

OUT EVIL 2  
FIGHTER COLLECTION

**¡BANA!**

**132 PÁGINAS DE GUÍAS Y TRUCOS PSX**

# PLANET STATION

**100% PLAYSTATION 0% OFICIAL**

**Nº 1 • 495 pesetas**

**AVANCES**

**C&C RETALIATION**

**MEDIEVIL**

**¡NUEVA  
REVISTA!!**

**TRUCOS  
POR UN TUBO**

# DOOKE! DOOKE!

# TIME TO KILL

**¡Vuelve el macarra más  
malhablado de la historia  
de los videojuegos!**

**¡¡GRATIS!!  
PÓSTER GIGANTE  
de MEDIEVIL**

**26 páginas**

# TEKKEN 3

**GHOST IN THE SHELL • BREATH OF FIRE III • BLASTO  
SENTINEL RETURNS • WRECKIN' CREW • POINT BLANK**



# SATÉLITE JAPON

**Noticias procedentes de Japón, la cuna de PlayStation.** Mes a mes recibimos informes del país del sol naciente a través del corresponsal en Japón de la revista Play, Shintaro Kanaoya. Nuestro hombre se mueve como pez en el agua por el mundo PSX y siempre está en el lugar adecuado en el momento oportuno.

**CAPCOM** vuelve a sus raíces con el lanzamiento de *Captain Commando* en la PlayStation. Se trata del primer videojuego que produjo la compañía, que incluso sacó su nombre del del propio juego (CAPtain COMmando, ¿lo pillas?).

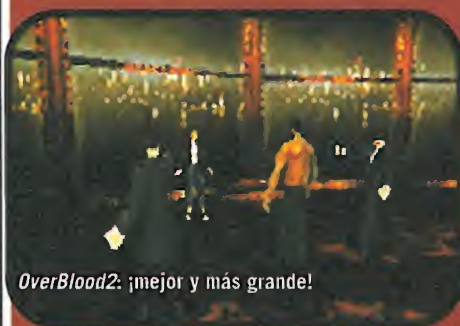
En Japón ha salido al mercado en septiembre como parte de la serie *Capcom Generations*, pero aún no se sabe nada concreto acerca del lanzamiento en Estados Unidos y Europa. Los fans nostálgicos ya pueden



Vuelve *Captain Commando*.

ir pensando en cómo conseguir una copia de importación.

**EA** sacó en Japón una original aventura futurista hace más o menos un año, y ahora se empieza a divisar ya la segunda parte, **OVERBLOOD 2**. La nueva versión promete más profundidad e inmersión.



*OverBlood 2*: ¡mejor y más grande!

También abundan los puzzles, la acción y la intriga mientras te peleas con unas siniestras fuerzas (todavía desconocidas) en un sistema de escenarios 3D único que ofrece al personaje una total libertad para moverse y desplazarse. Para acabarlo de rematar, incluirá locuciones de actores conocidos que harán de narradores.

Hace unas semanas salió en Japón la secuela de *Gun Bullet*, que se titula *GunBarl* y mantiene el estilo de su precedente pero le añade un montón de cosas nuevas. Incluye un montón de subjuegos y modificaciones para los antiguos. Por ejemplo, en el primer juego había una sección en la que había que cargarse a unos animales en función de la foto que aparecía,



*GunBarl*: dispara a los ruidosos.

## PlayStation2 a la vista

### Requisitos: prismáticos e imaginación

**S**ony se resiste a soltar prenda porque la cosa debe de estar



bastante verde, pero con la de competencia que le viene encima (la Dreamcast, el Project X de VM Labs y la ambición de Bill Gates, que seguro que tiene algún as en la manga), lo que está claro es que se va a tener que espabilar si quiere seguir teniéndonos contentos. De momento casi todo lo que se puede contar al respecto son rumores, pero precisamente uno de estos datos no oficiales es que el día 20 de noviembre, fecha de lanzamiento de la Dreamcast en Japón, Sony contratatará proporcionando las primeras informaciones oficiales acerca de la PlayStation 2.

Sin embargo, lo que tenemos ahora mismo son rumores, así que vamos a ellos. Lo más parecido a una fecha de lanzamiento que se había barajado hasta hace muy poco era "el año 2000" —como si el dichoso numerito no fuera acompañado por sí solo de suficientes dolores de cabeza—, pero las noticias de última hora, procedentes de la publicación británica *CVG*, apuntan al mes de abril de 1999 como posible fecha para el lanzamiento en Japón de la PSX 2. En Estados Unidos y Europa podría llegar a finales del año que viene. En todo caso, estamos dispuestos a esperar, sobre todo porque sabemos que nuestra querida gris no nos va a fallar y, mientras tanto, va a continuar proporcionándonos interminables horas de entretenimiento: tanto los clásicos (*Wipeout*, *Duke Nukem*, *Soul Blade*, *Resident Evil*, etc.), como los que han saltado al ruedo en los últimos meses (*Tekken 3*, *Colin McRae*, *Gran Turismo*, *Forsaken*, etc.), como los que están por venir (*Metal Gear Solid*, *Mortal Kombat 4*, *Tomb Raider 3*, *Quake II*, etc.) tienen

lo que hay que tener para seguir dando mucha guerra.

Y es que ésa es precisamente la gran baza de PlayStation frente a las demás: la cantidad de juegos desarrollados para esta consola y, por supuesto, la calidad de muchos de ellos. ¿Para qué sirven los bits si no tienen carnaza que devorar? ¿Hay vida en la Nintendo 64 más allá de *GoldenEye*? La única plataforma que supera a la de Sony en este sentido es el PC, pero los inconvenientes en el caso del ordenador vienen de muchos otros lados. Sin embargo —y ahí vamos—, este privilegio va a dejar de ser muy pronto exclusivo de PlayStation: la gran ventaja con la que parte la Dreamcast es su arquitectura abierta (incluía una adaptación del sistema operativo Windows CE de Microsoft), que facilita enormemente la conversión de los juegos desarrollados para PC. Esto significa que la nueva consola de Sega amenaza con superar desde su nacimiento a la de Sony no sólo desde el punto de vista tecnológico —¡faltaría más, la gris ha cumplido ya dos años!—, sino también en la cantidad de software disponible.

#### COMPATIBILIDAD

En este sentido, el gran dilema de Sony frente al desarrollo de una nueva consola es si conservar la ventaja de contar con