

C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo

**Conker's
Poster
Bad Fur Day**

**LOS MEJORES
NINTENSIVOS DE
PAPER MARIO
CONKER'S BAD FUR DAY
POKEMON STADIUM**

Conoce a:
Mickey's Speedway USA
**Indiana Jones
and The Infernal Machine**
The Simpsons
The night of the living Tree House of Horror

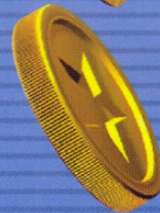
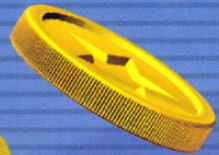
Año 10 No. 5



MARIO PARTY 3™

P. FOTO US. 2.00 - ELA TEMALA OJ. 12.50 - EL SALVADOR US. 1.54 - NICARAGUA \$ 22.00 - COSTA R. CH. 150.00 - HONDURAS L. 23.00 - TRINIDAD B. 2.00 - REP. DOM. L. 27.00 - VENEZUELA B. 4.000.00 - COLOMBIA L. 4.000.00 - ARGENTINA L. 4.00 - CHILE \$ 1.500 - PERU L. 6.00

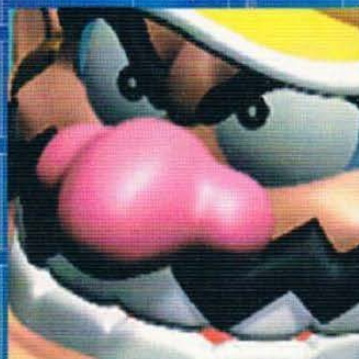
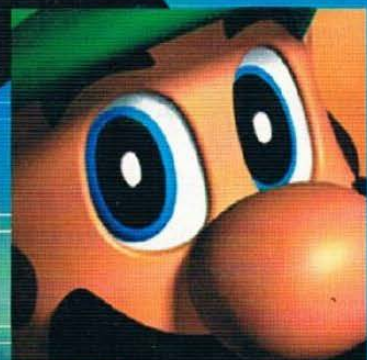
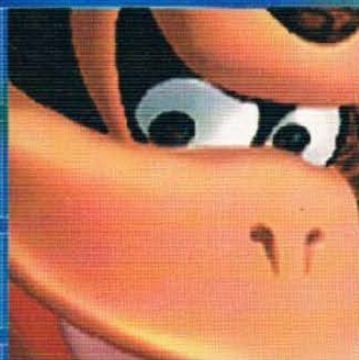
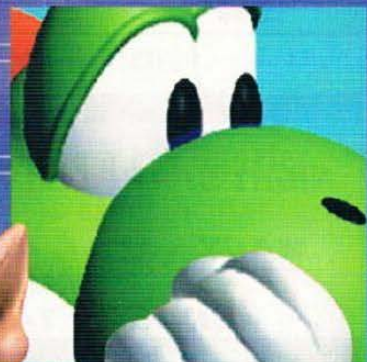
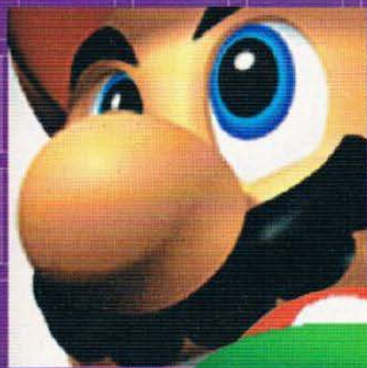
MARIO PARTY 3™



C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo

MARIO PARTY 3™





SUMARIO

DR. MARIO 04

A FONDO

THE SIMPSONS	08
NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR	
INFERNAL MACHINE	10
MARY KATE & ASHLEY WINNERS CIRCLE	13
MICKEY SPEEDWAY U.S.A.	66
DRAGON TALES "DRAGON WINGS"	92

NINTENSIVO

ZELDA MAJORA'S MASK	16
CONKER'S BAD FURY DAY	28
PAPER MARIO	68

MUSED

NINJA GAIDEN	24
GALERIA D' ADELEINE	26
NUESTRA PORTADA	39

MARIADOS

MORTAL KOMBAT	49
MARIO TENNIS	
KILLER INSTINCT	50
ZELDA DX	51
RESIDENT EVIL	
ALL STAR TENNIS 99	52
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 98	
MORTAL KOMBAT 4	

SOS

102 DALMATIANS	54
MEGAMAN X2	
JUNGLE BOOK	64
KIRBY	
TOM & JERRY	
CN PROFILES: BEETLEJUICE	55

TIPS

MEGAMAN XTREME	56
GUIA DE: POKÉMON STADIUM	78
AGRADECEMOS	90
CEMENTERIO: PAC MAN	94
ULTIMA PAGINA	96

INCLEYE POSTER DE: CONKER'S BAD FURY DAY



Una de las familias más populares y locas del mundo son Los Simpsons y están de regreso en los videojuegos. En este nuevo título para el Game Boy Color, podrás comenzar con Bart Simpson una de las más grandes y terroríficas aventuras de estos amarillos personajes. The Simpsons: The Night of the Living Tree House of Horror es uno de esos títulos que no debes dejar pasar.



PLUTO?

Si lo que te gustan son las carreras y Mickey Mouse, pues este título es el que debes estar buscando. La adaptación del título de N64, Mickey's Speedway USA para Game Boy Color, es estupenda. Controla a Mickey, Donald, Daisy, Goofy y a Minnie a toda velocidad por diferentes ciudades de los Estados Unidos de América para poder rescatar al pobre Pluto.



Y hablando de traslaciones, otra gran traslación del Nintendo 64 al Game Boy Color es la de Indiana Jones and The Infernal Machine. En esta nueva aventura del aventurero más famoso de la tierra, deberás encontrar las piezas de una máquina infernal que es capaz de transportar a los seres humanos a diferentes épocas, y si cae en manos equivocadas puede provocar el más grande caos de la historia.



Este es el rombo de abril

EDITORIAL

Año X #5 Mayo 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISIA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

<p>GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.</p> <p>PRESIDENTE Ricardo Shahin</p> <p>DIRECTOR COMERCIAL Javier Contreras Urruchúa</p> <p>DIRECCION EDITORIAL Gus Rodríguez</p> <p>José Sierra</p> <p>EDITOR ADJUNTO Daniel Avilés</p> <p>PRODUCCION NTWK Creatividad y Diseño</p> <p>DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz</p> <p>DISEÑO GRAFICO Antonio Carlos Rodríguez</p> <p>ASISTENTE DE ARTE José Luis Suárez</p> <p>CORRECCION DE ESTILO Ma. Antonieta Ramírez</p> <p>INVESTIGACION Gerardo Torres "Arkhim", Eduardo Ovelo "Ewawo", Javier Chávez "Conejo", A.R. Panteón, Daniel Stephan "Cheché", Jesús Medina</p> <p>ASISTENTE DE INVESTIGACION Ana L. Velázquez</p> <p>AGENTES SECRETOS Amy / Spot/Adeleine/Densho</p>	<p>EDITORIAL TELEVISIA</p> <p>PRESIDENTE Ramón Alberto Garza</p> <p>VICEPRESIDENTE Irene Carol</p> <p>EDITORIAL Irene Carol</p> <p>VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES Raúl Braulio Martínez</p> <p>DIRECTOR DE FINANZAS Gerardo Mora Domínguez</p> <p>DIRECTOR DE PRODUCCION Juan Carlos Espinosa</p> <p>DIRECTOR DE CIRCULACION INT. Anastasio Cisneros</p> <p>DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PRUSA Armando Merino</p> <p>DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL Roberto Sroka</p> <p>GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL José R. Villa</p> <p>EDITORIAL TELEVISIA COLOMBIA</p> <p>GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL Constanza de Serna</p> <p>GERENTE COMERCIAL Johanna Price</p>
---	---

(C) COPYRIGHT 2000 CLUB NINTENDO

Año 10 y 5. Revista mensual, Mayo 2001. Confeccionada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisia, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. (D.R.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisia, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

Reserva al uso exclusivo del título No. 702-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6440. Certificado de licitud de contenido No. 4843, del 27 de marzo de 1999.

Expediente 1/32/92/7836. Permiso No. 084-1292. Características: 228x180mm. Autorización por SEPROMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermed, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Ascapotzalco, C.P. 06400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Vencedores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 9914-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista CLUB NINTENDO, No. 10/5 (MAR) 2001 Nintendo of America Inc. All right reserved. Nintendo, Nintendivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisia Colombia, S.A. Calle 75 y 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211. Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150. Fax: 3492211 ext: 154. E-mail: suscripciones: suscripciones@colombiatv.net.co. Servicio al cliente: suscripciones@editorialtelevisia.com.mx Colombia; Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Editorial Televisia Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Ecuador: Editorial Televisia Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Rocca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisia Argentina, S.A., Perú 363, 1er piso (1009), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8945/5178/8043. Telex: 17600. Edita: Ar. Gerente General: Gonzalo del FÉ. Editor Responsable: Roxana Morello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704354.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cia. Moreno 794 Piso 9 of. 207. (1091) Buenos Aires. Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC, Av. Veloz Sarfield 1990, (1458) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisia Chile, S.A., Reyes Lavalle 392, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Gorr, Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aída, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo \$ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO

Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99 Interior de la República: 01-800-711-26-33

(C) 2001 Nintendo of America Inc. Todos los derechos reservados All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares

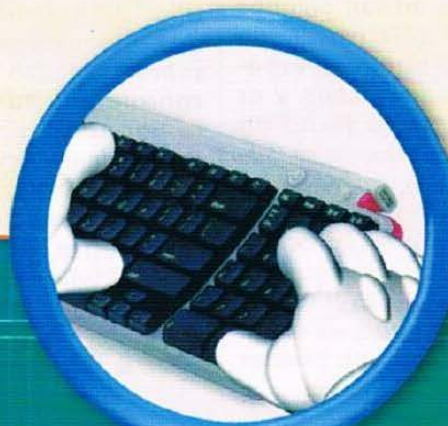
Club Nintendo año 10 #5

Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.

En estos momentos, aquí en Club Nintendo, estamos haciendo maletas, ya que el 15 de este mes vamos a tomar el avión rumbo a Los Angeles, California, para ver el suceso más espectacular dentro de la historia de Nintendo: La presentación del Game Cube.

Hasta donde sabemos, en este E3 podremos ver por fin este nuevo sistema en acción, ya con demos de títulos jugables. Realmente nuestra imaginación no nos alcanza para darnos una idea de cómo serán los juegos del GC. Esta consola es histórica para Nintendo, ya que será la primera de ellos en utilizar el formato de disco para sus juegos.

Junto al Game Cube, también será presentado el Game Boy Advance, consola que, aunque ya tuvimos la oportunidad de jugar, no deja de sorprendernos. Estamos a punto de ver el futuro. Y, que no se te vaya a pasar por ningún motivo el número de Julio, ya que en él incluiremos el mejor reporte del E3, con imágenes del Game Cube y del GBA (es más, si es posible, haremos un pequeño adelanto en Junio).



Lamento mucho molestarlos, pero visitando la página www.dailyradar.com vi una noticia que me intrigó: "Forbes prevé un mal futuro para el GameCube". Yo dije, vamos a ver qué dice. Pues bien, el mal futuro viene porque el sistema nuevo de Nintendo, no es sofisticado, ni presenta gráficas sofisticadas, y está dirigido a ¡UNA AUDIENCIA MENOR! Digo, ¿ya estuvo, no? ¿Quién creen que son los que esperan con ansia un nuevo Metroid, el siguiente Zelda, o el próximo F-Zero? Pues claro, aquellos que jugamos esos juegos hace ya casi diez años. Y por si no se dieron cuenta, muchos niños de hoy prefieren el PlayStation. Y para acabarla de amolar, Konami no quiere sacar Silent Hill 2 en GC y Koei piensa sacar juegos infantiles en vez de una secuela de Winback. Bien, espero que todo esto no sea sino choro (del malo) y que Nintendo presente una gama amplia de géneros para su próxima consola, so pena de terminar como Sega, ya que saber que juegos como Too Human y Eternal Darkness fueron suavizados, que Resident Evil 0 quedó en el nombre o que Metroid 4 es para niñitos, pues Samus en lugar de disparar balas dispara manzanas o bombones, la verdad que me haría dejar de jugar (y créanme, un Zelda en X-box tal vez no sea algo muy descabellado si esto resulta verdad). Tal vez esto no les parezca nada gracioso, pero ¿por qué no le sugieren a Miyamoto san (si lo ven), que el siguiente Zelda lo haga más maduro (más sangre, más violencia y algo de sensualidad).

JAZ

Bueno, ya ves cómo son algunos críticos, no muy objetivos y que generalmente se basan en especulaciones y no en hechos, y es por eso que hasta la fecha no hemos querido comparar al Game Cube con otras consolas, ya que tanto la de Nintendo como la de Microsoft han aparecido. Podemos basarnos en cifras, pero no se nos haría justo para los videojugadores, ya que, en el caso de los videojuegos, no puedes

DR. MARIO



predecir gran cosa sólo con ver números. Otra cosa importante es que la violencia no tiene nada que ver con lo divertido de un juego. Títulos como "Time Killers" o "Carmageddon 64", dudamos mucho que tengan algo con qué compararse ante juegos realmente entretenidos, como "Parapa The Rapper" o "Mario Kart 64". En ese aspecto sí hay que ser justos, ambos títulos (el primero es para PlayStation), manejan elementos infantiles y eso no implica que sean aburridos, de hecho son dos de los mejores juegos de toda la historia y todo dependió de la creatividad de los programadores. Y si en Metroid 4 Samus dispara cacahuates, pero el juego es entretenido, no tendríamos ningún pero para jugarlo. O tú, ¿qué piensas? Estamos de acuerdo contigo en que no se debe encasillar a Nintendo en el mito de que sólo hace juegos para niños, sobre todo si se le critica por una consola que aún no ha sido vista por nadie, sin embargo, no te debes dejar llevar por la apariencia. Además, si lo que algunos jugadores quieren es violencia, lean la sección Internacional de cualquier periódico y ahí tendrán más que suficiente.

Querido Dr. Mario, se le solicita en urgencias para responder lo siguiente: Ustedes dijeron en la sección Extra del mes de abril que saldrá un nuevo protagonista en la CUARTA película de Pokémon, y yo que sepa sólo han salido dos películas (Pokémon The Movie y Pokémon 2000). Espero que contesten esto, pues me tiene muy intrigado. Se despide su lector No. 1:

Terry Bogard

Pues es bueno que sepas que la tercera película se estrenó el año pasado en Japón y en América se estrenó el mes pasado en Estados Unidos y muy pronto en México, con el nombre de Pokémon 3: The Movie, donde Entei, Unown, Ash, Pikachu y sus amigos son los protagonistas. Por cierto, Terry, ¿Cómo le haces para que cuando haces el Raising Tackle no se te caiga la gorra?



Pokémon 3: The Movie

Pokémon ya tiene tres películas y va por la cuarta

En una de sus revistas hay una foto de Gus y Miyamoto y no logro distinguir bien pero ¿lo que tiene Gus en la mano es una caja de DVD que dice Zelda? ¿En verdad?

GAME BOY ADVANCE

Junio 2001



gamela



32 bit 32 bit

**"BUSCA LA PREVENTA A PARTIR
DE ESTE MES CON
DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS"**



El Palacio de Hierro

Liverpool

SEARS



¿Hay un juego de Zelda o va a haber un juego de Zelda para el Game Cube?

Hermes Parra
Maracaibo, Venezuela

Lo que Gus tiene en la mano en la foto que mencionas, es sólo el cartucho de Zelda no Densetsu: Mujura no Gamen, o sea, el de Majora's Mask, pero japonés. En aquel país las cajas y el arte que se usa es distinto al de América, además de que la ilustración de la caja es vertical y no horizontal como aquí. ¿Saldrá Zelda para el Game Cube? Todo parece indicar que sí y nos enteraremos en el E3 de este mes.

¡Hola! Antes que nada, debo decirles que a veces pienso que su revista es ficticia, o algo que no existe, ya que desde hace ya más de un año que les vengo escribiendo y nada que publican, y yo pienso que mis bugs están bien, además de que ya los he probado una y otra vez. Si tienen algún problema con algún bug que no salga, por favor, hángamelo saber.

Salvador Camacho Reyes
Morelia, Michoacán

Como ves, no es ficticia y ya publicamos tu mensaje. Esto no lo hicimos para constatar que sí leemos las cartas. Más bien fue para hacer un aviso. Salvador nos envió sus Bugs por mail, pero como "Attachment", o sea, como un archivo de texto añadido al e-mail. Queremos pedirles por favor que si van a enviar cualquier truco o carta, lo hagan dentro del cuerpo del mensaje, pues, por políticas de la revista, no podemos abrir los archivos anexos. Así que, Chava, vuélvanos a enviar tus bugs, pero dentro de tu mensaje, ¿ok?

Hola amigos de la mejor revista de México. Les mando este mail para decirles que cometieron un gran error en la revista de Marzo del presente año. El error fue que en la página 28, dentro del análisis de "Duke's of Hazzard", pusieron el nombre del auto como "El General Lee", siendo que el nombre es

"El General I". No sé si se equivocaron ustedes o los programadores del juego, porque se me hizo muy extraño ver en el artículo ese nombre y a mí no me pueden decir que es que es el que le pusieron ellos. Yo fui de los afortunados que les tocó esa serie (aunque digan que son Cranky, no me enojo) y la vi completita y en ningún momento mencionaron al auto como "El General Lee". Así que espero que si fue un error de ustedes lo admitan o si no que le reclamen a los programadores. Si no publican mi mail sabré que se equivocaron y que no lo quieren admitir.

Santos Ramírez Barza

¡JA JA! Ahora sí no nos equivocamos. El nombre del auto de los Dukes de Hazzard es "General Lee" y esto es oficial (publicamos esta carta para "desquitarnos" de las demás en donde nos hacen ver errores que sí cometemos... una vez al año no hace daño, ¿no?)



Generallee

Este es el General Lee de los Dukes de Hazzard... claro que sí, con Daisy Duke.

Hola. Quiero saber si va a haber algún Mario Party 4.

Jorge Vergel

¿Apenas salió el 3 y ya quieres el 4? La cuarta parte de este título no está planeada, y si es que sale una, saldrá seguramente para el Nintendo Game Cube.

Hola amigos, quiero hacerles algunas preguntas: ¿Nintendo se relaciona con Angel Studios? ¿Por qué en la sección de Club Nintendo de www.nintendo.com.mx dice que próximamente verás lo relacionado con la revista? En algunos "A Fondos" he visto algunos errores.

Como ejemplo pongo a Carmageddon 64, este juego tiene como clasificación "M", es decir, Mature, y ustedes lo clasificaron como "Everyone"

Joel Urdiales

Angel Studios es una compañía programadora, que, entre otras cosas, se ha encargado de la traslación de Resident Evil 2 y de la programación de los juegos de Ken Griffey Jr., para N64. Lo que encuentras en la página es un espacio reservado para nosotros y estamos trabajando en él. Y lo de Carmageddon 64, no fue error, es que quisimos decir que el juego aburre a personas de todas las edades... bueno, sí fue error y en realidad es "Mature"... pero igual aburre.

Hola amigos de Club Nintendo, les tengo una duda. ¿Cuándo va a salir la película de Resident Evil? Espero que me contesten y si alguien quiere platicar sobre lo que sea, pueden escribirme a mrjasso@hotmail.com

Julio César Jasso Martínez
Acámbaro, Guanajuato

Resident Evil (los rumores indican que se llamará Resident Evil: Ground Zero), se estrenará en la segunda mitad de este año, tal vez en otoño. Está dirigida por Paul Anderson, quien dirigiera también la película de Mortal Kombat. La trama no está relacionada con ningún juego de la serie, aunque se dice que tendrá algunos elementos, como el escuadrón S.T.A.R., y la compañía Umbrella. Aquí el problema es causado por una super computadora fuera de control que provoca que muchas personas y científicos se vuelvan zombies. Por el antecedente del director, esperamos algo muy bueno que no estropeará el concepto de la serie, pero nos hubiera gustado que se hubiera basado más en el juego.

Esta es como la tercera vez que escribo y creo que no me ponían atención porque no ponía a que sección iba mi carta pero esta vez

no se me olvidó. Bueno, me voy a saltar los saludos, las felicitaciones, etc., creo que ya tienen suficiente con los demás que escriben. Quiero decirles y preguntarles algunas cosas y les agradecería que me las contestaran.

1. Oí por ahí que va a salir el juego Doom para el GBA igual (incluso mejor) que el de PC. ¿No que en el GBA no se podían hacer juegos que fueran en 3D a pesar de tener 32 bits.

2. Los juegos de Zelda tienen influencia Hindú como lo decía una carta que publicaron en el mes de Marzo, pero no sólo es Hindú, también tiene algo de la cultura Celta. Epona le debe su nombre a una diosa Celta que tenía forma de caballo.

3. Me gustaría mucho un Museo de la gran serie de Zelda y también un Profile de Link.

4. ¿Por qué la impresión de la revista pasó de aquí (Colombia) a México?

5. También he oído que en el GBA los juegos con multiplayer van a funcionar con sólo tener un cartucho en un GBA ¿Es esto cierto? ¿Y si lo es, qué ventajas (aparte de la de poder usar un sólo cartucho) y desventajas tiene? A los que les interese hablar sobre los clásicos del NES escribanme a jjofe60@hotmail.com

José J. Rodríguez Abello
Bogotá, Colombia

1. Lo que el GBA no puede hacer, hasta cierto punto, es manejar imágenes con polígonos. El efecto 3D de Doom lo puede hacer sin problemas. Y de lo de los polígonos todavía está en duda, ya que el SNES, en teoría, tampoco los podía hacer, pero gracias a la creatividad de los programadores, tuvimos un Star Fox, un Stunt Race, un Vortex y un Dirt Trax Fx, entre otros.

2. Buena observación.

3. Ya estamos preparando el Museo y nos vamos a encargar de hacer más C.N. Profiles de los personajes de la serie.

4. La información de la revista, desde el año 1 no. 1, siempre fue generada desde aquí y editada y adaptada en Colombia y en otros países, pero, por cuestiones de la Editorial, ahora no es

editada y se va directo a tu país.

5. Esto es cierto, la gran mayoría de los juegos del GBA que tengan opción de Multiplayer, por medio de este ingenioso Cable Link, sólo usarán un cartucho en lugar de dos o cuatro, sin embargo, habrá juegos, como Super Street Fighter II, que necesariamente deberán usar dos cartuchos. Esto depende y dependerá de la memoria que intercambien los dos jugadores. En realidad la mayor ventaja que vemos como videojugadores, en el caso de los juegos que sólo se necesite un cartucho para competir, es que no será necesario andar buscando a otra persona con el mismo juego.



Super Street Fighter II Advance

Super Street Fighter II,
usará dos cartuchos en el
modo V.S.

Hola amigos. Les escribo porque necesito ayuda. Ultimamente he discutido mucho con mis amigos acerca de que Nintendo es mejor que las demás compañías de videojuegos, sobre Sony y Sega, pero ellos me echan montón y siempre termino perdiendo en el debate. Aunque sus argumentos son claros y válidos, defendiendo sobre todo al Playstation de Sony, a pesar de que casi me convencen, hay algo que me hace pensar siempre en que Nintendo hace mejor las cosas. Disfruto jugar el Play, no lo niego, y algunos juegos de Dreamcast son espectaculares, pero, soy sincera, no puedo dejar de jugar N64, pero exactamente no sé con qué fundamentos puedo apoyar mi preferencia. ¿Podrían orientarme? ¡Gracias!

María Daniela
San Juan, Argentina

Pues estos son los 10 PUNTOS por los que debes quedarte con NINTENDO

1. Multiplayer: Los juegos con las mejores opciones de Multiplayer siempre los encontrarás en los sistemas de Nintendo. Ejemplos: Mario Party, Conker's Bad Fur Day, Bomberman 64: The Second Attack y Pokémon Puzzle League. ¿Qué juegos buenos para cuatro jugadores existen en otras consolas? Hasta ahora, para nosotros, ninguno.

2. Tiempo de Carga: Hasta que se resolvió el problema del "Now Loading", Nintendo se preocupó por no hacer esperar al videojugador usando el cartucho que, pese a su "poca" capacidad de memoria, le sacó todo el provecho que se pudo.

3. Personajes: Los personajes exclusivos, como Mario y Luigi, son la imagen de Nintendo, imagen que siempre ha estado bien cuidada, tratando al máximo de no dar un mal ejemplo y fomentar el juego sano y familiar, al igual que otros personajes clásicos como Mickey Mouse.

4. Para toda la familia: Nintendo siempre ha estado preocupado por la integración familiar y es por eso que una buena parte de los juegos para sus sistemas están hechos para que cualquier persona de cualquier edad pueda disfrutarlos. Para sus sistemas hay juegos violentos, claro, pero siempre, gracias a la clasificación ESRB, se hace la advertencia de que ciertos juegos no son aptos para todo el público. Pero, hablando de los juegos específicamente programados por Nintendo, siempre encontrarás alternativas familiares donde papás e hijos pueden disfrutar de juegos como Mario Tennis o Mario Party. Esto difícilmente lo encontrarás en otros sistemas.

5. Franquicias: Por ejemplo, un buen juego, como Rival School, lo puedes jugar en Playstation, en Arcades o en Dreamcast, pero juegos como Zelda, Super Mario, Star Fox, Metroid, Pokémon, Kirby o Donkey Kong, sólo los encontrarás en los sistemas de Nintendo. ¿Alguien está en desacuerdo en que estas son de las mejores series de los videojuegos?

6. Jugabilidad: Este punto lo enfocamos al diseño de los controles. Definitivamente la vanguardia del control la tiene Nintendo, desde el NES hasta el Game Boy Advance. El mejor Stick en un control es, definitivamente, el del Nintendo 64. Nintendo siempre se ha preocupado por hacer "amigables" a los controles y que cualquier persona pueda controlar a los personajes sin ningún problema. El uso que se le dio a la unidad de botones C en Ocarina of Time fue simplemente grandiosa.

7. Resistencia: ¿Cuántas veces no se te ha caído un control o un sistema de Nintendo? Seguramente varias veces, y no te estamos recomendando que azotes tu sistema en el piso, lo que queremos decir es que Nintendo, pensando en esto, siempre hace sus sistemas, controles y cartuchos, a prueba de golpes, para que te duren más y no necesites repararlo a cada rato.

8. Garantía: Nintendo siempre procura tener distribuidores oficiales en cada país (como en el tuyo, Argentina), para que exista un valor de garantía, ya que esa es una de sus políticas. En el caso de Gamela, aquí en México, si adquieres tus productos con este distribuidor oficial de Nintendo en México, ten por seguro que siempre tendrás el respaldo técnico que necesitas en el momento justo. Ninguna otra compañía tiene estos servicios en Latinoamérica, mucho menos en México, sólo Nintendo.

9. Excelentes juegos: Los mejores juegos los encontrarás siempre en las plataformas de Nintendo. Tal vez un RPG o un juego de peleas de otro sistema te parezca lo mejor, pues a nosotros nos ha pasado, pero, como experiencia personal, nosotros solemos jugar esos juegos por dos o tres semanas, un mes a lo mucho, y luego los arrumbamos. Juegos como Conker's Bad Fur Day o Pokémon son juegos que nunca cansan y que quieres jugar una y otra vez. Es eso a lo que se le llama en inglés "Replay Value", o sea, "Valor para volverlo a jugar".

10. Valor Agregado: Además, Nintendo siempre tiene en sus productos y servicios un valor agregado. La tradición y el pensar en los videojugadores que llevan más de diez años jugando Nintendo son factores que no son tomados en cuenta por otros sistemas. Revistas como Club Nintendo o Nintendo Power son ese valor agregado que Nintendo le da a sus consumidores.

A fondo

THE SIMPSONS Night of The Living Treehouse of Horror

Si eres todo un fan de la caricatura de los Simpsons, aquí hay un título a modo de historia donde puedes mane-



jar a toda la familia, puedes usar a Bart, Liza, March, Homero, y por si fuera poco también hasta la pequeña Maggie.



En este cartucho antes de que empiezas cada nivel, los cuales son las partes de una casa de horror ubicada en un árbol, te dan un objetivo para que sigas adelante por ejemplo, en el primer nivel tienes que ir a buscar al ayudante de



Santa Claus (mascota de la familia) que está en el ático de una casa embrujada, donde tienes que ir a poner en el sótano los 4 fusibles que te encuentres y así cada cuarto que necesite luz la tendrá.



Aquí tienes que llevar a Bart por toda la casa tienes que ir y venir para dejar los fusibles y poder entrar a diferentes cuartos. Tienes que encontrar también 3 llaves de diferente color para seguir avanzando; y así cada puerta que esté cerrada en la chapa tiene el color de la llave correspondiente.



Compañía



Compatible



Desarrollador



Memoria



Clasificación

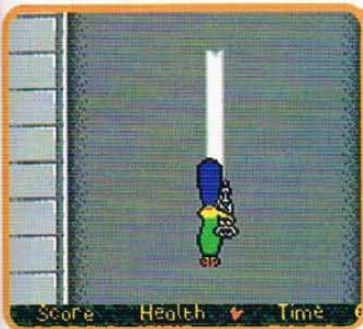


Categoría



Bad Dream House
The Simpson's dog is trapped in the attic of a pet hungry haunted house. Help Bart rescue Santa's Little Helper before he becomes Satan's Little Helper!





Todos los personajes que usas hacen cosas diferentes, por ejemplo Bart usa su resorte y salta, Maggie vuela, March dispara, etc.



Como en todos los juegos que van por niveles existen muchos subefes, cuando llegas al final de cada nivel te encontrarás a uno y cuentan con nivel de energía que aparecerá en forma de barra en la parte superior izquierda de la pantalla.



Claro, hay toda una infinidad de enemigos que tienes que eliminar que van desde libros, abejas, arañas hasta zombies. Casi todo está embrujado.



En cuanto te van bajando la energía, te vas a encontrar unas roquiillas que te subirán tu barra, pero también te dan un tiempo determinado para que puedas llegar al objetivo, y si no terminas en dicho tiempo serás eliminado en ese momento y tendrás que empezar desde el principio del nivel que te quedaste sin que te respete los ítems que ya hayas recogido.



Este gran título es muy bueno en cuanto a animación parecería que estás jugando un episodio de la serie animada de esta familia.



Lo bueno es que:

- La música es muy buena.
- Los niveles son diferentes y no llega a ser tedioso.
- Los personajes que utilizas están muy bien caracterizados.

Lo malo es que:

- A veces es muy poco el tiempo y lo tienes que hacer demasiado rápido y no te percatas de varias cosas que tienes que encontrar.
- A veces te pierdes en un nivel porque los escenarios son muy parecidos.



A fondo

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE™

Hace ya algunos meses, llevamos para ti un reporte muy completo de la versión de THQ de *Infernal Machine* para N64, ahora tenemos el "A Fondo" de este nuevo juego, ahora para el sistema portátil número uno.



Compañía



Compatible



Desarrollador



Memoria



Clasificación



Categoría



Lanzamiento



¿Recuerdas a los desarrolladores del Juego de Obi Wan Adventures?, pues la gente de HotGen, ahora trae bajo la manga esta nueva aventura del incansable Indy, para que de esta manera nadie, absolutamente nadie, se pierda la aventura.

En *Indiana Jones*, además de los clásicos escenarios que enmarcan las aventuras del Dr. Jones, encontrarás 19 divertidos y complicados niveles, podrás hacer uso de 4 armas diferentes, desde su tradicional revólver hasta útiles granadas de mano, para enfrentarse a enemigos tradicionales de la saga del Dr. Jones, desde sus muy temidas serpientes hasta los más peligrosos soldados del ejército ruso. Al mismo tiempo puedes ver algunos mini-cinemas cada

vez que cambias de stage (muy a la manera de las películas de Indiana).



El juego se desarrolla, de manera similar a la versión del N64, la historia es prácticamente la misma, claro con las

limitaciones lógicas del sistema portátil, en esta versión no encontrarás figuras en 3D, y tendrás que adaptarte a la vista por "arriba" (overhead) del valiente Indy.



Nintendo®

OUTLET

EN Bodega de Remates

Los títulos
que te
hacen falta
¡Al precio
que quieres!

METRO NORTE BAJO

METRO SUR CENTRO

OCCIDENTE SUR

VILLA NICOLAS ROMERO

NEZA PATOS

ACAPULCO

Av. Juárez S/N

Av. Gustavo Baz #208 A

Av. Cuauhtémoc #2

COACALCO

NEZAHUALCOYOTL

ACAPULCO 2

Vía López Portillo #79

Cutberto Aroche Mz. 193 Zt. 09

Av. Constituyentes esq.
16 de Septiembre lote 247

EL MOLINITO

EL SOL

LA SABANA

Av. Molino #3

Av. Rivapalacio esq.
Bordo de Xochiaca

Av. Lázaro Cárdenas S/N

CASAS ALEMAN

PANTITLAN

SURESTE

Calle Barra Nautla #18

Calle 7 #1238 Local 27
esq. Calle Puebla

CANCUN
Av. López Portillo
M-21 L-15

MEXICO TACUBA

LAZARO CARDENAS

MERIDA

Calz. México-Tacuba #638

Eje Central Lázaro Cárdenas
#18 Local B y C

Calle 5 #489
por 57 y 59

TACUBAYA

Av. Revolución #107

SAN COSME

Calz. México-Tacuba #29 al 33

VILLAHERMOSA

27 de febrero #1504

Local B esq. Ayuntamiento

 **gamela**

 **NINTENDO 64**

GAME BOY COLOR





En esta versión de *Infernal Machine* también tendrás que resolver Puzzles para así seguir con la historia y avanzar en el juego, en realidad ninguno de estos tiene mucha dificultad, pero sí será necesario que pongas mucha atención para evitar que en algún momento te quedes atorado por no haber tenido la precaución de fijarte la dirección en la que vienes, los objetos que ya encontraste, hacia donde vas etc.



