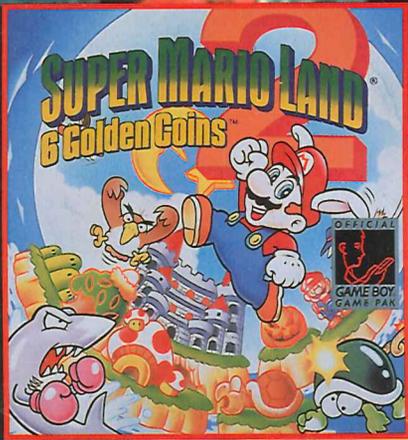


OK
SUPER

CONSOLAS



**MEGA MAPAS
COMPLETOS
DE SUPER
MARIO LAND 2**



**Y ADEMAS:
ROBOCOP VS
TERMINATOR
RANMA 1/2
DRACULA
SONIC CD
THE LEGEND
OF ZELDA**

LAST ACTION HERO

**¡TU TAMBIEN PUEDES
SER UN HEROE!**



**TECNOLOGIA
PUNTA
PARA
TU MEGA CD**

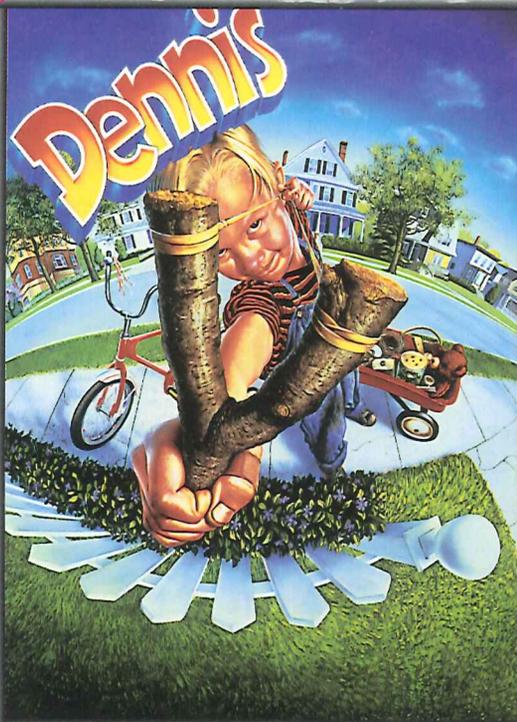


**PARTICIPA EN
NUESTRO CONCURSO...**

¡¡¡ES LA BOMBA!!!



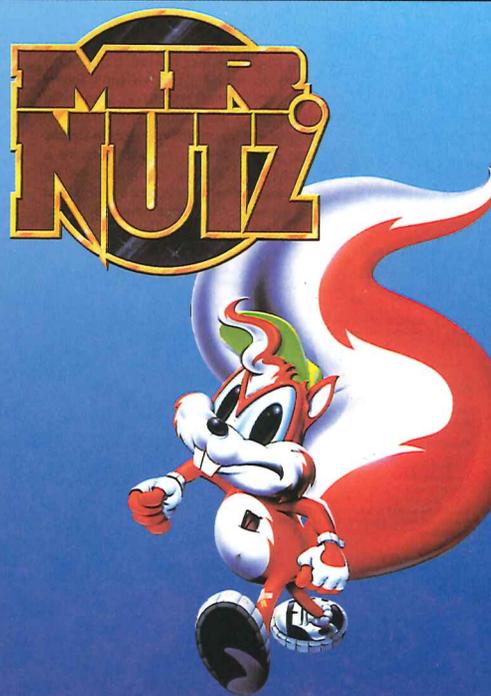
VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo
y GameBoy

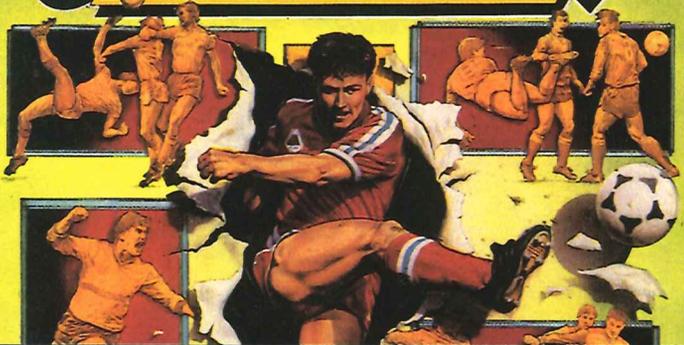


Disponible en Super Nintendo,
GameBoy y PC



Disponible en Super Nintendo

STRIKER

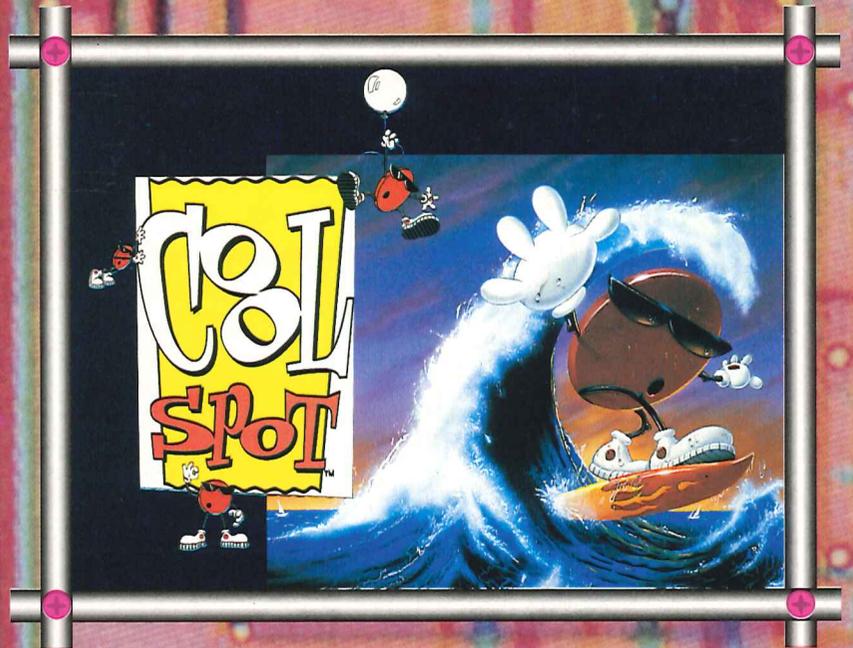


Disponible en Super Nintendo

JURASSIC PARK™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR.NUTZ ©1993 Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.

Arcadia
software, s. a.

Disponible en GameBoy



Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo



Disponible en Super Nintendo



JIM POWER 3D © 1993 Loriel
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™ © & © 1993 Paramount Pictures. Star Trek: The Next Generation
es una marca registrada de Paramount Pictures. Absolute es un usuario autorizado. Juego © Absolute Entertainment,
Inc. Todos los derechos reservados.
COOL SPOT™ © Virgin Games Ltd. © Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas registradas que iden-
tifican productos de Seven-Up Company. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos
los derechos reservados.
STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK™ © del Juego 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una
marca registrada de Lucasfilm, Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos
los derechos reservados. Usada bajo autorización

Arcadia
software, s. a.

OK SUPER CONSOLAS

S
U
M
M
A
R
I
O



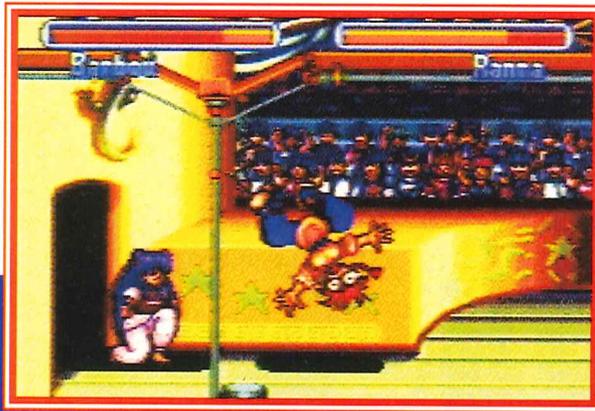
14 LAST ACTION HERO

El más duro de todos los duros vuelve de nuevo a nuestras consolas, y lo hace con un arcade tan difícil que te va exigir convertirme en... El Último Gran Héroe.

Si todavía no estabas muy convencido de las nuevas y revolucionarias posibilidades del Mega Cd de Sega, échale un vistazo a este increíble simulador de Core Design y estamos seguros de que tus dudas se esfumarán.

THUNDER HAWK

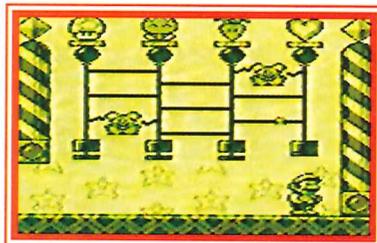
28



Combinar en un sólo cartucho lo mejor de los juegos de artes marciales con uno de los mangas más populares del momento sólo podía dar un resultado genial.



32 RANMA 1/2



Coincidiendo con su nuevo relanzamiento en nuestro país, os ofrecemos los Mega Mapas de uno de los mejores juegos editados para la Game Boy.

SUPER MARIO LAND 2

82





SECCIONES

SUPER NEWS	6
PREVIEW SPACE ACE	8
CONCURSO	10
PASARELA	14
MEGA MAPAS	82
MERCADILLO	92
LA TIERRA	
DE LAS CONSOLAS	94
SUPER TRUCOS	96

Aunque la mayoría de vosotros tengáis esta revista desde antes de fin de año, justo es reconocer que esta corresponde, realmente, al primer número del año 94. Así pues, debemos limitarnos al deseo de que hayáis pasado unas magníficas fiestas y a la impaciencia de saber que, en pocos días, nuestros amigos los Reyes Magos vendrán una vez más desde el lejano Oriente. Nosotros, en cambio, debemos conformarnos con el carbón qué, por lo general, solemos recibir en estas fechas. De todas formas, queremos contribuir a que S.S.M.M. te traigan lo mejor y, para eso, tan sólo debes consultar las páginas de un número, el de este mes, realmente espectacular:

En nuestra portada, «Last Action Hero», la versión consolera del último éxito de nuestro amigo Schwarzenegger. En PASARELA te obsequiamos con los mejores lanzamientos de este año nuevo, esto es, «Thunder Hawk», «Ranma 1/2», «The Legend of Zelda», «Sonic CD» y un sinfín de títulos más rebosantes de calidad. Por último nuestro MEGA MAPA con «Super Mario Land 2» y un especial SUPER TRUCOS de «Wiz'n'Liz», la última joya de Psygnosis. ¡Ah! no olvidaros de ser buenos...

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactor Jefe: Juan Carlos Sanz
Redactores: Enrique Maldonado
Colaboradores: Enrique Rex, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
 28016 Madrid
 Teléf.: 457 53 02/5203/5608
 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B
 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608
 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53
 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Dépósito legal: M-38.555-1992
 Printed in Spain 1 94

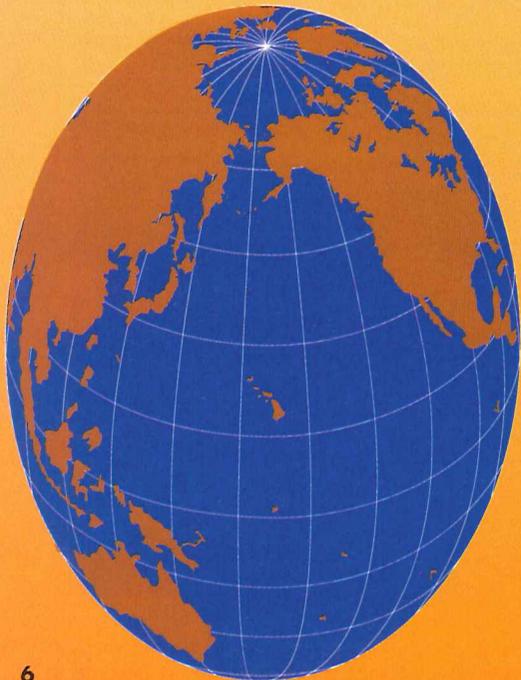
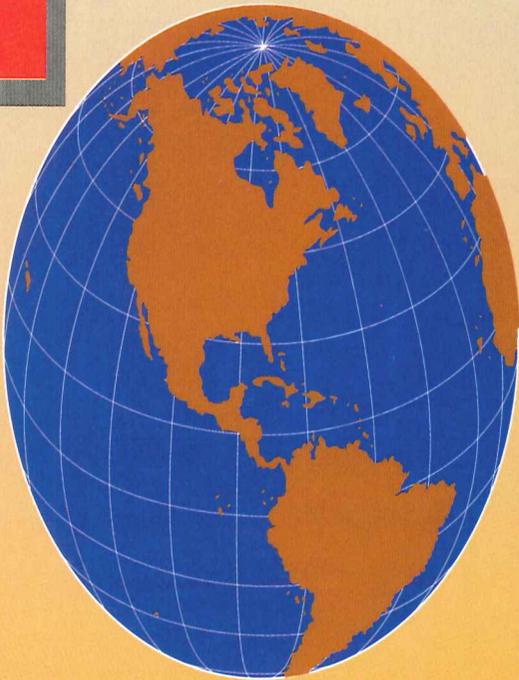
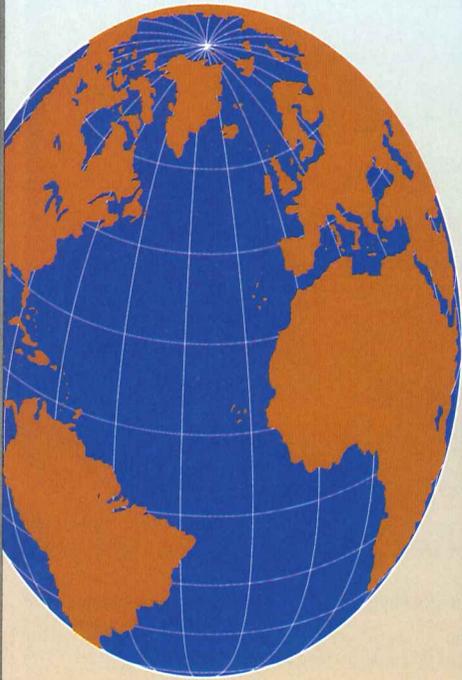
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei -
 Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina,
 Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa
 Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.
 (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520.
 Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

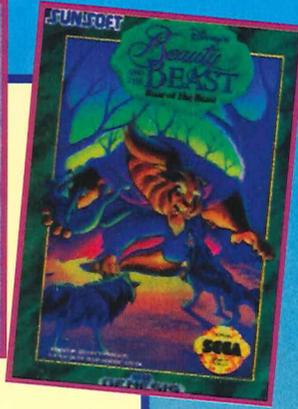


LA BELLA Y LA BESTIA

● (MEGA DRIVE - SUNSOFT)

Aunque resulte ciertamente curioso que «Aladino» haya llegado antes a nuestras consolas que «La Bella y la Bestia» (teniendo en cuenta que esta última llegó a los cines de

nuestro país el año pasado), la verdad es que tampoco vamos a tener mucho tiempo en reflexionar sobre este particular, ya que Sunsoft nos va a quitar las ganas para ello lanzando simultaneamente dos juegos, uno protagonizado por la Bella, «Beauty and the Beast: Belle's Quest», y otro por la Bestia, «Beauty and the Beast: Roar of the Beast». El primero es una hermosa aventura con ingredientes de rol, y el segundo un clásico arcade con gráficos de gran calidad. Muy pronto en nuestras pantallas...



INSPECTOR GADGET

● (SUPER NINTENDO - HUDSON)

De dibujo animado a dibujo animado, y esta vez para recalcar en el detective más torpe, ingenuo y alocado -después, of course, del inigualable Closeau- de la historia.

Estamos hablando obviamente del Inspector Gadget, que próximamente va a visitar nuestras consolas de la mano de Hudson.

¡Gadgetojuego a la vistaaaaa!



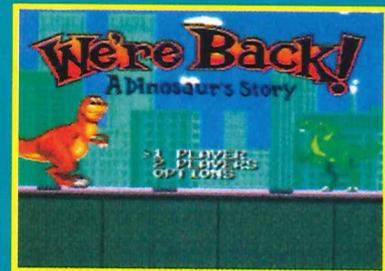
WE'RE BACK: A DINOSAURS STORY

● (SUPER NINTENDO - HI-TECH)

La dinomanía sigue en plena efervescencia, y a confirmarlo viene

uno de los nuevos

lanzamientos para los próximos meses, «We're back: A Dinosaurs Story», un juego muy, muy sencillo que parece especialmente pensado para los más pequeños de la casa.



STAR WAR CHESS

● (MEGA CD - SOFTWARE TOOLWORKS)

Que el Mega CD es una máquina con capacidades revolucionarias es algo que ya nadie duda, pero por si acaso, Sega continua empeñada en sorprendernos con juegos cada vez más inusuales. Valga como prueba uno de los próximos lanzamientos



para la más novedosa máquina de la compañía japonesa, «Star Wars Chess», que pasaría por ser un clásico ajedrez si no fuese por que sus piezas han sido sustituidas por personajes de la saga «La Guerra de las Galaxias». El sonido... alucinante, las animaciones... increíbles, en fin, uno de los juegos cuya pista hay que seguir durante los próximos meses.

JOE & MAC 3

● (SUPER NINTENDO - ELITE)



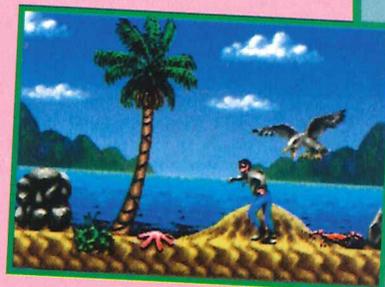
El por qué un juego llega a convertirse en éxito es un misterio que a veces ni las propias compañías logran comprender. Como prueba de ello valga este «Joe & Mac», que va a llegar a su tercera entrega, y que a excepción de la simpatía de sus personajes poco aporta que no tuvieran ya otros cientos de arcades de plataformas. Un nuevo caso para Julian Lago y sus «Misterios sin Resolver»...



LESTER THE UNLIKELY

● (SUPER NINTENDO-DTMC)

Podría parecer el típico empollón de la clase, pero mira por donde bajo esas gafitas y ese pelito repeinado se esconde un nuevo héroe del mundo del videojuego: su nombre es Lester, y ha sido elegido para protagonizar un extravagante arcade que pronto visitará nuestra Super Nintendo.



SOCKS THE CAT

● (MEGA DRIVE - KANEKO)

Que tiemblen Garfield, Isidoro, Tom, y Rocky

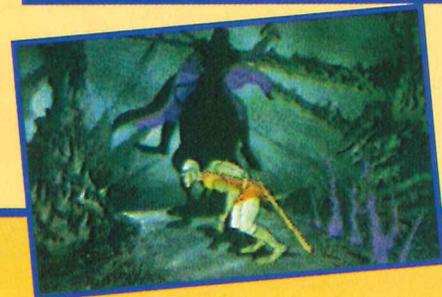
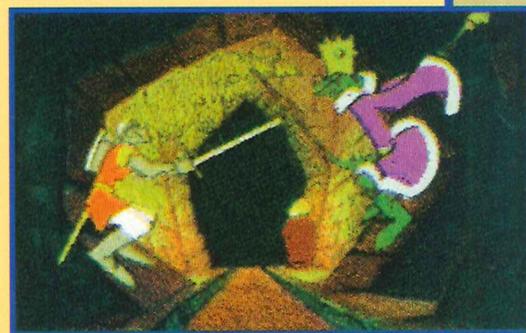


Rodent, por que está a punto de ser lanzado al estrellato... un nuevo gato (¡toma parecido!). Su nombre, Socks, y su destino ser convertido en protagonista de un nuevo y vibrante arcade que nos llega de la mano de Kaneko.

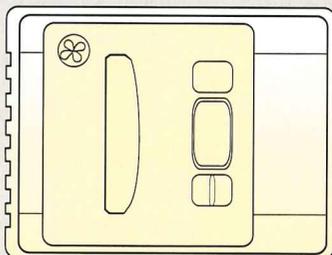


DRAGON'S LAIR

● (MEGA DRIVE - READY SOFT)
Hablabamos antes de las nuevas capacidades del Mega CD, y otro juego viene a recordárnoslas... y además no un juego cualquiera, sino una de las grandes leyendas del videojuego. Ni más ni menos que el mítico «Dragon's Lair», que en esta versión CD va a lograr el mayor grado de afinidad con la versión original para las máquinas recreativas.



**SUPER
NINTENDO**

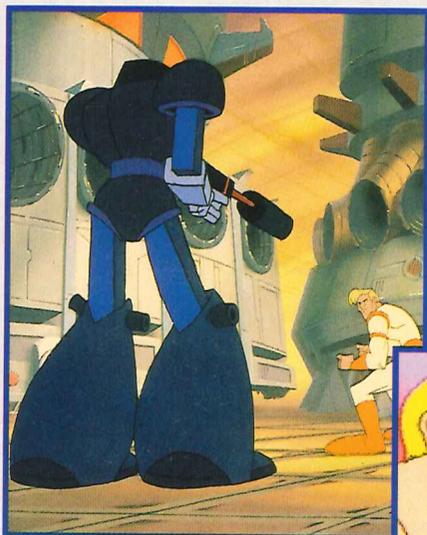


PREVIEW: SPACE ACE
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑÍA: EMPIRE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA

S P A C E A C E

ODISEA ESPACIAL

Si sois aficionados a las máquinas recreativas, el nombre de Space Ace os sonará ya a leyenda, de la misma forma que ocurrirá con su fantástico predecesor, el mítico «Dragon's Lair».



Tal vez a alguno de vosotros el nombre de Don Bluth os resulte también muy conocido, pero por si acaso, vamos a poneros en antecedentes. Junto con la insuperable escuela Disney, la factoría Don Bluth (cuyo creador -que le da nombre- puede presumir de haber trabajado con el mismísimo Spielberg en proyectos como las diferentes películas de «Fievel» o «El Valle de los Dinosaurios»), es uno de los más importantes estudios de animación del mundo. Sin embargo, uno de los primeros trabajos que le ganaron una buena dosis de popularidad fue -paradójicamente- una máquina recreativa, la primera

en utilizar tecnología de láser-disc, que seguramente gran parte de vosotros recordaréis: estamos hablando por supuesto de «Dragon's Lair», que por aquel entonces rompió moldes en lo referente a calidad sonora y gráfica.

SALTO EN EL TIEMPO

Tal fue el éxito y la popularidad logrados por «Dragon's Lair» que Don Bluth, directo responsable de las fantásticas animaciones del juego, decidió realizar una secuela que, conservando en líneas generales el desarrollo de su antecesor, aportaba una nueva visión de la aventura, dejando a un lado la ambientación medieval y sustituyéndola por una totalmente futurista. El resultado fue bautizado con un nombre hoy ya legendario, «Space Ace», y su éxito no menos clamoroso que el obtenido por su predecesor.



Hecha este breve introducción, llega el momento de congratularnos por el hecho de que aquel mítico juego vaya ser lanzado muy pronto para nuestra Super Nintendo, y sobre todo, llenarnos de gozo por que este «Space Ace» para nuestra 16 bits no sólo nos

ofrece gráficos y sonidos de calidad comparable a los de la máquina original, sino que además nos ofrece un desarrollo muy diferente al de aquella... dicho de otra forma, olvidaros de tener que tocar un determinado botón en el momento justo (sin duda el punto más flojo de aquellas

máquinas): lo que se nos ofrece ahora es un arcade con multitud de fases diferentes a cual más adictiva, colorida y sorprendente. No queremos adelantarnos más, pero si advertiros que el mes que viene os hablaremos con todo detalle de esta auténtica maravilla.

ESTE MES UNA OFERTA QUE ES LA BOMBA

CONSIGUELA VINIENDO A TUS TIENDAS



O LLAMANDO AL TELEFONO

91 380 2892



SI LO PREFIERES PUEDES PEDIRLO RELLENANDO ESTE CUPON



ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98



BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 454 46 97



BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 83 10



BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 298 69 23



BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73



BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18 TRASERA
TEL: 24 05 47



MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25



MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79



Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64
TEL: 804 00 72



Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL 2000 (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS
TEL: 804 00 72



Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82



SALAMANCA
CALLE TORO, 84
TEL: 26 10 81



S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72



Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORENILLAS, 6
TEL: 566 76 64



ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2, PLANTA ALTA.
TEL: 21 82 71



VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA
TEL: 804 00 72

GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250 -

TAMBIEN HACEMOS ENVIOS POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE GASTOS DE ENVIO - 750 -

ANTES 7.990

AHORA

6.490



DISPONIBLE SOLO PARA SUPERNINTENDO

SOLICITO ME ENVIEN EL JUEGO SUPERBOMBERMAN

NOMBRE

DIRECCION

LOCALIDAD PROVINCIA

C.P. TELEFONO

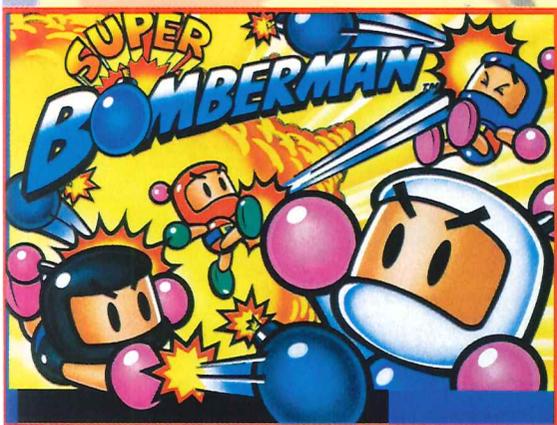
Nº DE CLIENTE P.V.P. 6.490

NUEVO CLIENTE GASTOS DE ENVIO

PAGO CONTRA REEMBOLSO TOTAL

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxS. PºSta. Mª de la Cabeza, 1. 28045 MADRID.

CONCURSO SUPER BOMBERMAN



Estamos seguros que al ojear nuestro anterior número os llamó poderosamente la atención un juego que destacaba por su sencillez, por su originalidad, por su capacidad de adicción, y sobre todo por ofrecer algo hasta el momento inédito para los poseedores de una Super Nintendo: que incluso tres o cuatro jugadores puedan echarse una partida simultáneamente. Pues bien, si ya os quedastéis entonces alucinados con Super Bomberman, más lo vais a estar aun cuando veais este espectacular concurso que Hudson, Columbia, Sony, Mail Centro y Ok Super Consolas nos hemos montado para que todos nos lo pasemos... ¡¡¡bombaaaa!!! Seguir leyendo si no queréis perderos detalle...



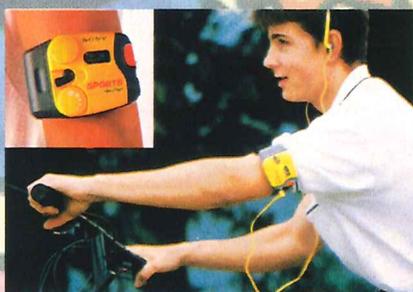
PRIMER PREMIO: Televisor 14 pulgadas Sony Black Trinitron modelo M 1400.



SEGUNDO PREMIO: Radiocassette con Compact Disc Sony modelo CFD - 10.



TERCER PREMIO: Radiocassette Sony con doble pletina modelo CFS - DW 38.



CUARTO PREMIO: Radio sport portátil Sony modelo SRF - 88.



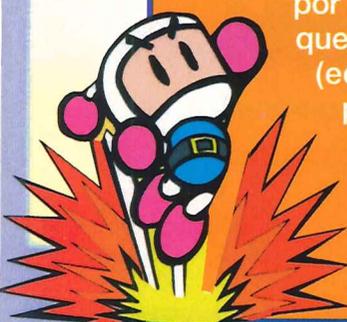
Premio para cada uno de los cuatro finalistas: walkman Sony WK- EX - 23.



Lote de productos Bomberman para 40 cartas elegidas entre todas las recibidas.

BASES DE PARTICIPACION

¿Que os parecería venir a Madrid a disputar una electrizante eliminatoria en la que cuatro consoleros echarán la partida simultanea más explosiva de la historia del videojuego? ¡Fenomenal!, ¿verdad? Pues bien, para conseguirlo lo que tienes que hacer es muy sencillo. En esta misma página podrás encontrar un cupón donde además de los espacios reservados para que nos indiques tus datos personales (sobre todo no olvidaros de incluir vuestro número telefónico), encontrarás también una serie de sencillas preguntas que debes contestar. Para ello lo mejor que puedes hacer es acercarte a tu tienda de videojuegos y echarle un vistazo a la caja de Super Bomberman, donde encontrarás las respuestas que necesitas. Si te compras el juego, pues mejor aun, por que además podrás entrenarte por si fueras elegido para la gran final. Si ese es tu caso, ¡enhorabuena!, por que tanto si quedas en cuarta, tercera, segunda o primera posición vas a tener un regalo fantástico (echa un vistazo en esta página). De todas formas, si no estáis entre los cuatro privilegiados escogidos para la gran final (que serán los remitentes de las cuatro primeras cartas que se extraigan en el sorteo que se celebrará el día 31 de Enero de 1994 no os preocupéis, por que podréis conseguir uno de los 40 premios (consistentes en un lote de productos Bomberman como gorras, camisetas, pins, muñecos o llaveros) que se sortearán entre el resto de las cartas que lleguen a la redacción de Ok Super Consolas.



CONCURSO SUPER BOMBERMAN

CONCURSO SUPER BOMBERMAN

¡ESTO ES LA BOMBA!



IMPORTANTE

- ✓ Si eres elegido para la gran final, recuerda que tu primer regalo es un viaje a Madrid para tí y un acompañante, para acudir a la tienda especializada en videojuegos Mail Centro, donde se celebrará la final el día 26 de Febrero de 1994.
- ✓ Si eres de Madrid y resultas elegido para la final, no te sientas defraudado, tu viaje no va a ser menos espectacular... ¡A ver que cara se te queda cuando veas el cochazo que te va a ir a buscar!
- ✓ Recuerda que el plazo de recepción de cartas finaliza el día 31 de Enero de 1994, tras lo cual, y una vez celebrado el sorteo, Ok Super Consolas se pondrá en contacto con los cuatro elegidos para la gran final.
- ✓ Los cupones para participar en el concurso (no valen fotocopias) deben ser enviados en un sobre a la siguiente dirección:



CONCURSO SUPER BOMBERMAN • OK SUPER CONSOLAS
 EDITORIAL NUEVA PRENSA • PLAZA DEL ECUADOR, 2 1ºB 28016 MADRID

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1) ¿Como se llama el adaptador que permite jugar de 1 a 4 personas con Super Bomberman?

.....

2) ¿Cuántas etapas tiene Super Bomberman en el modo de 4 jugadores?

.....

NombreApellidos

Dirección

Código PostalCiudad

ProvinciaTeléfono



CONCURSO SUPER BOMBERMAN

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

FOUR WAY PLAY

ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES

■ SEGA

Si eres aficionado a los fantásticos juegos de EA Sports, como los recientemente aparecidos EA Fifa International Soccer o John Maden 94, sabrás que una de las últimas innovaciones que nos han ofrecido los cartuchos de esta prestigiosa compañía es la posibilidad de poder jugar una, dos, tres e incluso cuatro personas de forma simultanea. Para estos dos últimos casos, y dado que nuestra Mega Drive sólo posee dos conectores para control pad, es necesario este adaptador que ahora podemos ya adquirir en nuestro país, y cuya función es precisamente esa, permitirnos conectar hasta cuatro control pads (u ocho, si adquirimos dos adaptadores) a nuestra consola. Además de los juegos citados, otros como Wimbledon Tennis (4 jugadores), Ultimate Soccer (8), Gauntlet 4 (4) o Columns 3 (5) permiten utilizar el Four Way Play.



SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO

CONQUEROR 2

JOYSTICK PROGRAMABLE

■ PROEIN

Los diseñadores de joysticks están logrando que estos, como se suele decir de las ciencias, adelanten que es una barbaridad. Como prueba valga este nuevo modelo que Quickshot (una de las compañías más veteranas en esto de diseñar joysticks) acaba de lanzar para nuestra Super Nintendo, y que además de su sofisticada apariencia, nos ofrece algunas cualidades ciertamente innovadoras: posibilidad de programar ciertas secuencias de movimientos (ideal para conseguir los golpes especiales en los arcades de lucha), rotación de la placa sobre la que se sustentan los botones para poder colocarlos como nos resulte más cómodo, y por supuesto otras funciones clásicas de los control pads más equipados, como son por ejemplo el Auto-Fire, el Turbo o la posibilidad de ralentizar el juego (el slow motion). Un control pad en definitiva funcional, muy completo y 100% recomendable para sacarle el máximo partido a tu consola.



SG PROGRAMPAD

JOYSTICK PROGRAMABLE

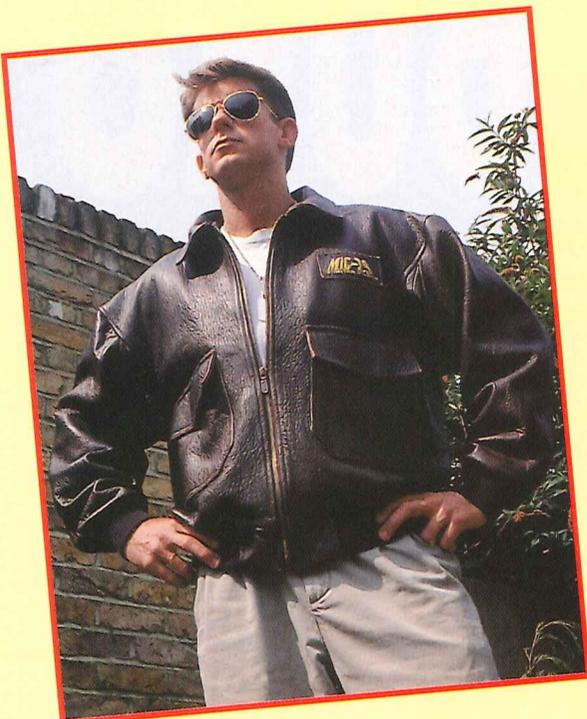
■ DRO SOFT

Pues si, como podéis ver, los usuarios de Mega Drive tampoco se van a quedar sin una de las últimas innovaciones dentro del mercado del diseño de joysticks: la aparición de control pads programables. En esta ocasión el modelo que se nos ofrece no sólo incorpora esta suculente



ventaja, que nos permite introducir secuencias de pulsaciones y movimientos que quedan almacenadas en memoria y que luego podemos ejecutar con la sola pulsación de un botón (ideal para los golpes especiales de juegos como «Street Fighter»), sino que también aporta un sugerente diseño transparente al que le pone la guinda final la incorporación de un display digital (parecido al de los relojes) donde se nos informa de como tenemos configurado el control pad. Por supuesto otras funciones como el Auto Fire o el Slow motion también están incluidas.

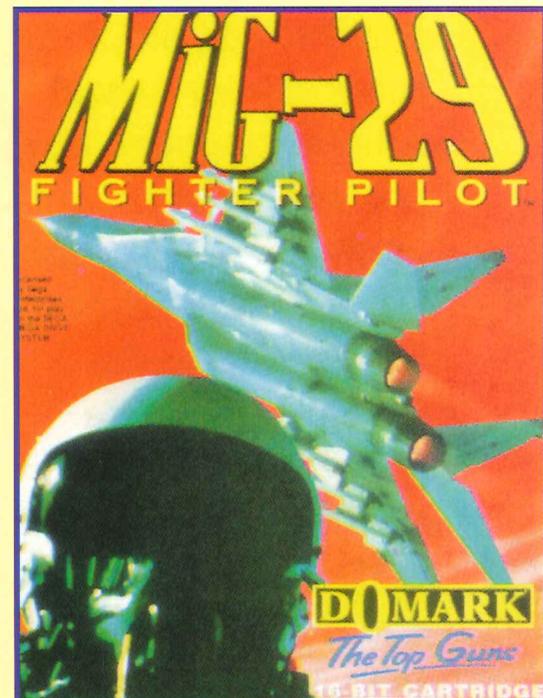
RESULTADO CONCURSO MIG 29 (DOMARK)



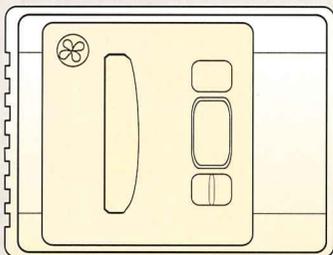
EL GANADOR
DE LA SENSACIONAL
CAZADORA
MODELO AVIADOR
HA SIDO

**JOSE LUIS
VELAZQUEZ
DE CASTRO**

DE PUERTO LLANO
(CIUDAD REAL)



SUPER NINTENDO



Pasarela:
LAST ACTION HERO
Consola: SUPER
NINTENDO.
Compañía: SONY
Distribuidor: .
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

Como hasta el momento ha ocurrido con la mayoría de los filmes protagonizados por el austriaco de oro, más conocido por Arnold Schwarzenegger, hoy nos encontramos ante un título, «Last Action Hero» cuyo parecido con la película del mismo nombre, se encuentra más en la dificultad de ser un auténtico héroe, que en su propio argumento...

