tambi n es muy importante para Richter. Tambi n puede ser repetido varias veces incluso despu s o durante el Super salto. Mientras est s ejecutando este movimiento eres invencible, adem s causa el doble de da o que el latigazo normal. Si aprietas el bot n de salto una vez que el movimiento termine, puedes hacer un backflip en el aire.
- 3) **Correr:** Adelante, adelante y deja apretado.
- 4) **Deslizarse:** abajo + salto, te deslizar s a la Mega Man. Si aprietas salto nuevamente durante el movimiento podr s pegar una patada.
- 5) **Backflip:** Aprieta salto 2 veces.
- 6) **Whip Dash:** Atr s , adelante + ataque.
- 7) **Dominar el l tigo:** Deja apretado ataque, luego mueve el d - pad en la direcci n que desees.

**Track de m sica:** Simple, s lo debes tocar la pista 2 del disco. (no con la mano no, en un equipo o en la consola...)

**Test de m sica:** Para poder escuchar los BGM del juego, debes terminarlo a lo menos con un 190% con Alucard. Comienza un n cleo juego, pero sin sobre escribir en el anterior, dir gete hacia en donde est  el bibliotecario. En la lista de  tems para comprar aparecer  la opci n de seleccionar m sica.

**Controlar el "now loading":** Para deformar la palabra "now loading", mientras se carga una pantalla, mueve el d - pad en la direcci n que desees.

**El mito:** Algunas personas dec an que se pod a jugar el juego completo con Richter desde un comienzo, o con Maria luego de hacer un par cosas o meterle alguna claves. En el caso de PSX, se puede jugar con Richter luego de haber completado algunos requisitos, como lo dijimos en trucos y claves del n mero 5. Pero jugar con Maria es imposible, salvo en la versi n de Sega Saturn, que es en donde puedes escoger a cualquiera de los 3 personajes desde un comienzo.



# NEURO MALL

**Vendo mi Playstation con:**

- 26 juegos
- 2 controles análogos
- 1 game shark
- 2 memory cards

**en: \$ 165.000.-**  
**Interesados llamar al 7434291, Preguntar por Cristian Ramirez.**  
**Maipú Santiago.**

**Deseo cambiar: mis 7 juegos de N64 + 2 joysticks + memory paks + Rumble pak por Playstation. Interesados llamar al (51) 299640,- ó al 09-8302313, preguntar por Pablo Olmedo Martinez.**

**Los juegos son:**

- Bomberman 64
- Turok 2
- Castlevania 64
- Iggys Reckin 's Balls
- All stars Tennis 99
- Jet force gemini
- Cruis 'n USA

**La Serena.**



Estimados lectores, lamentamos no poder publicar más avisos en este número, ya que tuvimos problemas con nuestro E-Mail, (por eso sólo hemos puesto los que nos han llegado por carta). Pero por lo mismo... Pueden seguir enviando sus avisos a nuestro nuevo e-mail: [revistaneuroshock@uolmail.cl](mailto:revistaneuroshock@uolmail.cl) (es provisional, hasta que tengamos uno propio, además todo chileno tiene derecho a tener su e-mail je!je!). Esperamos no tener problemas con esta nueva dirección, para así poder publicar a tiempo sus avisos.



# SU AVISO PODRÍA ESTAR AQUÍ

## NEURO SHOCK®

PLAYSTATION - SEGA DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION 2



Y a lo largo del país!!

**Le invitamos a avisar en nuestra revista...**

Para mayor información o contactarnos, comuníquese al número 09-5196336 Srta. Marcela Echeñique Ejecutiva de ventas.  
 (También recibimos avisos desde provincias)



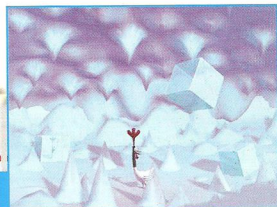
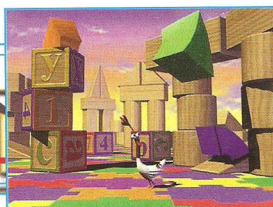
# NEUROSHOCK

# En el próximo

# número



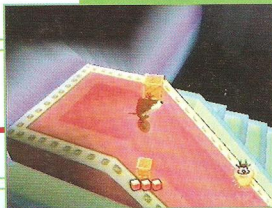
ARMORED CORE



MORT THE CHICKEN



DEAD OR ALIVE 2



TAZ EXPRESS

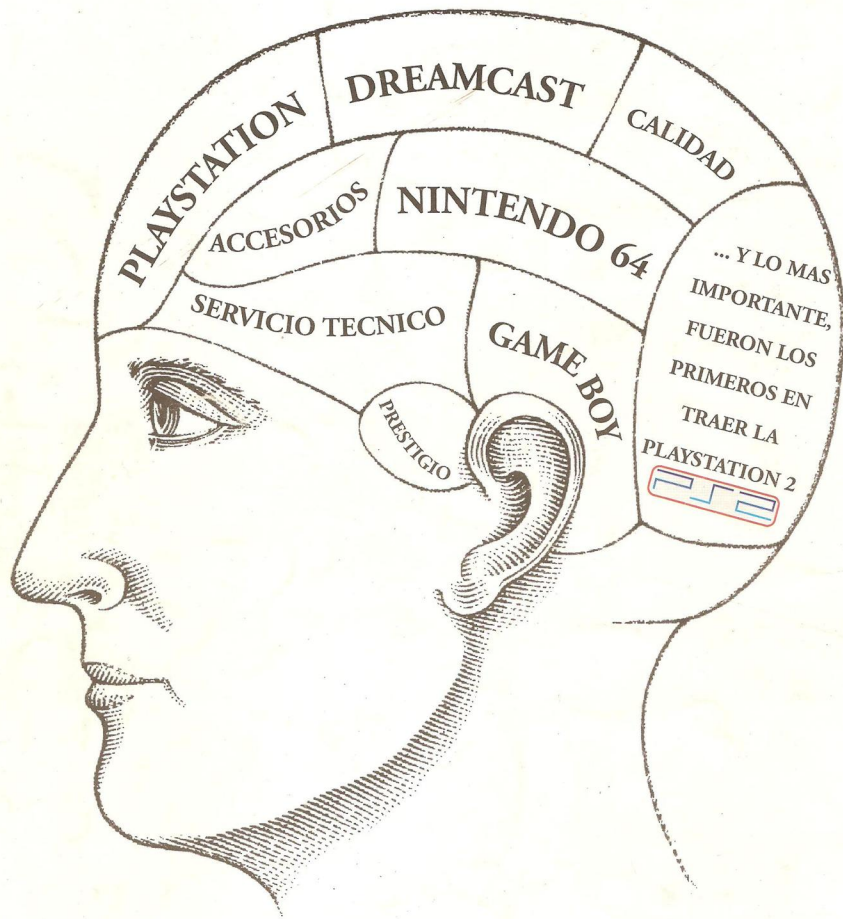


# NEURO-SHOCK

PLAYSTATION - SEGA DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION 2



Test Sicológico: ¿ Qué es lo que se te viene a la mente al escuchar la palabra Juisma?



 **JUISMA**<sup>®</sup>  
un mundo en video juegos