INDIANA JONES
and the
INFERNAL MACHINE

A pesar de que se nota el esfuerzo de la gente de HotGen y de THQ, por hacer un juego de Indiana Jones para el GBC memorable, desafortunadamente parece que el esfuerzo resultó en vano, no es que el juego sea malo, lo que pasa es que trataron de hacer una traslación muy fiel del original, y en algunos detalles se quedaron cortos. Pero no todo es malo, ya que si jugaste alguna vez, *Tomb Raider* para GBC, y te percaste de los ligeros problemillas que tenía, seguramente te sentirás complacido al darte cuenta que *Infernal Machine*, aún siendo similar en su Gameplay, resolvió esos problemas. Ahora que ya existe una versión para el GBC, parece que tendremos que prescindir de la presencia del héroe del látigo por algún

tiempo... al menos hasta que esté lista su nueva película, si acaso eso es cierto.



- Lo bueno es que
- La movilidad no está mal.
 - Las armas son efectivas, sin mucho esfuerzo.
 - Cuenta con opción de password.

- Lo malo es que
- Los gráficos son terribles.
 - No están bien definidas las superficies, esto provoca confusiones y te puedes perder.
 - Faltaron detalles importantes que consolidaron a la versión del

N64.



A fondo

mary-kateandashley WINNERS CIRCLE

Compañía



Compatible



Desarrollador



Memoria



Clasificación



Categoría



Lanzamiento



Para todos los seguidores de las gemelas Mary Kate and Ashley ahora tendrán un título donde ellas estarán concursando en



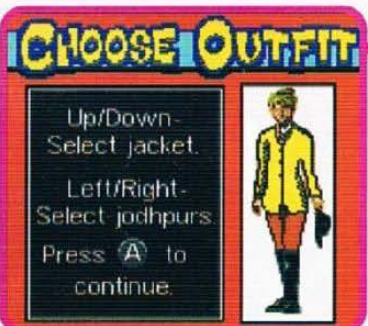
un torneo de Salto de Caballo; como sabes el salto de caballo es un deporte muy interesante porque no sólo es el jinete el de la habilidad, sino también el caballo interviene, así pues serán un solo equipo.



Todo esto en el cartucho del cual te vamos a platicar. Como en la vida real tienes que hacer una

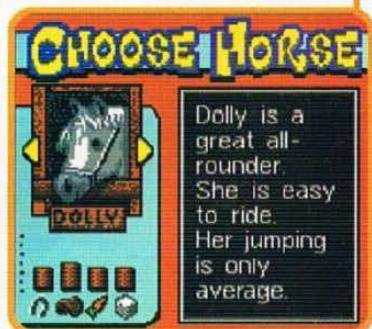
serie de saltos por torneo, puedes escoger hasta 3 torneos, pero debes ir abriendo torneo por torneo pasando cada prueba, cada torneo consta de 3 rondas donde tienes que saltar todos los obstáculos que están en el circuito.

Primero puedes escoger al caballo que tú quieras; ahí te marcan la habilidad que tiene tu caballo en forma de zanahoria, azúcar etc.



De los jinetes sólo puedes escoger a Mary Kate o a Ashley, pero las dos son iguales ya jugando, en cuanto a movimientos saltos etc., también puedes decidir el

color de ropa, esto las hace ver más vistosas, puedes cambiarles el pantalón y la chaqueta.



Como en las pruebas reales debes hacer el menor tiempo posible al realizar los saltos que te marcan durante el circuito, si tiras algún obstáculo te penalizarán y al final repercutirá en el tiempo que hagas. Claro, debes de realizar todos los saltos si no, no podrás terminar el circuito.





Cada que saltas sin hacer ninguna falla, ahí es donde a tu caballo le suben la habilidad de poder para saltar mejor o correr más rápido y está representado con un dibujo.

GROOM HORSE



Según como hayas efectuado

el salto, este dibujo sale en la parte inferior, ya cuando terminas te pondrán cuántas hiciste buenas y cómo ha subido la habilidad de tu caballo.



Terminando los tres torneos enteros saldrá un menú adicional que se llama Challenge donde te pide que en menos de 3 minutos

vayas recolectando 22 manzanas haciendo los mismos saltos, pero no estarán todas regadas sino en cuanto tomas una la otra aparece, después una flecha amarilla en la parte inferior de tu pantalla te mostrará hacia dónde tienes que ir para ir encontrar las manzanas.

CHALLENGE 1

You have
3 minutes
to collect
21 apples
for me.
Good luck!



Cada que terminas un torneo completo y dependiendo en qué lugar quedaste, te darán un trofeo, estos los podrás poner en tu cuarto de trofeos; aquí saldrán tus medallas, el cuadro de tu caballo y el trofeo, algo muy curioso de este trofeo es que tiene el color real según el lugar en el que hayas quedado.



mary-kateandashley WINNERS CIRCLE

Lo bueno es que

- No es tan difícil manejar al caballo.
- Te penalizan correctamente.
- La música de fondo es muy buena.

Lo malo es que

- Casi todos los escenarios son iguales sólo cambian los obstáculos de lugar.
- No ves lo que las demás participantes hacen, sólo salen los números.



Este es gran título pensado para todas las pequeñas de la casa, para que también tengan habilidades de entrenadoras profesionales de caballos.

Nintendo

PUBLISHED BY



Cooker's
**BAD
FUR
DAY**

NINTENDO 64



NINTENDO 64



Cooker's
**BAD
FUR
DAY**

ADVISORY: THIS GAME IS NOT FOR ANYONE UNDER AGE 17



MUCHAS COSAS PUEDEN PASAR
DESPUES DE UNA CRUDA...

"ESTE JUEGO NO ES APTO PARA
PERSONAS MENORES A 17 AÑOS"



NINTENDO 64

www.nintendo.com

Guía de corazones

Una vez más nos vemos forzados a terminar lo que empezamos... aunque esto se vuelve mucho más complicado cada vez. Lo peor de todo, es que si así tenemos bastante chamba, al rato con el Game Cube vamos a estar parados de pestañas, bueno, ni modo, estamos para resolver tus dudas, así que vamos a darle.



Clock Town

- 1.-En la zona norte de Clock Town encontrarás un cuarto de corazón arriba de un árbol seco. Para tomarlo sin ningún problema, te recomendamos que utilices el Bunny Hood para subir por la resbaladilla y saltar hacia el árbol.
- 2.-Al comenzar el juego, ya habrás obtenido la Moon's Tear y deberás dárselo al Deku Scrub que está en la base de la torre del reloj para alcanzar por primera vez a Imp (cuando obtienes la Ocarina de vuelta), así que no creemos que necesites más detalles.



- 3.-En la zona Oeste, junto a la oficina de correo, hay una escuela para espadachines. Cada juego te cuesta diez rupias, así que es mejor que tengas reserva para no perder la concentración. El truco es utilizar el modo de batalla al presionar el botón Z y hacer el control hacia adelante para atacar con el salto y acumular más puntos por tronco, nada fuera de este mundo, y así si acumular los treinta puntos necesarios y obtener otro cuarto de corazón.



- 4.-Si depositas constantemente dinero en el banco (zona Oeste), el administrador te dará un par de premios, al juntar 2000 rupias en tu cuenta, te dará el Big Wallet, con el que podrás cargar hasta 200 rupias, pero si llegaras a tener en tu cuenta más de 5000 rupias, te dará un cuarto de corazón más. La forma más fácil de obtener dinero es derrotando al ave extraña (Takkuri) que está por la entrada de Milk Road, te dará 200 rupias cada vez que mates una (usa flechas de magia). En caso de que te robe la espada, solo deposita lo que tengas en el banco, toca la canción del tiempo y tendrás de nuevo la espada.



- 5.-En la oficina de correo, cuando el cartero termina de hacer su ronda, estará recostado sobre su cama. Habla con él y por dos rupias por juego te pedirá que cuentes mentalmente diez segundos y si logras detener el reloj exactamente, te obsequiará un cuarto de corazón. Hay un truco para hacer esto mucho más fácil, si tienes puesta la Bunny Hood al comenzar el juego, el contador no desaparecerá por lo que tendrás mayor oportunidad de atinarle a los diez segundos.

- 6.-Al utilizar la Kamaro's Mask frente a las gemelas danzarinas que están en las dos primeras noches frente a la oficina de correos, te darán otro cuarto de corazón.

7.-Utilizando la Keaton's Mask en la zona

Norte, utiliza tu espada para cortar el pasto que está junto a la resbaladilla, así aparecerá un Keaton quien te hará cinco preguntas (estas son al azar, por lo que tendrás que poner atención a las preguntas) y si contestas correctamente las cinco, obtendrás otro cuarto de corazón. De hecho, esto lo puedes hacer en cualquier punto en donde los arbustos desaparezcan con una estela de viento, pero no te darán más cuartos de corazón.



8.-A partir de las doce de la noche de cualquier día y hasta el amanecer, aparecerá una mano misteriosa dentro del baño del hotel Stock Pot Inn (en la planta baja); dale cualquier tipo de papel, ya sea una carta o el Land Tittle Deed que te da el Deku Scrub que está cerca de la torre del reloj. La mano, agradecida, te dará un cuarto de corazón.

9.-Al tener en tus manos la Couple's Mask, entra en la oficina del alcalde del pueblo (zona Este) utilizando la máscara y bala con el alcalde, al librarlo de la junta tediosa, te dará un cuarto de corazón.

10.-Una vez que tengas la Postman's Hat, podrás urgar en los buzones de ClockTown, en uno de ellos hay un cuarto de corazón escondido.



11.-En el hotel del pueblo (zona Este), en un cuarto de la planta baja se encuentra la abuela de Anju, habla con ella utilizando la All-Night Mask y escucha el relato: "The Carnival of Time", al terminar la historia, contéstale con la respuesta "On the Eve of the Festival" para obtener un cuarto de corazón.

12.-Habla con la abuela de Anju (ver referencias en el punto anterior) utilizando la All-Night Mask y pídele que te cuente la historia "Four Giants" y al terminar selecciona la respuesta "I dunno" para que la anciana te dé otro cuarto de corazón.



13.-Entra a la Galería de Tiro que está en la zona Este entre las 6 de la mañana y las 10 de la noche para competir por el premio mayor. Cada juego te costará 20 rupias, así que haz tu mejor esfuerzo para pegarle a los 50 blancos y así obtener el cuarto de corazón.

14.-En otro de los juegos de la zona Este del pueblo, en Honey & Darling's Shop, hay tres juegos, uno diferente para cada día. Cada uno te costará 20 Rupias para poder jugar. En el primer día son juegos con Bombchus, en el segundo tendrás que ser hábil con las bombas y el último día es tiro al blanco con el arco. Si logras obtener el marcador más alto en los tres días seguidos, la feliz pareja te dará un cuarto para tu colección.



día. Cada uno te costará 20 Rupias para poder jugar. En el primer día son juegos con Bombchus, en el segundo tendrás que ser hábil con las bombas y el último día es tiro al blanco con el arco. Si logras obtener el marcador más alto en los tres días seguidos, la feliz pareja te dará un cuarto para tu colección.



15.-Entra a Treasure Chest Shop en las horas de servicio, por treinta rupias podrás jugar y gira lo más rápido que puedas para llegar al cofre. Al abrirlo ganarás un cuarto de corazón. La forma más fácil de hacerlo es convirtiéndote en Goron y al comenzar el juego, girar hacia el cofre, por la velocidad habrá varias barreras que se levantarán detrás de ti, evitando que te obstruyan el paso.

16.-Como Deku, entra en el hoyo que está cerca de la cueva de la hada (zona norte) y juega en las plataformas por sólo diez rupias. Si obtienes el mejor marcador tres días consecutivos, obtendrás un cuarto de corazón más. Simplemente te recomendamos que tengas mucha paciencia.

Termina Field



17.-Utiliza el Telescopio que está en Clock Town (zona Este) para ver al Deku Scrub volando hacia un hoyo (sale del lado izquierdo de la torre del reloj y espera a verlo llegar hasta el hoyo). Sal de Clock Town ya sea por el Este o el Sur y dirígete hacia el hoyo. Habla con él y rechaza su primera oferta de 150 Rupias, así podrás comprarlo por tan sólo 100 Rupias.

18.-Cerca de la zona norte, por la base de los grandes hongos encontrarás un hoyo y dentro te topará con dos grandes Dodongos. Al eliminarlos aparecerá un cofre con tu gran recompensa.

19.-En dicha área hay cuatro hoyos en donde encuentras varias piedras Gossip más grandes de lo común y estos se encuentran:
1)Bajo una piedra entre el Norte y Oeste; 2) Cerca de la orilla del pasto alto entre las entradas de South Swamp y Milk Road; 3) Por la entrada Norte de Clock Town, donde el pasto y la nieve se unen; 4) Al costado izquierdo del observatorio. Usa la ocarina tocando la melodía "Goron's Lullaby" (como Goron), "Sonata of Awakening" (como Deku) o "New Wave Bossa Nova" (como Zora) en cada una de las cuatro piedras gigantes, la cosa es que las piedras tienen que quedar del mismo color.



20.-De la salida Sur de Clock Town, dirígete hacia Milk Road cruzando por el pasto alto, cerca del Deku Baba hay un hoyo que no ves a causa del pasto. Dentro encontrarás un enemigo y al eliminarlo pegándole en la raíz, obtendrás lo que buscas.



21.-Cerca de la entrada hacia Great Bay hay una gran roca, destrúyela y entra en el hoyo. Adentro encontrarás algunos enemigos, elimínalos, abre los panales que están en el techo y en uno hallarás un cuarto de corazón, sólo conviértete en Zora para agarrar tu premio.



SOUTHERN SWAMP

22.-En el camino que conduce del Termina Field hacia la choza del bote en Southern Swamp, hay un árbol rodeado de murciélagos. Elimina a los insectos circundantes y procede a subir por las lianas y llegar al cuarto de corazón (es más fácil que te guíes por la foto).



23.-Al darle la Moon's Tear al Deku Scrub de Clock Town, te dará el Land Title Deed, ahora ve al South Swamp, habla con el Deku Scrub (como Link) que está junto a la casa del bote y dale el Land Title Deed para que te dé su propiedad y el título; utiliza la flor para llegar hasta el cuarto de corazón



24.-Al derrotar a Odolwa (jefe del primer templo) regresa a la cabaña donde está la balsa. Habla con Kotake y te ofrecerá un reto con el arco. Si le das al menos a 20 objetivos antes de que la balsa llegue a su destino, obtendrás el cuarto de corazón.



25.-Dentro del Deku Palace, tómate una foto al gran Rey Deku, lleva la fotografía de regreso a la cabaña donde está la balsa y habla con el hombre para que te dé tu premio.



26.-En el camino de Termina Field hacia la cabaña de la balsa, hay un camino que te lleva hacia otra cabaña en la que por 20 Rupias podrás jugar al tiro al blanco. Si haces un marcador perfecto, el cuarto de corazón será tuyo.

DEKU PALACE

27.-Después de pasar a los guardias, toma el camino hacia la izquierda. Al final del laberinto encontrarás tu recompensa.

WOODFALL

28.-En un cofre dorado en el área de entrada hacia el Templo de Woodfall encontrarás otro cuarto de corazón.



MOUNTAIN VILLAGE

29.-Al vencer a Goht y hacer que la primavera llegue de nuevo a la aldea Gorón, dirígete al área en donde descongelaste al Jefe Goron. En el río utiliza la máscara de Zora para sumergirte y abrir el cofre del fondo y obtener tu cuarto de corazón.



- 30.-Cuando obtienes la Don Gero Mask, Link tiene la habilidad de platicar con las ranas. Ellas se encuentran en las siguientes áreas.
- 1) Clock Town: En la zona Suroeste, cerca del río.
 - 2) Woodfall Temple: Al derrotar a Gekko, se convertirá en rana.
 - 3) Southern Swamp: Cerca de donde están los Octoroks.
 - 4) Great Bay Temple: Vence a Gekko nuevamente para que se transforme en rana.
 - 5) Mountain Village: Al terminar el segundo templo, aparecerás cerca de las ranas. Habla con ellas y al cantar te obsequiarán un cuarto de corazón.

31.-Antes que nada asegúrate de obtener la Scarecrow's Song (la que tú mismo creas al hablar con los espatapájaros de Clock Town) y derrotar al jefe del tercer Templo (así no te estorbarán las bolas de nieve).
Transportate hacia Mountain Village y toma el camino hacia Snowhead. En el trayecto de los saltos cuando vas girando como Goron, justo antes del último salto utiliza el Lens of Truth para ver unas plataformas invisibles, al llegar al final del camino, toca la Scarecrow's Song y utiliza el Hookshot en el espantapájaros para alcanzar el cuarto de corazón.



32.-Cerca de la entrada a la aldea Goron, hay un Deku Scrub (habla como Deku), al cual le tendrás que dar el Land Title Deed que obtuviste del Deku Scrub en el Southern Swamp (del que hablamos en el punto 23). Usa la flor para llegar hasta tu premio.

GREAT BAY

33.-En la playa de Great Bay, por donde está el Zora Hall, sigue el camino hacia la cascada y utiliza el Hookshot en las palmeras para subir por las plataformas. Al llegar a la cueva, transfórmate en Zora y nada hacia el centro de la presa, habla con el castor y compite con él; al derrotarlo, tendrás que enfrentarte a su hermano y cuando lo venzas te darán una botella. Si vuelves a retarlos y ganas nuevamente, te darán un premio diferente.



34.-Nuevamente, en el área de Great Bay por donde está el Zora Hall, ve hacia la cascada y en el fondo del pequeño lago que se forma con la caída del agua, sumérgete y elimina a los enemigos para obtener otro cuarto de corazón.

35.-En la primera zona de Great Bay, entra a la casa de las Skulltulas (utilizando una bomba para abrir la pared), ve hasta el cuarto en donde hay unos esqueletos sentados en una pared y habla con ellos utilizando el Catpain's Hat para que te den la secuencia con la que tendrás que dispararle flechas a las máscaras de colores que hay en el cuarto, así se abrirá la reja que te conducirá hacia un cofre con tu premio dentro.



36.-Tómale una foto cercana a cualquier pirata

Gerudo (te podrás acercar sin que te vean utilizando la "Sonte Mask") y lleva la cámara con el pescador que se encuentra en una choza de Great Bay (junto a la casa de las Skulltulas, pero tienes que hablar con el caballo de mar que está atrapado en la vasija), así te dará el caballo de mar. Entra a Pinnacle Rock (que está detrás del laboratorio de Great Bay) y suéltalo. Elimina a todas las anguilas del lugar y rescata al caballo de mar para obtener un cuarto de corazón.



37.-Captura varios peces en botellas y llévalos al laboratorio de Great Bay, suéltalos en el estanque donde hay dos peces grandes. El objetivo es el de alimentar a uno lo suficiente como para que se coma al otro y como resultado, obtendrás otro cuarto de corazón.



Bay, nada hacia el norte y encontrarás un bote, sube en él y prepárate para utilizar el Hookshot en la palmera de una isla. Ahí te encontrarás a un pescador que te retará por 20 Rupias a un juego de saltos, si completas veinte saltos en el tiempo delimitado, obtendrás una gran recompensa.



39.-En la playa cerca de la entrada a la fortaleza de los piratas encontrarás una pequeña playa con una marca para el Hookshot en lo alto, utilízalo y cerca encontrarás un lugar de tierra suave, planta un Magic Bean y rocíalo con agua para que la planta crezca, sube en las hojas y en cuanto la hada vuele hacia una cueva, toca la melodía Scarecrow's Song y usa el Hookshot en él para agarrar el cuarto de corazón.



ZORA HALL



40.-Ve hacia el vestidor de Miaku (el mismo que el del baterista), utiliza el Hookshot en la parte de arriba y lee el Diario de Miaku transformado en Zora para aprender dos partes de una canción. Ve al vestidor del bajista y muéstrale la guitarra, toca la primera parte de la canción que aprendiste después de que él toque su parte, nuevamente improvisará algo y toca la segunda parte de la canción (asegúrate de apuntar TODAS LAS NOTAS). Ahora ve al vestidor del pianista, transfórmate en Link y toca TODA la melodía junta (tu parte junto con la del bajista) y serás recompensado.



41.-En el vestidor de Lulu, habla con el Deku Scrub como Goron y ofrécele el Mountain Title Deed (del que hablamos en el punto 32), así obtendrás el Ocean Title Deed y utiliza la flor para alcanzar el cuarto de corazón.



PIRATE'S FORTRESS

42.-En el camino submarino hacia el centro de la fortaleza de los piratas, hay un lugar en donde hay un corazón encerrado tras unos barriles. Sube las escaleras y rompe los barriles del fondo, claro está que debes transformarte en Goron, una vez que pises el switch, rueda rápidamente para alcanzar el cuarto de corazón.



IKANA CANYON

43.-Por el camino hacia la guarida del ladrón Sacon (cerca del río en Ikana Canyon) encontrarás a un Deku Scrub al que le tendrás que hablar como Zora, Dale el Ocean Title Deed (del que hablamos en el punto 41) y utiliza la flor para alcanzar el cuarto de corazón.



44.-Entra a la choza del coleccionista de fantasmas (cerca de la casa musical) y por una módica cantidad de rupias (treinta para ser más precisos) te permitirá entrar a una batalla contra cuatro Poes, al derrotarlos obtendrás lo que buscabas.

IKANA GRAVEYARD

45.-En el Ikana Graveyard, en la segunda noche, utiliza el Captain's Hat para que los esqueletos te abran una tumba para que entres en ella. Ahí utiliza el Lens of Truth para ver las cosas en el área y pon una bomba para abrir el camino. Dentro del cuarto tendrás que enfrentarte contra un Ironknuckle para recibir tu premio.



46.-En el río que cruza por abajo del Ikana Canyon, en el extremo opuesto a donde está la guarida del ladrón Sacon, hay una cueva que podrás abrir con una flecha de luz. Al entrar encontrarás cuatro puertas, derrota a todos los enemigos y en el cuarto del centro encontrarás tu recompensa. En algunos cuartos no puedes entrar a menos de que tengas varios corazones completos, pero si haces esto al punto en el que vamos, no creo que tengas problema.

IKANA RUINS



47.-En la parte superior externa de las ruinas, hay un switch en forma de cristal, activa el switch para desvanecer las flamas de las flores y utilízalas para llegar hasta el cuarto de corazón.



ROMANI RANCH



48.-Apuesta en las carreras de perros, usa la Mask of Truth para hablar con cada uno de los perros hasta que encuentres al que te diga "Ruff! There's no way I can Lose!" o alguna otra señal de que hará hasta lo imposible por ganar y llévaselo a la señora. Apuesta por lo menos 50 Rupias (aunque te recomendamos que traigas cuanto puedas de Rupias) para ganar el cuarto de corazón. No hay manera certera de saber cuál es el perro ganador, ya que todas las competencias son "al azar", pero con ese perro tendrás más posibilidades de llegar en cualquiera de los cinco primeros lugares y así seguir apostando.

THE MOON

Nota: Si ya tienes la Fierce Deity Mask, no hay necesidad de que completes estos minicalabozos, sólo toma el cuarto de corazón y sal.

49.-En el calabozo de Odwala (la máscara que trae el niño), utiliza las flores que están dando vueltas en el centro del precipicio, simplemente tienes que tener algo de tino y paciencia, para llegar hasta la flor dorada, con ella impúlsate hacia donde está el cuarto de corazón.



50.-En el calabozo de Goth, tendrás que ser bastante preciso, de hecho muchas veces es traumante. Antes que nada, intenta rebotar en los cofres para proseguir sin demasiado problema, pero el chiste es seguir girando hasta que alcances a ver la segunda ronda de jarrones verdes (primero pasas dos y luego son tres), ahí haces alto total, golpea un jarrón para recuperar magia y sigue el camino, céntrate en la brecha y gira nuevamente. Al llegar a otro cofre, es mejor que te detengas, te enfiles al resto del camino, vuelvas a girar y listo, el cuarto de corazón está frente a ti.



51.-Dentro del calabozo de Gyorg, sumérgete y toma el camino de la izquierda, posteriormente el de la derecha, ahora la izquierda y finalmente de nuevo a la izquierda para llegar a lo que buscabas.

52.-En el calabozo de Twinmold la base es destruir a los enemigos. Cuando llegues a un cuarto en donde te den Bomchus, utiliza uno para reventar la pared cuarteada de la izquierda (ve a tu alrededor), pero tendrás que tomar tu tiempo para soltar el Bombchu. Detrás de la pared cuarteada hay un switch, dale con una flecha y prosigue, ya que en la siguiente sección estará el cuarto de corazón.



Con esto damos por terminada y concluída de una vez por todas y para siempre la guía de The Legend of Zelda: Majora's Mask. Calro está que falta lo de las seis botellas, las hadas de los Templos y la súper espada, pero sólo se publicará en caso de que ustedes lo requieran, así que ya saben, si lo desean, manden muchas cartas. Hasta la próxima.



MUSEO

NINJA 外伝™ GAIDEN

CONCEPTO

Ninja Gaiden es una serie de juegos que se caracterizaron por su acción, buenas gráficas, buena jugabilidad y excelente música. Aquí tomas el papel de Ryu Hayabusa, heredero del poder de la familia quien al investigar la muerte de su padre, se ve envuelto en una terrible lucha en contra del mal varias ocasiones. Aunque ha tenido algunos cambios entre sistemas, el concepto se trató de dejar lo más puro posible.



NINJA GAIDEN ARCADE. 1988

La primera versión de Ninja Gaiden era muy diferente a las demás de la serie, aquí podías jugar con la colaboración de un segundo ninja, es decir, que era un juego de dos jugadores simultáneos, con un estilo tipo Final Fight, pero con más acción. Curiosamente, el juego en realidad no tenía una historia concreta, solamente decía al principio que el padre de Ryu Hayabusa estaba muerto y que Ryu se alistaba para la venganza. Pero al final no mencionan nada sobre eso, ni quién lo asesinó o si se cayó al metro; solamente Ryu regresa a Japón.



Las gráficas eran muy buenas y la música era buena también (aunque no excelente), a pesar de que ya habían salido en ese entonces juegos como Double Drago, Ninja Gaiden no resultó ser un clon nada más, se hizo de su propio estilo con diferentes movimientos como columpiarse de postes y otras cosas y esto se marcó aún más con su arrivo a los sistemas caseros.



El uso de la espada estaba limitado por un ítem que te daba cierto tiempo para usarla o bien, cuando eras atacado. Esto lo hacía un poco tedioso pero lo compensaba el movimiento que hacías al saltar y presionar ataque frente a un enemigo, al que agarrabas con una vuelta y lanzabas contra lo que hubiera enfrente.



NINJA GAIDEN NES. 1989

NINJA 外伝™ GAIDEN

PUSH START

TM AND © 1989 TECMO, LTD.
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

Ninja Gaiden llegó al NES con un nuevo "look", ya no era un juego de peleas callejeras con misiones, sino que se convirtió en un juego de acción de 2D con una nueva perspectiva. Para empezar, profundizaron en la historia de la muerte del padre de Ryu y de cómo él se aventura a buscar a un enemigo que ni siquiera sabe quién es en realidad, sino suceden otros eventos en el juego.





Ryu hubiera sido igual que su tocayo de Street Fighter: Un vagabundo buscando algo que ni siquiera él sabe que está buscando. Además de la eterna lucha entre el bien y el mal, personificada por el Demonio y el espíritu del Dragón, latente en la espada del clan Hayabusa.



Pero bueno, el juego además incorporó un nuevo estilo de Cinemas Display que aparecían desde la introducción del juego, como en los intermedios entre escenas y el final, donde podías ver animaciones (con todo el poder del NES) de lo que sucedía y cómo se iba desarrollando la historia. Por estos cinemas tan originales, Tecmo llamó a los cartuchos de la serie de Ninja Gaiden de NES: "Video Teatro", porque en realidad tenían muy buenas gráficas, buena historia y excelente música.



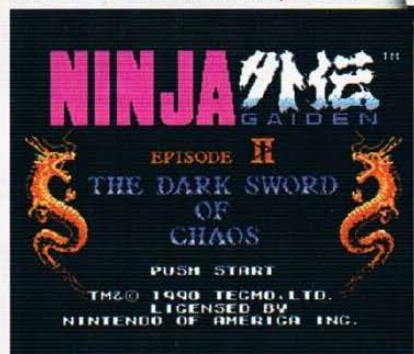
Por lo que respecta al juego, la jugabilidad era bastante buena y el reto era realmente algo serio. El juego no sólo se limitaba a las plataformas, sino que podías interactuar con el entorno al poder trepar por las paredes y saltar de unas a otras, además de que necesitabas de gran precisión para algunos saltos y acercarte a los enemigos. Aquí cambiaron los papeles y la espada era tu arma principal, después podías conseguir "poderes" que se usaban estilo Castlevania, con el Pad hacia arriba y ataque, los que te ayudaban a eliminar a varios de los enemigos del juego.

NINJA GAIDEN EPISODE II THE DARK SWORD OF CHAOS NES 1990

En la secuela del primer NG para el NES se incorporaron varios elementos bastante buenos, la movilidad mejoró, podías subir las paredes como si fueran escaleras y lo mejor de todo fue el uso de las "sombras". Las sombras eran unos ninjas anaranjados que hacían exactamente lo mismo que tú pero con unos instantes de retraso, es decir, te iban siguiendo y era como dividirte en dos, más bien, en tres, dado que podías traer dos sombras simultáneas. Aunque podías terminar el juego sin usar ni una sola sombra, requería de gran destreza saber utilizarlas para aprovecharlas al 100%.



La interacción con el escenario también se incrementó con las escenas de hielo, escenas donde todo se oscurecía de repente y otras donde el viento soplaba en diferentes direcciones; estas últimas escenas eran bastante difíciles pues debías calcular el salto justo en el momento en el que el viento no estaba soplando en contra, pues te arrastraba.



Las gráficas se mejoraron y la historia se hizo aún más emotiva, realmente te introducía al juego de la manera en la que casi no se ve, por otra parte, la música fue de lo mejor que se hizo para el NES, compitiendo con otros juegos, pero el plus era la interacción con los cinemas, por lo que es bastante recomendable este título que muchos consideramos como de los mejores para el NES.





Galeria D' Adeleine

¡Guau! Sus dibujos cada vez están mejor. ¡Que no te de pena enviar uno! Es muy fácil, sin importar tu edad, sólo debes hacer un dibujo sobre un sobre (parece redundancia, ¿verdad?) y dirigirlo a: Revista Club Nintendo, Galerie D' Adeleine, Hamburgo #8, Col. Juárez, C.P. 06600, México D.F. Ahora sí, a ver estos geniales dibujo. ¡Felicidades a todas las mamás y maestros!



Nayeli K. Buelna Kondo, Mexicali B.C.

Qué bueno que comentas lo de Zelda, ojalá tus deseos que curiosamente son los nuestros, se ralicen pronto. Por cierto, un saludo de parte de Keiko para Dante Yamibarai.

Jorge Luis Ponce Rodríguez, Cerralvo, Nuevo León



Pues felicidades, seguramente ahora podrás ser el orgulloso propietario de un N64, aunque sería mejor si te esperaras al Game Cube. Por lo que pude investigar, aún no hay planes próximos para lo de Konami, pero seguramente saldrá a la venta.



Carlos Z., (¿?)

No te preocupes por lo que leiste, recuerda que en gustos se rompen géneros y los videojuegos son un claro ejemplo de ello, gracias por tu carta y no olvides incluir tus datos completos la próxima vez.

Edgar Alberto Sosa Valles, Cd. Juárez, Chihuahua



Ya tiene un buen rato que se publicaron todos los cheats y tips de South Park Rally, pero veremos que se puede hacer, recuerda que para publicar los dibujos necesitamos que vengan preferentemente en el sobre de tu carta.



Jesús Aviel Luna B., Tecate Baja California.

Gracias por tu dibujo, en meses próximos haremos lo posible por publicar los cheats que pediste, aunque en números pasados ya los habíamos incluido, sigue pendiente.

Daniel Chacón Limón, Tonalá Jalisco



Gracias por tus comentarios, tus dudas están en manos de nuestros excelentes colaboradores y serán resueltas pronto, aquí está tu carta y la publicamos con la mejor intención, no dejes de lado tus sueños de programación, si hay interés, pronto Pokéramas seguramente programará algo.



Mariel Villareal Cisneros, Hidalgo, Nuevo León



Querida Mariel, como lo han mencionado antes los colaboradores de la revista, el G.S. provoca cambios y alteraciones en los cartuchos, en lo que se refiere a Pokémon que nos preguntaste, no existe, y ojalá aún si publicamos tu carta te des una vuelta por aquí cuando puedas.



Pablo Gerardo, Culiacán, Sinaloa

Mil gracias por tus comentarios, tomaremos muy en cuenta todas tus observaciones.



Eduardo Aarón Sánchez Guaymas, Sonora

Que lástima que no pudiste escribir algo, ojalá que la próxima vez no olvides mandarnos unas líneas.