L A S T A C



¡QUE DURO E



Todos hemos soñado alguna vez con meternos dentro de la película que protagoniza nuestro héroe favorito, al igual que le ocurre a Danny Manigan en el film que

T I O N H E R O



que para nosotros ha creado la inagotable compañía Sony Imagesoft.

MAS QUE UN HEROE

Antes de comenzar, y a modo de presentación, vamos a comentarte un hecho que hasta ahora habíamos llevado con bastante dignidad. De todos es conocido que los que aquí trabajamos somos auténticos expertos en esto de acabar con todo tipo de juegos (flores) o que nunca un juego se ha resistido a nuestros

«pokeadores» (más flores). Bien, con este «Last Action Hero» las pasamos realmente canutas e incluso, estuvimos a punto de abandonar. Por suerte, nuestro amigo Eduardo, con la habilidad que este atesora en sus «manostijeras»,



S SER DURO!

sirve como argumento a este título. Un ticket mágico, un preestreno inolvidable y una película de acción como las que tan sólo Jack Slater sabe interpretar, son lo único que necesitamos para recrearnos con un arcade tan difícil como la vida misma. Pensándolo bien, tan sólo necesitamos del cartucho

consiguió sacarnos del apuro que habría supuesto quebrantar una racha de cientos y cientos de títulos «destripados». Creo que sobre la dificultad no queda ya nada más que decir, ¿verdad?

DE CARRERAS

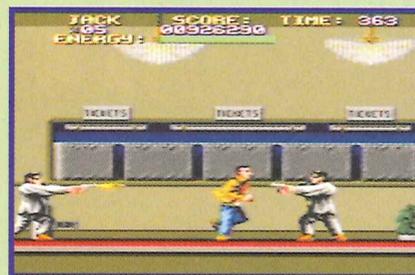
Si todavía no has llegado a la desesperación, prepárate a sufrir con esta vertiginosa fase. Bombas, minas, rampas, proyectiles y camiones, dispuestos a ponerle fin a un sueño del que nunca querriamos despertar...





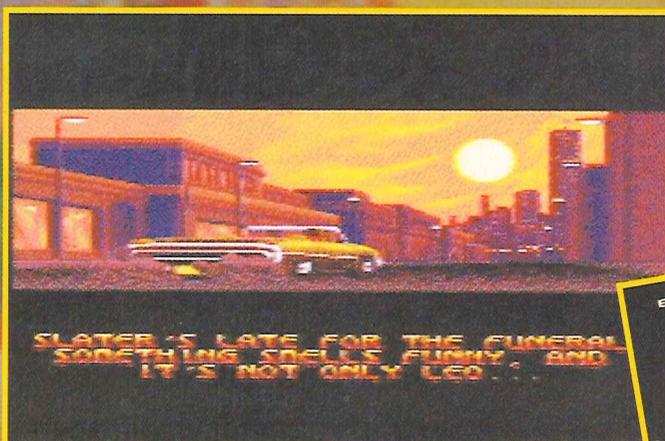
LAS FASES

El aparcamiento de la policía, el garaje, el hotel y el cine serán algunas de las peligrosas fases que deberás atravesar antes de enfrentarte al mismísimo «The Ripper». La elevada dificultad que vas a encontrar en ellas son una auténtica experiencia que hasta ahora nunca habías vivido.



LUCHAS CALLEJERAS

Muchos de vosotros habréis jugado a un clásico entre los clásicos que responde al nombre de «Double Dragon».



Sus luchas callejeras se hicieron famosas gracias a un sistema de juego que conjuntaba la adicción que crea un típico arcade con la estrategia de los mejores juegos de lucha. Ahora, «Last Action Hero» se sirve de un sistema parecido, aunque con una presentación en pantalla un tanto diferente. Ahora la perspectiva utilizada es bidimensional con scroll horizontal. Así, debemos avanzar mientras la mano que aparece en el centro de la pantalla nos lo indique, hasta llegar al punto en que nos debamos enfrentar a nuestros enemigos. Después de acabar con ellos, deberemos seguir en busca de nuevos esbirros...



LOS ENEMIGOS



Los hemos contado y tan solo son cuatro: un par de macarras con navaja y bate d ebeisbol, un pistolero y una desaprensivo que lo único que hace es lanzar cóckteles molotov. Pocos pero muy, muy peligrosos... y difíciles de eliminar.

FASEANDO

Todo ello debemos llevarlo a cabo en los 6 niveles de que consta el juego, debiendo enfrentarnos -como no- al ya omnipresente enemigo de final de fase al finalizar cada una de ellas, y todo ello, dando patadas y puñetazos. Divertido, ¿no? Por último, una esquizofrénica fase en la que, a bordo de nuestro automóvil, debemos tratar de alcanzar el final de una interminable avenida en la que debemos esquivar todo tipo de vehículos, proyectiles y trampas.



E.F.F.

Nuestros queridos amigos de final de fase están aquí, como siempre, dispuestos a hacernos la vida imposible. Son pocos pero variados y, como todos los demás en este cartucho, muy, muy complicados de eliminar.



EL ULTIMO JUEGO DE ACCION

Sony ha creado un juego en el que la acción y los golpes asoman por encima del resto de aspectos. No creemos que los señores de Sony hayan metido la pata en esta ocasión, pero si hemos de reconocer que uniendo la extrema dificultad del juego, con la pobre ambientación del juego y el escaso número de enemigos, lo único que se ha conseguido es devaluar un producto que de otra forma podría haber sido todo un auténtico éxito. Reconocemos haber pasado buenos ratos con este juego,



pero nos negamos a tener que utilizar elementos externos -lease pokeadores de vidas infinitas como el Game Genie o el Action Replay- para conseguir ciertas ayudas que nos permitan terminar el juego ya que, de otra forma, este sería imposible de finalizar. Tan sólo queda hacer un pequeño apunte sobre la música, un tanto estridente, y

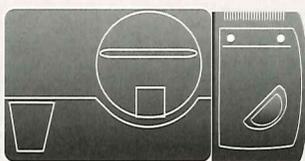
sobre la presentación, un tanto pobre. En fin... «Last Action Hero».

EDUARDO

● ● ● ● ● MANOSTIJERAS



MEGA CD

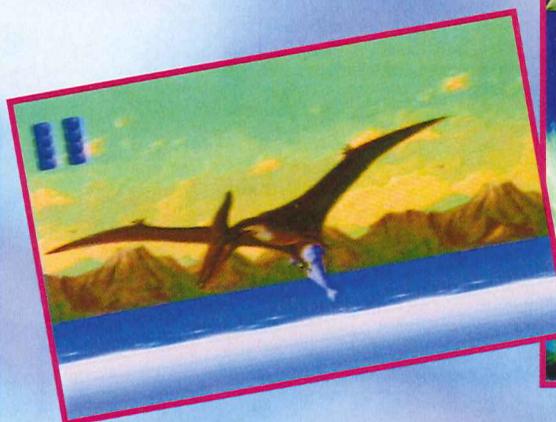


Pasarela:
ECCO THE DOLPHIN
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

Cuando «Ecco the Dolphin» apareció para Mega Drive, nuestra opinión no pudo ser más favorable: combinar la simpatía que producen los delfines con un desarrollo de juego sumamente original, dió un resultado

insuperable, que ahora ha sido incluso mejorado

en esta versión para nuestro Mega CD.



MUNDO SU

Como ocurre con los dinosaurios, los delfines despiertan entre los humanos -muy especialmente entre los de menor edad- una simpatía extraordinaria. Tal vez la explicación pueda dárnosla algo que los científicos estudian desde hace bastantes años: la increíble inteligencia -casi humana en algunos aspectos- de estos mamíferos acuáticos, cuyos gestos además, parecen en muchos momentos expresarnos verdaderos sentimientos: alegría, tristeza, miedo...

Por ello, y sin querer ofender a los canes, los delfines podrían ser incluso considerados

EL VIDEO GRADO A LA ESTRELLA DEL OCEANO

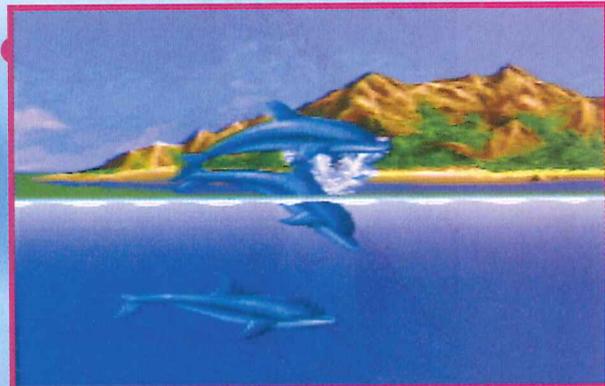
Una de las grandes sorpresas que ofrece este «Ecco the Dolphin» para Mega CD es la inclusión de unas bellas secuencias de video, con animación en tiempo real y con algunas interesantes informaciones -eso si, en inglés- sobre los delfines. Si llegas hasta la Librería podrás deleitarte contemplándolas.



ECCO THE DOLPHIN

como los mejores amigos acuáticos del hombre, hecho que podría explicar el por que Sega eligió a un simpático delfín, Ecco, para convertirlo en protagonista de un videojuego que brilla especialmente por su original desarrollo, su relajante ambientación y su belleza visual... si, «Ecco the Dolphin» parece desde luego el primer juego «New Age».

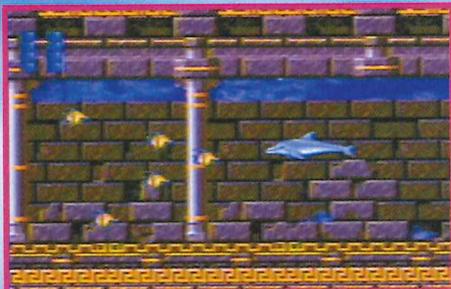
acompañar a un nuevo amigo, Ecco, en su divertida pero arriesgada aventura. ¿Qué es lo que tienes que hacer? Muy sencillo, ayudar a Ecco a descubrir que ha ocurrido con todos sus amigos del mar, desaparecidos tras ser capturados por una extraña fuerza que los mantiene prisioneros. Para ello tendrás que recorrer un montón de escenarios submarinos,



¿DONDE ESTAN LAS CLAVES?

No vamos a decirlo ya más veces: este nuevo juego para tu Mega CD te va a sorprender sobre todo por su concepto, completamente atípico entre tanta invasión de juegos de lucha, deportivos y de plataformas. Esto, junto a unos bellos gráficos, unos perfectos movimientos -es toda una delicia ver a Ecco saltar y nadar- y la inclusión en esta versión CD de una banda sonora tan apropiada como relajante, hacen de este juego toda una maravilla que no te puedes perder. Vamos, quítate la ropa y lánzate al océano, la aventura te espera.

UBMARINO



EN EL FONDO DEL MAR...

¿Te gustaría surcar los mares, brincar entre las olas y descubrir los misterios de la profundidades oceánicas? Pues estás de suerte, por que ya no hace falta que te compres más videos del capitán Costeau: ahora puedes

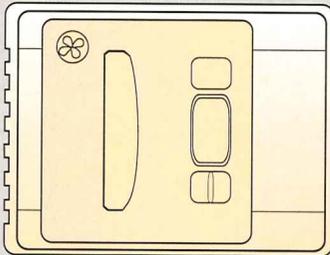
poblados por peligrosas criaturas como pulpos gigantes, medusas, tiburones, y descubrir la forma de superar cada nivel, ya que más que un arcade, «Ecco the Dolphin» es una singular aventura tan original en su concepto como en su desarrollo.



● ● ● ● ● MR.LYNCH



**SUPER
NINTENDO**



Pasarela:
BATTLETOADS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: RARE SOFT
Distribuidor: NINTENDO
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1 ó 2

Las Battletoads, personajes que parecen haberse consagrado como principales mascotas de una productora tan prestigiosa como RARE, aparecen por fin en nuestra Super Nintendo de la mano de un cartucho que, pasando por alto la terrible dificultad que entraña, posee una calidad realmente asombrosa.



BATTLETOADS



LA PRUEBA

Las Battletoads, que ya tuvieron la posibilidad de demostrar su valía en casi todas las consolas del mercado, vuelven a la carga en nuestra Super Nintendo de la mano de una productora como Rare, nombre que desde siempre hemos relacionado con las innovaciones y los clásicos (recordemos que ellos fueron los creadores de una técnica que nos sorprendió a



todos en su día, y que respondía al nombre de «Filmation»). Trás obtener las más variadas críticas de cada

LAS MONTAÑAS DEL CAOS

Es de las pocas fases que siguen las pautas marcadas por las anteriores versiones de este título. Concebido como un clásico arcade de lucha (al más puro estilo Double Dragon), posee la dificultad justa como para tenernos delante de la pantallas durante un buen, y largo, tiempo.



(IN BATTLEMANIACS)

una de sus anteriores versiones, llega la hora de explotar las posibilidades de una máquina como la Super Nintendo que permite crear, entre otras muchas cosas,

historia, no por el argumento en sí, sino por los increíbles nombres y artilugios que este se ha inventado para conseguir que dicho guión fuese «algo» distinto.

EL DOSQUE

No tenemos muy claro porqué se le ha puesto este nombre a la fase que nos ocupa, cuando el escenario en que se desarrolla es una profunda chimenea por la que debemos bajar esquivando todo tipo de enemigos. Es algo difícil, pero no tanto como el nivel que viene a continuación.



que además de utilizar nuestra habilidad, debemos poner a prueba (tan sólo de vez en cuando) nuestra inteligencia (ultimamente me hacen pensar demasiado estos juegos), de hecho, ninguna de las cinco fases de que consta este juego tienen nada que ver entre sí. Con esto, además de conseguir variedad, se logra mantener al jugador

DE LA RANA

juegos tan espectaculares como el que ahora nos ocupa. Profundizar en el argumento del juego puede resultar bastante inútil si tenemos en cuenta que este se resume a lo de siempre: malo muy malo que quiere gobernar el mundo y que se inventa las más increíbles tretas para conseguirlo. De todas formas, no está de más destacar la imaginación del señor que haya creado esta original

EN LA VARIEDAD ESTA EL GUSTO

Ya que en este mundo somos algo más de cinco mil millones de personas, es obvio pensar que todas ellas no van a tener los mismos gustos (estas reflexiones tan profundas van a acabar conmigo), por ello, cuanto más variedad tenga un juego, mayor rango de aceptación tendrá este. Así, los señores de RARE nos han preparado un cartucho en el



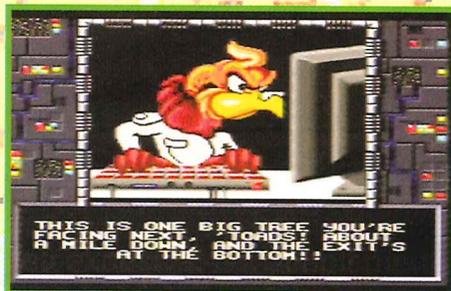
MOTOS VELOCES

¡Santo cielo! Es obvio que los señores de RARE no son conscientes de lo que han creado aquí. Recorrer un estrecho reguero de mocos a velocidades de vértigo, esquivando obstáculos que no da tiempo a divisar, es algo que puede acabar con los nervios del mismísimo «hombre horchata». Criminal.





enganchado a la pantalla en busca de esa fase que este todavía no ha tenido la oportunidad de ver. Aunque, en este caso, lo de mantener enganchado a la pantalla venga un poco grande por cierto aspecto que comentaremos en el último apartado de esta crítica.



sea excesiva, no, simplemente pensamos que semejante calificativo no abarca ni de lejos la idea que nosotros tenemos en mente. Dificultad aberrante se aproximaría de hecho mucho más a lo que queremos expresar. Con este pequeño -pero gran-inconveniente no queremos



ahorrarte algún dinero que otro, ¿como?, bueno, hazte con este cartucho e intenta acabar con él. Te aseguro que antes de los Reyes del '95 no lo habrás conseguido. Se han pasado «un pelo».

EDUARDO

MANOSTIJERAS



LA VENGANZA DE KARNATH

¡Menuda venganza! no la querría ni para el peor de mis enemigos. Hemos conocido torturas que acaban físicamente con el pobre sacrificado, pero torturas psíquicas como esta, pocas, por no decir

ninguna. Si has conseguido llegar hasta aquí, mereces entrar en el libro Guinnes de los records.

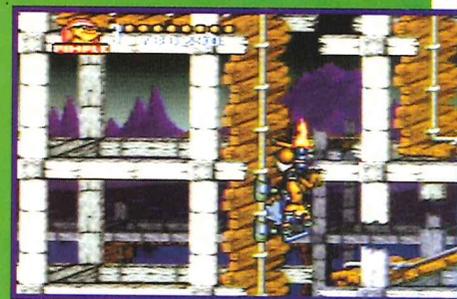
LOS TRACTORES

Si no has tenido bastante, con esta fase ya no tendrás excusa para acordarte de los programadores. ¿Qué debes hacer? Bueno, correr o ser seccionado en dos. A veces la realidad es muy, muy cruda. Se siente...

¡¡¡QUE DIFICIL!!!

Si hay alguna palabra que defina en su totalidad a cada uno de los juegos de RARE (antigua Ultimate), esa es la palabra «dificultad». No es que la dificultad de este juego

desmerecer la labor final de un equipo de programación que ha sabido combinar unos magníficos gráficos con unas insuperables animaciones y unas simpatiquísimas músicas. La dificultad en este caso puede



SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.



KIRBY'S DREAM LAND

El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?

THE LEGEND OF ZELDA

Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?

¡Vaya jugada!

Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.

Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.

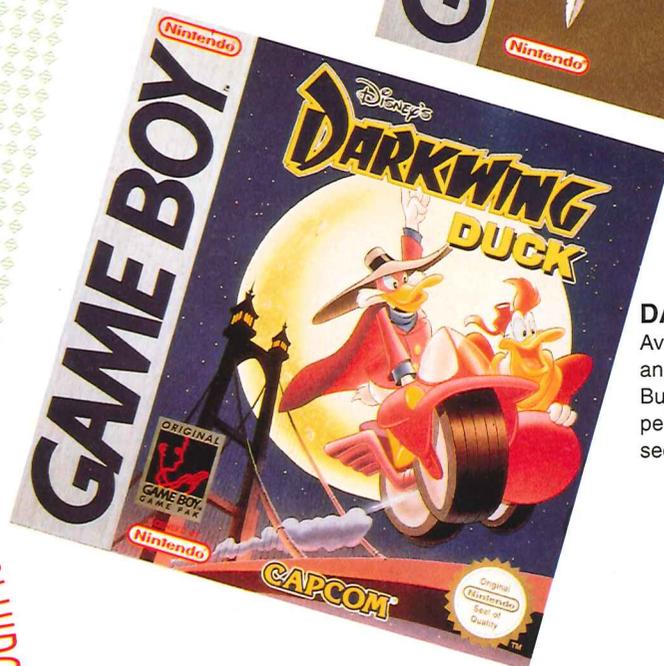
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.

Para tu GAMEBOY. La única -auténtica-genuina portátil.



DARKWING DUCK

Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.



**Fases
Ment
Man**



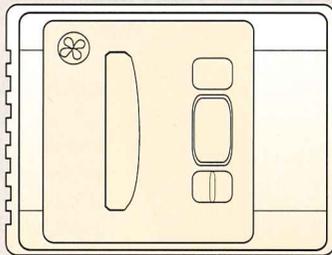
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



GAMEBOY™

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

SUPER NINTENDO

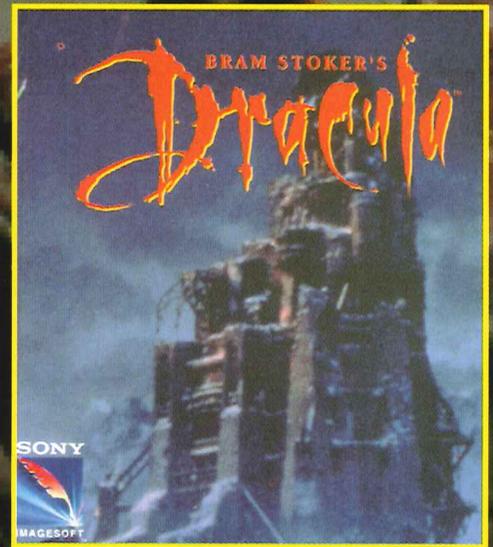
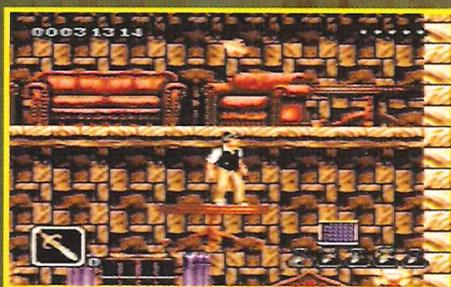


Pasarela:
DRACULA
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

Con sólo pronunciar su nombre, y de forma inevitable, escalofríos de terror surcan nuestra espalda. El, el príncipe de las Tinieblas, el Señor de la Noche, llega a nuestra consola para llenarnos de temor e inquietud... ¿podremos, nosotros simples mortales derrotar al Vampiro?



DRACULA



Curioso, muy curioso lo que está ocurriendo con la clásica novela de Bram Stoker. Si Coppola traicionó en cierta forma el espíritu del relato, convirtiendo los avatares del Conde Drácula en una inmortal historia de amor (logrando eso si, realizar una obra maestra con secuencias dignas de figurar en la antología del cine), ahora Sony, la creadora de este nuevo juego para nuestra Super Nintendo ha sido la encargada de darle un nuevo giro a la historia, robándole el protagonismo al propio Vampiro para dárselo a John Harker, el caballero victoriano

LE LLAMADAN VAN HELSING

John Harker va a contar con una inestimable ayuda para derrotar a Drácula: si encontramos a Val Helsing, este nos facilitará un arma, aunque eso si, tendremos que buscarla por los laberínticos mapeados.



SANGRE FACIL



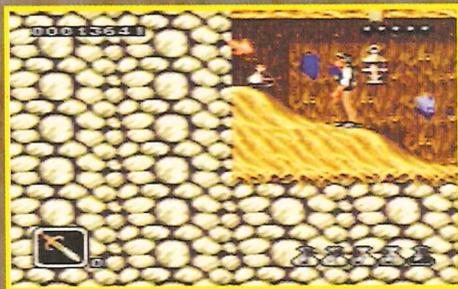
apasionante como cabría esperar, y que también nos permite visitar gran parte de las localizaciones de tiempo y espacio en las que se desarrollaba el relato original. Tenemos que confesaros eso si una cosa: cuando hasta nuestros oídos llegó la noticia de que se estaba realizando un videojuego de «Drácula», lo primero que nos vino a la cabeza fue una impresionante y gótica videoaventura tridimensional -al estilo de «Equinox»- ya que lo bello y complejo del argumento parecía prestarse plenamente para esta finalidad. Sin embargo lo que Sony -en colaboración con Psygnosis- nos ofrece es un nuevo arcade muy en la línea de un éxito de esta última compañía, que fue editado para Mega Drive: «The Legend of Galahad», sobre

que se enfrenta con Drácula para recuperar a su novia, Mina, que es en realidad la reencarnación de Elisabeth, la esposa suicida del Conde.

HE CRUZADO OCEANOS DE TIEMPO...

En fin, lo que queda claro desde el primer momento respecto a este «Drácula» de Sony, es que lo mejor resulta

olvidarse por completo el libro y la película, y por el contrario fijarse únicamente en el desarrollo del juego -que conserva pocas cosas de la historia original de Bram Stoker-, que eso si, es tan fantasmagórico, terrorífico y



todo en lo referente al estilo de sus gráficos. Dicho de otra forma, a excepción de eliminar a los enemigos que pululan por la pantalla, poco más tendremos que hacer a medida que avanzamos por los tétricos escenarios del juego, que eso si, en conjunción con la música -esplendida- logran una esplendida y terrorífica ambientación para el juego.

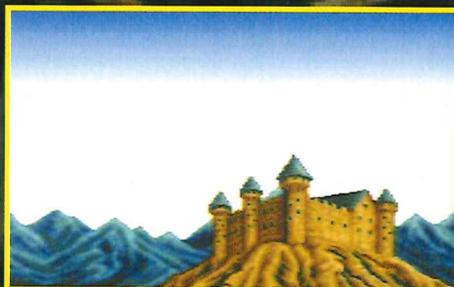
LO MEJOR PARA EL FINAL

La verdad es que en su conjunto «Dracula» es uno de esos juegos que sin llegar a apasionar, si agrada. Y ahí se habría quedado la cosa si no hubiera sido por que sus programadores si han puesto empeño en lograr que al menos en un aspecto el juego

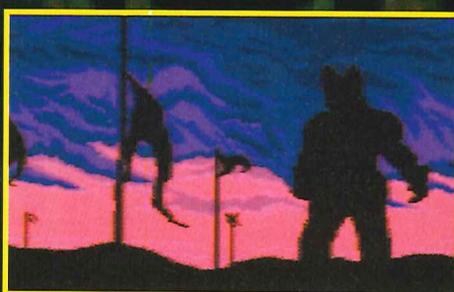
LAS MIL Y UNA CARAS DEL TERROR



Como puedes ver, el elenco de enemigos de final de fase, dispuestos a que no terminemos con éxito la partida, es francamente variado. Por suerte su fiero aspecto es un tanto engañoso... acabar con ellos es realmente mucho más facil de lo que puede parecer a simple vista.



sobre todo... ¡se puede acabar con ellos con relativa facilidad! Algo tan insólito -acostumbrados como ya estamos a tener que disparar tres mil veces contra un bicho enorme que en dos ataques nos deja sin energía- que nos parece muy de agradecer y digno de destacar.



● ● ● ● ● ● ● ● MR.LYNCH



se merezca un sobresaliente: los enemigos de final de fase son enormes, originales, algunos se mueven con un realismo y una velocidad alucinantes y



SUPER MARIO KART

¡ARRANCA MOTORES YA!



¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrollles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?

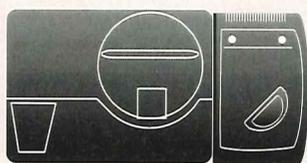


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

**MEGA
CD**



Pasarela:
THUNDER HAWK
Consola: MEGA CD
Compañía: CORE DESIGN
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

Todos os habréis quedado alguna vez con la boca abierta viendo las maravillas que los señores de Sega nos ofrecen en los salones recreativos. Bien, para regocijo de esos adictos, Core Design ha creado un CD tan espectacular como una Coin-op. Un CD que se puede resumir en tres palabras: la octava maravilla.

T H U N D E R



PAJAROS

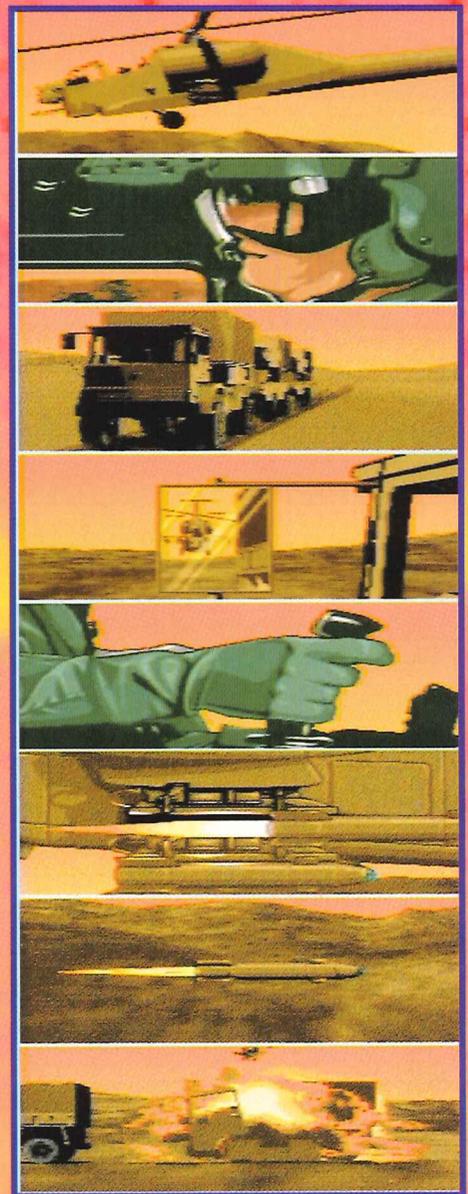
«Galaxi Force II», junto con «Afterburner», son dos claros ejemplos de las técnicas que Sega utiliza en sus máquinas recreativas para crear los más sorprendentes videojuegos que jamás hubiésemos podido soñar. Estas técnicas de rotación y ampliación de gráficos se pusieron en práctica (no sabemos si por primera vez) en un juego que todos conoceréis y que responde al nombre de «Out Run». Los resultados eran más que satisfactorios, creando un entorno 3D con unos gráficos diseñados en 2D. Dichas técnicas de rotación y ampliación de gráficos han sido incluidas en el hardware del Mega CD, permitiendo crear productos tan

ESPAÑOL

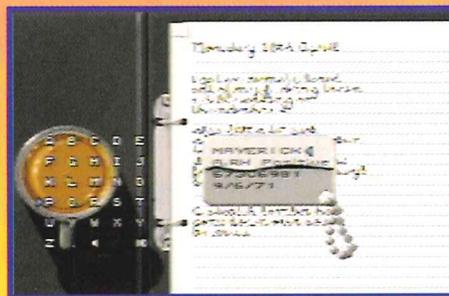
Desde hace algún tiempo, estamos comenzando a acostumbrarnos a que los textos de los juegos sean traducidos al astellano. A lo que no estamos tan acostumbrados es a escuchar las digitalizaciones de las voces también en castellano. Es una verdadera maravilla cerrar los ojos y escuchar, en un perfecto castellano, la descripción de la misión que debemos realizar. Un diez para Core.



R H A W K



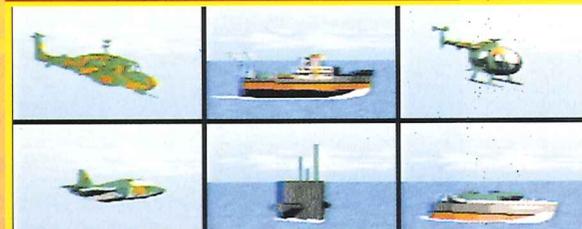
DE ACERO



espectaculares como este «Thunder Hawk». Dichos recursos se utilizaron por primera vez en «Batman Returns» (con resultados satisfactorios, por supuesto), y ahora se han vuelto a utilizar en este fantástico título que te sorprenderá por su

espectacularidad y realismo. Está claro que con el hardware que el Mega CD nos ofrece se pueden conseguir estas cosas y más, tan sólo hacía falta que alguien se decidiese a utilizarlo. Ese alguien ha sido Core Design (que ya probó fortuna con Jaguar XJ220).

ENEMIGOS
Aunque ahora los veas completamente estáticos, en pantalla se pondrán en movimiento recreándose en unas animaciones tan espectaculares como hasta el momento inéditas. Es un verdadero placer verlos girar alrededor nuestro con un nivel de detalle realmente asombroso. Como veis, se me acaban los elogios para tan maravilloso juego.





★ Top Gun Pilots ★			
RANK	NAME	SCORE	REPUTATION
1	0.0	★★★★★	35500
2	0.0	★★★★	74500
3	0.0	★★★	59000
4	0.0	★★	32500
5	MORRICH		24700

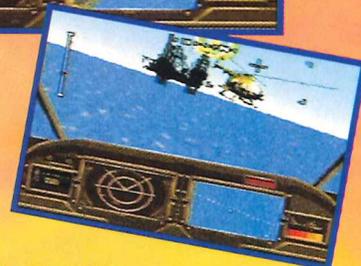


MISION IMPOSIBLE

El juego en sí, diseñado como un espectacular simulador de helicópteros, nos da la posibilidad de elegir entre una gran variedad de escenarios donde llevar a cabo nuestra misión; América, Oriente, Europa oriental y occidental, son algunos de los lugares que tenemos a nuestra disposición para arrasar con todo lo habido y por haber. En cada uno de ellos debemos cumplir una serie de misiones que nos permitan ir ascendiendo de graduación, con el consiguiente incremento en la experiencia de nuestro piloto. En nuestro helicóptero disponemos de un radar con el que orientarnos, y con un arsenal de misiles y proyectiles de todo tipo. Misiles aire-tierra, aire-aire y



aire-mar para poder acabar con cualquier objetivo que se nos asigne. Por supuesto, no faltará nuestra inacabable ametralladora con la que suplir la falta de armamento «más serio».

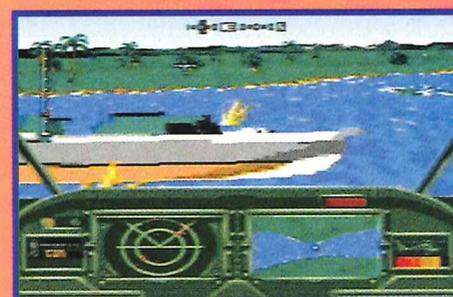


LAS MISIONES

Antes de comenzar cada misión, en la sala de operaciones se nos explicará, con todo detalle, el cometido de nuestro «encarguito». Con la ayuda de unos perfectos mapas, y apoyándose en unas perfectas digitalizaciones en castellano, toda duda acerca de nuestras obligaciones será contestada.



LOS ESCENARIOS



Ya que en la variedad está el gusto, los señores de Core Design nos han creado todos los que veis en la pantalla adjunta a este texto. Cada uno de ellos tiene sus escenarios, sus enemigos y sus misiones por realizar. Eso es aprovechar las ventajas de un CD, y lo demás son tonterías.

Distintos indicadores en pantalla, además de la voz de turno, nos indicarán en todo momento si nuestro objetivo se encuentra cerca o si, por el contrario, hemos perdido el rumbo.

MEJOR IMPOSIBLE

El juego, como hemos visto, promete mucho, mucho. Lo que hace falta conocer ahora es si los señores de Core Design han utilizado con sabiduría las posibilidades de nuestro Mega CD. No te engañes, lo que ves en estas páginas es uno de los mejores juegos que hemos podido ver en una consola doméstica. Es una auténtica maravilla ver como los helicópteros y reactores enemigos pasan por delante de nosotros con una suavidad y perfección de movimientos realmente alucinantes. Los escenarios son, simplemente,

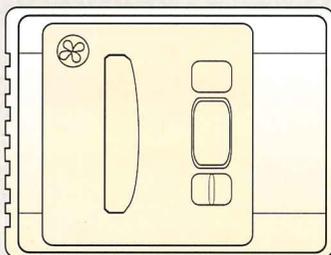
maravillosos, en especial los de las misiones que se desarrollan en Europa oriental y que corresponden a un infinito y hermoso cañon. La majestuosidad de sus gráficos junto con la suavidad de las animaciones hacen pensar, en más de una ocasión, que nos encontramos en cualquiera de los recreativos de la Gran Vía. Si a ello unimos que la banda sonora (al estilo Top Gun), además de crear una magnífica atmósfera de combate, es super marchosa, no nos queda más remedio que reconocer que, por fin, alguien ha sabido sacar provecho de una máquina que, después de lo visto, no puede sorprender cuando menos lo esperemos. No hay palabras para calificarlo.

