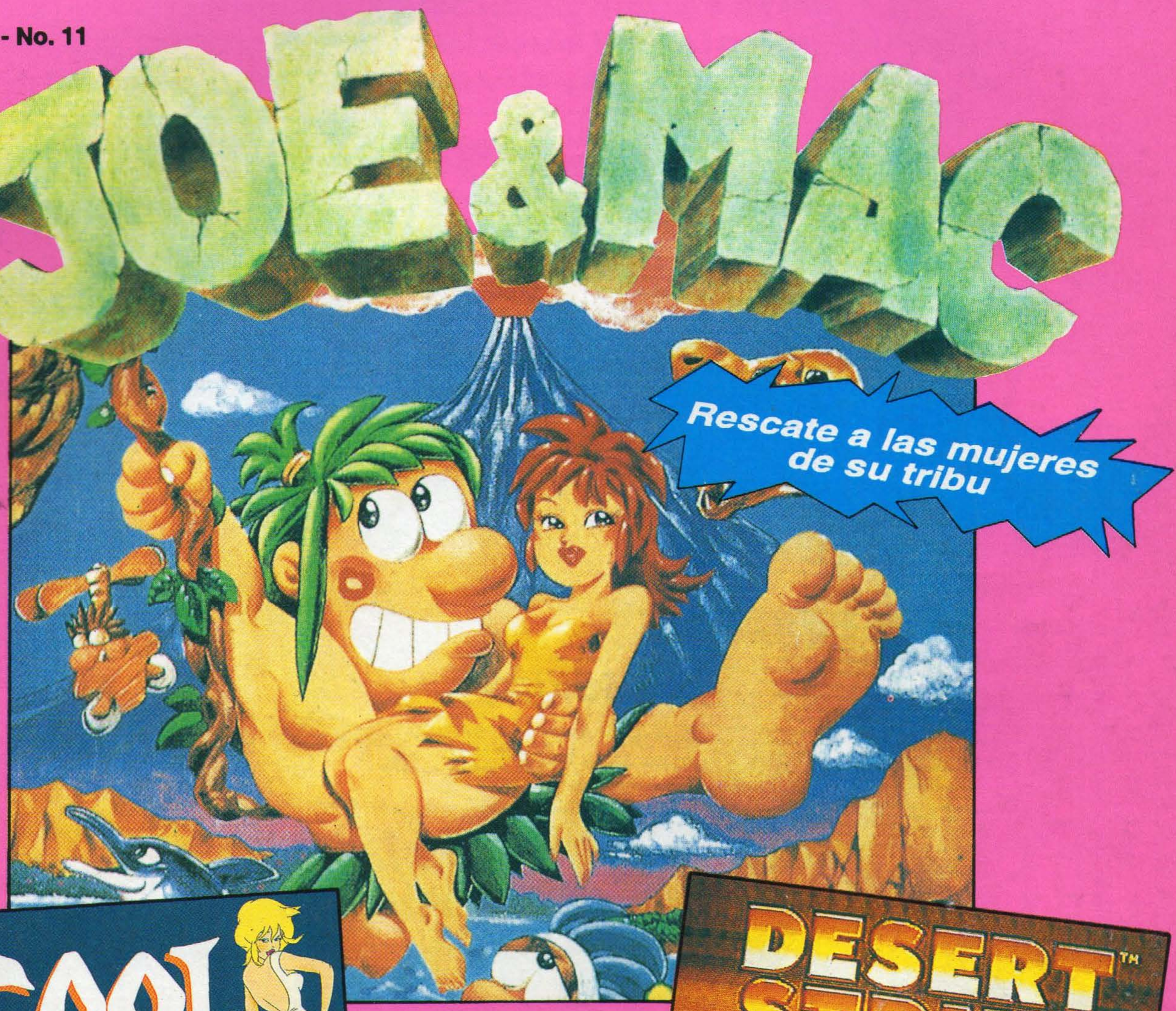
NINTENDO ■ SUPER NES ■ NES GAME BOY ■ ARCADE ■ SEGA

VIDEOJUEGOS

Abril CINCO

AÑO 1 - No. 11

JOE & MAC



Rescate a las mujeres de su tribu

Colombia $ 1.000.00 Venezuela Bs 100.00 Ecuador S/ 2.300.00 Puerto Rico US$ 1.75 Panamá B 1.75
Estados Unidos US$ 1.75 República Dominicana $D 16.00

COOL WORLD

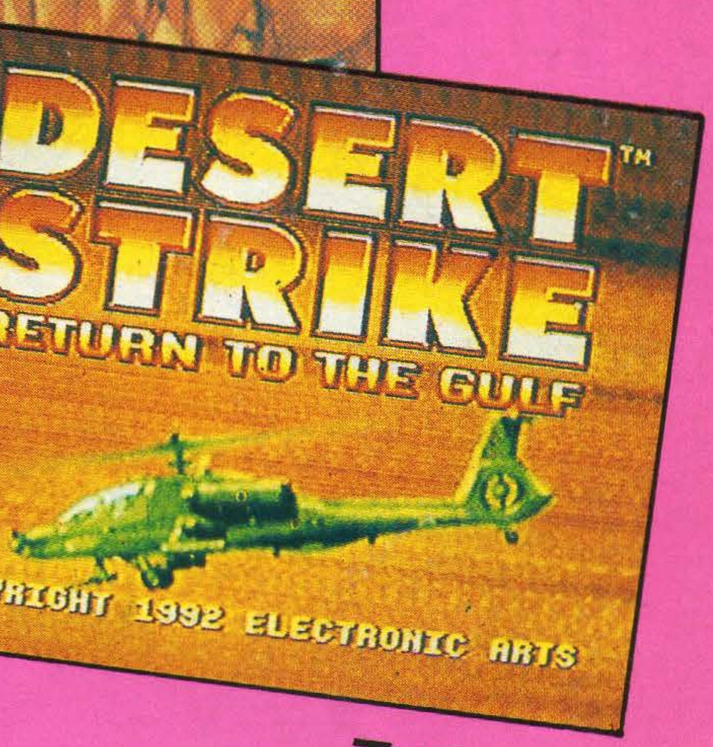
Una fantástica aventura con una bella chica

FINAL FIGHT 2



Derrote a su enemigo en una lucha infernal

DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF



Toda una estrategia militar

00011
7 702086 000280

ELLOS SON MUY ESPECIALES.

**Algunas veces son conquistadores,
románticos. Otras, enemigos, superamigos.
Aunque ellos son también músicos,
artistas, cocineros y bandoleros.
En todas las situaciones aparecen en
Disney Especial, Llevándote en cada edición
¡ un tema diferente, divertido y muy especial!**



DISNEY

Disney ESPECIAL

**· Bimestral · 164 Páginas
· Siempre un nuevo ejemplar en
los puestos de revistas.
· Siempre un tema diferente
con los amigos Disney.**

Abril Cinco

VIDEOJUEGOS

SUMARIO

SNES

Final Fight 2 6
Exhaust Heat II 8
The Blues Brothers 9
Mech Warrior 9
Dragon Ball Z 10
Pop'n Twin Bee 12
Batman 13
The Addams Family 13
Cool World 14
Kick off 2 15
Star Fox 16
R. Type III 20
Warp Speed 21
Videopistas 22

NES

Batman Returns 27
Prince of Persia 28
Mickey Mouse II 29
Joe & Mac 30

ARCADE

Fatal Fury 31

G. BOY

NBA All Stars Challenge 2 32
Kid Dracula 32
Millon's Secret Castle 32
Krusty's Fun House 32
Super Mario Land 32

SEGA

Decap Attack 33
Desert Strike 34
Jordan Vs. Bird 36
Golden Axe II 38

Y MÁS

Editorial 4
Cartas 5
Game cards 24
Videomanía 25
Los 10 mejores 42

FINAL FIGHT 2



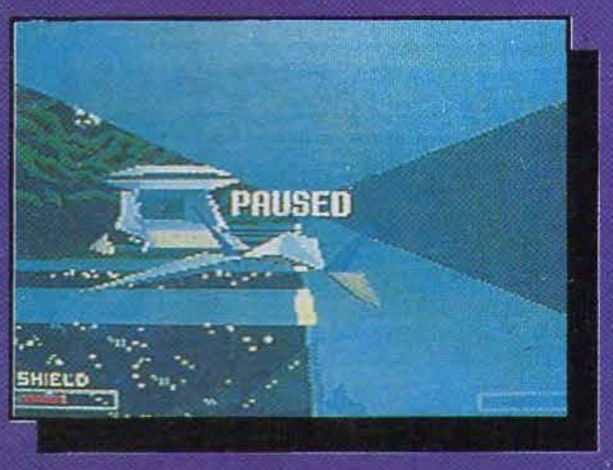
6 Prepare sus mejores golpes para enfrentar una lucha infernal, en esta nueva versión para SNES.

JOE & MAC



30 Libere a las chicas cavernícolas y sienta el placer de la victoria. Un cartucho para 8 bits.

STAR FOX



16 Entre en el increíble agujero negro, junto con la zorra más veloz del espacio, y disfrute de la sensacional aventura.

GOLDEN AXE II



38 Ataque a los peligrosos enemigos con potentes golpes y fabulosas magias, en un juego del mundo SEGA.

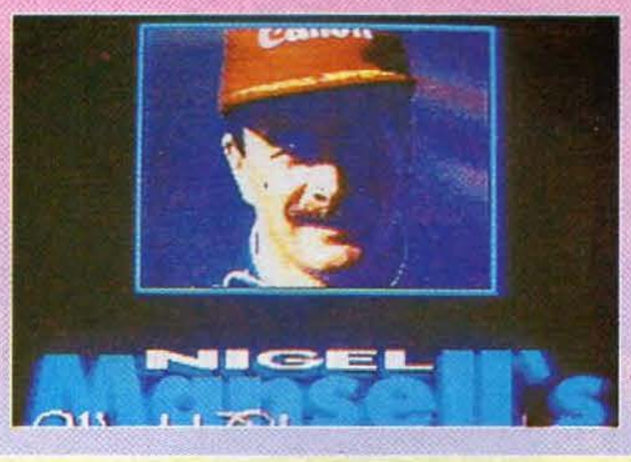


EDITORIAL



Una agresiva disputa mundial entre Sega y Nintendo ocurre en la mayor parte de Latinoamérica. La llegada de Nintendo a través de compañías especializadas en el segundo semestre de este año ha agitado el mercado de los juegos de video. La primera en moverse será la Tec Toy, representante de Sega. Pero todos tendrán que darse prisa e invertir en lanzamientos, además de estar atentos a las novedades, si no quieren perder esta gran oportunidad. Ya supimos, por ejemplo, que Mega CD, de Sega, saldrá al comercio a finales del presente año. La Navidad promete venirse con todo, con un crecimiento vertiginoso en el sector. Entre mayor sea la inversión, mejor será la diversión. La CD ROM, de Nintendo, saldrá el fin de año en Japón; por estos lados no encontramos perspectivas a corto plazo. En cambio, de Street Fighter y luchas en general hay bastante. Sega lanzará Street Fighter Champion Edition para Mega Drive, pero la Nintendo contraataca con la nueva versión Street Fighter Turbo Hyper Fighting para SNES. Final Fight ya salió para Mega Drive, pero quien tenga un SNES podrá jugar Final Fight II. Con todo esto, VIDEOJUEGOS no podía quedarse atrás. Creó nueve game cards que incluyen a los luchadores más famosos del planeta, con dibujos exclusivos. Una edición de ataque. ¡No se la pierda!

JUEGO DEL MES



Para formar parte de la galería de los mejores. El juego de fórmula 1 que le fal-taba a SNES. A Marjorie Bros le fue muy bien, pues comprobó que, aunque sea del sexo 'débil', su brazo es fuerte.

TIEMPOS: VG Latinoamérica (simulation):

1'08"90 (MB)	1'12"30 (LM)
1'10"93 (MK)	1'12"80 (BH)

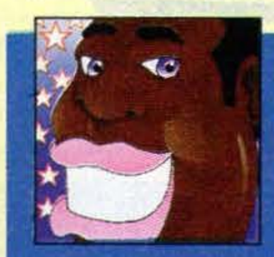




El japonés está estudiando demasiado; pretende aceptar una de las cinco vacantes que ofrece la Universidad de Tokio para el curso de especialización en informática avanzada. Excelente aspiración. Mantuvo toda su atención en la sección de Videomanía. Descubrió el nuevo Fighter Turbo, entre otras fabulosas novedades. Quedó hipnotizado con Cosmo Gang. Asesoró a Baby con Dragón Ball Z y se enloqueció con Mechwarrior. ***(MK)***



Sudó la gota gorda. Parece como si buscara un aumento. Preparó un excelente material de ARCADE: Fatal Fury 2, en el que descifró los ocho golpes secretos. Vibró con Final Fight 2 y se dejó hipnotizar por Dragon Ball Z. Sus fuentes le informaron del inédito Type III (como no era su 'tipo', lo dejó para Marjorie). Luego de mucho trabajo y concentración, se ausentó de la redacción con la excusa de una gripe...¿Qué tal? ***(BH)***



Lord está tranquilo; al fin entró en un estado de armonía. En este momento su problema es netamente sentimental: del odio al amor. En este mes, cartucho que encontraba malo se iba a la basura, sin dolor ni piedad. En la lista de sus favoritos estuvieron: Exhaust Heat II, Blues Brothers, Joe & Mac y, el mejor, Cool World. También le quedó tiempo para pensar en preparar un programita para la radio, o en gastar sus energías en un juego sensacional. ***(LM)***



Durante buena parte del mes estuvo jugando Pop'n Twin Bee; luego se llevó el casete a casa. Hizo alarde de su habilidad, aunque continúa diciendo que es un juego para divertirse entre dos. Es bastante lista, ¿cierto? Arrasó con Batman SNES y Returns para NES; luego atacó a Addam's Family y a Mickey. Eso sin mencionar el R. Type III que recibió de Baby H. Ojalá que las malas compañías no la echen a perder. ***(MB)***



CARTAS

SUPER MARIO

Super Mario Bros. IV ¿De qué consola es? ¿Qué límite de Megas tiene y cuántas fases? ¿ El juego es en versión SNES? ¿Lo hay en NES? ¿Cuál es el precio? ¿Cuántos bits tiene el juego? Gracias.

Pedro López
Ciudad de Panamá (Panamá)

MK. *¡Hola, Pedro!* ***Super Mario IV*** *es de SNES, tiene 4 Megas y 96 fases. No lo hay para NES; es consola SNES, y tiene 16 bits. Creo que repitió la pregunta, pues Mega es la abreviatura de Megabits; las dos medidas son de almacenamiento de datos (memoria).*

TRES ASES Y UNA REINA

Los cuatro críticos reúnen todo lo que un fanático de los juegos de video tiene. A Marcelo le gustan los juegos de estrategia (RPGs). De Baby Huguito no digo nada, pues es mi gemelo, porque me encantan los juegos de golpes. Lord Matías se mantiene loco por los sonidos de los games. Tengo grabados cinco casetes (el sonido de **Konami World II** es bárbaro). Y, por último, pero no menos importante, viene la reina de los juegos de video: Marjorie Bros. Desearía desafiar a Baby Huguito a una disputa en el colosal **SFII Champion Edition.** Abrazos a los muchachos, y un beso a Marjorie.

Fabián Moreno
Santafé de Bogotá, D.C. (Colombia)

Redacción: *Su carta es muy gentil, a los chicos les encantó y le mandan muchos saludos. Es muy común que los lectores se identifiquen con nuestros personajes. Como siempre decimos, ellos fueron seleccionados entre miles. Todos tienen experiencia comprobada y años de Joystick. De nada serviría, sin embargo, si los críticos no lograran transmitir sus conocimientos a nuestros queridos lectores, lo cual hacen con mucha maestría. Su misión principal es penetrar en las neuronas de cualquier jugador. Y todo ¿por qué? Porque saben lo que un videomaniaco quiere y necesita. Son de aquellos que saben lo que hacen. Baby afirma 'estamos preparados para todo'.*

DEFENDIENDO

Como están, amigos. Les escribo para preguntarles ¿por qué últimamente, en esta revista, se han disminuido los lanzamientos para la versión NES? No lo entiendo, pues esta revista para mí es lo mejor que hay, en cuanto a juegos de video se refiere. Los críticos son geniales, tienen el lenguaje ideal y me encantan las fotografías.

Manuel Pinto
Caracas (Venezuela)

Redacción*: Querido Manuel: No es tan grave. Estamos trabajando, poco a poco, en conseguir el mayor número de información de los juegos en 8 bits, para realizar especiales como el mapa de Metal Gear. Kamikaze estuvo dos meses preparándolo; no fue nada fácil. Pero no se preocupe, pronto sacará un paquete de lanzamientos, con muchas pistas y trucos para que usted se divierta con todo. Espere, pues lo que viene es increíble. No se arrepentirá.*

ACLARACIÓN

Los saludo muy cordialmente y los felicito por su magnífica labor. He visto que en su revista le dedican muy poco espacio a SEGA ¿Por qué? Y, según un lector en la edición número 7, para escoger nivel en SONIC se debía teclear cierta clave, la cual no entendí. Podrían publicarla de nuevo, explicándola exactamente como es.

Johnatan Garnica
Tunja (Colombia)

Redacción: *Muchas gracias por los elogios. En cuanto a lo de SEGA, esta sección ha sido ampliada a partir de la edición número 8, a petición de nuestros queridos lectores. La clave de SONIC, está aquí nuevamente:*

Para escoger cualquier nivel, la clave es: arriba, abajo, izquierda, derecha, A, Star, hasta cuando aparece Sonic en la pantalla.

FANÁTICO

Hola, amigos de VIDEOJUEGOS: Me encanta la revista como es, sobre todo los críticos. Son increíbles, le dan una imagen muy buena a la revista. ¿Por qué no hacen la publicación un poco más grande? Sería fabuloso. También me fascina que hablen de Street Fighter II. Sigan así; un abrazo.

Alejandro Varga
Miranda (Venezuela)

Redacción: *Cada vez nos llama más la atención la cantidad de cartas que nos envían a la redacción. El equipo de VIDEOJUEGOS se siente muy complacido con esa multitudinaria acogida. Siempre trabajamos por ustedes, por hacer un producto les guste a nuestros videomaníacos. En cuanto a su deseo, poco a poco estamos haciendo cambios que favorezcan la apariencia de la revista. No se desespere.*

Envíe sus cartas a:
VIDEOJUEGOS
Apartado Aéreo
15188
Santafé de Bogotá,
D.C., Colombia.

SNES
LANZAMIENTO

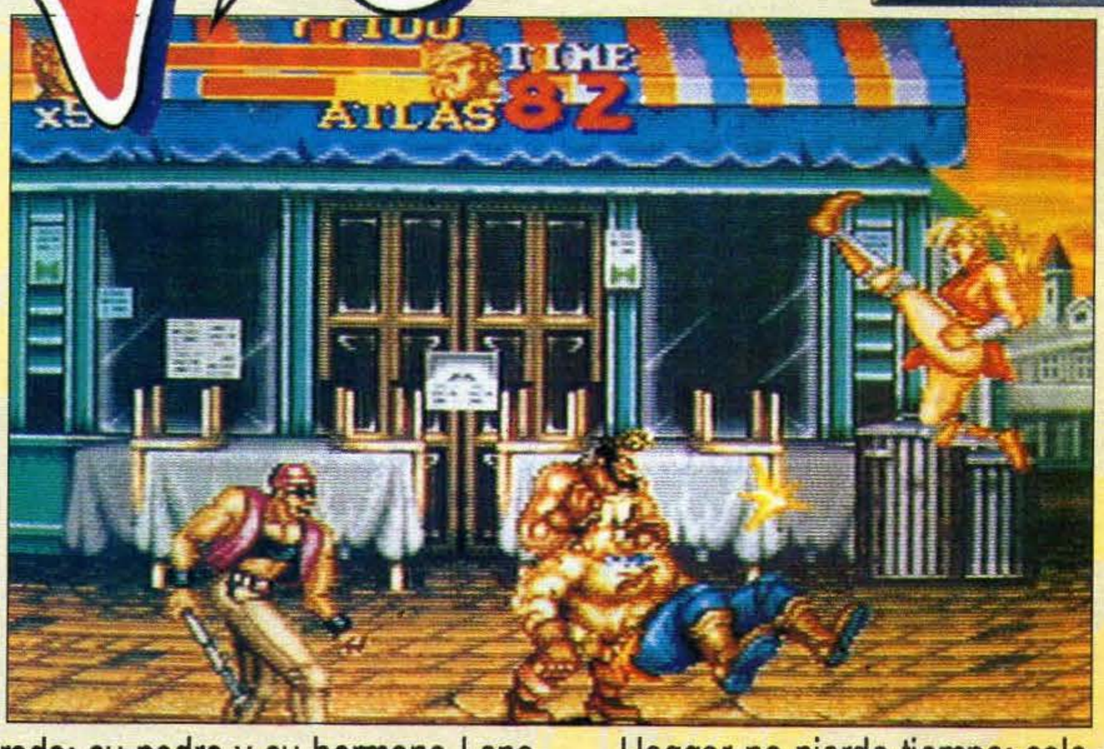
Final Fight 2

La posibilidad de dos jugadores y una espectacular calidad reivindican la primera versión. Prepárese para una lucha infernal.