Mega 64, Ensenada, Baja California

Efectivamente, sentimos comunicarte que Roll es un robot, como Mega Man, y efectivamente es su hermana, tendrás que cumplir y pagar tu apuesta. Por favor, la próxima vez no olvides mandar tus datos completos.



Tania Karina M. López, México, D.F.

Antes que nada, gracias por los dibujos que me enviaste, le hice llegar el suyo a Wario y quedó fascinado, tus dudas y peticiones están en manos de nuestros colaboradores, gracias y hasta la próxima.

Armando Mauricio Santos,
Chimalhuacán, Méx.



Muchas gracias por tu dibujo, no olvides mandarnos una notita la próxima vez.



José A. Rodríguez
Gutiérrez,
Cd. Mante,
Tamaulipas.

Haremos lo posible por publicar lo que necesitas, ya que no se puede enviar información por mail, de cualquier manera sigue atento, pronto se publicarán tus dudas en la revista.

Luis Angel Servin Martínez,
Nuevo Laredo, Tamaulipas



Pues sí, así como todo en esta vida Bowser tuvo que cambiar para mejorar, pero siempre fue el mismo, no te confundas porque algunas veces algunos de sus secuaces se encargarán de hacer fechorías en su nombre. Bowser siempre será Bowser y por lo que estamos viendo, habrá para rato.

Peach, Reynosa
Tamaulipas

Parece que todos se pusieron de acuerdo para mandar sólo su sobre con dibujo, de cualquier manera gracias y felicidades.



Ecatl Ulises Rodríguez G.,
Cd. Mante Tamaulipas



Qué bueno que te gustó el póster, aquí está el dibujo que mandaste y por cierto el Paracarry te salió muy bien, sigue echándole ganas al deporte. Te mandamos el saludo que pediste desde aquí.



Siguen dando frutos los pequeños artistas, sigan esforzándose, lo hicieron todos muy bien. Felicidades

Kids

Como es costumbre, los dibujos más raros y más alegres con todos tus personajes favoritos.

Crossover



Daniel Eduardo Siller C.,
Monterrey, Nuevo León



Tu dibujo es excelente, lástima que hayas olvidado incluir una carta, de cualquier manera gracias, me gustó mucho en lo personal.

Jesús M. Solís I.,
Saltillo, Coahuila.



El reporte que prometimos en la revista, necesita un largo proceso de elaboración, por favor no te desesperes, para la revista de Julio encontrarás lo que tanto has buscado. Y te sorprenderás, no te lo pierdas.

Luis Napoleón
Linares,
El Salvador

Con toda la intención de que tu nombre y tu país queden registrados en la Galería aquí está tu dibujo, gracias a lectores como tú, estoy segura que esta sección ganará su espacio para siempre. Amigos salvadoreños, ¡anímense!



Angel Gómez Ríos
La Serena, Chile



Muchas gracias por tu dibujo espero te guste verlo publicado en esta categoría.

Esta categoría se sostiene con las cartas que nos manden, siéntanse orgullosos de representar a su país natal en esta categoría, dedicada a todos los lectores de...

Sudamérica



Pues, tal como te lo prometí en el número anterior aquí están las bases para que los dibujos que sean publicados en la categoría "Tres Bien", obtengan un pequeño presente de mi parte. 1. Los dibujos deben ser originales, basados en algún juego o personaje de los juegos de Nintendo (por ejemplo, si quieres dibujar a Mega Man, no hay problema, pero no debe ser copia de algún arte oficial de Capcom). 2. El tamaño del sobre deberá ser, aproximadamente de 13.5 cm de alto por 20.5 cm de ancho (más o menos del tamaño de los sobres que usan las tarjetas de felicitación). 3. El tema es libre, pero no puedes hacer Crossovers de personajes. 4. La técnica también es libre, aunque si lo haces con lápiz, te recomendamos dibujar con 2B, para que, al fotografiar tu sobre no pierda calidad. 4. El dibujo deberá ser plasmado en el sobre de forma horizontal y, preferentemente, el timbre, sellos y destinatario deberán estar sobre el dibujo (nada más pega el sobre y escribe el destinatario en un rincón, donde no estorben tanto. El remitente ponlo atrás). 5. Los mejores dibujos, serán premiados y se les notificará a través de esta misma sección. ¡Nos vemos en Junio! ¡Au Revoir!

Nintensivo

Conker's BAD FUR DAY.TM

Casualmente, si en algún momento te pasó por la cabeza que por tratarse de un juego con clasificación Mature, dejaríamos de lado la oportunidad de darte el Nintensivo de Conker's Bad Fur Day, pues afortunadamente te equivocaste, aunque nos encanta recibir sus cartas platicándonos tus logros en cartuchos de este tipo, nos satisface mucho también recibir sus preguntas y dudas, así que si de casualidad estás atorado o ya no sabes qué hacer, deja de conformarte con las animaciones de Conker cuando está sin movimiento y prepárate porque esto va a estar muy bueno.

Conker's Bad Fur Day está dividido en capítulos, algunos no implican problema si no los haces en el orden que vamos a dar, pero siempre al terminar cada capítulo tendrás que prepararte para buscar lo que provoca que termines cada capítulo, puertas que se abren, salidas y entradas ocultas etc. Este Nintensivo cumple con lo necesario para que termines el juego, por eso en algunos momentos no pusimos los títulos de todos y cada uno de los stages, sólo los más importantes.

CAPITULO 1

Hung Over

Scaredy Birdy



Como puedes darte cuenta en el cinema del inicio, este día pinta para Conker como uno de "esos" días. Con una cruda terrible y un problema severo de localización, para empezar tu viaje lo primero que tienes que hacer es buscar a Birdy, el primero de una muy larga lista de personajes poco convencionales. Inicialmente armarte de paciencia y llevar a Conker hasta el campo que está al lado izquierdo, y hablar con él. Hablando con él entenderás lo que son las "sensitive zones", que no son más que lugares sobre los cuales debes situarte y presionar el botón B, con esto tendrás el arma o el ítem que necesitas para seguir en el camino o sortear algún evento. Tendrás que usar el primer sensitive zone para recuperar la cordura lo reconocerás por el foco que se prende y por un sonido de campanita muy particular.



Una vez que sigas los consejos de Birdy, dirígete a la pequeña isla al borde de la cascada y comienza a subir, ve hasta la parte más alta hasta que encuentres una palanca, ésta activa la puerta que pasaste mientras subías. Una vez abierta dirígete a la puerta, encontrarás una



llave, cuando te lo indiquen

oprime B para tener tu sartén, golpea a la llave para poder atraparla y salir por la puerta. Ahora dirígete nuevamente al puente, donde encontrarás a la gárgola, para moverla dale un sartenazo, esto provocará su caída, el libre paso por el puente y que la salida que estabas esperando se bloquee. Sube a la roca que tapa la salida y busca la plataforma con la B.



Algunas veces tendrás que afinar el oído para reconocer y encontrar algunos Sensitive Zones, ya que puede resultar en algunos casos complicado reconocerlos por la superficie de los lugares. Sólo es cuestión de poner atención.

ARKHAM



Mrs. Bee

Como pudiste ver en el cinema al terminar el primer capítulo, los chocolates flotantes ahora están por doquier. Estos sirven como energía para Conker, estos indican la vida que tienes, puedes almacenar hasta 6. De manera normal, una vez que hayas comido los primeros chocolates, desciende por el camino para hacer tu primer recorrido de exploración, no te preocupes si no puedes acceder algunos lugares, es necesario que completes otros capítulos para que puedas entrar definitivamente a todos lados.

Una vez que llegues al letrero que indica las direcciones, toma el camino "nice", de esta manera te encontrarás con la abeja reina. Ella te pedirá que recuperes de manos (¿?) de las malvadas avispas, el panal que han robado.

Para recuperarlo, sigue el camino por el que llegaste pero ahora dirígete hacia el camino "nasty" que te lleva hasta el lugar donde reposan las avispas, justo en la entrada de su guarida está el panal. Tómalo y dirígete sin detenerte por el mismo camino que llegaste hasta el lugar donde se encuentra la abeja reina, es importante que no te detengas y que no te salgas del camino, si lo haces las avispas te picarán hasta matarte. Una vez que llegues con la abeja reina, ella se encargará de las avispas y te premiará con efectivo en nombre de la comunidad de abejas.

Barn Boys



Habla con la caja y entra para atraparlos, utiliza la misma técnica que con la llave usando el botón B. Lleva los quesos hasta donde está el ratón y aliméntalo con ellos. Debes darle tres en total.

La primera vez que pierdas tus chocolates te encontrarás con Greg, El te indicará cómo es que funcionarán tus vidas y lo que debes hacer para almacenar vidas. Pon mucha atención, de esto depende que puedas concluir escenas de manera más segura y rápida.

ARKHAM



Sigue el camino y luego de atravesar el puente te encontrarás de nuevo con Birdy, él te venderá un manual, con el cual podrás saber cómo tienes que utilizar los ítems que te den cuando estés parado

sobre una B. Lo que tienes que hacer es presionar L, cada vez que quieras recordar lo que tienes que hacer. Luego de leer el manual, usa la resortera para eliminar a los cuatro insectos que están sentados en la base de la torre. Cada insecto necesita dos impactos así que trata de ser certero. Una vez que los elimines una puerta se abrirá. Una vez que subas al lugar donde estaban los insectos que acabas de eliminar, tendrás que decidir qué camino tomar, Conker te indicará con una mirada que tomes el lado derecho.



Una vez que la caja grande haya bajado, podrás subir a la parte alta del granero para tomar un premio en efectivo, esto permitirá que la puerta del granero se abra. Busca la puerta del granero y luego de que todos los personajes de la parte de adentro se presenten, usa al impulsivo trinche para eliminar a los montones de paja.



El trinche va a tratar de perseguirte,



así que párate delante de cada montón de paja y salta justo antes de que se arroje a atacarte, así haz con todos ellos. Una vez que termines, jala el switch que está al fondo, es una palanca, con esto abres la puerta de la parte alta del granero, de esta caerá un abejerro. Sal del granero y habla con el abejerro, él ofrecerá dinero a cambio de que consigas hacer que la preciosa y voluptuosa flor girasol se deje polinizar. Para lograrlo tendrás que buscar enjambres de abejas que ayuden a hacer cosquillas a la bellísima girasol. El primer grupo de abejas está cerca del abejerro con el que hablaste acércate a ellas y te seguirán, llévalas hasta donde está la flor. El segundo grupo de abejas lo encuentras en la orilla trasera del corral donde estaban los quesos.

Quando vayas a recoger el enjambre del corral, fijate muy bien mientras caminas hacia donde están las abejas, escucharás el sonido de la campanita, presiona B, y encontrarás una sorpresa. ARKHAM



El tercer grupo de abejas está en la entrada, por donde llegaste a este stage, recuerda que entras por una especie de túnel, sin salirte revisa el lado derecho, ahí están las abejas.

El cuarto grupo de abejas está en el mismo lugar donde recogiste el dinero cuando te deshiciste del ratón, en el techo del granero. No olvides llevar a las abejas con la girasol.

Para encontrar el quinto enjambre, sube nuevamente al techo del granero, pero esta vez ve un nivel más arriba, ayúdate del botón Z para llegar al techo de paja del granero, una vez ahí busca una escalera, sube y llegarás a un depósito de agua,

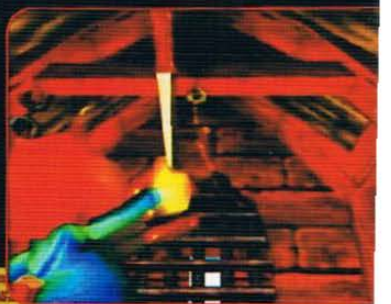
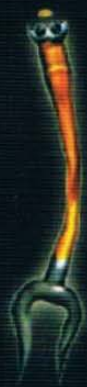
camina por la orilla del depósito hacia el lado izquierdo, ahí está el quinto grupo de abejas.



Una vez que todas las abejas estén listas, la flor de girasol abrirá sus hojas permitiendo que sus "encantos" queden al descubierto. El abejerro hará lo propio y una vez que termine, la Girasol te sugerirá ayudarte de sus encantos para alcanzar una pequeña cueva que está detrás de ella para encontrar un nuevo premio en efectivo.



Ahora lo que tienes que hacer es regresar al granero, donde el gran montón de paja te está esperando, para eliminarlo tienes que recuperar al trinche, que pende de la soga tratando de suicidarse. Para llegar a la parte de arriba del granero, busca la caja de madera que se mueve en círculo, súbete a ella y encontrarás la puerta que te permite el acceso al lugar donde está el trinche.



DR. MARIO 64

¡Te recetamos muchas horas de diversión!



"Acción para 4 jugadores simultáneos"

Para llegar a él tendrás que caminar por maderos muy angostos, y tendrás la molesta compañía de murciélagos que tratarán de hacerte caer. Para eliminarlos camina despacio sobre los andamios y espera a que el sonido de campanita te indique que debes usar el botón B. Cuando suceda espera a que el murciélago se mueva e inmediatamente después presiona B. Cuando llegues a la B que está al final de los andamios, usa los cuchillos para liberar al trinche.

Baja (no importa si te dejas caer) de nuevo donde se encuentra el gran montón de paja, y con ayuda del trinche golpea tres veces el trasero de esta poco amistosa criatura. Justo cuando des el tercer golpe, el peso y los movimientos provocados por el dolor harán que el suelo se rompa y lleguen a la zona de calderas de la granja. Ahora, el que hasta unos minutos antes era un simple montón de paja, ahora es una especie de exterminador metálico. Este nuevo robot, tiene la capacidad de lanzar misiles, contra ti, el lugar donde cayeron está sostenido por 4 pilares por los que corre agua. Haz que los misiles que te lance el robot golpeen los pilares de manera que se rompan y brote agua, acércate al robot para que te sigue y haga contacto con el agua, esto provocará un corto circuito que hará que el robot gire, mostrando en la parte dorsal un botón con la leyenda "do not push" (no tocar) y como éste es el juego de Conker, pues sencillamente debes oprimirlo, para alcanzarlo brinca y presiona B en el aire. Luego de tres golpes al botón rojo, lo eliminarás.



Ahora si viene lo bueno, el nivel del agua comenzará a subir, desafortunadamente para ti, existen varios cables eléctricos colgando por todo el lugar, esto significa que si alguno de ellos hace contacto con el agua que poco a poco sube más y más, pues en pocas palabras estás frito. Del lugar donde te dejó Frankie (el trinche) busca a tu alrededor un letrero de exit y dirígete a él tan pronto como puedas.

Ahora sube por el pilar que está más cerca del letrero, al llegar a una de las plataformas del pilar encontrarás una B en el suelo. Una vez que desenfundes tus cuchillos, busca cual es el cable más cercano al nivel del agua y córtalo, necesitarás muy buena puntería. Luego de cortar los 4 primeros muévete hacia el pilar que está a tu derecha, sube por la escalera y repite la operación, comenzando a cortar los cables que estén más cerca del nivel del agua. Tendrás que ser muy rápido para evitar electrocutarte. Una vez que cortes el último, dirígete nadando a la puerta.



Una vez que sales por esa puerta llegas de nuevo a uno de los cuartos del granero, sube a la tabla del escriba que está sentado y deja que te lance, usa tu cola para caer en el mezzanine donde está el fajo de dinero. Sal por la ventana y sube por la escalera, evita contacto con las avispas si te tocan provocaran tu caída y te restarán un chocolate, una vez en el trampolín, salta de manera a alcanzar los dos chocolates



que están flotando, (aunque no lo necesites) y presiona B en cuanto escuches el sonido característico. Caerás en el contenedor que antes tenía agua y con esto abrirás el túnel que antes estaba cerrado con rejas, en eses túnel hallarás una cola extra y un fajo de dinero.

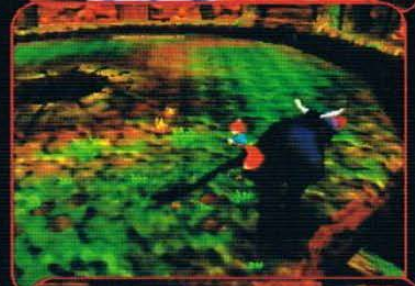
Poo Cabin

Ahora que ya terminaste con todo lo que hay que hacer en el lado derecho del camino regresa al lugar donde están los troncos y toma el camino del lado izquierdo. Entra a la Poo Cabin, (si por algún motivo te preguntas que significa Poo, te sugerimos llegues a la traducción de la palabra comparándola con su equivalente en español, y sobretodo imaginando qué es, con la ayuda de los sonidos y del terrible olor que hay en el ambiente) el insecto te sugerirá que busques a las vacas para que pueda darte una bola de Poo, para esto tienes que pararte sobre la puerta de madera en el suelo, presiona B cuando el sonido te lo indique, una vez que caigas al suelo dirígete a la zona de cuerdas, sube por ellas hasta que encuentres una pequeña puerta en la pared que te lleva al cuarto contiguo, una vez que llegues ahí, busca una salida la reconocerás porque es la más brillante de todas.



Pruned

Cuando salgas de la puerta te encontrarás con algo muy parecido a una plaza de toros, es una pequeña isla y en ella hay un malencarado toro que hará todo lo posible por cornarte. Lo que tienes que hacer en esta escena es buscar vacas ¡no toros! Lo primero que debes hacer es buscar el abrevadero de las vacas, una vez que lo encuentres sube a la parte más alta de la estructura que se ve al fondo, de ella están cayendo bolas de Poo, evita hacer contacto con ellas mientras subes, una vez arriba, haz girar la llave que contiene jugo de ciruela para llenar el abrevadero. Una vez hecho esto, saldrá un blanco junto a la primera puerta cerca del rodeo, y un muro que también tiene dibujado el blanco. Acércate al blanco de manera que cuando el toro trate de cornarte empuje el blanco y se abra la puerta donde está la primera vaca, una vez que la vaca salga tendrás que hacer que vaya al abrevadero, para esto tendrás que ayudarte del muro que tiene dibujado el blanco, párate frente al muro mientras te siga el toro, y justo antes de que te pegue la cornada salta, de manera que éste caiga noqueado y lo puedas montar, una vez arriba del toro, trata de ponerte de frente a la vaca y presiona B, esto hará que el toro le pegue una cornada a la vaca, y ésta vaya al abrevadero. Cuando la vaca se sitúe en el centro de la isla, vuelve a montar al toro, y vuelve a cornar a la vaca. Una vez que la hagas pedazos, dirígete al nuevo blanco que apareció y repite todo de nuevo. En total tendrás que hacer estallar a tres vacas. Cuando destruyes la última, la reja central se caerá con todo y el toro, déjate caer por ahí, caerás al mismo lugar donde están las sogas con las que subiste a la escena del toro pero ahora todo está cubierto de... de...bueno, de Poo.



Sewage Sucks

Regresa al lugar donde está la puerta brillante que te da acceso al rodeo. En esa habitación busca una B, con esto te quitas los flotadores y ahora puedes sumergirte y nadar. Trata de tener precaución, ya que mientras estés bajo el agua podrás ver un medidor de Conker, cuando se ponga azul haz lo posible por salir a algún lugar donde pueda respirar, o comenzarás a perder chocolates. Ahora regresa a la habitación anterior, la de las cuerdas, y busca una puerta que te permita regresar al lugar por donde entraste la primera vez (la Poo Cabin), para que te sea más sencillo encontrarla, fíjate en las cuerdas, la puerta está en la que está hasta abajo. Sigue ese camino y busca un lugar para respirar, en ese primer descanso vas a encontrar un fajo de dinero. Vuelve a sumergirte y nada en dirección opuesta a la zona de las cuerdas, vas a llegar a un cuarto sin salida, en la parte de arriba está la puerta para salir a la Poo Cabin.



Great Balls of Poo

Una vez que llegues a la Poo Cabin, sal de ahí, te encontrarás con el insecto, él te dirá que tu bola de Poo está lista. Comienza a empujar esa bola de Poo por el canal de desagüe que está entre la montaña y la ladera, de manera que lleves esa bola de poo hasta el lago que está a espaldas de la gran montaña de poo. Llévala hasta que caiga por la orilla del desagüe, de manera que caiga sobre un Spike Mine, haciendo esto lo dejas indefenso, en caso de que no le caiga la bola encima, regresa por otra y repite la operación. Al quedar inutilizado el Spike Mine, salta a la orilla del lago, y presiona el Switch que el Spike Mine estaba cubriendo, esto provocará que el agua empiece a fluir por el drenaje.

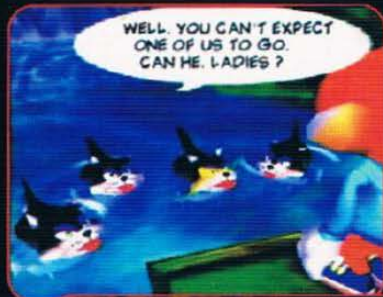


Atraviesa el lago y entra por la puerta de metal.



Mrs. catfish

Una vez del otro lado, camina hacia el puente, se te acercarán los peces gato, ellos te pedirán que te encargues del malvado guardia pez perro (bullfish), para recompensarte con dinero. Nada a través del lago y ve hacia donde está el pez perro, pon atención en el fondo del lago, hay una puerta, entra por ahí.



Cog's Revenge

Ahora regresa a la entrada y sumérgete busca la puerta secreta que abriste, tendrás que bucear un poco, sigue por ese camino y encontrarás un túnel custodiado por dos Spike Mines, nada lo más bajo posible para esquivarlos, saliendo del túnel nada hacia arriba y salta a tierra firme, ahí está el primer engrane, con la ayuda de tu sartén atrápalo y llévalo hasta donde está el primer engrane con el que hablaste. Regresa al mismo lugar donde atrapaste el engrane, buceando por supuesto, y esta vez sigue caminando por el pasillo, encontrarás un cuarto donde están los dos engranes faltantes. Tendrás que ir y regresar hasta que posiciones los tres engranes.



Barry's Mate

Una vez que cruces el conducto, busca tierra firme, encontrarás un círculo gigante y dos engranes, para hacer funcionar el engrane necesitas tres engranes más. Primero debes abrir una puerta secreta, el switch está en la parte más alta de la torre donde estás. Un elevador te indicará el camino que tienes que seguir. Durante tu ascenso te encontrarás con los amigos de los molestos murciélagos del granero que anteriormente quemaste. Ellos harán lo posible por hacerte caer, pero como en el primer caso podrás deshacerte de ellos con tu lanzallamas. Una vez arriba camina por el andamio justo enfrente encontrarás un switch, salta hasta él para abrir la reja que está bajo el agua por donde llegaste a la torre, luego de activar el switch, caerás en una telaraña, regresa a la parte de arriba de la torre pero esta vez salta a la otra cuerda de manera que puedas caminar por el filo de la torre, camina hacia la derecha, pasando el tercer Spike.



Regresa por donde llegaste hasta el lugar donde se encuentra el engrane con el que hablaste.



El tercer engrane puede causarte algunos problemas ya que se mueve muy rápido, para que te sea más sencillo atraparlo, muévete en dirección opuesta a la dirección en que corre el engrane, de esta manera podrás sorprenderlo y atraparlo con tu sartén.

ARKHAM

POKÉMON[®] Limited Edition! GAME BOY COLOR



EDICIÓN DE COLECCIÓN
¡Es plateado! ¡Es dorado!
¡Es ambos!





Una vez que colocaste los tres engranes que faltaban, haz girar la rueda gigante que está en el centro de esa habitación. Con esto podrás reducir la cuerda de Pez Perro y llamar a los peces gato. Lleva a los peces gato hasta la bóveda que guarda el dinero, donde está el pez perro. Una vez que cambien la combinación entra a la bóveda.



Blast Doors

Una vez dentro de la bóveda, el dinero se esconderá, para hacerlo salir, sitúate sobre la plataforma que tiene la B en el suelo. Luego de leer el manual trata de acertar con tus disparos en los espacios que te permite la ruleta la palabra OPEN, tienes tiros ilimitados, pero cada vez que fallas 3 tiros, un Spike Mine saldrá para tratar de golpearte, si esto sucede aléjalos con un disparo de tu resortera. Una vez que completes la palabra, se abrirá el suelo donde estás parado.



Clang's Lair

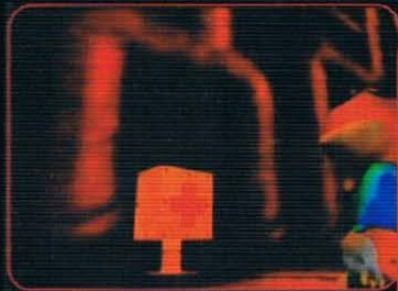
Justo donde caes, luego de abrir la parte interna de la bóveda, está un escenario lleno de túneles submarinos, llenos de criaturas con forma de ojo llamados Clangs. Evitarlos es sumamente importante ya que cuando se dan cuenta de tu presencia te atacan, y considerando que estás buceando lo que necesitas es tiempo, con la luz que lleva el casco con el que buceas deslúmbrales cuando se te acercan. Ahora trata de descender hasta llegar al fondo del lugar, en el camino encontrarás tres cuartos con salidas de aire, si colocas a Conker en las burbujas que despiden estos cuartos, recuperarás aire y podrás seguir buceando. Una vez que llegues al fondo de este escenario encontrarás otra salida de aire no olvides respirar. Una vez en el fondo encuentra dos túneles, uno de color amarillo y otro de color azul. Si entras por el amarillo llegas a un lugar donde en la parte de arriba puedes salir a la superficie, ahí, en una pequeña isla hay un círculo con una B, en este lugar recargas la batería de tu casco. Sumérgete y regresa por el túnel que está justo arriba del que te permitió el acceso a este cuarto, baja hasta el fondo y vuelve a tomar aire. Ahora dirígete hacia el túnel que tiene los focos color azul, encuentra la forma de llegar a la superficie, en la orilla hay una palanca que activa un switch, jala esa palanca y se abrirá una puerta secreta. Regresa por donde entraste y llegarás de nuevo al fondo del escenario. Vuelve a tomar un buen buche de aire y sube por donde están los Clangs, no olvides detenerte a respirar mientras asciendes. Una vez arriba sal del agua y avanza, la puerta que anteriormente estaba, ahora está abierta, salta hacia ella para entrar al Boiler Room.



Pisstastic

Una vez dentro del Boiler Room, encontrarás un par de flamas burlonas que tratarán de quemarte. Para evitar que te quemen entra en el cuarto donde está el barril de cerveza gigante, una vez bajo la llave presiona B. Cuando Conker quede completamente despachado de cerveza, sal de ese cuarto y presiona B. Intempestivamente Conker se encargará de apagar las flamas de una manera poco convencional. Para Dirigir el "chorrito" usa

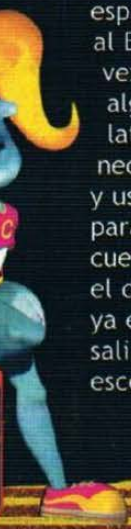
el stick, y para aumentar o disminuir la intensidad del "líquido". En total tendrás que apagar 8 flamas, en caso de que se te acabe el "líquido", vuelve a cargarte de cerveza y repite la operación. Si necesitas aliviar tu borrachera, busca dentro del cuarto una cruz roja sobre una B en el suelo, presiona B y te recuperarás.



Brass Monkey's

Las flamas se reagruparán y formarán el "Big Boiler", cuando se forma podrás percartarte que en la parte inferior de este gigante "cuelgan" dos bolas gigantes. Este es el objetivo que tienes que tener en cuenta para destruirlo. El Boiler gigante te perseguirá por todo el cuarto, lo que tienes que hacer es llevarlo a las 4 esquinas del cuarto. En cada esquina hay una rampa, párate sobre las X de cada rampa y con ayuda del botón Z salta para alcanzar las llaves que sueltan líquido. Este líquido, dejará momentáneamente sin guardia al Big Boiler, cuando esto suceda corre hacia él, sitúate entre sus piernas y cuando escuches el sonido de la campanita presiona B. Justo cuando ya hayas llevado a las 4 esquinas y golpeado 4 veces al Big Boiler, éste quedará fuera de combate, explotará y saldrán volando las bolas gigantes.

Ahora empuja la primera bola hacia el switch circular que está en el suelo, junto a un chocolate flotante, cuando hagas esto se abrirá una puerta. Empuja la otra bola por esa puerta para eliminar al Spike, sal por ahí, y finalmente obtendrás el dinero.



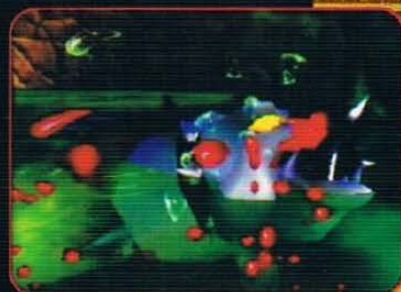
Bullfish's Revenge

Saliendo te encontrarás con los peces gato, y con la terrible sorpresa de tu recompensa, desafortunadamente el Bullfish, está por romper su cuerda.




Luego de varios esfuerzos, el Bullfish está suelto, y va por ti, para que tu huida pueda ser más rápida, nada en dirección a la entrada de este stage, tratando de pasar cerca de los peces gato, de esta manera podrás hacer algo de tiempo salvando tu vida por la de ellas, sólo de esa manera podrás llegar a tierra firme de nuevo.

No olvides recoger la cola que está detrás de la última cascada (en dirección a la salida), esta pausa te servirá para tomar vuelo y usar un salto largo (presionando Z)

para ganarle espacio y terreno al Bullfish. Una vez a salvo toma algunos chocolates (si los necesitas, claro) y usa al Bullfish para entrar a la cueva donde está el dinero, ahora sí, ya estás listo para salir de esta escena.



Corn off the Cob



Ahora regresa a la base de la gran torre de poo, por donde está la Poo Cabin, para poder entrar tienes que dejar libres los caminos que te permiten subir, para ello necesitas tomar la última bola de Poo que salió de la Poo Cabin y empujarla por el camino que sube por la gran montaña de Poo hasta que la sueltes sobre el insecto gigante que está durmiendo. Ahora ve por otra bola de Poo y súbela de manera que esta vez puedas alcanzar el lugar más alto, ten cuidado con los insectos

es mejor que esperes unos momentos hasta que se metan a sus cuevas, que ver caer desde la parte alta de la montaña la bola que ya empujaste.

Antes de lanzarla por el orificio más lato de la montaña, una vez que estés en la parte más alta, súbete a la bola de Poo salta, en la parte de arriba del orificio de la montaña hay un fajo de dinero. Una vez que lo tengas en tus manos regresa y suelta la bola de Poo por el orificio. Con esto abres la puerta que está en la parte baja de la montaña.



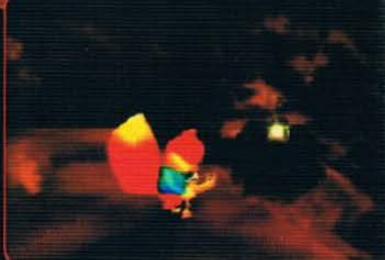
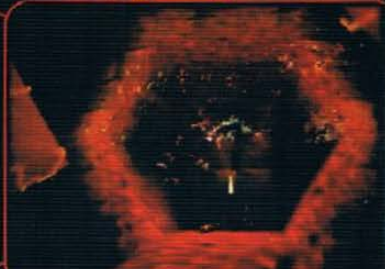
Sweet Melody

Entra a la montaña, luego de escuchar la historia del insecto, el espectáculo, en pocas palabras está por comenzar. Desciende por el camino, hasta que te topes con un grano de maíz. Una misteriosa voz te pedirá precisamente eso, maíz. Atrapa el grano de maíz y llévalo hasta la pequeña plataforma de manera que el maíz sea lanzado por Conker. Sigue el camino, encontrarás un espacio aparentemente largo, usa el botón Z en el salto para que llegues hasta el otro lado sin problemas. Una vez que encuentres a los 2 siguientes granos de maíz atrapálos y lánzalos de la misma manera como lo hiciste con el primero. Sigue por el camino, y verás que el camino se divide, toma el camino que te lleva hasta los tres últimos granos y lánzalos. Desde lo más profundo de la Montaña, el orgulloso Gran Monstruo está listo para recibirte, y esto es lo que tienes que hacer para acabar con él. Continuamente el monstruo te lanzará bolas de Poo, necesitas poner atención al tiempo de la canción, porque en un momento determinado, el gran monstruo saldrá y abrirá la boca. En ese momento trata de situarte en la B que está en el suelo, al presionar este botón un rollo de papel sanitario gigante saldrá. Cuando el monstruo tenga la boca abierta lánzasele.

Tendrás que repetir esto en cada uno de las circunferencias donde hay una letra B, y efectivamente esto represente regresar por donde llegaste.

Luego de lanzar los tres últimos rollos en el tercer y último intento, el monstruo alcanzará una nota tan alta, que se romperá el cristal que protege la palanca de "flujo" y el dinero. Dirígete al lugar donde está la palanca, y luego de tomar el dinero tira de ella. El monstruo irremediablemente se irá...¿al caño?.

Un vez con dinero en mano y la satisfacción de haberte deshecho de tan desagradable presencia, ve al lugar por donde se fue el monstruo y busca una puerta, salta de manera descendente para evitar irte por el hoyo, no importa si te caes por el hoyo, en caso de que suceda regresarás a la Poo Cabin y tendrás que entrar otra vez.



Qué sucederá con Conker, al llegar a la puerta... si quieres descubrir lo que sucede dentro del juego, no te pierdas el mes próximo la continuación de este NINTENSIVO... ¡no te lo pierdas!