EDUARDO

● ● ● ● MANOSTIJERAS

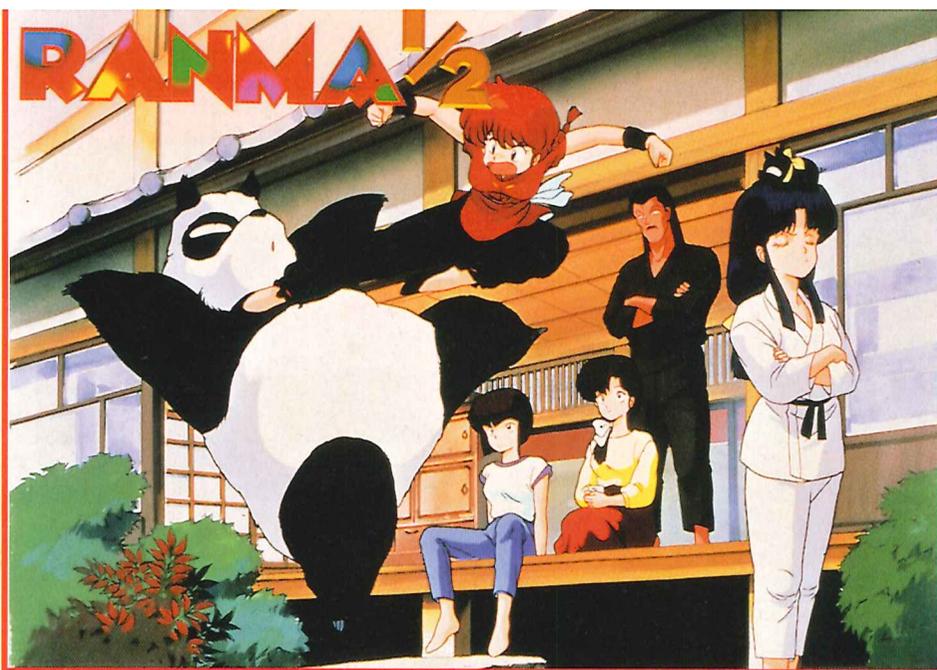


SUPER NINTENDO



Pasarela:
RANMA 1/2
 Consola:
SUPER NINTENDO
 Compañía: OCEAN
 Distribuidor: ARCADIA
 N. Fases: 13
 N. Jugadores: 1 ó 2

Ahora que «Ranma» es una las series de dibujos animados de moda entre todos los chavales, Arcadia se ha decidido por fin a lanzar en España, la segunda parte de un título que en Japón ha causado auténticos estragos. Un divertidísimo juego de lucha que te enganchará con la insuperable simpatía de sus protagonistas.



en este juego, además de luchar como un salvaje, vas a tener la posibilidad de partirte en dos de risa cuando veas combatir a cada uno de los peculiares luchadores.



Aunque ya estemos un tanto hartos de aguantar más y más nuevos cartuchos de lucha (sobre todo aquellos, como yo, que nunca han disfrutado con este tipo de juegos), es justo reconocer que todavía queda gente en el mundo que cuando pone en marcha un proyecto como este, en el que la originalidad brilla por su ausencia, tiene interés en crear algo que realmente merezca la pena. Con «Ranma 1/2» me ha ocurrido algo tremendamente interesante; he disfrutado, por fin, con un juego de lucha. ¿A que se debe esto? Bueno, principalmente al hecho de que

GOLPES Y MAS GOLPES

Todo juego de lucha debe incluir un buen repertorio de golpes que den dinamismo y variedad al combate en sí. En este «Ranma 1/2», la cantidad de puñetazos y patadas que podemos realizar puede llegar a un total de quince con algunos personajes, así, con Ranma, podremos poner en

DIBUJOS PEI

RANMA 1/2

práctica un demoledor barrido o un escalofriante puñetazo castaña (como rezan las instrucciones). Si piensas que este juego echa en falta algo que en otros títulos se ha difundido rápidamente, estás equivocado, la magia aparece también en este juego que, además, incorpora la



posibilidad de elegir entre un total de doce personajes distintos (yo me quedo con el osito Genma) y quince preciosos escenarios. Lo demás, combates a dos puntos y la clásica barra de energía para conformar un título que, en su conjunto, da la talla como el mejor de su género (sabéis a quien nos estamos refiriendo).

LA MAGIA DE OCEAN

Ocean sigue en sus trece de no bajar el nivel de calidad de

sus productos (algo que no deseamos en absoluto), pero luego no debe extrañarse de que, cuando aparezca un



MODOS DE COMBATE



Podemos elegir entre tres tipos distintos de combate, dependiendo del número de jugadores que vayamos a jugar: el primero de ellos, un enfrentamiento hombre computadora; el segundo, un duelo entre humanos que promete ser muy duro; por último, el tercero, una selección de los mejores luchadores que deberán controlar por turno tú y tu colega consolero.



título suyo con una pizca menos de calidad, nos ensañemos con él de forma indiscriminada. La "culpa" la tendrán ellos por tenernos tan bien acostumbrados a unos juegos que, hoy por hoy, son muy difíciles de superar. Centrándonos en el cartucho que nos ocupa, «Ranma 1/2» resulta tan divertido como el mejor juego de lucha, consiguiendo crear una adicción tremendamente alta, gracias a sus simpáticos gráficos y también a sus desternillantes animaciones. Las digitalizaciones de voz y las músicas son las que corresponden a un genio británico como Ocean. En definitiva, combates, golpes, diversión y mucha, mucha simpatía. ¡Por cierto!, deleítate con la técnica depurada que exhibe el osito Genma. Te partirás de risa.

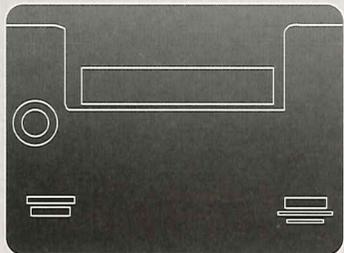
EDUARDO

● ● ● ● MANOSTIJERAS



LEONES

MASTER SYSTEM II



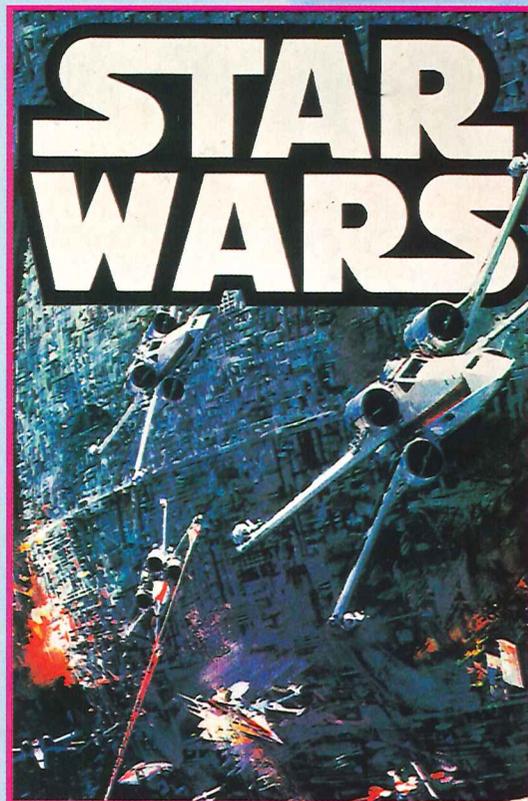
Pasarela:
STAR WARS
 Consola: MASTER SYSTEM.
 Compañía: LUCAS ARTS
 Distribuidor: SEGA.
 N. Fases: 10
 N. Jugadores: 1

Como no podía ser menos, nuestra Master System no iba a quedarse con las ganas de degustar, en sus propias carnes, las exquisiteces de un juego que, amparado en la imagen de la mejor película de todos los tiempos, derrocha acción y dificultad por los cuatro costados.

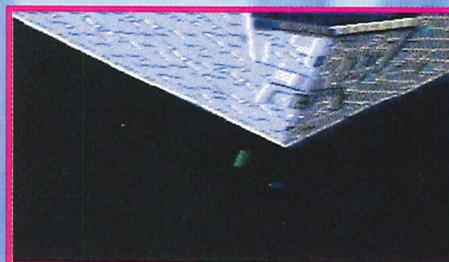


UNA NUEVA ESPERANZA

Estamos viviendo un periodo de guerra civil. Las naves espaciales rebeldes, atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el malvado Imperio Galáctico. Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma total y definitiva del Imperio, la Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada, con la potencia suficiente para destruir un planeta entero. Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuela hacia su patria, a bordo de su nave espacial, llevando consigo los planos



CAPITULO IV



OBI WAN

Además de proporcionarnos sabios consejos a lo largo de toda la aventura, como caballero Jedi que es, podrá utilizar sus poderes para volver a la vida, hasta un total de cinco veces, a nuestro amigo Han Solo o a nuestra querida y amada Princesa Leia.



S T A R W A R S

EL HALCON MILENARIO

He aquí una de las mayores maravillas que uno puede encontrar en una película del espacio, el impresionante Halcon Milenario. A bordo de él, y tras sobornar al mercenario por excelencia (Han Solo), llegaremos a la mismísima Estrella de la Muerte (si conseguimos esquivar,



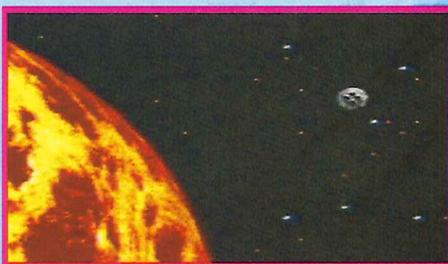
eso sí, el impenetrable cordón de asteroides que rodea a esta).



robados que podrán salvar a su pueblo y devolver la libertad a la oprimida galaxia.

UNA NUEVA VERSION

Todos conoceréis, o por lo menos habréis escuchado alguna vez, las palabras que abren este comentario. Corresponden, como todos habréis deducido, a una de las historias más importantes jamás contadas (si no la más). Su creador, George Lucas, es el mismo que en su día fundó la prolífica Lucas Arts (Lucasfilm en sus comienzos), responsable directo, por lo tanto, de que hoy en día podamos disfrutar de un juego que tan sólo alguien de la propia casa podía crear. Aunque las comparaciones puedan resultar odiosas, es



justo reconocer que esta versión Master System es exactamente igual a la que en su día pudieron disfrutar los usuarios de Nintendo. Esto, aunque suene en tono de recriminación, es motivo de congratulación por poder disfrutar de un juego que



muy pocos cartuchos han podido superar, incluyendo las consolas de 16 bits.

UNA NUEVA MARAVILLA

Que este juego haya llegado a donde ha llegado, es culpa de un sistema de juego en el que se mezcla, con magna maestría, el mejor de los arcades con la mayor de las aventuras. Un ejemplo de esto lo



LUKE SKYWALKER



Aunque en un principio tan sólo pueda correr y saltar, nuestro héroe espacial por excelencia tendrá también oportunidad de buscar, en alguna de las cuevas del desierto de Tatooine, una eficaz y destructiva arma láser. Algo más adelante le espera la Espada de Luz, un arma que acabará con todo enemigo que se cruce en su camino...

podemos encontrar en el desierto de Tatooine, en él, debemos buscar a nuestros compañeros antes de partir hacia la destrucción de la Estrella de la Muerte en nuestro Halcón Milenario. Además, debemos elegir que personaje resolverá cada uno de los niveles, dependiendo siempre del tipo de armas y habilidades que cada uno posea (Luke tiene la fuerza de la Espada de Luz, mientras que Han Solo dispone de un potentísimo Láser). Obi Wan, por su parte, nos dará consejos durante toda la aventura, además de resucitar hasta un total de cinco veces a la hermosa Princesa Leia o al fanfarrón Capitán Solo.

Fases a bordo de nuestro Landspeeder, niveles de scroll lateral y algún que otro paseo en Halcon Milenario o Ala-x es lo poco o mucho que vas a tener que aguantar de un cartucho que, como en anteriores versiones, peca de una dificultad casi, casi, infinita.

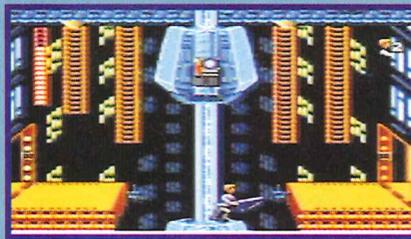
UNA NUEVA VENGANZA

Nos suponemos que eso es lo que buscan los señores de Lucas Arts, vengarse de nosotros

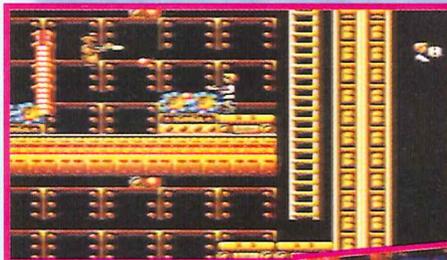


LA ESTRELLA DE LA MUERTE

Es el arma más destructiva que jamás se haya creado. Con poder para convertir en polvo espacial a un planeta entero, esta Estrella de



la Muerte trae en jaque a todo el ejército rebelde. Ahora que los planos de este asteroide están en buenas manos, es el momento de aprovechar la fuerza de un líder como Luke para acabar con ella.



por algún trauma de la niñez que les atormente aun hoy en día. De lo contrario, es realmente difícil encontrar una respuesta a tanta dificultad. No dudamos que el juego se pueda acabar con las escasísimas vidas de que disponemos, pero quizás nos lleve mucho más tiempo que acabar la carrera de Medicina. Aún así, es realmente increíble que el juego nos enganche de la manera que lo hace; nunca renegaremos de él como suele



ocurrir en estos casos, todo lo contrario, hasta que un día, quizás muy lejano, consigamos acabar con él, seguiremos jugando y jugando mientras la fuerza esté con nosotros.

Si tuviese que recomendar un juego a mi más querido amigo, no lo dudaría: este

Star Wars. Si tuviese que recomendar un juego a mi más sangriento enemigo, tampoco lo dudaría: Star Wars. Con la adicción que este crea, le mantendría mucho, mucho tiempo frente a la pantalla. El mejor juego que jamás se ha hecho para Master System.

JUAN CARLOS SANZ
FDEZ. "MAY".



Decora tu habitación con cuadros Disney

¡Averigua como obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.! **TOP SECRET**

VIDIUSA S.L.; Pza. Sanllehy nº 5. BARCELONA



Disney Family

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado



Aladdín (1)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



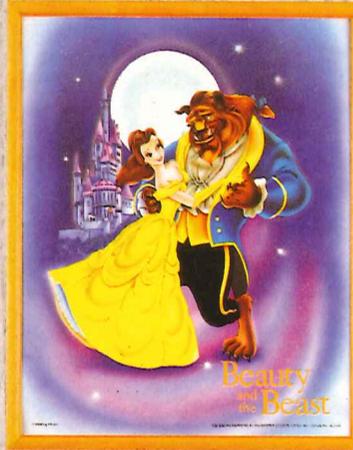
Aladdín (2)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



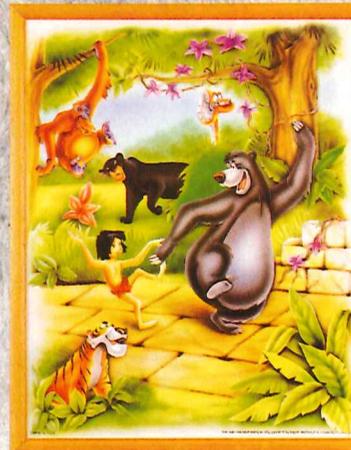
La Bella y la Bestia (1)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



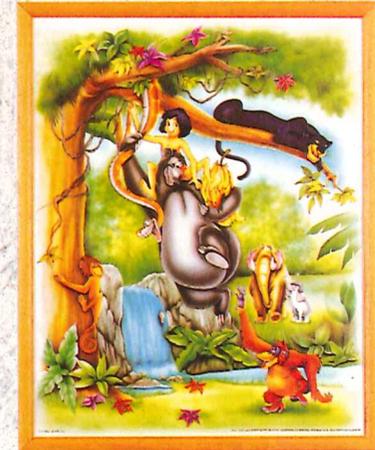
La Bella y la Bestia (2)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



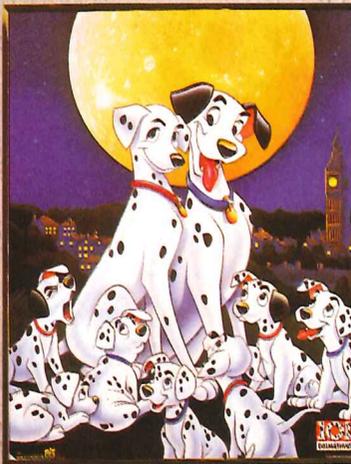
El libro de la Selva (1)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



El libro de la Selva (2)

Medida: 40x50 cms. Marco: Pino



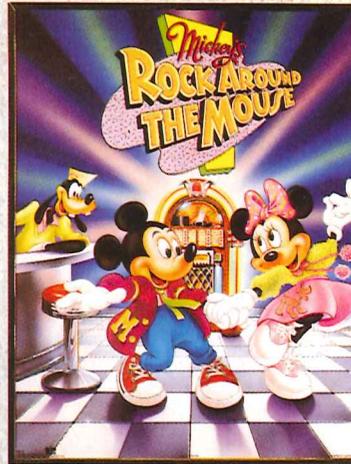
101 Dálmata

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado



Pinocchio

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado



Mickey Mouse (Rock)

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Por la compra de 1 cuadro, te regalamos un dinosaurio y te desvelamos el Secreto de como obtener Videojuegos de cualquier Videocónsola por **menos de 1000 ptas.** Por la compra de Dos cuadros además te regalamos unos fantásticos Prismáticos.

Para hacer tu pedido envíanos el cupón por correo o llama ahora mismo al:

(93) 588 23 70

Por la compra de un cuadro:

¡ Gratis !

Una maqueta de Dinosaurio perfectamente realizada y con todo detalle.



Por la compra de dos cuadros:

¡ Gratis !

Unos fantásticos y potentísimos Prismáticos.



¡ Haz tu pedido ahora ! Marca con una **X** el cuadro/s que quieres reci-bir. Lo tendrás en tan sólo 10 días junto con tu/s regalo/s. El precio de cada cuadro es de 1.350 ptas + gastos de envío. El envío se efectúa contrarreembolso. Los gastos de envío son de 400 ptas. (igual para Un cuadro que para Dos)

- Disney Family. Aladdín (1). Aladdín (2). La Bella y la Bestia (1)
 La Bella y la Bestia (2). El libro de la Selva (1). 101 Dálmata.
 El libro de la Selva (2). Pinocchio. Mickey mouse (Rock).

Si quiero que me envíen " El cuadro " que he marcado con una **X**. + Un Dinosaurio GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.

Si quiero que me envíen " Los cuadros " que he marcado con una **X**. + Un Dinosaurio GRATIS + Unos Prismáticos GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.

Nombre: Apellidos:.....

Dirección completa:

Población: Provincia:.....

Teléfono:..... Código Postal..... Fecha nacimiento:.....

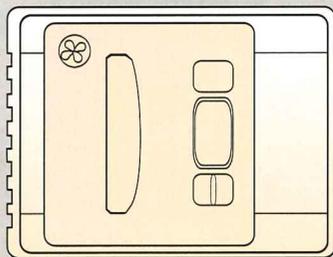
Modelo/s de consola/s que tienes:

Envíalo dentro de un sobre a:

Apto. Correos
96.032
08080 BARCELONA

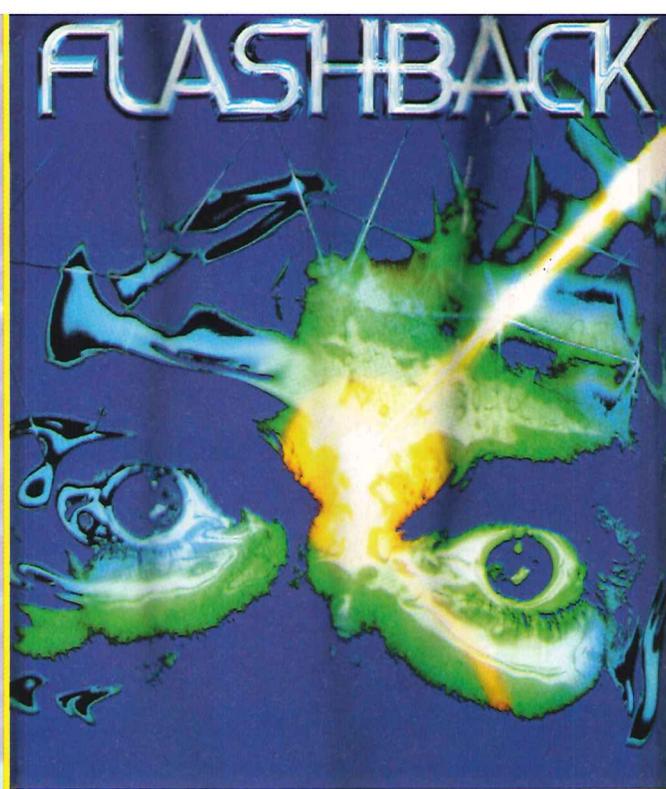
Cantidad	precio	Total
X	=	
+ Gastos de envío		400 Ptas.
TOTAL.....		

SUPER NINTENDO



Pasarela:
FLASHBACK
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: **SONY**
Distribuidor: **COLUMBIA**
N. Fases: **5**
N. Jugadores: **1**

Si hubo un título en el año 93 que nos dejó a todos con la boca abierta, ese fue, sin duda, «Flashback», una trepidante aventura que mezclaba gráficos convencionales con una serie de animaciones poligonales realmente asombrosas. Esta versión para la Super Nintendo aprovecha, además, la mayor resolución y número de colores que esta posee para crear un cartucho ciertamente espectacular y adictivo.



Trás una terrible persecución por toda la nave, te encuentras, de repente, al borde de un profundo precipicio que parece dar vueltas sin cesar. No recuerdas lo que ha ocurrido, ni si quiera por qué estás aquí, tan solo sabes que debes buscar tu inseparable holocubo; en él



encontrarás la explicación a lo sucedido, además de darte nueva información sobre la misión que debes realizar. Después de haber encontrado el holocubo en lo más profundo de un precipicio todo parece estar mucho más



claro. Este te mostrará una pequeña secuencia en la que Ian, que actualmente se encuentra en Nuevo Washington, te retará a llegar hasta esta ciudad para darte a

REGRESO A



conocer todos los secretos de una misión que cobra interés por momentos.

COMO LA VIDA MISMA

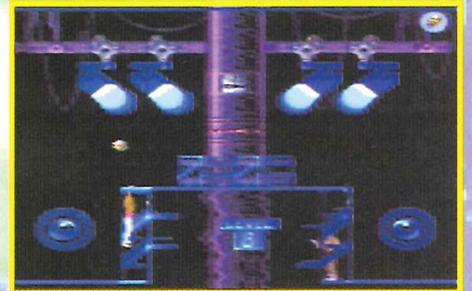
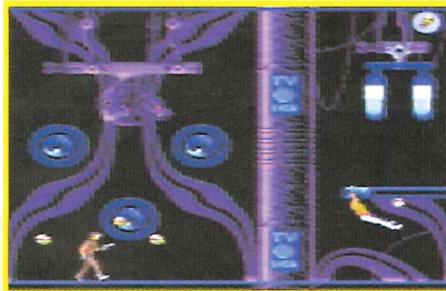
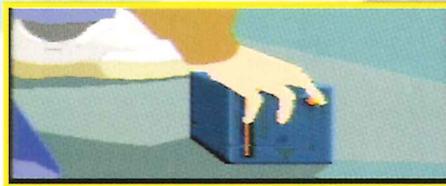
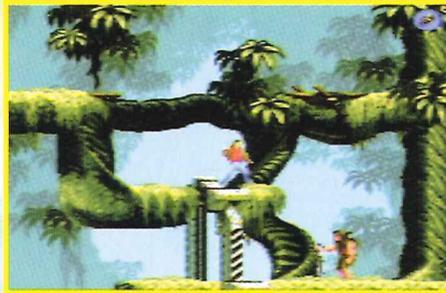
Para todo aquel despistado que viva un poco ausente de este

FLASHBACK

mundo, diremos que este «Flashback» no es ni más, ni menos, que la segunda creación de una casa que desde siempre ha dotado a sus títulos de un ambiente muy «pelicularo», que introduce de lleno al jugador en la acción. Secuencias animadas entre fase y fase y la inclusión de unos efectos especiales realmente asombrosos, contribuyen seriamente a que dicho ambiente se transmita de lleno al jugador.

Ahora que hemos hablado de las anteriores creaciones de Delphin Soft., no estaría de más el hacer una pequeña comparación entre el clásico «Another World» y el juego que nos ocupa hoy, «Flashback». Para empezar, encontramos una diferencia muy importante en el tipo de juego ya que, «Another World» era un crudísimo arcade mientras que este «Flashback» tiene un desarrollo mucho más aventurero.

Así pues, en este juego debemos recorrer cientos de pantallas saltando, corriendo, rodando, disparando y



realizar pequeños trabajos para subsistir serán, por último, una infima cantidad de acciones a realizar.

LA PERFECCION HECHA JUEGO

Sorprendenos a estas alturas de la vida parece realmente complicado, pero en esta

EL HOLOCUBO

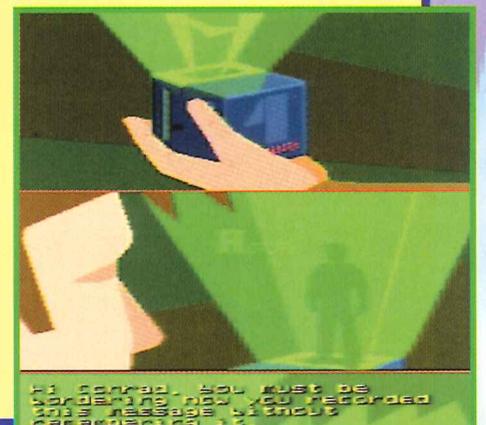
En el encontrarás la respuesta a todas tus dudas: quién eres, dónde estás y para que te encuentras aquí. Lo tienes muy cerca de ti, en un profundo precipicio, pero no te preocupes, con la agilidad que atesora el protagonista todo será mucho más sencillo.

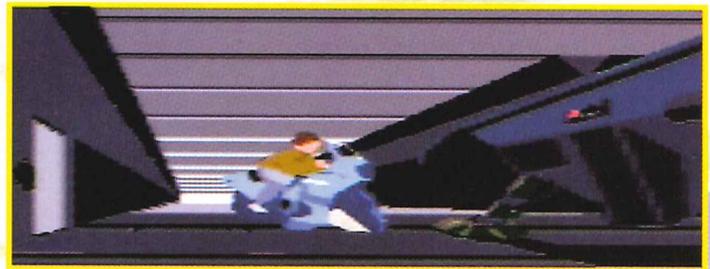
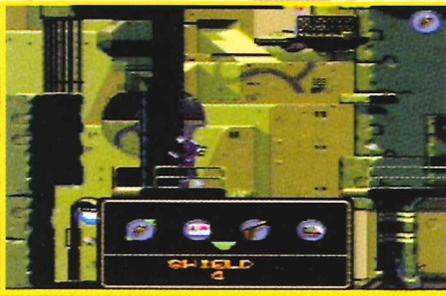
AL FUTURO

realizando una infinita cantidad de acciones, al tiempo que recogemos los objetos que con toda seguridad debemos utilizar en la aventura.

Interrogar a la gente, montar en el subterráneo e incluso

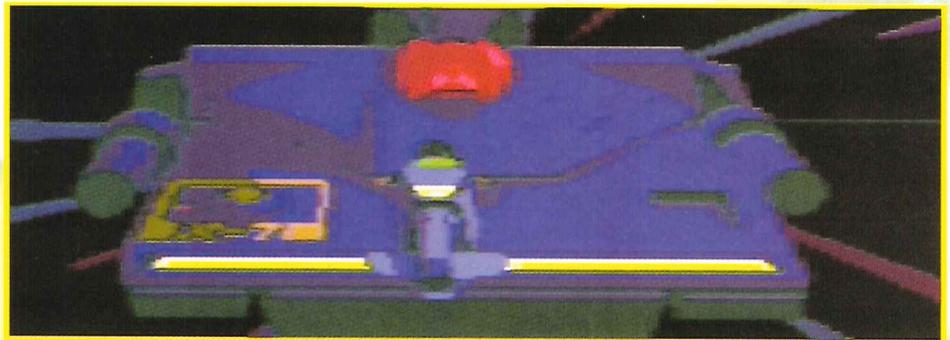
ocasión debemos rendirnos a la evidencia de unas animaciones realmente increíbles. Ver como nuestro protagonista dispara con su arma al tiempo que un impresionante fogonazo hace retumbar toda la habitación



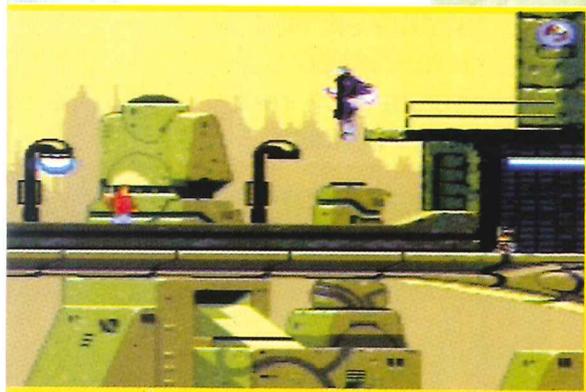
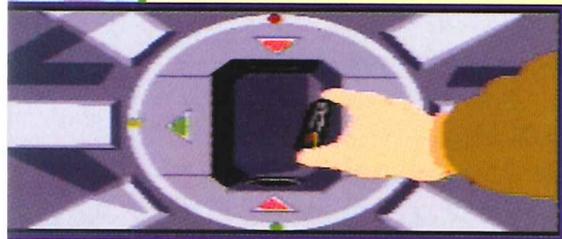


LA BATERIA

En cualquier otro juego, las pilas te permitirían activar determinados objetos, en este, antes debes recargar dichas pilas para poder ser utilizadas. No desesperes, hay bastantes «regeneradores» distribuidos por todo el mapeado.



En el aspecto de las animaciones inter-fase, debemos reprochar una ligera pérdida de suavidad con respecto a la versión PC, aunque este capítulo pertenezca más a la suspicacia de un redactor demasiado exigente, que a la poca voluntad de los programadores. Un juego, en fin, que te te divertirá como ningún otro siempre y cuando consigas meterte de lleno en la acción. Si lo consigues, te aseguro que valdrá realmente la pena. Alucinante.



puede pararle el corazón a más de uno. Ver como nuestro héroe se desliza por el suelo cual joven Indiana Jones puede emocionar a más de dos.

EDUARDO MANOSTIJERAS



SOMOS INVENCIBLES!

CON

GAME GENIE

- ▶ Empezarás en el nivel que desees.
- ▶ Serás el más veloz
- ▶ Poseerás magias interminables
- ▶ Saltarás más alto

- ▶ Tendrás vidas infinitas
- ▶ Pegarás mas fuerte
- ▶ Podrás cambiar las reglas
- ▶ Elegirás tu escudo protector

- ▶ Podrás trasladarte de mundo o de fase
- ▶ Obtendrás munición extra
- ▶ Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



en tu Mega
Drive



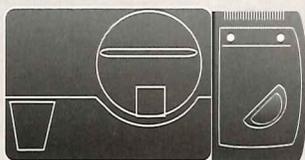
en tu Game
Boy



en tu Nes

Famosa

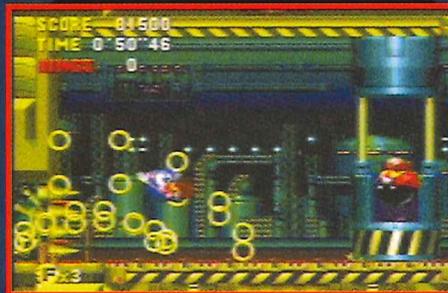
MEGA CD



Pasarela:
SONIC CD
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 7
N. Jugadores: 1



Trás el lanzamiento del Mega CD, era de esperar que la popular mascota de Sega apareciese bajo este formato, en un título que, teóricamente, debía aprovechar las características de una máquina que puede dar mucho de sí. El producto final aprovecha estas nuevas posibilidades... aunque no excesivamente.



SONIC VS M



Cuando Sonic alzó la cabeza, no pudo evitar derramar un par de lágrimas al comprobar que, lo que en su día había sido una de las zonas más bellas del planeta, ahora parecía ante las atrocidades de los secuaces de Robotnik. Era la primera vez que el chico se decidía a acercarse al lago Jamás, lugar en que el último mes de cada año aparecía el Planeta Diminuto,

un planeta que giraba en torno a Mobius y en el que el tiempo podía ser alterado fácilmente con la ayuda de las siete gemas del tiempo.

Ahora, el planeta estaba atado a una roca y Robotnik se disponía a llevar a cabo un plan con el que conseguir las siete gemas del tiempo. Lo único y necesario para dominar el mundo... y de paso a todos sus habitantes.

EL SONIC QUE FALTABA

Sonic apareció en su día al tiempo que una consola, la primera de 16 bits, se disponía a ser lanzada al mercado. El éxito que este cosechó se fraguó en torno a dos aspectos que por aquel entonces resultaban ser totalmente novedosos. El primero de ellos, la falta de costumbre del público español, que en aquellos tiempos no estaba acostumbrado a disfrutar en sus casas con juegos de tan alta calidad. El segundo, un sistema de juego tremendamente sencillo que



S O N I C C D



METALSONIC

prometía horas y horas de diversión en torno a un cartucho que estaba de hecho llamado a convertirse en uno de los mayores éxitos de la historia del software (y efectivamente, lo consiguió).

A esa primera parte siguió una segunda, y a esa segunda, una tercera que te presentamos hoy y que aparece en un formato realmente novedoso para él: el Mega CD.

MEGA SONIC

He aquí la cuestión que todos estábamos esperando, ¿qué aporta este nuevo Sonic que no hubiésemos encontrado en los anteriores? Bueno, quizás resulte un poco difícil de explicar pero, aunque te parezca increíble, lo cierto es que prácticamente nada. Mantiene lo principal y esencial de las dos primeras partes precedentes (magníficos y coloristas gráficos, rápidos movimientos, cientos de enemigos, etc.) e incorporará nuevas fases de bonus,



relativamente espectaculares, en las que, por fin, se hace uso del magnífico hardware de nuestra Mega CD.

El juego, por lo demás, es

LOS "ITEMES"

Son los mismos de toda la vida: vidas extra, inmunidad, anillos extra, inmunidad temporal y las zapatillas que nos permitirán recorrer el nivel en la mitad del tiempo necesario. Como podéis comprobar, sus programadores no se han comido excesivamente el "tarro".



PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Cada vez que nos topemos con alguna de estas señales, tendremos la posibilidad de trasladarnos en el tiempo.



Para conseguir este efecto, primero debemos hacer girar el cartel en cuestión para, posteriormente, avanzar lo más deprisa posible en busca del final del nivel. Si conseguimos mantenernos durante algunos segundos a la máxima velocidad, nuestro deseo se habrá cumplido y habremos entrado en el tunel del tiempo...

ROBOTNIK

Cada vez que lleguemos al final de la tercera sub-fase de cada nivel, nos tendremos que enfrentar al mismísimo Dr. Robotnik, que pondrá a prueba los distintos artefactos que él mismo ha diseñado para acabar con nosotros. Que lo consiga o no, depende de tí y de tu domino del control-pad.



TIME ATTACK

Si estás harto de jugar al Sonic de siempre, con esta opción podrás jugar contra un enemigo (o amigo). El objetivo aquí consiste en recorrer el



nivel que elijamos en el menor tiempo posible. Si lo hacemos logrando una buena marca en el cronometro, entraremos en la tabla de los mejores, si no, seremos objeto de burla por el resto de nuestros días. Así de cruel.



exactamente igual a los dos anteriores títulos, por ello, y para todo aquel que no este muy puesto en este tipo de juegos, te remitimos a los recuadros que acompañan al texto y que explican, muy por encima, cada uno de los secretos de este cartuch... ¡perdón!, disco óptico.