El mundo es pequeño y redondo: **Final Fight** regresa más sensacional que nunca, para deleite de los fanáticos de los golpes. La primera versión está contenida en varias consolas, pero la SNES inicia el ciclo de la modalidad número 2. El juego llega totalmente mejorado; la Capcom hizo un cartucho casi original. Algunos defectos del anterior fueron eliminados, teniendo en cuenta las sugerencias del equipo de **VIDEOJUEGOS**. Ahora podrá jugar en pareja y elegir entre tres personajes. De la primera versión lo único que permanece es el Alcalde Haggar, al lado de los debutantes Maki y Carlos. Una aparente paz reina sobre Metro City después de que Haggar, Cody y Guy derrotaron a la peligrosa banda de Mad Gear. A pesar de todo, la población y su jefe máximo continúan preocupados y alertas. Él sabía que la banda no desistiría fácilmente, ya que tenían un plan de invasión mundial. Cierto día recibió una extraña llamada. Maki, la hija del maestro Guy, se encontraba



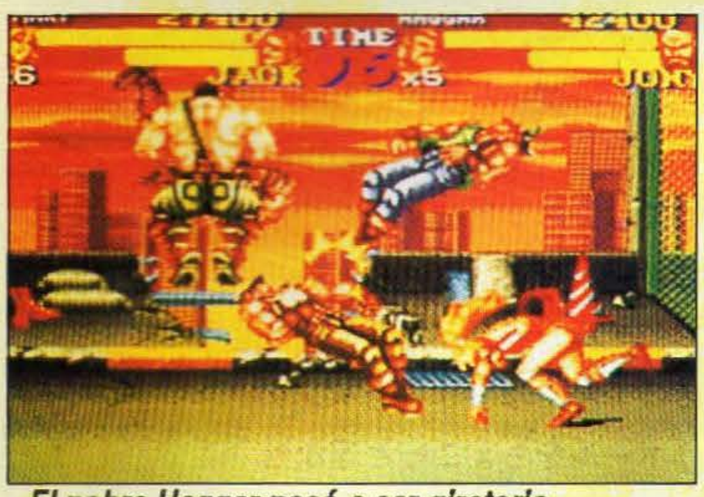


desesperada: su padre y su hermana Lena, novia de Guy, habían sido raptados y llevados a Hong Kong. La autoría del secuestro le fue atribuida al ya conocido Mad Gear. ¡Era de esperarse! Guy, por su parte, también ha desaparecido. ¿Dónde estará? Él salió en una jornada destinada a mejorar su técnica. Aquí no tendrá la oportunidad de contar con el karateca.

Haggar no pierde tiempo; sale acompañado de su hijastro Carlos. Maki deja a un lado la angustia y se une a ellos en Hong Kong. En **Final Fight 2** el trío tiene mucho trabajo por delante. Ellos aún desconocen el verdadero objetivo de Mad Gear, pero saben que la suerte está echada y la batalla apenas comienza.



Recorrerá todo el mundo y pasará por lugares como el Arco del Triunfo.



El pobre Haggar pasó a ser giratorio. ¿Tendrá algún parentesco con Zangief?



¿Cree que se libró de Andore? ¡Se equivoca! Ahora trajo a toda la familia...

Adivine quién vendrá a cenar





Sorpresa: En Hong Kong, comiendo raíces, estará nada menos que Chun Li, probablemente descansando de la dura vida que lleva en Street Fighter



La Capcom me dejó loco de alegría. Ahora doy golpes en innumerables idiomas: francés, inglés y hasta chino. Final Fight 2 me permite jugar con mis vecinos. Guy y Cody perdieron, pero fueron debidamente remplazados. Y con gran estilo. Maki promete arrasar corazones (como el mío) y dividir el palco con Chun Li. Además tiene lo siguiente: la gente que crea los juegos parece que despertó con la presencia de este gran éxito en el mercado de videojuegos y consiguió un personaje más para entrar en la pelea: Carlos. (BH)



Roxy y Poison tienen una sustituta a la altura de esa provocadora y maléfica criatura: Mary.



Elick, enemigo de esta novedad, viene lleno de electricidad para romper su calma. El gordo es un tipo muy excéntrico.

FINAL FIGHT 2										Capcom
12 Megas 2 Jugadores			Fases : 7 Lucha					Continue		
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PARADA DURA

Haggar

Altura: 2,00 m
Peso: 121 kg
Nacionalidad: norteamericano
Alcalde de Metro City y exluchador callejero profesional; salvó a la hija en **Final Fight**. Su golpe especial es el Doble Rulliat. (Puño giratorio).

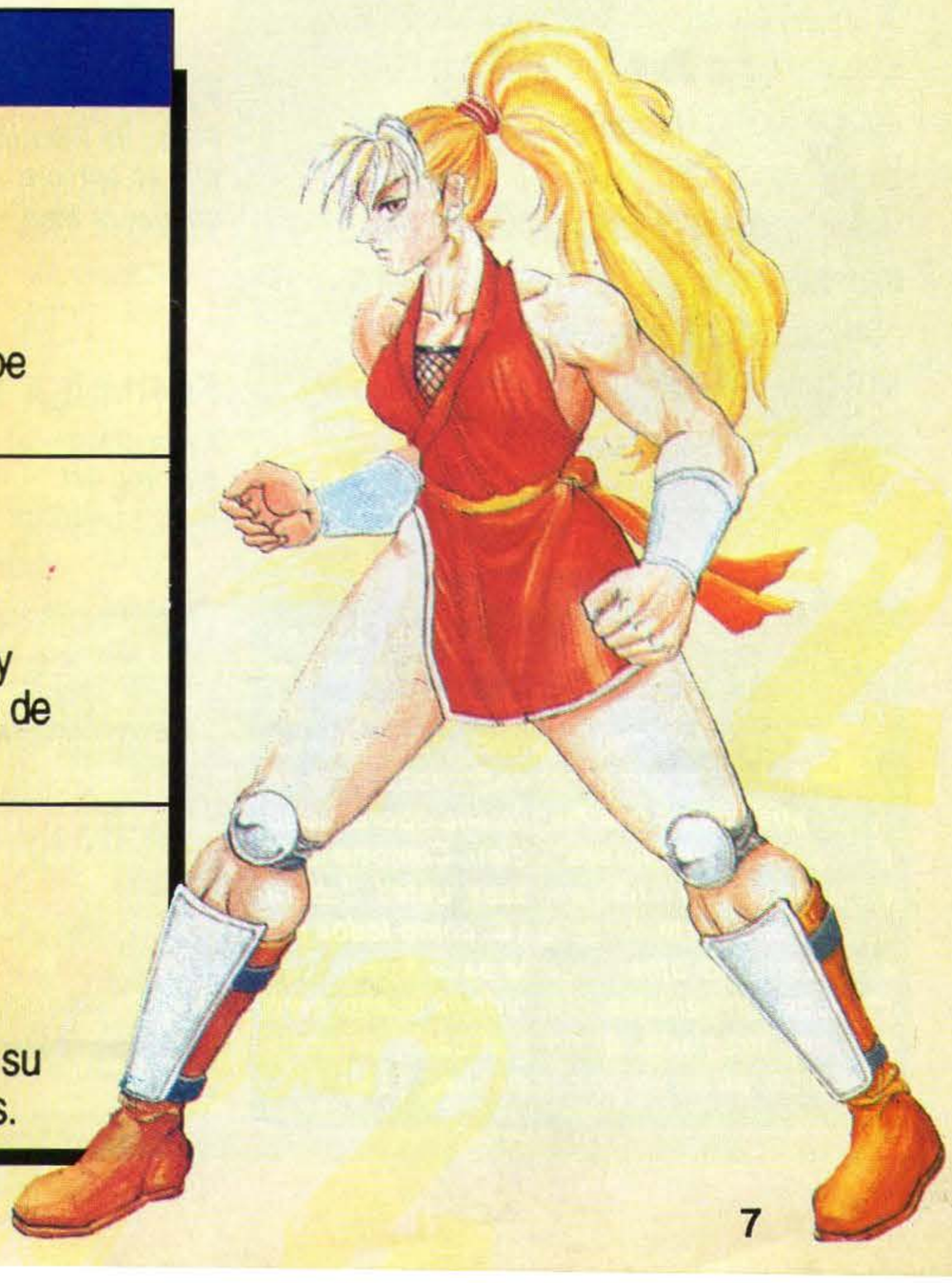
Maki

Altura: 1,62 m
Peso: 53 kg
Nacionalidad: japonesa
Aprendió artes marciales con su padre desde muy temprana edad. Fue adolescente rebelde, renegó de sus enseñazas y se arrepintió más tarde.

Carlos



Altura: 1,89 m
Peso: 65 kg
Nacionalidad: brasileño
Hijastro de Haggar. Fue a Japón a aprender las técnicas de Judo y Kendo. Se verá siempre con su inseparable *nihon-to* (espada) en la parte de atrás.



SNES

LANZAMIENTO



Exhaust Heat II

No será fácil llegar a la a la meta en esta Fórmula 1

Exhaust Heat II es un cartucho que reúne la diversión de **F-cero** y la emoción de la Fórmula 1. En la pantalla de opciones del juego podrá escoger entre un paseo (drive) o un super campeonato. Luego de muchos años de experiencia, tendrá la oportunidad de correr en la F-3000 y participar en la tan soñada F-1. Y ahí no para todo. Deberá trabajar y luchar mucho para conseguir un buen equipo, como McLaren o Williams. La inclucción de DSP (Digital Signal Processor), un chip matemático, dio más rapidez al casete que a la misma consola, acelerando todo. Para salir triunfante en este juego, es necesario saber administrar su dinero.

Tres juegos en uno

GRUPO C
Donde todo comienza, similar a nuestro stock car.



F. 3000
Piloto de Fórmula 1 que se aprecie, comienza aquí.



FÓRMULA 1
Es la categoría máxima del automovilismo.



SECTOR DE DESARROLLO



El laboratorio es una de las grandes novedades del juego. En él es posible encargar nuevos proyectos de piezas, motor, etc... Para eso se necesita mucho dinero, obviamente.



¿Le gustan las carreras? Éste es el juego indicado. No le falta el factor diversión. Quien siempre soñó con las pistas y con ser un audaz piloto de pruebas, tiene en sus manos una muy buena oportunidad de realizarlo, aunque sea ficción. Como no todo en la vida es un jardín de rosas, usted deberá comenzar a partir del grupo C, como todos los corredores novatos. Todo es paso a paso. Los gráficos son geniales, el sonido es bueno, pero podrían arreglarlo. Al fin y al cabo, estamos hablando de un juego competitivo. (LM)

Sienta la emoción de la velocidad y no pierda el tiempo

EXHAUST HEAT II — Seta

8 Megas
1 Jugador
Fases: + de 16
Carreras
Batería

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico	■	■	■	■	■	■	■	■		
Sonido	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Dificultad	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Factor diversión	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

THE BLUES BROTHERS

La pareja ruidosa está de vuelta. ¡Sálvese quien pueda!



Jake y Elwood, los hermanos caradura, regresan en una nueva aventura, ahora para la versión SNES. La primera era en 8 bits, ¿recuerda? ¡Juego difícil! Para 16 Bits no tuvo auxilio. Aquí su misión consiste en encontrar las Jukebox, que estarán en las 8 situaciones para pasar de fase. Son varios obstáculos y trampas. Sólo contará con la ayuda de sus discos (disparos) para destruir a los enemigos. Elija uno de los dos 'rufianes' o forme un equipo con un compañero. Parecido a **Mario Bros.** con muchas plataformas. El punto fuerte es el sonido, con los Standarts de la pareja. Sólo juegue hasta decir basta.



Pista: Entre en la pantalla de opciones con los botones L y R presionados. Suéltelos. Así, comenzará el juego y obtendrá 99 vidas para cada uno de los jugadores.







BLUES BROTHERS											Titus
4 Megas 2 Jugadores			Fases: 8 Acción				Continue				
Gráfico											
Sonido											
Dificultad											
Factor diversión											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

MECH WARRIOR



Bajo las órdenes del príncipe Hanse Davion, una fuerza mercenaria, conocida como Dark Wing Lance, deberá ser destruida. Ellos asesinaron mucha gente inocente, incluyendo a toda su familia. Esa venganza es suya; por lo tanto no será fácil. Ellos poseen poderosos robots. Usted ahorró dinero durante diez años y ahora tiene lo suficiente para comprar un poderoso robot y equiparlo con armas. El juego tiene un ambiente de campo de batalla, donde la muerte puede surgir en cualquier momento. El sonido es muy real: desde el rugido de los cañones hasta el entorpecedor zumbido del láser. Usted tendrá que ser hábil para modificar su robot, y adiestrarlo para sobrevivir.



Para un buen resultado, compre, use y abuse del arma 'Sr. Homing Missile'. Fuerte y eficaz.







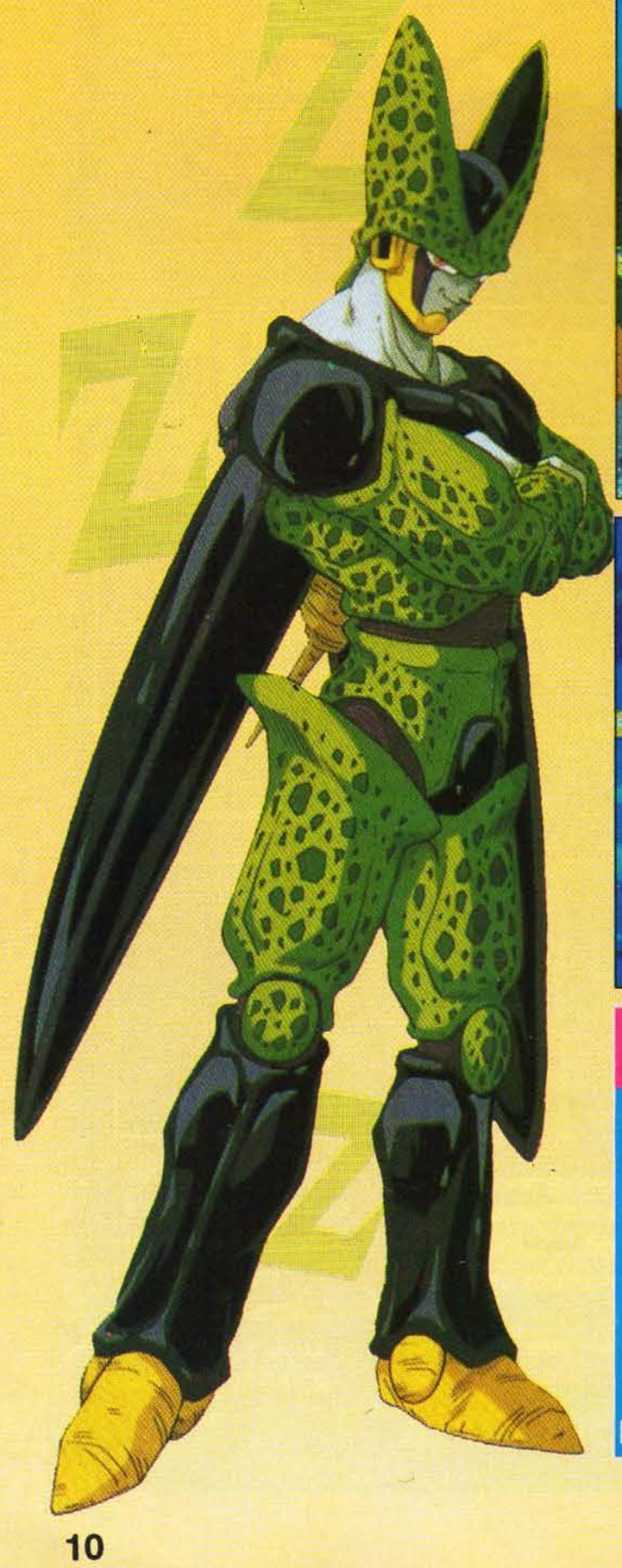
MECHWARRIOR											Activision
8 Megas 1 Jugador			Fases: + de 30 Fases: + de 30 Simulador				Bateria				
Gráfico											
Sonido											
Dificultad											
Factor diversión											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Antes de comenzar cada misión, vaya al bar en busca de información. Luego diríjase al GHQ y obtenga premios por sus hechos.

SNES
LANZAMIENTO

Sólo tiene una oportunidad: dispare primero, y pregunte después.

DRAGON BALL Z









Entre a la pantalla de opciones (parte inferior izquierda), mueva la direccional hasta encontrar el 'command help' y mire algunos golpes para jugar.

CÓMO DEFENDER LOS RAYOS

Defender	← ↓ ↑	,A daño 1/2
Esquivar		,A daño 1/4
Neutralizar	← →	,A daño 0
Desviar con el brazo	← ↘ ↓ ↙ →	,A daño 0
Devolver		,A daño 0
Extraer (Sólo No. 20)	↑	,A daño 0
Campo de fuerza (Sólo No. 18)	↑	,A daño 0

Funciona después de que el personaje atacado baja los brazos

La serie de dibujos más famosa del Japón, la Tierra del Sol Naciente, se convirtió en un nuevo juego. El anterior consistía en un RPG basado en la historia del gráfico animado. Las escenas de batalla reproducían los golpes desenfrenados de **Dragon Ball Z.** Esta vez se optó por un estilo a lo **Street Fighter:** una lucha mano a mano. Goku, el protagonista de la serie, deberá probar su superioridad frente a una banda formada por peligrosos invasores androides. Un campeonato donde se enfrentará hasta con su propio hijo. Los enemigos derrotados se volverán sus aliados,

formando el Grupo Z. A lo largo de la acción, Goku, Bejita y sus hijos tienen poderes aún más impresionantes, indicados por el cambio de color de su cabello (a rubio). Las malas lenguas comentan, que Sonic **2** adquirió poderes semejantes durante una visita hecha a Goku... El diseño, ya a finales del capítulo 200, tuvo un gran problema sintetizado en el juego que se percibió incluso en los golpes especiales. El lanzamiento de rayos es acompañado por un grito de guerra, con las voces del diseño original – que por la cantidad y calidad representan una atracción extra de ese cartucho. El campo de batalla es otro gran éxito, pues contiene una secuencia de ocho pantallas diferentes. Es muy impresionante cuando la imagen se divide para formar varios escenarios, donde enfrentará a su oponente a distancia, orientado por un radar. Este ambiente supera hasta en 8 veces el tamaño del paradigmático Kick and Punch **Street Fighter**. Eso sin hablar de las peleas en el aire. Es posible neutralizar y rechazar los rayos (uno de ellos ya destruyó un planeta) que el rival lanza. Son 3 modos de juego: Story Mode (las peleas siguen la historia original de **Dragon Ball Z**), Versus Mode (duelo entre 1 ó 2 jugadores), Tournament Mode (Elija entre 8 personajes en un campeonato de vida o muerte). Otro Kick and Punch de 16 Megas con presencia garantizada en la selecta lista de juegos obligatorios para los seguidores del estilo y el dibujo. El factor diversión y el sonido son sensacionales. Todo un espectáculo.

VIDEO ESPECIAL PISTAS

GOKU VS GOKU



Durante la presentación, presione los siguientes botones: L, R, X y B. Sin soltarlos digite: arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha. Al término de la secuencia, escuchará la voz de Goku diciendo: "Dekita" (lo conseguí).



Otro kick and punch. Pero ahora no debe ser considerado mejor o peor que los otros de su estilo. Dragon Ball Z es un juego original, sin ningún tipo de imitación, elaborado con base en el dibujo (y qué dibujo). Patadas aéreas, golpes violentos, voces reales y un gran campo de batalla, del tamaño de Morumbí. Todo un espectáculo visual. ¿Es necesario decir más? ¡Paliza pura! (BH)

Confieso que no me gustan mucho los fighting games. Pero Dragon Ball Z es otra cosa. Soy fanático Nº 1 de Goku. Las voces son originales y perfectas. El poder de los rayos deja a los 'Radouken' de Ryu por el piso. Un buen juego para quien no vio los gráficos. En caso de conocerlo, es dos veces mejor. (MK)



DRAGON BALL Z											Bandai
16 Megas 2 Jugadores	Fases: N/D Lucha										Continue
Gráfico											
Sonido											
Dificultad											
Factor diversión											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

GOLPES SECRETOS



SON GOKU
YON-REN-KYAK
(patada giratoria)
← ↙ ↓ ↘ → + patada



BEJITA
SUPER DASH
(Puño múltiple)
→ ← + puño



Nº 20
BLOODY DANCE
(Arrastre)
↓ ↘ → + puño



No.20
DEATH LANCER
(Dedo asesino)
→ ← → + puño



SERU
BUSTER KICK
(Golero)
→ ↘ ↓ ↙ ← + patada



PICCORO
MYSTIC ATATACK
(ataque alien)
→ ↘ ↓ ↙ ← + patada



FREEZA
SPIRAL TAIL ATTACK
(Coletazo)
← ↙ ↓ ↘ + patada



No.18
BLOODY DANCE
(Arrastre)
↓ ↘ → + puño



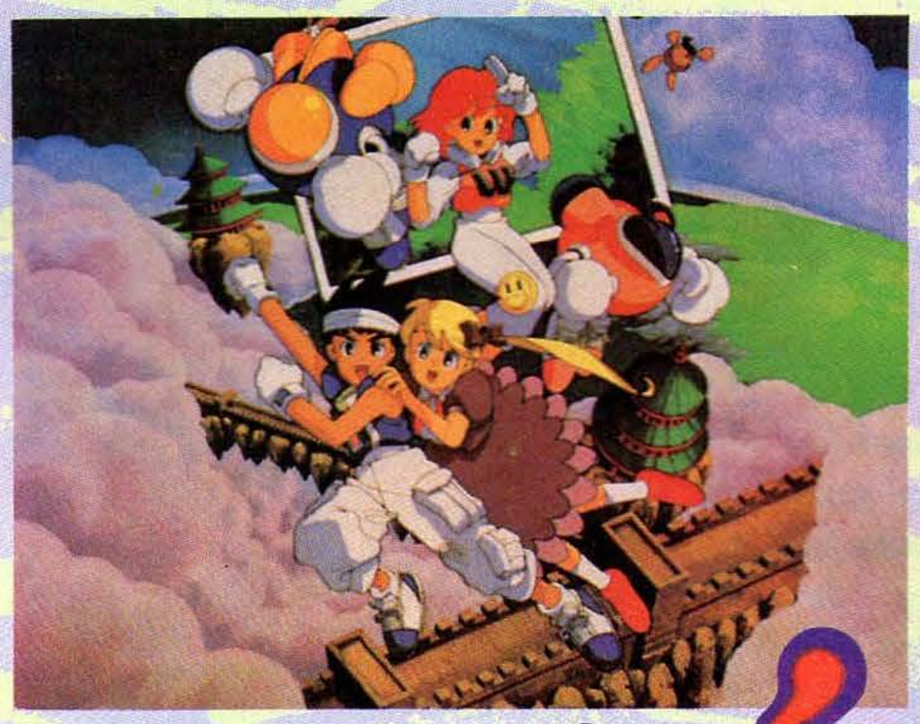
No.18
HIP ATTACK
(Ataque relámpago)
↑ + patada



No.16
HURRICANE CRUSHER
(patada cuádruple)
→ ← → + patada



SNES LANZAMIENTOS



Pop'n Twin Bee

Show de tiro para quien ya es bueno o desea serlo. Un juego con gráfico nota diez

Parece que la Konami se compadeció de los novatos en tiro, lanzando este espectacular videojuego con varios niveles de dificultad. Bueno para los que comienzan este tipo de juego; capaz de darle trabajo a los más veteranos. Quinto de la serie **Twin Bee** (la primera fue para Arcade, en 1985), esta nueva versión, para SNES, es totalmente original, sin que eso signifique alteraciones en el estilo. Su misón consiste en matar o desviar a los enemigos, sean aéreos o terrestres. No se deje engañar por la aparente inocencia de los pandas o pingüinos, pues ellos no son para bromear. En el modo couple (pareja) el ataque se concentra en la nave Twin Bee, destinada al lado masculino de la pareja. Excelente para jugar entre dos, destruir todo lo que está a su paso y demostrar todo su potencial.