UESTRA PORTADA

Por fin, la fecha se acerca y la espera se termina. Mayo es una fecha muy importante para el Nintendo 64 ya que Mario llega desde Japón con toda su pandilla, incluyendo nuevos personajes y claro está, la nueva opción de historia junto con setenta mini-juegos totalmente nuevos.

La gran experiencia que han adquirido Hudson Soft y Nintendo con los juegos anteriores de la serie se remarca de sobremanera en este soberbio título que en su lugar de origen ha causado sensación. Gracias a que los mini-juegos son muchísimo más sencillos y fáciles de entender, cualquiera podrá unirse a la fiesta sin ningún problema y disfrutarla como si fuera un gran reventón.

Muchos nos han preguntado de qué se trata el modo de historia o en qué varía de las versiones anteriores. Bien, pues es bastante simple; en las precuelas no importaba si todos jugaban o si uno sólo jugaba para conseguir las monedas o estrellas necesarias para sacar algún tablero extra o mini-juegos difíciles de obtener. Pues en esta ocasión tendrás que enfrentar a retadores virtuales para avanzar y obtener los sellos necesarios para terminar con el juego y obtener grandes recompensas... ¿Cuáles? Eso lo dejaremos para un poco más adelante (no queremos desperdiciar todo el juego aún), pero lo que te podemos asegurar es que el juego mantendrá unidos a todos los que se quieran aventar a jugar toda la serie, tanto el modo de historia como el multiplayer.

Otro juego bastante interesante son los duelos, de los cuales no te hemos platicado lo padre que es esto. Antes que nada te especificamos que no se trata de los mini-juegos en los que todos aportan cierta cantidad de monedas para jugar, si no que son tableros totalmente especiales para que le des en la torre al contrincante.



Todos los concursantes están listos.



Encuentra al intruso.



¿Star Fox en Mario Party?



Corre hasta llegar a la meta.



¿Qué hace esta estrella frente al palacio?



¿Qué ha pasado? Todo parece de cartón.

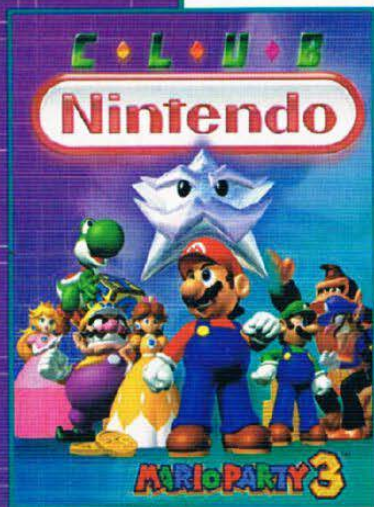


¿Qué hace Bowser Jr. dando regalos?

Pégale a todo lo que te dé monedas.



MARIO PARTY 3



Los tableros son bastante sencillos pero lo suficientemente amplios como para encontrarte al agresor varias veces en el camino, pero falta un detalle muy importante, los metiches. Estos personajes extras tienen bastante que ver a lo largo del juego, de hecho, ellos son la clave para ganar. Al inicio tienes a uno que puedes colocar de frente o a la espalda de tu personaje con el fin de atacar o defender (dependiendo del lado por donde te lleguen los trancazos); cada uno de los achichincles consumen cierto número de monedas por turno, tienen "X" cantidad de energía y claro está, hacen diferente

cantidad de daño. El punto es que alcances al contrinicante avanzando hacia él con el asistente de frente para que le quite "X" cantidad de los cinco puntos de energía y así cuando ya no le quede nada, serás el campeón. Como ves, las monedas son un punto muy importante y

cada vez que pases por tu meta de inicio, obtendrás algunas monedas al igual que la oportunidad de seleccionar a tu acompañante. Otra forma de obtener monedas es que cuando pasas por las casillas en blanco del tablero, pondrás tu ícono en él, algo así como cuando compras propiedades en el "Turista", por lo que cuando caiga el oponente en una casilla con tu imagen, tendrá que pagarte regalías para quedarse en esa posición. Está claro que es un juego de "tome y sobese" bastante balanceado, pero lo que es más importante, entretenido. Con todas las opciones de juego, modos para un jugador, dos o hasta cuatro, control completo al igual que sencillo, excelentes gráficas, nuevos tableros y mini-juegos, gran adictividad, son factores suficientes como para que este título en nuestro número de Mayo haya alcanzado el lugar que tiene hoy en Nuestra Portada.



En verdad que la vida es una tómbola.



Luigi tendrá que pagar peaje.



¿Cómo quieres ganar si la piedra no hace nada?



Luigi armado hasta los dientes.



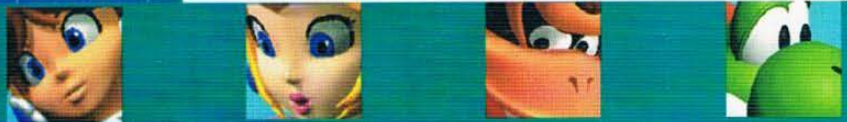
No siempre las nuevas generaciones son mejores.



Con este tipo de competencias me siento en Gladiador.



Waluigi VS Luigi con sus respectivos achichincles.



Coke's BAR FLAY™

C ♦ L ♦ U ♦ B
Nintendo

M A Y O JUNIO

13^D 27^D 10^D 24^D

14^L 28^L 11^L 25^L

1^M 15^M 29^M 12^M 26^M

2^M 16^M 30^M 13^M 27^M

3^J 17^J 31^J 14^J 28^J

4^V 18^V 1^V 15^V 29^V

5^S 19^S 2^S 16^S 30^S

6^D 20^D 3^D 17^D

7^L 21^L 4^L 18^L

8^M 22^M 5^M 19^M

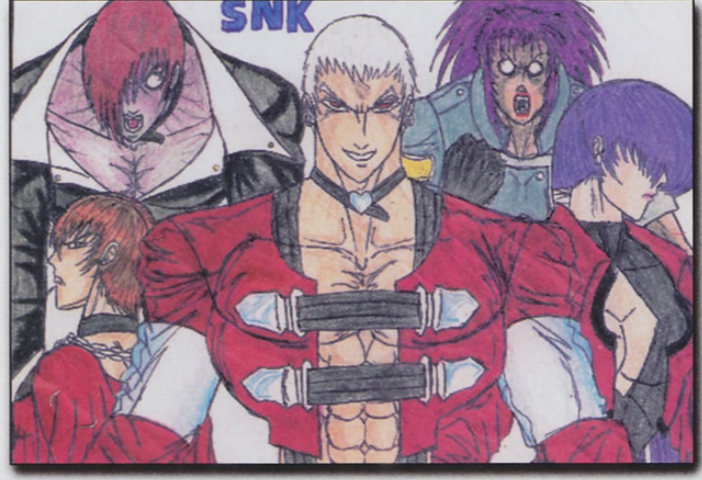
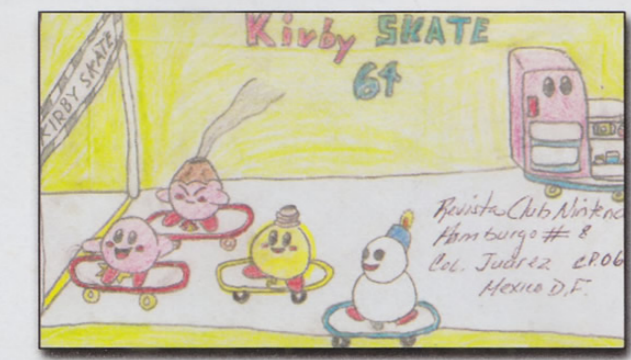
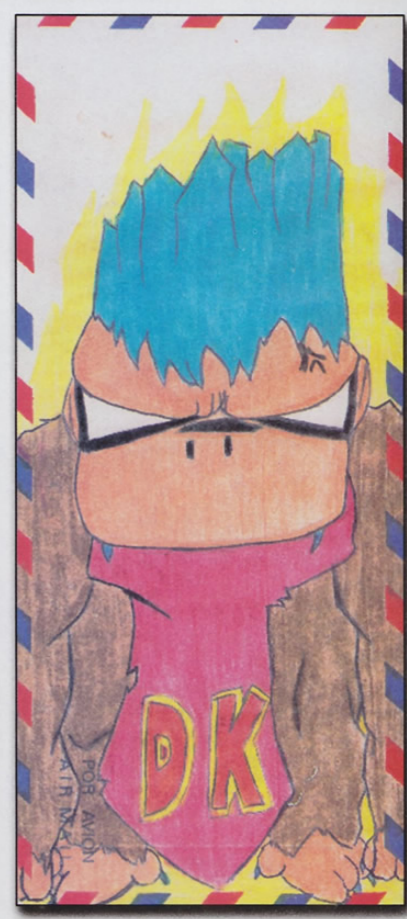
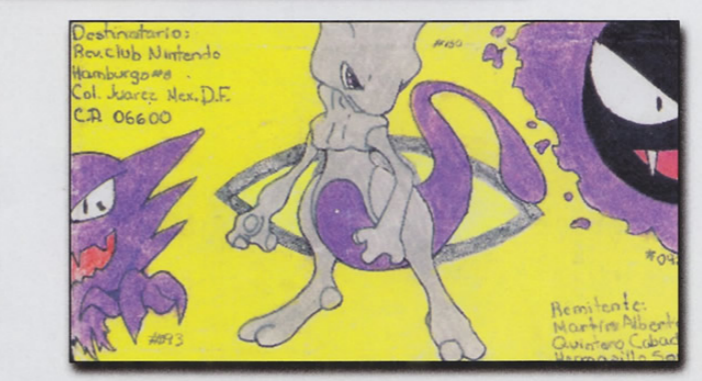
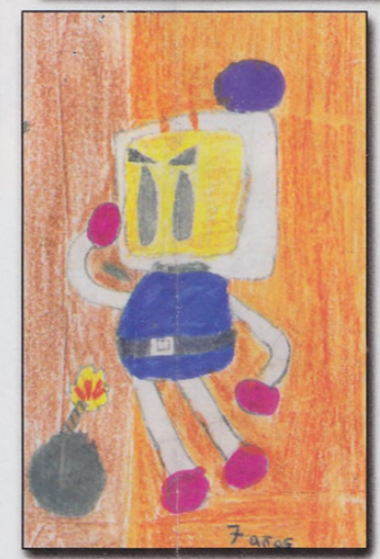
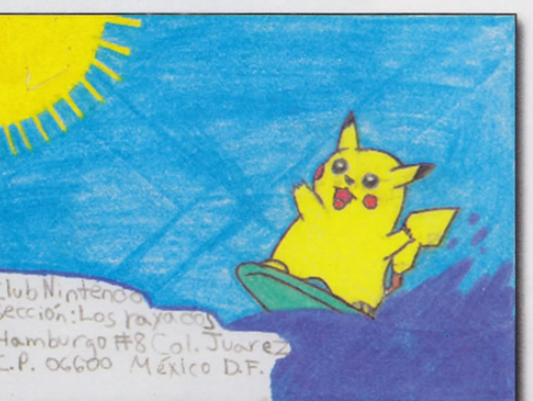
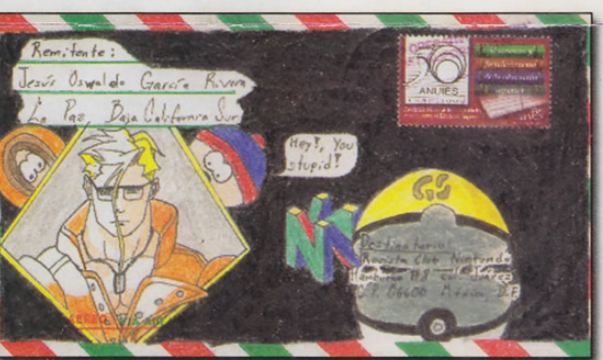
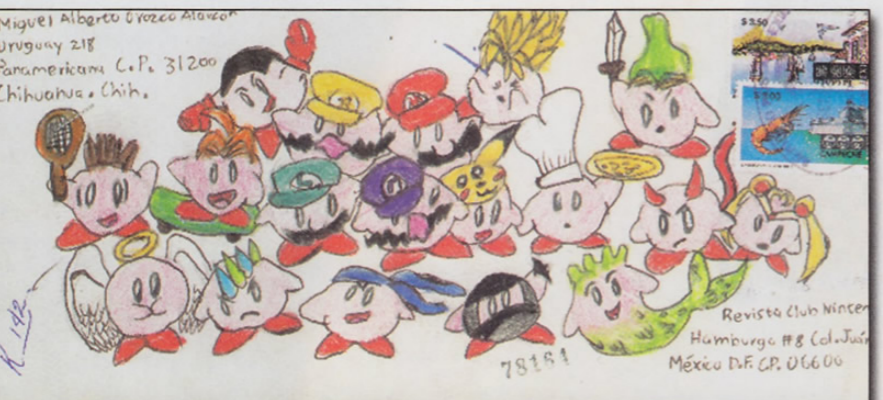
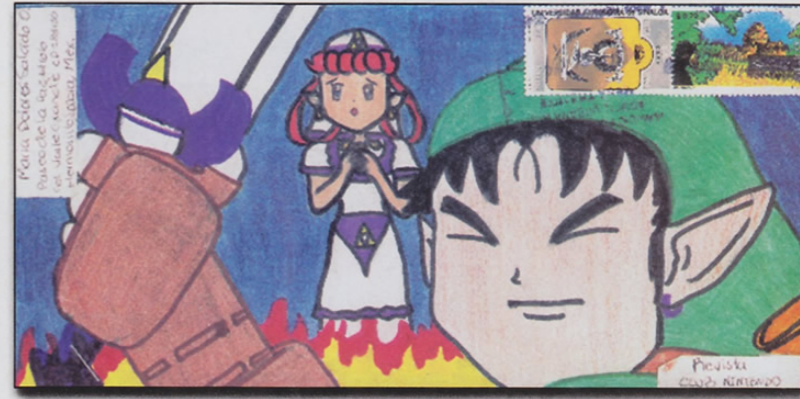
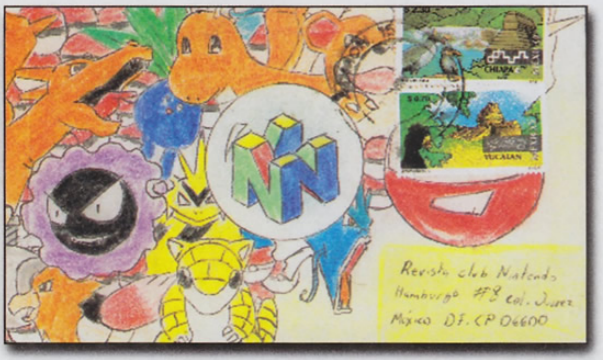
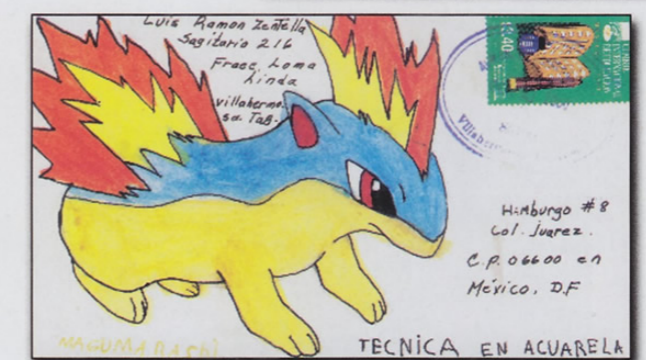
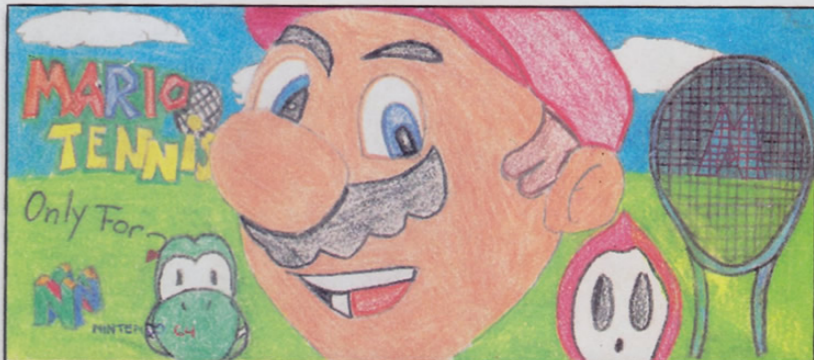
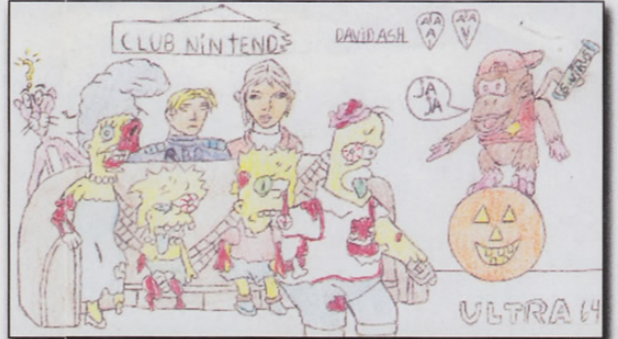
9^M 23^M 6^M 20^M

10^J 24^J 7^J 21^J

11^V 25^V 8^V 22^V

12^S 26^S 9^S 23^S






¿Me podrían dar algunos trucos para este título?

Angélica Galán.

Este título cuenta con muchos trucos, así que a continuación te los damos y tú seleccionarás los que sean de tu agrado:

30 Credits

En la pantalla de selección de personajes presiona:

 y **Select** rápidamente



4 contra 4



En la pantalla de presentación presiona:


L **R** y **Start**

con eso accederás a una pelea especial, pero sólo es para dos jugadores ya que el CPU no participa por así decirlo.

Tiempo extra para los Fatalities



En la pantalla de selección de personajes presiona:

 y **Select** rápidamente

Con esto a la hora de hacer el fatality no estarás tan presionado.

A continuación te daremos los códigos para pelear contra algunos personajes:

Jade  **Start**

Kintaro  **Select**

Noob Saibot  **Select**

Shao Khan  **Select**

Todos estos códigos se hacen en la pantalla de selección de personajes y rápidamente, un ruido te indicará que salió el código.

MARIO TENNIS

¿Cómo puedo tener acceso al Star Tournament?

Rogelio Montejo F.












































Para tener acceso a este nuevo reto, sólo necesitas obtener el modo "star" de todos los personajes. Ya que lo tengas, cuando empieces otro juego, selecciona a tu personaje en modo Star (con el botón R) y aparecerá el Star Tournament en donde tendrás que ganar otras tres copas, Rainbow Cup, Moonlight Cup y Planet Cup.



¿Me pueden dar los ultimates de Killer Instinct (GB, SNES y N64) y los ultas?

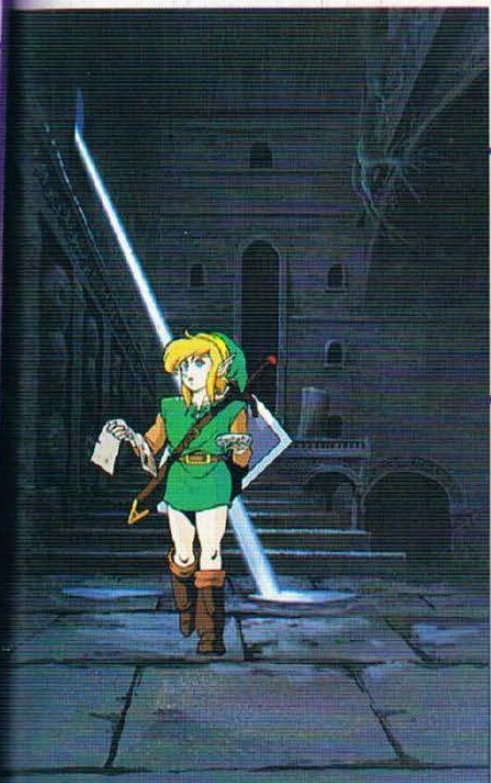
José "Bomber-Josep"

En esta ocasión te daremos los movimientos del título de SNES y en los próximos números te daremos los de Game Boy y de N64.

	Finish Move		Humiliation	Ultra
Chief Thunder	Lighting (a tres cuerpos)  + FP	Uppercut (cerca)  + FK	 + QK	 + MP
Spinal	Shield Stab (cerca)  + QK	Lighting  + QK	 + FK	 + QP
Riptor	Spit  + MK	Eat 'em:  + MP	 + FP	 + QP
	Tail Stab (a tres cuerpos)  + QK			
B. Orchid	Frog (cerca)  QK + FK	Flash (a dos cuerpos)  + QP	 + FK	 + FP
Jago	Sword Stab (cerca)  + QP	Prayer  + MP	 + FP	 + MK
T.J. Combo	Knock'em out (cerca)  + FK	Chiproactor (cerca)  + MP	 + QP	 + MK
Fulgore	Eyebeam (a tres cuerpos)  + FP	Gun'em down (a dos cuerpos)  + FK	 + MK	 + MP
Sabrewolf	Claw  + MK	Pounce (a dos cuerpos)  + MP	 + QP	 + FP
Gladius	Stab (a tres cuerpos)  + MP	Purple Death  + QK	 + QK	 + QP
Cindel	Putting them down  + MP	Inferno (a dos cuerpos)  + QK	 + FK	 + MK

Puño débil= QP Puño mediano=MP Puño Fuerte=FP Patada débil=QK Patada media=MK Patada fuerte=FK

ZELDA DX: LINK'S AWAKENING



¿Cómo podemos obtener algo para prender las antorchas del segundo castillo de Zelda DX de GBC?

Gustavo y Martín

El ítem que necesitan es fácil de obtener y seguro que ya lo tienen, y se trata de los polvos mágicos que te da la bruja, sólo necesitas echarle los polvos a un perbetero y se encenderá.



En el nivel 2 ya recorrí todo este nivel y todavía no encuentro la llave para entrar al jefe. Pueden decirme ¿cómo se saca?

ALBERTO DIAZ

¿Dónde encuentro la Nightmare Key del 2 nivel Bottle Grotto?

ALBERTO MOJICA THOMPSON

¿Cómo encuentro la llave del jefe del segundo nivel?

NILTON A. SANCHEZ.

Vaya que son muchos los lectores que tienen duda sobre el mismo nivel, así que vamos a ayudarles para encontrar la Nightmare Key. En la foto que te mostramos hay tres enemigos, destrúyelos en el orden que te indicamos y de preferencia utiliza el brazalete para atacarlos con los jarrones que están ahí, así será más fácil. Ya que los elimines aparecerá un cofre con la llave.



TECNO SHOP
Tu sitio de compras en Internet

info@tecnohop.com.ar
www.tecnohop.com.ar



Comprá, jugá y divertite con toda la línea **Nintendo**

»»»» **Hace tu pedido desde cualquier lugar del país.**

GAME BOY COLOR

»»»» Pedilo hoy y recibilo en 48 hs.
(Capital Federal y GBA) en tu casa y en 72 Hs
en el resto del país **sin costo de envío.**

»»»» Junto con tu envío, **recibi gratis 2 tarjetas** de 1 comunicación gratuita
»»»» con Nintendo Power Line para poder pedir todos los trucos y secretos.

Si buscás otro título que no aparece en la lista de la página comunicate con nosotros vía e-mail.

Todos los productos son originales y cuentan con la garantía oficial y servicio post venta de **Gamela Argentina s.a.**



¿Cómo hago los tiros especiales en All Star Tennis '99?

Jesus Marin Gonzalez

El tiro especial lo realizas a la hora del saque, presiona A para levantar la pelota, en el transcurso en el que sube la pelota dale la dirección que quieras y justo cuando le vayas a pegar, presiona A de nuevo para que salga.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 98

¿Cómo fingo una falta (tirarme un clavado) en International Superstar Soccer '98?

¿Cual es la clave para sacar a los equipos de estrellas en International Superstar Soccer '98?

Huidos

Para lograr un clavado sólo necesitas que te hagan una falta, pero que no te tiren, entonces presiona todos los botones C y con esto se "lucirá" tu jugador con un clavado. Para obtener a los equipos especiales ejecuta la siguiente clave en la pantalla de presentación:



después , presiona y mantén Z y presiona Start y listo, ya tendrás a las selecciones especiales.

MORTAL KOMBAT 4

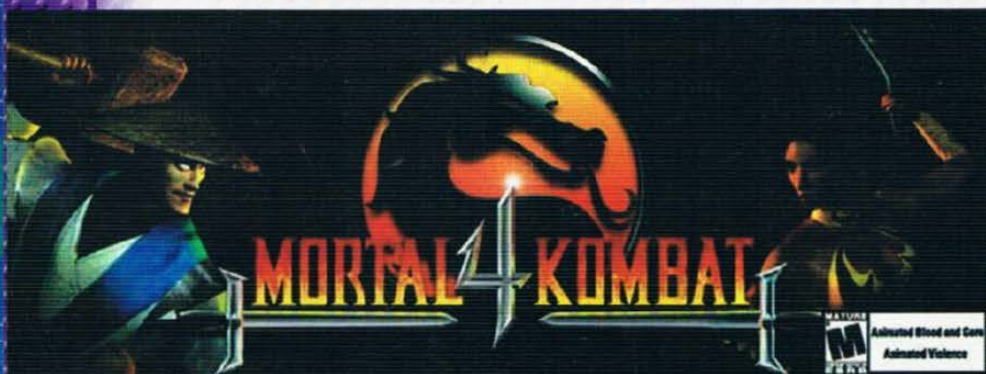
¿Me podrían dar unos trucos de este título y de paso los fatalities de Noob Saibot y Goro?

Leopoldo Campos T.

Para tener acceso a los fatalities automáticos, primero entra a la pantalla de opciones y coloca el cursor en los Continues, presiona y mantén correr y defenza por 10 segundos, con esto entrarás a una pantalla donde puedes activar el fatalitie 1, el fatalitie 2, endings y level fatalities. Cuando los actives sólo necesitaras realizar un uppercut (abajo+puño fuerte) para que lo realice, no importando la distancia.

Ahora te diremos como jugar con Noob Saibot y Goro. En la pantalla de selección de personajes, pon el cursor en Hidden y presiona A, con ésto se volverá invisible el cursor. Ahora, si quieres a Noob Saibot, coloca el cursor en Reiko (Arriba, Arriba, izquierda) y presiona correr y defensa al mismo tiempo, lo mismo es para Goro, sólo que necesitas situar el cursor en Shinok (Arriba,Arriba,Arriba, izquierda) y presiona correr y defensa al mismo tiempo.

Los fatalities de Noob Saibot sólo los puedes hacer con fatalities automáticos ya que no hay claves para realizarlos. Goro no tiene Fatalities.



POKÉMON STADIUM 2



En total 3D



gamela

NINTENDO 64

www.nintendo.com

S.O.S.

102 Dalmatians

Para que se te haga más fácil llegar a diferentes niveles en este título, te tenemos unos súper passwords para no pasar todas las escenas una por una.

Para entrar al Garage, sólo tienes que entrar en el modo de password y poner la siguiente secuencia: Hueso, hueso, huella, tanke, si lo hiciste bien, entrarás al nivel Garage.



Para entrar a la cafetería tendrás que poner la secuencia: Dominó, hueso, llave, huella, si lo haces bien te saldrá la escena de la Cafetería.

También para llegar a la escena de Cruela (final), tendrás que poner la secuencia: Toy, hueso, hueso, hueso.



Megaman X2

Te tenemos un password para que llegues a la tercera etapa de la fortaleza de Sigma ya con los 4 tanques y todas las armas; también te servirá para que cuando termines el juego, salga un Zero Falso y no salga de color rojo, sino portando un súper traje gris, este súper password sólo te servirá para eso. Nos parece que es un muy buen password para tener cosas diferentes en el cartucho.

Enviado por:
Oscar Cerro (Mega Zero Gt.)





Nombre en vida:

Desconocido

Muerto:

Beetlejuice

Apariciones:

Beetlejuice (NES 1990)

Beetlejuice (GB 1991)



Razón de ser:

Como sabrás, este personaje llegó al mundo de los videojuegos gracias a la exitosa película del mismo nombre, que es donde tiene su origen. En la cinta, Beetlejuice es un fantasma bastante grotesco que era el asistente de Juno (quien es algo así como la "trabajadora social" de los muertos); después de meterse en problemas, dejó su puesto (o más bien lo echaron) e inició su propia carrera como Bio-Exorcista, es decir, un fantasma que ayuda a los muertos a deshacerse de los vivos. Sucede que la película empieza con la muerte de una pareja llamada los Maitland, quienes al ser primerizos en su nueva condición, no saben qué hacer con los vivos que se han mudado a su casa y solicitan la ayuda de Beetlejuice.

Carácter:

¡Beetlejuice es todo un estuche de porquerías! Es el anti-héroe favorito de muchos fans del cine y los videojuegos. Cuando estás harto de los héroes fuertes, galanes, caballerosos y limpios, entonces Beetlejuice es la respuesta. Estando muerto, puede hacer un sinnúmero de locuras y cosas imposibles, además que está un tanto trastornado mentalmente y para colmo, es muy vulgar y afecto a las muchachas bonitas. Por todo esto, Beetlejuice es todo lo que quisieras ser y hacer y te da miedo decirte a hacerlo, su encanto reside en esto mismo, además de que es grotescamente gracioso y carismático.

NES y GB

En el juego de NES, Beetlejuice debe deshacerse de los molestos vivos y llegar a la otra vida, aunque varía un poco la historia, está más apegada a la película que la versión del de Game Boy. La versión portátil está basada en la serie de TV de dibujos animados y aquí da un giro distinto la historia y Beetlejuice es amigo de Lydia, hija de los vivos que se mudaron a la casa; juntos pasan aventuras, por lo que en el juego enfrentarás peligros diferentes a los de la versión de NES.

Aliados

Como ya mencionamos, Beetlejuice es un fantasma que trabaja solo, pero en la serie animada su mejor amiga es Lydia, quien ayuda a Beetlejuice en sus aventuras.

Observaciones:

Los juegos de Beetlejuice tienen muchísimos detalles en relación a la película y a la serie de TV, lo que hace que sean muy recomendables; por ejemplo: En el cartucho de NES, Beetlejuice puede conseguir hasta 9 vidas, pero cada una de ellas tiene tres "energías", es decir, cada que Beetlejuice es golpeado, aparece en la pantalla "Beetlejuice", entonces, según la película, cuando el nombre de Beetlejuice es pronunciado tres veces, éste aparece o desaparece, así que cuando eres golpeado tres veces, pierdes una vida.

"¿Quién dice que los muertos no tienen sentido del humor? Beetlejuice es el anti-héroe por excelencia y uno de los personajes muertos más carismáticos que hay. ¡¡¡Beetlejuice, Beetlejuice, Beetlejuice!!!" Panteón

"Beetlejuice es un personaje bastante fuera de lo normal, ya que hace cosas que cualquier otra persona no haría, su humor y sus ocurrencias lo hacen que lo estime y me da gusto que haya tenido sus títulos, tanto para GB y NES." EWAWO



Después de haber derrotado a Sigma y detener (por el momento) los planes de los Shadows Hunters, la computadora Madre ha vuelto a ser controlada y de nueva cuenta está recreando las batallas anteriores.

Ahora te daremos los tips para acabar en Hard Mode, el cual es todo un reto porque la única arma con la que causas más daño a los Mavericks es con la normal, ya que las que obtienes más adelante no te sirven con ninguno, así que prepárate para el reto de este increíble título.



Disparas

Saltas



Con este mueves al personaje

Despliegas tus armas

No se usa



Al empezar esta nueva aventura volverás a tener que pasar el nivel de la calle en donde no hay diferencia del anterior, y volverás a enfrentarte a VAVA, pero no será ningún problema.

Después de volver a luchar con VAVA, Zero te dirá que la computadora Maestra está siendo controlada por alguien, así que Mega Man decide ir otra vez a enfrentarse a los robots que están custodiando el Core de la computadora, pero esta vez los enemigos son diferentes.



In order to fix the Mother

vez los enemigos son diferentes.