¿Y BIEN?

En fin, los que disfrutaron con las anteriores partes de esta ya trilogía, se lo pasarán en grande con este nuevo título. De todas formas, hay algo que no entendemos del todo bien: la primera parte nos sorprendió por poseer uno «scrolls» que jamás se resentían cuando la pantalla se llenaba de enemigos o cuando se alcanzaban velocidades de vértigo. Hoy, sin embargo, debemos quejarnos



DONUS STAGE

Es la única parte del juego que hace uso del nuevo hardware del Mega CD, una fase en tres dimensiones en la que la velocidad y los buenos reflejos priman por encima de todo lo demás. En ella, debes recuperar las siete gemas del tiempo para impedir que el malvado Dr. Robotnik domine el mundo. Tremendamente original, si señor.



de una pequeña carencia en este aspecto. Cuando consigamos una velocidad considerable, la pantalla comenzará a temblar, dando a entender que nuestra consola no da para más. Por supuesto, esto no es así. Nuestra Mega Drive es capaz de realizar cosas mucho más espectaculares. ¡Será cuestión de pensar que el problema se encuentra en los propios programadores! Por cierto, la música, puro CD.



EDUARDO
MANOSTIJERAS



Bit a Bit

ACUDE A TU CITA
MIÉRCOLES A LAS 19,00
Y SÁBADOS A LAS 11,00

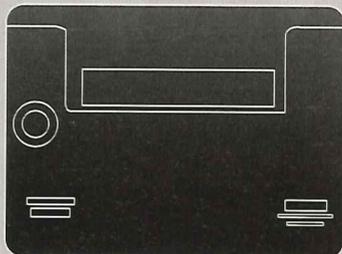


La primera revista televisada
de videojuegos e informática

tve

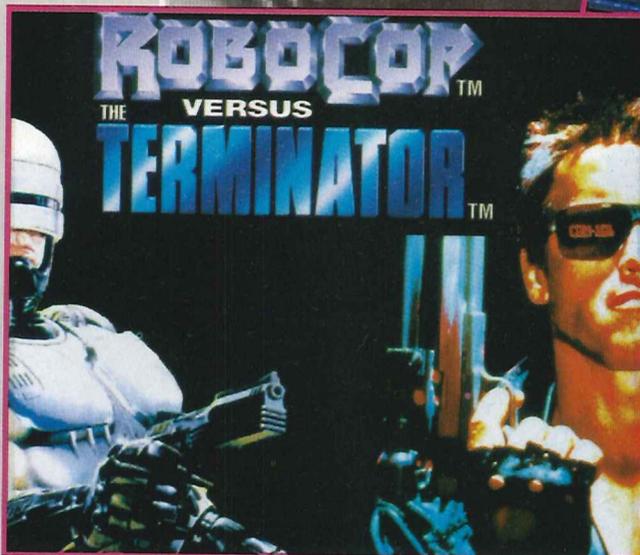
2

MASTER SYSTEM II



Pasarela: **ROBOCOP Vs TERMINATOR**
 Consola: **MASTER SYSTEM**
 Compañía: **VIRGIN GAMES**
 Distribuidor: **SEGA**
 N. Fases: **6**
 N. Jugadores: **1**

No basta un puñado de papel en forma de manual de instrucciones para hacernos creer en un violento futuro en el que Robocop debe de nuevo patrullar las calles. En ellas, y bajo el mando del todopoderoso Skynet, los robots son las amos y señores. Nos hace falta, además, un juego que responda a lo que se espera de él.



R O B O C O P V S

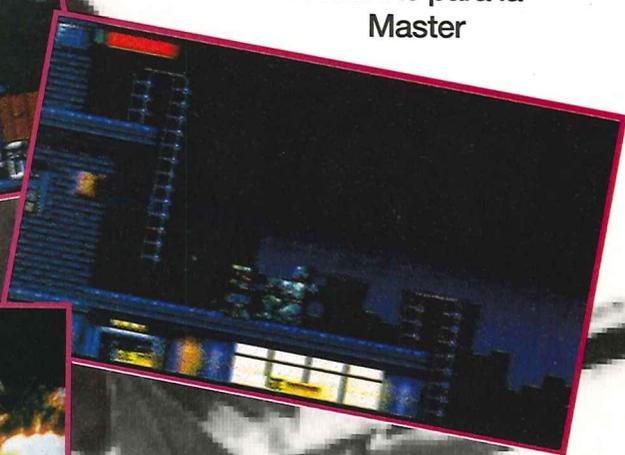
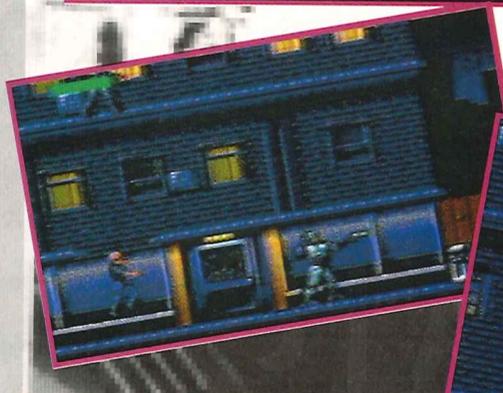


Trás los increíbles lanzamientos que Sega nos ha preparado para estas navidades, encontramos, perdido entre tal maraña de títulos, un cartucho que destaca por encima de todos los demás. Hay juegos

UN FUTURO



como «Aladdin» que destacan por sus soberbias animaciones y gráficos. Mientras, hay juegos como este «Robocop Vs Terminator» que además de tener unos gráficos bastante pobres, tiene unas animaciones realmente malas. Hagamos una prueba: cojamos el último gran éxito de LucasArts para la Master



System («Star Wars») y este «Robocop Vs Terminator». El primero, tiene unos scrolls suaves y rápidos, mientras que el segundo tiene unos movimientos de pantalla bruscos y lentos. Si el primero tiene unas magníficas

TERMINATOR

animaciones de los personajes, el segundo tiene unas animaciones tan reales como el monstruo del lago Ness (algún día descubrirán que este existe y me tendré que tragar todas mis palabras). Además, el

poco la comparación que hemos hecho al principio de este comentario entre «Star Wars» y «Robocop...». A primera vista puede parecer que ambos títulos tienen poco que ver. Cierto, en realidad, dicha



MUY VIOLENTO

primero tiene unas músicas realmente bien desarrolladas (también hay que reconocer que se amparan en unos temas compuestos por el mismísimo John Williams), mientras que el segundo tiene unas músicas más parecidas al comecocos de principios de los ochenta que a una consola de los noventa.

EL JUEGO

El juego en sí es muy similar a las versiones que en su día se hicieron para otras consolas del clásico «Robocop», esto es, concebido como un clásico arcade de plataformas y scroll horizontal. ¿El objetivo? Bueno, tan claro como el traje del Albacete, recorrer cada uno de los seis niveles del juego en busca de sus correspondientes enemigos de final de fase. Distintas armas, ítems de energía, cientos de enemigos e infinidad de cosas más que, en definitiva, todo juego de este tipo debe poseer.

COMPARACIONES

Quizás os haya extrañado un



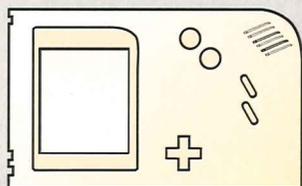
poco de unos gráficos bastante regulares, movedlo con unas pobres animaciones y adornarlos con unas antiqúisimas músicas, agítadlo todo y mirar en su interior a ver que es lo que os encontráis: pues sí, en efecto, este cartucho llamado «Robocop Vs Terminator», una auténtica joya que no debe faltar en la colección de ningún fanático de los patinazos. Increíble.

DOCTOR JONES



comparación se ha realizado siguiendo una regla tan clara como efectiva: lo que se debe hacer y lo que no se debe hacer. ¿Está claro? Pensamos que poco más se puede decir sobre este cartucho. Coged una buena coctelera, introducid en ella un

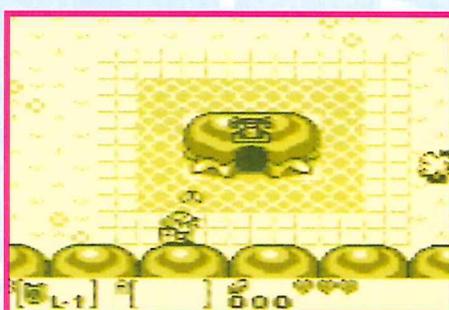
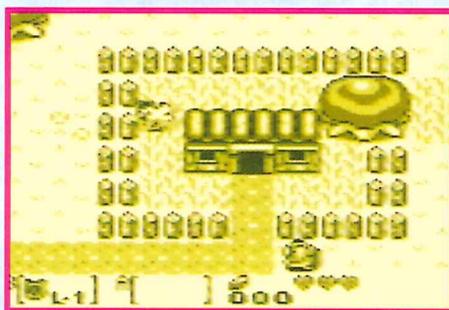
GAME BOY



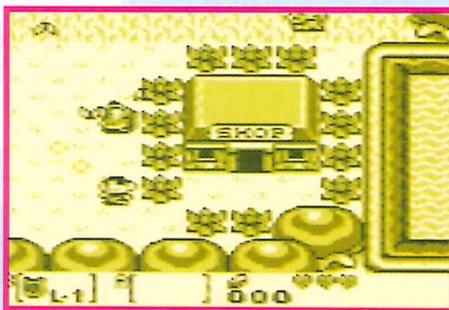
Pasarela:
THE LEGEND OF ZELDA
 Consola: **GAME BOY**
 Compañía: **NINTENDO**
 Distribuidor: **NINTENDO**
 N. Jugadores: **1**

A un teniendo la seguridad de haber cumplido lo que la profecía contemplaba, Link sentía en el corazón el angustioso recuerdo de las cenizas del malvado Ganon. Partir de su querida Hyrule en busca de la sabiduría que le proporcionase la fuerza suficiente para enfrentarse a nuevas maldiciones, parecía ser la única opción de un guerrero cuyo corazón todavía suspiraba por la bella Princesa de Zelda...

T H E L E G E



EL DE



Apoyando su cabeza en la hendidura del mástil que el tiempo y las reflexiones habían tallado con extrema perfección, Link no cesaba en su intento de encontrar un significado coherente al viaje que estaba realizando. Sumido en la frustración de un viaje tan infructuoso como

este, era una utopía pensar que Dios todavía confiaba en el valor de un guerrero que había caído en el desánimo y la desesperación de no encontrar la respuesta a una pregunta que ni él mismo conocía. Entonces, todo cambió. El cielo se tornó oscuro, al tiempo que la suave

GRABANDO

Ya que acabar una aventura de esta magnitud puede llevar semanas e incluso meses, los señores de Nintendo (o mejor dicho, sus programadores) han creado una magnífica y útil opción con la que podremos grabar nuestras partidas en el propio cartucho. Después, volver a conectar de nuevo nuestra Game Boy y comenzar en el punto en que lo dejamos será cosa de coser y cantar.



N D O F Z E L D A



brisa guiaba enfurecida a unas nubes cuyas espectrales formas descargaban su furia sobre un punto que, en aquellos instantes, parecía el centro del universo. Un rayo... el silencio... y un sueño... Las olas se encargarían de poner fin a todo.

nerviosismo y cegado por la brillante luz que emanaba de los rayos del sol, Link pudo divisar la silueta de su Princesa. “¿Quién eres?”, -susurró de nuevo la voz- “¿Co...como que quien soy?!, ¡soy yo!, ¡Link!” -replicó el guerrero, al tiempo que la ceguera comenzaba a desaparecer- “¡Ah!, ¡Link!... ¡¿Y quién demonios es Link?!” La luz entró por fin en los ojos del guerrero, a tiempo de descubrir que, tras aquella agradable voz, se escondía una chica cuyo parecido físico con la Princesa de Zelda era más que inusual.

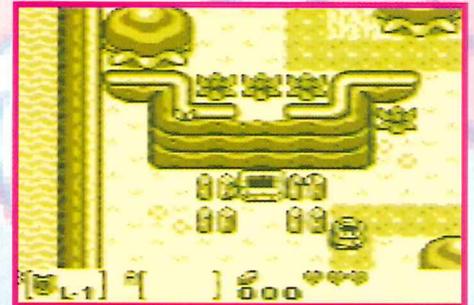
SPERTAR



LAS MAZMORRAS

En su camino, Link deberá enfrentarse a un total de ocho mazmorras en las que se encontrará a los más peligrosos enemigos que jamás hayas visto en tu Game Boy. Al final de cada una de ellas, serás “obsequiado” con una sorpresa

en forma de enemigo de final de fase y un instrumento musical cuya utilidad te explicaremos en otro apartado.



LOS OBJETOS

Espadas, escudos, champiñones, botas, bombas y decenas de objetos más, para facilitarnos un poco más la aventura. Aprende a utilizar cada uno de ellos y tendrás muchas más posibilidades de llegar con éxito al final de la aventura.



EL PEZ VIENTO

“Por fin despiertas, Link”, -susurro una agradable voz- “comenzaba ya a temerme lo peor, querido”. Link no podía creer lo que estaba escuchando, ¡era la voz de su amada! Con cierto

“Yo soy Marín, te encontré entre los restos de tu barco mientras paseaba por la playa”, -continuó la joven-, “Ahora te encuentras en la isla de Koholint, conocida por el gran huevo que descansa sobre la montaña central.

En él, dicen, descansa una criatura mítica, el Pez viento...". Haciendo caso omiso a sus palabras, Link corrió en busca de su espada, al tiempo que un extraño buho gritaba desesperado: "Despierta al Pez viento y todo será respondido..." Por una vez, Dios había escuchado tus súplicas...

EL DESPERTAR DE LINK

¿Qué os parece la idea de partir en busca de una aventura tan bella como la vida misma?

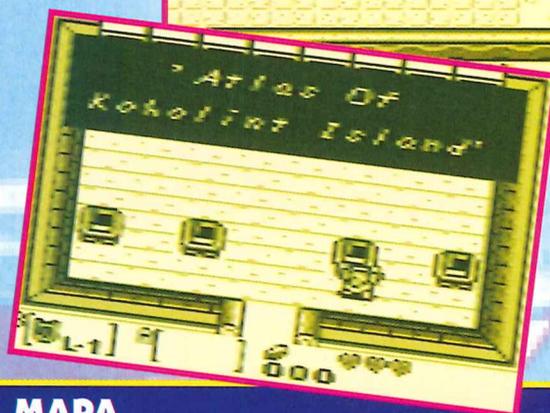
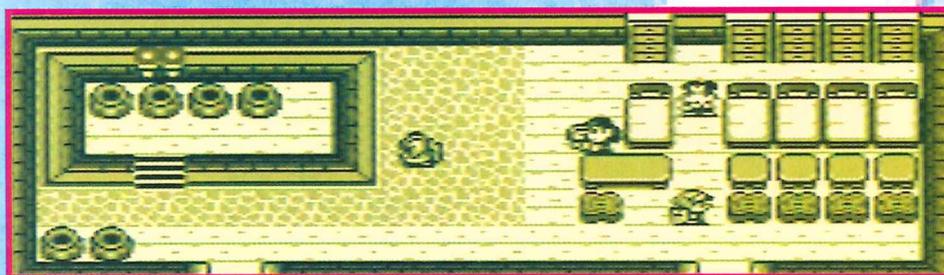
LINK

Más guapetón que Robert Redford y con unos pelos que ni el mismísimo Redondo, es capaz de hacer todo lo que veis aquí y mucho más. Enamorado como está de la Princesa de Zelda, no es de extrañar que esté tan impaciente por volver a su querida tierra, Hyrule.



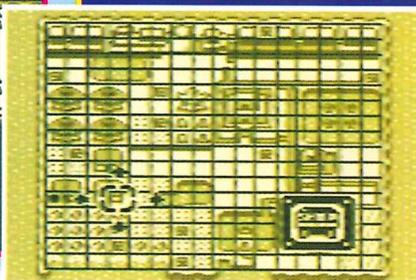
Si estás harto de machacar el control-pad de tu Game Boy, y de acabar con los pocos escrúpulos que te quedaban, estás de enhorabuena. Link vuelve a la carga con una

aventura en la que, sin que sirva de precedente, se ponen a prueba tu inteligencia y tu



EL MAPA

Aunque en un principio sólo podamos consultar las estancias que hemos visitado, en cierto lugar del pueblo podremos encontrar un atlas universal en el que se recoge toda la información del mundo de Koholint.



habilidad, un cóctel explosivo que tiene nombre propio: «The Legend of Zelda (Link's awakening)».

Para todo aquél que aún no haya podido disfrutar de ningún episodio de la saga «Zelda», le diremos que, al contrario que en la mayoría de cartuchos para Game Boy, en este juego debemos recorrer cientos de pantallas (habéis leído bien), en busca de aquel personaje u objeto que nos abra nuevos caminos por los que investigar. Por supuesto, no sólo debemos limitarnos a hablar y hablar con la gente, también debemos acabar con los enemigos que encontraremos en cada pantalla o habitación. Así pues, estamos hablando un juego en el que vamos a encontrar dosis de aventura y de arcade aunque, eso sí, ambas perfectamente combinadas.

SIMPLEMENTE, GENIAL

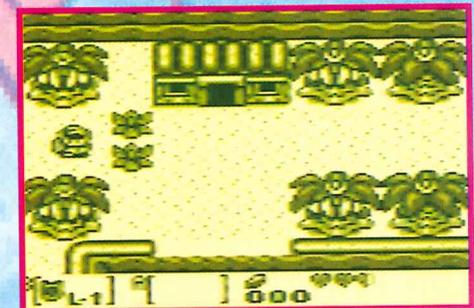
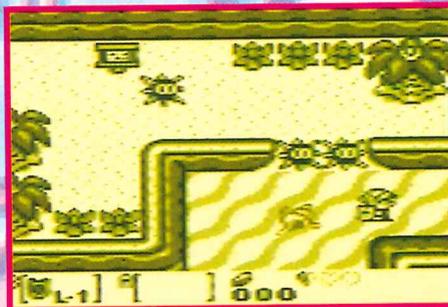
En este juego, nos olvidaremos por completo de complicados sistemas de puntuación, de inútiles magias o de complicados manuales de instrucciones. En este juego, tan sólo debemos buscar la utilidad a cada objeto y avanzar hasta llegar al mismísimo huevo del Pez Viento.

Las maravillas para Game Boy son una especie en claro peligro de extinción. Por ello, debemos congratularnos cada vez que aparece un título como este. Magníficos y simpáticos gráficos, las increíbles músicas de los expertos de Nintendo y una adicción como nunca antes habíamos sentido.

Antes de llegar este juego a la redacción, uno trabajaba, escribía de vez en cuando e incluso tenía tiempo para charlar con los compañeros.

LOS INSTRUMENTOS

Estos instrumentos musicales fueron usado por las hermosas sirenas para atraer a los marineros hacia la muerte. En ellos se encuentra el secreto del Pez Viento. Escondidos en las profundidades de las mazmorras, deberás sortear cientos de peligros antes de poder hacerte con ellos.

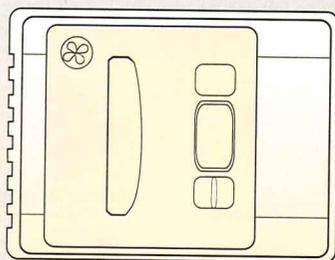


Ahora, no trabajo, no como y no duermo, y todo ello por que un maldito Pez viento esta durmiendo dentro de un huevo. ¿Me puede explicar alguien esto? Yo, no lo entiendo. Que alguien se apiade de mí. Este juego es terriblemente adictivo y estoy pagando las consecuencias. Acabará conmigo tarde o temprano. Si quieres acabar como yo, ya sabes, comprateló.

● ● ● ● JUAN CARLOS SANZ
● ● ● ● FDEZ. "MAY".

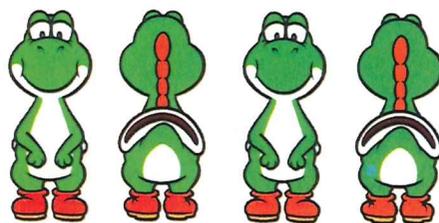


SUPER NINTENDO



Pasarela:
YOSHI'S SAFARI
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: **NINTENDO**
Distribuidor: **NINTENDO**
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1

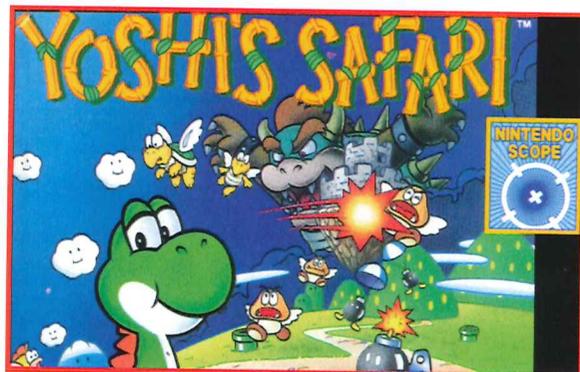
Ahora que nuestro Scope comenzaba a ocultarse bajo el montón de polvo que el olvido de las productoras había generado, Nintendo (no podía ser otra) se ha decidido, por fin, a combinar las excelencias del Modo 7, con la simpatía de sus más famosos personajes y la novedad del Scope.



Y O S H I

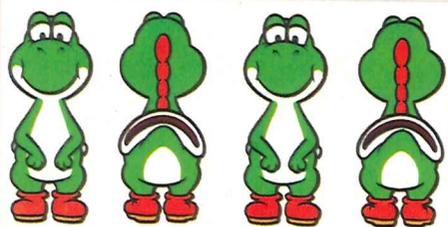
UN DIA DE

Con el Scope de Nintendo ha ocurrido algo realmente asombroso: en principio, se anunció su lanzamiento con una importante campaña de publicidad que hacía hincapié en en dos aspectos principales, la novedad de un periférico como este y la espectacularidad de que hacía gala (aspecto este que salta a la vista). Hasta ahora sin embargo este periférico parecía estar en cierta forma condenado al olvido gracias, en parte, a la poca rentabilidad que los productores de software pueden sacar de este tipo de lanzamientos. Así pues, los usuarios de este «invento» tan sólo diponían, hasta este momento, de un par de títulos con los que poner a prueba su puntería (incluyendo el pack que se regalaba con el mismo). Que Nintendo lance ahora este título supone un respiro para tan sufridos usuarios, que van a esperar sin duda que sirva de trampolín para futuros nuevos títulos.

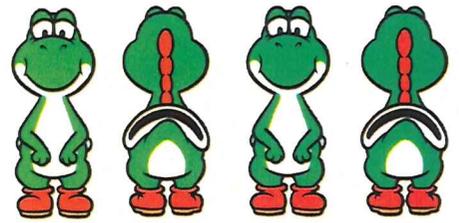


SAFARI PARK

Lo que en un principio se anunciaba como un tranquilo paseito a lomos de nuestro dragón particular, se ha tornado en un auténtico tormento que nos va a proporcionar más de un quebradero de cabeza. Con nuestro bazooka al hombro, debemos recorrer un total de once niveles (con sus respectivas sub-fases, que suelen ser seis ó siete) en cuyos finales nos encontraremos con los omnipresentes y belicosos enemigos de final de fase. En nuestro camino, los más famosos personajes de los mundos de Mario se unirán para hacernos la vida realmente imposible. Nuestros amigos los fantasmas, las llamas, las bombas, todos,



YOSHI'S SAFARI



CAZA



absolutamente todos, para defender al malvado Koopa.

Por supuesto, a enemigos del mundo

Mario, ayudas del mundo Mario. Las setas, las flores, las estrellas y, por supuesto, las monedas, se pondrán a tu completa disposición para facilitarte la tarea en un juego que ante todo, destaca por su excesiva dificultad.



¿Y EL PAD?

Como todo en este mundo, «Yoshi's Safari» tiene un «pero», y ese no es otro que la total imposibilidad de jugar con el control pad. Parece una tontería, pero hay gente en este mundo que no puede permitirse el lujo de invertir tanto dinero en un periférico que, por otro lado, se explota con escasa frecuencia.

Por lo demás, nos parece un juego perfecto; la simpatía de los gráficos del mundo de Mario, la adicción de sus simpáticas músicas y un desarrollo que, no por ser novedoso, dejar de ser



muy interesante.

Un juego, en definitiva, que estábamos

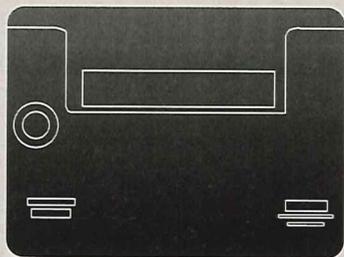
esperando todos los usuarios del Nintendo Scope y que, por otro lado, irritará a los «clásicos» del control-pad que se verán privados de un cartucho realmente bueno y espectacular. Novedoso.

EDUARDO

MANOSTIJERAS



MASTER SYSTEM II



PASARELA: ASTERIX
(SECRET MISSION)
CONSOLA:
MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 6
N. JUGADORES: 1



ASTI



Año 50 A.C. Tomada la Galia por los romanos, la llama de la resistencia parece desvanecerse bajo la tiranía de un imperio totalmente inhumano. Mientras, una pequeña aldea de la Galia, mantiene la esperanza de sobrevivir gracias a su druida, Panoramix, y a su «inagotable» poción mágica...

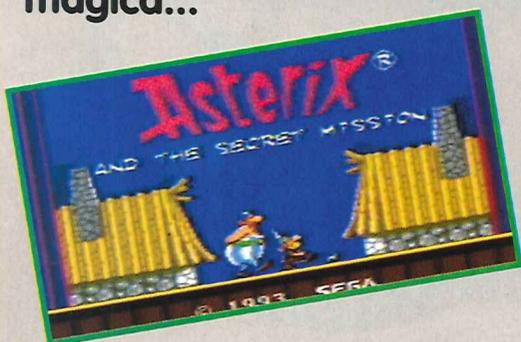


Antes hablamos, antes se agota la poción mágica. Las reservas de poción de esta pequeña aldea de galos ha llegado, como era de esperar, a su fin. Y no sólo eso, una terrible enfermedad está causando estragos entre todos los habitantes de la aldea. En el supuesto de que esta noticia llegase a oídos de los dirigentes romanos, el fin de la Galia estaría muy, muy cerca. Como era de esperar, la única esperanza de este pueblo está en la valentía de dos de sus paisanos, Asterix y Obelix, quienes deberán recorrer toda la Galia en busca de las seis hierbas necesarias para preparar la poción mágica.

¿ASTERIX U OBELIX?

El juego, que está diseñado como un clásico arcade de plataformas, nos da la posibilidad de controlar a uno de los dos personajes protagonistas pero, al contrario que en otros juegos de este tipo, la elección que realicemos en ese momento, tendrá reflejo en el resto de la aventura.

Así, los señores de Sega han creado un complicado diagrama de fases que nos permitirá disfrutar del juego durante mucho tiempo aunque hayamos acabado con él en más de una ocasión. Con todo esto, hay un total de 64 (!) caminos diferentes por los que deambular, lo que significa



ERIX (SECRET MISSION)



FIN DE LA GALIA!



que la diversión, en esta ocasión, se multiplicará por sesenta y cuatro... más o menos.

Y dejando un poco de lado el apartado de las innovaciones, tan sólo me queda decirte que en este juego no debes limitarte a acabar con los enemigos, en ciertos momentos de la aventura deberás usar tu inteligencia (algo que para mi es todo un lujo) y utilizar sabiamente determinados objetos e interruptores que hay distribuidos por todo el mapeado.

VARIEDAD ANTE TODO

Aunque con este son ya mil trescientos los cartuchos de

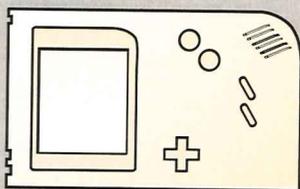
Asterix con los que hemos podido disfrutar en las distintas consolas, es justo reconocer que en esta ocasión, los señores de Sega han sabido buscar un aliciente nuevo al juego que permitiese dotarle de un poco de variedad. La idea les ha salido perfecta, han conseguido crear un arcade con magníficos gráficos y con unas muy simpáticas animaciones, que además te enganchará por mucho tiempo a la pantalla de tu televisor. Por último, el sonido, y como era de esperar, puede ser calificado como bastante flojo (es una lágrima que desde siempre has arrastrado los juegos de Master System).

En fin, variedad por un tubo y diversión, mucha diversión. ¿Quieres algo más?

● ● ● ● ● Doctor Jones



GAME BOY

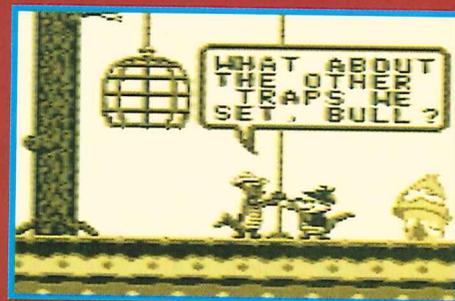


Pasarela:
TAZ-MANIA
Consola: GAME BOY
Compañía: T-HQ
Distribuidor: DRO SOFT
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1 ó 2

El Diablo de Taz-Mania, legendario personaje de la Warner Bros., vuelve a nuestras pantallas de la mano de T-HQ, compañía que ya tuvo la ocasión de versionar este mismo título para la mayor de Nintendo. Los resultados, desde luego, fueron muy satisfactorios.



¿DÓNDE ES



A falta de otra cosa, los usuarios de Game Boy debemos conformarnos con disfrutar día a día con los mismos arcades de siempre. Unos mejores que otros y la mayoría bastante pobres. Por ello, cada vez que llega a nuestras manos un título como este en el que se ha cuidado al detalle cada uno de los aspectos técnicos del juego, nos congratulamos por

poseer una Game Boy y por poder jugar en cualquier lugar (quizás los cartuchos no sean de tanta calidad como los de las consolas grandes, pero al menos podemos jugar con ellos por la calle).

Así pues, prepárate a disfrutar de lo lindo con Taz y con el resto de su familia... siempre que consigas, eso sí, rescatarlos antes de que estos tengan un triste final...

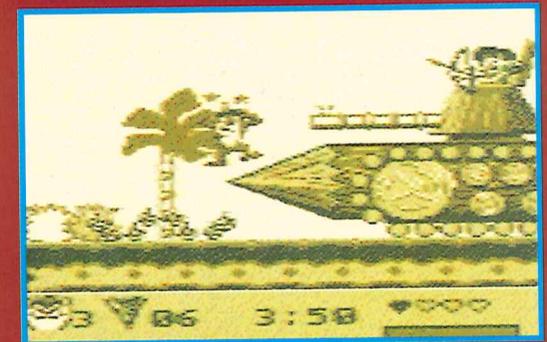
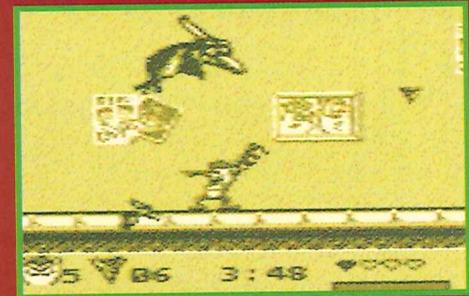
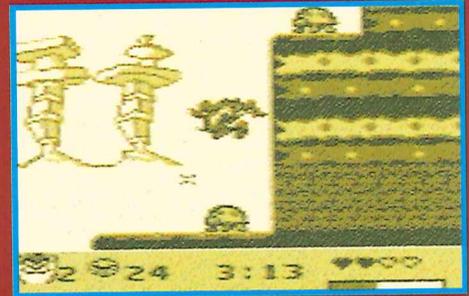


T A Z - M A N I A

¡QUE DIABLOS!

Aunque el sistema de juego utilizado sea tan sencillo como beber un vaso de agua (a más de uno se le habrá atragantado), la adicción que crea es equiparable a la de la mayor de las aventuras. Nosotros, simplemente debemos limitarnos a recorrer los distintos niveles y sub-fases en busca de cada uno de nuestros familiares

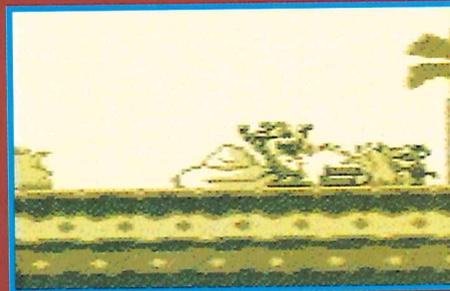
que ha llevado a cabo este proyecto. Habiendo tropezado como lo hizo con un título del que ahora no consigo acordarme (o del que quizás no quiera acordarme), era de esperar que en esta ocasión nos sorprendiese con un cartucho que, aun soportando el duro peso que supone no incorporar ninguna novedad, si permite, por lo



(Mamá, Papá, Molly y Jake). Los cuatro niveles que debemos atravesar (con sub-fases incluidas) son: la jungla, las cuevas de Condo, las minas y el desierto. En cada una de ellas nos esperan decenas de enemigos y peligros, incluidos los simpáticos, aunque ingenuos, Bull Gator y Axl. Recoger comida y energía suficiente para que nuestro amigo Taz pueda girar como tan sólo el sabe, es básicamente lo poco que debemos hacer. Lo demás, para bien o para mal, vendrá por sí solo.

BEAM SOFT

Es el equipo de programación

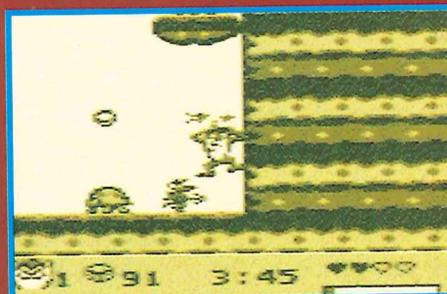


menos, disfrutar durante horas, días e incluso semanas, con un arcade tremendamente adictivo y, por que no decirlo, bonito. En fin, poco más puedo decir, magníficos «scrolls», divertidos gráficos y animaciones y una música muy simpática (con risa de Taz digitalizada incluida) para que disfrutes de lo lindo con un título que, aun no teniendo nada que ver con la versión de Super

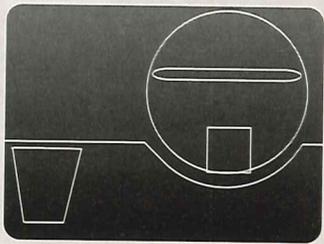
Nintendo, aporta todo lo necesario para pasar muy buenos ratos.

EDUARDO

MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE



Pasarela:

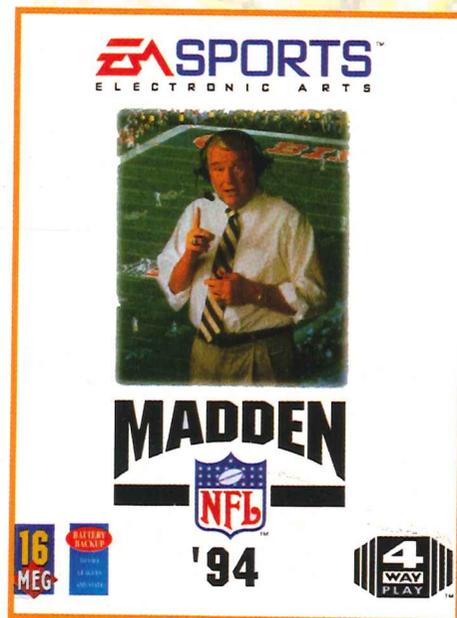
JOHN MADDEN '94

Consola: MEGA DRIVE.

Compañía: EA SPORTS

Distribuidor: SEGA

N. Jugadores: 1 a 4



J O H N

perfecto (también nos lo parecía ya la primera parte).

Así pues, si ya has tenido la oportunidad de disfrutar de algún «Madden», sigue leyendo por que las novedades que incluye esta edición del '94 son verdaderamente interesantes. Si, por el contrario, no te gusta excesivamente el fútbol americano, ya es hora de que te intereses por un deporte que, al contrario de lo que parece, necesita de una buena dosis de inteligencia y estrategia.