El juego de tiro Konami es ideal para acercar almas gemelas frente a la pantalla. Claro ejemplo del verdadero significado de la modalidad 2 jugadores. Uno es compañero inseparable del otro, y la energía puede ser repartida en caso de riesgo de muerte entre cualquiera de los dos competidores. Es posible lanzar a uno de los amigos para que se convierta en un arma poderosa e inmune. Todo se resume en las combinaciones. Gráficos estupendos en tonos pastel demuestran buen gusto y originalidad. Excelente música que remplaza el camino sonoro de tiroteo. Las demostraciones de cada fase son lindas y graciosas. Muy 'pop'. (MB)

Pop'n campanas



Puntos extra hasta 10.000

Cambia la velocidad 4 diferentes

Sombra (opciones) hasta 4 por pantalla

Cannon
Tiro concentrado

3 way
Tiro triple

Shield
Campo de fuerza

Micro-sombra
Bomba múltiple



No se pase de listo digitando el código de la Konami (truco de Gradius 3), o una de sus naves terminará en un aterrizaje forzoso.



Los jefes de fase dan un verdadero show, en colores, tamaño y gráfico. Éste comanda la tercera fase.



Los escenarios son muy característicos. En la tercera fase del juego, por ejemplo, el país de China no está representado sólo por la gran muralla, sino también por el clima de la zona, el cual está presente en el escenario general y hasta en los enemigos, como los osos panda.



POP'N TWIN BEE			Konami
8 Megas	Fases: 7	Continue	
2 Jugadores	Tiro		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										

SNES LANZAMIENTOS

BATMAN

The revenge of the Joker

De la noche misteriosa surge una maléfica carcajada



El peligro amenaza a Ciudad Gótica una vez más. Acertijo organiza una nueva y diabólica banda de malhechores para realizar un asalto allí. La policía tiene las manos atadas. Sólo un hombre tiene el poder para enfrentarlo, ya que posee un potente arsenal a su disposición y un auto increíble de grandes proporciones. Nos referimos al caballero de las tinieblas. ¿De quién más? Sólo Batman es capaz de detener a Acertijo con sus planes destructores, logrando alejar de Ciudad Gótica todo el mal. La Sunsoft decidió sacar el juego para la versión SNES. ¡Genial! Mucha acción, en otra aventura de excelente calidad.

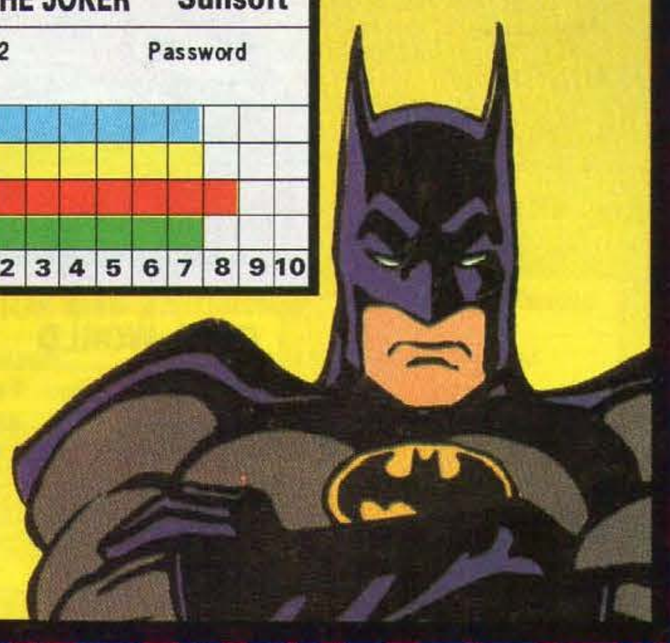




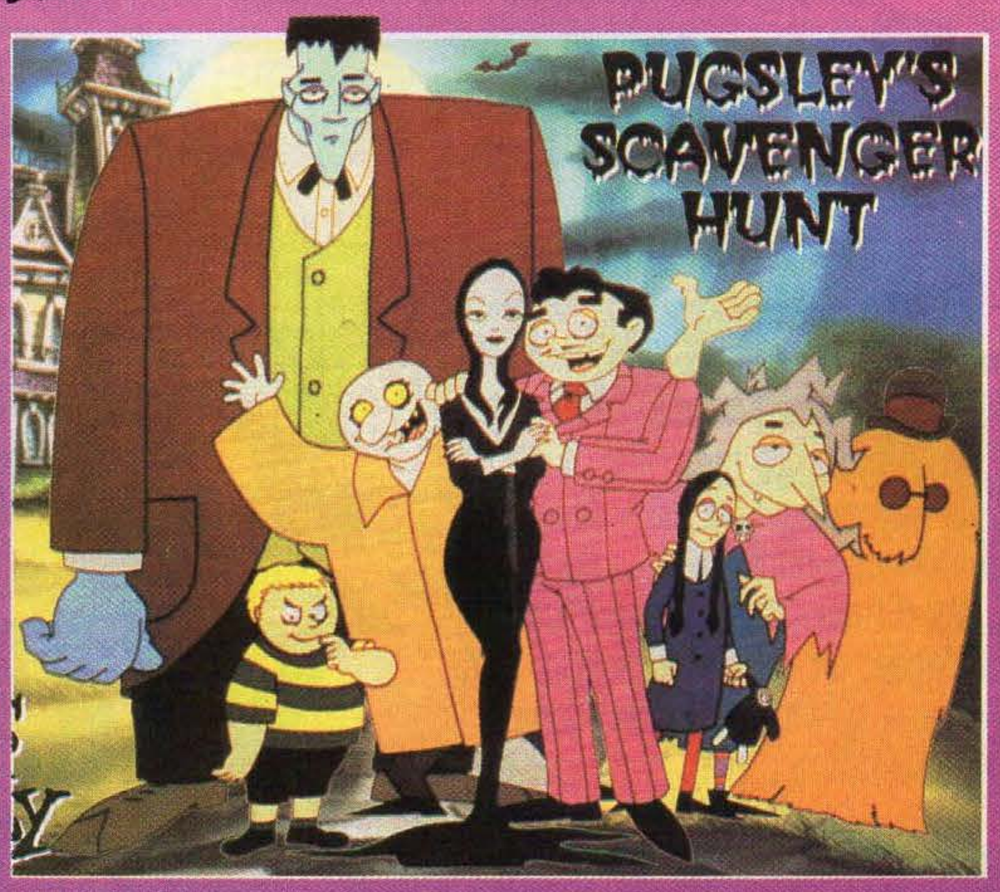
Con base en las historietas, el diseño de Batman posee una poderosa batipulsera, capaz de lanzar proyectiles de diferentes tipos, cuyo poder aumenta a medida que se acumulan energías.

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER										Sunsoft
8 Megas	Fases: 12						Password			
1 Jugador	Acción									
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ACERTIJO ENFURECE AL MURCIÉLAGO



The Addams Family



¿Qué tal pasar un tiempo en casa de una familia muy agradable? En la piel del pequeño Pugsley encontrará 6 ítems escondidos, los cuales deberá buscar en las cómodas de la mansión Addams. Los miembros de la familia han instalado diversas trampas en las salidas y pasajes, para dificultar su misión. Cada vida posee tres corazones. Si completa una fase, recibe un ítem y tiene derecho a un corazón. En caso de que se acaben, lo sentimos. Aquí no hay armas. Sólo cuenta con su habilidad para correr, saltar y descifrar enigmas. En las seis puertas y en la sala secreta hallará los más variados problemas: tinta de pulpo, veneno de araña, fuego de dragón, guantes mágicos, entre otros. El background scene (escenario) pertenece a otro mundo. Un juego para no dejar a un lado.





ADDAMS FAMILY II										Ocean
8 Megas	Fases: 8							Continue		
1 Jugador	Acción									
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

SNES LANZAMIENTO

Disfrute de la compañía de una bella chica, en los sitios más espectaculares de Las Vegas



No deje que los policías lo rodeen; en caso de que esto ocurra, perderá una vida.



En el mundo del dibujo encontrará muchos 'tipos' extraños. ¡Cuidado! No todos son amigables.

Jack Debbe, un caricaturista de fama internacional, se enamora del personaje de su obra: una linda rubia llamada Holli Would (en cambio de Hollywood). La chica del mundo de las historietas seduce a Jack para volverse humana y caminar por ahí. El dibujante se introduce en Las Vegas, un escenario ficticio, para rescatar a su amada. Es así como motivos no faltan para participar de esta fantástica aventura y estar al lado de la espectacular y bella chica. Para tener una idea vaga de sus atributos, se afirma que la actriz elegida para interpretar este sofisticado personaje en una producción cinematográfica es nada más y nada menos que la sensual Kim Bassinger. **Cool World** presenta acción horizontal, con gráficos inéditos de caricatura y escenario surrealistas. El resultado es una delicada combinación entre lo real e imaginario, cuya creación ha generado una gran expectativa en el mundo del videojuego. Como si no bastara con la chica, el sonido también es muy original.





Cool World *es una aventura donde tendrá que interrogar a todos los personajes en busca de pistas. Para salir de esta fase necesita el auto; antes deberá conseguir la llave...*



Jack es un hombre muy tonto. ¿Con una gata así, quién no? Cool World *es puro factor diversión. Los ingenieros se entusiasmaron tanto, que hicieron del cartucho un dibujo animado. La parte gráfica es sensacional. La dificultad es enorme, casi imposible. Un juego para pocos. Durante el proceso de traer a la chica a la realidad, casi uno enloquece. ¡Vale la pena! Grabé el sonido y lo mezclé con percusiones exóticas. Muy buena creación.* **LM**



COOL WORLD		Ocean
8 Megas	Fases: N/D	Continue
1 Jugadores	Aventura	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico	■	■	■	■	■	■	■	■		
Sonido	■	■	■	■	■	■	■			
Dificultad	■	■	■	■	■	■	■	■		
Factor diversión	■	■	■	■	■	■	■	■		

SNES LANZAMIENTOS

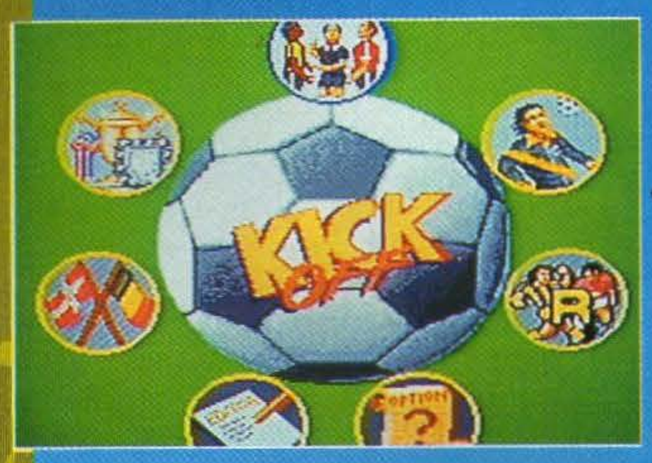
KICK OFF 2



Un juego de mucha velocidad, para jugadores hábiles.

He aquí el primer cartucho de fútbol del mundo (jugado con los pies), en el cual selecciones como la del Brasil, uno de los tres tricampeones mundiales, no representa bien a su país. A pesar de recordar demasiado el juego **Pro Soccer** (el primer juego de fútbol para Snes) y variar algunos de sus elementos, no constituye una nueva versión, aunque haya coincidencias con la visión aérea del juego. Existen diversas clases de grama a su elección, dependiendo del terreno. La velocidad del balón y de los jugadores es verdaderamente alta, exigiendo mucha habilidad e ingenio a quien maneja el aparato. El menú ofrece opciones como entrenamiento de jugadas, penas máximas, tiros de esquina, cuatro tipos de torneo y faltas con barrera.





Luego, sólo basta ir con los chicos, abrazarse y celebrar. Todo un campeonato del deporte más popular del mundo,donde tendrá muy pocas posibilidades de ganar.

Ni el mejor atacante tiene la oportunidad de ensayar tantos cobros de falta.

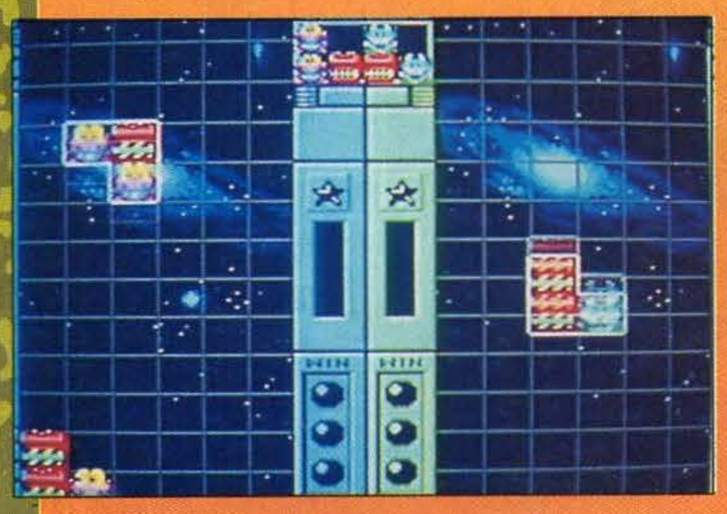
KICK OFF 2			Misawa
4 Megas	Fases: 4 torneos		Baterías
1 ó 2 Jugadores	Deporte		
Gráfico			
Sonido			
Dificultad			
Factor diversión			
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		

COSMO GANG THE PUZZLE



Rompecabezas para uno o dos jugadores, al estilo y con el elenco de los monstricos de **Cosmo Gang**. Es muy divertido; continúa la línea de **tetris** y de otros puzzles. Su misión será la de voltear y encajar piezas en una hilera de seis bloques, sin dejar que suban a la pantalla. Si dos personas están compitiendo, podrá mandar a los infernales personajes al territorio adversario. No crea que la tarea es simple, las pestes aparecerán durante su trayecto para impedir que complete la línea. Frecuentemente pintan bolitas azules con hongos rojos que anulan la actuación de la pandilla de **Cosmo Gang**. La estrella destruye todos los diablillos.¡No es fácil! La clave es poner los cosmo gangs apilados, para eliminarlos de una sola vez. Un juego difícil pero divertido.





Con cada monstruo destruido, podrá completar el medidor de la estrella.

La modalidad para dos jugadores es de las más divertidas. Los monstruos que elimine pasan a ocupar la pantalla del adversario.

COSMO GANG			Nanco of Japan
4 Megas	Fases: + de 50		Passwords
1 ó 2 Jugadores	Rompecabezas		
Gráfico			
Sonido			
Dificultad			
Factor diversión			
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		

SNES TOTAL

STARFOX

Sea un as del espacio. Visite el agujero negro y el nivel 2.

NIVEL 2

1a. FASE

Corneria
The Base

Así elimine gran cantidad de enemigos, sólo obtendrá continues de acuerdo con la puntuación. A partir de 10 mil, 30 mil y 50 mil puntos, adquirirá continues. La desaparición de puntos, al final de la fase. Siempre intente salvar a sus compañeros.



Pase por los 4 arcos, para que Twin Blaster aparezca en la puerta. Frene para no estrellarse de pico.

Para efectuar las maniobras más osadas, use L y R.



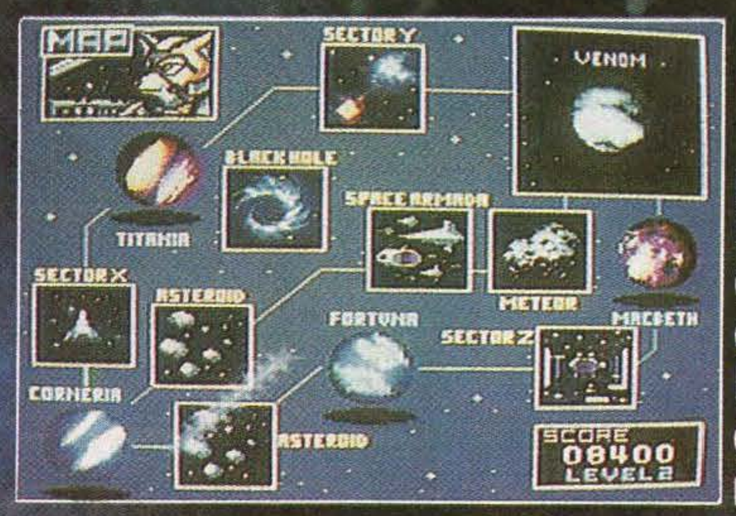
Los arcos amarillos reponen su escudo (shield). Los azules, graban el lugar de su partida, en caso de que muera.

Prefiera los caminos más difíciles, donde se escondan ítems.

1er. Jefe de Fase
Attack Carrier



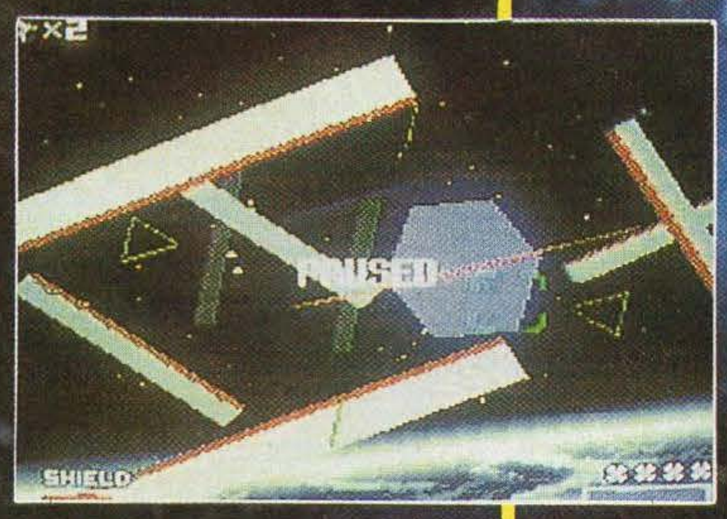
Busque ángulos de tiro contra puntos vulnerables del enemigo, los cuales parpadean en rojo. Envíe balas antes de abrir su escudo, para ganar tiempo. Dispare sin parar y haga maniobras con la nave (L o R, dos veces). Así, los rayos láser no tendrán efecto en su nave.



2a. FASE

Sector X

Prefiera la visión de la cabina siempre que pueda. Así es más fácil esquivar a los obstáculos y enemigos.



Tome la bomba que queda en medio de los pilares que giran.



Ese dispositivo le proporciona una vida extra. Basta acertar un disparo en cada triángulo. Algunos enemigos le darán Twin Blasters. Si ya posee el tiro doble (tiro B), él será aún más poderoso. Antes del jefe de fase hay un escudo que será fundamental.

2o. Jefe de Fase

Rock Crusher



Destruya los cañones, disparando y haciendo maniobras rotatorias. Sus tiros pueden acabar con los misiles enemigos. Al eliminar los cañones, cuidado con estrellarse con el rival, que avanza continuamente en su dirección. Al acercarse, use las bombas.

3a. FASE

The Planet Titania



En esta fase existen tres puertas. Elija la de la derecha donde se encuentra el 'control de clima'. Destrúyala con algunos disparos en la base. Practique la puntería, porque mientras esté nevando usted no avanzará. Otro desafío son los enormes 'cangrejos'. Acierte a sus garras, de lo contrario el monstruo seguirá buscando su captura.

3er. Jefe de Fase

Profesor Hanger



Para destruirlo muévase de izquierda a derecha, y viceversa. Desvíe las naves enviadas por él. Pero sea rápido: si él huye, con seguridad volverá recargado de energía.

4a. FASE

Sector Y



¡Cuidado! Las rayas azules, cuando son alcanzadas, vienen en su dirección. Sólo acierte a las rojas y espántelas. Evite con espectaculares giros que las amebas se peguen a su nave. En medio del enjambre pegajoso hay un dispositivo que da una vida.