Magna Centipede



Al empezar esta escena, ten cuidado de no ser detectado para que no se activen las defensas. Antes de llegar al primer Autosave, trata de no ser detectado para que no caiga el cubo y que con ayuda de éste puedas obtener el corazón. [1,2,3] Ya que llegues al segundo Autosave entrarás a un cuarto donde te espera un subjefe. Para eliminarlo sólo necesitas saltar sus disparos



cuando esté en el piso, después de cada salto dispárale, cuando salte muévete hacia el centro del cuarto, con esto podrás esquivar con más facilidad el ataque que realice en el aire. [2]



Más adelante entrarás a un cuarto donde caen

unos bloques, además de que un sensor estará tratando de alcanzarte para "digitalizarte"; este sensor lo tienes que evitar a toda costa para llegar al tercer Autosave. [3]



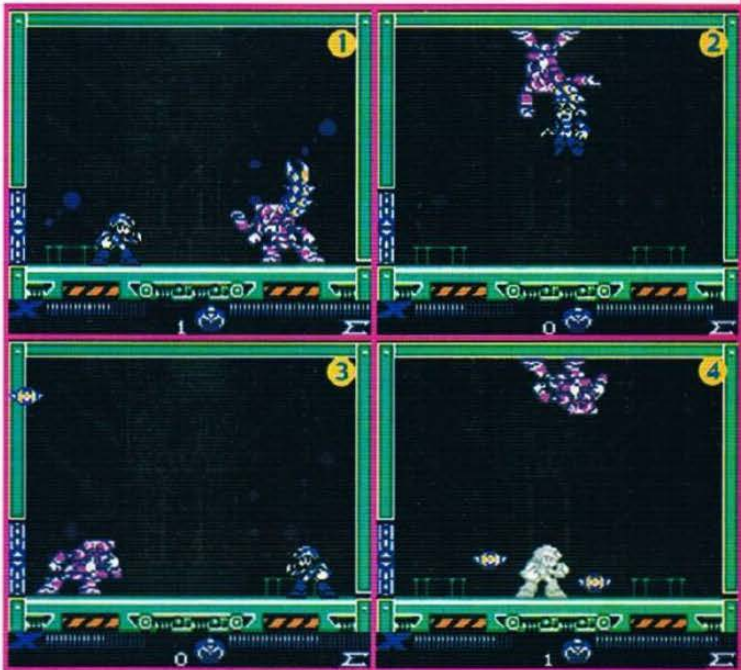
Después de pasar el tercer Autosave entrarás a otro cuarto con otro subjefe, si te "digitalizaron", el subjefe se volverá más fuerte y tendrá más ataques y dependiendo las veces que te hayan "digitalizado" será el color que tome y cada color tiene un ataque diferente. [4]





Ya que elimines al segundo jefe pasarás a un pasillo en el cual tienes que estar muy alerta, ya que en algunas partes se caerá el piso y unos bloques saldrán del techo para aplastarte o tirarte a los huecos. [1] Al final del pasillo está la entrada para que te enfrentes con Magna Centipede, a quien debes eliminar de la siguiente forma:

Cuando te jale hacia él, dispárale rápidamente antes de llegar con él; ya cuando te tenga, muévete de un lado a otro para que te safes y no te pique, si te llega a picar ya no podrás cargar tu Xbuster y cada vez que te pique tus diparos serán más débiles. En otras ocasiones te rodeará con parte de su cola, aprovecha para atacarlo cuando no se mueve, ya cuando estés rodeado, muévete hacia la pared (de preferencia) para que puedas



esquivar el ataque con más facilidad. Los demás ataques son más fáciles de esquivar sólo necesitas estar muy atento, más cuando sube al techo y luego baja. [1,2,3,4] Ya que lo derrotas, obtendrás la Magnet Mine. [3]



Morph Moth



Al principio de esta escena, destruye al segundo robot y salta hacia el techo para poder alcanzar una vida y otro corazón. [1] Después de que entres al segundo Autosave, entrarás a un cuarto donde te espera un jefe, éste es controlado por un pequeño robot que debes destruir. Para que salga del cuerpo sólo dispárale a la cabeza, pero mantente a distancia, ya que de un momento a otro saltará hacia ti, lo que te recomendamos es dispararle una vez y estar atento para cuando te salte, ya que salga el pequeño robot dispárale, para que no se vuelva a meter a otro robot. [2]



Saliendo está el tercer Autosave y aparecerán unos robots insectos los cuales son un gran estorbo, así que destrúyelos en el momento que los tengas a la vista. Cuando bajes la escalera salta a las plataformas que están arriba, pero cuando saltes dispara inmediatamente para destruir a los enemigos y no te tiren. Antes de llegar con el jefe, te topará con otro jefe, utiliza la misma técnica para eliminarlo. [3]





Para eliminar a Morph Moth sólo sigue estos pasos: Súbete rápidamente a la pared cuando caiga al piso, cuando se aleje y no te haya lanzado basura dispárale, cuando se cuelgue y empiece a aspirar la basura, fíjate la secuencia para aprovechar el momento para dispararle y cuando se acerque el ataque sáltalo por arriba de la cabeza. Cuando cambie de forma ponte muy atento, ya que rociará un polvo, esquívalo y si puedes ponte debajo de él, para que cuando te ataque te puedas mover a cualquier dirección y puedas evitar ser golpeado. Repite esto y no dudes en atacar, ya que su ataque principal te baja bastante. [1,2,3,4] Al eliminarlo obtendrás el Silk Shot.[5]



Wheel Gator.



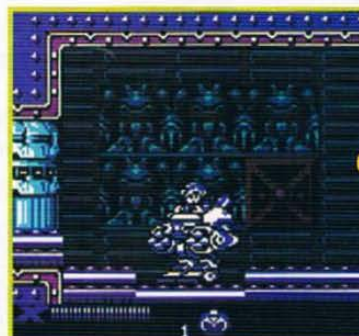
Para llegar al primer Autosave no hay mucho problema, sólo necesitas destruir las bases en donde salen los enemigos, más adelante subir a la plataforma y tener cuidado de no caer a los picos. [1] Ya que hayas

tomado el primer Autosave encontrarás un Mech Machine, el cual te será útil para avanzar, puedes cargar el ataque para eliminarlos de un solo golpe y podrás llegar con facilidad al segundo Autosave.[2]

Al ir subiendo te toparás con una plataforma, sube hasta arriba (pero ten cuidado con los picos) y entra a la puerta para que te encuentres con Gemmel.[3] Para derrotarlo sólo necesitas subirla la pared y esperar a que ataque cuatro veces, entonces, baja rápidamente y dispárale.

Cuando desaparezca, sólo espera a que aparezca arriba de ti y muévete hacia el otro lado, entonces atácalo y súbete a la pared, repite la jugada hasta eliminarlo.[4]

Saliendo del cuarto sólo salta la primera base y trata de caer en medio para que sea más fácil destruirlas.[5]





Ya que entres al tercer Autosave y antes de bajar, carga tu Xbuster para dispararle al robot .[1] Aquí necesitarás ser muy ágil ya los ataques son un poco difíciles de esquivar, además de que para darle tienes que esperar a que lance un ataque o atacar en el momento que no abra su boca porque sino absorberá tu ataque y no le harás ningún daño. Si te ataca con las sierras y está visible, calcula su trayectoria para que el ataque te salte y no te golpee, en ese instante puedes atacar tú. Cuando no se vea, ponte atento del ataque, ya sea que te salte o te ataque con las sierras, si te atacan con las sierras, esquiválas apoyándote en la pared, pero no dejes de moverte. Ya que le bajes más o menos a la mitad realizará un ataque en el cual se te lanzará y se esconderá, aprovecha cuando te ataque con las sierras y esté visible para dispararle y cuando termine de lanzar su ataque, ponte atento, ya que realizará el otro ataque el cual te baja bastante. Una arma que te puede servir aparte del Xbuster es el Magnet Mine, le baja un poco más que las demás pero como te lo comentamos antes, tu arma normal es la que más resultado da.[2]



Ya que lo derrotas obtendrás el Spin Wheel.[3] Ya con el Spin Wheel, regresa a la escena de Morph Moth, pasando el primer Autosave utiliza esta arma para abrir un camino en el piso y así llegar a la cápsula donde te dan la armadura.[4]



Armored Armadillo.



Al empezar, sube a la plataforma la cual se moverá hacia adelante, entonces, dispara para destruir a los murciélagos para que no te golpeen y antes de que la plataforma choque con una base, salta para que llegues al primer Autosave y no caigas al vacío.[1] Cuando bajes, hazlo pegado a la pared de la izquierda para que veas a un enemigo el cual empezará a moverse cuando bajes por completo, así que cuando empiece a avanzar, sube para puedas entrar en donde estaba y encontrarás un Subtanque de energía.[2]



Más adelante volverás a subir a otra plataforma que se mueve, cuando baje, salta para que te bajes de ella porque esta caerá en los picos y además estarás rodeado de murciélagos.[3]





Ya que hayas entrado al tercer Autosave carga tu Xbuster antes de bajar para eliminar a un robot el cual empezara a avanzar, dispárale hasta destruirlo, si eres rápido lograrás destruirlo antes de

que te quite la posibilidad de alcanzar el corazón que está adelante.[1]

Después del cuarto Autosave sube a la plataforma para que te lleve a la



entrada del Maverick, pero antes de entrar, arriba está la cápsula en donde te dan el casco, así que cuando veas los robots voladores dispárale para que puedas saltar antes de llegar a la puerta.[2]

Para eliminar a Armored Armadillo

tienes que ser muy exacto al disparar y rápido para moverte. Si le disparas con cualquier arma (incluso la normal, pero sin cargar) pondrá defensa, así que para que la quite tienes que cargar tu Xbuster y dispararle, cuando absorba tu ataque, él aprovechará la energía para lanzar uno expansivo, cuando lo realice dispárale nuevamente para causarle daño y para esquivar el ataque sólo da un pequeño salto, pero tienes que ser rápido sino pondrá defensa. Cuando se lance en "bola" esquivalo hasta que termine de moverse y cuando vaya a caer al piso dispárale, el chiste es dispararle cuando tenga la defensa baja y con Xbuster cargado. Ya que le hayas bajado por la mitad se pondrá un poco más difícil porque te hará ataques rápidos así que ten cuidado.[3]

vaya a caer al piso dispárale,



Ya que lo elimines obtendrás el Rolling Shiel.[4]



Ahora que tienes el caso, puedes empezar a conseguir lo que te falta, primero vuelve a entrar a la escena de Magna Centipede y llega a donde caen cubos, además de la mira que te digitaliza en el centro de ese cuarto, en el techo utiliza el casco para romper los bloques y llegar a otra cápsula en donde te darán las botas.[5]

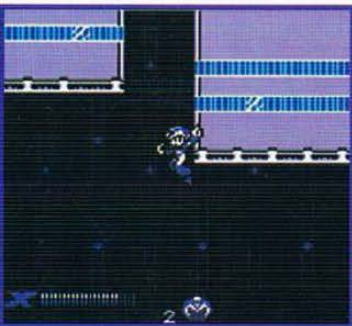


Con las botas entra a la escena de Wheel Gator y antes de bajar a las plataformas móviles, sube por la pared de la derecha y haz un súper salto para alcanzar el hueco para entrar a donde está la cápsula donde te dan el "Upgrate" del Xbuster.[1]



Más adelante por donde está el corazón, utiliza el Rolling Shield cargado para tener un escudo a tu alrededor y así podrás subir por los picos y alcanzar el corazón.[2]

Regresa a la escena de Magna Centipede, antes de llegar al segundo Autosave, arriba hay un hueco, realiza un súper salto para alcanzar y subir para llegar al otro subtanque.[3]



Ahora ya tienes todo para entrar al Core en el cual tienes que pasar por otras dos escenas para llegar al final y detener de nueva cuenta al que está controlando a la computadora Madre.

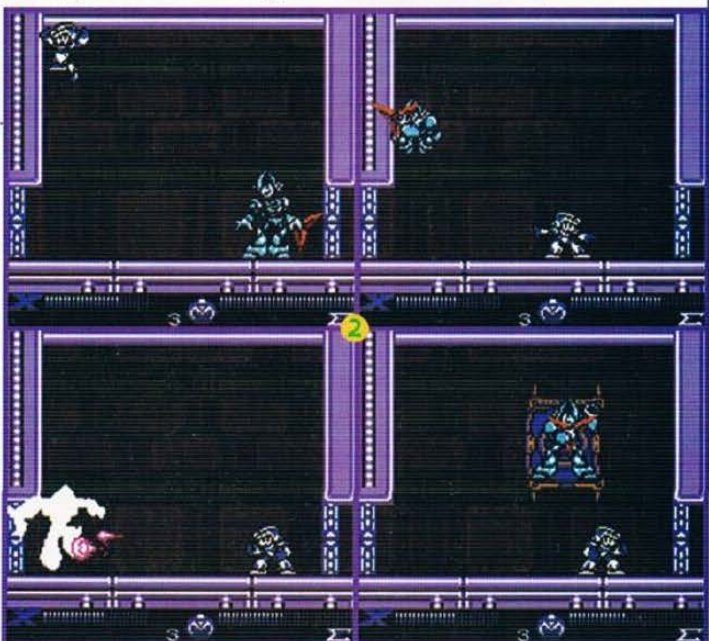


The Core



Esta primera parte es igual que la anterior, pero esta vez te enfrentaras con Gemmel en donde estaba Zain.[1] Para derrotarlo sólo haz lo mismo que cuando lo enfrentaste antes, pero cuando llegue a la mitad se subirá en un artefacto volador y te atacará desde el aire, muévete al lado contrario de donde esté y de preferencia pégate a las orillas cuando baje. Aprovecha para atacarlo

cuando esté lejos, continúa hasta eliminarlo.[2] Ya al final te enfrentarás a la araña, utiliza tu Xbuster para atacarlo, con la técnica que te dimos antes, será igual de útil para eliminarlo.[3]



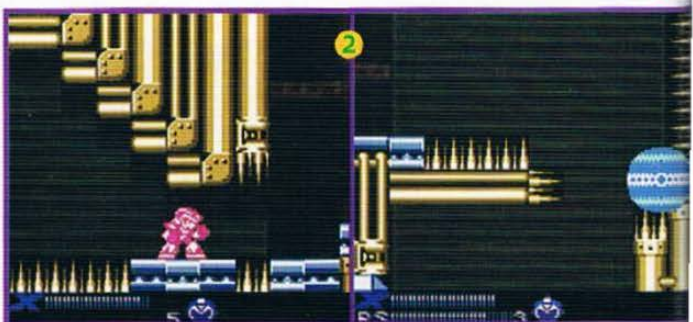


En la segunda parte tendrás que hacer lo mismo, volverás a subir por las plataformas móviles y sólo ten cuidado de no caer a los picos. Antes de entrar al segundo Autosave, te habrás dado cuenta que hay unas escaleras que van hacia arriba, pero que no podías alcanzar, pues ahora utiliza el Rolling Shield para crearte un campo de fuerza y puedas subir a los picos y alcanzar la escalera, pero no será fácil, ya que te atorras muy fácilmente en los picos.

[1] Ya arriba, sigue el camino y cuando llegues a los picos utiliza otra vez el Rolling Shield para que puedas caminar en los picos. [2]



Bájate pegado a la pared para entrar a un lugar donde hay una cápsula en la cual obtendrás dos nuevos poderes, el Shoryuken y el Hado-Ken. [3] Para realizarlos carga tu Xbuster y presiona Arriba y suelta el botón



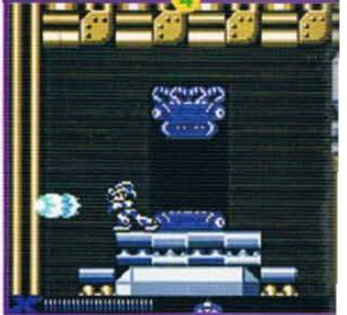
B, con esto realizarás el Shoryuken, para el Hado-ken haz lo mismo, pero presiona hacia Abajo. [4]



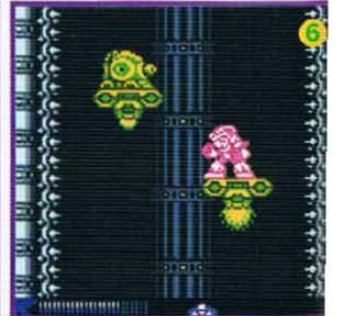
Cuando bajes, utiliza el Rolling Shield para llegar al jefe y no tengas problemas con los robots que están en tu camino. [5] Para eliminar al jefe de esta parte, será un poco más sencillo con el Hado-ken, ya que destruirás los cañones rápidamente.



Para eliminar al robot que lo maneja, sólo haz el Hado-ken y lánzalo más o menos a la mitad del trayecto para que le des al robot, pero lo mejor es que lo ataques con Xbuster cargado. [1,2,3,4]



En la última parte del Core tendrás que volver a enfrentar a los Mavericks que venciste pero esta vez tienes ataques que te serán de mucha utilidad para acabar con ellos, el único que probablemente te costará trabajo será Wheel Gator. [6]





was strange that you could defeat



Después de eliminarlos te enfrentarás con Sigma, para derrotarlo sólo tienes que seguir la técnica que te dimos antes pero esta vez con el Xbuster. [1]

Ya que lo derrotes te dirigirás a su base secreta donde Sigma que te espera, adoptará la misma forma que antes, pero esta vez será más agresivo. Utiliza el Rolling Shield para hacerle más daño y así lo eliminarás sin ningún problema. [2]



Por fin has terminado con los planes de Sigma y la paz ha regresado, pero no creas que esto ya terminó, Techno te tiene un reto aún mayor en el cual tienes que eliminar a los ocho Mavericks y te reservará otras sorpresas.

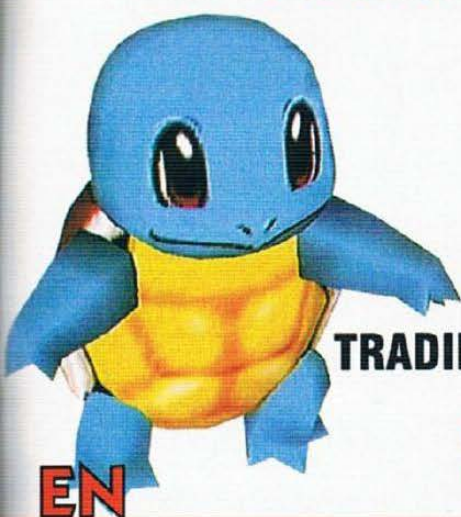


Así que, prepárate para el Extreme mMode el cual está todavía más difícil de acabar, pero con los tips que ya te dimos podrás acabarlo en esta nueva dificultad, sólo nos resta desearte suerte en esta nueva aventura. [3]

¡Todo, pero todo el mundo de Nintendo!

Club GAME OVER

- ALQUILER • REPARACION • VENTA • CANJE
- Tomamos tu consola en parte de pago



TRADING



CARDS



POKÉMON GAME BOY COLOR

Nintendo

EN ADROGUE

Diagonal Brown 1455 (A 50 mts de la plaza Espora)

Teléfono: (Ene) (011) 4244 2276 - ENVIOS AL INTERIOR

Jungle Book



Aquí te tenemos un súper password para que llegues a la escena final del Libro de la Selva y para que todos los mundos ya lo tengas abiertos; esto es para que se te haga más fácil terminar este juego. La clave es BMHG, si lo hiciste bien te saldrá el camino de la selva todo lleno y sólo tendrás que terminar el último nivel.

Kirby

Te tenemos un bug muy peculiar en donde puedes trabar a Kirby sólo por un momento, dando vueltas y ahora te lo vamos a explicar, tienes que llegar al nivel 3 Aqua; aquí tienes que llegar con Rock y Cutter en el primer submundo. Ya que entras, tienes que llegar a la primera cueva, cuando llegues a la pared de la derecha, conviértete en Gato y tienes que oprimir 3 veces el botón que sirve para que saltes y hagas giros y mantener el pad hacia la derecha y si lo haces bien, notarás que el gato seguirá dando vueltas hasta que dejes de oprimir el pad.

Enviado por:
José Alberto Ugalde

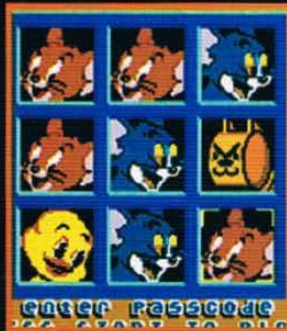


Tom & Jerry

Level 2

Te tenemos unos súper passcodes para que puedas escoger nivel, en lugar de ir pasando uno por uno, sólo tienes que escribir las secuencias en el menú de passcodes según al nivel que desees llegar. Si los introduces bien empezará desde el principio de cada nivel.

Nota: Sólo te harán llegar al nivel, sin ítems.



Para llegar al nivel 2 tendrás que poner esta secuencia:
Jerry, Jerry, Tom/
Jerry, Tom, Spike/
Pato, Tom, Jerry



Para conseguir el nivel 3 con esta otra secuencia jugarás dentro del él:
Tom, Pato, Tom/
Jerry, Jerry/
Pato, Spike,
Tom

Para llegar al nivel 4 sólo tienes que poner las siguientes fotos:
Pato, Pato, Tom/
Jerry Tom, Jerry /
Pato, Spike, Spike



Para obtener el último nivel introduce la siguiente secuencia:
Spike, Spike, Tom/
Jerry Spike Spike/
Pato, Tom, Jerry



Nintendo®

¡ SÓLO UN VALIENTE GUERRERO PODRÁ VENCER EL RETO !



JUEGA AMBOS PARA VIVIR LA AVENTURA AL MÁXIMO



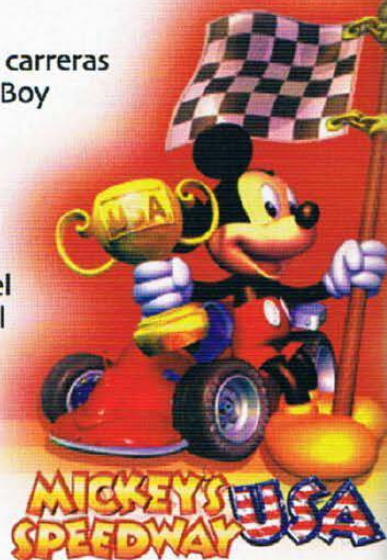
www.nintendo.com

a fondo

MICKEY'S SPEEDWAY USA



Otro gran título de carreras ha llegado al Game Boy Color y se trata de Mickey's Speedway USA, este título ya hizo su aparición en el N64, así que no podía faltar la versión para el sistema portátil el cual cuenta con varias cosas muy interesantes que a continuación te explicaremos.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Categoría



Lanzamiento



Primero que nada, este título cuenta con tres archivos para salvar tu juego, avances y otras cosas que son de gran utilidad. Dentro de los archivos tenemos varias opciones, una es como práctica, ya que te pondrán pruebas para que aprendas a manejar el coche, desde cómo estacionarte, aplicar la reversa, etc., pero claro que con sus debidos requisitos, ya que no puedes chocar más de cierta cantidad de veces o rebasar el tiempo límite. Cada que "apruebes" una de estas, se puede seleccionar otra, te recomendamos que entres primero a esta parte y pases todas las pruebas, ya que así podrás entenderle a la movilidad y no tener ningún problema a la hora de la carrera, cabe señalar que cada personaje tiene sus propias características, así que también podrás checar a los personajes y seleccionar al que más te guste o te acomode (en total son seis).

Cuando cumplas con los requisitos aparecerá una estrella que indica que ya lo pasaste.

TEST RESULTS	
TEST TIME	00:32.35
PARKING FOUL	00
CONES HIT	01
SLALOM FOUL	00
COLLISIONS	00
TIME PENALTIES	0:05.00
TOTAL TIME	★



En la opción de un jugador podrás jugar la "historia" del juego, en la cual Pluto ha sido secuestrado por Weasel, y toda la "pandilla" ha decidido ir en busca de Pluto para ayudar a Mickey. Para lograrlo deben buscarlo en algunas partes de Estados Unidos, en ciertos puntos o lugares se efectuarán las carreras, en total participan cuatro corredores y dependiendo en qué lugar llegues, te darán cierto número de puntos. Como ya sabes en todas las pistas cuentas con



Segunda Opinión

Mickey's Speedway USA está lleno de bastantes cosas que cualquier dueño de un Game Boy Color quisiera tener, desde el cable Link para retar a tus amigos, hasta una pequeña galería de fotos para imprimir en la Game Boy Printer, además, si utilizas el Transfer Pak con el título de N64 podrás tener acceso a otro corredor. En general este título es bastante bueno en cuanto a gráficas, sonido y movilidad, pero la historia, bueno, es más bien el pretexto para correr, pero fuera de ese punto en particular, el juego es muy bueno para el Game Boy Color.

EWAWO.



Las otras opciones

son más para entretenimiento que para avanzar el juego, pero también son entretenidas. Time Trial, bueno esta opción no puede faltar en cualquier juego de carreras, ya que esta te sirve para implantar tus récords o también para conocer la pista, para que en la carrera ya la tengas bien medida y puedas correr sin que te pierdas.

En la opción de dos jugadores necesitarás



En este título cuentas con seis personajes de Disney que son muy populares

tu cable Link y con otro amigo que tenga el mismo juego podrán echarse unas carreritas, ver quién es el mejor y pasar un buen rato.

RACE TIMES		
1st		1:58.16
2nd		+0:03.42
3rd		+0:07.53
4th		+0:29.15

En extras encontraremos varias cosas como los récords de las pistas, trofeos que has ganado, si quieres borrar algún archivo y también cuenta con una opción para la Game Boy Printer con la que podrás imprimir varias escenas del juego, así que entre más avances, más fotos podrás tener y las podrás imprimir.

Otra cosa que tiene este juego es que es compatible con el título de N64, ya que con el Transfer Pak podrás tener acceso a otro corredor en el N64; este título al igual que Mario Tennis, también tuvo sus dos versiones necesarias para tener acceso a más personajes.



En general este título es entretenido y tiene bastantes opciones que para los usuarios del



Game Boy les vendrán bien, la movilidad es decente y las pistas son buenas... en general este título no te defraudará, además de que es parecido a Mario Kart y puedes mandar castigos a tus oponentes, pero esta vez será con los personajes de Disney.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

TOTAL POINTS	
1st	7
2nd	5
3rd	3
4th	1

ítems que te serán de gran utilidad para lograr el primer lugar de cada pista, sólo necesitas encontrar unos botecitos durante la carrera y estos te proporcionarán un ítem, como en Mario Kart.

Al final de cada cuatro pistas te darán el resultado final para saber quien es el ganador, si tienes el primer lugar, te abrirán otra carrera y por lo consiguiente más pistas.

Todas las pistas están ubicadas en diferentes partes de los Estados Unidos.



- Lo bueno es que:
- Tiene bastantes opciones.
 - La movilidad es buena.
 - Es compatible con el Transfer Pak y el Mickey's Speedway USA de N64.
 - La dificultad es buena.

- Lo malo es que:
- La historia no es buena, mejor no le hubieran puesto.

Nintensivo

PAPER MARIO™

Poco tiempo después de la gran aventura que tuvo Mario en Super Mario RPG en el SNES, Nintendo nos trae otra aventura del mismo corte, esta vez tendremos que rescatar a la princesa y a los Siete Star Spirits quienes han sido capturado por Bowser gracias al poder del Star Rod que los Star Spirits mantenían en custodia, el cual le brinda gran poder.

En esta ocasión te daremos la primera parte del Nintensivo, la segunda parte la daremos en el siguiente número. En ediciones posteriores te daremos la ubicación de las Star Pieces con los cuales obtendrás valiosos Badges, pero primero te daremos la configuración del control.

Botón L:
No se usa

Botón Start:
Con este entras al menú general

Botón R:
No se usa

Control Pad:
No se usa



Botón C-Arriba:
Visualizas el Status de Mario

Control Stick:
Mueves a Mario y en algunos momentos a la Princesa Peach

Botón C-Derecha:
Cambias de compañero

Botón B:
Utilizas el martillo

Botón C-Abajo:
Realizas la habilidad o poder del compañero que te está contigo

Botón A:
Saltas

Botón C-Izquierda:
Utilizas los items

Botón Z:
Movimiento "Spin" con este puedes avanzar un poco más rápido

Antes de entrar de lleno a los capítulos del juego, primero te daremos algunos consejos que te serán de mucha utilidad, así como a los personajes que te acompañarán en esta aventura.

Durante el camino



Quando ya tengas el martillo, puedes hacer varias cosas como, destruir los bloques de gran tamaño (los que son de diferentes colores), cada que obtengas otro martillo, podrás destruir otros bloques para abrirte camino.

También con el martillo puedes golpear los árboles para sacudirlos, esto es útil, ya que en casi todos los árboles encontrarás objetos escondidos los cuales son de gran utilidad.

Antes y durante la batalla

Durante el juego te topará con enemigos, antes de entrar en batalla puedes dar el primer ataque (First Strike) con el cual llevas un poco de ventaja, pero ellos también pueden realizar First Strike, así que debes ser cuidadoso. El First Strike lo realizas dándole un martillazo o saltándole encima al enemigo, pero el ataque será efectivo dependiendo del enemigo, por ejemplo, si saltas sobre un Goomba, el ataque será efectivo a comparación de que si atacas de esta forma a un Spiked Goomba o cualquier enemigo con espinas o de fuego. Esto también es para cuando los golpeas con el martillo, ya que a los Buzzy Beetles no le hace daño por su caparazón en comparación con un Spike Goomba, sólo es cuestión de que analices a los enemigos para que sepas qué ataque puedes hacer para realizar el First Strike (esto puede cambiar si tú te equipas con el Badge adecuado).



Ya en batalla, y ya que tengas el Lucky Star podrás hacer ataques más fuertes, además de que a la hora de defenderte, también podrás aguantar más. Sólo es cuestión de que presiones el botón A antes de dar o recibir un ataque. Hay algunos ataques que se realizan en forma diferente, sólo necesitas ejecutarlos exactamente como te indican, cuando haces un buen ataque te lo indican con la palabra "NICE".

Durante tu aventura se unirán varios personajes, cada uno tiene sus ataques y además de eso, una habilidad con la que te servirá para varias cosas, a continuación te mostramos una tabla con los personajes, cabe señalar que si encuentras los Super Blocks puedes subir de rango y obtendrás otro ataque.

Goombario



Headbonk
Tattle
Charge (super-rank)
Multibonk (ultra-rank)

El te puede informar de los lugares en que te encuentres.

Bow



Headbonk
Tattle
Charge (super-rank)
Multibonk (ultra-rank)

Con este fantasma te harás invisible para que no te vean los enemigos.

Kooper



Shell toss
Power Shell
Dizzy shell (super-rank)
Fire Shell (ultra-rank)

Alcanzas items y accionas switches que estén fuera de tu alcance.

Watt



Electro dash
Power shock
Turbo charge (super-rank)
Mega Shock (ultra-rank)

Este personaje te sirve para iluminar lugares oscuros además de hacer visibles los bloques ocultos.

Bombette



Body slam
Bomb
Power bomb (super-rank)
Mega Bomb (ultra-rank)

Camina unos pasos y explota, haz esto cerca de una pared rota para abrir camino.

Sushie



Belly flod
Squirt
Water block (super-rank)
Tidal wave (ultra-rank)

Con él podrás cruzar lagos y además te podrás sumergir por corto tiempo.

Parakarry



Sky dive
Shell shot
Air lift (super-rank)
Air raid (ultra-rank)

Con él puedes cruzar o llegar a ciertos lugares que no puedes alcanzar.

Lakilester



Spiny flip
Spiny surge
Cloud nine (super-rank)
Hurricane (ultra-rank)

Este personaje es útil para cruzar lugares con picos y ríos de lava.

Introducción



El juego comienza cuando Mario y Luigi son invitados a una fiesta que organiza la princesa, todo ya estaba listo y Mario aprovechó para ver a la princesa, en eso el castillo empieza a elevarse y Bowser hace su aparición. Bowser lo reta y gracias al Star Rod gana la batalla y decide lanzarlo fuera del castillo, es entonces cuando empieza la aventura.



Prólogo

Después de ser vencido por Bowser, los Stars Spirits te darán algo de su energía para que te recuperes, además te

indicarán que tienes que ir al Shooting Star Summit.

1 Cuando despiertas, aparecen en Goomba Village en donde conoces a una pequeña familia, la puerta por donde tienes que salir está en reparación así que te tienes que esperar, mientras tanto, puedes hablar con los Goombas. **2** Ya en la puerta, Kammy Koopa aparecerá para hacerte más difícil tu aventura, bloqueándote el camino con un enorme bloque amarillo.