LAS NOVEDADES

Además de haber cambiado totalmente la imagen externa del cartucho con nuevas presentaciones, nuevos jugadores, nuevas digitalizaciones y nuevas animaciones, los señores de EA

Hay una minoría en este país que disfruta realmente con los escasos partidos que se pueden ver cada semana en la televisión de la liga profesional americana. Esa misma minoría es la que ha conseguido que la serie «Madden» llegue a ser lo que es: todo un clásico de los videojuegos.

Servidor, que se encuentra en ese grupo de extrañas personas que terminan de los nervios cuando su equipo pierde (de fútbol, se supone), y que a la vez disfrutan de lo lindo viendo un buen partido de la NFL, no le importa que los señores de EA Sports estén explotando un filón que a buen seguro les está reportando enormes beneficios, sobre todo, en la tierra de los perritos y las hamburguesas.



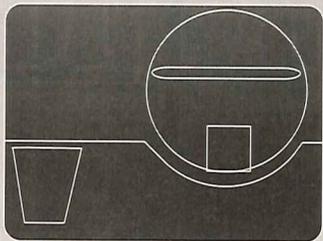
Aunque la apariencia general del programa no haya variado excesivamente entre la primera y la cuarta versión de este título, es justo reconocer que con el tiempo se han ido incorporando algunos detalles (que pueden parecer escasos) pero que han contrinuido activamente a que el juego fuese prácticamente



Sports han incluido, además, la posibilidad de jugar con los verdaderos

equipos de la NFL, jugar una autentica competición (con liga regular y play-offs), además de incluir una opción de la que hasta ahora nuestro amigo Madden no había disfrutado, el modo de cuatro jugadores con el «4 Way-Play», una auténtica pasada que

MEGA DRIVE

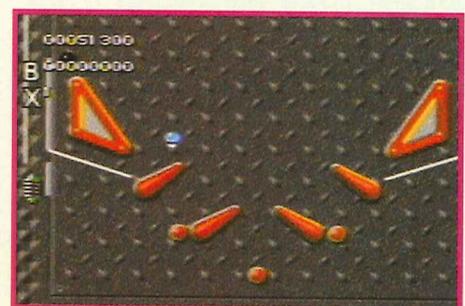


Pasarela:
VIRTUAL PINBALL
Consola: **MEGA DRIVE**
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: **SEGA**
N. Jugadores: 1

Hace muy poco desfilaba por esta misma sección un fantástico juego que nos sorprendió por su gran calidad y originalidad, «Sonic Spinball». Gracias a él, la mascota de Sega se convertía en protagonista de un juego de un género que ahora vuelve a nuestra consola con «Virtual Pinball».

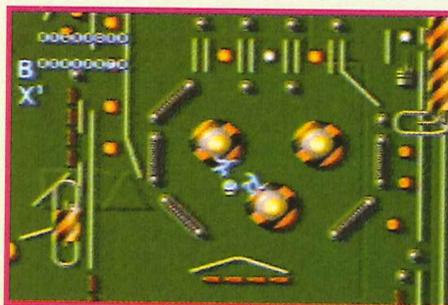


V I R T U A L



No creemos exagerar ni mucho menos si decimos que Electronic Arts ha sido una de las compañías que más y mejores juegos ha producido en este año, especialmente para la Mega Drive. Si a ello le

unimos además que una de sus filiales, EA Sports, se está consolidando como la líder en el terreno de la producción de juegos deportivos, todo hace augurar que en el 94 es muy posible que esta compañía



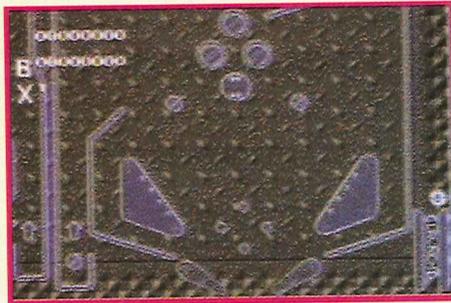
BRICOLAGE

L P I N B A L L

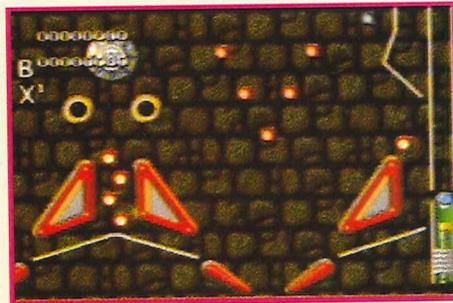
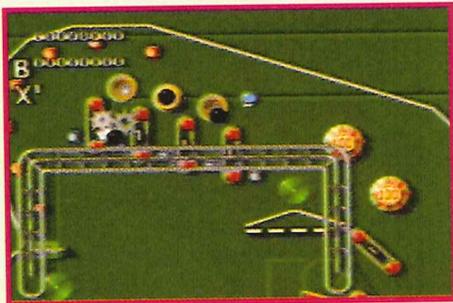
nos depare nuevos y excitantes momentos que estamos ya ansiosos por disfrutar.



de las fastuosas y cada vez más espectaculares recreativas, lo cierto es que todavía los pinballs conservan



varias clases de mandos e ingenios para que nuestra bola sea rebotada o atrapada, y un sencillo sistema que nos permite realizar nuestros propios diseños comodamente para a continuación experimentarlos. Por desgracia, y tras haber visto una maravilla como el ya mencionado «Sonic Spinball», tenemos que confesar que pese a nuestra absoluta devoción por los Pinballs, este juego de Electronic Arts es más prometedor que otra cosa, ya que una vez que ponemos la bola en movimiento el juego resulta tan sólo entretenido, y no especialmente vistoso. Destacando como atractivo principal los infinitos recorridos que podemos realizar, tenemos que concluir que si Electronic Arts hubiera cuidado algo más otros aspectos del juego además de este, nuestra opinión quedaría muy por encima del notable bajo que le otorgamos. Una pena...



VUELVE EL PINBALL

Cuando las consolas aun no existían, y las máquinas recreativas no habían ido todavía mas allá de dos raquetitas con un esquivo punto blanco que hacía las veces de pelota, eran muchos los humanos jugones que se gastaban sus escasos ahorros en lo que por aquel entonces eran las grandes estrellas de los salones recreativos: los pinballs.

Aunque su popularidad ha sido ahora en gran parte eclipsada por la aparición de los videojuegos domésticos y

un rinconcito no sólo en los salones recreativos, sino también en el corazoncito de muchos jugones, ahora consoleros de pro, a los que el lanzamiento de juegos como «Sonic Spinball», «Devil Crash» o este «Virtual Pinball» parece estar destinado.

DO IT YOURSELF...

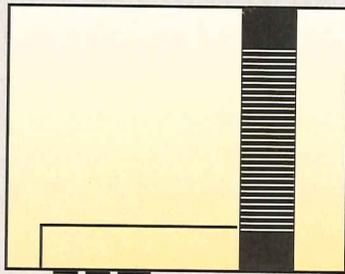
La principal innovación que nos ofrece este juego de Electronic Arts es la posibilidad de realizar nuestros propios Pinballs, para lo cual disponemos de diferentes tipos de fondos,

● ● ● ● MR.LYNCH.



CONSOLERO

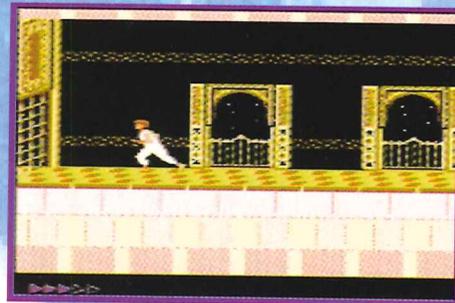
NINTENDO



Pasarela:
PRINCE OF PERSIA
 Consola: NINTENDO
 Compañía: MINDSCAPE
 Distribuidor: SPACO
 N. Jugadores: 1

Después de haber sido lanzado para prácticamente todas las videoconsolas del mercado (con distinta aceptación para cada una), se empezaba a echar en falta una versión Nintendo de un clásico que, en su día, asombró a niños y mayores por sus increíbles e inusuales animaciones. El tiempo pasa factura, y aunque esta versión mantenga un buen nivel técnico, no llega a ser todo lo que en su día fue...

P R I N C E

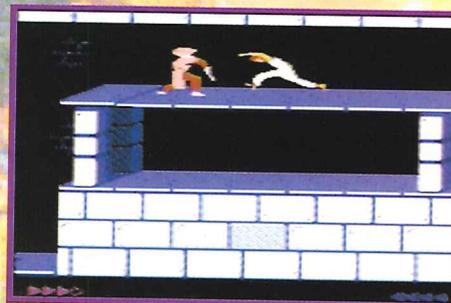
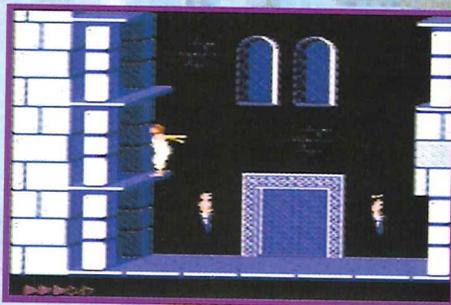


Es muy normal encontrarse, al cabo de los años, con versiones para las distintas consolas de un clásico con el que se pretende conseguir un buen puñado de beneficios. Esto no está mal, siempre y cuando se ponga interés a la hora de realizar dicha versión. Esta introducción puede inducir a equivocados, pero no te preocupes, el juego que nos ocupa en esta ocasión puede presumir de ser una magnífica versión de un clásico como «Prince of Persia» que, además, está muy bien realizado (cosa muy extraña a estas alturas de la vida). Así pues, debemos congratularnos de que un tal Jordan Mechner haya tomado la responsabilidad de crear un juego que habría tenido el

mismo éxito indiferentemente de la calidad de este.

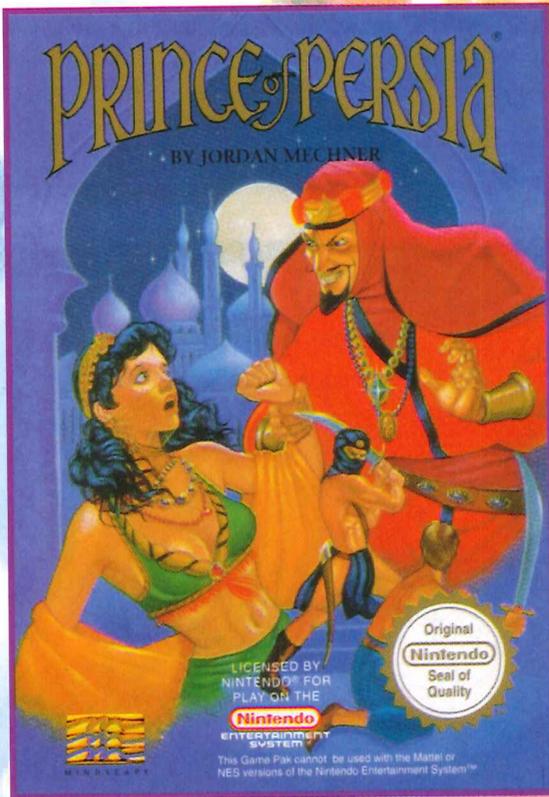
RECORDANDO

El juego en cuestión se basó en las increíbles animaciones de un personaje que, escoltado por la belleza de unos paisajes como los de las mil y una noches, debía rescatar a la princesa quien (como era de esperar) se encontraba en manos del terrible Visir (el argumento recuerda a cierta película que estas navidades ha tenido mucho éxito). Para llegar hasta ella, debíamos recorrer un inmenso laberinto (dividido en decenas de fases) en busca de la salida al siguiente nivel. Nuestro príncipe podía correr, saltar, trepar y luchar contra los secuaces del visir. Así y

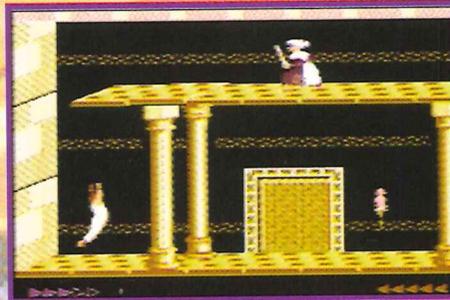


EL PRINCIPE

O F P E R S I A



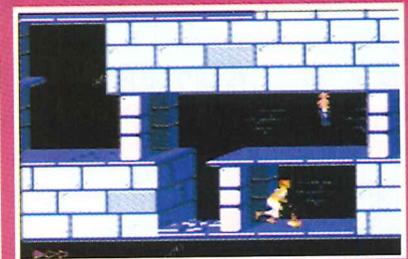
con ayuda de los interruptores que hay distribuidos por todo el mapeado (que permiten abrir y cerrar compuertas) debíamos resolver cada uno de los laberintos que se nos planteaban, y en los que podíamos perder la vida cayendo por profundos precipicios o atravesados por afilados pinchos (cual pincho moruno). El juego es, en definitiva, un clásico arcade en el que además, debemos poner a prueba



nuestra inteligencia y nuestra buena retentiva. Estamos seguros de que serás capaz de ello.

LOS POCIMAS

Son de tres clases que podrás distinguir por su color y forma. La primera de ellas nos proporcionará un punto de energía. La segunda también nos proporcionará igualmente un punto, pero en este caso de nivel máximo de energía. La tercera... bueno, un agudo dolor de estómago y después...

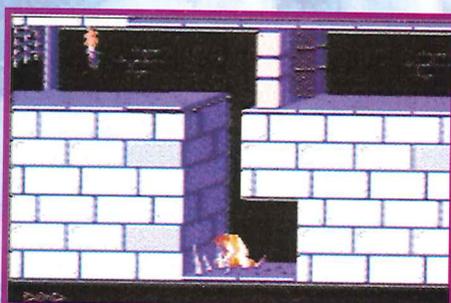
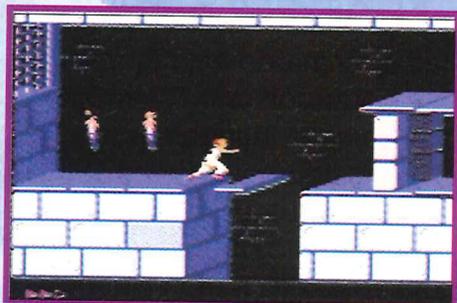
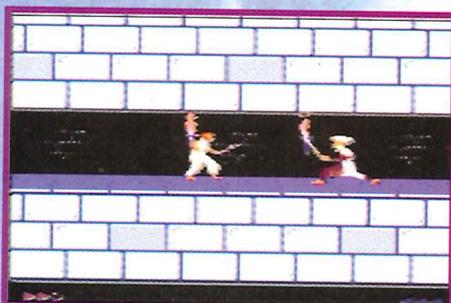
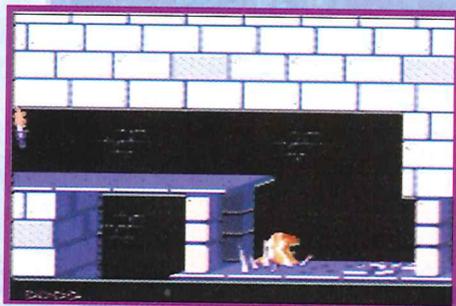


LA ESPADA



Tu cometido en el primer nivel será encontrar la espada con la que lucharás durante toda la aventura. Sin ella, intentar acabar con los secuaces del Visir no será una tarea difícil, será imposible.

DE LAS MAREAS



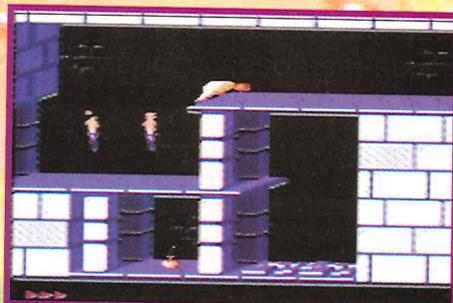
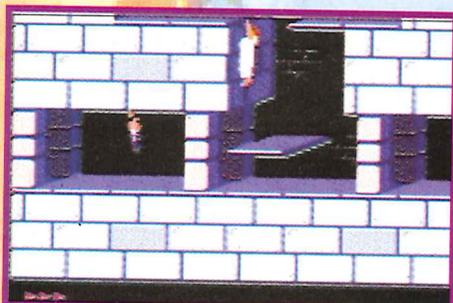
PERSIA LIGHT

¿A que viene este ladillo? bueno, debemos reconocer que para las posibilidades de una Nintendo, el nivel técnico que se ha conseguido es muy alto. El problema llega cuando intentamos comparar esta versión y otras. La diferencia se nota y, aunque estas

comparaciones parezcan carecer de sentido, sirven como aviso a unas personas que, quizás y solo quizás, pretendan encontrar algo que resultaría imposible ver en una consola Nintendo de 8 bits. ¿Cual es nuestra opinión? Está claro, desde el punto de vista del usuario Nintendo, el

LOS PASSWORDS

Lo que en principio podía ser un gran inconveniente (la extrema dificultad del juego), acabará convirtiéndose en una fuente de infinita adicción. La inclusión de passwords permite estructurar nuestra búsqueda sin tener que mantener la consola encendida durante días, semanas e incluso años (y el consiguiente gasto de energía).



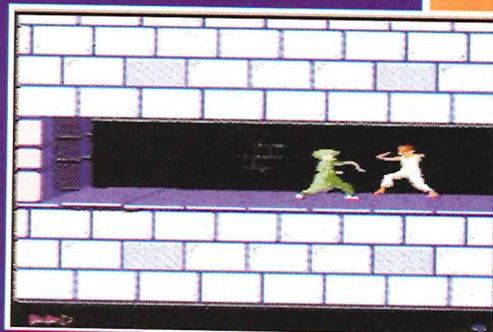
juego es muy, muy bueno. Desde el punto de vista del usuario general, el cartucho es... bueno.

Un juego que destaca por sus magnificas animaciones, aunque en el aspecto gráfico y sonoro desmerezca un tanto. Aun así, muy, muy recomendable.

EDUARDO
MANOSTIJERAS

LA LUCHA

Deberás hacerte con una buena técnica de combate si quieres aspirar a algo en este juego. Aunque en un principio estas luchas parezcan tremendamente complicadas, con el tiempo descubrirás ciertos «truquillos» que te ayudarán de una forma realmente importante.



o, para
suene a
ruso

OK PC
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 13

con nuestra
ODO SOBRE
EL MODEM

LA SEDUCCION
HECHA POSTER:
COBRA
MISSION

PISTAS Y
TRUCOS DE:
LOST IN L.A.
THE
SUMMONING

MORTAL

Pon a p
pericia con
demo
AR
GE

PC
de PC Año II • Nº 10

SHADO
THE COM

que
partido de 10

Un dispositivo de
nueva generacion:
EL CD-ROM.

MANIAC MANSION 2 (THE DAY OF THE TENTACLE) SE DESATA LA LOCURA

TODOS LOS MESES TE
ESPERAMOS EN EL
KIOSKO CON:
LA INFORMACION
MAS ACTUAL Y VERAZ
SOBRE EL MUNDO DEL
VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS
ENROLLADA DEL
MOMENTO.
UN COLECCIONABLE
SOBRE TODO LO QUE
DEBES SABER DE
"INFORMATICA
HARDWARE &
SOFTWARE" Y
MUCHO MAS...

revista de videojuegos de PC Año II • Nº 11

TO
qu
n
nom

ISH

MENSA
DE D

LLEGAR
NAL DE:

PC
de videojuegos de PC Año I • Nº 16

60

MES D
LA DE
Y LA
ENTI
NUESTRA
USUARI

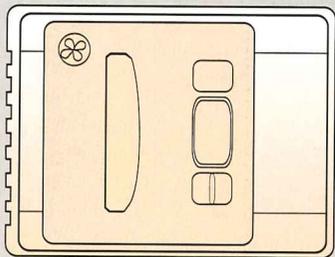
UN POS
FAM

**¡ANIMATE! TIENES UN CITA
CON OK PC, LA REVISTA DE
LOS VIDEOJUEGOS DE PC**

revista de video

Incluye
disco de

SUPER NINTENDO



Pasarela:
SENSIBLE SOCCER
 Consola: SUPER NINTENDO.
 Compañía: SONY
 Distribuidor: COLUMBIA.
 N. Jugadores: 1 ó 2

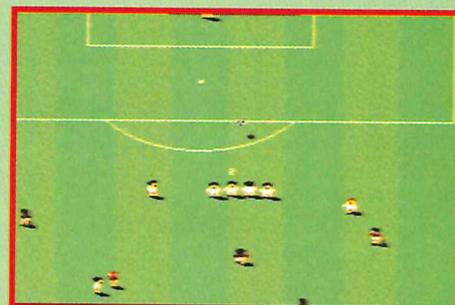
Es absolutamente innegable: el fútbol no es sólo el deporte que mayores pasiones despierta en nuestro país y en muchos otros, sino también inagotable fuente de inspiración para los programadores de videojuegos.



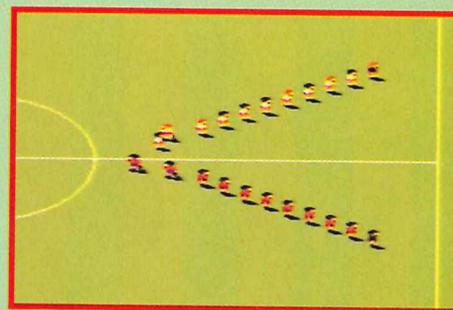
S E N S I B

Si realizáramos una estadística con todos los videojuegos deportivos lanzados al mercado, es muy probable que las cifras hablaran por sí solas: el fútbol ostentaría la primera posición en número de juegos publicados, seguido eso sí muy de cerca por otros

del 75% de ellas han creado su propio juego de fútbol. Y por último, y para cerrar ya esta pequeña introducción y pasar a hablar ya directamente de este «Sensible Soccer», queda destacar que entre los diez juegos de mayor éxito y calidad de la historia, debería



ESPLENDOR



deportes que también han marcado estilo en la pequeña historia del videojuego, como por ejemplo el golf o el tenis. Es más, si analizáramos también el historial de todas y cada una de las grandes y pequeñas empresas que se dedican a este curioso negocio que es crear software lúdico, es bastante probable que descubriésemos que más

figurar por méritos propios un título que consagró a su programador, Dino Dini, es decir, el mítico y apasionante «Kick Off».

¿QUE HAY DE NUEVO?

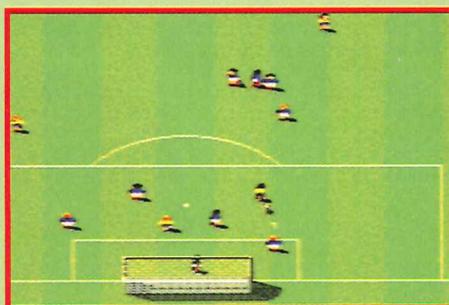
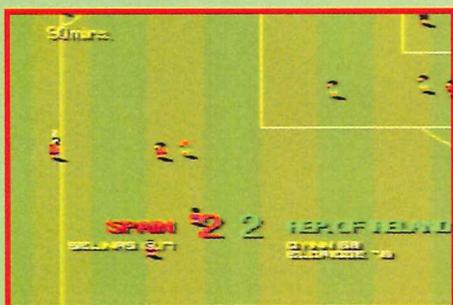
Bien, pues siendo completamente sinceros, la verdad es que este «Sensible Soccer» así, a primera vista, no viene a aportar grandes cosas al género de los juegos futbolísticos. En los abundantes

E S O C C E R

menús de opciones encontraremos las típicas posibilidades para jugar un partido amistoso, una liga, un mundial, o diferentes competiciones europeas, como por ejemplo la copa de la Uefa. También podremos alterar ciertas condiciones del juego,

mayoría de juegos de fútbol ya tuvieron con anterioridad. Por no tener nada nuevo, ni siquiera la perspectiva elegida -la clásica aérea o vista desde arriba- es precisamente innovadora. En realidad es la más utilizada desde siempre. ¡Ah!, y ni los gráficos de los

programa. Lo cierto es que una vez que uno se pone a jugar, la cosa tiene más gracia de la previsible, y tanto jugar un mundial propio, como echarle un partidito a un amiguete resulta ciertamente divertido. En fin, que sin llegar a poder equipararse a esa virguería



EN LA HIERBA



llamada «EA Fifa Soccer», este juego de Sony nos permite por lo menos disfrutar a tope de las pasiones futboleras.

MR.LYNCH

como la climatología o la duración de los partidos. En lo referente al número de equipos que podemos utilizar, pues decirnos que desde las mejores selecciones del mundo, pasando por muchos de los grandes equipos mundiales se encuentran por completo a nuestra disposición. Y bueno, en general, digamos que en «Sensible Soccer» no se echa en falta nada de lo que la

jugadores son especialmente grandes ni vistosos, ni sus animaciones son precisamente para caerse de espaldas.

¿QUE HAY DE BUENO?

¡Vaya desastre!, estaréis pensando tras lo dicho hasta el momento. Bueno, pues eso es lo gracioso del caso: y es que pese a todos los pesares, «Sensible Soccer» no es un mal juego, ni tampoco un mal



MEGA CD



PASARELA:
ROAD AVENGER
CONSOLA: MEGA-CD
COMPañIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 10
N. JUGADORES: 1



Este es el sexto programa de Mega-CD que comentamos en esta revista y todos, con las únicas excepciones de Batman Returns y Jaguar XJ220, cometen el mismo error: se sirven de un poderosísimo recurso que permite visualizar imágenes de video digitalizadas en pantalla pero olvidan por completo el desarrollo del juego.

Ocurre con «Time Gal», con «Sewer Shark», con «Power Factory» y ocurre con este. Mucha animación en tiempo real pero de lo demás, nada.

EL JUSTICIERO DE LA CARRETERA

No te preocupes si las pantallas que aparecen en estas páginas parecen demasiado confusas, tu única



ROAD AVENGER



EL PRINCIPIO DEL FINAL

misión consiste en fijar tu mirada en el centro de la pantalla y esperar a que el propio ordenador te indique que control de tu pad debes pulsar en cada momento. Un par de minutejos así, y a esperar a que aparezca el consabido mensaje de felicitación que te indica que puedes pasar de nivel. Muy divertido, de verdad. Por eso, es totalmente inútil que te hablemos de los enemigos que aparecen a lo largo de la aventura, o de los obstáculos que vamos a encontrar en nuestro camino. Podemos hablar mejor del mal gusto que han tenido aquellas personas que han traducido el manual al castellano y que han puesto cosas como esta: "Entre tú y tu meta de venganza hay diez etapas de

mutilación". Muy instructivo, de verdad. Y también muy triste.

POBRES TRANSEUNTES

A una persona adulta le puede resultar realmente divertido ver como se producen accidentes espectaculares (que el manual describe jocosamente como «mortales») o como atropellan a un transeunte (con litros de sangre incluido), pero, por supuesto, no creemos que sea lo mejor para los pobres crios. Nunca he estado muy de acuerdo con las críticas que sobre la violencia en los videojuegos se han vertido en muchas ocasiones. Hoy, sin embargo, debo rendirme a la evidencia ante un juego que utiliza los salvajes dibujos japoneses para representar

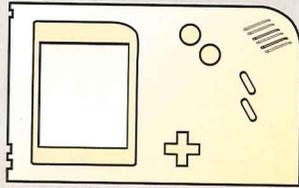
una auténtica batalla campal con desagradables escenas incluidas.

Juegos como «Mortal Kombat», en su modo sangriento, no podía herir la sensibilidad de nadie por lo mal logrado de sus «sangrientas» escenas. Este «Road Avenger» no va a herir la sensibilidad de nadie, pero es un poco salvaje... y lo que es peor, además, aburrido. Un ejemplo de lo que no se debe hacer.

● ● ● ● DOCTOR JONES



GAME BOY



Pasarela:

HOME ALONE 2

Consola: **GAME BOY**

Compañía: **T-HQ**

Distribuidor: **DRO SOFT**

N. Fases: **4**

N. Jugadores: **1**

Kevin vuelve a la carga, esta vez en nuestra portátil Game Boy, con la sana intención de hacernos pasar el mejor rato posible cometiendo las mas insospechadas travesuras. Como ya ocurría en la versión para la Super Nintendo, la diversión primará por encima de todo.

H O M E A L O N E 2

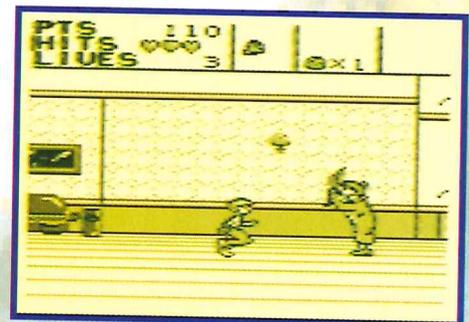
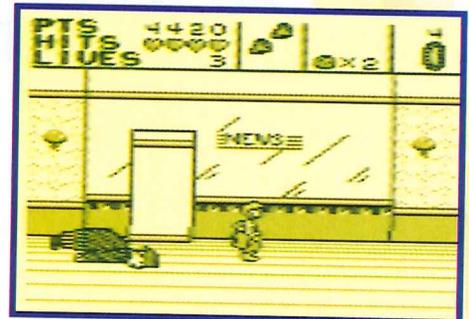
LA HISTORIA

Al llegar la navidad, y para no faltar a la norma, Kevin, el pequeño de los McCallister, ha vuelto a perderse. Pero esta vez, la situación es mucho más grave, Kevin ha ido a extraviarse en la ciudad más grande de este mundo (si no la más grande, sí la más activa). Por supuesto, nuestros ladrones preferidos, Harry y Marv, han tenido la mala suerte de toparse de nuevo con él cuando pretendían asaltar el Hotel Plaza. Así pues, botones, directores, recepcionistas y alguna que otra maleta despistada, tratarán de hacernos la vida imposible. ¡Y eso sólo es el principio!

después vendrán las ratas, los punkies (con mala leche) y todo lo que puedas o quieras imaginar.

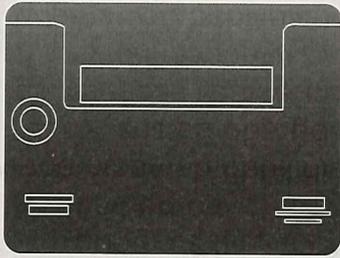
EL JUEGO

Ideado como un sencillo arcade de plataformas, en este «Home Alone 2» vamos a encontrar un divertido juego en el que la habilidad y la buena cabeza a la hora de dosificar nuestras municiones, serán aspectos que marcarán profundamente el desarrollo posterior de la aventura. En teoría no debemos complicarnos excesivamente la vida para jugar con este cartucho, debemos limitarnos, simplemente, a destruir a todo aquello móvil e inmóvil que no



NEW YORK,

MASTER SYSTEM II



Pasarela:
PGA TOUR GOLF
Consola:
MASTER SYSTEM
Compañía: TENGEN
Distribuidor: SEGA

No es este el primer juego de golf aparecido para nuestra consola. Tampoco es ni mucho menos el más original de todos los que lo han hecho hasta ahora, y desde luego no es el más brillante en realización técnica. Tengen parece que ha querido realizar tan sólo un juego entretenido... y eso si lo ha conseguido.

PGA TOUR



MAS Y MAS

Desde luego ciertas compañías de software parecen estar empeñadas en complicarnos nuestro querido trabajo de criticar videojuegos, y sobre todo nos ponen realmente difícil contaros algo que sea medianamente interesante... Decimos esto porque el hecho

de que a estas alturas aparezca un nuevo juego de golf para nuestra consola -que, por cierto, no viene a añadir nada especial a lo ya realizado en este campo- es algo que sólo puede estar predestinado a que os aburramos -perdón- enumerando una vez más las



R G O L F



mismas características que ya tuvieron en su día la cuantiosa lista de juegos de golf aparecidos con anterioridad.

SIEMPRE LO MISMO...

Si no nos falla la memoria, uno de los primeros juegos aparecidos para la Master System (allá en los albores del despertar consolero, cuando ordenadores como el Spectrum o el Amiga eran todavía los reyes del mercado del videojuego) fue precisamente un cartucho que tomaba al golf como protagonista y, ¡oh, que curioso!, si realizásemos una comparativa entre aquel juego y el que ahora Tengen nos presenta, descubriríamos que a pesar de los años transcurridos ni siquiera técnicamente existen grandes diferencias entre ambos.

Y no solo eso; como ya adelantábamos, las opciones que incluye este «PGA Tour Golf» son las mismas (típicas, tópicas, clásicas y requete-utilizadas) que podemos

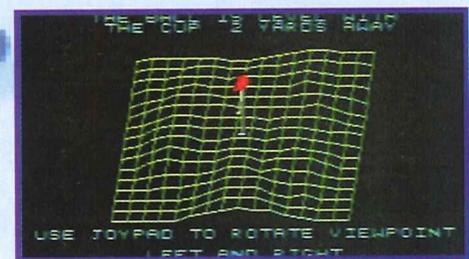
encontrar en cualquier otro juego de golf ya sea para consola u ordenador: recorrer los 18 hoyos de un campo, participar en un torneo, practicar con el drive y el putter son algunas de las

«inesperadas sorpresas» que Tengen ha querido ofrecernos en este nuevo (?) juego.

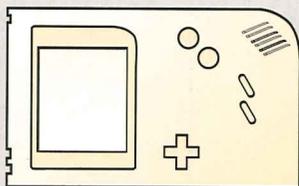
Y LO MISMO DE SIEMPRE...

Si la originalidad brilla por su ausencia en este cartucho para nuestra Master System, nosotros, para estar a la altura de las circunstancias vamos a deciros algo que hemos repetido ya en más de una ocasión (mira que bien, ahora que están tan de moda los clones ahí van dos nuevos tipos, los juegos y los comentarios clónicos): «PGA Tour Golf» es un juego que sin resultar brillante en ninguno de sus aspectos, si cumple funcionalmente con lo que se puede esperar de un juego deportivo. En definitiva este cartucho te va a resultar apetecible y entretenido dependiendo de si eres aficionado al golf, y de si ya tienes o no otro cartucho similar.

● ● ● ● ● MR.LYNCH



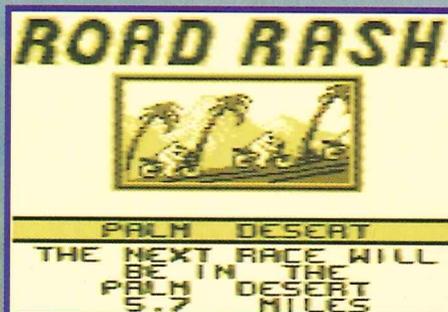
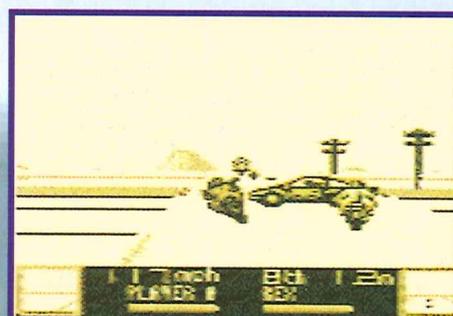
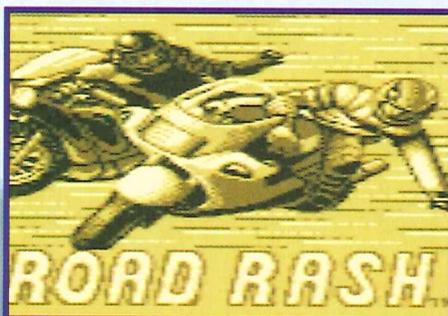
GAME BOY



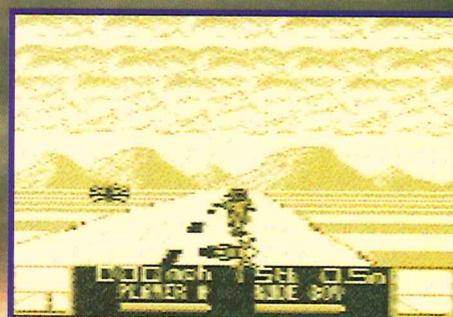
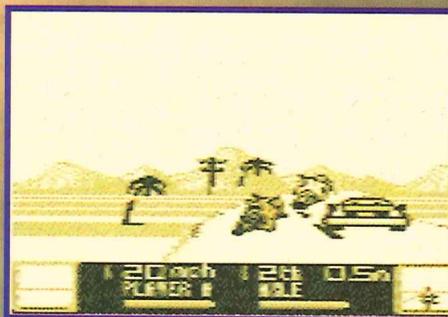
Pasarela:
ROAD RASH
Consola: GAME BOY
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Si ya de por sí resulta peligroso el recorrer una carretera a velocidades de vértigo a lomos de una TZR 1000, que os podemos contar si además de esto nos dedicamos a correr en dirección contraria o a liarnos a puñetazos con nuestros contrincantes.

Si ya de por sí este mundo está loco, sólo hace falta que nos den nuevas ideas.

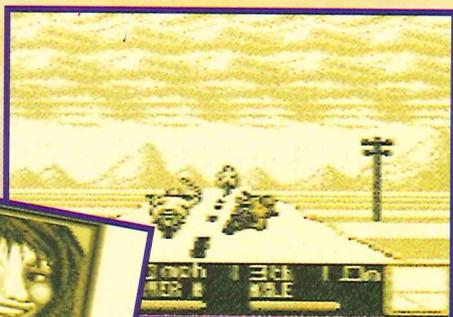


A PUÑETA



Hace ya algún tiempo que los usuarios de Mega Drive pudieron disfrutar de un juego que, en los tiempos en que fue lanzado al mercado (primeros pasos de la Mega Drive en nuestro país), aportaba unas características técnicas que hasta aquel entonces no habíamos encontrado en ningún otro título. Electronic Arts, su creadora, se aprovechó entonces de las cualidades técnicas de una máquina que estaba preparada para las mejores cosas. Intentar adaptar aquel título a una consola como la Game Boy no deja de ser todo un

reto, un reto con todas las papeletas para quedar en el olvido. No nos basta con un buen movimiento de carretera, además exigimos una buena presentación y un mínimo de interés a la hora de crear un juego que sea medianamente adictivo. No creo que pidamos demasiado, simplemente lo que uno merece cuando se gasta



R O A D R A S H

una importante cantidad de dinero en un juego como este.

LA ROAD RASH

Road Rash es el nombre de una importante competición americana (suponemos que será una competición ficticia) en la que los participantes no

diferentes y una gran cantidad de golpes, choques y caídas.

JUGANDO A SER MALO

Eso es en definitiva lo que debes hacer en este juego. Un cartucho, por otro lado, que presenta unas buenas cualidades técnicas en general.

AL TROTE

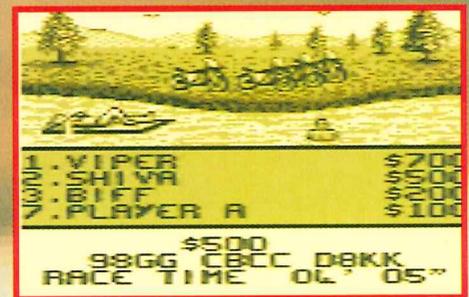
Cada vez que des con tus huesos sobre el duro asfalto, deberás correr, cual gacela, en busca de tu moto. Sin más demora continuarás la carrera, aunque esta vez tu «máquina» tenga la carrocería un poco destrozada. Por cierto, ten cuidado de no acabar debajo de un coche cuando vayas en busca de tu «amoto».

LO LIMPIO

deben limitarse a recorrer las cientos de millas marcadas en cada etapa, además, deben asegurarse que lleguen a la meta el menor número de ellos posibles. Por supuesto, nuestros contrincantes van a tratar de que seamos nosotros los que no lleguemos a meta. ¿El objetivo de todo esto? Bueno, quedar lo mejor posible en cada una de las etapas y así conseguir la mayor cantidad de dinero posible (con el que podremos mejorar nuestra moto). Eso es todo lo que da de sí el juego, cinco escenarios

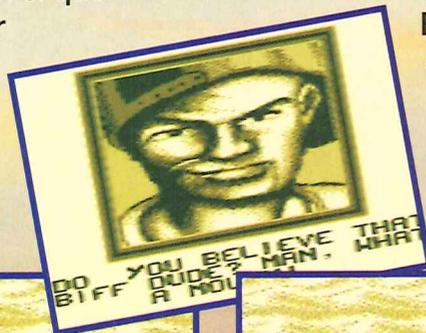
El movimiento de la carretera, por ejemplo, es bastante suave, mientras que las animaciones en general no están muy bien desarrolladas. Los gráficos... en fin, dos pinos, una palmera y un par de motoristas y coches no excesivamente bien hechos. No es justo que acabe así este comentario, el juego puede llegar a ser divertido, el único problema que encontramos es la falta de originalidad de una

compañía, Electronic Arts, que ha preferido ampararse en la imagen de un super éxito para vendernos este

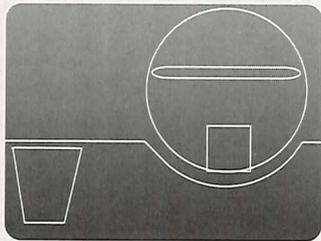


“sólo aceptablemente bueno” jugopara nuestra portátil. Si en vez de llamarse «Road Rash» se hubiese llamado «Pepito Grillo», nos habría gustado mucho más. En fin, tu mismo decides.

DOCTOR JONES



MEGA DRIVE



Pasarela: COSMIC
SPACEHEAD
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CODEMASTERS
N. Jugadores: 1

Todos esperábamos con ansiedad el lanzamiento de la primera aventura interactiva para nuestra Mega Drive. La compañía que, adelantándose a las más importantes casas de software, ha tenido semejante privilegio es, ni más ni menos, que la veterana Code Masters, una compañía que se está consolidando, por méritos propios, en las primeras posiciones del ranking de calidad.

C O S M I C



INTERACTIVO CODEMASTERS

Todos los poseedores de una Mega Drive habrán echado de menos, en alguna ocasión, el poder disfrutar de esas aventuras tan maravillosas que hemos podido observar alguna vez en los más poderosos PC's.

Reconocemos que un juego de ese tipo supone la utilización de una vasta cantidad de memoria para almacenar las casi infinitas animaciones y escenarios que un juego de este tipo necesita, pero



INTERACCION



¿Os recuerda algo ese menú que hay debajo de la pantalla de juego? Efectivamente, juegos como «Monkey Island» y «Loom» hacen uso de un sistema muy parecido a este. Gracias a ello, podemos conseguir la interactividad que desde hace tanto tiempo estábamos deseando.

SPACEHEAD



A CON STERS

LAS FASES ARCADE

Cada vez que accedamos a un nuevo sector del mapeado, tendremos que superar con éxito una sencilla fase arcade en la que, además, podremos conseguir algunas suculentas vidas extras.



también es justo reconocer que, con la exquisitez con que han tratado los señores de Code Masters a este título, han conseguido crear un juego que, aunque alejado de la espectacularidad de ciertos títulos como «Monkey Island II» o «The Fate of Atlantis», permite disfrutar, a un nivel principiante, de una aventura tremendamente simpática en la que, en ciertos momentos, debemos hacer uso de nuestra habilidad.

LA AVENTURA

Aunque el argumento sea tan sencillo como poco imaginativo (chavalillo en busca de éxito decide lanzarse al espacio en busca de un planeta desconocido al cual pretende fotografiar,



y que casualmente es nuestra Tierra, un lugar de leyenda que nunca nadie ha conseguido observar), la atmósfera de simpatía que envuelve a todo el juego permite una pequeña licencia en la que el argumento no tiene la menor importancia.

Con las acciones típicas de un juego de aventuras (ver, examinar, hablar, dar, coger, etc.), debemos abrirnos camino a través de los obstáculos en



ESPAÑOL

Si Cervantes levantase la cabeza, además de darse con la tapa, se quedaría gratamente satisfecho al ver que una empresa británica, como es el caso de Codemasters, se decide a traducir sus juegos al castellano. En un juego de este tipo, este detalle se agradece sobremanera.



busca de aquellas personas u objetos que nos lleven hasta tan ansiado planeta (si realmente supiese como somos, no nos buscaría con

CODEMASTERS

Si tuviésemos que otorgar el premio a la mejor empresa del año, es muy probable que se lo diésemos



a Codemasters. Es justo reconocer que la mayoría de sus últimas producciones (Micro Machines, Fantastic Dizzy) reúnen casi tanta calidad como originalidad y simpatía. Seguir así, chicos.



tanta énfasis). Habla con la gente, participa en vertiginosas carreras de coches, teletransportate de una ciudad a otra, cartéate con tu colega ruso, busca un nuevo pasaporte, atrav... en fin, ¡haz todo lo que quieras, y mucho más!

¡POR FIN!

Espero que te haya gustado lo que has leído, lo que ves son los alucinantes y simpáticos gráficos de este juego. Mucho color, originales escenarios y asombrosos efectos especiales, además de la música a que nos tienen acostumbrados los señores de Codemasters. En definitiva, una magnífica aventura interactiva que, aunque un poco pequeña para los aventureros experimentados, llenará por



completo a todas aquellas personas que, por no poseer el equipo necesario para ello, nunca hayan podido disfrutar de un título de este estilo. De todas formas, no os preocupeis, está previsto que próximamente se lancen en Mega CD las más alucinantes aventuras interactivas de todos los tiempos. ¡Es sólo cuestión de esperar! Lo dicho, Chapeau para Codemasters y su «Cosmic Spacehead».

EDUARDO MANOSTIJERAS



CENTRO MAIL

VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MAIL VXE

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 2892

ALICANTE PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 08	BADALONA CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	BARCELONA CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10	BARCELONA C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23	BILBAO PZA. DE ARRIBARQUER, 4 TEL: 410 34 73	BURGOS AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47	MADRID P. STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25	MADRID CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 527 49 79
Torrejón MADRID AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.	Tres Cantos MADRID EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO S. PUERLOS TEL: 004 08 72	Fuengirola MALAGA CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82	SALAMANCA CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81	S. SEBASTIAN CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72	Dos Hermanas SEVILLA CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64	ZARAGOZA CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 91 71	VIGO PLAZA DE LA PRINCESA

PRECIOS CON IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

007
MEGADRIVE - 2990

ACUATIC GAMES
MEGADRIVE - 2990

ALIEN 3
MD - 8990 - 7990
MS - 5990 - 4990
GG - 5190 - 4190

ALIEN STORM
MEGADRIVE - 2990

ALIEN SYNDROME
GAME GEAR - 1990

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO



ALISIA DRAGON
MEGADRIVE - 2990

AYRTON SENNA
MS - 6390 - 4990

BACK TO THE FUTURE
M. SYSTEM - 2490

BATMAN RETURN
MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2490
GG - 5190 - 3190

BUCK ROGERS
MEGADRIVE - 2990

CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490	CRUE BALL MEGADRIVE - 2990	CYBERBALL MEGADRIVE - 2990	CHESS MASTER GAME GEAR - 1990	CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE - 2990	CHOPLIFTER M. SYSTEM - 2490	CHUCK ROCK MEGADRIVE - 2990	DECAPATACK MEGADRIVE - 2990	DEVILISH GAME GEAR - 1990	DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990	ESWAT MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	FANTASY ZONE GAME GEAR - 1990	FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990	GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990	G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
---	--------------------------------------	--------------------------------------	---	---	---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	---	--	---	--	---	--

GHOSTBUSTER MEGADRIVE - 2990	GLOBAL GLADIATORS M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 1990	HARD DRIVEN MEGADRIVE - 2990	HERZOGZWEI MEGADRIVE - 2990	HOME ALONE MD - 6890 - 5490 MS - 5990 - 4990 GG - 4990 - 3990	IMPOSSIBLE MISSION M. SYSTEM - 2490	INDY III G. GEAR - 2595	KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	LA SIRENITA GAME GEAR - 1990	LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990	LEMMINGS MS - 5990 - 2490 GG - 5190 - 4390	LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990	MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	MERC'S M. DRIVE - 2990	MICKY MOUSE M. SYSTEM - 2490
--	--	--	---------------------------------------	---	---	-----------------------------------	---	--	--	---	---	---	----------------------------------	--

MICKY MOUSE II M. SYSTEM - 2490	MOONWALKER MEGADRIVE - 2990	NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490	PACMANIA M. SYSTEM - 2490	PAPER BOY MEGADRIVE - 2990	PATO DONALD MS - 5090 - 4390	POPULOUS M. SYSTEM - 2490	PREDATOR II M. SYSTEM - 2490	PRINCE OF PERSIA GG - 5190 - 1990	ROAD RUSH II MD - 6990 - 5490	SEGA CHESS M. SYSTEM - 2490	SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490	SPACE GUN M. SYSTEM - 2490	SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990	SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
---	---------------------------------------	---	-------------------------------------	--------------------------------------	--	-------------------------------------	--	---	---	---------------------------------------	---	--------------------------------------	---	---

SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595	STRIDER MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490	SUPER HANG ON MEGADRIVE - 2990	SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990	SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595	TALESPIIN GG - 5190 - 4390	TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990	TAZMANIA MS - 5090 - 3990 GG - 5190 - 4390	TERMINATOR M. SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595	TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 2990	WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990	WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390	WONDER BOY GAME GEAR - 2595	WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990	ZERO WING MEGADRIVE - 2990
--	--	--	--	--	--------------------------------------	--	---	---	--	--	--	---------------------------------------	--	--------------------------------------

ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490	ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490	BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 6990	BATLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.	BUGSY MEGADRIVE - 8990	CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990	COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190	DAVIS CUP TENNIS MEGADRIVE - 8990	DR. ROBOTNICKS MEGADRIVE - 7990	DRAcula MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090	FIFA SOCCER MEGADRIVE - 8990	FLASH BACK MEGADRIVE - 9990	HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090	JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox	JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
LAST ACTION HERO MEGADRIVE - 6990	MORTAL KOMBAT MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990	NBA ALL STAR MEGADRIVE - 8990	ROAD RUNNER MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990	ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990	ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990	SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090	SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990	SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8990	STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900	THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	TINY TOONS MEGADRIVE - 6990	TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990	WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990	ZOMBIES MEGADRIVE - 7990

MEGA CD

YA DISPONIBLE MEGA CD 2

44.900

CON ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRAcula	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SQL FEACE	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MUSIC VIDEO 1: INKS	9990	WOLF CHILD	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WONDER DOG	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		

Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
NOMBRE	
APELLIDOS	
DIRECCION COMPLETA	
POBLACION	PROVINCIA
TELEFONO	C.P.
MODELO DE CONSOLA	
Nº CLIENTE	
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE	
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO	
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

MEGA CD



PASARELA: ROBO ALESTE
CONSOLA: MEGA CD
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 11
N. JUGADORES: 1

Robo Aleste» es de lo que no hemos visto nunca. Se nos presenta en formato CD Rom sin utilizar ninguna de las posibilidades del Mega CD. Un juego que perfectamente podría haber ido en cartucho y que, sin embargo, lo hace en CD. De película.



MAQUINA

A la espera de que títulos como «Out Run» o «After Burner» aparezcan definitivamente para nuestro Mega CD (su aparición será una realidad dentro de poco), nos debemos conformar con comentar juegos que no explotan, para nada, las capacidades del CD. Este «Robo Aleste» es un clásico mata-marcianos, cuya única virtud se encuentra en la adicción que este puede producir (aspecto que, como siempre, dependerá mucho de tu tolerancia hacia este tipo de juegos).

Resulta verdaderamente complicado contar algo sobre un juego que no se diferencia en nada a otros mil más. Gráficos diferentes, nuevas músicas, variados enemigos y alguna que otra arma especial es lo que se necesita, por lo visto, para crear un juego.

LAS ARMAS

Por comentarte algo del juego, te diré que podrás conseguir hasta un total de cuatro armas especiales (¡que lujos!), estas son: Láser, Bomba, Escudo y Shuriken. Un despliegue de medios como nunca antes habíamos observado.



R O B O A L E S T E



QUE PESADEZ

A este pobre le ha tocado la china, como suele ocurrir de vez en cuando, de soportar nuestras ya airadas críticas

TOTAL

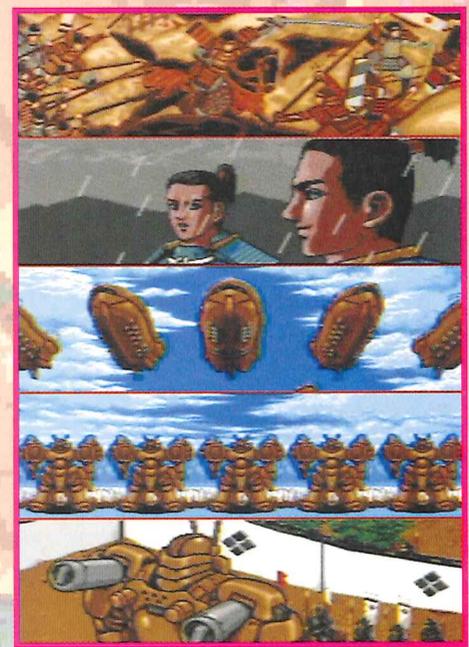
hacia los programadores. Estamos hartos de que creen siempre los mismos juegos. Los usuarios no somos tontos y sabemos apreciar muy bien cuando una cosa se hace con interés y cuando esta se hace por sacar unos cuantos beneficios de más. Así lo único que se consigue es saturar el mercado, obligar al usuario a comprar algo que no vale para nada y obligarle, indirectamente, a quedarse en casa viendo la televisión con la desesperación de



crear que su consola no posee ni un solo juego en condiciones que comprar. Triste pero cierto. Si piensan que vamos a perder el tiempo en comentar inventos como este, lo llevan claro. Aprovechar el lanzamiento del Mega CD para intentar encasquetarnos un juego que perfectamente podría haber ido en cartucho nos parece abusivo.

E.F.F.

Los enemigos de final de fase son de lo poco que se salva en este juego. Grandes y espectaculares para ponernos nerviosos en los momentos más complicados de la aventura.

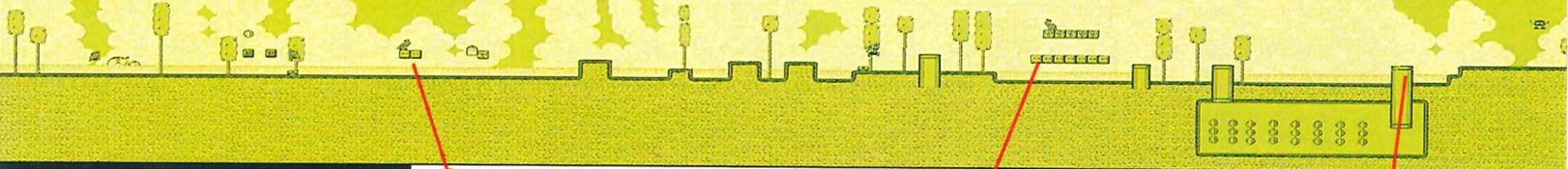


Tirón de orejas para Sega... y de los gordos.

● ● ● ● ● Doctor Jones



Nivel 1



El primer nivel es una simple introducción, lleno de monedas y power-ups. No olvides recoger todas las monedas que puedas, son fáciles de coger y además serán de gran importancia en la máquina tragaperras.

En este punto debes recoger la seta tan pronto como puedas. No te resultará muy complicado si tenemos en cuenta que estás en el primer nivel.

En estos bloques de interrogación puedes conseguir suculentas monedas que merece la pena recoger.

Déjate caer por esta tubería para salir por la que hay a su izquierda sin olvidar, por supuesto, recoger la monedas.

Nivel de Bonus



Recorrer el espacio es toda una aventura. Más tarde, un paseito en globo y ya estarás preparado para surcar el espacio exterior. Realmente cósmico.



Space Zone

Macro Zone

Todo parece mucho más pequeño en esta zona. Una inmensa rata pone fin a lo que probablemente sea el más duro nivel de todo el juego. Echale valor...



Escribir una pequeña introducción de este Super Mario Land 2 es algo poco útil si tenemos en cuenta que, los juegos de la saga Mario, han proporcionado más beneficios que la película más taquillera del genio de la ciencia ficción («E.T. el Extraterrestre» de Steven Spielberg). Tan solo un pequeño comentario: «Mario ha vuelto», y lo ha hecho con un cartucho realmente espectacular dotado de unos gráficos grandes y preciosistas, y un mapeado tan inmenso como las diez páginas que te servimos este mes. Deleítate.

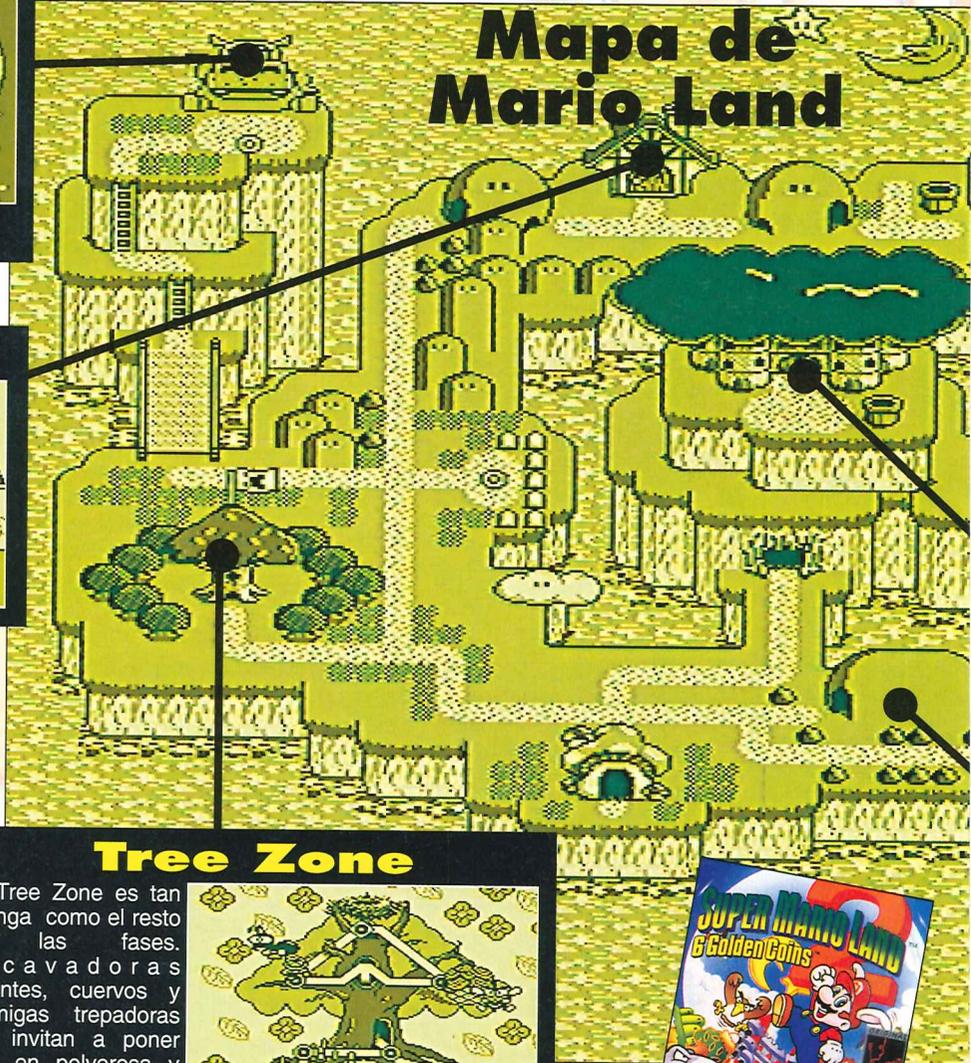


Tree Zone

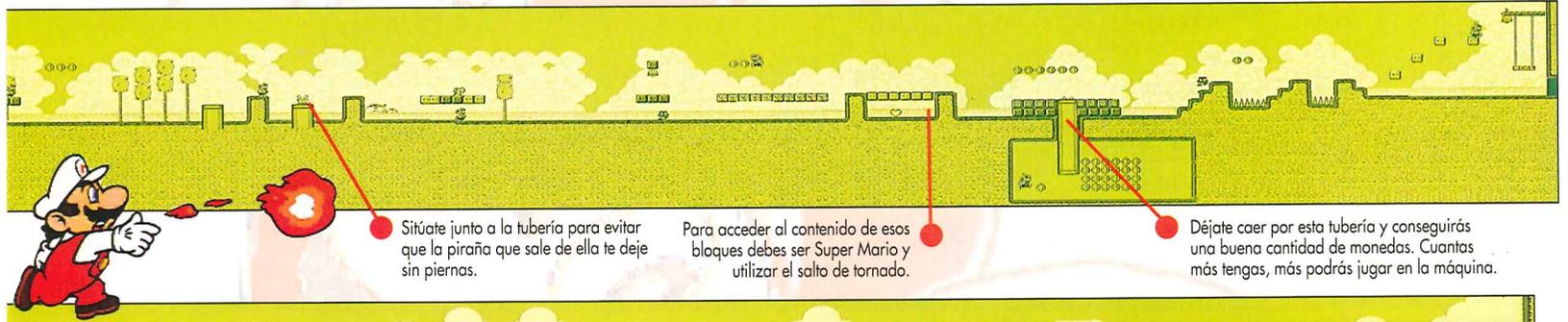
La Tree Zone es tan chunga como el resto de las fases. Excavadoras gigantes, cuervos y hormigas trepadoras nos invitan a poner pies en polvorosa y salir rápidamente de esta fase.



Mapa de Mario Land



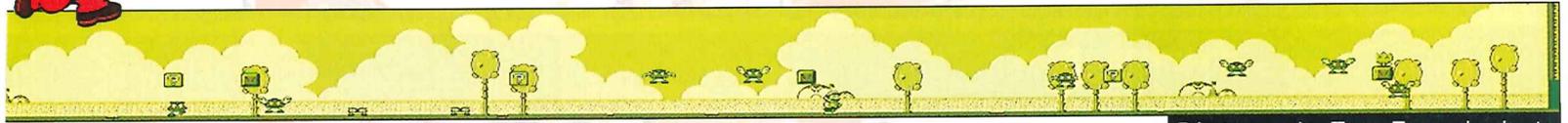
SUPER MARIO LAND 2



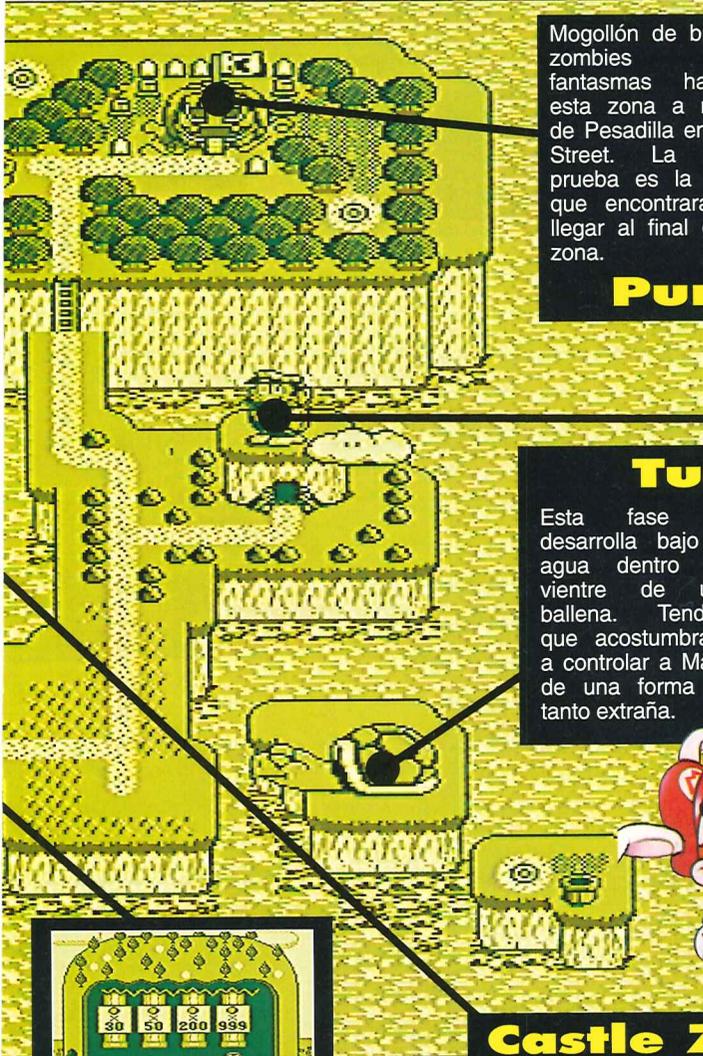
Sítuate junto a la tubería para evitar que la piraña que sale de ella te deje sin piernas.

Para acceder al contenido de esos bloques debes ser Super Mario y utilizar el salto de tornado.

Déjate caer por esta tubería y conseguirás una buena cantidad de monedas. Cuantas más tengas, más podrás jugar en la máquina.



Párate en la Tree Zone donde te encontrarás con una gran cantidad de monedas y Bonus. Como en el primer nivel, no es nada difícil, así pues, consigue todo lo que puedas.



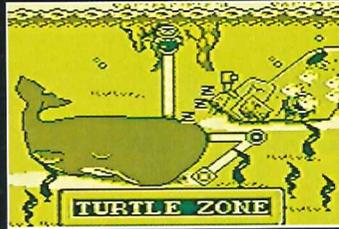
Mogollón de brujas, zombies y fantasmas habitan esta zona a modo de Pesadilla en Elm Street. La gran prueba es la bruja que encontrarás al llegar al final de la zona.



Pumpkin Zone

Turtle Zone

Esta fase se desarrolla bajo el agua dentro del vientre de una ballena. Tendrás que acostumbrarte a controlar a Mario de una forma un tanto extraña.



Mario Zone



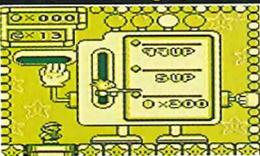
Esta zona no tiene nada que ver con el propio Mario, ya que lo único que encontraremos serán más y más fichas de lego. Con un desarrollo demasiado enrevesado, esta zona promete ser una de las más difíciles.

Castle Zone



¡El nivel final! Para llegar hasta él debes haber recogido las seis monedas del juego (una por zona). Si pereces en el combate con Wario, deberás enfrentarte, de nuevo, a los seis guardianes que ocultan las monedas.

Máquina tragaperras

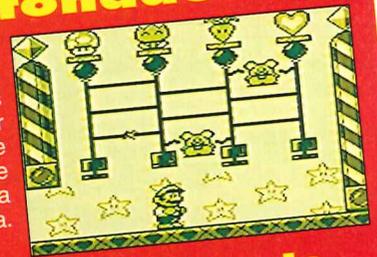


Visitando la máquina tragaperras podrás cambiar tus monedas por vidas. Necesitaras pagar 99 monedas por el mayor premio, pero ten en cuenta las otras vidas extras... si quieres ganar.

PANTALLAS DE BONUS

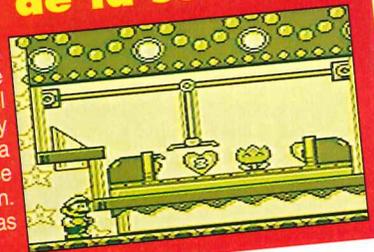
El detonador

En esta habitación podrás hacer muy poco por conseguir los mejores premios, tan solo rezar porque el camino que siga el cerdito sea el que le lleve hasta la valiosísima vida extra. ¿Qué hay más valioso?

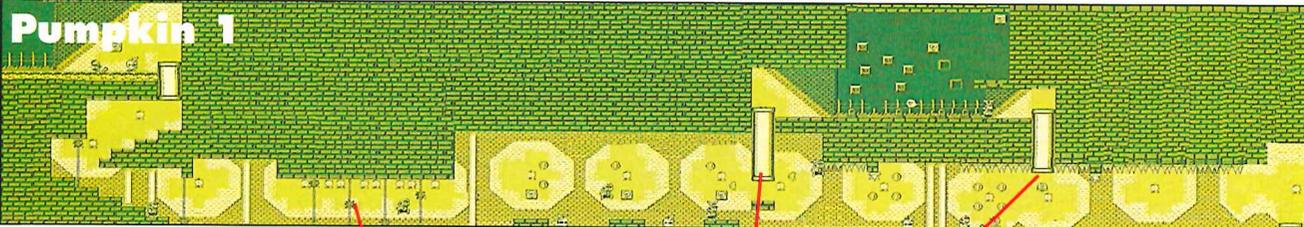


El gancho de la suerte

En esta pantalla si podrás hacer algo más. Espera a que la pinza haya recorrido todo el camino hacia la izquierda y entonces, cuando vuelva hacia la derecha y se detenga, pulsa el botón. Siempre te llevarás tres vidas extra. Util, ¿No?



Algunos fantasmas esperan al comienzo de este nivel. Numerosos monstruos, pinchos y plantas carnívoras habitan en los suelos y paredes. Por ello, en este nivel necesitaremos a Mario mofeta y sus disparos.



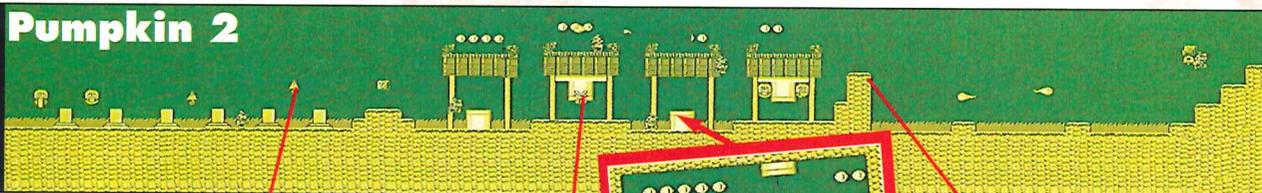
Pumpkin 1

Corre todo lo que puedas al llegar a estas cadenas. De esta forma, evitarás que los seres que caen por ellas te hagan daño.

Sube por esta tubería para conseguir más Bonus, entre ellos, una vida extra.

Coge la campana y comenzarás desde este punto cada vez que mueras.

En esta segunda fase encontraremos dos niveles secretos. Recorrer con rapidez este nivel nos evitará innecesarias complicaciones, eso sí, ten mucho cuidado con las plantas carnívoras.



Pumpkin 2

Corre por debajo de las calaveras y los enemigos que botan. Quedarse parado puede ser letal.

Espera a que la planta carnívora se introduzca en su madriguera antes de pasar.



Ten mucho cuidado con la piraña cuando recojas los Bonus de esta habitación.

Apyate en este bloque para conseguir los Bonus que hay a la izquierda.



Pumpkin 3

Estate muy atento al tiempo y a los saltos que realizas. Si lo haces, estarás muy cerca de completar esta Pumpkin Zone.

Para conseguir los bloques de interrogación que hay a la izquierda, deberás saltar en este punto tomando mucha velocidad.

No te preocupes si caes por alguno de esos precipicios. Todos tienen salida y, por supuesto, en ninguno encontrarás una muerte inminente.



Mogollón de Bonus en estos bloques de interrogación para el avispaado que se haga con ellos.

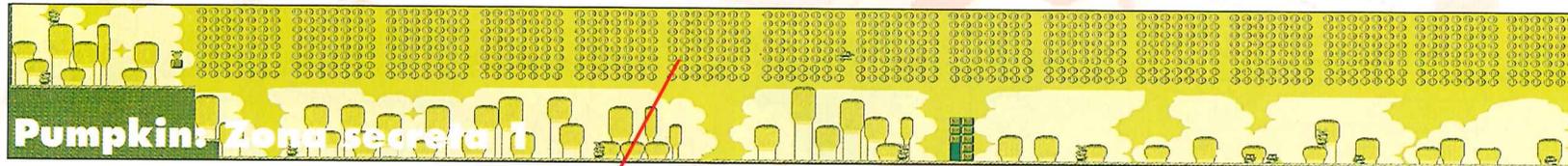
Tus mayores problemas aquí serán los peces sin cabeza y, por supuesto, el habitual agobio de fantasmas y pinchos, todos dispuestos a acabar con alguna de tus valiosas vidas.



Los dos bloques de interrogación deben ser golpeados desde abajo para liberar las Super-setas. Ten cuidado con las llamas de abajo.

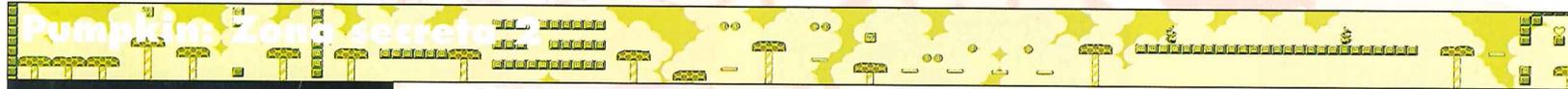


Pumpkin 4



Pumpkin: Zona secreta 1

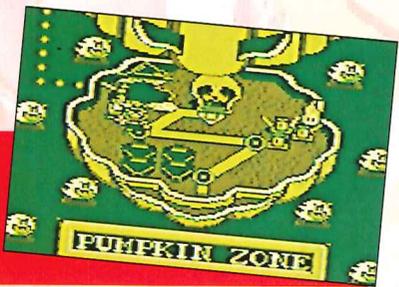
Para recoger la mayor cantidad de monedas en este punto, deberás presionar el botón de vuelo y mantenerlo pulsado para que Mario descienda lentamente de las alturas.



Pumpkin: Zona secreta 2

Como en todos los niveles de Bonus, hay toneladas de sorpresas. Para recogerlas, deberás calcular perfectamente tus saltos. A este nivel se accede desde Pumpkin.

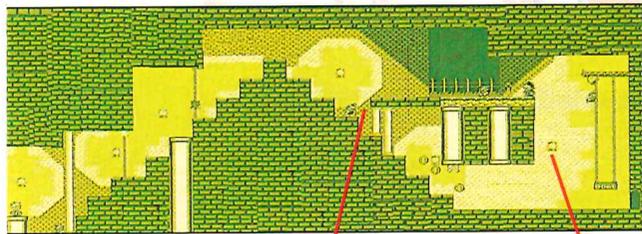
La historia de todos los niveles: una gran variedad de enemigos, incluidos fantasmas, psico-máscaras de Hockey y, por supuesto, la bruja del final de nivel. Hay dos niveles secretos por descubrir en esta zona.



Cuando la bruja aparezca, uno de los calderos escupirá. Apártate rápidamente si no quieres incrustarte en los pinchos que hay en lo alto de la habitación. Aprovecha este momento para atacar. Deberás darle tres golpes.



La Bruja Malvada

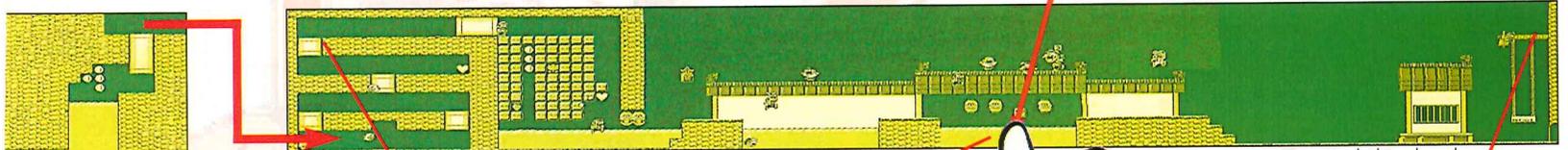


Salta sobre este bloque y así podrás luchar con Drácula. Salta sobre sus murciélagos para alcanzar una habitación secreta con una vida extra.

Salta sobre Drácula y después recoge la campana para acceder a la pantalla de Bonus.



Para acceder al primer nivel secreto, sumérgete en este pequeño lago. El mapa de esta fase esta en la página anterior.



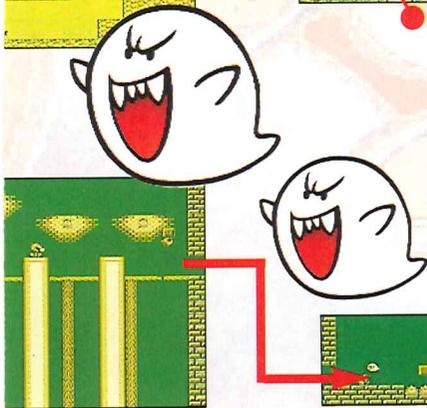
Para pasar esta pantalla, deberás encarar a los fantasmas y esperar a que estos se encuentren cerca de ti. Una vez hecho esto, deberás correr en busca de la tubería que te lleve a la siguiente planta. Después de la tubería final, podrás encontrar una vida extra y una succulenta seta.

Salta al agua y accederás a la primera fase secreta. Nada por debajo de la tubería mientras esquivas a la planta que hay en ella. Deberás ser Super Mario para destruir los bloques que hay sobre ti.

No olvides golpear la campana de final de nivel para acceder a la pantalla de Bonus.



Podéis acceder a la segunda fase secreta con la ayuda de las orejas de conejo para alcanzar la parte superior derecha de la pantalla. El mapa de esta fase está en la página anterior.



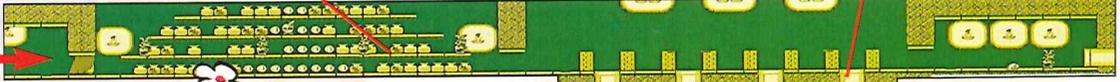
Los bloques en esta habitación aparecen y desaparecen a intervalos regulares de tiempo. Aún así, son totalmente sólidos... aunque siempre cuando no los puedas ver.

Como con todos los pinchos deslizantes, la paciencia con ellos es la mejor forma de sobrevivir. Espera a que asciendan para pasar por debajo de ellos.

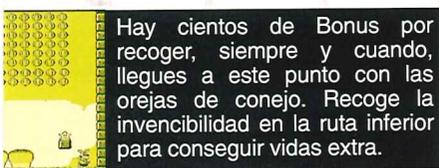
No olvides recoger todas las monedas que hay en este punto. Aunque debas dar varias pasadas para conseguirlo, no te preocupes por el tiempo, tienes suficiente.

Si entras en esta zona de Bonus, podrás golpear los bloques que hay encima de este cuando salgas por una de las tuberías.

Busca el sentido a esta flecha de monedas. Quiere decir que ahí arriba hay un nivel secreto.



Para abandonar esta zona deberás salir por la última tubería, ya que el resto están bloqueadas.



Hay cientos de Bonus por recoger, siempre y cuando, llegues a este punto con las orejas de conejo. Recoge la invencibilidad en la ruta inferior para conseguir vidas extra.

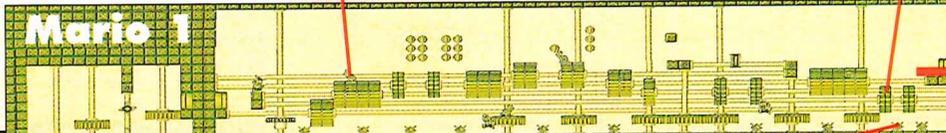
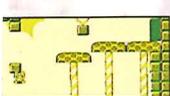


Al igual que hay cantidad de monedas, también hay cantidad de Koopas. Evítalos en vez de enfrentarte a ellas. Ten cuidado con los pinchos que hay sobre el suelo.

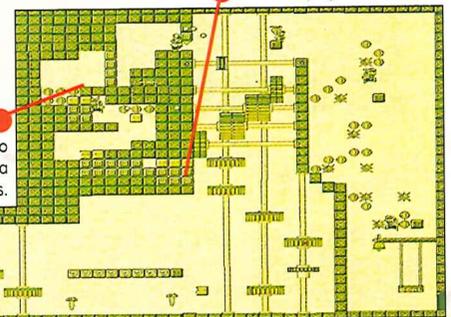
Estas ruedas dentadas se mueven lentamente cuando te sitúas sobre ellas. La salida esta en el interior de la tubería.



No intentes atravesar estos bloques si en ese momento no llevas las bolas de fuego.



Atraviesa este nivel por la zona superior para no ser víctima de las minas que hay en el suelo.

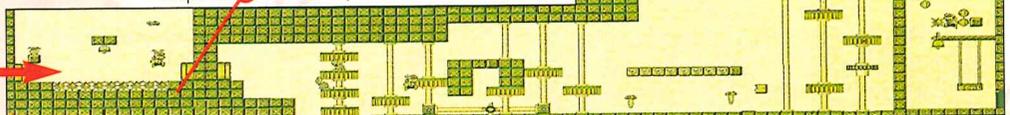


Ahora estas en los mecanismos del gigante Mario. Deberás ser muy hábil con los saltos para acabar con vida.

Estas ruedas dentadas serán tu mayor problema. Cuando subas en ellas te escupirán. Abandónalas lo antes posible... si quieres seguir con vida.

Recoge las orejas de conejo para evitar los pinchos y recoger la campana.

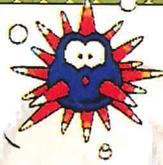
hay cantidad de monedas aquí, pero deberás utilizar las bolas de fuego para pasar a través de estos bloques.



Mario 2

Los enemigos de este nivel serán los molestos cañones y los Goombas voladores. Estate muy atento a los globos con pinchos, un toque y Mario será historia.

Calcula muy bien tus saltos para poder acceder a todos los bloques de Bonus que hay en esta zona.



Golpea a este bloque de Bonus para conseguir la primera seta de este nivel.

Para recoger esta vida extra debes dejarte caer por la segunda tubería de la derecha.

Bazooka Bills y viajes sobre cadenas estarán a la orden del día en este nivel. ¡Un poquito difícil!

Una vez que el cañón dispare uno de sus proyectiles, tendrás pocos segundos para saltar sobre él y esquivarlo. Deberás tener mucho cuidado con el salto.

Si te mueves con la ayuda de estos bloques móviles, en determinados momentos deberás saltar para evitar los proyectiles de los cañones.

Mario 3

No golpees este bloque de Bonus hasta que el payaso que hay en el interior se retire.

Puedes saltar a los bloques sobre los que giran los pinchos volantes sin recibir ningún daño.

Ve a través de este pequeño túnel para acceder a una mini-pantalla de Bonus.



Sitúate sobre los cañones hasta que estos lancen el proyectil, ahora, deslízate por las distintas plataformas hasta llegar a la planta inferior donde encontrarás alguna "ayudita"

Mario 4

¡Atentos al paseito de Mario por Legoland! Los pinchos volantes y los cañones serán tus peores enemigos. ¡Ten cuidado con ellos!



Empezarás, más o menos, por aquí. Hay ciertos puntos con bloques de Bonus que vendrán muy bien cuando estés falto de monedas y poderes.

Sumérgete en el agua y golpea los bloques que te marcamos.

Procura no mantenerte estático durante mucho tiempo cuando te encuentres con este pez. Engañaile moviéndote en dirección contraria a él.

Turtle 1

Ve por aquí para encontrar la zona secreta de las tortugas.

Sigue este camino para poder golpear la campana.

La mayoría de las fases de esta zona se sitúan bajo el agua. Aunque podría ser un nivel que guarda muchos misterios, en realidad vamos a encontrar muy poco, tan solo el camino de salida.

Turtle 2

Haz el salto del tornado en esta plataforma de bloques.

Procura recoger todos los Bonus y monedas que hay en el camino, después, continúa por la derecha.

Si no tienes las orejas de conejo no podrás coger todas las monedas. Recogerás más, eso sí, si saltas desde el borde de las plataformas.

Anda por el suelo hasta el cañón dispare. Una vez hecho esto, salta sobre él para esquivarle de una forma fácil.

Turtle: Zona secreta

El tercer nivel de esta zona es mucho más bonita que el resto de fases. Conseguir las orejas de conejo puede resultar de vital importancia en este nivel. Si lo tienes, ¡¡¡utilízalo!!!

La tercera fase de la Turtle Zone se desarrolla en el estómago de una ballena. En su interior encontrarás... ¡¡pues eso, lo que suele haber en un estómago!!

Turtle 3

Salta sobre la gelatina para conseguir las monedas y Bonus que hay sobre ella.

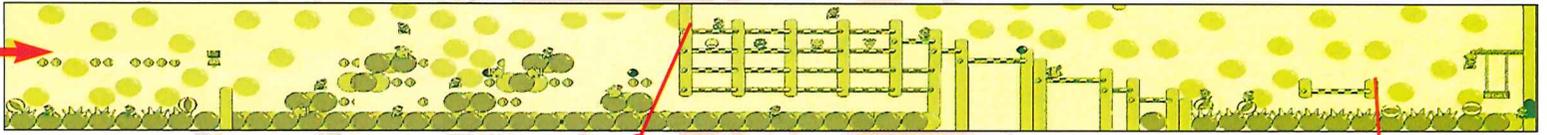
Com con todas las "espinas", debes esperar a que estas se retiren para pasar bajo ellas.

Tree 1

La Tree Zone esta infectada de insectos y duendes que podrías confundir con árboles. Elige la ruta superior o inferior.

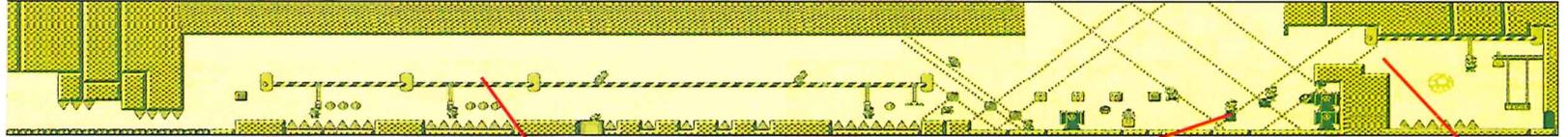
La ruta que elijas en este nivel no tendrá ninguna importancia. Tan solo, asegurate de recoger tantas monedas como te sea posible.

Salta al aire en este punto y un bloque aparecerá como por arte de magia. Continúa saltando hacia la derecha y aparecerán una tira de estos.



Asegurate de seleccionar el camino correcto a seguir para conseguir el Bonus elegido. Una vez saltes, ya no podrás echarte atrás.

Deberás usar tus orejas de conejo si quieres acceder a la pantalla de Bonus.



Si saltas al aire en este punto, aparecerán dos bloques que te darán acceso a una habitación secreta superior.

Si quieres salir con vida de aquí, sigue la ruta superior. La inferior, además de ser mucho más difícil, no te dará ninguna recompensa.

Salta sobre esas bolas para ser capaz de continuar tu camino a través de las cadenas.

Usa la grúa para transportarte, con un poco de suerte, hasta la pantalla de Bonus.



Ve al tercer bloque para conseguir una seta, un Super-ball o un Power-up.

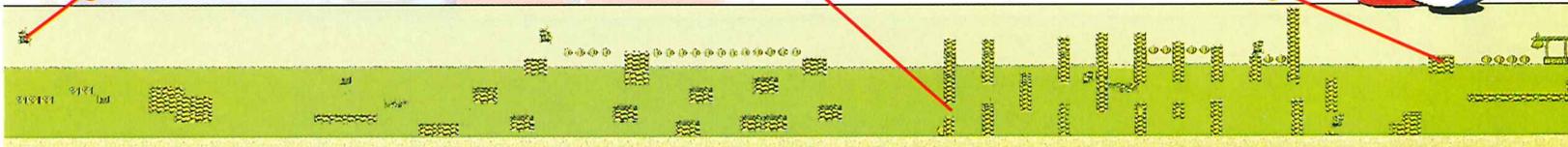
Salta sobre las ruedas dentadas que recorren las plataformas.

Calcula bien el movimiento de la bola para pasar por debajo de ella. Ten mucho cuidado con la tortuguita de turno.

Pulsa el botón de salto repetidamente para nadar más rápido.

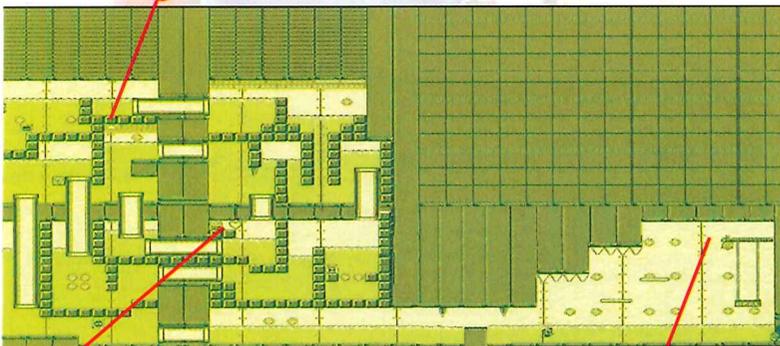
Nada con cuidado a través de este área ya que estas pirañas te atacarán.

Necesitarás situarte sobre este bloque para acceder a la pantalla de Bonus.



Sigue el mapa para encontrar el camino hacia la inferior derecha (la salida).

El primer nivel de esta zona es mucho más fácil de lo que puedas pensar. La última sección será más complicada ya que deberás «aprender» a nadar como un maestro.



El pulpo

Para fulminar al pulpo del final de la Turtle Zone, espera a que este se deslice hacia abajo. Ahora, salta sobre el y golpéale. Necesitarás realizar tres veces esta operación para acabar con el y conseguir la moneda de esta zona.



Cuando te muevas por aquí, prueba a recoger todas las vidas extras.

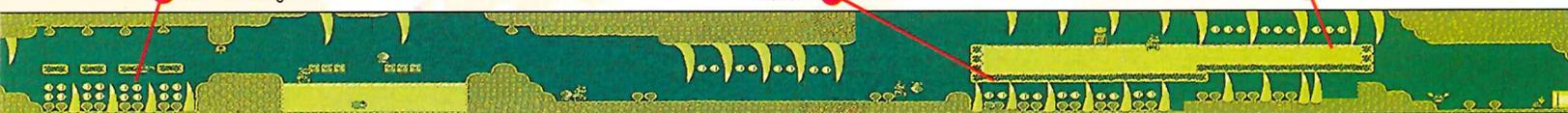


Intenta acceder a estas plataformas para poder utilizar las orejas de conejo y acceder al nivel de Bonus)

Sitúate sobre las monedas y recógelas. Para salir de aquí, salta sobre la gelatina.

Entre la gelatina y los pinchos, te resultará muy difícil recoger estas monedas. Si de verdad lo necesitas, intentalo.

En este punto, deberás esquivar colmillos que aparecen por arriba y por abajo. Intenta desplazarte por el interior de la gelatina para evitarlos.



Sitúate bajo la campana. Ahora, lánzate hacia la superficie para coger esta. A partir de ahora, cada vez que mueras, comenzarás aquí.

Hay cantidad de monedas y Bonus escondidos en esos bloques.

Salta sobre estos bloques para acceder a la campana.

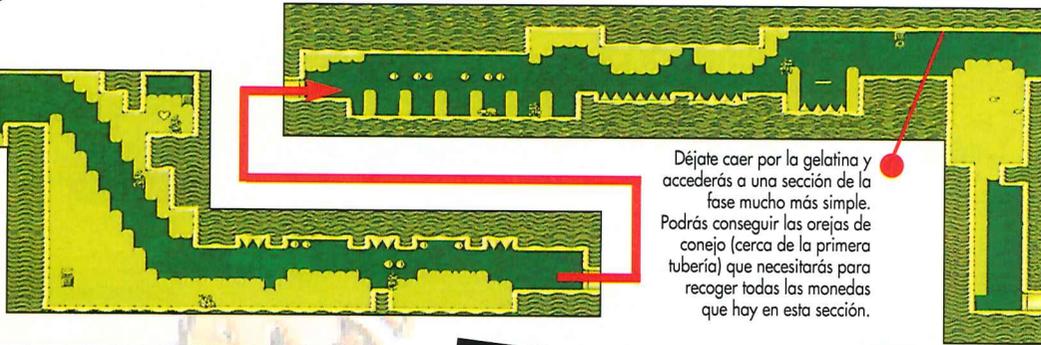


Tree 2

En este nuevo nivel será muy necesario pulsar constantemente el botón de salto para avanzar entre tal montón de gelatina.

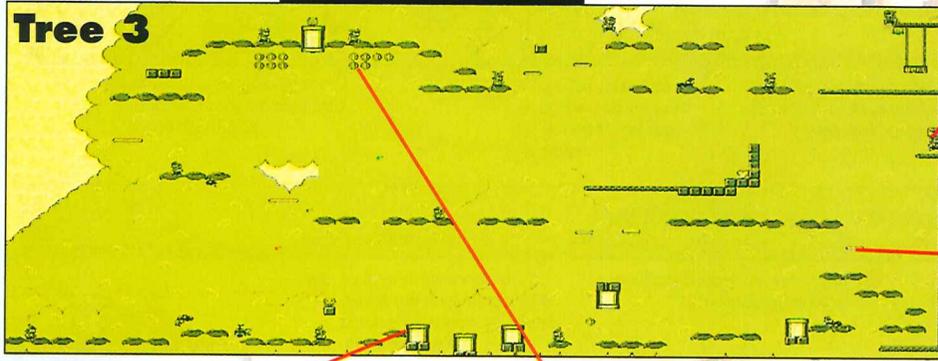
En estos bloques de Bonus podrás recoger por primera vez un Power-up.

Para llegar a la parte superior de este difícil nivel, deberás moverte con decisión por las plataformas.



Déjate caer por la gelatina y accederás a una sección de la fase mucho más simple. Podrás conseguir las orejas de conejo (cerca de la primera tubería) que necesitarás para recoger todas las monedas que hay en esta sección.

Tree 3



¡¡No olvides esta vida extra!!

Utiliza las nubes para acceder a esta plataforma (con la que podrás acceder a la zona superior del nivel).



Este majete cuervo se moverá siempre en forma de «U». Espera a que esté en la parte inferior de la pantalla para saltar sobre él. Haz esto tres veces y el pobre será historia.

Sitúate en este punto para evitar más fácilmente a la planta piraña que aparece de esta tubería.

Si no tienes muchas monedas, puedes utilizar las orejas de conejo para conseguirlas.

Este nivel resultará bastante traicionero ya que, un simple fallo en un de los saltos y caeremos en un profundo abismo.



Tree 5

Cuando los enemigos volantes estén en el punto más bajo de su recorrido, salta sobre sus cabezas y así alcanzarás la nueva plataforma.

Para entrar en el nivel secreto (al cual se accede desde el nivel «Tree 2»), necesitarás de las orejas de conejo.

Macro 1

“Arghhhhhhhhhhhhh!” Trata de recoger las monedas mientras caes con la ayuda de nuestro portentoso mapa. ¡je, je!

Tree: Zona Secreta

Utiliza la plataforma deslizante para acceder a una estancia secreta y conseguir un Power-up (además de evitar a la hormiguita de la planta superior).

Asegurate de saltar con precisión sobre esta hormiguita. Caer sobre ella puede resultar muy, muy peligroso.

Aquí puedes conseguir un Power-up del bloque de Bonus. Eso sí, ten cuidado con la planta de la segunda taza.

Golpea este bloque para conseguir las orejas de conejo.

Macro 2

En este nivel tendrás que estar muy atento ya que los enemigos aparecerán por cualquier lugar. Avanza con decisión... y con cuidado.

En el interior de la segunda taza hay una planta carnívora.

Atento a los Goombas y a las plantas carnívoras ya que te proporcionarán más de un quebradero de cabeza. Si no calculas bien los saltos...

Golpea este bloque de Bonus para conseguir esas «atractivas» orejas de conejo.

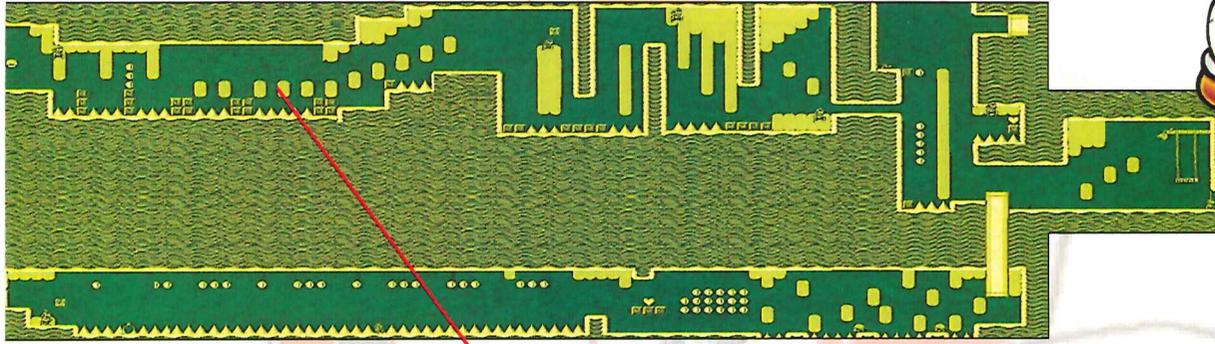
Macro 3

Entra en esta tubería para transportarte a una habitación repleta de monedas.

Salta arriba y abajo para que aparezcan los bloques invisibles. Estos, te guiarán hasta una bonita habitación llena de monedas.



Esta es una zona de Scroll lateral en la que no deberás correr excesivamente. No tiene mucha complicación y, además, no te será difícil alcanzar la campana que te transporte a la pantalla de Bonus.



Golpea este bloque para conseguir que Mario dispare unas efectivas bolas de fuego. Asegurate de ser un experto en gelatina antes de intentar atravesar este área. Como suele ser normal, espera a que las abejas estén en lo más alto de su recorrido para pasar.



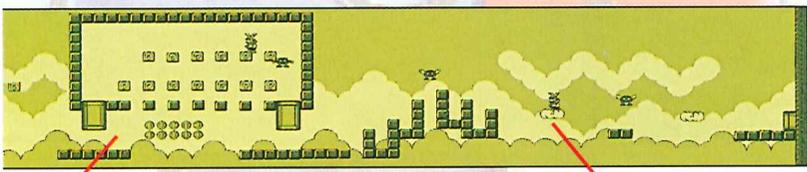
Tree 4



Aquí hay gran cantidad de Bonus, ¡pero ten cuidado con las abejas!

Baja por esta tubería para llegar hasta los Bonus.

Si vas por la plataforma superior de esta sección, todo será mucho más fácil.

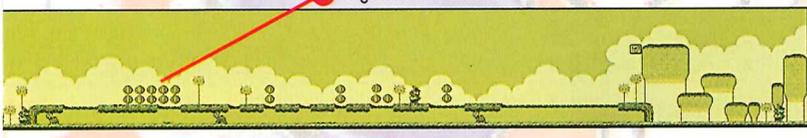


Si tienes las orejas de conejo, te resultará mucho más fácil conseguir estas monedas. Utiliza estas nubes móviles para alcanzar la última sección de este nivel.

Hay cantidad de monedas aquí. ¡¿A qué esperas para cogerlas?!

Hay toneladas de Bonus en estos bloques. Si llevas a Mario-Superball puedes golpearlos con las bolas de fuego desde aquí. Después utiliza el salto-tornado para conseguir los Bonus de los bloques inferiores.

La «Macro Zone» es una versión «crecida» de la «Mario Zone». No es más difícil que las demás y, en cambio, da mucha facilidad para acceder a las campanas de las pantallas de Bonus.



Si atraviesas esta puerta serás trasladado inmediatamente a una de las fases secretas de esta zona.



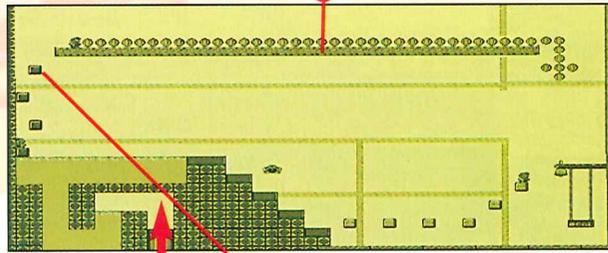
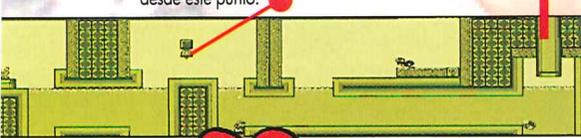
Corre todo lo posible en este punto para conseguir golpear a esta campana.

Asegurate de saltar desde esta plataforma antes de llegar a los pinchos o perderás una vida.

Una vez estés en la plataforma superior (con la ayuda de los bloques invisibles), este nivel se convertirá en un paseo.

Si llevas a Mario-conejo, podrás alcanzar la campana de Bonus saltando desde el borde esta plataforma.

No olvides golpear esta campana para comenzar desde este punto.



Si saltas para que aparezcan los bloques invisibles, podrás acceder a una plataforma superior repleta de monedas.



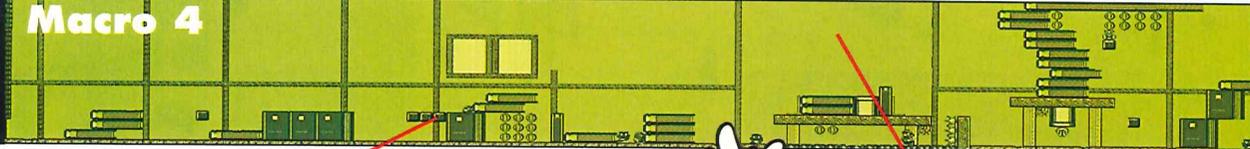
¡Haz que Mario golpee esta campana!

Salta arriba y abajo para que aparezcan los bloques invisibles.

Calcula bien tus saltos para avanzar por estas plataformas. Ten mucho cuidado de no tocar las llamas que hay en la zona inferior de la pantalla.

Libros y libros amontonados es lo que vas a encontrar en la librería de Mario. Hay muchas vidas y Bonus repartidas por los distintos bloques de este nivel.

Macro 4

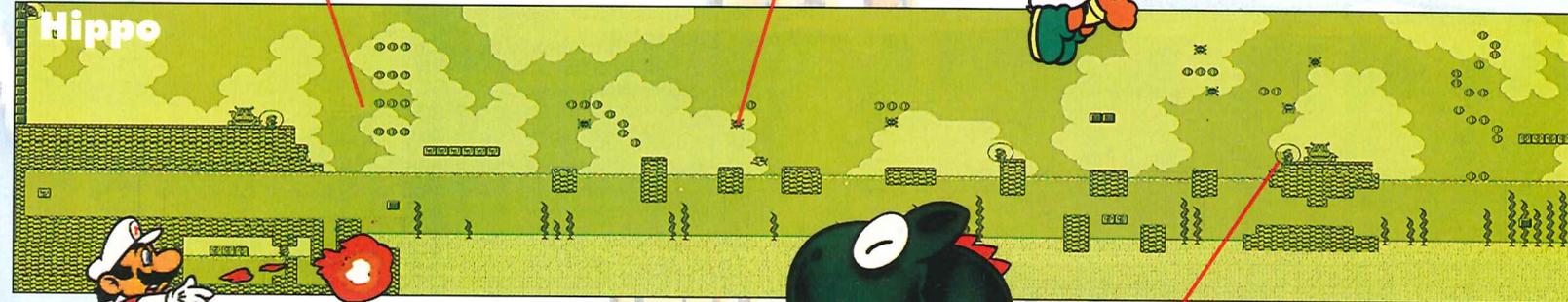


En este bloque hay una vida extra, pero uno de nuestro enemigos tratará de evitar que la consigamos. Acaba primero con él y luego ve a por la vida.

Introdúctete en una de las burbujas y viaja con ella por la zona superior del nivel. No serás golpeado, recogerás Bonus y, además, llegarás a la «Space Zone».

No choques con esta bola de pinchos cuando vayas con la burbuja. Esta explotará y...

Si decides ir a por las monedas, deberás tener mucho cuidado con la cinta transportadora que te escupe hacia los pinchos. Salta antes de caer en ellos.



Hippo



Si tu burbuja explota, podrás conseguir otra en este punto.

Esta «Star Zone» es Super-dura. Mario deberá anticipar sus saltos si no quiere morir al instante víctima de las estrellas que pueblan este nivel. Mario debe ir en el interior de su escafandra esquivando estas, al tiempo que la pantalla se mueve inexorablemente hacia la izquierda. Hay cantidad de Bonus en esta zona, pero son muy difíciles de conseguir.

Ahora que Mario ha aterrizado en la luna, deberá acostumbrarse a la ingravidez de este satélite. Consecuentemente, los saltos de Mario son mucho más largos, con lo que puede esquivar plataformas que antes le eran imposibles. Recuerda que en esta zona, algunas rocas están colocadas estratégicamente para acceder a zonas que están abarrotadas de Bonus y monedas.

Space 1

Consigue esta vida extra haciendo aparecer los bloques invisibles que te llevan hasta ella. Hay decenas de bloques invisibles en esta zona, por ello, salta en su busca siempre que puedas.

Ve a la parte superior de la pantalla para atravesar con más facilidad este nivel.

Space 2

Sitúate en la parte superior de la pantalla y utiliza pequeños saltos para esquivar las estrellas.

Si te dejas caer por esta chimenea, te encontrarás con una agradable sorpresa en forma de 2 vidas extras.

Si necesitas un Power-up vuela hasta aquí y golpea este bloque.

¿Que mejor prueba que esta para comprobar nuestra habilidad en un estado de ingravidez? Si lo pasas, eres un genio.

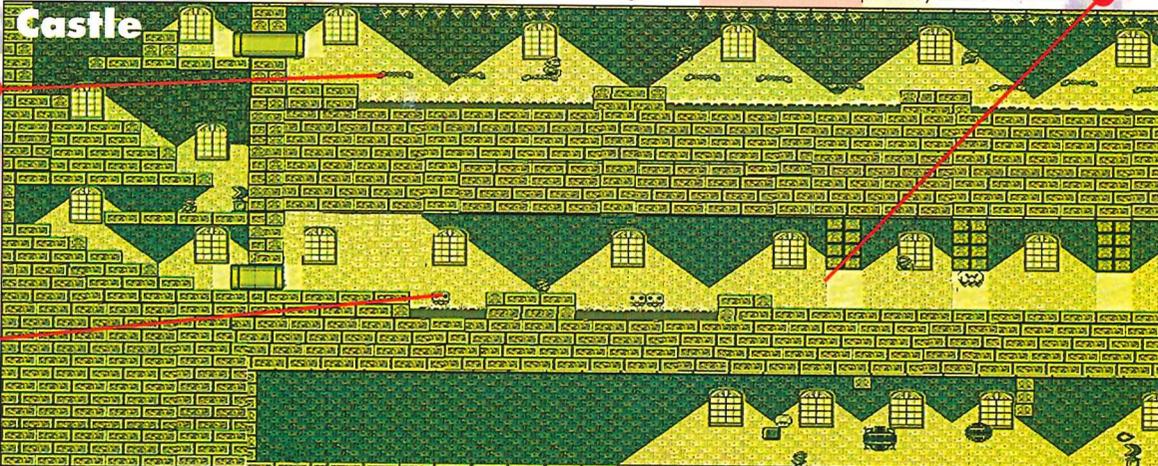
Space 3

Este es el nivel secreto. Mario recogerá los Bonus si es capaz de apoyarse en las estrechas pilas de rocas que hay. Con el Super-salto, aterrizar en este pilas será un poco más difícil. Un nivel más fácil

Cada una de esas plataformas desaparecerá después de posarte en ella. Deberás tener mucho cuidado con tu salto ya que hay pinchos en el techo de la habitación.

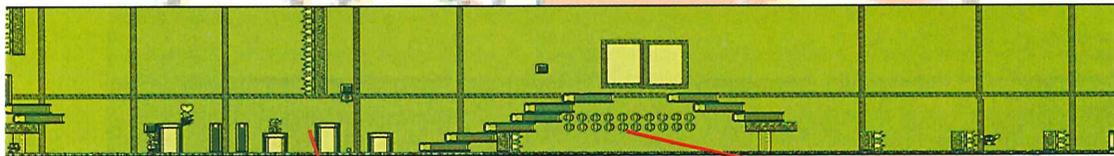
Esas plataformas-calavera desaparecerán cuando les golpees. Cuida tu salto si no quieres caer al agua.

Los bloques «lanzadera» incrustarán a Mario aquí. La mejor forma de evitarlos consiste en ser Super Mario y correr a través de los enemigos. Deberás olvidarte de los dos primeros y saltar sobre el último.