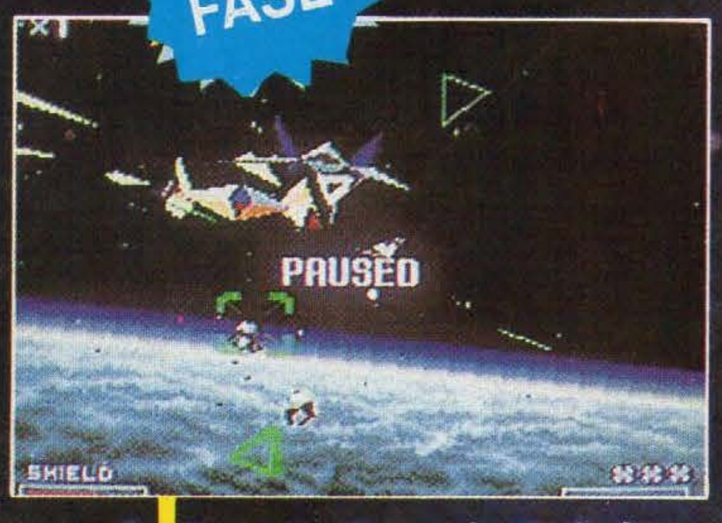
STARFOX

4o. Jefe de Fase
Plasma Hydra



Para quitarle energía al Maestro sólo deberá tirarle a los brazos. En caso de que comience a girar, permanezca en la parte inferior de la pantalla (él no le acertará si está en la cabina). Los misiles son destructibles. Después de cierta pérdida de energía, los brazos del monstruo serán paralizados. Ahora mire al centro de la nave, láncele bombas y disparos al mismo tiempo. Al detonar, el jefe partirá en su dirección. Huya con R+ derecha o L+ izquierda.

5a. FASE
Venom 1
The Final Goal



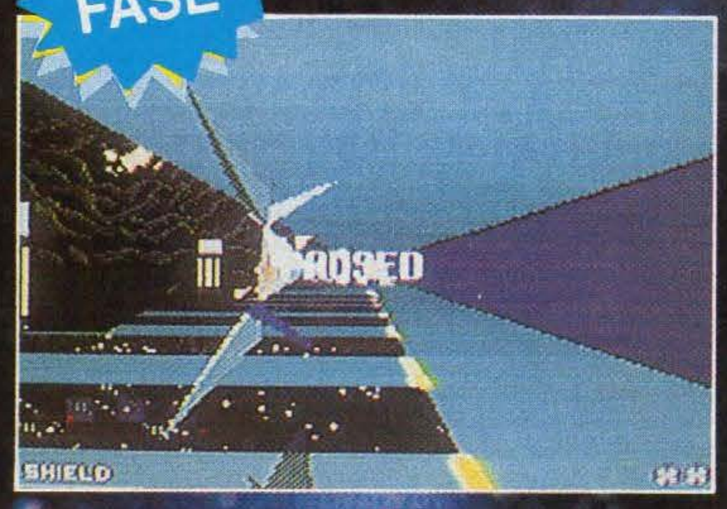
Tendrá que ser piloto. Quédese la mayor parte del tiempo girando en la pantalla, para desviar la lluvia de tiros. Destruya todo lo que esté de frente y no se descuide un minuto, hay torpedos que vienen del planeta.

5o. Jefe de Fase
Metal Smasher



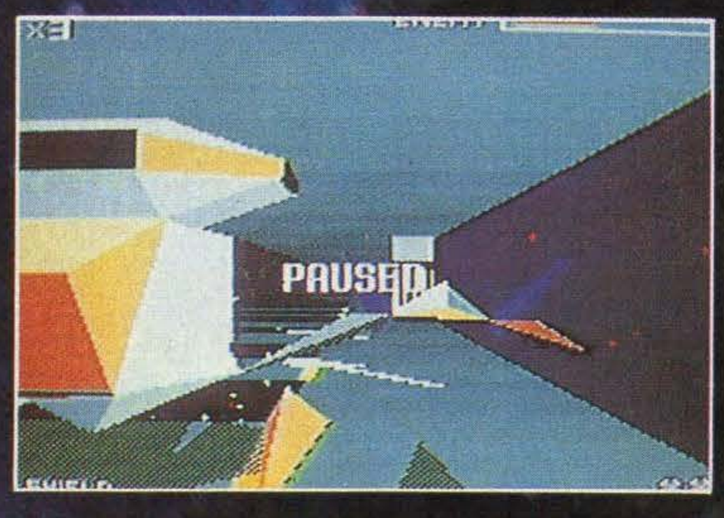
Es bueno tener Twin Blaster al máximo; si no, habrá problemas. Acérquese y acierte. Cuando venga en su dirección, dispare una bomba para acabar con los enemigos. Use la sensibilidad para frenar en la hora indicada y no estrellarse.

6a. FASE
Venom 2
The Final Goal



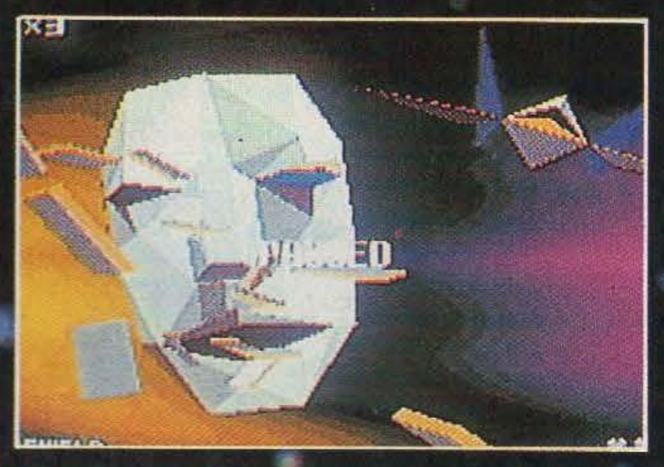
Mantenga su nave 'en pie', con los botones L o R, para desviar con más seguridad los pilares.

6o. Jefe de Fase
Galact Rider

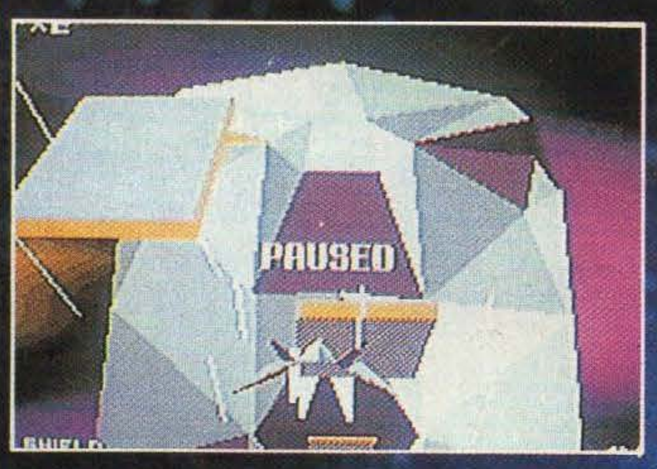


Acierte al compartimiento frontal que abre algunas veces. Cuando abra, descargue una bomba y dispare sin parar, así destruirá a los enemigos ubicados en la misma abertura.

Último Jefe
Andorf



Para destruirlo, basta acertarle a los ojos cuando éstos estén azules.



En caso de que abra la boca y absorba todo, utilice el freno. Luego, él escupirá un montón de plaquitas. Esquívelas en círculo, alrededor de la pantalla.



Después de derrotarlo, él se transformará en un cubo con Andorf. láncele las bombas y disparele al mismo tiempo. Sea rápido, o él se protegerá con el escudo en forma de máscara.

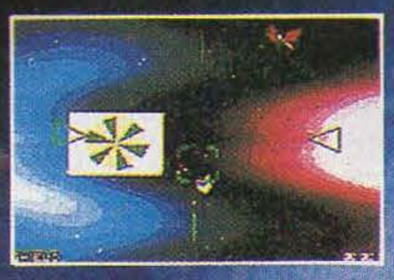
THE END

VIDEO ESPECIAL PISTAS

CUATRO PISTAS SENSACIONALES

El secreto del agujero negro





En el estado 2 del nivel 1, cuando esté por colisionar con esas hileras, acierte al centro de ellas. Son cinco en total.



Surge un asteroide con rostro al lado izquierdo. Destrúyalo.

¡Bingo! Entre y use las tres salidas que lo llevarán al sector Y, sector Z o Venom.

Silver Phoenix



Aparece siempre en el espacio, poco antes de que encare a los jefes de fase. Si le acierta, ella liberará energía para usted. Evite los círculos azules de la pirámide, para que ella aparezca.

Space Whale



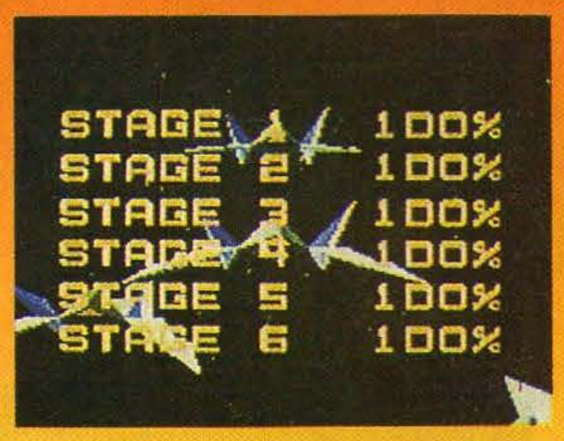
Sólo surge en el sector Y. Libera ítems como bombas y Twin Blasters.

Acierte a todas las 10 rayas rojas, las que quedan son azules, huya de ellas.

Continues divertidos



Elija entre 38 naves usando la direccional del control 2.
Movimientos a su alcance (con control 1):
Direccional - gira la nave
L y R - cambia el tamaño de la nave.
X - deja de rodar
A - multiplica su imagen



La perfección es el límite. Estremézcase con el resultado de Kamikaze



Los aliados le avisarán por la radio si algún enemigo se acerca.

PRE ESTRENO

En esta fase, la acción se desenvuelve horizontalmente: la pantalla baja y la R-9 sube.



ESTÁ DE VUELTA Y VIENE CON TODO. LA TEMIBLE R- 9 ENTRA EN UNA NUEVA ÓRBITA.

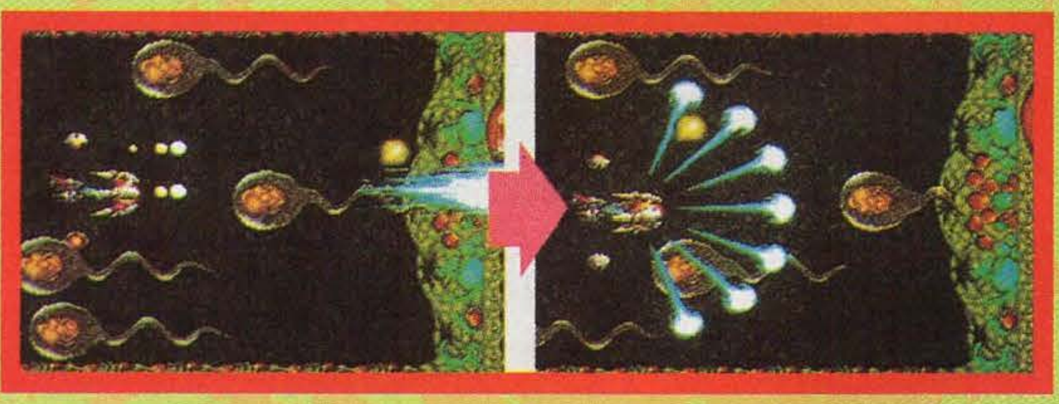
R·TYPE™ III



Como de costumbre en juegos de la serie, no faltarán monstruos horrendos y exagerados.



El 'Beam', rayo de ondas, ganó un modo Hyper, mucho más poderoso.



Uno de los mayores éxitos en modalidad de tiro está de vuelta, en una versión exclusiva para SNES. Esta vez, los tipos de la IREM (softhouse que produce el juego) cumplen con la promesa de corregir el defecto de la primera: la lentitud. En el juego anterior, el imperio Bydo fue derrotado, pero la nave madre escapó. Ahora, es necesario acertarle de una vez por todas. ¡Prepárese! R-9 está en órbita nuevamente, aún más poderosa.Son nueve fases de puro tiro, pasando por el interior de seres y naves gigantescas, marca registrada de toda la serie R-Type. ¿Qué cambió? Tradicionalmente, el juego poseía acción horizontal; ahora, pasó a tener algunas fases de acción vertical, aunque la nave permanezca siempre en posición horizontal. El Force, que constituye la unidad de tiro de la nave, otra característica común, también sufrió algunas alteraciones y pasó a ser de tres tipos. Si no fuese suficiente, el arma de olas (Beam) se volvió más poderosa que nunca. Los gráficos son una atracción aparte, y superan el juego anterior. Uno de los grandes lanzamientos del año.



¡Cielos! Otra continuación. El viejo y bueno R-Type siempre fue uno de mis favoritos. Pero cuando salió para SNES, no pude contener la decepción: daba sueño por lo lento. Al contrario del nuevo Arcade. (R-Type Leo), que sufrió cambios radicales, en esa versión el estilo de juego sigue igual. Afortunadamente. Como todo lo indica, R Type III presentará una velocidad mucho mayor que la de sus ancestros, además de gráficos que estremecen. MB

SNES
LANZAMIENTO

WARP SPEED

Terribles enemigos vigilan las colonias terrestres. Aquí tendrá que mostrar que es una fiera en el espacio.

Simulador de la línea de Wing Commander (ver VJ 7), aunque con una mayor calidad. En una comparación más detallada, ese cartucho se muestra un poco inferior tanto en la historia como en la acción. Pero los gráficos revelan grandes cualidades similares, especialmente en el colorido de las explosiones. Usted se convierte en un piloto que tendrá su primera prueba en combate y deberá impedir la invasión de alienígenas en la galaxia. En caso de que tenga éxito, recibirá una promoción y aumentarán sus responsabilidades. Primero es necesario trazar su plan de ataque, para después entrar al campo de batalla y destrulr las naves enemigas. Warp Speed es todo un espectáculo visual; su magnitud rebasa los límites del espacio y lleva a sus jugadores a la fantasía del futuro. Toda la diversión reunida en un cartucho que, a pesar de faltarle muchas cosas, es bueno.



Cuadros de coordenadas, donde podrá conocer la posición de su enemigo.



Gráficos de excelente calidad, 7 fases de fantástico campo visual.

AGUJEROS NEGROS



Los agujeros negros ofrecen una unión directa con otras fases, lo que algunas veces es muy oportuno para escapar de las dificultades. Pero tenga cuidado al acercarse: varios peligros lo acechan.

WARP SPEED		Ballistic
8 Megas	Fases: 7	Password
1 Jugador	Tiro	
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

VIDEO SNES PISTAS

VALKEN

Continues sin fin



En la pantalla de presentación, oprima los botones L y R y Arriba, simultáneamente, mas Start.



Así aparecerá, en lugar del número de créditos, el mensaje Free Play; o sea, continues a gusto para terminar el juego.

Arma secreta



En la primera fase no elimine a ningún enemigo. Al matar al primer jefe, tenga cuidado de tocar los cañones laterales. ¿Listo?· Seleccione las armas y verá una nueva, Napalm-M, la más poderosa del juego.

TINY TOON

Invencibilidad temporal





Emplee el password a la izquierda para volverse invencible mientras usa el 'dash'.

FLYING HERO

Opciones secretas



Oprima Select para entrar en la pantalla de opciones. Una vez en ella, oprima el control 2 y los botones Select y Start (simultáneamente). Así verá una nueva pantalla de opciones que le permitirá aumentar el número de vidas, créditos y selección de fases.

JAKI CRUSH

Comience con 840.000.000 puntos



Para comenzar con una increíble puntuación y 21 bolas, utilice este simple password: 55555555.



POCKY & ROCKY

Selección de fases

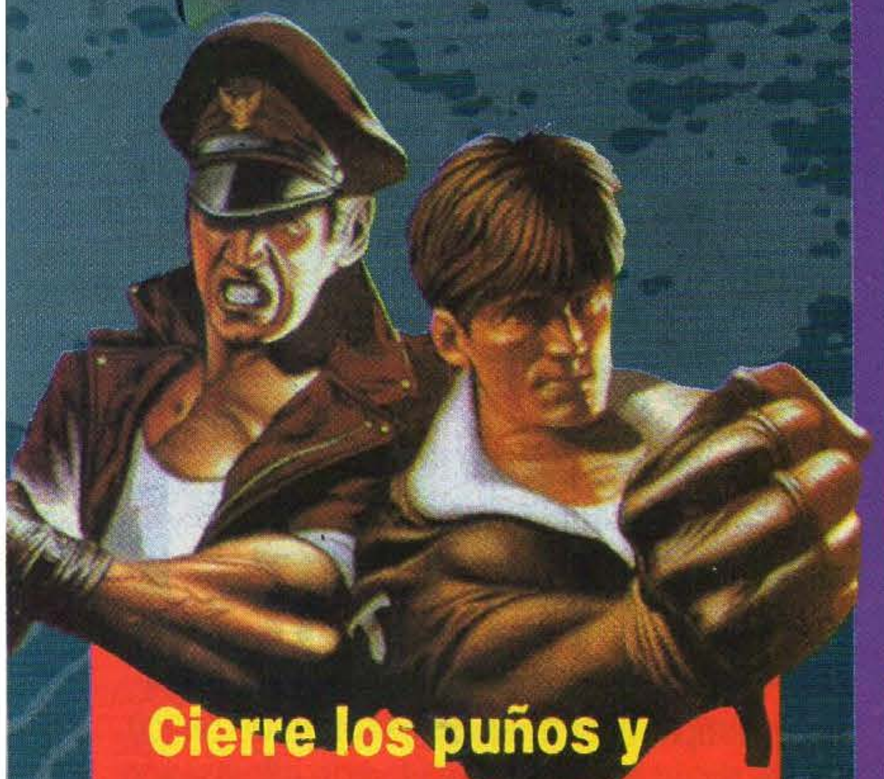


En la pantalla de selección de caracteres oprima los botones X y Y Sin soltarlos, digite la siguiente secuencia: A, A, A, A,



B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B y Start. Con eso, podrá comenzar el juego en la fase que desee.

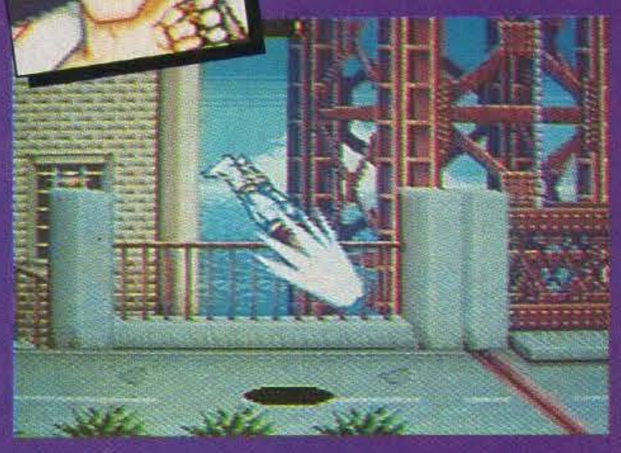
RUSHING BEAT II



Cierre los puños y ponga en práctica, en cualquier momento, los golpes y pistas que VIDEOJUEGOS le trae. Los enemigos temblarán en la base



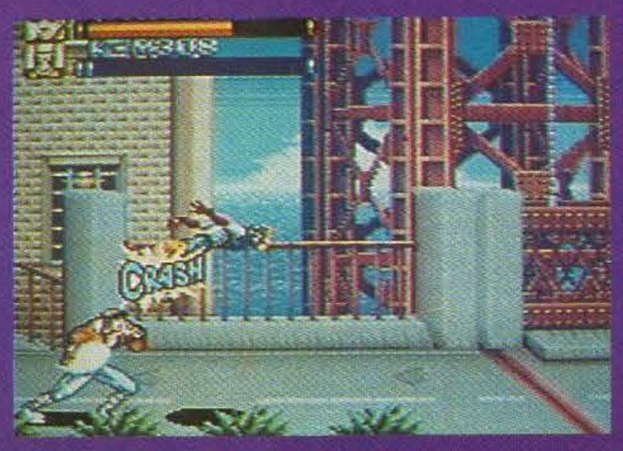
NORTON



Para ejecutar el torpedo, oprima A+B+R simultáneamente.



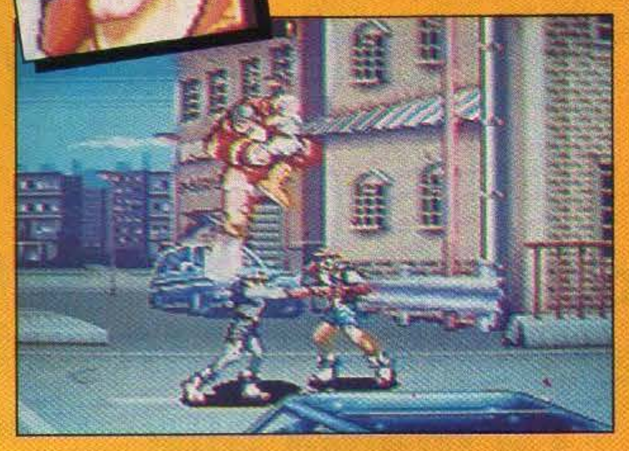
Agarre al enemigo y presione arriba, abajo, al frente +Y



Super uppercut (sin gasto de energía) - Y+B.



BILD



Para dar una patada voladora, presione X + B al mismo tiempo.



Agarre y presione arriba, abajo, atrás, al frente + Y.



Golpe de fuego: oprima X + Y al mismo tiempo.



LORD



Agarre al adversario y presione atrás, al frente, atrás, al frente, atrás y Y, en ese mismo orden.



KAZAN



Agarre al adversario y digite la secuencia arriba, abajo, al frente, atrás y Y.



WENDY



Agarre al adversario y digite la secuencia arriba, abajo, al frente y Y

HOT

Toda una revolución en Japón y EE.UU. La manía que hará historia



GAME CARDS

Esto no se esperaba. Un esfuerzo concentrado de compañías del mundo hizo viable la producción de game cards, una novedad que desde hace algún tiempo es una verdadera manía en países como Japón y Estados Unidos. En esos lugares son conocidos como trading cards, porque la idea original es justamente que sean coleccionados e intercambiados entre los fanáticos. En los Estados Unidos, por ejemplo, existen cards con ilustraciones de aviones, automóviles o figuras de deportistas consagrados en la tierra del tío Sam, como en el baloncesto o el jockey. Una tarjeta con la figura de una antigua estrella de béisbol llegó a ser negociada por nada más y nada menos que US$ 100 mil. Los cards pueden compararse con las tradicionales figuritas, que eran coleccionadas para 'llenar álbumes'. La comparación no procede. El card, hecho de un papel más durable, muy superior al de la figurita, tiene una durabilidad incomparablemente mayor y no necesita álbum. En Estados Unidos las figuritas tuvieron siempre una presencia reducida, debido a la existencia de los cards. Al fin de cuentas, mientras la figurita trae sólo una estampa, el card es una especie de banco de datos con gran cantidad de información, que puede consultarse en cualquier momento. Algunas publicaciones sobre juegos de video en el mundo han optado por esta original forma de coleccionar a sus personajes preferidos. Esta novedad viene con mucha fuerza, y trae como obsequio cards con los personajes que son la atracción de todo jugador de videojuego, contrario de lo que pasa afuera, donde los cards se venden. Una buena idea que se espera que llegue a Latinoamérica.





Estados Unidos y Japón son los pioneros de este fabuloso invento y espectacular.

VIDEOMANÍA

por Marcelo Kamikaze

La antena caliente del videojuego trae el estreno de la Capcom en RPG, muchos lanzamientos y lo último de la Nintendo

Novedades en versiones NES y SNES para todos los gustos

Todos conectados a los novedosos títulos para SNES y NES. Los críticos hacen fila para informar completamente a su lectores de la forma más breve posible. ¡Esperen!, lo que viene es sensacional. **Breath of Fire** – el primer RPG de la Capcom para SNES. La empresa invirtió bastante en este cartucho, que promete arrasar; **Super Bomberman** – ese juego, éxito en otras consolas, llega para SNES en una versión de primera clase para jugar con 4 personas; **Dead Dance** – otro tradicional Kick and Punch. La gran novedad y el Replay Mode, que permite que asista a su propia victoria (o derrota); **Ultraseven** – directo del Japón, de Bandai, la misma de **Ultraman**. Para 2 jugadores; **Noigear** – RPG de acción, recuerda **a Soul Blazer**. Una historia muy original producida por la Wolfteam con gráficos que estremecen a cualquiera; **Great Battle III** – los super deformes en una nueva gran batalla; **Fatal Fury 2** – el juego que, como **Street**, se está volviendo leyenda. Sale aún este año para SNES. Y hablando de **ARCADE, Coca cola Suzuka 8 Hours** (**VJ** 9) se convierte en16 bits de la Nintendo. Un gran acierto por parte de esta gran compañía del videojuego.



Fatal Fury 2, ahora en SNES

NES, EN BUENA FORMA

Fanáticos por esta consola, no se desesperen. Aún existen buenos juegos para 8 bits. **VJ** les da un adelanto: **Mighty Final Fight** – el clásico juego de peleas en la calle, después de ganar honores en la versión ARCADE y consolas 16 bits, llega finalmente para NES. Los personajes aparecen en versión pequeña, pero con todos los golpes originales. **Duck Tales 2** también llega con todo. Quien probó la primera versión lo sabe. La nueva trae increíbles innovaciones.



Breath of Fire, SNES: Capcom también ataca con RPG.



Dead Dance, SNES: gráficos que estremecen y la posibilidad de ver sus victorias cuantas veces desee.



Noigear, SNES: Un RPG que se nomina en la lista de los mejores.



Super Bomberman, SNES: Un clásico, ahora para 4 jugadores simultáneos.



Great Battle III, SNES: héroes japoneses en abundancia.



Mighty Final Fight, NES: para 2

INFORMACIÓN DE ÚLTIMA HORA

STREET FIGHTER II TURBO

Capcom pone fin a las quejas y proclama: "Los destruiré a todos"

El lanzamiento de **Street Fighter II Champion Edition** para otras consolas (PC Engine y Mega Drive) hizo que los fanáticos de SNES se sintieran decepcionados de la empresa. Averiguamos dos novedades, una buena y otra mala. La peor: La versión Champion Edition no saldrá para SNES. ¿Frustrados? La buena: para compensar a los chicos, la Capcom confirmó el lanzamiento de **Turbo Hyper Fighting,** la versión más 'caliente' de **SF**. Quien leyó **VJ**10 sabe de qué estamos hablando. El lanzamiento trae muchas innovaciones: **1-** En la Champion Edition se puede jugar con todos los maestros (Balrog, Vega, Sagat y M.Bison); **2-** Ésta es la más rápida de todas las versiones; **3-** El cartucho tendrá nuevas variantes de golpes y magias; **4-** Los colores del juego mejoraron mucho.
Además, la Capcom promete más sorpresas:editar el tamaño de la barra de energía o el color de la ropa, además de la inclusión de un modo exclusivo de entrenamiento, donde la barra de energía no existe (quiere ver aguantar 90 segundos sin paliza). No se sabe cuántos Megas tendrá; con seguridad más de 16. Se prevé que el lanzamiento se realizará hacia finales del año. Baby ya está superpreparado para la increíble bomba.





Ahora Chun Li tiene magia. Una de las exclusividades de la nueva versión para SNES, prevista para fin de año.

La novela llegó a su fin. Nintendo cierra un acuerdo perfecto y desembarca en la zona franca de Manaos

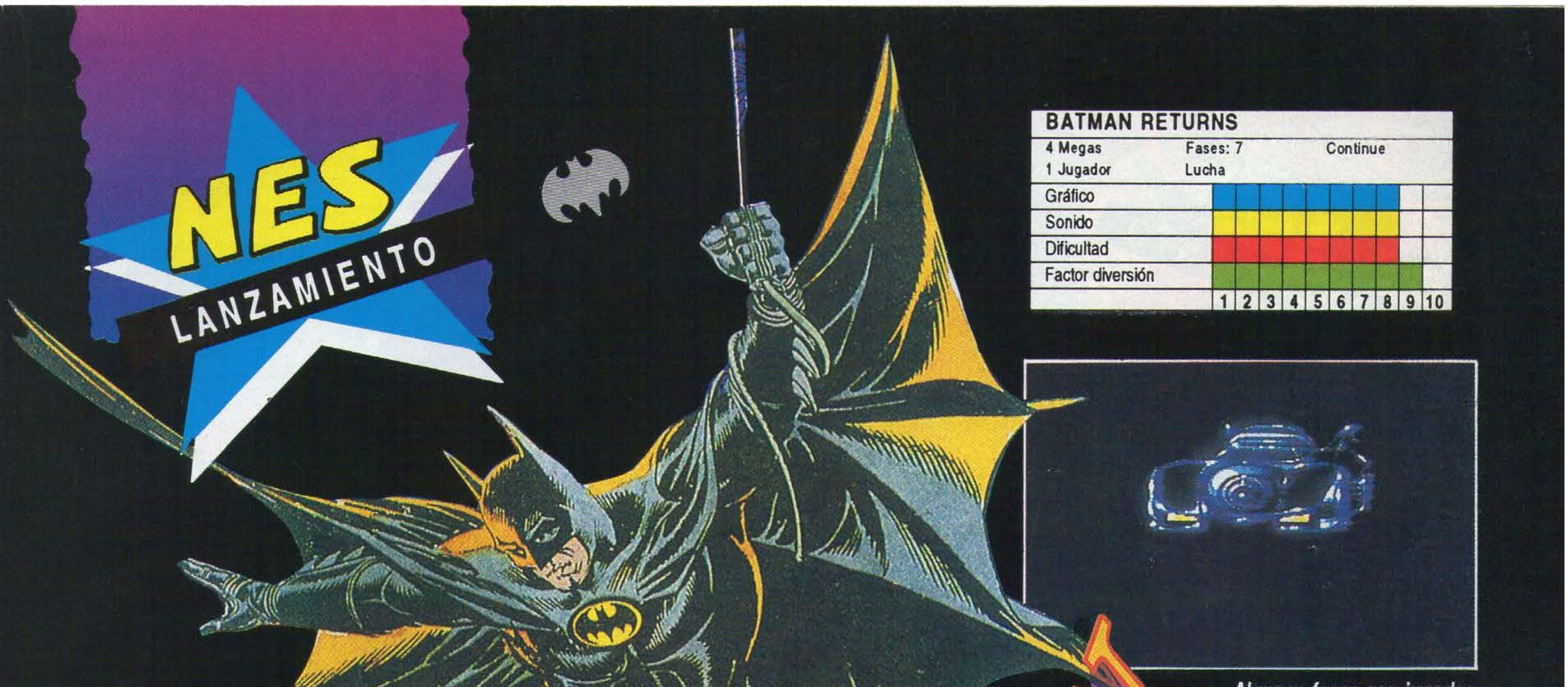
Más que confirmado. La Nintendo entra hirviendo al mercado brasilero. La empresa japonesa cerró un acuerdo inédito con terceros para la fabricación y distribución de sus productos. Playtronics, la Jointventure entre las grandiosas Gradiente y Estrella, gigantes de los sectores electro- electrónico y de juguetes, respectivamente, intenta, de esa forma, recuperar el terreno perdido con la irresistible subida de la Tec Toy, que fue impulsada principalmente por el acuerdo con la Sega para fabricación de videojuegos en muchos países de Latinoamérica. En cuanto a la producción de los juegos por la recién creada empresa, en el comienzo deberá reasumir los títulos de la propia Nintendo. Más tarde está prevista la llegada de otras softhouses (fabricantes), como Konami y Capcom. Los rumores hablan hasta de lanzamientos simultáneos a los realizados por la Nintendo de los Estados Unidos. Gol para el mercado latinoamericano, en especial el brasilero, que cada día está más cercano al punto de ebullición.



Mario Kart es el primer candidato para salir del país de la Playtronics, representante de la Nintendo.



NES
LANZAMIENTO



BATMAN RETURNS										
4 Megas	Fases: 7						Continue			
1 Jugador	Lucha									
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Algunas fases son jugadas con el batimóvil, en una mezcla de dirección y disparo.

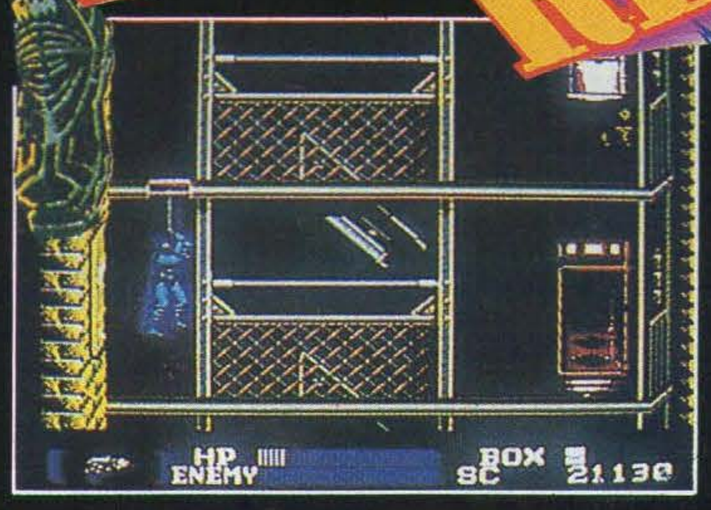
BATMAN RETURNS

El batiregalo para los dueños de 8 bits indica que los fabricantes abrieron los ojos

Todo lo que un fanático de la consola de 8 bits puede pedir es el acceso a los buenos juegos. Este lanzamiento de la Konami debe alegrar a los jugadores, que durante algún tiempo parecían haber sido olvidados por los fabricantes. La adaptación competente de la versión para NES en Batman Returns cuenta con Bat-rangs de largo alcance y Bat-ganchos para enfrentar a los canallas, liderados por el Pingüino y Gatúbela. Para la defensa tendrá la capa, que también sirve para atacar poderosamente. Posee además seis fases de acción horizontal, gráficos excepcionales y una increíble variedad de enemigos para combatir. ¡Diviértase!



¿Recuerda Turtles, de la Konami? Si coloca una máscara negra en el rostro de Leonardo, sustituye a Destructor por el Pingüino,¡ eureka!...Batman Returns. El mismo. Pero ese pequeño detalle no impide que el juego sea jugado por el que de hecho es: un bulloso. Para todos los propietarios de NES, se trata de una bella oportunidad de conseguir un lanzamiento realmente actual. La acción varía todo el tiempo, las fases traen diversión de primera, y los gráficos ni hablar. Ven: cuando se lo proponen, el trabajo sale bien hecho. Un ejemplo para las otras empresas que dejaron de lanzar buenos juegos para NES. Al final, es necesario recordar que esta consola existe, y que cuenta con una gran legión de jugadores.
MB



Use el batigancho para alcanzar lugares altos.



El uso de la capa consume energía. ¡No abuse!



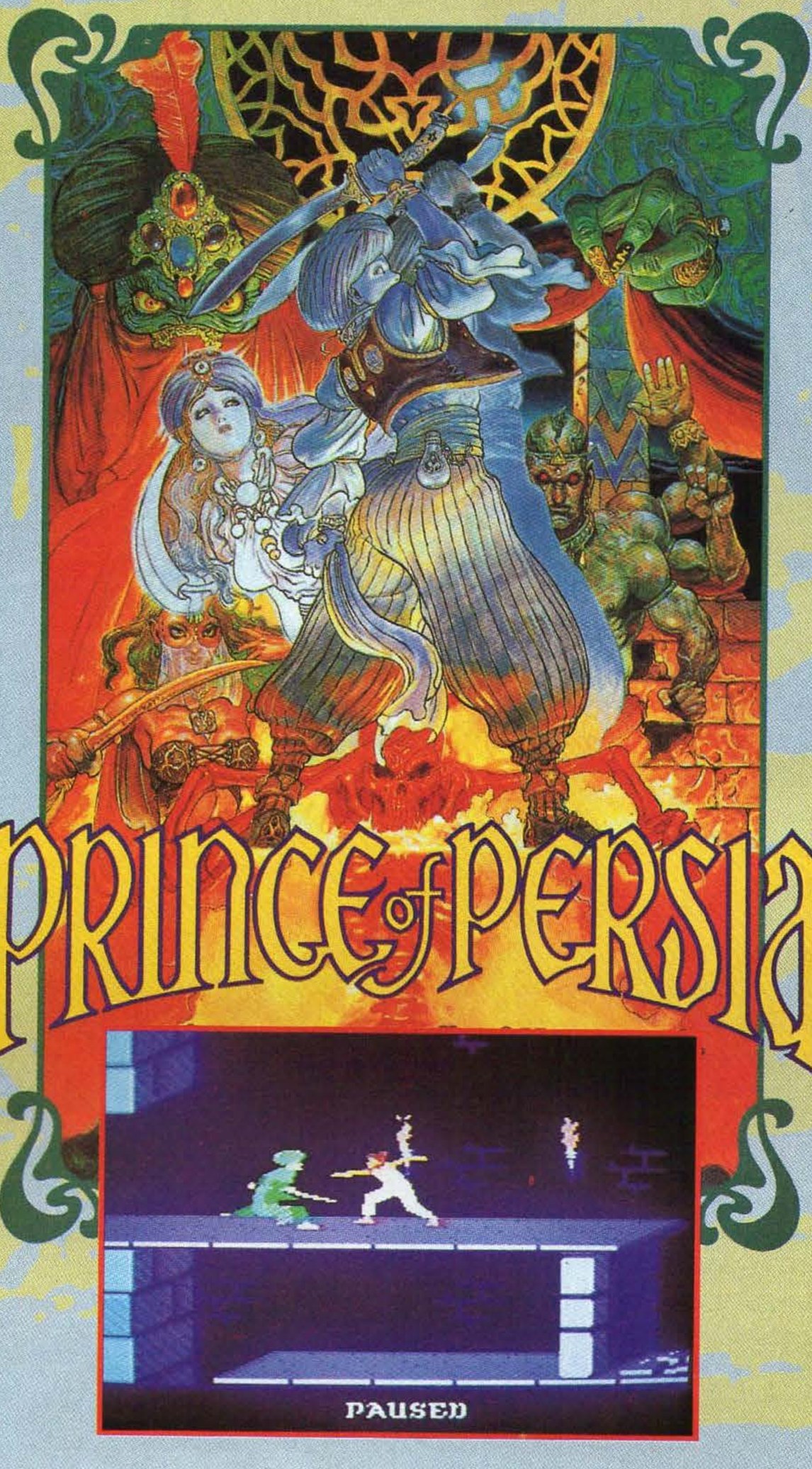
El escenario respeta el tema de la película.



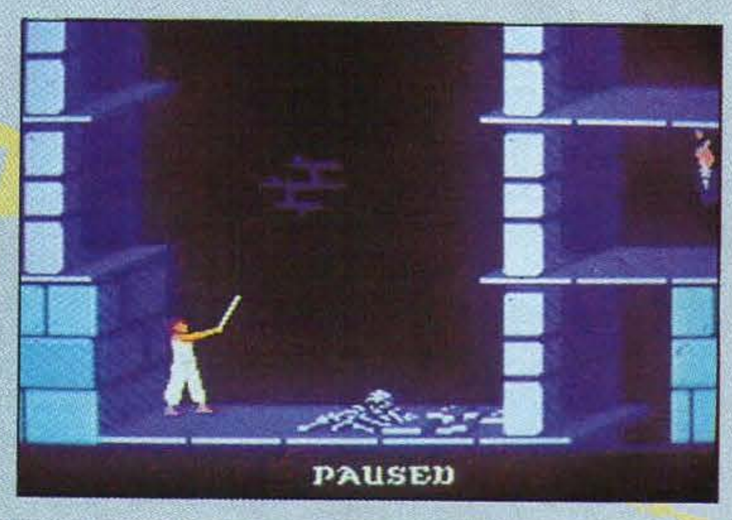
Gatúbela: uno de los más difíciles adversarios.

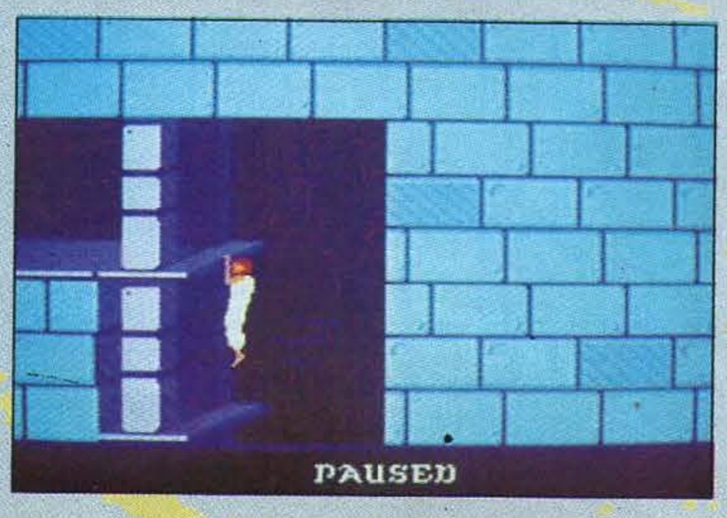
NES LANZAMIENTO

Al ritmo de cuenta regresiva, una aventura electrizante en los corredores de un castillo persa.



La Masaya lanza la tercera versión de este juego, que ya fue un éxito en PC, SNES y, seguramente, no decepcionará en NES. Un cartucho para gastar neuronas y quemar materia gris hasta que las energías se acaben. Su desafío consiste en encontrar, dentro del viejo palacio del sultán, a la princesita y salvarla. Durante la aventura, usted es hecho prisionero por el malvado gran Jaftar. Tendrá un tiempo determinado para salir del oscuro y feo calabozo. Todo el proceso dura 1 hora. Las 12 fases que deberá recorrer están llenas de trampas mortales del tipo piso con tablas falsas, escondites en el techo, paredes movedizas y pasajes secretos. Esté atento a cualquier movimiento, piense bastante antes de cada jugada y cumpla con el tiempo. Todo está estratégicamente ubicado para obstaculizar su paso y demorarlo. Hombres horrendos vestidos estilo Ali Babá, que usan espadas capaces de dividir en dos un cabello, pueden acabar con su alegría en algún momento.







Juego muy difícil. Es un secreto que declaro en público. Esta versión sigue la misma temática: carrera contra el tiempo, enorme desafío e inteligencia, en especial. Son 13 fases de intensa reflexión y determinaciones ágiles. Tenga cuidado con agotar el tiempo. Paciencia y concentración son su única arma para poder concluir bien la aventura. La emoción y los excelentes gráficos continúan presentes en este juego de video, aunque con algunos cambios. **LM**

VIDEOPISTA

Últimos passwords del juego

28431648 (Fase 13)

28341648 (Fin del juego)

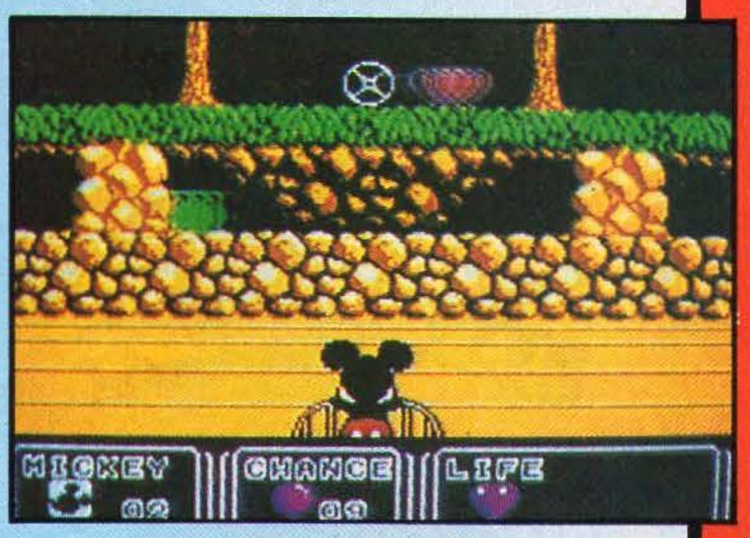
PRINCE OF PERSIA											Masaya
4 Megas 1 Jugador		Fases: 13 Acción						Password			
Gráfico											
Sonido											
Dificultad											
Factor diversión											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

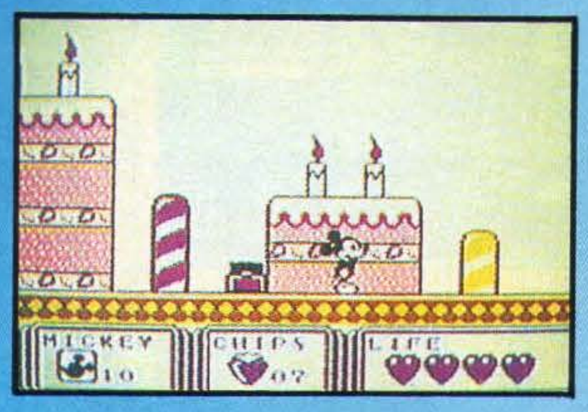
MICKEY MOUSE III





La Kenco acaba de ubicar a otro **Mickey** en el mundo. En este cartucho, la eterna novia, Mimí, enferma, y nuestro héroe deberá pasar por todo el juego buscando una pócima capaz de curarla. A quien conoce el juego le encantará la nueva versión. La energía del ratoncito es inagotable. Él posee un arma de 1.001 utilidades. Con ella ataca a los enemigos, flota, aterriza, etc. El juego presenta escenarios externos (con paisajes) e internos, como el famoso reino de los dulces. Lo mejor del casete son las historietas presentadas en el transcurso del camino. **Mickey Mouse III,** toda una aventura, para no dejar de jugarla.

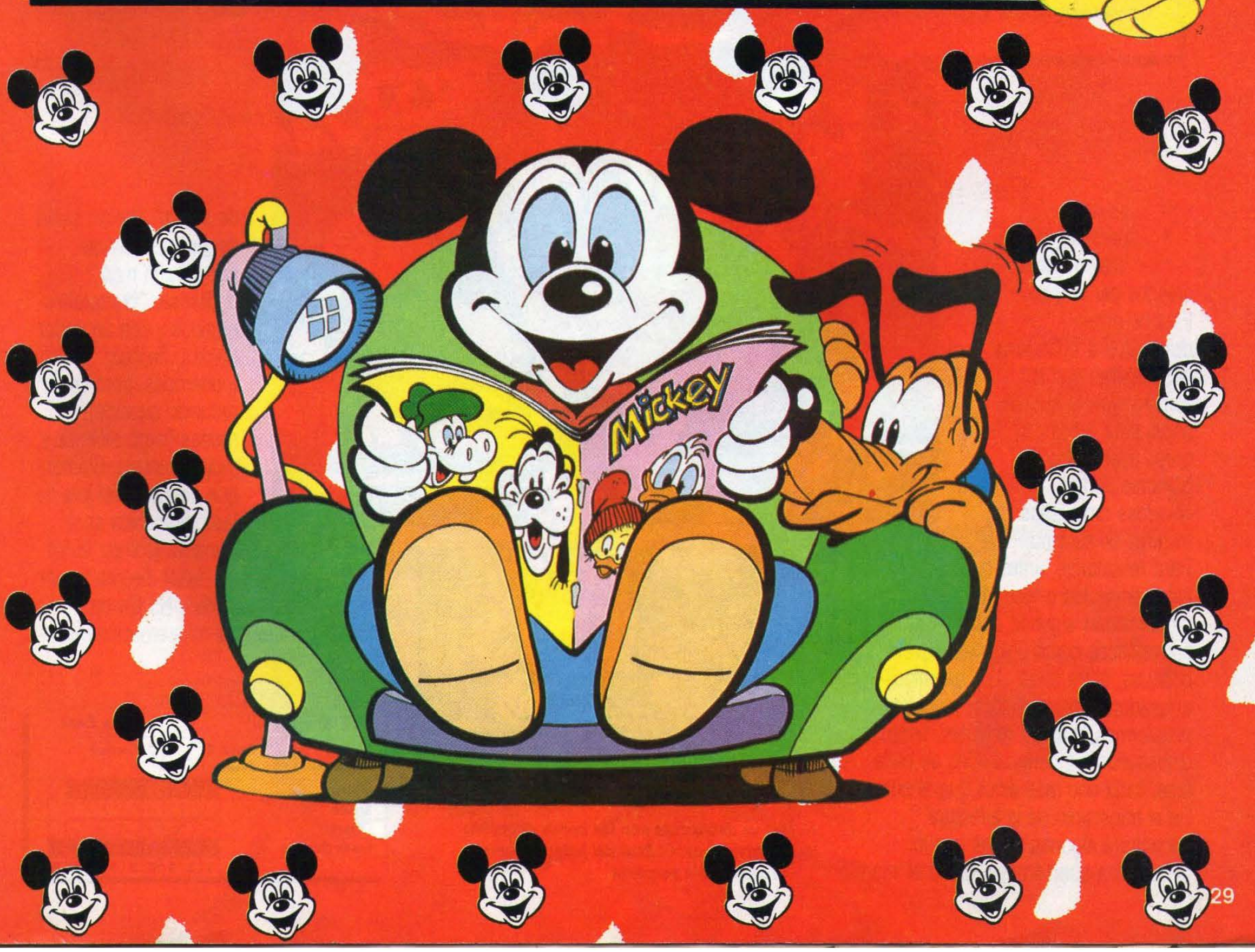




Una fase muy divertida con un reino de dulces y otras golosinas.

MICKEY MOUSE III										Kenco
2 Megas 1 Jugador	Fases: 6 Aventura									Password
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10





NES LANZAMIENTO

Límpiele el polvo a su bumerán y prepárese para el ataque de los terribles dinosaurios. Es por la libertad de las chicas.



Dicen que en aquella época la entretención de los chicos era arrastrar a las mujeres por los cabellos, cosa que ofende mis principios feministas. Pero, dejando aparte mis pensamientos, la Data East, autora del cartucho, logró superarse con este juego,en el cual el factor diversión es sensacional. Fue una buena idea traducir un original de 8 bits para SNES. Nada excepcional en los gráficos y sonido, pero vale la pena. **MB**







JOE & MAC



Los dos personajes 'cavernícolas' creados por la Data East no están dispuestos a abandonar las pantallas que los consagraron, y surgen ahora para 8 bits. Un grupo rival de los hombres de las cavernas rapta a las mujeres de su tribu.
Para rescatarlas, antes que nada deberá elegir entre Joe o Mac. Las fases proporcionan algunos escenarios prehistóricos como volcanes, cavernas y bosques, entre otros. Los enemigos son arrasadores: pterodáctilos, muchas plataformas, piedras rodantes, bebés dinosaurios e increíbles jefes de cada fase, cada uno más difícil que el anterior. En el transcurso de la aventura encontrará algunas armas que lo ayudarán a abrirse paso, como el 'martillo de piedra'. Pronto serán necesarias nuevas armas, aún más poderosas: bumeranes (rápidos y con un poder medio), flechas (poderosas, pero con reducido alcance) y ruedas (largo alcance y muy potentes). Siempre que derrote a un jefe de fase, una chica será liberada. Rompa todos los huevos y hallará fases secretas para acumular muchas vidas. No pierda tiempo y enfrente el más emocionante desafío.



No se deslumbre con las bellas doncellas prehistóricas. El final del juego reserva una increíble sorpresa.

JOE & MAC		Data East
3 Megas 1 Jugador	Fases: 5 Acción	Continue
Gráfico		
Sonido		
Dificultad		
Factor diversión		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY 2

¡Bomba! VIDEOJUEGOS descubrió en el fondo del baúl ocho golpes secretos para convertirlo en el rey de la calle.

TOP SECRET

GOLPES SECRETOS



TERRY BOGARD
Power Geiser
(géiser mortal)

↓↙←↙→ + BC



BIG BEAR
Fire Breath
(Incinerador)

→↘↓↙→ + BC



ANDY BOGARD
Tchoureppadan
(Mortal energizado)

↓ (2 seg.) ↘→ +BD



JUBEI YAMADA
D. Izuna Otoshi
(Entierro dinamita)

↙ (2 seg.) ↓↘ + BC



JOE HIGASHI
Screw Upper
(Tifón)

→←↙↓↘ + BC



CHENG SHINZAN
Bakurai Hou
(Superpoder)

↙ (2 seg.) ↓→ + BC



KIM KAPHWAN
Hououkyoku
(secuencia c/halcón)

↓↙←↙→ + BD



MAI SHIRANUI
T. Nintcho
(aguijón ardiente)

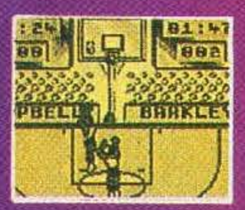
→↙→ + BC

OBS.: Use los comandos arriba cuando el "life meter" (barra de energía) esté parpadeando - esto sucederá cuando quede sólo 1/3 de su energía.



G. BOY
LANZAMIENTOS

NBA ALL STARS CHALLENGE 2



Ahora, los ases del baloncesto de la NBA podrán jugar a cualquier hora y en cualquier lugar. Gracias a Acclaim, quien tuvo la feliz idea de traer este juego para la Game Boy. El sistema es idéntico al primero, para SNES, donde los jugadores hacen un duelo infernal tras el trofeo. Son 24 equipos de la liga con 6 formas de juego: mano a mano, lanzamiento libre, lanzamiento de 3 puntos, clavadas, accuracy shoot out (tiro de precisión) y torneo.

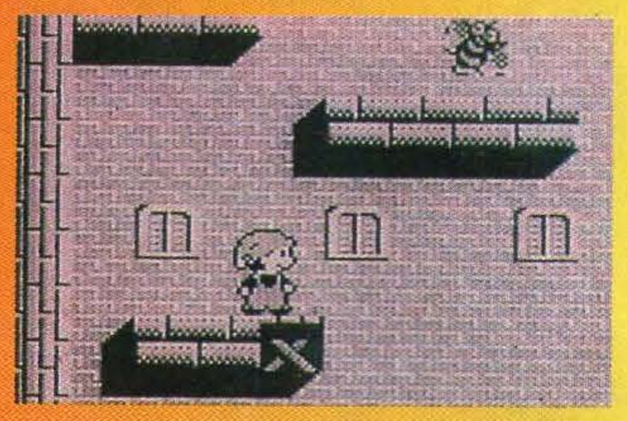
KID DRACULA



El vampirismo está de moda y las softhouses están llenando cada vez más los archivos de los fanáticos del videojuego con lanzamientos de este tipo. Konami trae para el Game Boy la nueva versión júnior del Conde de Transilvania. Juego de plataformas, donde 'draculita' debe enfrentar bandas enemigas a través de estados llenos de peligros. Cada fase tiene un **bonus round** donde podrá ganar muchas vidas. Un juego divertido, con gráficos geniales. Para no despegar el dedo de la direccional.



MILLONS SECRET CASTLE



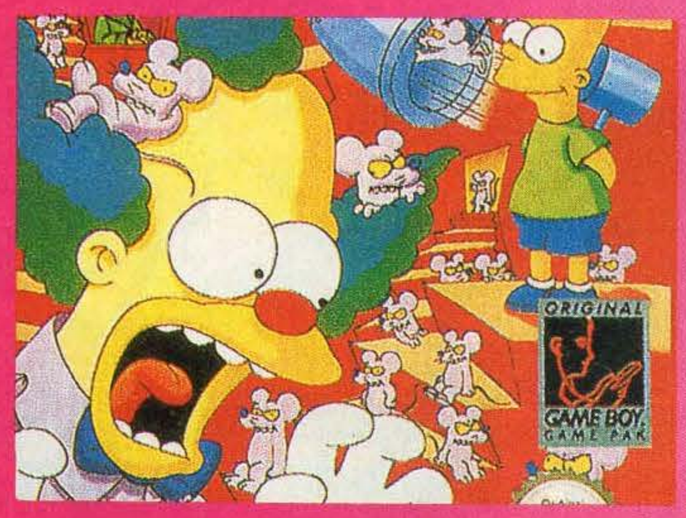
Inspirado en el cartucho homónimo de NES, **Millon's Secret Castle,** para Game Boy, es un juego de desafío con varios secretos escondidos para descubrir. Técnica y rapidez de raciocinio son requisitos básicos para resolver los rompecabezas y laberintos. Usted es Millon, quien tiene que rescatar a una princesa y a un instrumento musical sagrado. En el transcurso de la acción encontrará ítems escondidos, power-ups, pasajes secretos, tiendas y jefes de fase. Todo lo que un buen juego de acción puede reunir, al alcance de sus manos.

SUPER MARIO LAND



Es una increíble aventura; Mario tendrá que rescatar a la princesa Daisy de las manos del poderoso y maléfico Tatanga. Con cuatro misteriosos reinos: Easton, Birabuto, Muda y Chai, el juego se desarrolla en tres áreas, en las cuales cualquier contacto con seres vivientes será la perdición. Aquí, los grandes champiñones lo convertirán en Super Mario y las estrellas lo harán invencible por algunos minutos. Doce fases lo esperan para ser recorridas en este sensacional lanzamiento para G. Boy.

KRUSTY'S FUN HOUSE



Krusty se encuentra en un grave aprieto, pues su parque ha sido invadido por ratas y otro tipo de bichitos. Con 70 niveles, el payaso preferido de Bart Simpson tendrá que valerse de ingenieros, peritos, médicos y los más calificados profesionales. En medio de increíbles plataformas, túneles y oscuros calabozos, este divertido personaje tendrá que hacer las veces de Flautista de Hamelin, si no quiere ver su casa totalmente inundada de horribles roedores.

SEGA
LANZAMIENTO

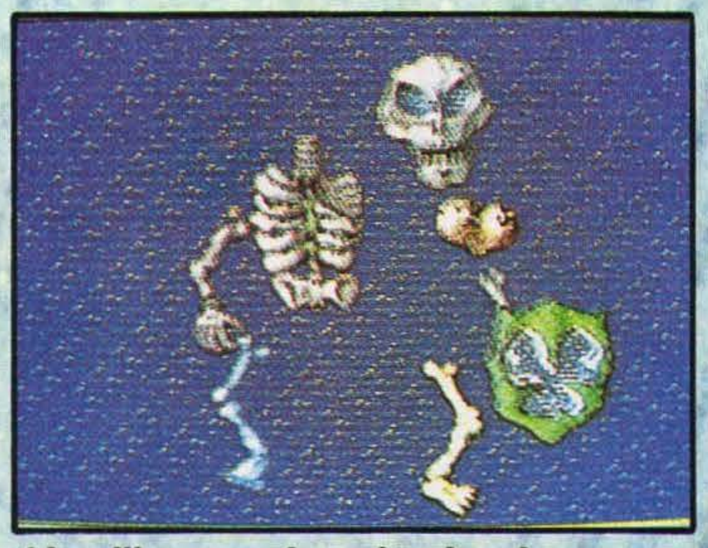
DECAP ATTACK

Éste viene con sello de calidad de el Dr. Shimega Baitz. Un lanzamiento para Mega Drive con todas las de la ley. Aquí deberá usar la cabeza –literalmente– para derrotar a los enemigos. La acción recuerda un poco a Alex Kidd in the Enchanted Castle. Gomas para saltar y hongos que levantan a Chuck D. Head, el personaje central, son su mayor atracción. Podrá atacar arrojando la cabeza o dando unas supermordidas.

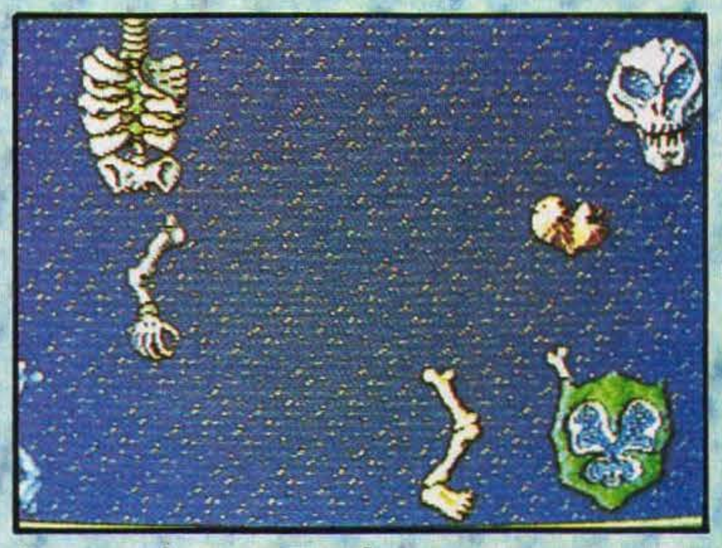
DECAP ATTACK										
1 Jugador	Fases: 8 Acción								Mega Drive	
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



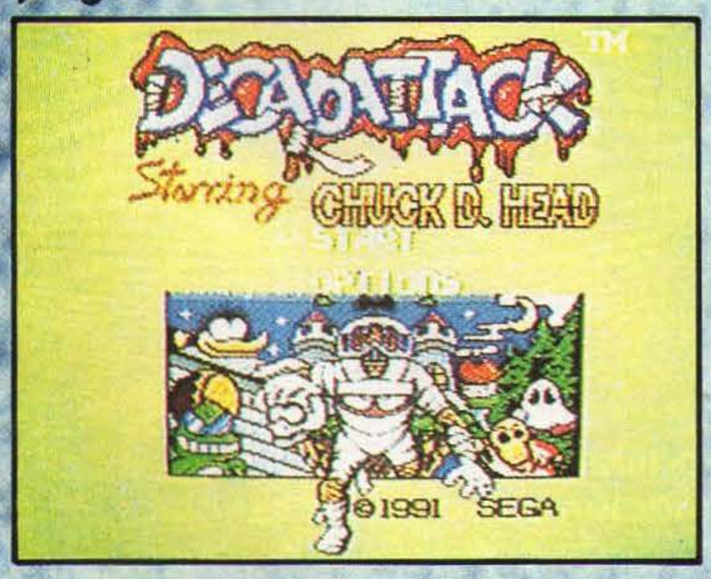
En las primeras fases entenderá totalmente el mecanismo del juego.



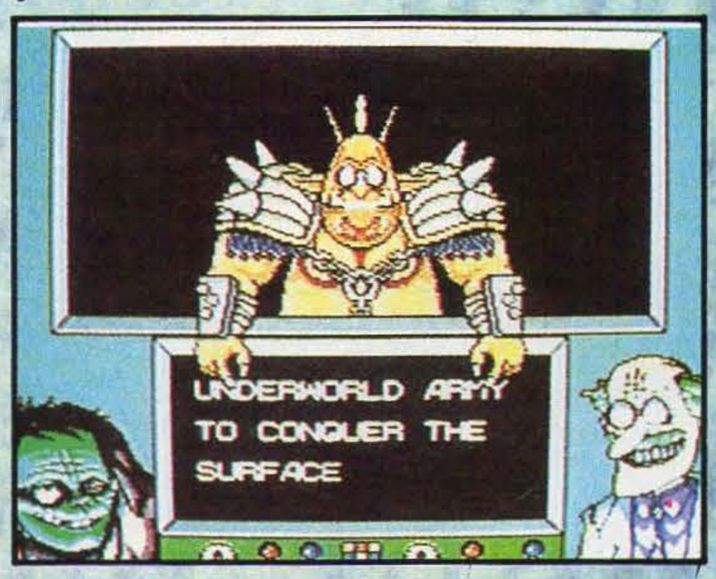
Al estilo monstruo-trash, el cuerpo comienza a dividirse en varios pedazos.



Los pedazos caminan tranquilamente por la pantalla, sólo en broma.



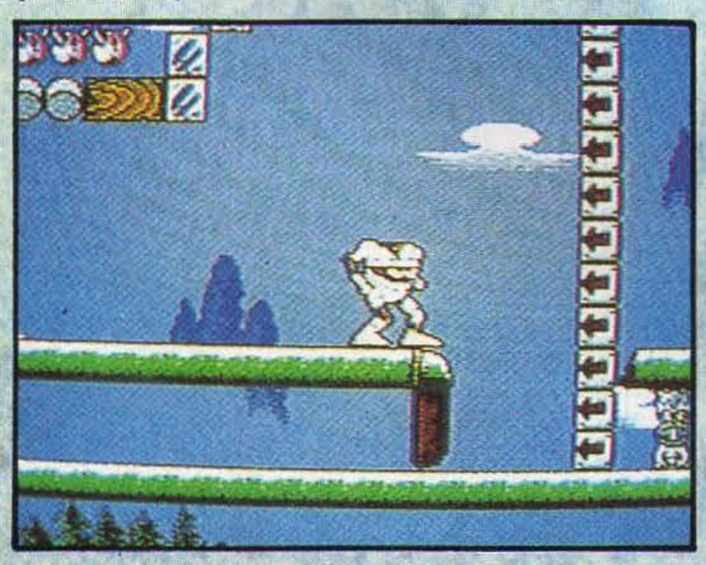
En la pantalla de presentación aparece una curiosa sorpresa: Chuck (arroja), D. (a), Head (cabeza).



Los monstruos saben de la existencia de los subterráneos del planeta.



Deberá ir tras los monstruos y poner la cara. No huya.



Tenga cuidado con estos sujetos gigantes, son muy peligrosos.

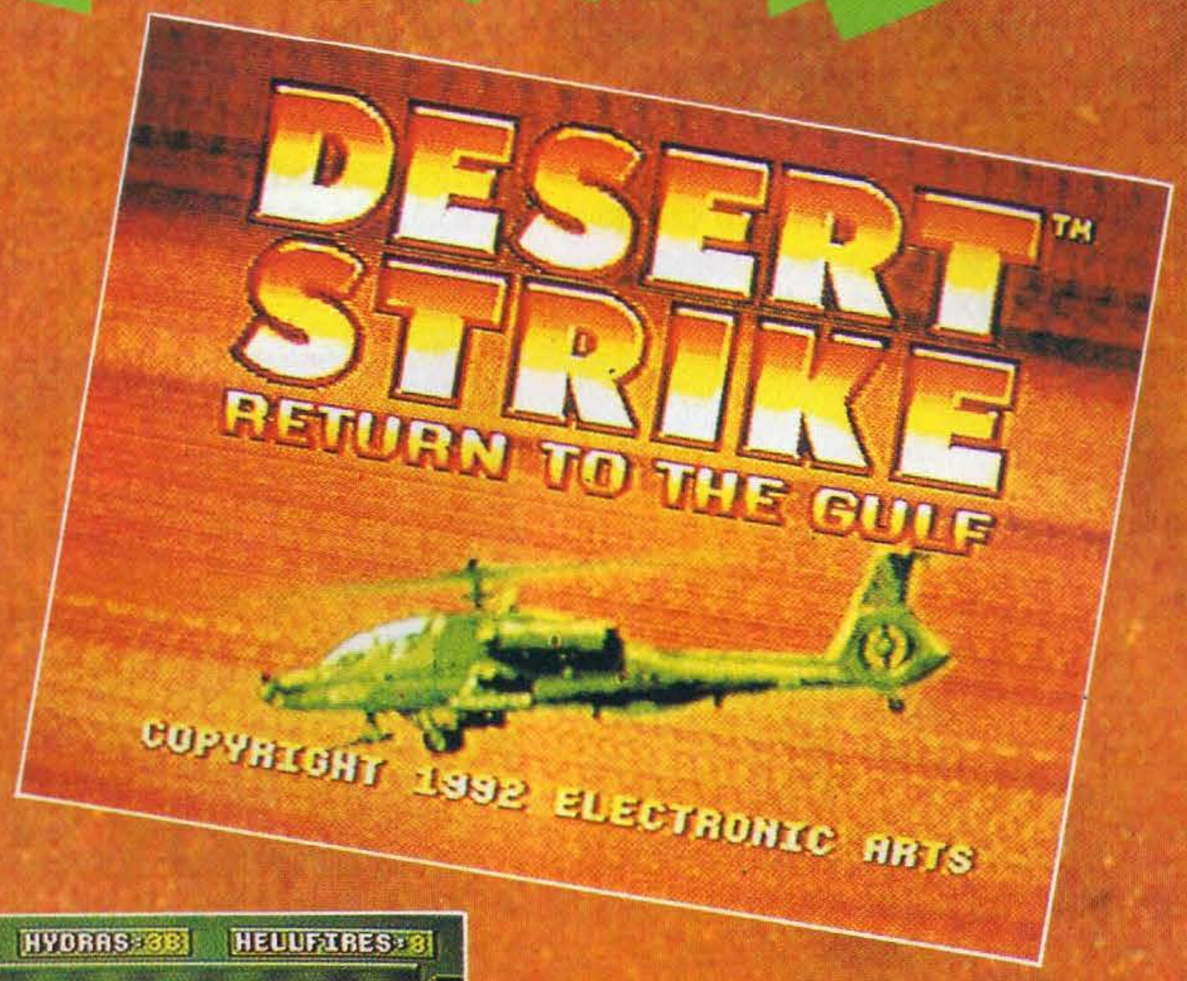
Salte sobre los hongos para ir ascendiendo, y podrá continuar el viaje.



¡SALIÓ EN ESTADOS UNIDOS

Participe en la Guerra del Golfo

Destruya escudos y armas químicas con un superhelicóptero.



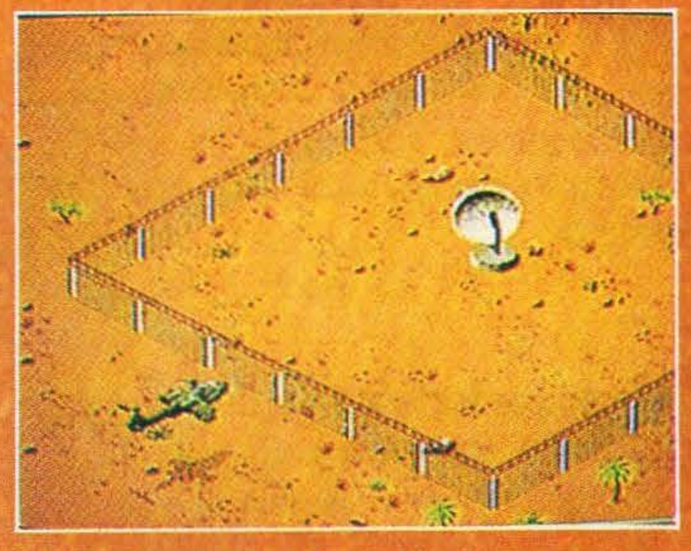
Si se emociona con los disparos, las guerras, las batallas y los helicópteros, le encantará Desert Strike – quizás el mejor juego aéreo lanzado para una consola hasta hoy. El subtítulo –*De regreso al Golfo*– resume el asunto. En el Medio Oriente surge un general loco, dispuesto a acabar con todo. El futuro del mundo es incierto. El destino está en sus manos. El general Kilbaba dispone de un





equipado con misiles, ametralladoras, radares, etc. Desert Strike no es un juego fácil. Combina elementos de juegos de aviación con otros de estrategia. No basta con salir disparando. Para pasar de las cuatro fases, deberá anotar donde están escondidos los armamentos y el combustible.







gran arsenal e instalaciones fortificadas, con los cuales piensa acabar con la vida de todos los habitantes del planeta. Su misión consiste en destruirlos, acompañado de su mejor arma: un superhelicóptero de guerra,



También será indispensable saber navegar, leer e interpretar mapas y exterminar gente, mientras se enfrenta a un intenso fuego antiaéreo. Cualquier descuido conllevará la caída de su helicóptero, y posteriormente la muerte.

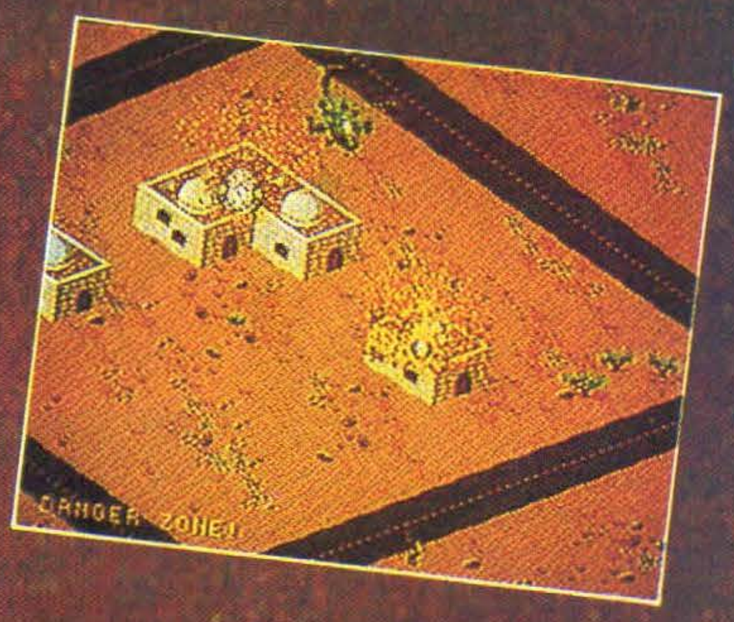




En el inicio del juego encontrará una bella pantalla de presentación, con créditos y todo. Elija allí a su copiloto. Cada uno tiene cracterísticas diferentes (malas o buenas). La teniente Kris Tinnarie es la mejor para los principiantes. Pero si logra rescatar al teniente Carlos Valdez, perdido en algún punto del desierto, sus posibilidades mejorarán. Después de escoger a su compañero de vuelo, la hora del despegue ha llegado. La primera misión de la fase 1 es destruir los radares.

Después, tendrá que destruir los aeropuertos, centros de comando y hallar a su agente secreto.

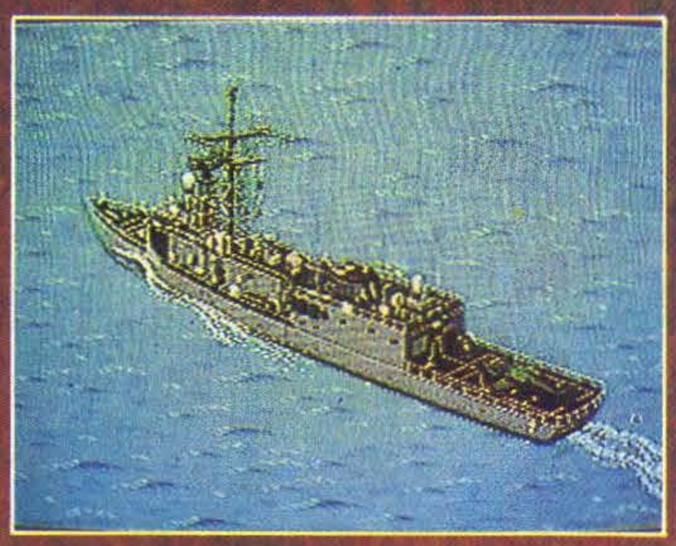






Pista:
No elimine a los soldados de cinta roja. Es necesario capturarlos para descubrir la ubicación de su agente secreto.

Pista:
Quien no logre pasar de la primera fase deberá usar el siguiente password: BQLEAEQ



DESERT STRIKE	Electronic Arts
	Fases: 4 — Mega Drive
1 Jugador	Tiro/estrategia
Gráfico	
Sonido	
Dificultad	
Factor diversión	
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10







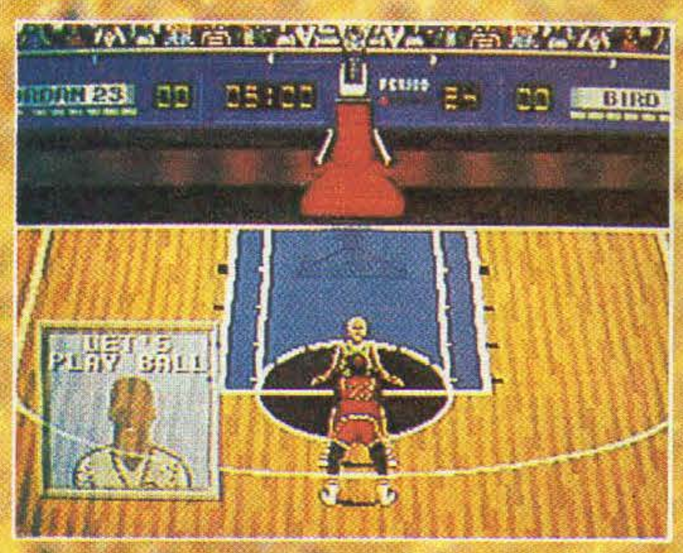
Pista:
Siempre que pueda rescate a los MIAS (soldados amigos) y llévelos a la pequeña embarcación situada en la playa. Con esto ganará mayor potencia y sobrevivirá más tiempo.

En total son cuatro fases de dificultad que reúnen escudos, armas químicas y todo lo necesario para una violenta batalla. Al final tendrá que impedir que el general enemigo destruya los campos de petróleo y provoque un desastre ecológico. Cualquier semejanza con la realidad es pura coincidencia.

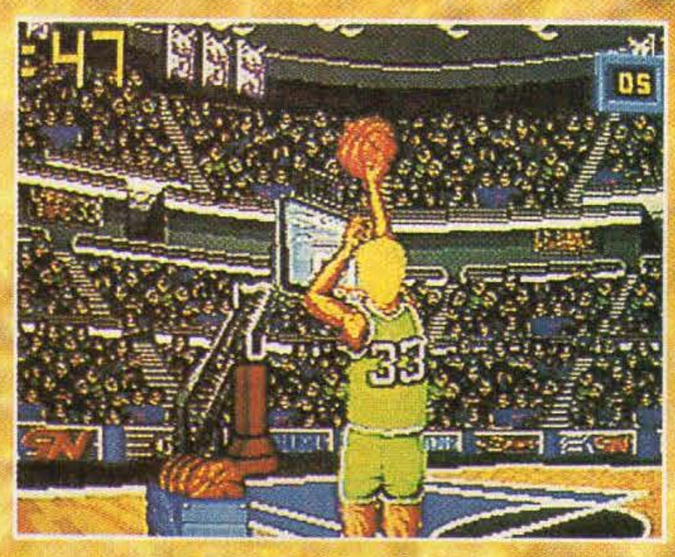
Juegue con Bird un partido genial de baloncesto



Jordan vs. Bird promete ser uno de los grandes lanzamientos deportivos del año, junto con Olympic Gold. En un primer momento puede parecer extraño y hasta aburrido, ya que es siempre 'one on one'. O sea, un jugador contra otro. Pero en este caso los dos rivales son nadie más y nadie menos que Larry Bird y Michael 'Air' Jordan, dos de los profesionales más famosos del célebre baloncesto norteamericano. Cada uno se caracteriza por su estilo: Bird es buen lanzador, el rey de los tres puntos; Jordan, a su vez, es una 'fiera' en los clavados. Nadie se suspende tanto tiempo y hace tantas cosas en el aire como Michael 'Air' Jordan (de ahí su apodo). Una de las grandes







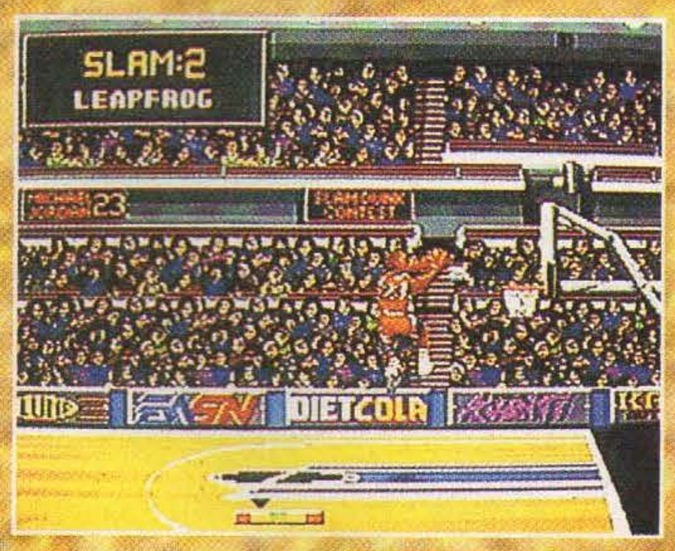




cualidades del juego es justamente la fidelidad con la cual se reproducen las características individuales de los dos ases. Son tres modalidades diferentes de juego: Campeonato de clavados 'Slam Dunk Contest', de lanzamiento de tres puntos, y un juego de uno contra otro 'One on one'. En el primero, podra elegir entre los más complejos y bellos lanzamientos e intentar realizarlos de la misma forma. La acción integra de 1 a 4







JORDAN VS. BIRD	Electronic Arts
4 Megas	Fases: 4
1-4 ó 2 Jugadores	Deporte
	Mega Drive

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Sonido										
Dificultad										
Factor diversión										

juego de uno contra otro. Elija a Bird o Jordan y juegue teniendo como rival al computador o a su amigo. Tendrá que driblar, escapar de la marca cerrada y lanzar correctamente para obtener la victoria. Elija a Bird, si prefiere intentar lanzamientos desde lejos, o a Jordan si desea

jugadores (uno a la vez). Cada tiro es evaluado por un panel de jueces y calificado con notas de 1 a 10. Son 150 puntos posibles para tres intentos. Trate de lograr su mejor marca. Es verdaderamente emocionante.



Pista:

Salte en medio del verde en la escala de colores. El botón A = correr; B = saltar; soltar B = clavar balón.



En la modalidad de lanzamientos de tres puntos tendrá que entrenar mucho para lograr buenas cestas. Su trabajo dependerá del reloj; es necesario que lance desde lejos el balón, en foma rápida precisa. Lo más divertido, sin embargo, es el driblar esquivando al adversario para llegar a la cesta y clavar el balón. Si el juego le parece aburrido en el primer contacto, no desista. ¡Entrene! Entre más hábil sea para jugar, mejor será el desarrollo de cada partido. Jordan vs. Bird es un juego de video para super ases.

SEGA
Especial Mega

GOLDEN AXE II

Prepare los puños para una infernal pelea. Disfrute de la sensación y conozca todo acerca de este juego.

1a. Fase:

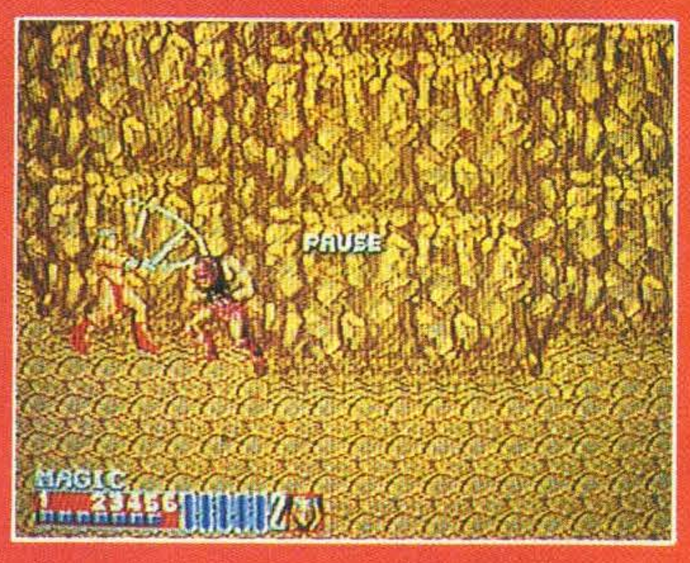
Verifique todas las combinaciones de golpes, pues en esta versión los especiales son diferentes de los de Golden Axe Utilice los desniveles para esquivar al enemigo. Ataque primero a los más débiles .





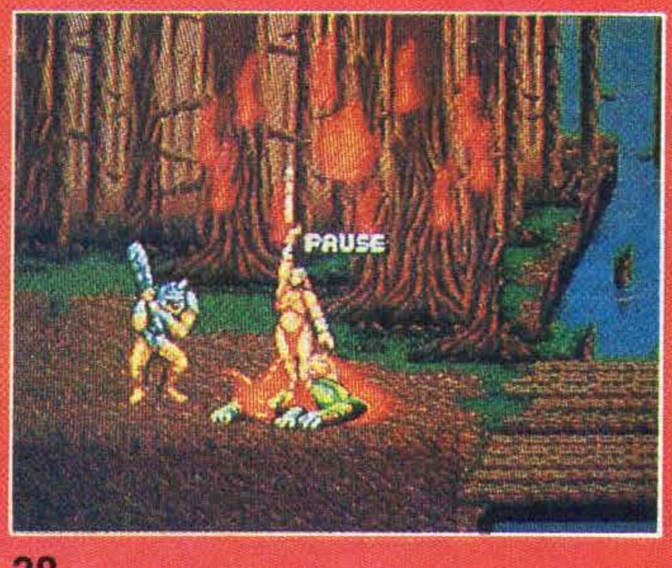
2a. Fase

Emplee los huecos de la pared para atrapar a los enemigos y atacarlos. Trate de que ellos aparezcan uno a la vez. Para eso, limite su espacio de ataque cuando el primero aparezca, siempre que sea posible.

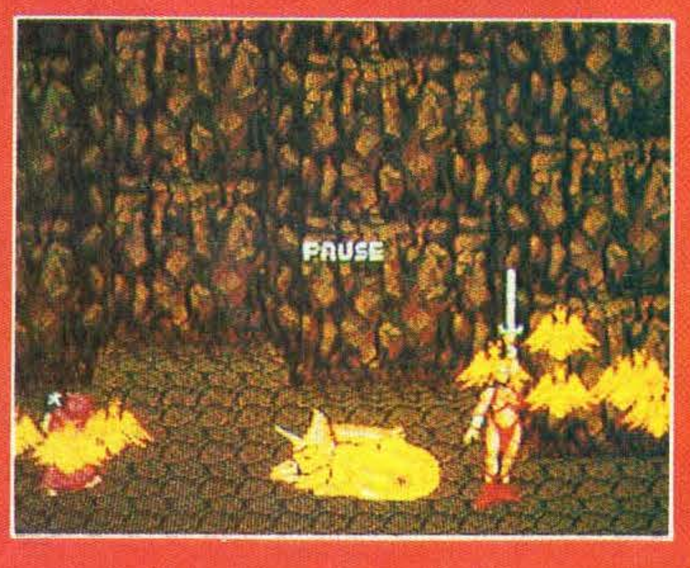


1er. Jefe:

Para destruir al jefe de esta fase utilice la carrera con ataque durante el camino. No olvide eliminar a los enemigos más débiles primero. Tenga cuidado: el salto de ataque no funciona muy bien aquí.







Coloque las calaveras contra la pared, así es más fácil ganarles.

2o. Jefe:







Siga derrotando primero a los adversarios más débiles, para luego continuar con el jefe. Utilizar la magia aquí caerá muy bien. Acérquese al jefe por las diagonales, y tenga cuidado para no recibir un espadazo sorpresa. Siga atancándolo hasta lanzarlo lejos. Repita la operación nuevamente.



Comience soltando la magia y luego utilice la carrera con ataque. Haga lo posible para dejar la mitad de los lagartos a un lado y la otra mitad al otro. Luego, ataque con la carrera y el hombro a medida que se vayan levantando.

4a. Fase

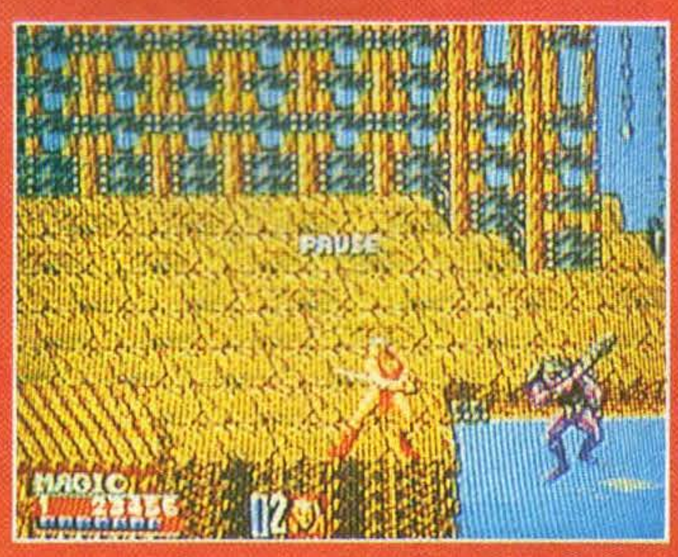
Lo mejor aquí es no dejar que varios adversarios aparezcan al mismo tiempo. La clave es atacar a uno a la vez. Comience asaltando siempre a los adversarios de las puntas, pues los del medio están sólo para estorbar.

3a. Fase

Cuando llegue al puente indicado en la foto, deberá atraer a los lobos hacia abajo, ellos caerán. Repita este truco siempre que pueda.

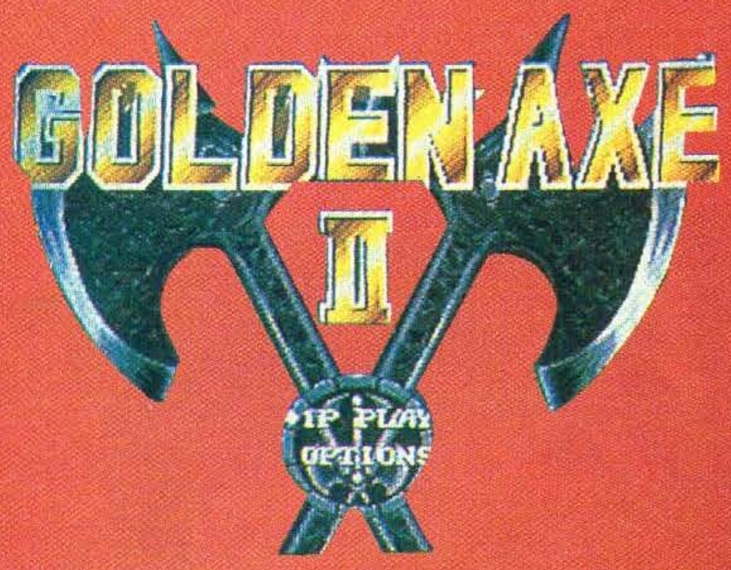


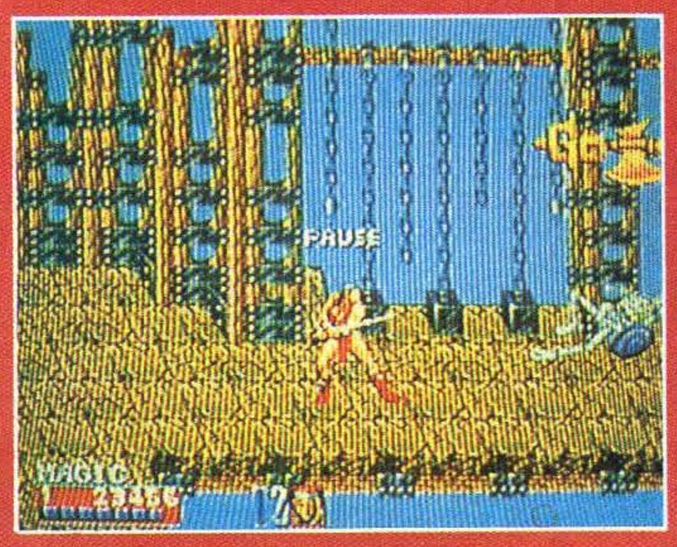
3er. Jefe:

















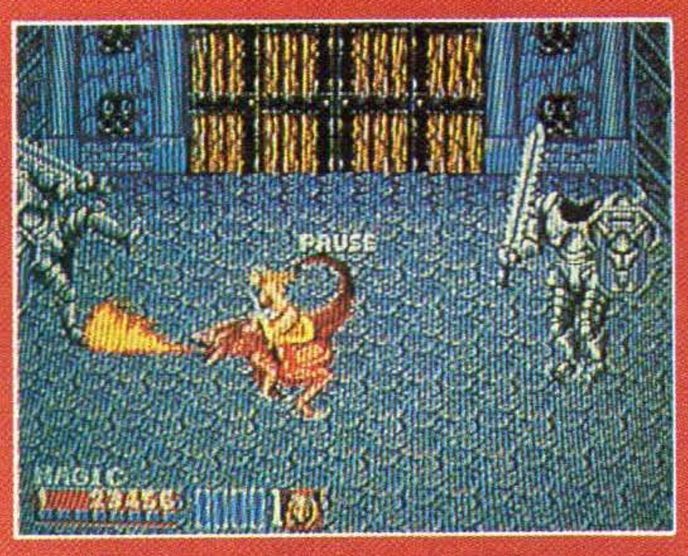


4o. Jefe:



Como en las otras fases, comience eliminando a los adversarios más débiles. No ataque a los jefes de fase hasta limpiar totalmente la pantalla, de lo contrario se le complicará todo.

5o. Jefe:



Comience utilizando la magia para debilitarlos. Luego, intente acertarles con espadazos seguidos. Intente siempre cogerlos por las diagonales, pues ellos se desviarán, en caso de que usted venga corriendo.

En esta fase aparecerán tres lobos azules con bolas de hierro. No se preocupe, son fáciles de derrotar. Cuando el primero venga, tírelo a la columna lateral derecha y golpéelo. En cuanto a los otros dos, para que no le suceda nada, ubíquese en la mitad de ellos corriendo y propinando golpes con el hombro a medida que se vayan levantando.



5a. Fase

Esta fase no ofrece grandes dificultades, siempre y cuando tenga en cuenta las pistas anteriores.
Pista: Si está montando un Bizarro, coloque la espalda contra la pared para no perderlo.
Otra pista: siempre que haya un puente, atraiga a los enemigos hacia abajo. Ellos caerán, facilitando su salida del mal.

6a. Fase





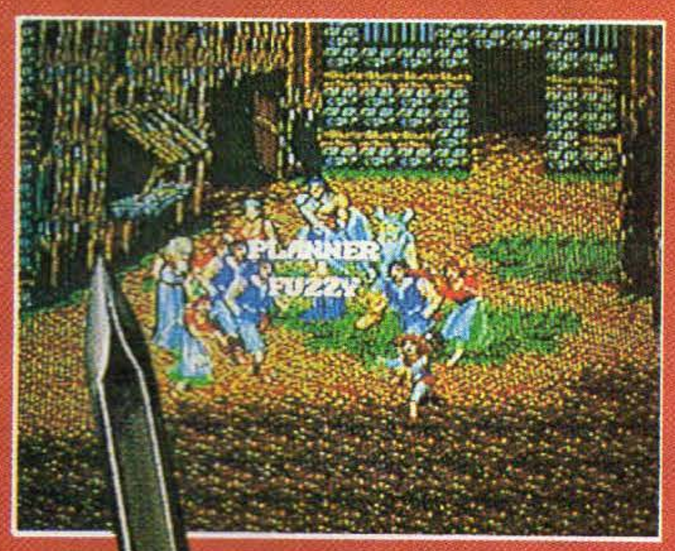
6o. Jefe:

Atrape a los lagartos y láncelos contra el 'sin cabeza' (jefe) hasta destruirlos. Este procedimiento deberá ejecutarlo hasta el último jefe.

ÚLTIMO JEFE:







CÓMO DESTRUIR





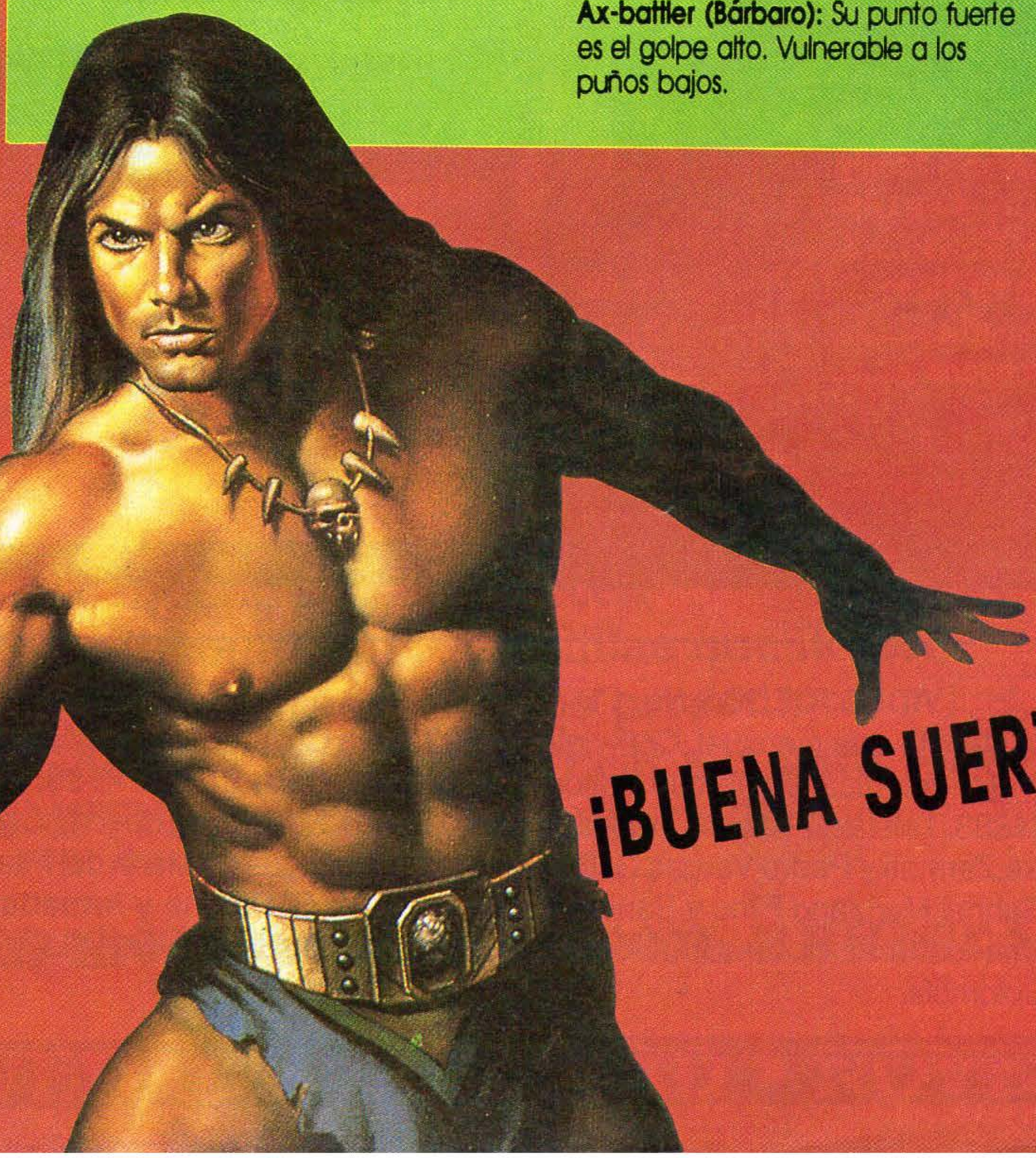
Tyris-Flare (Amazona): Su magia femenina es imbatible. Excelente para realizar carreras con ataque.



Gilus Thunderhead (Enano): Es el mejor para realizar luchas en el piso. Su ataque especial es nota 10.



Ax-battler (Bárbaro): Su punto fuerte es el golpe alto. Vulnerable a los puños bajos.



¡BUENA SUERTE!

RÉCORDS NORTEAMERICANOS

SNES

Act Raiser	161.900
Contra 3	9.999.999
Final Fight	4.068.003
Pit Fighter	1.777.510
Super Adventure Island	494.100
Super Mario World	9.999.900
Super R-Type	9.999.900
Super Smash T.V.	99.999.999

NES

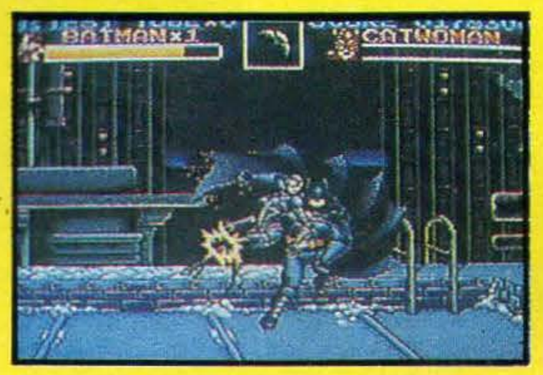
Addams Family	1.034.200
Adventure Island 2	174.900
Dr. Mario	1.026.600
Home Alone	126.080
Paperboy	191.300
Robocop	112.081

LOS 10 MEJORES

Los diez cartuchos más alquilados en Latinoamérica, según encuesta realizada por VIDEOJUEGOS

SNES

BATMAN RETURNS
STAR FOX
STREET FIGHTER II
FINAL FIGHT 2
NIGEL MANSELL F-1



NES

FLINTSTONES
STREET FIGHTER II
JOE & MAC
PRINCE OF PERSIA
SOCCER GAME



Abril CINCO

VIDEOJUEGOS No. 11
Revista mensual. Copyright © 1992 Nova Cultural. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S. A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. **Representantes Legales:** Ike Zarmati y Pedro Vargas G. **Editoras:** Iara Rodrigues y María del Pilar Sosa Q. **Directores Editoriales:** Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. **Diseño y Armada:** Marcela Cortés G. **Autoedición:** Orlando Peña H. **Distribución: Colombia:** Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia.

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

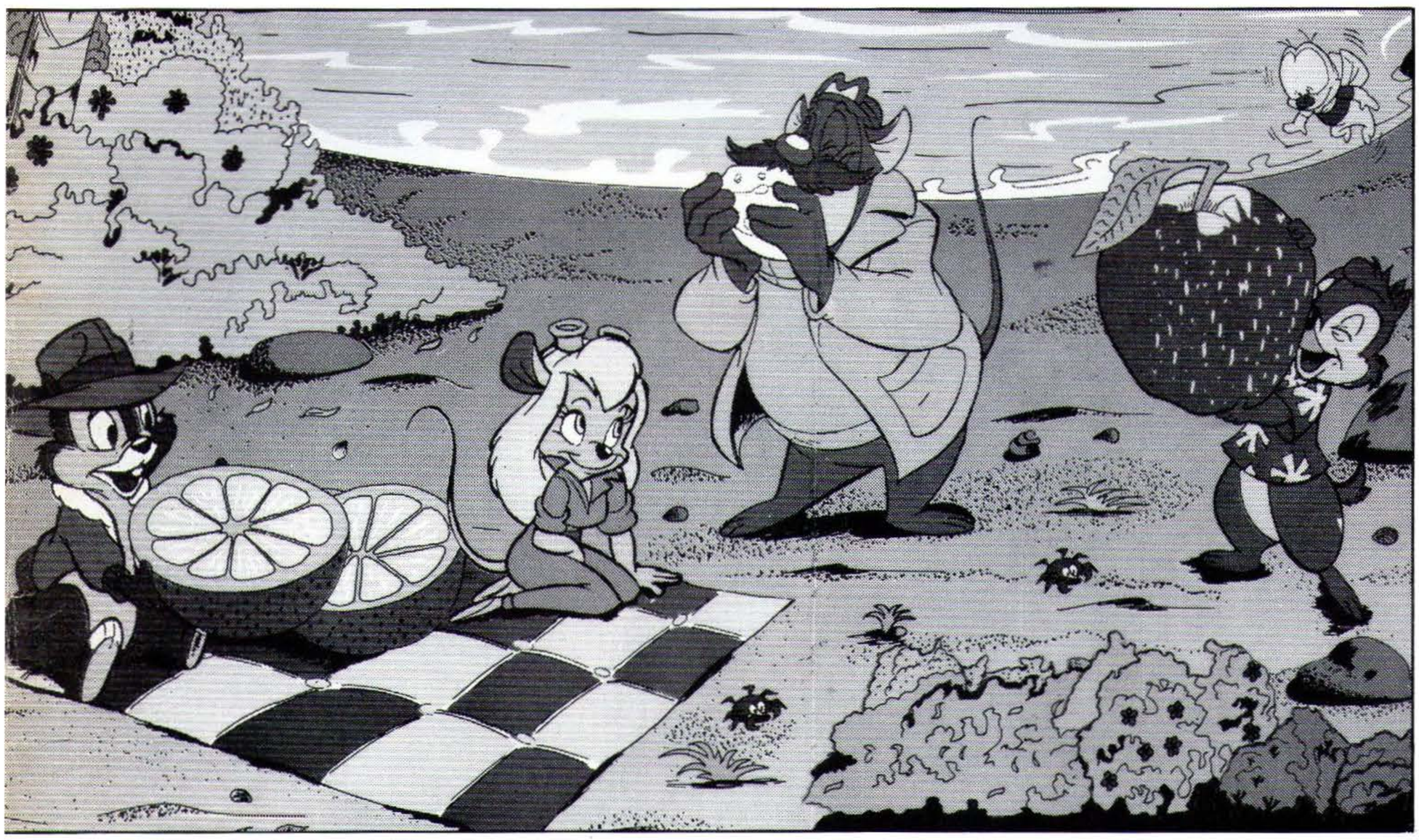
Ahora una

NUEVA REVISTA CON OLOR

CHIP DALE

Walt Disney

COMANDO DE RESCATE



© Disney

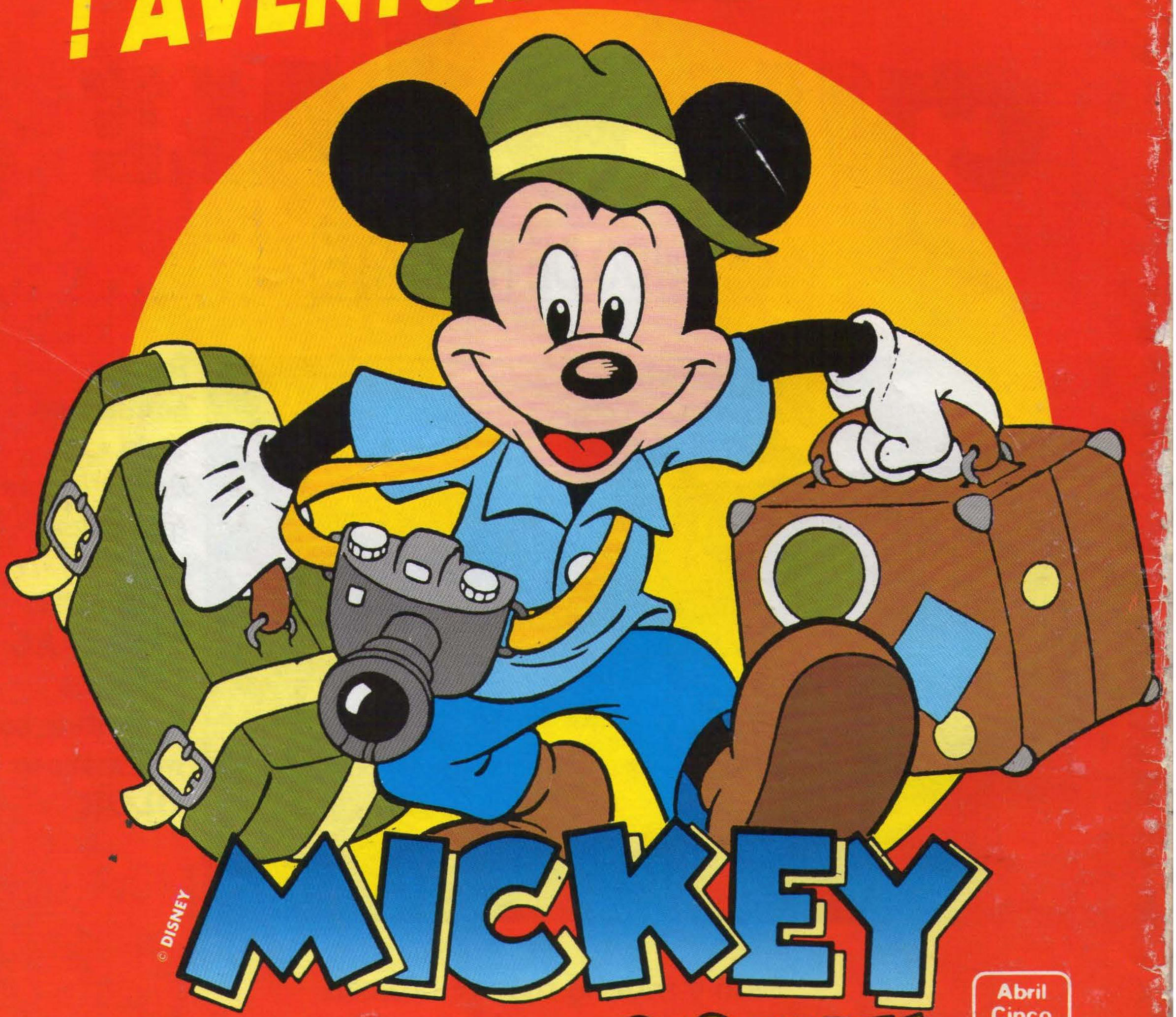
Raspa
con la uña
cada una
de las frutas
que salen
en el
POSTER CENTRAL
y podrás
descubrir su
maravilloso
OLOR

Esto y mucho más te ofrecen
CHIP DALE las incomparables ardillas que llegan
con asombrosas aventuras y nuevos personajes:
La ratoncita GADY, el pequeño ZIPPER y el gato
villano DUMPTY. Te divertirán como nadie...

CADA 2 MESES EN LOS PUESTOS DE REVISTAS

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

¡AVENTURATE CON EL!



MICKEY GIGANTE

© DISNEY

Abril Cinco

Mucha acción y vibrantes emociones te esperan en los puestos de revistas.

¡No te las pierdas!

- **FORMATO GRANDE**
- **CUADRITOS MAS GRANDES**