Goompapa te dirá que veas a Goompa, ya que el tiene un martillo con el cual puedes destruir ese bloque, pero cuando lo vayas a buscar te darás cuenta que en la parte donde estaba ha desaparecido (más bien se terminó de caer). **3** Ya que caigas, verás a Goompa, quien te dirá que su martillo se ha perdido a causa de la caída, así que te pedirá que lo ayudes a buscarlo. Ya que lo encuentres y vayas a salir del lugar en donde lo encontraste aparecerá Jr. Troopa, quien te retará por haber entrado a su "dominio", por así decirlo. **4-5**

Después de derrotarlo, te dirá que regresará por la revancha, ahora sólo sigue el camino para regresar a la casa en donde

Goompa te dará tu primer Badge, las Power Boots con la que aumentará el ataque y también Goombario se unirá a ti. **6** En el camino te encontrarás varios Goombas, **7** los cuales no son difíciles de vencer, al final te topará con un resorte en donde te saldrán dos Goombas, para derrotarlos utiliza las Power

Boots una vez en cada uno para que sea seguro derrotarlos, en ese lugar hay un bloque para salvar. **8** Más adelante te topará con un castillo el cual está a cargo del King Goomba, quien te retará con sus dos súbditos (los Goombas que acabaste de derrotar), como te dice Goombario, elimina primero a los dos Goombas y después concéntrate en el King Goomba. **9** Ya que sean derrotados se esconderán en el castillo, ahora junto al castillo busca en los arbustos para que aparezca un switch azul, presionalo para que aparezca el puente y llegues a Toad Town,

pero antes de entrar golpea el árbol con el martillo para que caiga el resorte y puedas subir y tomar el Hammer Throw (badge). **10-11** En Toad Town sólo dirígete a donde estaba el castillo de Peach (la puerta con una estrella) y sigue el camino para llegar al Shooting Star Summit en donde los Star Spirits te pondrán al tanto de la situación, tienes que rescatarlos para que puedas enfrentar a Bowser y al Star Rod, con el que obtiene su poder. Después de esto la princesa te mandará el Lucky Star. **12**



Capítulo 1

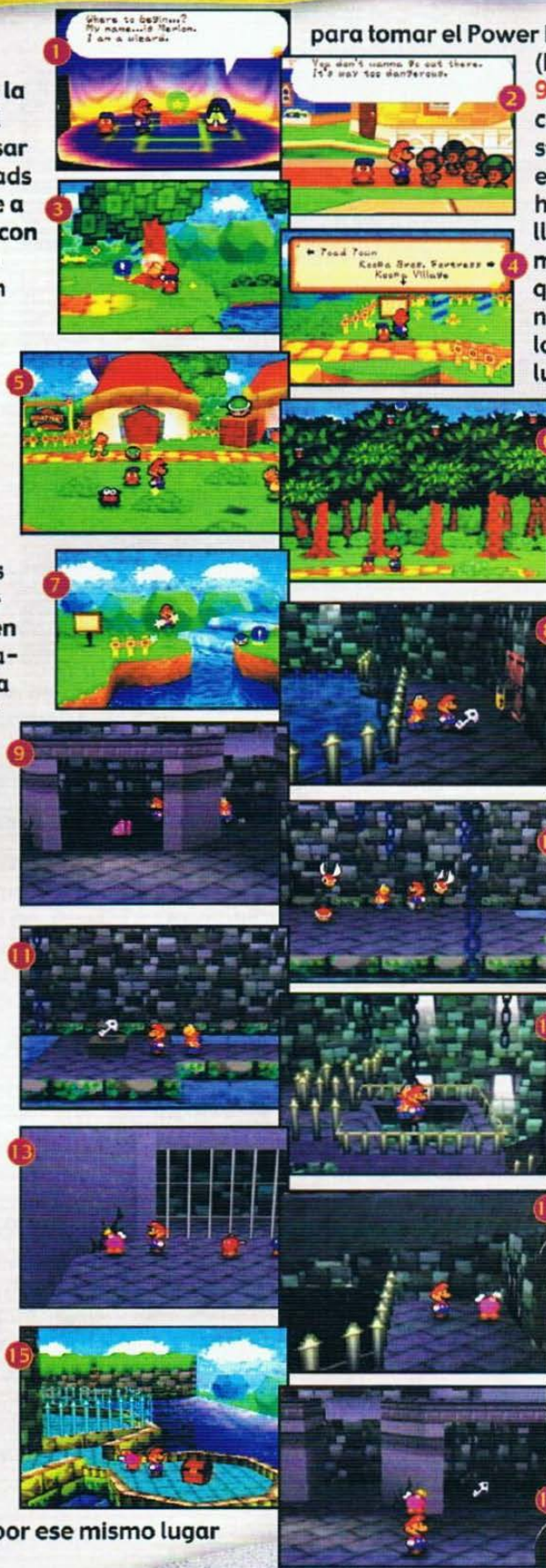


El primer Star Spirit se encuentra en Koopa Bros Fortress que se encuentra a la derecha de donde estaba el castillo, pero no puedes pasar porque hay un grupo de Toads que te obstruyen el paso, ve a donde está Merlon (la casa con el techo giratorio) para que descubra a los Toads que en realidad son los Koopa Bros. 1-2 En la mitad del camino te topas con un letrero el cual te indica la dirección de la Koopa Village a la que tienes que ir. 3-4 Ya ahí, tienes que recuperar los caparazones de los Koopas, que los tienen unos Fuzzies. 5 Después de ayudar a los Koopas que están afuera de sus casas, en una de las casas te encontrarás a Kooper, quien necesita de tu ayuda para recuperar su caparazón, sigue al Fuzzie hasta un lugar donde hay árboles en los cuales se esconderá, sólo necesitas encontrarlo tres veces para que te regrese el caparazón y se lo des a Kooper, además de que se unirá al grupo, pero antes de que te vayas de ahí los Fuzzies te atacarán. 6

Ahora dirígete a Koopa Bros. Fortress, durante ese trayecto te topas con un switch, utiliza la habilidad de Kooper para que lo puedas golpear y por lo mismo activar con lo que aparecerá un puente. 7 Cuando entres a Koopa Bros. Fortress, elimina al enemigo que está ahí para que obtengas la llave de la puerta. 8 Más adelante te topas con un cuarto en donde hay varias celdas, en la de enmedio, fíjate por donde sale el Koopa que está ahí para que tú entres por ese mismo lugar

para tomar el Power Bounce (badge).

9 En el cuarto que sigue presiona el switch para que bajen las escaleras, baja por ellas y ve hacia la izquierda, hasta llegar a un cuarto en donde se moverán las entradas, para que vuelvan a la normalidad necesitarás eliminar a todos los enemigos de ese mismo lugar, continúa avanzando para encontrar una llave. 10-11 Abre la puerta de arriba y sube hasta donde está el cubo con el signo de interrogación, golpéalo para caer en la prisión donde conocerás a Bombette y se unirá a ti, utiliza su habilidad para abrir paredes que estén rotas. 12-13 Ya que tienes a Bombette, primero ve hacia donde está la puerta que te lleva al cubo de Save, en la pared de la derecha abre camino para tomar otro Badge, ahora ve al cuarto donde hay varias celdas para que puedas tomar la llave. 14-15-16 Utiliza la llave en la puerta que está junto a donde te pusieron la trampa, en



esta puerta necesitas activar unos switches para avanzar, utiliza a Kooper para activarlos. **17** Más adelante, presiona el switch para que las escaleras bajen y puedas tomar otra llave. En el cuarto que sigue hay otro switch, con éste subirás unas escaleras para que alcances una puerta, pero antes de entrar a ella, sube un poco más para que tomes otro Badge. **18** Pasando la puerta aparecerán los Koopa Bros quienes te atacarán con cañones, esquiva a los Bullet bill y llega hasta los cañones, pero antes de enfrentarte a ellos ve al camino que está junto a ellos para que te recargues y salves. **19** Con los



que su ataque no sea más fuerte, al eliminarlos por fin habrás rescatado a un Star Spirit. **22-23**

cañones te recomendamos que te enfoques en un cañón para que no tengas que eliminar a tres Bullet Bills para que no te haga daño, en este caso te recomendamos a Bombette o a Kooper. **20** Ya que los elimines te enfrentarás a los Koopa Bros. quienes primero se harán pasar por Bowser para atacarte, elimina esa forma, pero cuando empiece a hechar humo y no tienes a Kooper, cambia antes de eliminarlo. **21** Ya cuando estén los Koopa Bros. atácalos con el martillo cuando estén en columna para tirarlos, estando boca arriba golpéalos para eliminarlos, el chiste es no dejar que formen la columna para



Capítulo 2

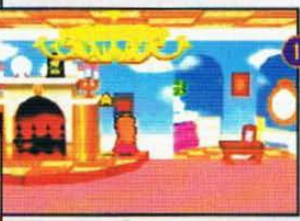
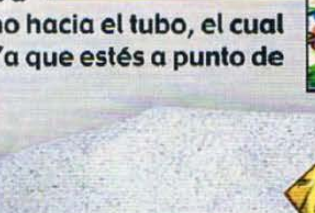
Después de vencer a los Koopa Bros., la princesa buscará la forma de salir de su cuarto, ya que se acuerda que hay un

pasaje secreto; es entonces cuando cambias de personaje, con Peach tienes que buscar el pasaje secreto, junto a la chimenea hay un cuadro, invéstigalo y aparecerá el botón con el cual aparecerá el pasaje secreto. **1** Este pasaje te lleva a un cuarto, ve hacia la izquierda para encontrar el Diario de Bowser, lee todo para que te enteres de los planes y puedas advertir a Mario mediante

Twink. **2** Ahora ya tendrás Star Power y te enseñarán a usarlo, después de eso dirígete a Toad Town pero antes, saliendo de Koopa Bros Fortress en un muro, utiliza a Bombette para abrir camino hacia el tubo, el cual te llevara a un Badge. **3** Ya que estés a punto de

llegar a Toad Town aparecerá de nueva cuenta Jr Troopa por la revancha, para eliminarlo utiliza ataques terrestres, no lo ataques con saltos ya que estos no funcionarían. Estando en Toad Town un nuevo negocio abrirá sus puertas y te invitarán, en este negocio venden Badges si tienes dinero no dudes en comprar alguno. **4**

Para llegar a Dry Dry Desert necesitas llegar a la estación de trenes que se encuentra siguiendo el camino que está enfrente del castillo (al norte de éste para ser más exactos), ya ahí destruye una piedra que está en la vía, destrúyela para que te lleve a tu destino. **5** Ya estando allá te encontrarás con Parra-karry quien ha perdido tres cartas, así que te pedirá que lo ayudes a encontrarlas. Más adelante por donde está una pequeña rampa con monedas



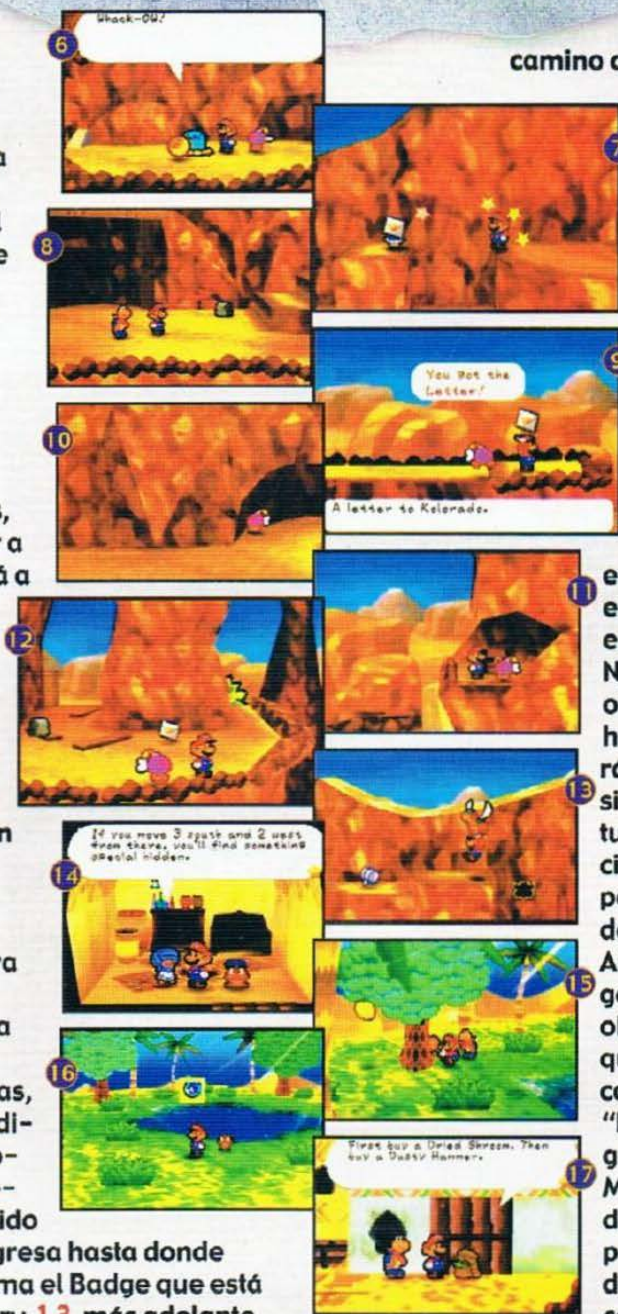
hay dos caminos, ve por el que baja y encontrarás a un peculiar personaje que si lo golpeas te dará un ítem de mucha utilidad. **6** La primera carta está a la vista, para tomarla utiliza a Kooper y él la alcanzará **7**, más adelante te topará con unas pierdas que al acercarte, mostrarán su verdadera identidad, te recomendamos que evites pelear con ellas por el momento porque son muy fuertes y te costará trabajo eliminarlos. **8** Cuando subas, ve a la izquierda para llegar a una rampa, la cual te llevará a la segunda carta y ahí

encontrarás otro Badge, sólo entra a la cueva y ve hacia la izquierda para llegar a él. **9-10-11** Para llegar a la segunda carta utiliza el resorte para subir a donde está una rampa, con ella llegarás a la segunda carta. La última carta la encuentras siguiendo las flechas, sólo déjate caer para que del lado derecho la encuentres. **12** Ahora que ya tienes las tres cartas, ve con Parakarry para regresárselas, él te dará las gracias y te pedirá unirse al grupo para aprovechar la aventura y recuperar otras cartas que ha perdido en Mushroom Kingdom. Regresa hasta donde estaba la primera carta y toma el Badge que está ahí con la ayuda de Parakarry, **13** más adelante, por donde están los enemigos de piedra, utiliza a Parakarry para llegar con una extraña flor la cual te dará una semilla que te será de gran ayuda. En donde estaba la última carta utiliza de nueva cuenta a Parakarry para llegar al otro lado, ahí te detendrá un bultre, si vas bien de energía, Flower Points e ítems puedes enfrentarlo, pero si no, mejor dile que eres Luigi para que te deje pasar y más adelante lo enfrentes un poco más preparado. Antes de adentrarte al desierto te recomendamos salvar, porque ahí bastantes ladrones que estarán interesados en tu dinero y otros enemigos, pero también encontrarás otros ítems que serán de utilidad, pero para llegar al pueblo de

este lugar, sólo sigue el camino que está marcado. Ya en Dry Dry Outpost en la primera casa entra y habla con la persona que está ahí dentro, él te dirá cómo encontrar valiosos objetos en el desierto. **14** Ahora ve al fondo del pueblo en donde un extraño te pedirá que le des algo bueno, dale tres ítems que no necesites y te dará información, pregúntale cuál es su comida favorita y él te responderá que es una fruta que se encuentra

en el oasis del desierto, que es amarillay que su nombre empieza con L y termina con N, entonces, para llegar al oasis, sal del pueblo y ve hacia el Sur, ahí encontrarás un súper block el cual sirve para subir de nivel a tus compañeros, selecciona al que quieras para que alcance el grado super-rank. **15-16** Ahí, en ese mismo lugar, golpea los árboles para obtener una de las frutas que necesitas, regresa con el extraño y dale el "Lemon" para que le preguntes cómo puedes ver a Moustafa, él te dirá que te dirijas a la tienda y compres primero un Dried Shroom y después el Dusty Hammer, con esto el ratón de la tienda

sabrás que quieres ver a Moustafa, **17** él se encuentra en una parte alta del pueblo y para llegar ahí sólo regresa a la casa del extraño y verás que está abierta, entra por ahí para subir al techo



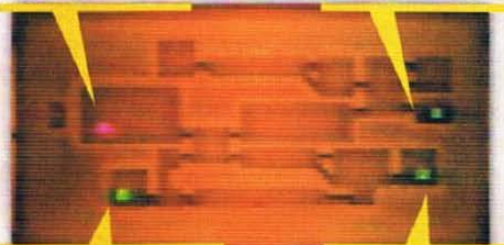
y llegar a una casa en donde está Moustafa, **18** él te dará un cristal con el que al estar cerca de las ruinas empezará a brillar, pero antes de adentrarte al desierto entra al callejón que está a un lado de la casa de Toad para que encuentres a Merlee y pídele que te dé su curso especial que te cuesta cincuenta coins, este hechizo te servirá bastante a la hora de las batallas. **19** En el desierto ve hasta el cactus de piedra y ve todo



Este es un mapa general de Dry Dry Ruins para que te des una idea por dónde están los ítems.

Superhammer

PiramidStone



Diamond Stone

Lunar Stone

hacia el Norte, cuando veas que se acabó el camino. Ve hacia la izquierda hasta llegar a una piedra, ahí coloca la Pulse Stone para que aparezcan las ruinas. **20** Entrando a las ruinas, en donde están los ataúdes en el segundo, hay un Badge útil contra los enemigos que tienen picos en el cuerpo. **21** Entra a la puerta de abajo para tomar la llave, con ésta podrás abrir la puerta de arriba para accionar el switch, hacer que la arena baje y puedas alcanzar una puerta. **22** Del otro lado sube y utiliza a Parakarry para llegar al otro lado y en ese lugar usa a Bombette para abrir camino el cual te lleva a otro switch para hacer que caiga la arena y alcances una llave que está en el cuarto de abajo. **23** Ya que utilices la llave, entrarás a un cuarto en el cual, al golpear el cubo de



interrogación, se abrirán los ataúdes y se cerrarán las puertas, para conseguir la llave tienes que destruir a todos los enemigos de ahí. Del otro lado utiliza de nuevo a Parakarry para llegar a la entrada de la izquierda, en ese lugar necesitas mover las escaleras para llegar arriba del lado izquierdo, no es difícil sólo fíjate bien para ver cómo acomodarlas, en total presionas cuatro veces los switches verde y una el de color rojo. Ya que estés ahí no bajes rápido, cae en la orilla de abajo para encontrar un pasaje secreto a un cofre en el cual encuentras un Badge, después de tomarlo baja para tomar el Super Hammer con el cual podrás romper bloques grises y tu ataque con el martillo será más fuerte. **24-25** Regrésate hasta un cuarto donde había uno de esto bloques (en donde se ve un triángulo verde), al destruirlo se cerrará la puerta y un Stone Chomp te atacará, ya que lo destruyas toma el triángulo, de paso toma el Artifact que se encuentra en el cuarto de los ataúdes. **26** Bajando verás que puedes utilizar a Bombette para abrir camino, entra y déjate caer para llegar a otro Super Block **27**, ahí mismo utiliza a Bombette para abrir camino a la izquierda y tomar la Daimon Stone. Sigue por el camino hasta llegar a otro bloque gris, destrúyelo para descubrir un switch para que aparezcan unas escaleras y puedas tomar la llave. Regresa al resorte para subir y abre la puerta, activa el switch para que se vaya la arena y descubra el orden de las piedras. Ahora ve por la puerta de abajo, para que pases por donde cayó la arena y tomes la Lunar Stone, ahora que ya tienes todas las



pedras sólo debes acomodarlas en el orden que viste para que se formen unas escaleras e ir contra Tutankooa, quien estará en un lugar elevado, así que te recomendamos usar a Parakarry para atacarlo.**28** El chiste con este enemigo es atacar a Tutankooa, pero



en algún momento sacará sus Chomps para que te ataquen, en ese momento, ataca al Chomp con Mario y Parakarry a Tutankooa, cuando use su magia y se golpee él mismo aprovecha para golpearlo con el martillo. Ya que lo elimines rescatarás al segundo Star Spirit con la que obtendrás el Star Power Lullaby.**29-30**



Capítulo 3

Después de esto, Bowser charlará con la princesa, pero en eso los interrumpe Kammy Koopa para decirle que un Star Spirit se ha escapado, pero Bowser está confiado porque tiene a Tubba Blubba, quien es invencible, así que la princesa va a buscar alguna información de Tubba para ver si tiene un punto débil. Para esto la princesa debe salir por el mismo pasadizo y salir del cuarto donde estaba el diario de Bowser, pero teniedo cuidado de que no la vean los guardias, entra a la puerta que indica la foto, ahí dentro llega al fondo para que te enteres de que si tiene un punto débil, para que Twink le avise a Mario. **1-2** Regresa a Toad Town, pero cuando pases por el campamento del profesor Colorado, habla con él y dale el artefacto para que te dé algo a cambio.**3** Si te acuerdas, antes de subir al tren hay un bloque gris, destrúyelo para llegar a otro Super Block. **4** Ya que estés en Toad Town al ir al Norte oírás un ruido, al ir a ver qué pasa, un Toad te dirá que hay un fantasma y que se fue por el bosque, síguelo para encontrar otro Star Spirit. En Forever Forest tienes que revisar el entorno que está junto a cada puerta, la que sea diferente a las demás es por donde tienes que entrar. En la primera entrada, las flores de atrás se rien **5**, en la segunda entrada en un árbol de atrás, brillarán unos ojos **6**,



saliendo de la segunda, ahora tú tienes que registrar el



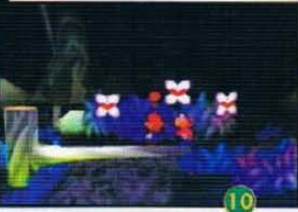
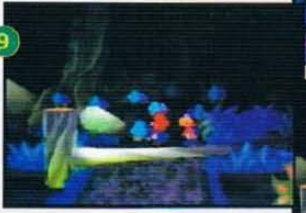
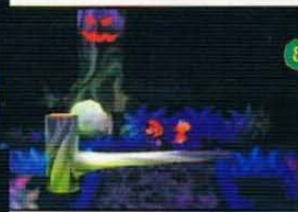
ambiente y recordar en dónde es diferente a los demás, con esto la tercera entrada es donde hay cuatro flores chicas **7**, después de



pasar la tercera, busca un camino en el centro para que encuentres otra de las extrañas flores para que te dé otra semilla. En la



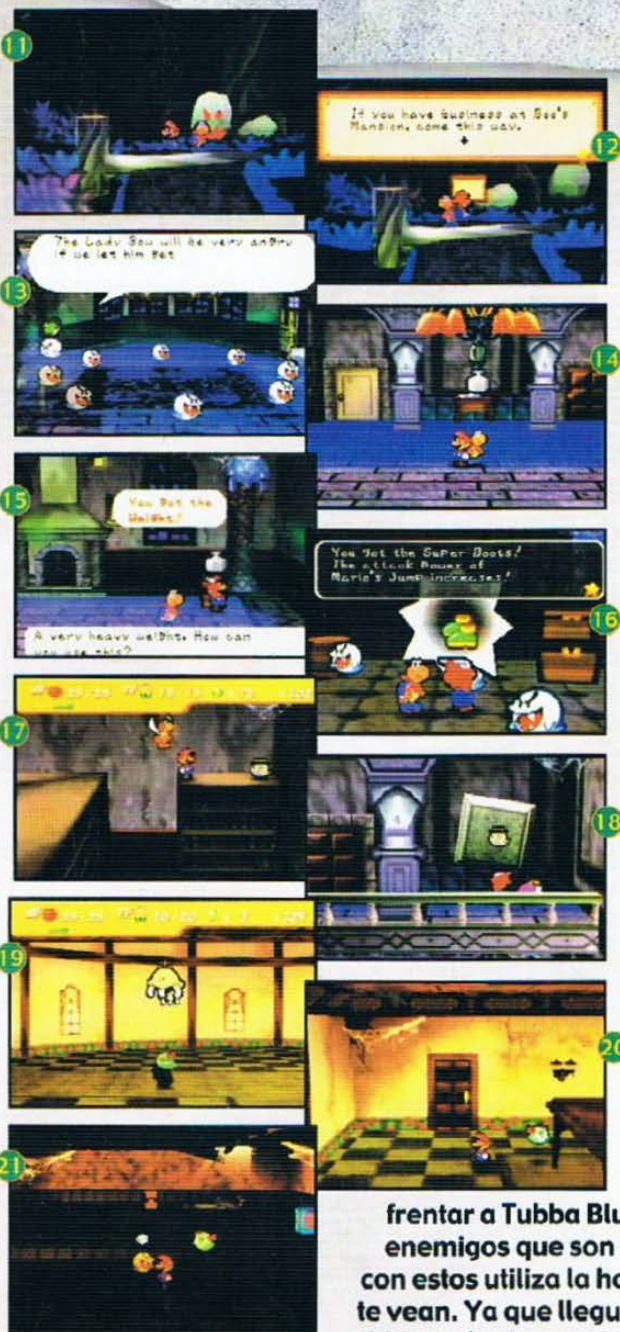
entrada cuatro, atrás, al árbol le aparecerá una cara **8**, en la quinta, checa los hongos de atrás y en donde hay varios y brillen distinto entra **9**. La entrada seis está fácil sólo checa todas las plantas y las flores



de las puertas que no son se caerán y en la que tienes que entrar no **10**.



La entrada siete es para ir por un Badge, así que busca atrás para que aparezca una cara en la piedra y si no, pues entra a la puerta donde está el letrero. **11-12** Dentro de la mansión, sube las escaleras y entra al primer cuarto, ahí verás a un fantasma custodiando un cofre y del otro lado un fonógrafo que te puede ser útil, sal otra vez al pasillo y entra al otro cuarto, checa el armario de enmedio, en ese momento aparecerán unos fantasmas, quienes tendrán en su poder un disco, adivina qué fantasma se quedan con el disco al final para que te lo den. **13** Ahora que ya tienes el disco, ponlo en el fonógrafo y hazlo funcionar para que el fantasma que cuida el cofre se mueva y después aprovecha para ir al cofre antes de que regrese el fantasma. Baja del segundo piso y en el sillón que está ahí salta al colchón que está de diferente color para que te cuelgues del can-



delabro y se abra una puerta, para que se quede abierta necesitas dejar la pesa que tomaste. **14-15** Sigue por ahí hasta llegar a un gran cofre, del cual saldrán varios fantasmas con unas botas, aquí tienes que hacer lo mismo

que con el disco para obtener los Super Boots con las cuales podrás realizar un "sentón" con lo que podrás romper algunos pisos. **16** Ya que tienes las botas entra al cuarto que está enfrente del sillón y ejecuta el "sentón" en el piso de madera para caer arriba de unos libreros, ahora, ve por arriba de ellos, a la derecha para encontrar el Boo's Portrait. **17** Ya que lo tienes, baja y en la pared de la izquierda usa a Bombette para salir de ahí, ahora sube al segundo piso y checa la pintura que esta vacía, por el item que acabas de encontrar, para que puedas subir al tercer nivel saltando sobre el cuadro. **18** Arriba te encontrarás a Bow quien te pedirá ayuda para eliminar a Tubba Blubba, quien se está comiendo a los fantasmas, si los ayudas ella te dará el Star Spirit que se escapó, además de que Bow se unirá a ti. Sal de la mansión y ve por la derecha para enfrentar a Tubba Blubba, durante el camino hay enemigos que son muy fuertes, para no pelear con estos utiliza la habilidad de Bow para que no te vean. Ya que llegues a la casa del Tubba Blubba en el primer cuarto hay unos robots que si te atrapan te sacan de ahí; usa a Bow cuando te vayan a atrapar para que ya no te vean, en esta parte ve a la izquierda. **19** Cuando encuentres enemigos dormidos, camina despacio para no despertarlos y no te ataquen, sigue derecho hasta un cuarto donde hay una gran mesa, en ese lugar entra a la puerta de arriba **20**, sigue por las escaleras hasta llegar al piso falso, salta sobre él para caer en el cuarto de abajo, ahí encontrarás un Badge, una llave, y además, un fantasma que te dirá que Tubba tiene algo escondido en su cuarto y que lo busques, pero que si te topas con él no pelees porque no lo derrotarás. **21**

Saliendo de ese cuarto hay un Super Block para que lo uses con uno de tus compañeros, al ir subiendo las escaleras usa a Bow para que no te atrapen. Regresa al cuarto de la entrada y vete por la derecha para ir al cuarto de Tubba, en el camino te toparás con varios enemigos y también con los que te detectan y te sacan, así que acompaña de Bow para esconderte de ellos. Cuando te topes con un enemigo dormido y que esté pegado a la pared, elimínalo para descubrir una ruptura en la pared en la que puedes usar a Bombette **22**, en ese mismo pasillo en la puerta de arriba entrarás a un cuarto lleno de picos, usa a Bow para hacerte invisible cuando los picos suban, sigue por el camino para llegar a otra llave. **23** Cuando llegues a la puerta que está cerrada, junto hay un reloj, empujalo para abrir una entrada la cual te lleva a un dormitorio, abre el cajón de la derecha del armario para que puedas subir y en la orilla del otro cajón usa a Parakarry para llegar a la cama, de ahí sube a la repisa para encontrar un lugar secreto donde hay un Badge. **24-25** Al subir más arriba llegarás a un pasillo donde estará Tubba Blubba, tienes que evitar la pelea hasta llegar a las puertas de adelante, **26** para abrir la de enfrente, entra a la de arriba para tomar la llave, sólo camina despacio entre los enemigos para no despertarlos. **27** Ya que abras la puerta y continúes avanzando, llegarás al cuarto de Tubba, al llegar a un cofre que tiene hasta atrás, él llegará para echarse una

siesta, dentro del cofre encontrarás la llave que abre el molino que de seguro ya sabes cuál es, ese lugar guarda un secreto, al tratarte de llevar la llave, está gritará para despertar a su amo, ahora tienes que correr hasta el molino. Ya dentro del molino avanza, pero ten cuidado con los enemigos que están ahí para que no te bajen mucha energía y estés listo para pelear con el objeto que hace más fuerte a Tubba Blubba. **28** Con este enemigo ten cuidado cuando carga su ataque, ya que al hacerlo te baja bastante, si evitas ser golpeado por ese ataque, derrotarlo será muy fácil. **29-30** Ya que lo derrotes se irá corriendo, cuando salgas del molino verás que Tubba Blubba se lo comerá, entonces te enfrentarás a Tubba Blubba, pero no te preocupes, ya que perderá su invencibilidad y podrás derrotarlo sin mucho problema. Después de esto te darán el Star Spirit. **31**

Bueno, hasta aquí dejamos esta primera parte del Nintensivo, esto apenas acaba de comenzar, pero como te habrás dado cuenta nos estamos yendo rápido sin hacer otras cosas, como repartir correo o hacer unos favores, etc., pero no te preocupes, ya que luego te diremos eso y mucho más.



podrás derrotarlo sin mucho problema. Después de esto te darán el Star Spirit. **31**



Como ya sabes, en el juego de Pokémon tienes dos juegos en uno. El primero es el de la aventura/RPG, donde debes recorrer pueblos, hablar con gente, obtener ítems y, lo más importante, capturar y entrenar a tus Pokémon. El segundo es el modo de batalla, ya sea contra el CPU o contra un amigo, donde debes poner en práctica tus habilidades como entrenador y conseguir la victoria. Pokémon Stadium es un título para N64, donde llevas al límite el segundo modo de juego únicamente, o sea, el de las batallas. Este título es muy útil para convertirte en todo un experto para que ganes todas tus peleas. Y esta guía está dedicada a eso, a entrenarte como maestro Pokémon. Primero comenzaremos con lo técnico y después con lo bueno ¿te late? Estos tips están basados en el primer Pokémon Stadium, pero obtendrás los mismos resultados en la batalla. Por cierto, esta es la primera de tres partes del Nintensivo, y en las siguientes dos te daremos tips de cómo vencer al CPU, tanto en Pokémon Stadium como en Pokémon Stadium 2.



1.1 HAZ TU SELECCIÓN

El Gym, las copas y las Free Battles tienen reglas acerca de qué Pokémon puede participar en la batalla. En todos estos torneos pueden participar los Pokémon que tengas en tu cartucho de Game Boy (a través del Transfer Pak), si tienes uno, o, si lo prefieres, puedes usar Pokémon rentados (que vienen de "default" en cualquiera de los dos "Stadiums" de N64, y siempre tienen las mismas características). Al principio del encuentro, debes hacer una selección de seis Pokémon, ya sea de tu cartucho de Game Boy, Pokémon rentados o también puedes hacer una combinación de ambos (rentar dos y sacar cuatro de tu cartucho, por ejemplo). Como te dijimos, en cada modo de juego hay diferentes torneos con diferentes reglas, por lo que no en todos pueden participar ciertos Pokémon; para evitar confusiones, automáticamente el CPU te pondrá en la pantalla, con fondo azul, a los Pokémon que pueden participar, y con fondo rojo a los que no. También, si lo prefieres, puedes registrar a los equipos que más te gusten o que más te den resultado, para comenzar el encuentro más rápido; puedes registrar hasta 10 equipos.

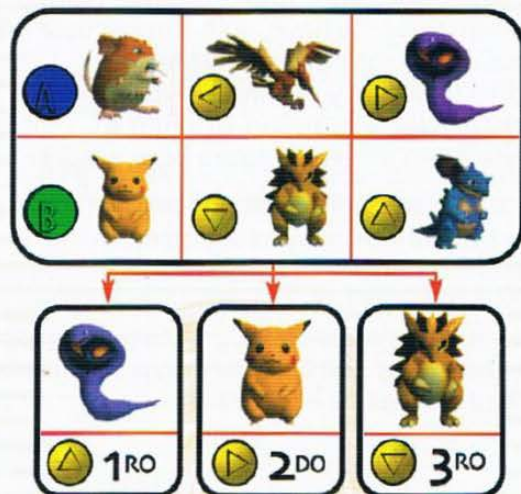
1. CÓMO PELEAR

Definitivamente, para que puedas convertirte en un experto Pokémon en las batallas, debes conocer lo básico. Darle órdenes de batalla a tus Pokémon es muy sencillo en Pokémon Stadium. Una vez que decidas cuáles Pokémon estarán en tu equipo de seis, para participar en una Copa, en el Gym o en Free Battle, de esos seis sólo pelearán tres (con excepción de la opción de Free Battle llamada Anything Goes) en una batalla específica (los otros tres se quedarán "en la banca"); las batallas son por turnos y sólo puedes darle una orden por turno a tu Pokémon.

1.2 ELIGE A TUS POKÉMON PARA LA BATALLA

Tu equipo está formado por seis Pokémon, pero sólo puedes tomar tres para la batalla, excepto en el modo "Anything Goes" de "Free Battle" y en la batalla contra Mewtwo (en el primer Pokémon Stadium), donde sí participan los seis.

A cada Pokémon lo eliges con un botón del control y cada Pokémon tendrá un botón, con el que lo eliges. El primer Pokémon que seleccionas, será el primero en aparecer en la batalla.



1.3 ¿QUÉ HACER CUANDO ES TU TURNO?