Castle





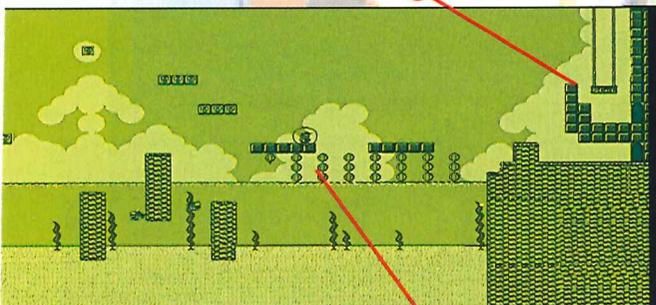
Obviamente, no es muy recomendable ir volando en este área ya que acabáramos incrustados en los pinchos. Asegurate de golpear la campana de comienzo en este punto.

Para transportarte hasta la «Space Zone», debes introducirte por la puerta superior. Esto solo podrás realizarlo si vas dentro de la burbuja.

Déjate caer por este hueco para recoger estas monedas. Para salir, corre mientras saltas por la derecha.



La rata siempre realiza el mismo recorrido. Siempre sale por la misma tubería por la que ha entrado. Cuando esté corriendo por el techo, tendrás tiempo para calcular el momento en que vas a golpearle. Con tres impactos, acabarás con la rata y conseguirás una nueva moneda.



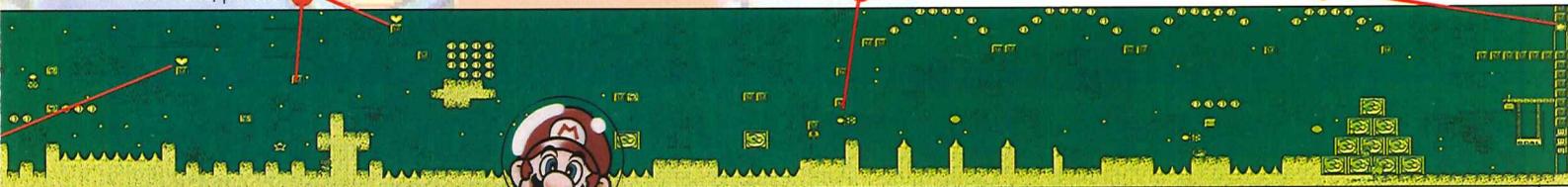
La «Hippo Zone» te dará el billete hacia la «Space Zone». Aunque hay pocos Bonus, deberás arriesgarte para conseguirlos y avanzar por la zona inferior de este nivel. Si te metes en una de las burbujas del comienzo del nivel, atravesarás este sin mayores problemas y, además, podrás recoger la campana de Bonus. Si al llegar al final de esta fase te introduces por la puerta inferior, serás trasladado, inmediatamente, al comienzo de esta misma fase.

Es muy probable que no convenga reventar nuestra burbuja para recoger estas monedas ya que, de lo contrario, no podremos acceder a la «Space Zone».

Estas rocas te indican que hay otra plataforma cerca de ella, y, como bien indica, ¡ahí está!

Salta de bloque en bloque para llegar hasta la puerta que comunica con la «Secret Zone».

Aquí está la salida secreta. Asegúrate de recoger todas las monedas.



Con el Scroll de pantalla, atravesar esta fase es mucho más complicado. Por suerte, hay una campana cerca, así, si mueres, comenzarás desde ese punto.



Una nueva prueba de valor para nuestro amigo Mario. Salta y guíale entre las dos filas de estrellas... y sus pinchos.

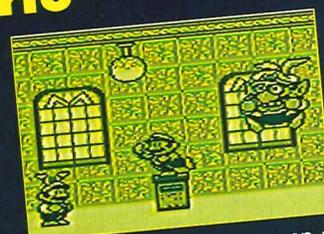
El guardián del Espacio

Mantente en lo alto de la pantalla y el láser pasará de ti. Ahora, muévete de izquierda a derecha para evitar los misiles que te lanzan. Golpéale en la cabeza cuando el «bicho» atraviese la pantalla.



Salta dos veces sobre tan bonitas bolas para vencerlas. Hay dos habitaciones con dos de ellas en su interior.

Wario



¡Oh, es Wario! Antes de nada, debes golpearle tres veces en su trono, esquivando, eso sí, las bolas de luz que te lanzará. Cuando comiences a celebrar tu victoria, serás trasladado a una nueva habitación en la que recogerás las orejas de conejo. Con ellas, deberás golpear de nuevo tres veces a Wario. El bajará a buscarte y golpearle, así pues, espera a que este esté en la parte inferior de la pantalla para golpearle. Esquiva las bolas de luz.



¡Es él!, el castillo final al que solo puedes acceder si posees las seis monedas de los guardianes. La primera sección de este castillo te obligará a saltar constantemente para esquivar las bolas de lava. Los bloques-lanzadera tratarán de amargarte en la segunda sección, tras la cual, te introducirás en una carrera contra el tiempo, calaveras y bolas de lava. Finalmente, nos espera en su trono el mismísimo Wario.

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a: OK SUPER CONSOLAS MERCADILLO Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

■ Vendo los siguientes juegos de Game Boy: Chase H.Q., Double Dragon 2 y Super Mario Land por tan sólo 10.000 ptas (precio real 12.500), o los cambio por la consola Mega Drive con el juego Robocop incluido. A partir de las 7. Preguntar por Miguel (hijo). Tf. (981) 806006

■ Quisiera vender consola Nes con sólo cuatro meses de uso, cinco juegos, cuatro mandos y el Nes Four Score, o bien la cambio por Super Nintendo con el juego Super Mario World. Preguntar por Paco. Tf. (967) 461101

■ Vendo los juegos Street Fighter II, Castlevania IV, Legend of Zelda y un mando todo para Super Nintendo, en buen estado y con caja e instrucciones. Preguntar por Jorge. Tf. (98) 5792841

■ Cambio ordenador Sony HB-20P (MSX) + accesorios+

joystick+cassete+18 juegos+ y consola (compatible con Nes)+accesorios+200 juegos en 1por Super Nintendo+1 pad+1 juego. Preguntar por Salvador. Tf. (93) 2125568

■ Desearía cambiar Master System 2 con adaptador de corriente, 1 mando, y los juegos Terminator, Alex Kid in Miracle World y el Moon-walker, por una Mega Drive o una Game Gear con algún juego. También la vendo por 15.000 ptas. Fco. Javier Lopez Casado C/ Dr. Juan Miró, 10 1º 1ª Esc b Santa Perpetua de Mogoda C.P. 08130 Barcelona Tf. (93) 5602674

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos (más el joystick SV333 Megastar) y con 9 juegos: Dynablastar, Star Wars, Galaxy 5000, Kick Off, Fourplayer Tennis, Rad Racer, Tennis, Hiper Soccer y California Games. El valor real de todo es de 70.000 ptas, y

lo vendo casi nuevo por tan sólo 30.000. A ser posible en zona de Barcelona. De 5 a 7. Preguntar por Juan. Tf. (93) 3981284

■ Vendo consola Game Boy con 7 juegos, entre ellos el Double Dragon II y Mickey Dangerous Chase. También incluye el cable Game Link e instrucciones, todo por sólo 15.900 ptas (valor real de más de 25.000). También cambio por Game Gear con algún juego. Javier Martín Sanchez. C/ Pico de Artilleros nº184 2ªA Madrid C.P. 28030 Tf. (91) 7734326

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y el juego Ghostbusters 2. Todo por 11.000 ptas. Sólo Madrid. Preguntar por Fernando (hijo) Tf.7980024

■ Cambio Game Boy+cable de dos jugadores+auriculares stereo+5 fantásticos juegos+ lote de revistas. por Game Gear con sintonizador de T.V. y de regalo otra consola con juegos y tres guías con trucos... y algo más. Fernando Poncela Moreno C/ Virgen de la Luz nº14 2ºD C.P. 28820 Coslada (Madrid) Tf. (91) 6715369

■ Vendo tres juegos de Mega Drive, X-Men, La Sirenita y el Tasmania por 11.000 ptas y tres de Master System por 9.000, o los seis juntos por 15.000 ptas. Ramón Soto Colomer Buñol (Valencia) C.P. 46360 Tf. (96) 2501609

■ Cambio juegos de Mega Drive. Yo tengo el Golden Axe, Decappattac, Strider, Castle of Illusion, Batman Returns, etc... Preguntar por Ivan. Tf. (96) 5592465

■ Vendo juegos de Game Boy, Dynablastar por 2.500 ptas y Godzilla por 1.900

ptas, o los dos por 4.200. También vendo el Super Hang On de Mega Drive por 3.000 ptas o lo cambio por Toki. Todos los juegos con instrucciones, pero los de Game Boy no tienen caja. Christian Lopez Lopez. C/ Bertrán i Musitu nº48 Barcelona Tf. (93) 6370329

■ Vendo los siguientes juegos para la Game Gear: Halley Wars, Wonder Boy 2, Sonic 2, Castle of Illusion, George Foreman's KO Boxing, Psychic World y para Master System: World Grand Prix y Enduro Racer, todo por 30.000 ptas. Además regalo lupa de Game Gear y el video «La ley del más fuerte». Preguntar por Iagoba. Tf. (94) 4233513

■ Vendo por separado una consola Master System II con tres juegos, Alex Kidd, Mickey Mouse y Darius II, y un pad control, todo por 15.000 ptas, y una consola Nintendo con 120 juegos como Probotector Tetris II o Mario Bros, y con dos mandos Turbo y pistola todo por 18.000 ptas. Todo en muy buen estado. Roberto Garcia Montiel C/ Padre Francisco nº6 C.P. 03009 (Alicante)

■ Cambio juego Blazing Skies de Super Nintendo por el Prince of Persia de la misma consola. Sólo Vigo y Pontevedra. Preguntar por Fernando. Tf. (986) 333373

■ Club Terror Consolero, el único para todas las consolas y además Spectrum. ¿Te atreves con un nuevo Club? Adjunta un sello y no dudes en escribir a: Club Terror Consolero Ctra. de la Sierra nº70 8ºI C.P 18008 Granada

■ Cambio el Joe & Mac o el Addams Family por cualquier otro juego para la Super Nintendo, a ser posible el

Zelda o el F-Zero.
Pablo Ruiz
C/ Cisneros 115 1º Izq.
Santander (Cantabria)

■ Vendo juegos para Game Gear: Sonic 1 y 2, Shinobi, Chakan, Castle of Illusion, Olympic Gold, Wonder Boy 2. Precios a partir de 3.000 ptas. También vendo accesorios para la misma consola: cable de dos jugadores, super wide gear, fuente de alimentación, sintonizador de Tv.
Javier Mateo Prous
C/ Raset 7, 5º 1ª
C.P. 08021 Barcelona
Tf. (93) 2015760

■ Cambio consola NEs con varios juegos (entre ellos Four Player Tennis, Super Mario Bros, Double Dragon, Kick Off, Jack Nicklaus, Track & Field Barcelona y Nintendo World Cup) por una Super Nintendo, o vendo cada juego por 4.000 ptas.
Preguntar por Eduardo.
Tf. (955) 380969

■ Cambio la consola Master System con los juegos: Super Monaco G.P. 2, Asterix, Alex Kiidd y Global Defense por los juegos de Mega Drive: Super Monaco G.P. 2, Road Rash 2 y World Cup Italia 90.
Preguntar por Antonio.
Tf. (91) 4659906

■ Vendo consola Mega Drive junto con dos mandos y dos juegos (Batman y Shadow Dancer) por 19.000 ptas.
Preguntar por Chema
Tf. (91) 3736387

■ Vendo juegos de Atari Lynx: Super Off Road, Chess, etc... de 4.000 a 2.500 ptas.
Preguntar por Andrés.
Tf. (91) 8581300

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos, cuatro juegos (Super Mario Bros II, Zelda II, Willow y Goal) por 15.000 ptas o lo cambio por una Mega Drive o por una Super Nintendo. También lo

vendo por separado.
Preguntar por Jorge.
Tf. (96) 894059 / 3609838

■ Intercambio consola Mega Drive con tres juegos (Sonic, Streets of Rage 2 y Tasmania) para otra consola de 16 bits (Super Nintendo o Turbo Express), con algún juego a ser posible.
Preguntar por Rubén.
Tf (91) 3640245

■ Vendo consola Game Boy con los siguientes juegos: Shadow Warriors, Tiny Toons, Super Mario Land, Tortugas Ninja 1 y 2, Tetris, Fortified Zone, Battletoads, Star Trek, al precio de 36.000 ptas (valor real de 50.000).
Ernesto Vazquez Sainz
C/ Arboleda nº7
C.P. 28220 Majadahonda Madrid.

■ Vendo Master System II con nueve cartuchos y una consola Video Computer System con 160 juegos todo por 27.000 ptas, o lo cambio por una Mega Drive o una Super Nintendo con juegos.
Preguntar por Omar.
Tf. (96) 5289825

■ Vendo Mega Drive con 5 juegos, entre ellos: Sonic 1 y 2, Fantasia, etc... Todo ello con dos mandos y por sólo 28.500 ptas. De 8 a 9.
Preguntar por Lucas.
Tf. (954) 4514140

■ Vendo para Mega Drive los siguientes juegos: Flashback, Sonic 2 y Tasmania por sólo 13.000 ptas. también los vendo por separado.
Tf. (941) 250973

■ Vendo consola Nintendo (con caja y todo) con sólo 6 meses de uso y cinco juegos (Megaman 3, Super Mario Bros 3, Castlevania, Double Dragon II e Isolated Warriors) todo por 20.000 ptas (precio real de 44.250 ptas), o lo cambio por una Mega Drive o Super Nintendo que tenga

1 ó 2 juegos. Todo está en perfecto estado.
Daniel Ramos Martín
C/ Lima nº55 1º C
Fuenlabrada (Madrid)
Tf. (91) 6155887

■ Si tienes una Mega Drive o una Master System puedes apuntarte al club Akira. Envía en un sobre un sello y tus datos personales a:
Sergio Colomino Ruiz
Ctra. Marina, 23 5º 3ª
Prat de Llobregat (Barcelona)
C.P. 08820

■ Cambio el juego Parodius más 400 ptas por el Tiny Toons o el Test Drive 2. También cambio el Parodius por uno de estos juegos: Gods, Rival Turf, Robocop 3, Sonic Blastman, Whirlo o Asterix. Cambio el Super Mario World por el Zelda.
Jordi Tomás Giné
C/ Guinguetes nº51
C.P. 25210 Guissona Lérida
Tf. (973) 550287

■ Vendo el juego Flashback por 8.000 ptas y Sonic por 4.500 ptas con dos días de uso para la Mega Drive o cambio Flashback por uno de estos: Aladdin, Jungle Strike, Haunting, Chuck Rock 2, Super Baseball 2020, Gunstar Heroes, o Fantastic Dizzy. También compro Street Fighter 2 por 5.500 ptas. Sólo provonvia de Alicante.
Preguntar por Dani.
Tf. (96) 5447130

■ Cambio consola Super Nintendo con dos pads, un adaptador para usar juegos americanos y el Robocop III. Todo en perfecto estado, por consola Mega Drive con dos pads y un juego como mínimo. Sólo zona de Jaen.
David Gonzalez Vera
C/ Triana, 57
Martos (Jaen) C.P. 23600

■ Compro por precio a convenir (pero entre 3.000 a 5.000 ptas) cartuchos multiples de Game Boy, si puede ser

que incluyan el Volley Fire y el Heiankio Alien.
Rad Spencer
C/ Magnolias nº20 1º
El Vendrell (Tarragona)
C.P. 43700

■ Cambio el Super Kick Off de Super Nintendo por Super Mario Kart y Addams Family por Pilot Wings, Starwing o Top Gear, de Super Nintendo.
Félix Alvarez Busnadiego
C/ San Cipriano 39 3º C
Vicalvaro (Madrid) C.P. 28032

■ Quisiera cambiar un monopatín por una Game Boy o una Game Gear, si puede ser con juegos. Mi tabla es una Santa Cruz Eric Dressen, con dos ejes Venture, dos ruedas Santa Cruz y dos California Pro, más elevadores. También cambio la Nes por cualquiera de las dos portátiles.
Preguntar por Alberto.
Tf. (93) 5603224

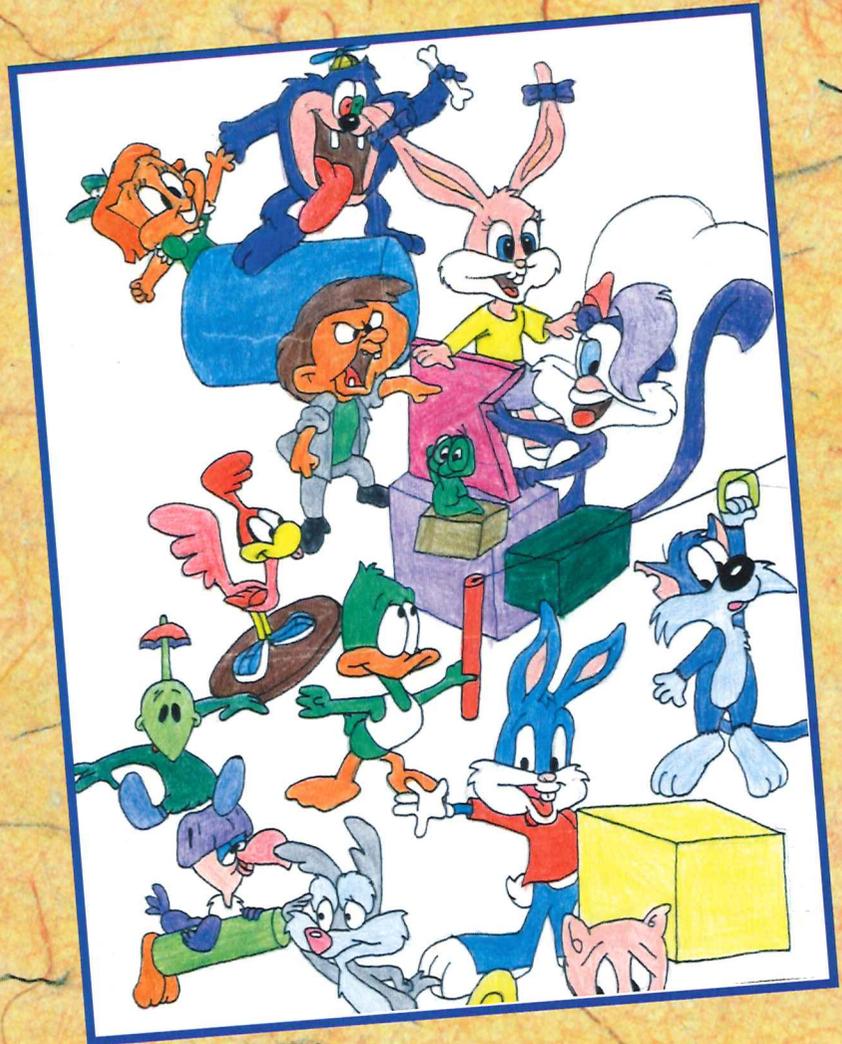
■ Vendo consola Game Boy en perfecto estado con 20 juegos (entre ellos Dr. Franken, Tetris, Castlevania, Dr. Mario, Motocross, Tennis, etc) por 20.000 ptas, o la cambio por la Mega Drive con 4 juegos, si puede ser con Sonic 2.
Preguntar por Joaquín.
Tf. (96) 3611595

■ Vendo Game Gear nueva, con lupa, dos juegos, Super Monaco y Columns por sólo 15.000 ptas.
Preguntar por Joan.
Tf. (93) 7753072

■ Cambio los juegos Days of Thunder, Isolated Warrior o Mach Rider por el Tortugas 2, Snow Brothers o Dragon Ninja para la Nes.
Jose Antonio García
C/ Caamaño nº58 3º A
Valladolid C.P. 47013
Tf. 230959

■ Cambio Alien 3 de Master System por Krusty's Fun House o Terminator
Preguntar por Oscar.
Tf. (957) 350316

Pues si amiguetes, después de tanto anunciarlo y pensar en ello, por fin estamos inmersos de lleno en las entrañables fiestas navideñas. Nos alegramos por vosotros, porque nos imaginamos que entre otras cosas, estos días de vacaciones os van a venir que ni pintados para recuperar el tiempo perdido con vuestra consola, y también -como no- por que suponemos que vais a disponer de más tiempo para enviarnos más cartas a esta, vuestra Tierra de las Consolas. No perdais ni un segundo, estamos ansiosos por recibirlas.

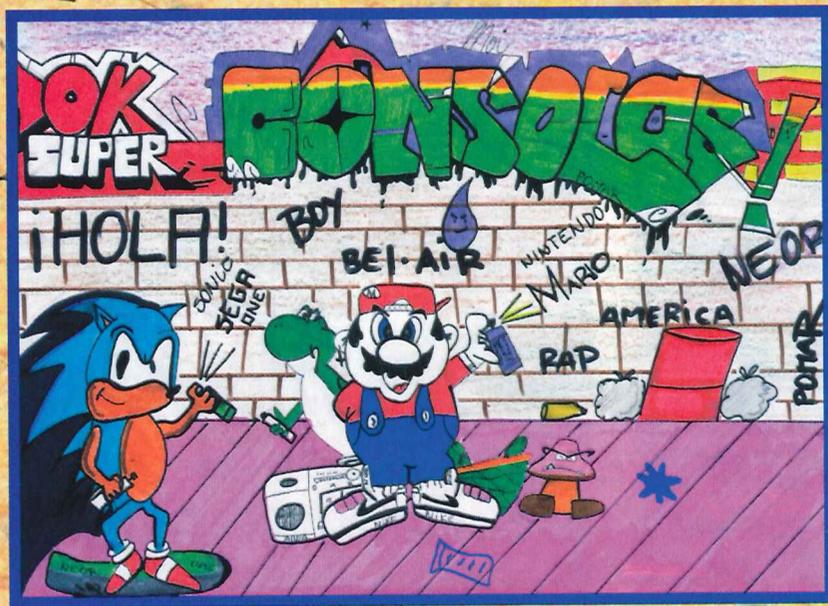
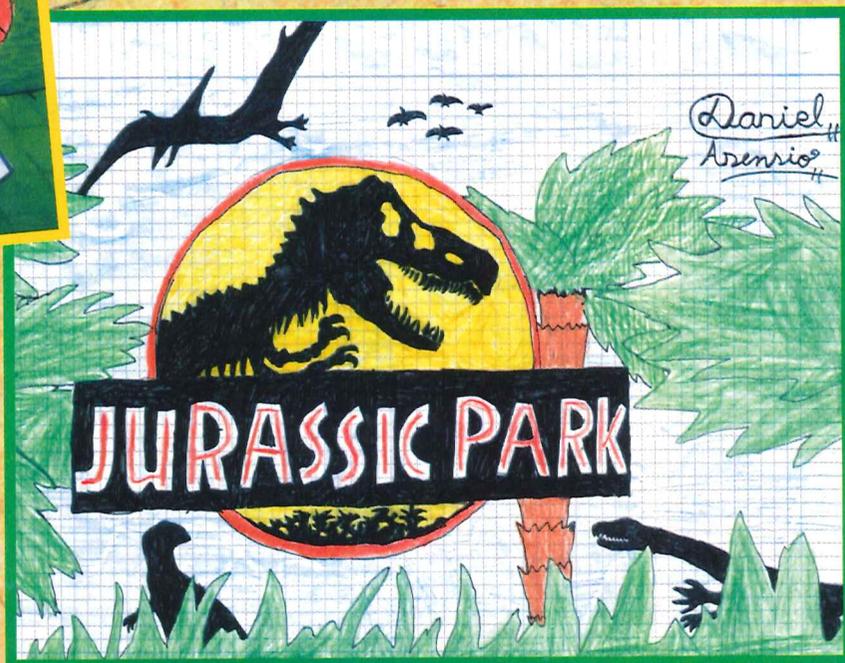


Los Tiny Toons se han ganado multitud de simpatías entre todos los consoleros, como es el caso de **Hector Ramirez**, de Logroño, que nos manda este bonito «retrato de familia».



Ni se llama Spielberg, ni -para desgracia suya- cobra lo mismo que él, pero aun así, **Daniel Asensio**, de Madrid, ha querido poner su granito de arena al imparable ascenso de la «dinomanía».

Ni más ni menos que desde el otro lado del charco, más concretamente desde Argentina, nos llega esta sugerente visión de Street Fighter, que nos envía **Claudio Alejandro Boikoski**.



Por lo que se ve a **Juan Carlos Cucharao** le preocupa el buen entendimiento entre todos los consoleros, como muestra claramente su simpático dibujo.

Demostrando poseer una «curtida» mano en eso de hacer «graffittis», **Moises Oncina**, de Barcelona, nos manda esta colorista creación.



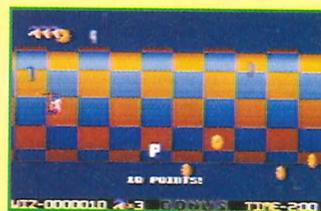
Y eso es todo amigos consoleros. Que empecéis el año con buen pie y que pronto nos inundéis con vuestras cartas del 94. Ah, nos las podéis enviar a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

ESPECIAL WIZ'N'LIZ

MEGA DRIVE

«Wiz'n'Liz», la última joya de Psignosys, nos enganchó a todos gracias a la sencillez de un juego que combinaba la habilidad con un desarrollo realmente trepidante.



En él, las pocimas que podíamos realizar con las frutas que recogíamos, permitían acceder a determinados niveles que nada tenían que ver con el juego en sí. Por suerte, los especialistas de Ok Super Consolas pusieron manos a la obra para prepararte lo que hoy te mostramos, todos los passwords, códigos y



pócimas de este genial «Wiz'n'Liz». Debemos aclararte que, para preparar las pócimas que te mostramos, debes conseguir las frutas necesarias en la tienda que al efecto han preparado los señores de Psignosys. Para acceder a esta, tan sólo debes introducir uno de los códigos que te facilitamos.

PASSWORDS

- ✓ **MGTP GLLS** - Última fase y secuencia final.
- ✓ **TCDT GBBS** - Elección de enemigo de final de fase.
- ✓ **CBSK LGQD** ó **MQHS PKDN** - Recibirás valiosas pistas sobre el juego.
- ✓ **BBBB BBBB** ó **TTTT TTTT** - Passwords para «listillos».
- ✓ **CDTG THFS** - ¡¡La tienda!!

CODIGOS

- Pon el juego en Pausa y pulsa simultáneamente A, B y C para finalizar la partida.
- Pulsa Start y C simultáneamente para entrar en la tienda de frutas, lugar en el que te encontrarás con una agradable sorpresa: ¡todos los artículos están a mitad de precio!
- Si pulsas C, A y Start cada vez que comiences un nuevo nivel (a excepción de la primera fase), no deberás recoger ninguna de las letras de bonus.
- Pulsa Start al tiempo que introduces la última letra de cualquiera de los passwords con la ayuda del botón C. Haciendo esto, la puerta de la tienda de frutas se abrirá, pero además, tu contador de estrellas se verá también incrementado en 100 unidades.
- Pulsa A, B y C mientras aparece el logo de SEGA para acceder a los niveles Super-difíciles de este Wiz'n'Liz.

POCIMAS

En este apartado hemos incluido los nombres de las frutas en inglés para que sea mucho más fácil identificarlas en la pantalla de la tienda:

- ▲ **APPLE-BANANA** - Abre la puerta de la tienda de frutas y hortalizas.
- ▲ **CARROT-PEAR** - «Wabbit Invaders».
- ▲ **BANANA-BANANA** - ¡Oh No! ¡Lemmings!
- ▲ **APPLE-POTATO** - Tiempo tormentoso.
- ▲ **APPLE-STRAWBERRY** - Abre la puerta
- ▲ **APPLE-BANANA** - Abre la puerta de la tienda.
- ▲ **APPLE-CARROT** - 5.000 Puntos.
- ▲ **APPLE-CABBAGE** - Tiempo x 2 (sólo una vez).
- ▲ **APPLE-LEMON** - 100.000 Puntos.
- ▲ **APPLE-PEAR** - Yo y mi sombra (¡¿?!)
- ▲ **APPLE-CHERRY** - 150 estrellas.
- ▲ **STRAWBERRY-ORANGE** - ¡Destroza a esos tipos!
- ▲ **STRAWBERRY-CARROT** - Puntuar doble (sólo una vez).
- ▲ **STRAWBERRY-MANGO** - ¡Sorpresa!
- ▲ **STRAWBERRY-ONION** - Tiempo tormentoso.
- ▲ **STRAWBERRY-PEAR** - ¿Hace un ping-pong?
- ▲ **BANANA-ONION** - ¡Catch!
- ▲ **BANANA-AVOCADO** - 45 segundos de tiempo extra.
- ▲ **BANANA-MUSHROOM** - Ralentizar contador de tiempo.
- ▲ **ORANGE-CARROT** - Conejos azules.
- ▲ **ORANGE-POTATO** - ¡Una de serpientes!
- ▲ **ORANGE-LEMON** - Oportunidad.
- ▲ **ORANGE-PEAR** - 40 segundos de tiempo extra.
- ▲ **ORANGE-AVOCADO** - 10.000 Puntos.
- ▲ **ORANGE-MUSHROOM** - El tubo de los mareos.
- ▲ **CARROT-CARROT** - Test de sonido.
- ▲ **CARROT-LEMON** - 80 estrellas.
- ▲ **CARROT-PEAR** - «Wabbit invaders».
- ▲ **CARROT-MUSHROOM** - Transforma frutas en estrellas.
- ▲ **POTATO-CABBAGE** - ¿Game Over?
- ▲ **POTATO-LEMON** - ¿Tu deseo?
- ▲ **POTATO-PEAR** - La fiebre del oro.
- ▲ **POTATO-MUSHROOM** - 250 estrellas.
- ▲ **CABBAGE-CHERRY** - La tierra de las sombras.
- ▲ **MANGO-AVOCADO** - ¡Ja, ja!
- ▲ **MANGO-MUSHROOM** - 250.000 Puntos.
- ▲ **LEMON-MUSHROOM** - 1 segundo y 300 estrellas.
- ▲ **ONION-AVOCADO** - 125 estrellas.
- ▲ **ONION-MUSHROOM** - ¡Cheeseburger!
- ▲ **PEAR-PEAR** - Guía.
- ▲ **PEAR-AVOCADO** - 200 estrellas.
- ▲ **CHERRY-CHERRY** - ¡Boiiiiing!
- ▲ **AVOCADO-MUSHROOM** - Vida extra



ESPECIAL CODIGOS GAME GEINE

PARQUE JURASICO

MEGA DRIVE

Como todos esperábamos, un juego en el que se juntan tanto Steven Spielberg como los dinosaurios tiene que ser complicado por propia naturaleza. Por suerte, todos sabéis que para acabar con los juegos más difíciles está Ok Super Consolas, la única revista que te proporciona los más alucinantes códigos para las más complicadas aventuras. ¡Corre la voz!



AVDA-AA24 - Energía infinita.
BVDA-AA5G - Vidas infinitas.

De los siguientes códigos, tan sólo puedes utilizar uno a la vez:

NPDA-AAG2 - Comienzas con 99 dardos de banda azul.

NPDA-AAG2 + AKDA-AAG4 - Comienzas con 99 dardos de banda roja.

NPDA-AAG2 + AVDA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de gas.

NPDA-AAG2 + AZDA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de flash.

NPDA-AAG2 + A7DA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de conmoción.

NPDA-AAG2 + A3DA-AAG4 - Comienzas con 99 cohetes.

NPDA-AAG8 - Comienzas con 99 disparos de fogeo.

Para elegir el nivel en que comenzará Grant, introduce uno de los siguientes códigos:

AJMA-JA7G + 9TMA-KGFL, y después, alguno de los siguientes códigos:

AEMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 2.

AJMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 3.

ANMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 4.

ATMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 5.

AYMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 6.

A2MA-JAFN - Grant comienza en el nivel 8.

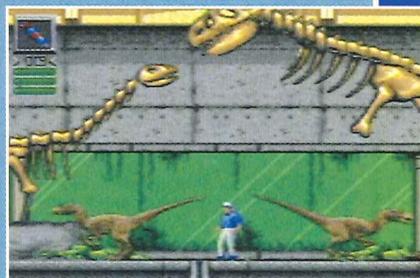
A6MA-JAFN - Grant comienza en el nivel 9.

BAMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 10.

BJMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 11.

BNMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 12.

BTMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 13.



Este código sólo vale para un nivel, pero aun así tal vez te resulte interesante:

CX1T-GA5C - Gas infinito en el río.

Para elegir el nivel en que comenzará el Raptor, introduce uno de los siguientes códigos:

B3JA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 2.

B7JA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 3.

CBJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 4.

CFJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 5.

CKJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 6.

CPJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 7.

CVJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 8.

CZJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 9.

OK SUPER CONSOLAS

SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

**DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE
CON OK SUPER CONSOLAS**

**Si te suscribes ahora a OK SUPER CONSOLAS
recibirás por el pago de un año 15 números.**

**¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes
la oportunidad...**

¡enróllate con OK SUPER CONSOLAS!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK SUPER CONSOLAS por 4.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: _____ Primer apellido: _____

Segundo apellido: _____

Domicilio: _____ Número: _____ Piso: _____

C: Postal _____ Ciudad: _____ Provincia: _____

Edad: _____ Profesión: _____ Teléfono: _____

Firma: _____

FORMA DE PAGO:

- Contrarreembolso
- Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- Giro Postal N° _____

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08

Suscripciones por fax. Tfno.: 457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1994.
La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

OK SUPER CONSOLAS



SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02;
457 52 03 y 457 56 04
- Por Fax: 457 93 12

**VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA
EL 31/12/94**



**PARA
SUPER
NINTENDO**



QS-160

SUPERCON 2

- Pad de control de 8 direcciones
- 6 botones
- Selector de turbo fuego de 2 velocidades
- Función de movimiento lento



QS-184

INVADER 2

- Pad de control de 8 direcciones
- Control turbo independiente para cada botón de fuego
- Función de movimiento lento
- Función AUTO FUEGO con manos libres



QS-197

PYTHON 2B

- Selector de turbo fuego para los botones A, B, X e Y
- Función de movimiento lento
- Cable de + de 2'5 metros



QS-186

CONQUEROR 2

- Joystick programable
- Pad de botones con rotación de 270°
- Control turbo fuego independiente para cada botón
- Función auto fuego con manos libres y movimiento lento
- Microswitches incorporados



QS-190

MAVERICK 2B

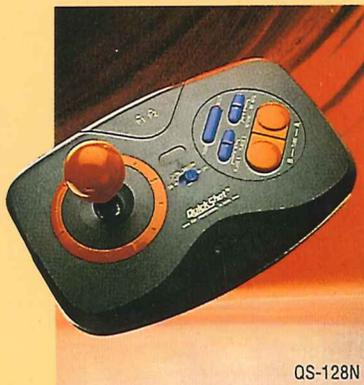
- Selector de turbo fuego para los botones A, B, X e Y
- Función de movimiento lento
- Diseño especial para arcades



**DISTRIBUIDOR
OFICIAL**



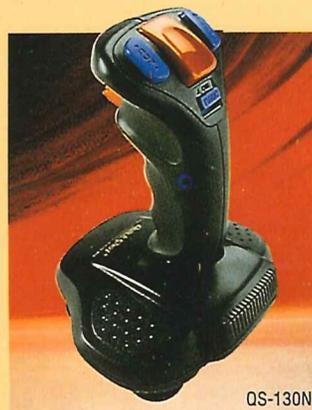
**PARA
NINTENDO**



QS-128N

MAVERICK 2

- Diseño especial para arcades
- Función de movimiento lento
- Selector de jugador 1 / jugador 2
- Dos conectores de 7 pin
- Turbo fuego



QS-130N

PYTHON 2

- Diseño ergonómico
- Botones de start y selección separados
- Turbo fuego



QS-148

INTRUDER 2

- Mando omnidireccional
- 2 turbo fuegos independientes con 2 velocidades
- Microswitches incorporados
- Función de movimiento lento

**Más de 30.000.000
de Joysticks vendidos
en todo el mundo**

**Nº 1
Mundial**

PRO-IN
VELAZQUEZ 10 5º DCHA.
TELEF 576 22 08/576 22 09
FAX 577 90 94
28001 MADRID