Cuando es tu turno en la batalla, tienes tres elecciones. Puedes atacar con el Pokémon que está en el área de batalla (botón A); puedes cambiar a tu Pokémon por cualquiera de los otros dos que tienes en espera (botón B); o si las cosas ya van por mal camino, puedes abandonar la batalla, presionando el botón Start. Si presionas el botón A o B en tu turno, después debes dejar presionado el bo-

tón R para ver qué ataques puedes realizar, en el caso del botón A; o en el caso del botón B, debes dejar presionado el botón R para ver qué Pokémon tienes disponible para el cambio. Si presionaste cualquiera de los botones A, B o Start por equivocación, o cambiaste de opinión, puedes cancelar la acción con el botón L, claro, para que funcione, no debes elegir ningún ataque ni a ningún Pokémon.

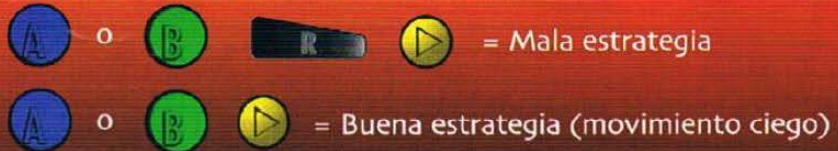
Tip 1.3 ¡NO PREVENGAS A TU RIVAL!



Cuando juegas contra el CPU, al realizar un ataque, puedes dejar presionado el botón R para ver qué ataque usarás; sin embargo, cuando estás peleando contra otra persona, al hacer esto, tu contrincante puede ver qué ataques tienes y darse una idea de cómo puede esquivar o contraatacar, por lo que se pierde el importante factor sorpresa, y lo mismo ocurre si vas a cambiar de Pokémon, ya que tu enemigo, al saber qué Pokémon relevará al actual, podrá anticipar un ataque. Para que no te pase esto, te recomendamos memorizar qué ataques y qué Pokémon corresponden a los botones de la unidad C, de esta forma, podrás atacar o cambiar de Pokémon presionando el botón A o B y de inmediato el botón C, sin presionar el botón R. Entre más uses esta técnica de "movimiento ciego", más oportunidades tendrás de sorprender.



No permitas que el oponente vea tu siguiente movimiento, memoriza los botones que corresponden a los ataques.



1.4 ¡A PELEAR!

Una vez que ya elegiste a tu selección de Pokémon y que de esos seis ya tienes a los tres que pelearán en la arena y has elegido al primero en aparecer, ya no hay nada más que hacer más que concentrarte para el inicio de la batalla. Sin importar si peleas contra un amigo o contra los entrenadores del CPU, entre más peleas tengas, te darás cuenta de que muchas batallas son largas y requieren de estrategia inteligente, que, junto con Pokémon fuertes, asegurarán tu victoria. Antes de que te aventures a derrotar a los líderes del Gym Leader Castle, te recomendamos, si eres más o menos principiante, que domines primero las cuestiones básicas. Ten en mente que aunque tu buena estrategia determine muchos factores en la batalla, necesitarás tener a la buena suerte de tu lado.

1.4.1 REGLAS BÁSICAS DE LOS ENCUENTROS

1. Decide en qué copa quieres participar y después revisa cuáles Pokémon pueden entrar, ya que en algunas copas NO pueden participar ciertos Pokémon, debido a su estatura, evolución o nivel de experiencia.
2. Elige con cuidado a tus seis Pokémon para hacer a tu equipo. Es buena idea que los seis sean de diferentes tipos.
3. Elige tres Pokémon para pelear en cada round. Ganarás en las copas contra el CPU si derrotas a ocho entrenadores.
4. Perderás la batalla si tu Pokémon fue ilegalmente conectado con un aparato tipo Game Shark.
5. También perderás la batalla si congelas a dos Pokémon rivales o si pones a dormir a dos Pokémon en la misma partida, ya que a esto se le considera una "pelea sucia". Aunque no hay problema si duermes a un Pokémon y congelas a otro.
6. Otra imperdonable táctica sucia es usar el movimiento Explosion o Self Destruct con tu último Pokémon. Si ejecutas este movimiento y el Pokémon destruido de tu oponente era el último, tú perderás.



1.4.2 ¿CÓMO OCURRE UNA BATALLA?

Te describiremos rápido una batalla normal. Al iniciar la batalla, un Pokémon tuyo y otro de tu oponente aparecerán en la arena. En este punto hay dos opciones, atacar o cambiar de Pokémon.

a) Si ambos atacan, el CPU verificará la velocidad de ambos Pokémon. Obviamente el más rápido atacará primero. Toma en cuenta que hay ataques que reducen la velocidad, por lo que, ya dentro de la pelea, un Pokémon rápido, como Pikachu, puede perder su oportunidad de atacar primero.

b) Si cambias de Pokémon, significa que estás renunciando a tu oportunidad de atacar, por lo que, cuando el Pokémon relevo aparezca, recibirá el ataque del contrincante, por lo que debes estar bien seguro del Pokémon que relevará al de la arena. Si ambos jugadores cambian de Pokémon, regresa al inciso "a)".

c) Si derrotaste al Pokémon, y tu rival tiene más, la batalla continuará tal como en el inciso "a)". Si hay un Pokémon y si era el último de tu rival o tuyo, la pelea concluirá.



2. TIPOS Y HABILIDADES

La clave para tener éxito en la batalla, es tener a los Pokémon del tipo correcto para vencer a los de tu rival. Cada Pokémon tiene puntos fuertes y débiles y si quieres ganar, tendrás que usar a un Pokémon que tenga un punto fuerte contra el punto débil del Pokémon oponente. Estas batallas son una versión gigante del antiguo juego de Piedra, Papel y Tijeras.



2.1 TABLA DE ATAQUES

Los entrenadores que han jugado Pokémon en el cartucho de Game Boy, estarán familiarizados con esta lista. Si te fijas, en la columna de Ataque, podrás ver cuál es la mejor técnica a seguir. Por ejemplo, supongamos que estás viendo el renglón del tipo Grass. Debajo del título "Tipo del Pokémon Oponente", encuentra el renglón de Grass y sigue la columna. Verás que hay un signo + en Fire, Ice, Poison, Flying y Bug, en la parte de Tipo de Ataque. Esto significa que cualquiera de estos ataques harán el doble de daño que un ataque estándar en el tipo Grass. Si hay un signo de -, significa que el ataque sólo provocará la mitad de daño, en comparación con un ataque estándar. Si el signo es =, quiere decir que el ataque no tendrá efecto alguno.

TIPO DE ATAQUE

	TIPO DE POKÉMON Oponente														
	NORMAL	FIRE	WATER	ELECTRIC	GRASS	ICE	FIGHTING	POISON	GROUND	FLYING	PSYCHIC	BUG	ROCK	GHOST	DRAGON
+ X 2															
- X 0.5															
= X 0															
NORMAL															
FIRE		-	-		+	+						+	-		-
WATER		+	-		-								+		-
ELECTRIC			+	-	-				+	+					-
GRASS		-	+		-			-	-	-		-	+		-
ICE			-		+	-			+	+					+
FIGHTING	+					+		-		-	-	-	+	=	
POISON					+			-				+	-	-	
GROUND		+		+	-			+	=	=		-	+		
FLYING				-	+		+					+	-		
PSYCHIC							+	+			-				
BUG		-			+		-	+	-	-	+			-	
ROCK		+				+	-		+	+		+			
GHOST	=										=			+	
DRAGON															+

2.2 VENTAJA DEL ATAQUE

Ganarás mucha más ventaja si le sacas provecho al talento de tu Pokémon. Si tu tipo de ataque es el mismo que el tipo de Pokémon que lo está ejecutando, el ataque hará 1.5 veces de daño mayor a que si el ataque lo hubiera ejecutado un Pokémon que no corresponde al tipo del ataque. Por ejemplo, si equipas a Vaporeon con un Water Gun, este ataque será mucho más fuerte que si lo ejecuta Cubone. También, si logras darle al Pokémon en su punto débil y consigues un Critical Hit, harás el doble de daño.

Mismo Tipo _____ X 1.5
 Critical Hit _____ X 2

2.4 TIPOS DE ATAQUE

Sin importar el tipo de tu Pokémon, sus ataques se dividirán en dos grupos: Ataques Normales y Ataques Especiales. Los ataques normales son también conocidos como Físicos, como el Peck o el Bite. Si el Pokémon utiliza alguna parte de su cuerpo para golpear al enemigo, significa que es un ataque normal, con excepción de los ataques del tipo Ghost, que, aunque no hagan contacto físico, también se les considera como ataques normales. Si tu Pokémon usa algún elemento, como el agua o el hielo para pelear, entonces será un ataque especial. Checa las tablas.

ATAQUES

La fuerza de resistencia ante los ataques físicos es determinada por los porcentajes de Ataque y Defensa de tu Pokémon. Asegúrate de usar el Iron para aumentar la defensa de tu personaje y Protein para aumentar su porcentaje de ataque.

NORMAL
 FIGHTING
 POISON
 GROUND
 FLYING
 BUG
 ROCK
 GHOST

ATAQUES ESPECIALES

Si tu Pokémon es de cualquiera de los tipos que aquí señalamos, entonces es muy conveniente que les des toneladas de Calcium para aumentar sus ataques especiales (Special). El porcentaje de Special determina tu fuerza y resistencia ante los ataques especiales.

FIRE
 WATER
 ELECTRIC
 DRAGON
 GRASS
 ICE
 PSYCHIC

2.3 POKÉMON DE DOBLE TIPO

Como ya sabes, hay muchos Pokémon que tienen personalidad múltiple. Los Pokémon que tienen dos diferentes tipos, pueden tener mucha ventaja, porque pueden combinar los atributos de un Pokémon de

un sólo tipo. Por ejemplo, si tienes un Exeggutor, que es de tipo Psychic y Grass, tendrá ventaja sobre los tipos Water, Fighting, Poison, Ground y Rock. Claro, del otro lado



de la moneda, estos Pokémon de doble tipo también tienen el doble de vulnerabilidad contra un Pokémon natural (es decir, de un sólo tipo).

Ejemplo: Pikachu V.S. Gyarados

En este ejemplo, Pikachu tiene la ventaja total. Supongamos que Pikachu ejecuta un ataque de su mismo tipo, un Thunderbolt. Añádele que el ataque es super efectivo contra ambos tipos de Gyarados, Water y Flying. Si Pikachu consigue un Critical Hit, el daño de su ataque equivaldrá a 12 ataques simultáneos! Observa:

Ataque con Thunderbolt	X 1.5
Electric V.S. Water	X 2
Electric V.S. Flying	X 2
Critical Hit	X 2
Daño Total	X 12



2.5 STATUS PERJUDICIAL



Double Team



Confuse Ray

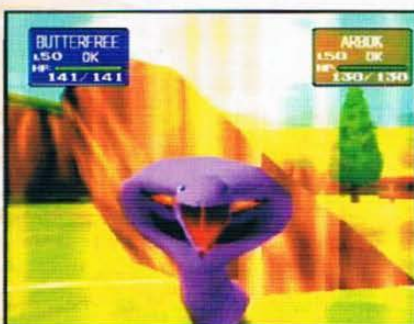
perarse en un sólo turno.

Aunque tu Pokémon sea totalmente vulnerable contra el Pokémon rival, no significa que tengas que darte por vencido y echarte a correr. Muchos ataques funcionan excelentemente sin importar el tipo de Pokémon al que enfrentas, o sin importar la desventaja de tu tipo. Usar estos ataques es muy importante al principio de un encuentro, porque puedes prevenir la derrota e incluso aspirar a la victoria, en vez de pensar en salir de la pelea. Estos ataques te permitirán incrementar o mejorar el status de tu Pokémon o perjudicar al oponente; tal vez no le hagas daño, pero, a largo plazo, estos status te darán la oportunidad de ganar. Puedes usar un Double-Team para que tu Pokémon evada más fácil los ataques, o el Sand-Attack, para que el oponente falle sus movimientos. Alterar tu status o el de tu enemigo siempre es recomendable. Un ataque como Toxic es también excelente, porque garantiza que el oponente quedará envenenado, si le entra. Si tu Pokémon resiste los ataques del Pokémon envenenado, verás que poco a poco caerá derrotado. Paralizar a tu contrincante con un ataque como Thunder Wave o Body Slam, es algo vital, sobre todo cuando peleas en copas avanzadas contra el CPU. No sólo hace que tu contrincante, al azar, pierda un turno, sino que también te da la oportunidad de siempre atacarlo primero. Cuando te gane la incertidumbre y no sepas qué hacer, confunde a tu enemigo. Un ataque como Confuse Ray no causa ningún daño, pero desorienta al contrincante a tal grado, que puede hasta atacarse él mismo, pero cuidado, el estado de confusión no dura toda la batalla e incluso pueden recu-

2.6 NO IMPORTA EL TIPO

Hay seis ataques que son la excepción de la regla de los tipos de ataques. Estos seis, Super Fang, Psywave, Sonicboom, Sismic Toss, Night Shade y Dragon Rage, harán siempre la misma cantidad de daño, no importa el tipo de Pokémon que lo haga o que lo reciba. Con estos ataques, nunca podrás hacer un daño doble, pero es un pequeño precio a pagar por realizar estos certeros ataques. El que un Pokémon cuente con alguno de estos ataques es garantía de que podrá hacerle frente a un Pokémon que tenga un tipo ventajoso.

3. HAZ UN BUEN EQUIPO



formar uno y necesitarás explorar diferentes combinaciones para los retos de las Copas. Necesitas peleadores de nivel bajo para la Pika Cup y colosos de alto nivel para vencer a tus amigos, así que ¡a entrenar!

Lo que hace a Pokémon Stadium algo sensacional, es que tener un sólo equipo no te dará la victoria, ya que hay un sinfín de opciones para

3.1 CREA UN EQUIPO BALANCEADO

Probablemente conoces a muchos "Pokémon Masters" por ahí que su equipo está formado por cinco Mewtwos y un Mew y creen que son invencibles, pero créenos que no es así. En primera, para ser un verdadero Pokémon Master, como "regla", NUNCA se debe tener en un equipo a dos Pokémon iguales. Y aunque esto no fuera verdad y siempre tengas éxito con un equipo de seis Pokémon igualitos, la idea aún sigue siendo equivocada. Otra clave para tener éxito en Pokémon Stadium es la diversidad. Sin importar si estás en una copa contra el CPU o en un reto contra un amigo, debes prepararte para cualquier situación, y esto significa: Buena Combinación.



Equipo Fuerte

Este es un ejemplo de un equipo bien balanceado. Si te fijas, ningún tipo está repetido. Será difícil para tu oponente vencerte sin problemas.



Pidgeot Normal / Flying



Lapras Water / Ice



Exeggutor Grass / Psychic



Gengar Ghost / Poison



Electrode Electric

Dugtrio Ground

3.2 APOYO ENTRE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

Una buena idea para hacer un equipo, es que los miembros se cubran el uno con el otro, es decir, si uno de los Pokémon tiene un punto débil frente al enemigo, coloca a otro que la contrarreste. Claro, esto es difícil en las copas contra el CPU, así que elige sabiamente.



Charmander



Pikachu



Tangela



Nidoran Hembra



Jynx



Fearow

FUERZA

DEBILIDAD

FIRE

ELECTRIC

GRASS

POISON

PSYCHIC
ICE

NORMAL
FLYING

WATER

GROUND

BUG

GROUND

FIGHTING

En este ejemplo, puedes ver que Charmander, tipo Fire, es débil contra Water, pero detrás de él está Pikachu, Electric, efectivo contra Water. Pikachu es vulnerable contra el Ground, pero Tangela, Grass, es efectivo contra Ground. Tangela es débil contra Bug, pero Nidoran Female, Poison, puede derrotar a Bug. Nidoran Female es pan comido para Ground, pero Jynx y su lado Ice, pueden vencer a Ground fácilmente. Y Jynx está a merced de Fighting, pero Fearow, que es Flying, derrota a Fighting con una mano en la cintura.



Equipo Débil

Del otro lado, tenemos a este equipo pobremente pensado. Todos tienen el tipo Flying, por lo que con un sólo Jolteon, que es Eléctrico natural, puedes derrotarlos a los seis fácilmente.

Gyarados Water / Flying

Zapdos Electric / Flying

Articuno Flying / Ice

Moltres Flying / Fire

Dragonite Dragon / Flying

Aerodactyl Flying / Rock

4. LA VERDADERA ESENCIA DE POKÉMON STADIUM

Claro, en Pokémon Stadium puedes prescindir de un cartucho de Game Boy de Pokémon y de un Transfer Pak, ya que puedes rentar a los Pokémon que el CPU tiene para ti, sin embargo, ganar con estos Pokémon no te dará la misma satisfacción que ganar con uno de los tuyos. Cuando tú capturas y bautizas a un Pokémon en el Game Boy, puedes entrenarlo, enseñarle los ataques que consideres mejores y puedes aumentar su fuerza, velocidad y demás, para llevarlos contigo a través de las distintas competencias del cartucho de N64.



4.1 COMENZANDO DE CERO

Cuando te topas con un Pokémon salvaje en el juego de Game Boy, tienes la opción de pelear con él utilizando uno de tus Pokémon. Si debilitas lo suficiente al oponente, puedes capturarlo con una Pokéball y así añadirlo a tu colección. Aunque el Pokémon capturado pueda ser débil al principio, puede convertirse en un valioso miembro de tu equipo cuando juegues en Pokémon Stadium. Lleva contigo al Pokémon capturado durante tu camino en Pokémon Red, Blue o Yellow. Entre más batallas tenga, más útil será después.



4.1 Tip: Revisa el Status

Asegúrate de atrapar al mejor Pokémon de su tipo. Por ejemplo, dos Ratattas salvajes pueden parecer idénticos o posiblemente tengan el mismo nivel de experiencia, pero es preferible que revises el Status de cada uno antes de que hagas la selección. Uno puede tener más Hit Points o tal vez sea más fuerte uno que el otro. Debido a que vas a invertir mucho tiempo entrenándolo, te recomendamos atrapar dos o tres Pokémon de la misma especie, compararlos y quedarte con el mejor.

No. 016 115 ♂	
PIDGEY	
/PIDGEY	
HP: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	
IDNo. 53619	ATTACK 21
OT/ Den Sho	DEFENSE 18
	SPCL. ATK 17
	SPCL. DEF 17
	SPEED 25

No. 016 115 ♂	
PIDGEY	
/PIDGEY	
HP: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	
IDNo. 53619	ATTACK 21
OT/ Den Sho	DEFENSE 21
	SPCL. ATK 18
	SPCL. DEF 18
	SPEED 25

Ambos Pidgeys fueron atrapados en estado salvaje y son del mismo nivel y del mismo sexo, sin embargo, el segundo tiene mejores características que el primero.



4.2 LA PIZCA DE SAL ESTÁ EN LAS BATALLAS

La mejor forma para hacer crecer a tu Pokémon es lanzándolos al calor intenso de las batallas. Si los usas sabiamente, ellos ganarán las batallas y por ende, experiencia. Los puntos de experiencia que tu Pokémon recibe, varía dependiendo de la fuerza relativa del oponente derrotado. Si dos Pokémon pelean contra ti, recibirás puntos de cada uno. Entre más puntos acumule tu Pokémon, su nivel se incrementará. Con esto, él podrá aprender nuevos y poderosos ataques, conforme alcance niveles más altos, ese es el premio que reciben por tanta pelea. Y, obviamente, los mejores oponentes y los que más experiencia dan, son los Pokémon de los Trainers y Gym Leaders. Pelea contra ellos sabiamente, ya que es posible que no vuelvas a enfrentarlos.

4.2 Tip: Otras formas de Ganar experiencia.

- Si tienes algo de dinero y ya no tienes espacio para entrenar a otro Pokémon, puedes llevarlo al Daycare. Te costará \$100 por cada nivel de experiencia aumentado, pero lo malo es que no podrás escoger los ataques cada vez que haya que elegir uno.
- Si tienes el ítem de Experience All, los puntos de experiencia que gane un Pokémon en la batalla, se repartirá con los demás de tu "party" (equipo). Esto es muy bueno, ya que, de lo contrario, un sólo Pokémon aumentará su experiencia y, de cierta forma, el proceso para ejercitar a tus Pokémon será más lento.
- Un Pokémon adquirido por medio de un intercambio, tal vez sea más débil que los capturados por ti, sin embargo, éste ganará puntos de experiencia 1.5 veces más rápido que un Pokémon tuyo, por lo que alcanzará el nivel 100 antes que los demás.

4.3 FORTALECIENDO A TU POKÉMON

Te vas a encontrar muchos ítems útiles durante tu aventura, mientras buscas Pokémon en el Game Boy, pero algunos de estos ítems son muy especiales. La recomendación es de que los guardes hasta el instante en que debas usarlos. Por ejemplo, el Rare Candy aumenta un nivel de experiencia a tu Pokémon, por lo que, en caso de que tengas uno, debes esperar a que tu Pokémon tenga un nivel de experiencia y que, para alcanzar el siguiente, requiera de muchos puntos, ya que si se lo das cuando tenga nivel 12, por ejemplo, para alcanzar el nivel 13 es muy fácil y sería un desperdicio. Los ítems como Iron, Calcium, Carbos, HP Up y Protein, incrementarán el Status de tu Pokémon de forma permanente y te recomendamos que los uses en cuanto puedas. Otros ítems sólo son efectivos de forma temporal. De los últimos ítems mencionados, puedes darle un máximo de 10 a cada Pokémon.

4.4 EVOLUCIÓN INSTANTÁNEA

Muchos Pokémon, al alcanzar un nivel de experiencia en particular, pueden evolucionar. Estas nuevas especies, por lo general son más poderosas que la forma original. Por ejemplo, Magikarp evoluciona en el terrible Gyarados al nivel 20. Si quieres conservar al Pokémon en su forma original, presiona el botón B mientras está evolucionando para detener el proceso. Puede ser recomendable que te quedes con el Pokémon en su forma original, ya que ése puede aprender ciertos ataques más rápido, además de que es una buena idea si ya tienes la evolución de ese Pokémon en tu colección.



4.5 LLÉVALOS AL ESTADIO



Ejecutar ataques de agua con un Pokémon de agua natural dará excelentes resultados.

Los ataques que recojas en el juego de Game Boy, pueden tener espectaculares resultados en el Stadium. Si le enseñas a tu Pokémon ataques que naturalmente no aprende (como las Technical o Hidden Machines), verás que tu Pokémon será muy superior en las batallas que los Pokémon rentados. Un Pokémon con muchos tipos de ataques, como, por ejemplo, un Pokémon tipo Fire con ataques psíquicos, puede ser todo un "salva vidas" (no en el sentido de "caramelo macizo", sino "auxiliar"), cuando encaras a un entrenador que puede elegir de entre una gran variedad de Pokémon rentados.



Ejecutar ataques de agua con un Pokémon de agua natural dará excelentes resultados.

4.5 Tip: Encontrando TM's y HM's para pelear.

No existe ningún atajo en los juegos de Game Boy para encontrar Technical Machines (TM) para que tu Pokémon tenga más ataques. Necesitas ganarlos como premios en las batallas con los Gym Leaders u obtenerlos de gente extraña que encontrarás en el camino. Deberías también ocuparte buscando las Hidden Machines (HM) que pueden aparecer en el momento que menos lo esperes. Si tratas de ayudar a la gente que encuentras, es posible que seas recompensado con un HM como Fly o Surf. Para los principiantes, tal vez esto sea complicado ya que no todos los Pokémon son capaces de utilizar estos ataques, o mejor dicho, uno de estos ataques en específico. Por ejemplo, Explosion o Solar Beam (TM's), son compatibles sólo con cierto tipo de Pokémon. Enseñarle estos ataques a tus Pokémon hará la diferencia en un encuentro donde ambos oponentes den su mejor esfuerzo, por ejemplo, en una copa contra el CPU. Recuerda que tus oponentes también tendrán ataques de TM y HM, así que "retacar" a todos tus Pokémon con estos movimientos es una buena opción. Elige sabiamente, ya que los ataques más poderosos del género TM sólo aparecen una vez y si quieres obtener otro de estos, tendrás que reiniciar tu juego de Game Boy.

5. TIPS Y TÁCTICAS

Ya seleccionaste a tus Pokémon para la competencia. Ya elegiste a tres para la batalla. En el momento en el que tu Pokémon aparezca en el piso del estadio, debes estar concentrado y dar lo mejor de tu estrategia. Los consejos tácticos que te damos a continuación te ayudarán a evitar errores cruciales que pueden costarte la batalla.



5.2 MOVIMIENTOS AUXILIARES

Cuando tienes la fortuna de realizar el primer ataque, es siempre algo muy sabio atacar a tu oponente con un movimiento que altere su Status. Por ejemplo, imagina que tienes a Electrode contra Venusaur (estás de acuerdo que tienes desventaja). Tu primer ataque puede ser un Thunder Wave. Aunque después del ataque cambias a tu Pokémon por un Charizard, efectivo contra Venusaur, el efecto de la paralización de Electrode estará presente en Venusaur todo el encuentro, así que, si tu oponente derrota a Charizard, tendrás una oportunidad más efectiva contra el Pokémon tipo Grass después. El consejo es que, aunque tengas la oportunidad de vencer a tu oponente en el primer movimiento, a veces es mejor asegurar una batalla con ataques a largo plazo.

5.3 DALE AL PUNTO DÉBIL

Este consejo es para los principiantes. Debes conocer las ventajas de los tipos de movimientos contra los tipos de Pokémon de tus oponentes. Por ejemplo, si en la pelea tienes a Starmie contra Flareon, no trates de vencerlo con ataques Psychic o con físicos, lo mejor es atacarlo con un movimiento tipo Water, el cual será devastador. Si tienes la oportunidad de ver qué Pokémon tiene el oponente antes de la batalla, puedes preparar de forma anticipada la estrategia.

5.1 CAMBIANDO LA GUARDIA

Tu primer Pokémon en aparecer no siempre es la mejor elección, así que lo más recomendable es intercambiarlo por otro de la banca, aunque esto te cueste recibir un golpe. He aquí un ejemplo. Un Pokémon tipo Bug contra otro Bug, en este caso, tu Butterfree contra un Scyther, es casi seguro que le cueste la energía a tu Pokémon, así que deberías reemplazarlo por un Pokémon de tipo diferente. Aquí viene lo bueno. Si eliges a Electrode, es un movimiento muy sabio, ya que este Pokémon es rápido y tiene ataques efectivos contra los oponentes tipo Flying (el segundo tipo de Scyther). Por otro lado, si cambias a Butterfree por un Pokémon tipo Water/Psychic, como Slowbro, conservarás la desventaja, debido que este Pokémon es lento y no tiene ningún punto a favor contra Scyther, pese a ser de tipos neutros. Si tu Slowbro recibió un Slash al entrar, prepárate para recibir otro consecutivo y ni las manos vas a poder meter.



5.4 ATAQUES VENTAJOSOS

La mayoría de los Pokémon tienen al menos un ataque que le da ventaja en el encuentro. Algunos, como el Aurora Beam o el Psychic, son poderosos ataques que tienen efectos secundarios en las habilidades del Pokémon oponente. Ataques como Sharpen o Agility aumentarán tus propias habilidades. Otros ataques, como Poison Sting o

Sing, dejarán a tu enemigo vulnerable. A continuación te damos una tabla donde podrás ver algunos que perjudicarán el Status de tu enemigo o que alterarán el tuyo para tu beneficio. Si los ataques tienen enfrente un número de porcentaje, significa la oportunidad que esos ataques tienen para alterar el Status de tu rival.

ATAQUES QUE ALTERAN EL STATUS

Status	Mejora Status	Tipo	Empeora Status	Tipo
ATTACK	SHARPEN	NRM	GROWL	NRM
	SWORDS DANCE	NRM	AURORA BEAM (30%)	ICE
	MEDITATE	PSY		
	RAGE	NRM		
SPEED	AGILITY	PSY	STRING SHOT	BUG
			BUBBLE (30%)	WTR
			CONSTRIC (30%)	NRM
			BUBBLEBEAM (30%)	WTR
SPECIAL	GROWTH	NRM	PSYCHIC (30%)	PSY
	AMNESIA	PSY		
DEFENSE	HARDEN	NRM	SCREECH	NRM
	WITHDRAW	WTR	TAIL WHIP	NRM
	ACID ARMOR	PSN	LEER	NRM
	BARRIER	PSY	ACID (30%)	PSN
	DEFENSE CURL	NRM		
ACCURACY			SMOKESCREEN	NRM
			SAND ATTACK	NRM
			KINESIS	PSY
	DOUBLE TEAM		FLASH	NRM
EVADE	MINIMIZE	NRM		
		NRM		

STATUS EN MALAS CONDICIONES

Status	Habilidad	Tipo	Habilidad (%)	Tipo
FREEZE			BLIZZARD (10%)	ICE
			ICE PUNCH (10%)	ICE
			ICE BEAM (10%)	ICE
POISON	POISON GAS	PSN	SMOG (40%)	PSN
	TOXIC	PSN	POISON STIN (20%)	PSN
	POISON POWDER	PSN	SLUDGE (40%)	PSN
			TWINEEDLE (20%)	BUG
SLEEP	LOVELY KISS	NRM		
	SING	NRM		
DEFENSE	SPORE	GRS		
	HYPNOSIS	PSY		
	SLEEP POWDER	GRS		
PARALYSE	STUN SPORE	GRS	THUNDERBOLT (10%)	ELC
	THUNDER WAVE	ELC	THUNDER (10%)	ELC
	GLARE	NRM	THUNDERPUNCH (10%)	ELC
			LICK (30%)	GHO
			THUNDERSHOCK (10%)	ELC
BURN			BODY SLAM (30%)	NRM
			FLAMETHROWER (10%)	FIR
			FIRE BLAST (10%)	FIR
			EMBER (10%)	FIR
			FIRE PUNCH (10%)	FIR
CONFUSE	CONFUSE RAY	GHO	PSYBEAM (10%)	PSY
	SUPERSONIC	NRM	CONFUSION (10%)	PSY
SCARE			BITE (10%)	NRM
			LOW KICK (30%)	FTG
			HEADBUTT (30%)	NRM
			HYPER FANG (10%)	NRM
			STOMP (30%)	NRM
			BONE CLUB (10%)	GRD
			ROLLING KICK (30%)	FTG



5.5 TOMA PRECAUCIONES

Hay situaciones muy comunes en las batallas, que requieren de mucha atención. Por ejemplo, una batalla donde tu tienes a Electrode contra Dugtrio. Si tu oponente ejecuta un Dig, tienes la oportunidad de cambiar de Pokémon. Hazlo, pero no lo hagas por cualquiera. En este ejemplo, la mejor opción para el relevo es un Pokémon tipo Flying/Ice, es decir, Articuno (si no tienes a Articuno, con un tipo Flying es suficiente). Con esto, la situación de Dugtrio se invertirá y pasará de tener una certera ventaja a una desventaja al 100%, ya que al salir del agujero, fallará el ataque. Con esto forzarás a tu rival a cambiar de Pokémon o a enfrentarse a uno con quien tiene la derrota casi segura.



5.6 PREDECIBLE

Hay ocasiones en que tu oponente puede delatarse muy fácilmente, basándose en tus acciones. Por ejemplo, retomando el caso 6.4, el Dugtrio ejecuta un Dig contra tu Electrode; sacas a tu Pokémon del campo de batalla y lo intercambias por un Articuno; el Dugtrio aparece y no le da a nada. En este punto, si tu oponente es un entrenador experimentado, cambiará a Dugtrio por un Pokémon efectivo contra Articuno, o por lo menos por uno al que el tipo Flying/Ice no le haga mucho daño. Cuando, después de que ocurre una situación similar, no cambies a Articuno, ya que, de lo contrario, la pelea se alargará demasiado y ambos jugadores se la pasarán cambiando y cambiando. Para que tomes la ventaja, cuando el enemigo cambie a su Pokémon, que, obviamente te va a lanzar uno efectivo contra Articuno, usa un poder que altere su status o que altere el tuyo.



5.7 SACRIFICIO

El hacer todo lo posible por proteger a tu Pokémon y evitar que sea eliminado, habla bien de un entrenador, pero a veces no es la mejor estrategia y es preferible pelear hasta el último segundo. Cuando tengas a un Pokémon con tan poca energía que de un golpe lo dejarán fuera de combate, no lo saques del campo de batalla. Supongamos que te quedan dos Pokémon y a tu oponente también le quedan dos. Tú tienes a un Blastoise casi sin energía en el campo de batalla y a un Jolteon lleno o con la mitad de su energía en la banca. Tu oponente tiene a un Venusaur en el campo de batalla y a un Charizard en la banca. Tú tienes el turno y la oportunidad de hacer el primer movimiento. Si sacas a Blastoise para que Jolteon se enfrente a Venusaur, para empezar, Jolteon recibirá un ataque de inmediato y es posible que hasta pierda la batalla, por lo que te quedarás con sólo un Pokémon débil para enfrentarte contra los dos y las oportunidades de ganar son pocas. En cambio, si dejas a Blastoise en el campo de batalla, intenta cambiar el status de Venusaur. Derrotarán a Blastoise, pero no importa, ya que de inmediato entrará Jolteon y atacará primero, por lo que las posibilidades de ganar aumentarán (acuérdate de que el que golpea primero, golpea dos veces). Este tipo de sacrificios son benéficos a mediano plazo.

5.8 APROVECHA LAS OPORTUNIDADES

Esta situación es muy común en entrenadores principiantes. Como sabes, hay ataques muy poderosos, como el Fly, Dig o Sun Beam, y muchos jugadores esperan con ansia poder utilizarlos, pero debes tener mucho cuidado, ya que son armas de dos filos. Supongamos que tienes un Arcanine y tu oponente un Gengar. Obviamente con un Dig de tu Pokémon, derrotarás a tu oponente y el que elijas este ataque es seguro, sin embargo, debes considerar que Gengar es más rápido que Arcanine y te hará daño antes de que puedas cavar el agujero. Lo peor es que puede alterar tu Status, supongamos que (si te va bien), sólo te hará un Confuse Ray, por lo que las posibilidades de conectar tu Dig se reducirán al 50%. Después de que te confunda, Arcanine se enterrará en el suelo, por lo que habrás perdido la oportunidad del contraataque inmediato. Después de eso, tu oponente puede sacar a Gengar con mucha confianza y meter a un Starmie (un Pokémon muy rápido).

Tu ataque lo recibirá Starmie de inmediato, pero, uno, no le hará nada de daño y, dos, como estás confundido, existe la posibilidad de que salgas a golpearte tú solo. Starmie usará un Surf, le des o no le des con tu Dig, por lo que te obligará a cambiar de Pokémon. El Surf es un ataque muy poderoso, y aunque metas a un Pokémon efectivo contra el tipo Water, el daño será considerable y tendrás la desventaja en la batalla. Ahora, si la primera batalla es de tu Arcanine contra Starmie y utilizas Dig, te entrará primero el Surf y es posible que te eliminen de "One Hit K.O.", pero si lo aguantas, de todos modos, después de que entre tu Dig, sólo saldrás a que te rematen. Debes usar sabiamente estos ataques de dos turnos, ya que mientras esperas enterrado, volando o cargando energía, tu enemigo puede usar una mejor estrategia y quedarás a su merced. En estos casos, te recomendamos usar ataques de un sólo turno y de esta forma asegurarás el daño al contrincante.

5.9 NO TE CONFÍES

El que perdona pierde. Si tienes a tu merced al contrincante y tu ataque es seguro (es decir, tu oponente no tiene intenciones o posibilidades de cambiar de Pokémon), no trates de eliminarlo espectacularmente, haz algo sencillo. Hemos notado que muchos entrenadores, cuando eliminan a su oponente, lo hacen con un Hyper Beam. Haz esto sólo cuando sea necesario, ya que, si lo haces sólo por hacer más humillante la derrota del enemigo, su siguiente Pokémon se encargará de de-

volverte la humillación, ya que tu Pokémon estará totalmente indefenso y tu enemigo tendrá todo el tiempo para pensar con qué Pokémon se puede lucir más para derrotarte. Para asegurar la victoria, utiliza ataques certeros, en lugar de usar Blizzard, usa Ice Beam, en lugar de usar Thunder, usa Thundershock, etc. Claro, usar poderes grandes es parte de la estrategia, pero úsalos sabiamente. Recuerda que no hay enemigo pequeño.

5.10 ¿QUÉ HACER MIENTRAS EL Oponente ES INTOCABLE?

Cuando tu rival utiliza ataques como Dig o Fly, le tomará dos turnos atacarte y después de ejecutar el primero de los dos pasos, no le podrás hacer nada. En lugar de atacarlo o hacer movimientos sólo para pasar el rato, mejor cambia tu Status, como el Double Team, Reflect o Amnesia, de esta forma aprovecharás el que tu enemigo no pueda atacarte e incluso puedes sacar una ventaja importante para ganar la batalla. También puedes cambiar de Pokémon, pero eso depende de tu estrategia.

5.11 ÚLTIMOS CONSEJOS

Rage. El poder de Rage es muy bueno, pero úsalo hasta que a tu oponente le quede un Pokémon (y que no sea de tipo Ghost), pues al usarlo, tu Pokémon automáticamente hará ese movimiento hasta el fin de los tiempos (aunque gradualmente aumentará su poder). Al iniciar la batalla, te recomendamos comenzar con un Pokémon Normal o Ghost, esto te da la posibilidad de enfrentarte con más seguridad al Pokémon del adversario y poder aventajarte desde el principio. Atacar primero es muy importante, aunque no lo es todo en la vida. Utiliza Pokémon rápidos, pero es mejor utilizar Pokémon fuertes y disminuir la velocidad de tu enemigo utilizando ataques como Thunder Wave, por ejemplo. Si tu oponente tiene como status Poison, atacarlo con un Fire Spin multiplicará el daño. Si tu Pokémon tiene el poder de Haze, es muy valioso en tu equipo, ya que será el único que podrá remover su status constantemente.

Estos consejos son básicos para poder sostener una batalla entre entrenadores expertos, aunque entre más batallas sostengas, tu experiencia (de entrenador, claro, no la de los Pokémon) se incrementará y aprenderás a manejar las estrategias dependiendo de tu oponente. Además, estos tips son útiles para todos los juegos de Game Boy y para ambas versiones de Pokémon Stadium actualmente disponibles. Te recomendamos pelear mucho en Free Battle contra el CPU, es un buen entrenamiento y usa mucho a los Pokémon que no estás acostumbrado a utilizar, para ver sus desventajas. Recuerda también que hay que ser buen ganador y buen perdedor, no te burles si ganas y no te enojas si pierdes, siempre hay que aprender de tus rivales.

El próximo número te vamos a dar estrategias para que ganes todos los torneos en Pokémon Stadium 1 y 2 contra el CPU para que aproveches al máximo estos cartuchos. ¡Buena suerte en tus batallas!



AARON RAMIREZ PEREZ
 ADRIAN BELMARES GARRIDO
 ADRIANA E. ANDRADE LOPEZ
 ADRIEL LEON LORIA
 ALAL ANTONIO FLORES
 ALBERTO CASTELLANOS AVILA
 ALBERTO SANCHEZ
 ALEJANDRO GOLZALEZ
 ALEJANDRO MENDOZA SOTO
 ALEXYZ
 ALFONSO OROZCO F.
 ALFREDO CARRILLO G.
 ANDRES H. MARTINEZ ANAYA
 ANDRES R. YAÑEZ BALDERAS
 ANGEL DE JESUS SOSA ROMAN
 ANTONIO ROMERO SILVA
 ANTONIO VAZQUEZ VILLEGAS
 ARMANDO RAMIREZ NATAREN
 ARTURO G. REYES MONREAL
 ARTURO VIDAL
 AUGUSTO RAMIREZ CASTRO
 BELINDA I. DIAZ
 BRANDON PEREZ GARCIA
 BRUNO R. GUITIERREZ
 CARLOS A. DEL RINCON
 CARLOS A. VIOLAN
 CARLOS E. LOPEZ JIMENEZ
 CARLOS J. LOYA SOTO
 CARLOS MEJIA MEDINA
 CARLOS R. LOZANO HERNANDEZ
 CESAR CONTRERAS HUERTA
 CESAR E. LEON PINEDA
 CESAR GARCIA GOMEZ
 CESAR L. GARCIA C.
 CESAR M. VERA MEZA
 CESAR RODRIGUEZ GONZALEZ
 CLAUDIO OSCAR BARRIOS
 CRISTOBAL BRUNA F.
 CRUZ A. NUÑEZ MARTINEZ
 CRUZ A. SANCHEZ GONZALEZ
 DANIEL A. ANGMENN BERNABEL
 DANIEL ALVAREZ DEL CASTILLO
 DANIEL MORALES MURILLO
 DANIEL OLIVAS LOPEZ
 DANIEL PERAZA Z.
 DANIEL R. CORRAL SUAREZ
 DANIEL RODRIGUEZ HERNANDEZ
 DANIEL VELAZQUEZ BENITEZ
 DANIEL VELAZQUEZ G.
 DANTE ARTURO ALVARADO
 DAVID ASH CRISTEL ESQUIVEL
 DAVID GONZALEZ C.
 DAVID I. GONZALEZ RIVERA
 DAVID I. LOPEZ GUAJARDO
 DAVID MUÑOZ GUZMAN
 DAVID RIVERA LOPEZ
 DAVID RUIZ SANDOVAL
 DIEGO H. MORALES ALVARADO
 DIEGO I. JUAREZ GONZALEZ
 DIEGO J. GONZALEZ RAMIREZ
 EDGAR D. RICO ROMERO
 EDGAR E. GUTIERREZ LERMA
 EDGAR ESAU
 EDGAR RUIZ GANDARILLA
 EDGAR VAZQUEZ
 EDSON CHRISTIAN GARCIA
 EDUARDO A. TORRES CRUZ
 EDUARDO CAZARES ONTIVEROS
 EDUARDO FLORES PINEDO
 EDUARDO J. VALENCIA SANTIN
 EDUARDO ROBLES COELLO
 EDUARDO SANCHEZ BARRIOS
 EMMANUEL RAMOS SANCHEZ
 ENRIQUE ACOSTA JIMENEZ
 ERNESTO MENDOZA
 ERNESTO SANDOVAL
 ESTUARDO DEL ANGEL PONCE
 EUGENIO RAMIREZ HORTA
 FELIPE SUAREZ DOMINGUEZ
 FELIPE ZAPATA VALDEZ
 FERNANDO GOMEZ MARTINEZ


FRANCISCO G. ESTRADA SILLAS
 FRANCISCO LOPEZ RIOJAS
 FRANCISCO O. RUIZ ROMERO
 FRANCISCO R. HERNANDEZ AGUIRRE
 FRANCISCO R. RESENDIZ CARDENAS
 FRIDA ORTIZ ORNELAS
 GABINO CASTRO QUIÑONEZ
 GABRIEL J. OCHOA AGUILAR
 GABRIEL R. MORALES TORRES
 GABRIELA LOPEZ GARCIA
 GERARDO LEMUS CIPRES
 GERMAN E. FLORES LOPEZ
 GERSON E. ARIZA GALEANA
 GLADIS A. DE LA CRUZ LOPEZ
 GLADYS CONTRERAS GONZALEZ
 GUILLERMO A. HAM M.
 GUSTAVO ROLDAN PALACIOS
 HEBER OVIEDO FLORES
 HECTOR A. ACUÑA VALTIERRA
 HECTOR A. HERNANDEZ GUERRERO
 HECTOR AGUIRRE CHAVEZ
 HUGO A. ARIAS J.
 HUGO C. YAÑEZ BALDERAS
 ISAAC CARRILLO
 IVAN DE JESUS PADILLA HERRERA
 IVAN G. DAVILA OSORIO
 IVAN J. HERNANDEZ MOTTE
 IVAN ZUÑIGA HERNANDEZ
 JADIEL A. SALAZAR MARIN
 JAHVE Y. LONGORIA ROZ
 JAIME A. BARRAZA MIRANDA
 JAIME MENDOZA HERNANDEZ
 JAIME PEÑA GARCIA
 JAIR A. RIVERA RUIZ
 JAVIER ARMENTA OCEGUERA
 JAVIER BELTRAN MARTINEZ
 JAVIER BUENROSTRO GARCIA
 JAVIER CORREA ALATRISTE
 JAVIER GUTIERREZ M.
 JAVIER LOPEZ GARCIA
 JAVIER ORTIZ CASAS
 JAVIER TORRES SANCHEZ
 JESUS A. HERRERA GOMEZ
 JESUS E. CASTRO S.
 JESUS E. OVALLE
 JESUS FCO. BEJARANO SOTO
 JOE RODRIGUEZ HUERTA
 JOEL PEREZ JIMENEZ
 JONNY LUCIANO LANDERO
 JORGE A. ALTAMIRA SALMERON
 JORGE A. RANGEL MENDEZ
 JORGE AYON SUAREZ
 JORGE C. CALDERON FANCO
 JORGE ESPADAS CEBALLOS
 JORGE FLORES MONROY
 JORGE L. RAMON SANCHEZ
 JORGE M. QUIROZ ORTIZ
 JORGE MEDINA
 JORGE MORALES MURILLO
 JOSAFAT MANUEL ROJO C.
 JOSE A. BOCANEGRA MORALES
 JOSE A. CARRILLO RANGEL
 JOSE ALEJANDRO RUIZ B.
 JOSE E. SANTOS C.
 JOSE EDUARDO I.N.
 JOSE ELIAS
 JOSE FCO. CRUZ SANCHEZ
 JOSE GPE. FELIX JIMENEZ
 JOSE J. ESPINOZA BALLESTEROS
 JOSE J. PEREZ ORTIZ
 JOSE L. GARCIA AMAUARO
 JOSE L. RODRIGUEZ F.
 JOSE MIGUEL LAGUNA M.
 JOSE R. RAMOS DE LA FUENTE
 JOSE S. GUERRERO MARTINEZ
 JUAN A. CRUZ VALDESPINO
 JUAN C. FUENTES HERNANDEZ
 JUAN C. JIMENEZ MARTINEZ
 JUAN C. PELAYO CHONG CUY
 JUAN C. SANTANA NAJERA
 JUAN F. ANZALDO AGUILAR
 JUAN MANUEL NUÑEZ RUBIO


JUAN PABLO AROVESTY GONZALEZ
 JUAN XAVIER GUERRERO A.
 JUANCHO SEIMANDI
 JUAN J. MONCADA ROMO
 KARIN CHAYEB BARRAZA
 KEVIN PEÑA CANDANEDO
 LAURO E. CERVANTES S.
 LENIN BETANZO MENDOZA
 LEONARDO ANDRADE CASTILLO
 LORENA BARRERA J.
 LORENA BECERRA
 LUIS A. RAMIREZ ACEVEDO
 LUIS ANGEL
 LUIS D. AGUILAR ROMERO
 LUIS D. AGUIRRE LIMA
 LUIS D. CAMACHO S.
 LUIS D. GALINDO ORTIZ
 LUIS E. FAJARDO CEYES
 LUIS F. ONTIVEROS ARAIZA
 LUIS FDO. SANCHEZ APODACA
 LUIS I. ROMERO
 LUIS M. ZAMORA MONTES
 LUIS MARTINEZ HERNANDEZ
 MANUELA. HERNANDEZ CAMARGO
 MARCO A. PEREZ V.
 MARCOS E. ENRIQUEZ CORTEZ
 MARIO A. CARRILLO
 MARIO ALBERTO REYES
 MARIO H. CRUZ GUERRERO
 MARIO LOMELI
 MARIO TABARES ELIZALDE
 MARTIN J. CAMPOS CONTRERAS
 MARTIN R. HERNANDEZ ACOSTA
 MARTIN R. RODRIGUEZ PRIETO
 MARTIN SANCHEZ COLON
 MATEO A. PALAZUELOS CERVANTES
 MAURICIO ACEVEDO GONZALEZ
 MAURICIO LUGO GONZALEZ
 MEGA 64
 MICHAEL SALINAS RODRIGUEZ
 MIGUEL A. PALMA GUERRERO
 MIGUEL A. ROMERO SOLANO
 MIGUEL E. GUTIERREZ RAMIREZ
 MIGUEL GARCÉS MINA
 NOE A. LANDAVERDE CORTES
 OCESE TELLEBS
 OMAR A. BECERRA J.
 OMAR TAPIA CARDOZA
 OSCAR A. MARTINEZ H.
 OSCAR GUERRERO LEYVA
 PABLO GUERRA G.
 PATRICIO MARTINEZ GONZALEZ
 PERFECT BOND
 RAFAEL PAZ ESPARZA
 RAMON ALCARAZ BELLO
 RAMON CORONA
 RAMSES E. LOPEZ MEJIA
 RAYMUNDO DIAZ ESPARZA
 RICARDO CERVANTES ALVAREZ
 RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
 ROBERTO D. RODRIGUEZ ZAMBRANO
 ROBERTO HELI ESPINOZA
 RODRIGO CUITUN CORONADO
 ROGELIO MARTINEZ M.
 ROGELIO ORTIZ D.
 ROGELIO SALAZAR CHAVARRIA
 ROSA M. MARTINEZ ROMANI
 ROSENDO A. GARCIA ORDAZ
 ROSENDO SANTOYO SANCHEZ
 RUBEN E. RUIZ CHAVEZ
 SALVADOR CARRILLO TELLO
 SALVADOR LUNA MENDOZA
 SAMUEL CHAVERRIA GARCIA
 SAMUEL CHIN
 SAMUEL MARTINEZ ACUÑA
 SANTIAGO D. NUÑEZ S.
 SEBASTIAN MARTINEZ
 SERGIO A. ESQUIVEL GARCIA
 SERGIO E. CERECEDO PEREZ
 SERGIO E. RODRIGO PILLADO
 SERGIO J. LOPEZ JAIME
 SINUHE LOPEZ LARA


TANIA A. ALONSO CRUZ
 TANIA MARIA LOPEZ SILVA
 VICENTE M. LARA TORRES
 VICTOR H. GAITAN C.
 VICTOR HINOJOSA FIGUEROA
 VINICIO LEONARDO GOVEA
 WESKER
 WILLIAM A. VALDES H.


LECTORES INTERNACIONALES


VASILY I. CRESPO U.


 COLOMBIA
 JUAN YESID OSORIO


 COSTA RICA
 ANTHONY NUÑEZ SALAZAR
 GUSTAVO CHACON TORRES
 NICHOLAS KOSTER
 ROBERTO VINDAS MORAN


 CHILE
 ALVARO GARCIA RUSCO
 CAMILO JEREZ G.
 CAMILO PALMA
 CONSTANCE NORRIS S.
 CRISTOFER COVACEVICH V.
 CHRISTOPHER MORANDE
 DANIEL D.
 FRANCISCO GARCIA GONZALEZ
 GREGORIO ECHENIQUE BORDALI
 GUSTAVO MALDONADO
 IANN NORRIS
 IGNACIO ASTUDILLO
 JACK AHMIAS CABEZA
 JENNIFFER PAREDES
 JIMMY VILLACURA GOMEZ
 JUAN DIAZ VERGARA
 JULIO PALMA
 PEDRO LIBERONA
 RAFAEL MARTINEZ
 RODRIGO ECHEVERRIA SCHEEL
 TABITA E. FLORES SOTO
 VIVIANA ESPARZA SANTANDER


 ECUADOR
 CARLOS E. BRANDT A.


 GUATEMALA
 BAI S. FLORES
 DANIEL RODAS
 EDVING D. MORALES
 MOISES G. BERDUCIDO


 HONDURAS
 NELSON G. CASTRO
 OSCAR R. DURON VARGAS


 PUERTO RICO
 JORGE M. VAZQUEZ SANCHEZ

 REP. DOMINICANA
 HECTOR M. SANCHEZ VASQUEZ

 REP. DE PANAMA
 ALBERTO WONG
 BOLIVAR A. GUERRERO FLORES

 URUGUAY
 ANDRES ESTEFAN
 MAURO SILVA

 ESTADOS UNIDOS
 LUIS ANGEL SUAREZ

 VENEZUELA
 ANDRES A. MURRIA GAGO
 J. EDUARDO GONZALEZ

MARLO GOTOPO
 PATRICIA MEDINA
 YANIR LANCRY

Porque todos
podemos
ser mejores

LOS NIÑOS
Y JÓVENES DE
MÉXICO MERECE

**MÁS
OPORTUNIDADES**

Y UNA MEJOR
CALIDAD
DE VIDA...

LA RIQUEZA
DE NUESTRA
CULTURA,
MERECE SER
CONOCIDA
Y ADMIRADA
POR TODOS...

LUCHAR
POR ESTAS
CAUSAS ES
RESPONSABILIDAD
DE TODOS;
NOSOTROS
ASUMIMOS EL
COMPROMISO

Y
LO PONEMOS
POR ESCRITO...



**Fundación
Televisa**

@fondo

Dragon Tales "Dragon Wings"

Vamos a checar un título basado en una serie de TV enfocada a los niños de nivel pre-escolar de nombre Dragon Tales; donde unos niños viajan a Dragon Land para visitar a sus amigos los dragones y vivir muchas aventuras y aprender varias cosas. Como te podrás imaginar, Dragon Tales "Dragon Wings" es un juego enfocado también a los videojugadores más jóvenes o principiantes; con una temática sencilla y gráficas tipo caricatura para que se adentren en el mundo de los videojuegos y a su vez, aprendan cosas nuevas y valores humanos divirtiéndose.

Compañía

Ubi Soft

Desarrollador

RED TWO
GAME DESIGN STUDIO

Distribuidor

NewKidCo

Clasificación

EVERYONE
E

Categoría

A
aventur

Lanzamiento

2K
diciemb

El juego cuenta con tres niveles de dificultad (Fácil, Normal y Difícil), es recomendable que empieces en el más sencillo si no estás muy familiarizado con el juego. Mientras vayas mejorando, podrás empezar el juego en las otras dificultades para que el reto se vaya incrementando.

How Difficult?

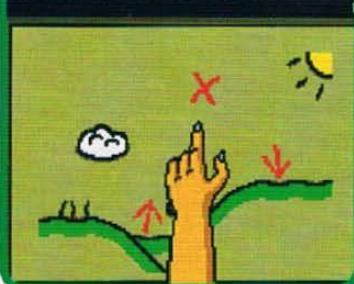
Medium



Lesson, we'll be keeping it nice and simple.

mucha atención a lo que te dice, pues de otra manera no podrás cumplir los objetivos de las escenas.

then travel to this waypoint.



En el juego, tú controlas a uno de los dos dragones principales de la serie de TV, Cassie y Ord, a quien deberás llevar a cumplir todas las misiones en Dragon Land.

-Choose A Dragon-



CASSIE



El control es bastante simple, pero lamentablemente cuesta un poco de trabajo acostumbrarse, ya que cuando están en el aire los dragones, sientes una frustración porque el vuelo no es tan estable.

Durante el juego, Quetzal, que es la maestra dragón, te irá indicando qué es lo que debes de hacer en cada una de las misiones. Presta





Cada una de las misiones tiene un tiempo límite, si tardas demasiado en terminar una misión, deberás iniciar de nuevo. También puedes localizar las cerezas que se encuentran dispersas en el aire para obtener mejor porcentaje de cada misión, aunque no en todas las misiones es necesario encontrar las cerezas.

En ocasiones, deberás mantener tu posición en el aire por un tiempo determinado, antes de llegar a la meta. Esto es muy importante de aprender porque a veces tendrás que esperar un momento antes de seguir con los demás objetivos de cada escena.



Afortunadamente, dentro de cada misión tendrás la ayuda de las flechas. Estas te irán indicando hacia dónde debes dirigirte; así que no tendrás ninguna dificultad para saber a dónde está todo. También puedes checar el punto exacto por el que debes pasar gracias a las cerezas verdes.



Ahora bien, a veces también deberás recoger a tus amigos, pero obviamente tendrás que tener más cuidado. Aquí deberás situarte junto a alguno de ellos para poder recogerlo y nuevamente junto al lugar donde deberás dejarlo.



Una vez que hayas pasado una lección, podrás regresar a esa misma misión por medio de las puertas.



Dragon Tales "Dragon Wings" es un juego bastante recomendable para los videojugadores más jóvenes o inexpertos, también es recomendable para las videojugadoras a quienes les gustan los personajes "tiernos". En realidad no es un gran juego, pero sí es entretenido y divertido; pero como ya te mencionamos, resulta un poco difícil acostumbrarse a la movilidad.



También tendrás que aprender a recoger objetos para situarlos en diversos lugares, para tomarlos,

solamente sitúate sobre de ellos y para soltarlos, presiona el botón B.



Cassie



Lo bueno es que:

- Es muy sencillo de jugar
- Te proveen de las intrucciones necesarias
- Guarda automáticamente los avances del juego

Lo malo es que:

- El control es un poco malo
- Tiene pocos personajes





CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

¡Bienvenidos sean a esta nueva sección! Como puedes leer, hemos estado trabajando y considerando nuevas ideas para innovar en nuestra revista y hacerla todavía mejor mes con mes. Ahora me toca a mí poner un poco más de nostalgia en nuestras vidas de videojugadores y para ello he creado esta sección que esperamos logre su objetivo, ¿qué cuál es su objetivo?, sigue leyendo y lo sabrás. ¿Recuerdas aquellos juegos que en su época fueron lo máximo y que ahora ya no les hace caso nadie? ¿O también ese cartucho que tanto te gustaba y nunca pudiste terminar por atorarte en un lugar o con algún jefe? Pues bien, todos esos juegos llegan a muchos lugares: un cajón lleno de papeles y chacharitas y/o algún dulce pasado, un tianguis, una caja de regalo para un pariente o amigo que no te caía tan bien y no sabías qué regalarle o bien está entre tus juegos de colección (¡ojalá!), pero ya ni siquiera lo sacas para sacudirlo por jugar con un juego de N64 ó algo no más nuevo. Un Cementerio de algo es un lugar donde todos los elementos de esa clase van a dar para morir, ser olvidados y no se vule a saber de ellos.



Pac-Man es controlado únicamente con el Pad, con las cuatro direcciones básicas (arriba, abajo, izquierda y derecha), siendo el juego que más fácilmente se puede jugar y aprender de todos los tiempos.



Siendo adaptación del primer juego de la saga que apareció en Arcadia, Pac-Man de NES cuenta con un único tipo de laberinto de una pantalla, con los respectivos contadores de los puntos que vayas logrando, las vidas que tienes, etc.

Pac-Man es un juego entretenido y bastante adictivo, el objetivo principal es comerte todas las píldoras que están dentro de un laberinto, según tus acciones durante el juego, obtendrás puntos para incrementar tu Score.



Dentro del juego enfrentarás a cuatro enemigos que son unos fantasmas que recorren el laberinto para acabar contigo, depende de tu habilidad el burlarlos pues son invulnerables hasta que te comas una de las cuatro píldoras que se encuentran en cada una de las esquinas del laberinto (estas píldoras son de mayor tamaño), una vez que te comas una de éstas, los fantasmas cambiarán a color azul y se alejarán apresuradamente de ti, este es el momento para devorarlos.

Bien este es Pac-Man para el legendario sistema de 8 bits, el NES, es un juego muy bueno, no no estoy bromeando, en 1986 (digo, que es cuando yo ya me escapaba para ir a jugar con el cambio de las tortillas) yo veía a muchos videojugadores y videojugadoras metidos literalmente en el juego, aún hoy, todavía hay algunas salas de Arcadías donde puedes ver cómo hay muchas personas que lo juegan ya que es el juego más sencillo de jugar que hay. Es muy recomendable para jugarlo en familia por la misma razón, además de que es muy entretenido y siempre hay un reto adelante, no esperes más y saca este juego del cementerio para darle nuevamente la vida que se merece.

Compañía

Sistema

Desarrollador

Categoría

Año de salida

NAMCO

TENGEN

Laberinto

1984

Ahora vamos a adentrarnos en ese Cementerio de videojuegos para rescatarlos y que vuelvan a tener vida, que sientas otra vez lo mismo que sentiste al jugarlos por primera vez. No me estoy refiriendo solamente a platicarte que existió un juego, sino a que vuelvas a vivir la experiencia de terminar un buen juego o de pasar por fin esos juegos que por alguna razón dejaste aunque te gustara mucho. También hablaremos sobre los juegos que sólo a ti te gustaron, aunque a nadie más le haya agradado, el chiste es que no olvidemos esos juegos que fueron la base de las impresionantes obras tecnológicas que hay hoy en día; pero bueno, empecemos para que sepas todo lo que este nuevo espacio tiene para ofrecer.

La duración en este estado de los fantasmas irá disminuyendo conforme vayas avanzando en el juego, debes tener esto en cuenta para no

confiarte. Debes tomar en cuenta también que una vez que te comas a un fantasma, sus ojitos volarán de regreso a su guarida por un traje nuevo y saldrán listos para perseguirte nuevamente.



Aprovecha el momento de poder que te dan las píldoras grandes para comerte el mayor número de píldoras que puedas, no a los fantasmas; esto es muy útil en escenas muy avanzadas pues la duración de las píldoras es muy corta y los fantasmas vuelan a una velocidad endemoniada, ¡así que lo importante es sobrevivir!



Una buena jugada es que burles a los fantasmas cerca de una de las píldoras de poder; ahora, cuando estén lo suficientemente cerca, cómete la píldora y rápidamente persíguelos a ellos. Los puntos se duplican por cada fantasma que devores consecutivamente: Primer fantasma: 200, segundo: 400, tercero: 800 y cuarto 1600.

Como una ayuda para el personaje principal, en las partes izquierda y derecha de la parte media de la pantalla hay unas entradas que sirven de warp, es decir, si te metes por la de la derecha, sales por la izquierda y viceversa. El aprender a usarlas es vital para la supervivencia de este héroe come-píldoras.



¿Y bien? ¿Qué te parece esta nueva sección? Estaré hablando de muchos juegos de los sistemas que nos entretuvieron hace ya mucho tiempo, por lo que me gustaría que escribieras para saber qué juego quieres que busquemos en el cementerio y si tienes alguna duda, también escribe y la resolveremos cuanto antes. Antes de despedirme, también quiero recalcar que si encontraste una jugada muy buena o una técnica especial de algún juego, la compartas con nosotros, tal vez es la jugada que le hace falta a otro lector para revivir un juego. Estaremos introduciendo nuevos elementos a la sección, así que escríbeme para conocer tus quejas y sugerencias ya sea por carta convencional o papiros (a la dirección de la revista) o E-Mail (a: panteon@nintendo.com.mx). Recuerda anexar tu teléfono y/o E-Mail. Nos estamos leyendo...

ULTIMA PAGINA

Los más jugados en Club Nintendo

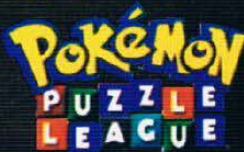
1. Conker's Bad Fur Day (Nintendo-Rare/N64)

Con la mano en la cintura, podemos decir que Conker's Bad Fur Day es uno de los mejores juegos que han existido en la historia de los videojuegos y si aún no lo tienes y en tu casa hay más un videojugador, el modo de Multiplayer es sumamente recomendable. Y el modo de historia, ni qué decir, te mantendrá carcajeándote por mucho tiempo.



2. Pokémon Puzzle League (NTSC-N64)

Si lo que te gusta es pensar y dominar un juego, Pokémon Puzzle League es una de tus mejores opciones. Todos los que hemos jugado este título comenzamos torpes al principio y déjanos decirte que volverte un experto es sólo el principio del reto. El modo de juego más divertido de este título es el V.S., o, si no tienes con quién jugar, Marathon es un buen reto.



3. Doctor Mario 64 (Nintendo/N64)

Recién llegó Doctor Mario 64 a nuestra redacción y de inmediato comenzó la adicción por este cartucho, que desde hacía mucho tiempo no jugábamos. Este título es idéntico a las versiones anteriores de Game Boy, NES y SNES, sólo que la diferencia la hace el modo de V.S. para cuatro jugadores, que realmente es muy entretenido.



4. Pokémon Stadium (Nintendo/N64)

5. Aiden Chronicles (THQ/N64)

6. ISSS 2000 (Konami/N64)

7. Pokémon Silver (Nintendo/GB)

8. Pokémon Puzzle Challenge (Nintendo/GBC)

9. Bomberman 64: The Second Attack (Vatical/N64)

10. Paper Mario (Intelligent Systems-Nintendo/N64)

EL CONTROL DE LOS

Por: Axy

Hola chavos, aquí de nuevo Axy saludándoles. Esta vez quiero hablarles un poco de los cambios que sufrirá la revista. Como pudieron darse cuenta, en este número pudieron encontrar una nueva sección de nombre El Cementerio de Videojuegos. Esta sección la escribe nuestro compañero Alejandro Ríos, mejor conocido como "Panteón", quien es especialista en juegos de antaño. Su experiencia como coleccionista de juegos antiguos (y algunos medio malos, de los que a él le gustan... no es cierto, Panty, es broma), le permitirán ayudarte a recordar aquel juego que llegaste a medio jugar en los sistemas ya extintos de Nintendo y, en caso de que aún conserves alguno de ellos, esta sección te será útil para volver a sacarle jugo. También, y que por razones de espacio no pudieron ser publicadas en esta ocasión, dos nuevas secciones ya están listas. En una podrás encontrar los diez títulos más recomendados por Gamela México y más sorpresas. En otra, de nombre El Conejo en el País de las Maravillas, el famosísimo y experto videojugador, Conejo, te va a hablar de los juegos que por un extraño motivo no llegaron a América o que de plano jamás vieron la luz. Otras cuatro secciones (que no digo los nombres pa' no quemar la "surprise") ya se están cocinando y esperamos que sean publicadas entre el mes de Julio y Agosto. Como ves, estamos haciendo todo lo posible para hacer más variada, más amena, pero sobre todo, más profesional la revista, para que sigamos siendo de tu agrado y aventarnos otros diez añitos. ¿Cómo ves? También Spot y yo continuaremos con nuestra esporádica sección. Por el momento me despido y espere que me leas pronto de nuevo.

R E S E T

Primero queremos felicitar a todas las "mamaces" y a todos los maestros, ya que están por festejar su día, esperamos que se la pasen muy bien y leyendo su revista favorita, Club Nintendo, por supuesto y su sección por unanimidad predilecta, La Última Página. Para el siguiente número continuaremos los tips de Paper Mario, Conker's Bad Fur Day y Pokémon Stadium, para que no te quedes atorado. También le vamos a dar una buena revisada a los más recientes títulos para el N64, Dr. Mario 64 y Mario Party 3. Y... estamos preparando una sorprecita... una pequeña probadita del E3, así que, no te vayas a perder por ningún motivo el siguiente número. ¡Ah! Y por razones de espacio, el Dr. Mario no pudo dar la dirección a donde debes dirigir tus cartas y correos electrónicos, así que, aquí te la ponemos y ¡Nos vemos en Junio! Revista Club Nintendo:

Hamburgo #8 Col. Juárez, C.P. 06600 México, D.F.
e-mail: clubnin@nintendo.com.mx

MARIO PARTY 3™



C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo

MARIO PARTY 3™



C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo