

GAMEPRO

EN ESPAÑOL

La revista #1 de juegos de video

Volumen 2 Número 3

WeaponLord

Increíble combate
bárbaro en 16 bits

Guía estratégica:
**Donkey Kong
Country** Super NES

Edición especial de
juegos de pelea:

Killer Instinct
FX Fighter
Samurai Shodown II
Alien vs. Predator
Doom • X-Men
Virtua Fighter
Wolverine • Brutal
Batman and Robin

Proanálisis:
Super Bomberman 2
Aero the Acro•Bat 2
Zero

Mortal Kombat III



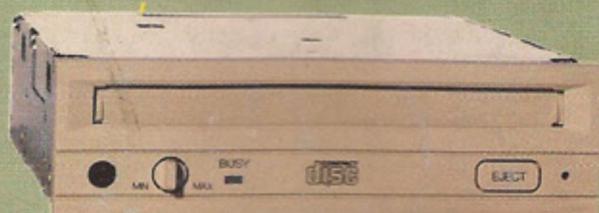
ARGENTINA 4.00 Pesos



37634 13373

El poder
de Multimedia
en Español,
esta ahora
a su
alcance.

Primer sistema de Multimedia completamente en español, para su PC Windows.



Combinamos el CD-ROM, CDS-435, una de las mejores unidades, de un líder en la tecnología, junto con 4 títulos CD-ROM en español.



Dedos para Windows (tutorial mecanográfico),
El secreto de la isla de los monos
Signos Vitales (su recurso a la buena salud) y
¡Hablemos inglés! (curso de inglés).

Finalmente, anime su PC con la alta fidelidad de estéreo. Un par de bocinas, tarjeta de sonido, interface SCSI hasta para 7 dispositivos y todos los cables, programas y accesorios para una instalación fácil y rápida.



CerebROM para PC's con Windows. Sus ojos y oídos al futuro de Multimedia en español. Encuentre CerebROM en su tienda favorita, o llame al (305) 477-7716, para su distribuidor más cercano.



CHINON

CerebROM

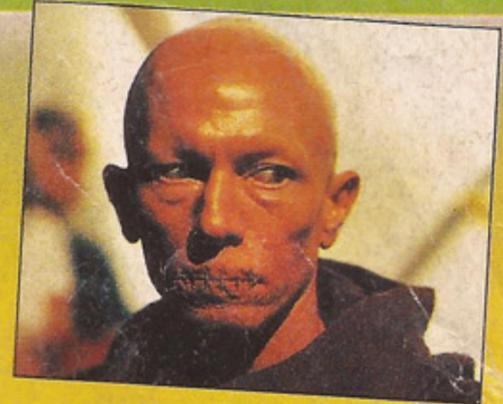
© Copyright 1994, Chinon America, Inc. Todos derechos reservados.
Chinon y CerebROM son marcas de Chinon America, Inc.

CONTENIDO

Reportajes

22 En portada: WeaponLord

La creación y los personajes del juego de pelea con armas que puede revolucionar y recrear este género.



27 Haciendo películas al estilo de Mortal Kombat

¿Se puede transferir el éxito de las salas de juego a las taquillas?



28 Necesitas un superhéroe

- 28 X-Men: Mutant Apocalypse (SNES)
- 29 The Adventures of Batman y Robin (SNES)
- 30 Wolverine: Adamantium Rage (Genesis)
- 31 Wolverine: Adamantium Rage (SNES)
- 32 The Tick (SNES)
- 32 X-Men: Gamemaster's Legacy (Game Gear)
- 33 Un vistazo al futuro: Time Cop (SNES), The Death and Return of Superman (Genesis) y Legends of the Justice League Task Force (SNES y Genesis)



Estrategias

39 Guía estratégica: Los secretos de Donkey Kong Country para SNES

Dieciséis páginas con la estrategia, los consejos y las pistas necesarias para acompañar a Donkey Kong y sus amigos por todos los niveles del juego.



82 Línea de combate: Killer Instinct

Crea tus propios instintos asesinos para este éxito de las salas de juego.

77 Mundo de Interpretación: Final Fantasy III

No hay final para la fantasía. Pistas y secretos para el último desafío en juegos de interpretación.



87 SWATPRO

Estrategias, armas y tácticas de los expertos para tus juegos favoritos.

CONTENIDO

Proanálisis

14 SNES

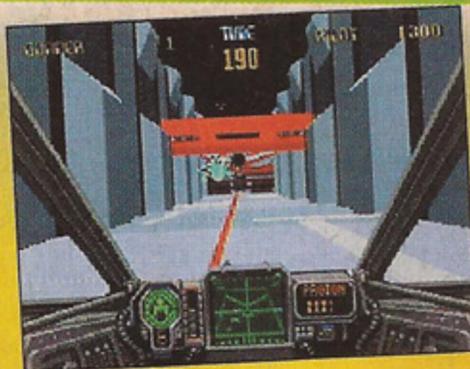
Super Bonk
Super Adventure Island II
Nickleodeon Guts
Moto-X
Zero: The Kamikaze Squirrel
Brutal
Wild Snake
Super Bomberman 2
seaQuest
The Shadow

36 Genesis

Mighty Morphin' Power Rangers
Aero The Acro•Bat 2
Pac Man 2: The New Adventures
Brutal
Syndicate
Red Zone
The Pagemaster
Radical Rex

63 Sega CD

Android Assault
Mickey Mania



65 32X

Star Wars Arcade
Doom

67 3DO

Burning Soldier

68 Neo•Geo

Samurai Shodown II

70 Jaguar

Alien vs. Predator
Doom



74 Game Gear

Fatal Fury Special
Taz in Escape from Mars
Ecco: The Tides of Time

76 Game Boy

Tarzan, Lord of the Jungle
BreakThru!

80 Deportivas

ESPN Speed World (Genesis)
Chavez II (SNES)
Newman Haas Indy Car Featuring Nigel Mansell (Genesis)
Newman Haas Indy Car Featuring Nigel Mansell (SNES)

Secciones

4 En el buzón

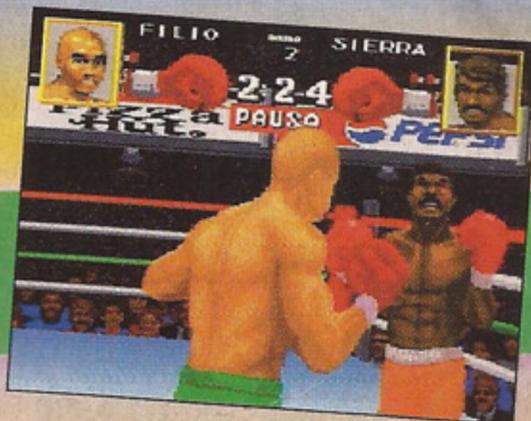
Nuestros lectores hablan: Sección de preguntas y respuestas.

6 Galería GamePro

Dibujos contribuidos por los mejores artistas del mundo. ¡Tu!

7 Avances de actualidad

Un vistazo a los juegos con posibilidades: Mortal Kombat III y FX Fighter.



34 Ultimo grito

¿Cómo la nueva tecnología Lock-On de Sega revela aventuras secretas en juegos de Sonic?

92 Novedades mundiales

Avances de los primeros juegos para el PlayStation de Sony: Ridge Racer y Cyber Sled.

94 Noticias

Si es nuevo y noticioso lo encontrarás aquí. Este mes Nintendo presenta su nuevo Virtual Boy y más.

96 GamePro Labs

Este mes probamos un prototipo del Goldstar 3DO y el Adaptador Super Game Genie, para Game Boy.

Director: Luis M. Guardia

Director de Arte: Alejandro de Francisco

Jefe de Redacción: Carlos M. Couto

GamePro es una publicación de Editorial Televisa.

Presidente: Gustavo González-Lewis

Vicepresidente Ejecutivo: Javier Toussaint

Vicepresidente y Director Adjunto a la Presidencia:

Mario A. Freude

GAMEPRO

© GamePro en Español. Marca Registrada. Año 2 #3, marzo 1995. Revista mensual, editada para los distintos países mediante convenio, con EDITORIAL AMERICA, S.A., por autorización de Infotainment World, Inc., San Mateo, CA. El material editorial que aparece en esta edición y que fue originalmente publicado en la edición de GamePro USA, es propiedad registrada de Infotainment World, Inc., quien se reserva todos los derechos. "GamePro" es una marca registrada de Infotainment World, Inc. EDITORIAL AMERICA, S.A. Consejo Ejecutivo: Presidente de la Junta de Directores: Alejandro Quiñero Ramirez - Presidente Ejecutivo: Gustavo González Lewis - Vicepresidente Ejecutivo: Javier Toussaint - Vicepresidente Director Adjunto a la Presidencia: Mario A. Freude - Oficina Internacional de Redacción: 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, FL 33166. U.S.A. Representante Internacional de Publicidad: 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, Florida 33166. Teléfono: (305) 871-6400 - ARGENTINA - Editorial Televisa S.A., Perú 263 3° Piso, (1067) Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Argentina. Distribuidores en Capital: Vaccaro Sanchez y Cía. S.A., Moreno 794, (1091) Buenos Aires. Distribuidores en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC, Av. Velez Sarsfield 1950, (1285) Buenos Aires. Fecha de impresión: febrero de 1995. COLOMBIA - Editada por EDITORIAL AMERICA, S.A., Transversal 93 #5203, Bogotá, D.E., República de Colombia. Gerente General y Representante Legal: Emiro Aristizábal Alvarez - ECUADOR - Editada y publicada por SERVI-EDIT INT'L INC., 10049 N.W. 89th Avenue No. 5-10, Medley, Florida 33178. - PERU - Editada y publicada por VANI-PUBLI, S.A., Ave. de la República de Panamá No. 3635, Piso 3° San Isidro, Lima, Perú. Representante Legal: Luis H. Castañeda Ramirez - PUERTO RICO - Editada para Puerto Rico por PUBLICACIONES UNIDAS, INC., Ponce de León No. 268. Oficina 1001, San Juan, Puerto Rico 00918. - VENEZUELA: Editada para Venezuela por EDITORIAL VARIEDADES, C.A., Final Avenida San Martín con Final Avenida La Paz, Caracas, CP 1020. Editor Responsable: Dr. Juan Simón Gandica Silva. - CHILE: Editada en Chile por EDITORIAL ANDINA, S.A. Ave. El Golf No. 0243, Santiago 34, Chile, mediante convenio con EDITORIAL AMERICA, S.A. 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, Florida 33166. U.S.A. Flete Aéreo I, II, XI y XII. Región \$100.00. Gerente General y Representante Legal: Julio Poblete Bennett.

© GamePro en Español investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. © GamePro en Español no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número. Impreso en EE.UU. en Best Litho, Inc., 6912 N.W. 46 Street, Miami, FL 33166, (305) 592-7693. Publishing Offices: 6355 N. W. 36th Street, Miami, Florida 33166. © GamePro en Español is a registered trademark of Infotainment World, Inc. Published monthly by Editorial América S.A. by permission of Infotainment World, Inc., San Mateo, CA. Entire contents copyright © 1995 Infotainment World, Inc. All rights reserved. Reproduction in whole or in part without permission is prohibited.

© 1995 Infotainment World, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

¿Dónde están las protagonistas?

Existen numerosos tipos de juegos: Desde los juegos que te exprimen el cerebro, hasta los que te revientan los dedos. Con toda esta variedad, se podría pensar que hay para todos los gustos, pero no es así: Falta algo. Faltan las protagonistas. ¿Cuál es la razón de que no haya más protagonistas femeninas en los juegos de video?

La razón no es otra que el dinero. Tradicionalmente, los juegos de video han sido cosa de muchachos. En particular, los juegos de tragamonedas, iniciadores del fenómeno, se enfocaron a los protagonistas masculinos, pues el público mayoritario de las salas de juegos eran muchachos y escaseaban las muchachas (por no decir que brillaban por su ausencia). Es decir, las compañías más poderosas crearon sus juegos para muchachos, con protagonistas masculinos, pues era el público al que querían captar. Hoy en día, el negocio se mueve en torno a los 7.000 millones de dólares USA anuales y las compañías tienen una política establecida. ¿Por que tendrían que cambiar esta política? Sólo existe una razón: El dinero.

Si las muchachas empiezan a significar una fuerza poderosa dentro del mercado, comprando juegos y alquilándolos, no cabe duda de que el multimillonario negocio de los juegos puede cambiar. De hecho, las mayores compañías han comenzado a investigar el potencial de la clientela femenina. Pero, con cautela, pues todavía no existe el convencimiento de que las muchachas sean tan buenas compradoras como los muchachos.

Sin embargo, es importante constatar la presencia femenina en éxitos comerciales como MK II, Alien VS Predator y Super Metroid (cuya protagonista es una de las escasas féminas en este papel). Este es el paso inicial para establecer cambios en la política de diseño de los juegos y sus protagonistas. Esperemos que no sea el último. Por el momento, nuestras lectoras nos recomiendan algunos juegos que podréis encontrar en este número de la revista: Donkey Kong (SNES), Super Bomberman 2 (Genesis), Ecco 2 (Sega CD) y Doom (32X). No son juegos sexistas y te garantizamos que divierten más que una Barbie.

El equipo de GamePro



Gráficos: Determina la calidad general artística de las figuras, animación y escenarios de fondo. **Sonido:** Critica la música y los efectos de sonido. **Control:** Clasifica con que uniformidad los comandos en el controlador y la interfaz del juego se traducen en acción y diversión en la pantalla. **Diversión:** ¿La estás pasando bien? **Dificultad:** Este es el nivel de habilidad necesario para jugar el juego. Cuando puedes seleccionar el nivel de juego, clasificamos el Desafío como ajustable. **Sistema de clasificación de juegos GamePro:** 5.0=Excelente; 4.0=Trabajo fantástico; 3.0=Buen trabajo; 2.0=Podría ser mejor; 1.0=Despiértente cuando se termine.

EN EL BUZÓN

Hablan los lectores de GamePro



Por Caribe Boy

¡Hola queridos lectores de GamePro!

Continuamos nuestra sección abierta a las cartas de los lectores. Al decir abierta, significa que se admiten las críticas que nos ayuden a mejorar, para seguir ofreciendo la revista que ustedes se merecen y nosotros estamos obligados a entregarles cada mes. ¡Animo, a escribir!

El buzón está en: Revista GamePro

6355 NW 36th Street, Virginia Gardens, FL 33166, USA.



Saludos amigos: Escribo para felicitarlos; se están esforzando realmente para entregarnos una buena revista. Sin embargo, creo que pueden mejorar en dos puntos. El primero: Aunque sus reportajes tienen un tratamiento de humor, algunas veces no dicen gran cosa de los juegos, o los temas de que hablan. Abarcan demasiado, diciendo poco. El segundo: Algunas de sus fotografías se ven borrosas y con colores opacos. Sin duda, pueden mejorar en estos puntos.

¿Que ocurre con el NES? Veo que publican poca información sobre los juegos de este sistema.

Finalmente, les pido que publiquen especiales de mis juegos favoritos: SSF II, World Heroes 2 y Final Fantasy.

Se despide su lectora y amiga: **Cristina Vehara Asato. Lima, Perú.**

GP Estimada lectora y amiga: Gracias por tus felicitaciones y por tus críticas. Ambas las apreciamos en la misma medida y te prometemos mejorar. Algunas veces publicamos gráficos y fotografías de pantalla que no tienen la calidad que deseáramos, pero preferimos publicarlas que desechar la noticia. Mil perdones.

Con respecto al sistema NES, sólo podemos decirte lo que tu misma sospechas:



A pesar de su apariencia inocente, los Espers tienen habilidad increíbles.

Las compañías de programación ya no tienen demasiado interés y salen muy pocas novedades. Esa es la razón por la que no escribimos más sobre NES y sobre juegos ya conocidos, pues la cantidad de novedades supera el espacio disponible en la revista y nos vemos obligados a seleccionar lo que tiene más actualidad. De todas formas, tomamos en cuenta tus amables sugerencias.

SSF II y World Heroes fueron analizados en ediciones anteriores. Si te gusta RPG, mencionaste Final Fantasy, uno de los mejores ejemplos del género, FF III fue evaluado en diciembre y publicaremos una serie de mini-guías estratégicas, comenzando este mes.

Un cariñoso saludo.



Queridos amigos de GamePro: Los felicito por su apoteósica revista, pero quisiera saber por qué no han publicado ninguna carta de lectores de Colombia, si aquí su revista se vende como "pan caliente". ¿Será porque nuestro país está "marcado" por los

medios de comunicación? ¿Qué culpa tenemos los jóvenes de lo que hacen algunos adultos?

Si éstos no son los motivos, quisiera decirle a todos los lectores de Colombia que se animen a escribir, para demostrar que aquí también estamos en la vanguardia del mundo de los juegos de video.

También quisiera saber si el actor Raúl Juliá terminó el rodaje de Street Fighter. ¿Influyó en su muerte el esfuerzo del trabajo?

Sin más por ahora, se despide: **Elkin Patiño Jiménez. Medellín, Colombia.**



Querido amigo Elkin: Gracias por tu carta. Sinceramente, en esta revista no tenemos marcado ningún país. Como bien dices, los jóvenes no son responsables de situaciones políticas ni económicas. Y la nuestra es una revista para gente joven, sin reparar en su edad biológica. Simplemente, no habíamos recibido una carta como la tuya, de un lector colombiano (hemos recibido numerosas cartas de tus compatriotas, que apreciamos mucho, aunque no hayan sido publicadas). Agradecemos tu exhortación y esperamos que muchos se animen a escribir.

En nuestro número anterior (GamePro volumen 2, número 1, enero 95), informamos de la muerte de Raúl Juliá, en nuestra sección de noticias. Por lo que sabemos, su trabajo en la película Street Fighter quedó completo. No podemos confirmarte si el esfuerzo del rodaje influyó negativamente en su salud. Muchos saludos.



Queridos amigos: Soy un aficionado de los juegos de video y he terminado más de 35 títulos. Su revista me ha ayudado, desde que comenzó a publicarse, y la colecciono junto con mi primo. Si siguen así, espero tener una biblioteca especial exclusiva, dedicada a mi revista favorita.

En Perú no estamos tan atrasados como creen algunos. De hecho, ya tenemos MK II, Mickey Mania, Donkey Kong Country, etc. Además, muchos cartuchos japoneses se distribuyen aquí y no en los E.U.A.

Antes de despedirme quiero decirle a otros lectores que dispongo de un buen surtido de trucos y contraseñas, que he coleccionado de diferentes revistas (incluso europeas), así que me pueden escribir para pedírmelos, o intercambiar experiencias, ideas, fotos de finales, o, simplemente, para estar en contacto. Mi dirección es: Sr. SuperPlayer. Avenida Ignacio de Loyola 563. Lima 18, Perú. Un afectuoso saludo. **Carlos Almenara. Lima, Perú.**



Felicidades amigo Carlos: Vemos que eres un gran aficionado, junto con tu primo, a los juegos de video. También hemos comprobado que te gusta comunicarte. Ambas cosas merecen nuestra felicitación y nuestro ánimo. Sigue así. Como ves, hemos publicado tu dirección para que puedan escribirte otros lectores. Esperamos que sigas en contacto con nosotros. Un fuerte abrazo.



Queridos amigos de GamePro: He hecho esta carta para felicitarlos y para saber si aparece Tails en el juego de Sonic & Knuckles. Les pregunto esto porque soy un fanático de



Tails y no me gustaría que Knuckles le quitara su puesto junto a Sonic. Un saludo y gracias, de antemano. **Juan Manuel Cárdenas. Bogotá, Colombia.**

GP Gracias a ti, estimado amigo Juan Manuel. ¡Tranquilízate! Tails no aparece en Sonic & Knuckles, pero, si lees nuestra página 34, veras que



Sega ha puesto en el mercado una tecnología nueva, para jugar con Sonic de forma diferente. Esperamos que la disfrutes con Tails. Un fuerte abrazo.

? Estimados amigos de GamePro: Los felicito por la revista y aprovecho para plantearles algunas dudas:
 * ¿Cuándo aparecerán "CONTRA IV" y "CASTLEVANIA V", en SNES.
 * Podrían explicarme el método utilizado por Nintendo, para crear los fantásticos gráficos de Donkey Kong Country.
 * Conozco algunas claves para hacer ANIMALITIES, en MK II para las tragamonedas y quería saber si existen para el cartucho de SNES. Espero que publiquen mi carta y contesten mis preguntas. Atentamente: **Mario S. Vielman. Guatemala, Guatemala.**

GP Apreciado lector: Por el momento, no hay una fecha prevista para la publicación de estos excelentes juegos. Pero Konami nos prometió la

primicias sobre esta información, cuando haya algo definitivo. Sigue atento a nuestras páginas.

En nuestra revista número 1, del volumen 2, (enero 95), aparece un amplio reportaje, en el que describimos el proceso de creación del juego del gorila. Esperamos que esto responda a tu pregunta.

La versión de MK II, para SNES, no tiene "animalities".

Gracias por tu amable carta y por tu aprecio. Un cordial saludo.

? Estimado equipo de GamePro: Me gustaría que hicieran un reportaje sobre el Ultra 64. ¿Cuál será la diferencia entre la versión doméstica y la de las tragamonedas? ¿Utilizarán los mismos programas de software? También me gustaría que hicieran un análisis completo de Killer Instinct. Espero que puedan contestar mis preguntas y que sigan adelante con la revista. Saludos de su amigo: **Gerardo Florez Chávez (GEFLOCHA). Jalisco, México.**

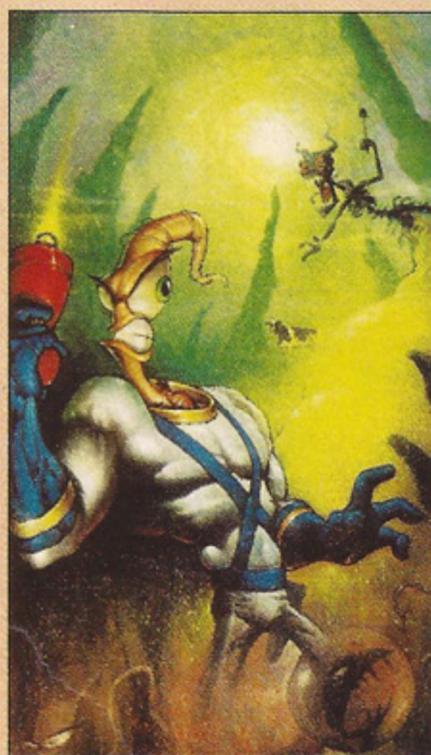
GP Estimado Gerardo: En nuestro número 4, del volumen 1, de octubre del 94, tienes un reportaje sobre Ultra 64. En nuestro número 2, del volumen 2, de febrero del 95, tienes un reportaje sobre Killer Instinct. En esta edición, la Línea de Combate, está dedicada al Killer Instinct de las salas de juegos.

El mes que viene KI agradecerá nuestra guía estratégica. Con respecto a la versión doméstica, se espera que el Ultra 64 esté a la venta este año y KI que sea una de las primeras ofertas para esta plataforma. Sigue atento a nuestras páginas. ¿De acuerdo? Un afectuoso saludo.

? Amigos de GamePro: Le hice caso a "Mediamvial" y me compré Earthworm Jim, para SNES. Es un juego

excelente. Sin embargo, vi que la evaluación de Genesis le daba mejor puntuación. ¿Es mejor? ¿Por qué tiene un nivel más? Terminé el juego en el modo de práctica (Practice) y en el normal, pero no en el difícil (Hard). ¿Cambia el final del juego? ¿Que pasa? Hay rumores de una clave especial, ¿me la podrían dar? Se despide K-muflado. **Diego Delfino Machín. Turrialba, Costa Rica.**

GP Estimado amigo K-muflado: Estamos de acuerdo contigo: Earthworm Jim es un juego excelente, incluso fantástico, aunque a nosotros nos pareció ligeramente mejor la versión de Genesis. Aparentemente, el equipo de Shiny encontró espacio para ese nivel adicional en Genesis. De acuerdo con Tom Tanaka la versión para Sega CD tendrá aún otro nivel adicional.



Aquí tienes algunas trampas adicionales para EWJ.
Disparo de plasma para el arma (sólo se puede usar una vez en el juego):
SNES: A, A, B+L, A, A, X, B+L, X
Genesis: C, A, B, C, A, B, A, C
Para obtener instantáneamente una continuación:
SNES: A, B, A, B, X, Y, X, Y,
Genesis: A, B+L, A, B, A, B, C, A
Llena el cargador con 1.000 balas (una sola vez):
SNES: A, B, B+L, B, X, A, X, X
Genesis: A, B, B, B, C, A, C, C
Te da una vida más:
SNES: B, B, A, X+Y, A, A, A, A
Genesis: B, B, C, C, A, A, A, A

También depende de los programadores que hacen cada versión, de la capacidad y funcionamiento de cada sistema y de las prioridades de espacio que impongan los distintos elementos, como los gráficos el formato de juego, o el sonido.

Con respecto a tu nivel de habilidad jugando, queremos felicitarte, pues no es fácil terminar este cartucho. Ahora bien, ¿no te gustaría descubrir el final por tí mismo? Piénsalo, inténtalo y, si no lo consigues, escríbenos nuevamente. Ya sabes que no nos gustan mucho los jugadores que se rinden fácilmente, ni los tramposillos. Pero, si algún jugador nos envía claves del juego para S.W.A.T.P.R.O. las publicaremos. ¡Ánimate, ese jugador puedes ser tú mismo! Un fuerte y cariñoso abrazo.

GP NOTA: Son muchos los lectores que nos escriben interesándose en suscribirse a la revista. Algunas de esas cartas ya las hemos contestado, con anterioridad, pero su elevado número y diversa procedencia nos obligan a publicar esta nota. Por el momento, sólo existen suscripciones para México y los E.U.A. Esto ocurre por razones ajenas a la editorial. En algunos países, el correo no garantiza la entrega y es demasiado caro hacer envíos por empresas privadas de paquetería. En otros países, las asociaciones de distribuidores y vendedores nos impiden la suscripción, con el argumento de que atenta contra su negocio... Los verdaderos perjudicados por toda esta situación son los lectores fieles. Queremos pedirles mil disculpas y un poco de paciencia. También queremos pedirles que exijan en los quioscos (estancillos) los números atrasados, puesto que algunos distribuidores locales disponen de algunos de ellos en el almacén.

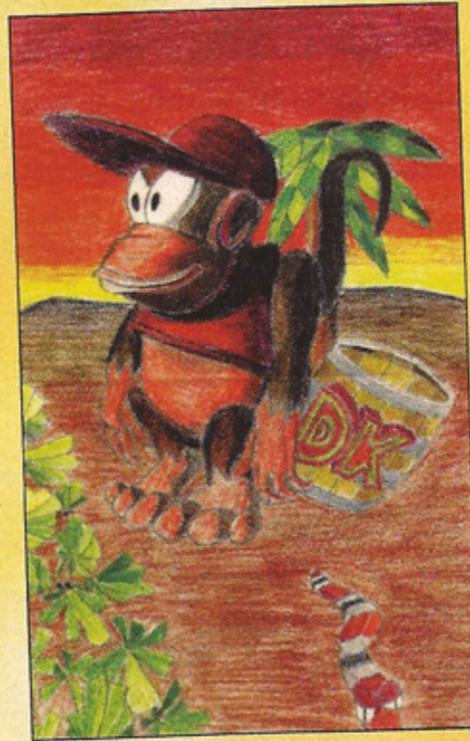
GALERIA GAMEPRO



Horacio Alberto Piñero, Venezuela



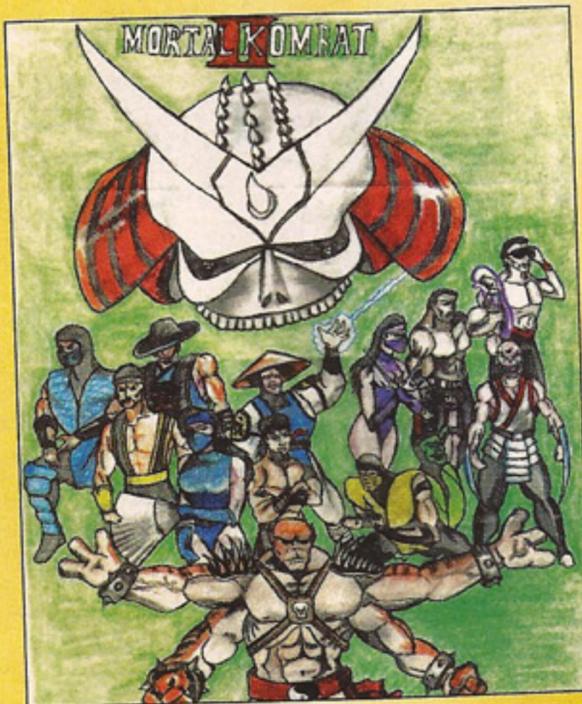
Jonathan Cubero, Costa Rica



Carlos Augusto Buis, Argentina



Cruz Alonso Gallegos, Mexico



Jesús Alberto Uribe, Colombia



Damián Valentín Feliciano, Puerto Rico



José Alfredo Moraga Carvajal, Costa Rica



Cesar A. Martínez, Mexico



Lucio Blanco, Mexico

AVANCES DE ACTUALIDAD

MORTAL KOMBAT III

Salas de juego

Ed Boon, diseñador principal de Mortal Kombat en Williams Entertainment, nos dio los últimos detalles acerca de Mortal Kombat III.

Boon dice que el equipo de diseño de Mortal Kombat está listo y trabajando, lo que significa que la tercera parte de MK podría ser un asesino mortal. El equipo de MK III incluye veteranos de MK I y II como John Tobias, Tony Goskie y John Vogel, además del propio Boon. Steve Beran y Dave Micich son la sangre nueva de MK.

¿Cuál es el objetivo del equipo? No encontrarás sorpresas aquí. De acuerdo con Boon, Williams quiere que "MK III deje a MK II tan obsoleto como éste dejó a MK I".

Los detalles de la trama todavía son preliminares. Sin embargo, pese a todo, parece que Shao Khan resultó victorioso en Mortal Kombat II. Esta vez el campeonato se celebrará en la Tierra, para llegar al desenlace final.

50 por ciento más de memoria que MK II. Todo lo que nos pudo decir acerca de las características es solamente que el juego será mucho más rápido. También, habrán más movimientos para cada personaje, más Fatalities y nuevos escenarios añadidos.

El equipo de MK también reporta que algunos de los rumores más populares asociados con MK I y MK II se convertirán en realidad en MK III. ¿Animalities? ¿Nudalities? Realidades.

**Por Williams Entertainment
Disponible en el
segundo trimestre
de 1995**



En esta tercera parte la mayoría de los kombatientes serán nuevos. Sin embargo, regresarán Kano, Sonya y Jax para pelear de nuevo. El grupo de luchadores que no regresarán te hará llorar: Johnny Cage, Baraka, Reptile y Scorpion se toman unas merecidas vacaciones.

Boom promete que MK III usará, por lo menos, un

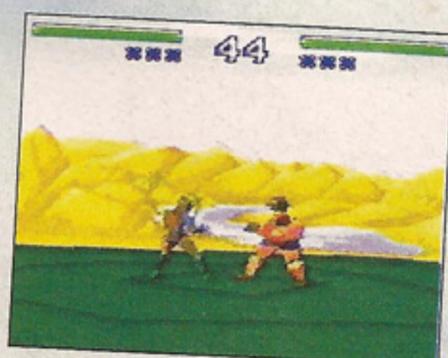
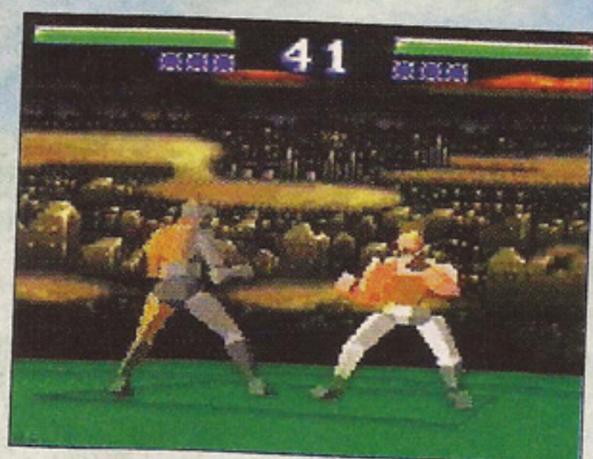
FX Fighter

SNES

GTE se ha destacado del grupo, a toda velocidad, con un juego de peleas que tiene el título provisional de FX Fighter. Similar a Virtua Fighter, los 13 personajes del juego, así como los escenarios, están ilustrados a base de gráficos de polígonos con textura. La acción se desarrolla en un mundo espacial futurista y cada combatiente proviene de un planeta diferente. Te encontrarás personajes extraños como una criatura

grande y pesada, con aspecto rocoso, que parece haber salido de un volcán; un luchador con apariencia felina de leopardo cazador y una criatura con aspecto de reptil. Además de los nueve luchadores principales, con su repertorio de ataques especiales y normales, es probable que habrán dos personajes ocultos. Este juego tiene un procesador SFX y, al igual que Virtua Fighter, incluye perspectiva en 360 grados y gráficos con proporciones variables.

Por GTE Interactive
Disponible en mayo

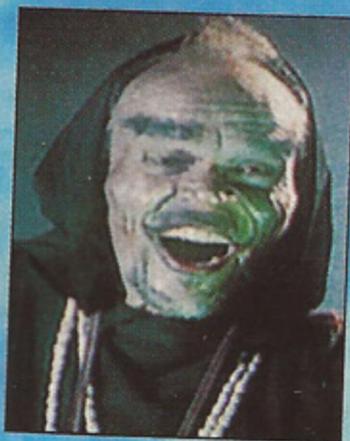


Space Pirates Sega CD

Un nuevo juego de tiroteo filmado con actores reales. Esta vez, American Laser Games te transporta a una aventura en el espacio. Una banda de piratas espaciales, dirigidos por el infame Capitán Talon, van de planeta en planeta, causando estragos por el universo. En sus ataques han capturado algunos colonos y ahora tu, como Star Ranger, debes rescatarlos. A medida que te abres paso por el espacio, a tiro limpio, buscas cristales de energía para alimentar la potencia de tu cañón rompe estrellas, que es la única

arma que puede destruir a Talon. El juego utiliza video con movimiento real, actores auténticos, libreto y trajes como si se fuera una película y una perspectiva en primera persona que le da un realismo increíble.

**Por American Laser Games
Disponible ahora**



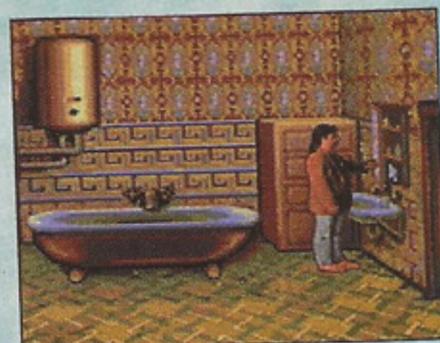
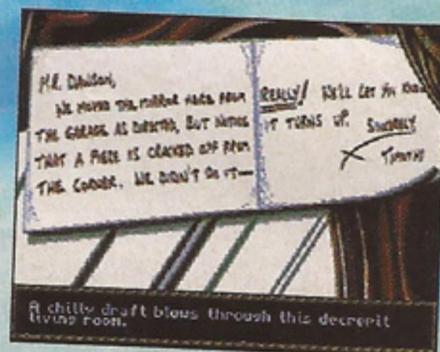
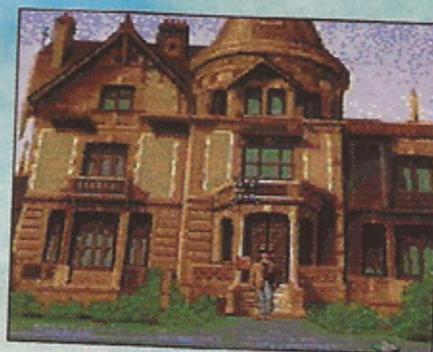
Dark Seed Sega CD

Hay una atmósfera oscura y tenebrosa en esta aventura gráfica de apuntar y seleccionar, con sabor extraterrestre, para un solo jugador.

Te acabas de mudar a una casa embrujada de la época victoriana, que tiene numerosos secretos siniestros. El misterio se vuelve ciencia-ficción al levantarte una mañana con un dolor de cabeza tan grande que temes que te vaya a reventar el cerebro. Si no resuelves el misterio encontrando pistas y

explorando la casa, puede que suceda lo que temías. Los gráficos digitalizados de Seed parecen haber sido creados por H. R. Giger y tienen una apariencia sombría y horripilante. El disco está basado en el juego para la PC del mismo título.

**Por Vic Tokai
Disponible ahora**

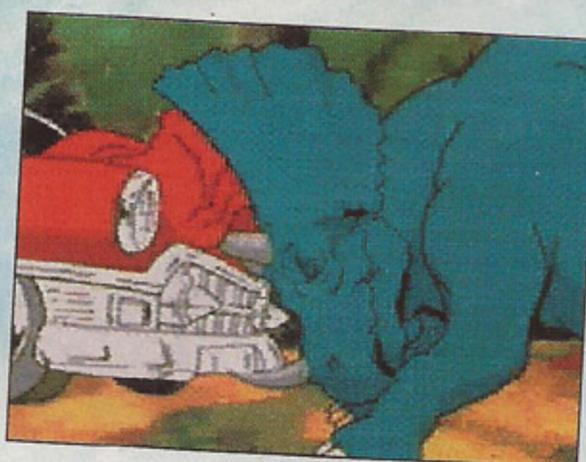


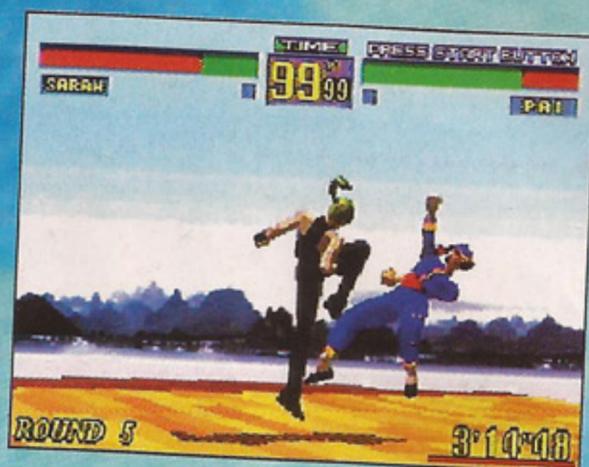
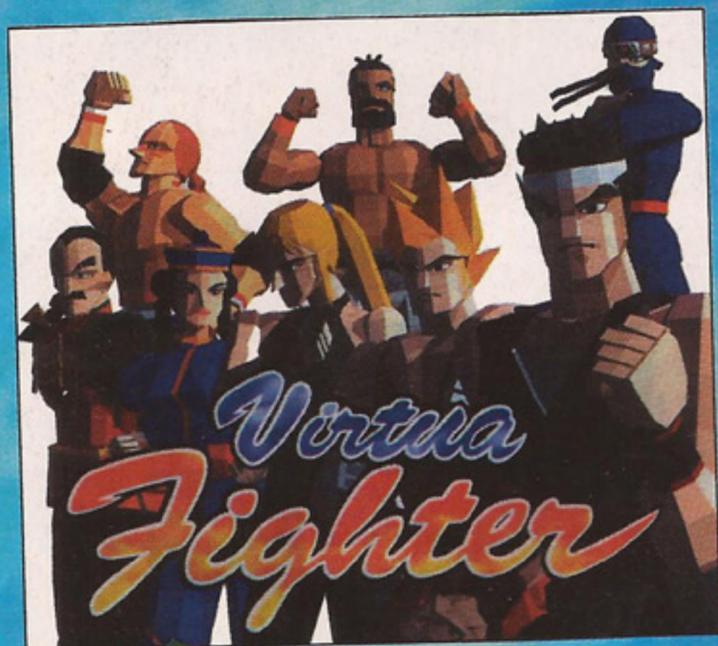
Cadillacs & Dinosaurs Sega CD

Estamos en el año 2600 y los dinosaurios coexisten con los humanos, luchando por la supremacía. Interpretando a Jack "Cadillac" Tenec y Hannah Dundee, cruzas diez niveles postapocalípticos, montado en un Cadillac del 53, para prevenir el segundo Cataclismo. Tienes que sobrevivir en selvas llenas de peligros, como cazadores furtivos, depredadores y otros obstáculos horribles. Basado en las populares novelas gráficas de Mark Schultz, este juego, para dos jugadores, parece una novela llevada a la vida. El

video con movimiento real se destaca por su animación cinematográfica impresionante y la divertida pista de sonido del CD complementa la experiencia a la perfección.

**Por Rocket Science
Disponible ahora**





Saturn

Todos esperábamos noticias del Saturn de Sega, que ya se agotó en Japón. Puesto a la venta en noviembre, el sistema y la primera ronda de juegos volaron de los estantes de las tiendas. Aquí tienes un avance de Virtua Fighter, uno de los primeros juegos para este sistema.

A primera vista, VF parece una de las adaptaciones más precisas hasta la fecha de un juego de tragamonedas a un sistema doméstico, en especial, siendo la primera versión. También destacan algunas mejoras: Por ejemplo, hay una edición de la configuración para algunos niveles, un nuevo modo para dos jugadores enfrentados y uno de torneo clasificatorio.

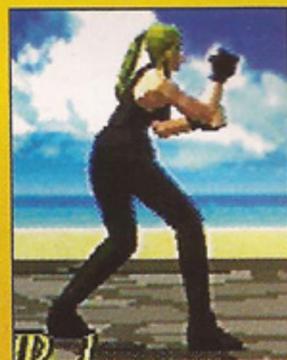
Se incluyen los ocho luchadores originales y hasta el boss Drul hizo el viaje a los hogares. Los movimientos propios del juego también están intactos, incluyendo los combos. La animación de los personajes es casi idéntica a la de las salas de juego y la perspectiva y la rotación son espeluznantes. Hay ligeros fallos en algunos de los polígonos (incluyendo un pequeño parpadeo) que no afectan la acción en lo más mínimo. Si crees que ya has escuchado un sonido impresionante en CD, espera hasta que oigas el Saturn. Virtua Fighter tiene música rock de principio a fin, que le da un acompañamiento de sonido casi perfecto al juego.

Por Sega
Disponible ahora en Japón

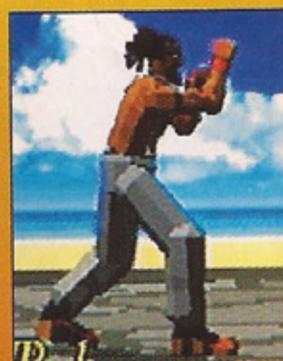
Todos los guerreros están aquí



Akira



Sarah



Jeffry



Pai



Lau



Wolf



Jacky



Kage

Home Improvement

Super NES

¿Tim "The Tool Man" Taylor y su mejor amigo Al en un juego de video? Así es. Tim y Al están listos para presentar la nueva serie de herramientas Binfort Taylor Turbo cuando descubren que han desaparecido. El dúo de torpes las busca por escenarios de televisión y

películas, como La cacería de dinosaurios y Perdido en Marte. Enfrentate a tus enemigos con "poderosas" pistolas que disparan clavos en este cartucho de acción y aventuras de 16 megs.

Por Absolute
Disponible ahora



Ogre Battle

Super NES



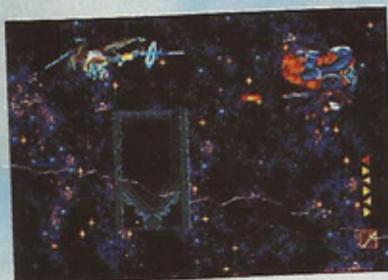
En la última aventura de interpretación de Enix, un reinado de terror se ha apoderado del país. Unete a los miembros de la rebelión en su búsqueda del mago Warren y sus secretos, que pueden ayudar a derrotar al imperio. Como cabecilla de las fuerzas rebeldes, debes atravesar el país en los nueve actos de esta aventura, para un solo jugador, con los elementos tradicionales de los juegos de rol (RPG).

Por Enix
Disponible ahora

Fire Team Rogue

Super NES

Los Tails están bajo el dominio de los malvados dueños de Umbrá y Fire Team Rogue es la única banda de héroes capaces de rescatarlos. La última noticia acerca de este ansiado cartucho es que ya está en camino. Te encargas de dirigir a un equipo único de cinco personajes, a través de un juego que incluye acción, aventuras, combates mano a mano, batallas aéreas, acertijos y exploración de laberintos. Esta historia



fantástica te lleva por cinco mundos y alcanza un total de más de 100 horas de juego. Tendremos más noticias en poco tiempo.

Por Accolade
Disponible ahora

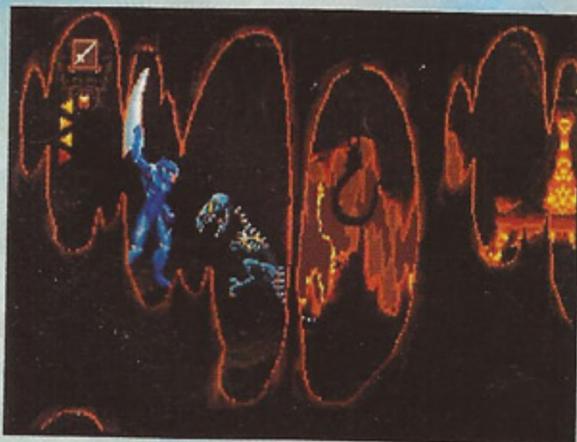
BRUTAL

Paws of Fury

32X

En la búsqueda interminable para diseñar un juego de peleas diferente, Brutal salió el año pasado con un grupo de bestias peludas como luchadores. El juego ofrece acción de artes marciales con personajes como Kung Fu Bunny y el Dali Llama. Su acción, para uno o dos jugadores, incluye el repertorio habitual de movimientos especiales. Los gráficos parecen caricaturas y la música es puro rock.

Por Gametek
Disponible en el primer trimestre de 1995



Flying Nightmares

3DO



Domark debuta en el 3DO con Flying Nightmares, que simula al famoso avión Harrier, incluyendo sus impresionantes despegues y aterrizajes verticales. Sentado en la cabina, vuelas y controlas sus sistemas y armamento por una serie de escenarios estratégicos. Puedes volar misiones simultáneas, hasta con tres compañeros. Los gráficos incluyen secuencias de combates con video, dibujadas a partir de modelos matemáticos y vehículos y aviones enemigos en 3D con mapas de textura. El sonido presenta a Mike Edwards de la banda de rock Jesus Jones.



Por Domark
Disponible ahora

Novastorm

Sega CD•3DO

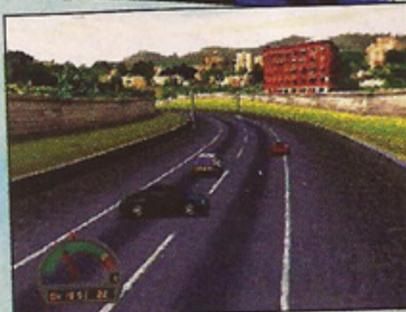


Una computadora militar del sistema Bator se ha vuelto loca y ha cobrado vida mediante una mutación. Siéntate en la cabina del caza espacial Scavenger 4 y vuela por cuatro mundos, en este juego de tiro para un solo jugador. Psygnosis promete que Novastorm será más rápido que ningún otro CD. Los fondos ofrecen paisajes desérticos, volcánicos y una tundra congelada. Las escenas cinematográficas y la música de heavy metal sazonan la acción.

Por Psygnosis
Disponible ahora

Road & Track Presents The Need for Speed

3DO

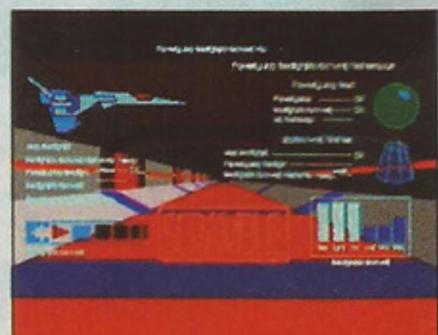
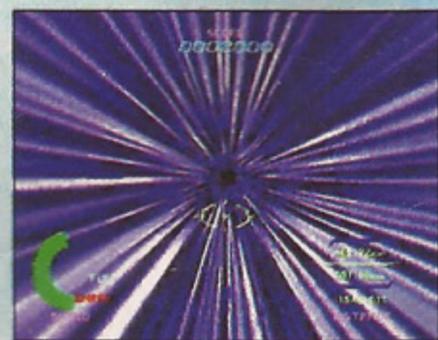
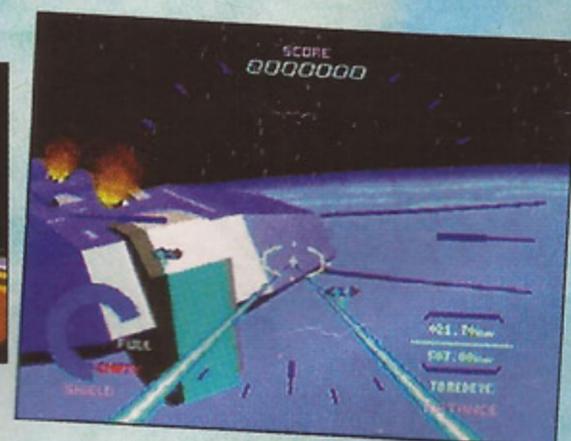


Este innovador juego de carreras te pone al volante de autos legendarios. El video realista con movimiento completo se sitúa en tres pistas ubicadas en California: La costa, la ciudad y la montaña. Puedes ver la acción desde dentro del auto, detrás del auto y a cierta distancia desde más atrás. La sensibilidad de los controles hace que la vista interna sea la mejor para manejar, acompañado de los sonidos del motor y canciones clásicas en CD.

Por Electronic Arts
Disponible ahora

StarBlade

3DO



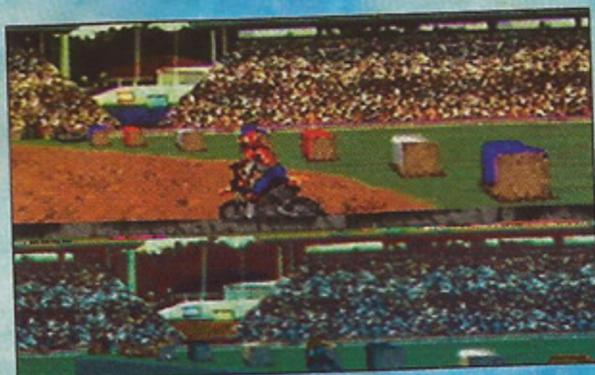
Este tiro espacial, al estilo de La Guerra de las Galaxias tiene gráficos de polígonos y una perspectiva de 3D. Sin embargo, la acción aquí es más sencilla que en sus rivales. No tienes que pilotar, cambiar de armas ni recoger power-ups, en esta aventura para un solo jugador. Durante las cuatro misiones aporreas los botones y disparas, disparas y disparas. Las explosiones ensordecedoras y la estática de las comunicaciones ayudan a crear la atmósfera espacial adecuada.

Por Namco
Disponible ahora

Motocross

32X

Las carreras del 32X se cubren de polvo con este desafío de motocross. Este campeonato se desarrolla en 12 pistas, algunas con saltos dobles y triples. Debes elegir entre tres clases de motos y competir contra otros 20 corredores. Enfrentate a un amigo o intenta ganar el trofeo, en una temporada completa de carreras en el fango. La acción ofrece una combinación de gráficos de modelos matemáticos y de polígonos.



Por Sega
Disponible ahora

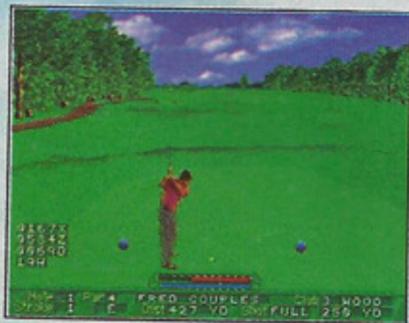
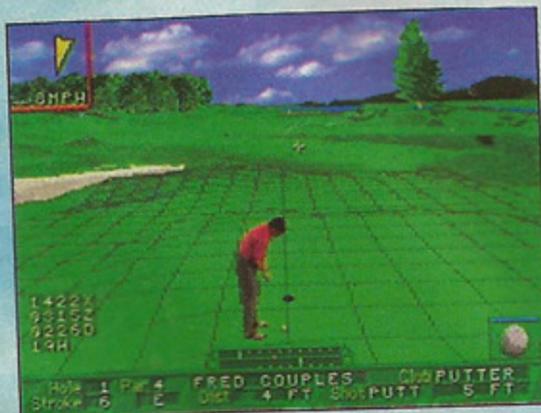
Golf Magazine Presents 36 Holes Starring Fred Couples

32X

Si te sobra tiempo, después de decir el nombre de este cartucho para cuatro jugadores, prepárate para un juego de golf en 36 de los mejores hoyos del mundo. La revista Golf ayudó a Sega en el proceso de selección de recorridos con categoría internacional como Doral,

Firestone y Bay Hill. Ahora puedes escoger tus favoritos y reunirlos para crear el campo perfecto. El juego incluye modos Tournament, Skins, Shoot-Out, Scramble y Match Play. Por supuesto, Fred Couples estará a tu disposición para aconsejarte y mejorar tu juego.

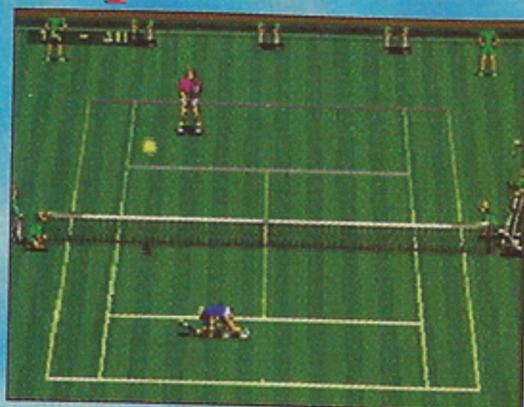
Por Sega
Disponible ahora



ATP Tennis Tour Championship

Genesis

Ponte en el medio del campo de tenis para disputar partidos sencillos o dobles hasta con cuatro jugadores. En los modos de exhibición y torneo puedes jugar como o en contra de leyendas como Ashe, Sampras o Edberg. Una buena vista aérea resalta los gráficos mientras juegas sobre césped, concreto, arcilla o pista artificial. Tendrás que dominar una amplia variedad de golpes directos, de revés y voleas.



Por Sega
Disponible ahora



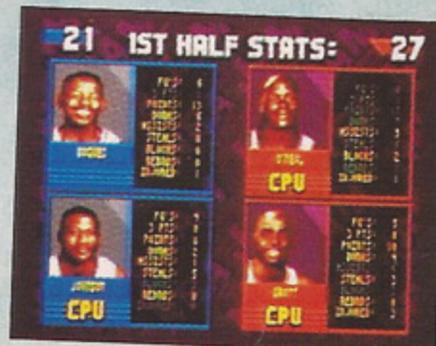
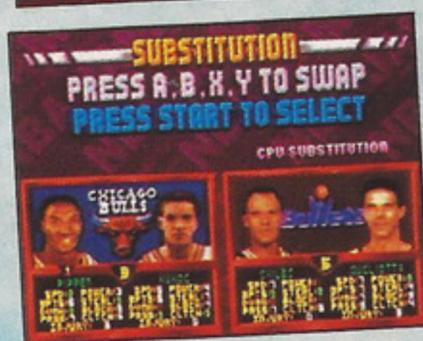
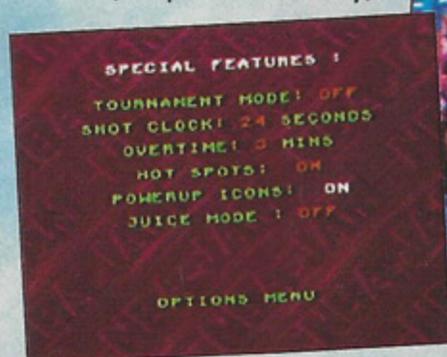
NBA Jam: Tournament Edition

Super NES • Genesis

La acción en la cancha de baloncesto, que estremeció las salas de juego el año pasado, está disponible ahora para Genesis y Super NES. Acclaim promete una adaptación fiel al original, incluyendo jugadores de la NBA, super remates y,

por supuesto, códigos secretos para varios jugadores escondidos.

Por Acclaim
Disponible ahora



Super NES



Por Tommy Gilde

En parte Super Mario, en parte Dynamite Headdy y cien por ciento Bonk, Super Bonk te ofrece la plataforma de acción que esperabas, con unas cuantas sorpresas. Naturalmente, que es nuevo, pero debajo de la cabeza indestructible de Bonk todavía existe un pequeño cerebro cavernícola.

Transformista primitivo

Lejos de los escenarios primitivos de las aventuras anteriores, Super Bonk lleva a este habitante de las cavernas en un viaje desde un barrio chino hasta el espacio exterior. Corriendo, saltando y dando cabezazos

avanza por seis niveles y la característica más divertida de Bonk es su habilidad de transformarse y cambiar de tamaño. Como Little Bonk, aparece más pequeño en la pantalla. Las encarnaciones Normal y Big Boy no pueden escurrirse por los pasadizos estrechos para recoger los artículos y premios que Little Bonk puede alcanzar. Su tamaño también afecta a

Diferentes caras de Bonk



Little Bonk



Fester Bonk



Big Kronk



PISTA: En las áreas sin gravedad, no te vuelvas loco con el controlador, o acabarás como carne al pincho. Si sientes que estás perdiendo el control, usa un cabezazo para frenar.



PISTA: Cuando pelees con este boss, golpea sólo los cuatro círculos exteriores. Primero, debes cambiar los círculos de azul a dorado y, después, golpéalos otra vez para convertirlos en rojo.

los power-ups que recoges. La amplia variedad de power-ups y tamaños te pueden llevar desde un Bonk Cangrejo hasta un Bonk-zilla con apetito por los edificios.

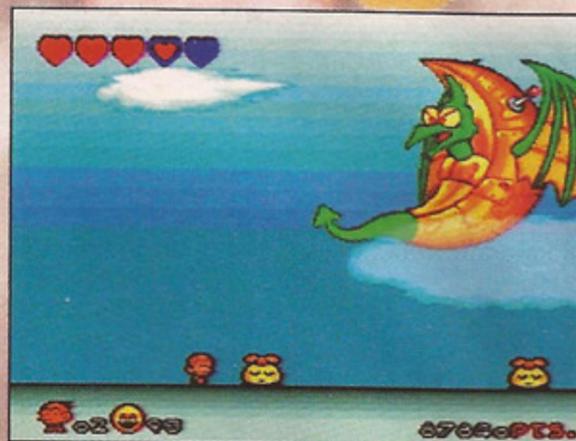
Nuevo Neanderthal

Gráficamente, Super Bonk posee fondos agradables y los personajes mantienen su figura clara y de calidad. Las imágenes son creativas, pero ya las has visto antes en otros juegos.

Si bien los gráficos son atractivos, la música es mediocre. No se hicieron



PISTA: En el nivel Quest-eon Room, salta y golpea el ladrillo con el signo de pregunta. Este interruptor abre túneles que solamente Little Bonk puede atravesar.



PISTA: No es una mala idea ser Little Bonk cuando peleas con los primeros bosses. Así eres un blanco más difícil.



PISTA: Si bien las flechas te marcan la dirección correcta, explora otras áreas para conseguir power-ups. Trepa por este árbol antes de pasar a la próxima área para poder incrementar tu fuerza.

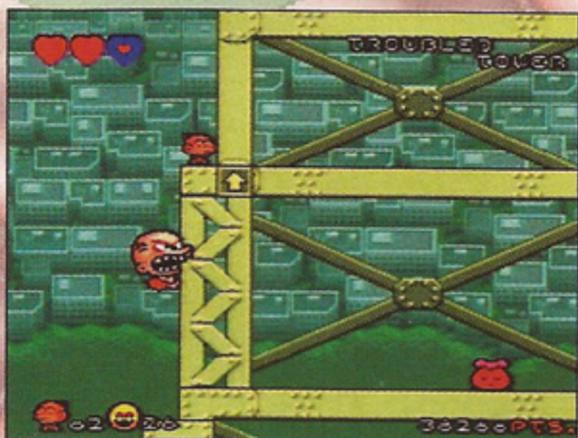
maravillas en la pista de sonido, que podría llamarse "La mejor música ambiental de Bonk". Los efectos de sonido son igualmente corrientes, y son en mayoría los familiares tintineos y punteos. El sonido loco del melón de nuestro héroe cuando golpea a un enemigo tampoco impresiona mucho.

Nada nuevo

Controlar a Bonk es fácil ya que el juego es muy fácil. Ya sea nadando, corriendo o flotando en las áreas sin gravedad, el cabezazo característico de Bonk es fácil de realizar. Diseñado para los principiantes, Super Bonk no es un buen viaje para los veteranos, pero puede ser suficiente para los jugadores intermedios fáciles de satisfacer.

Cargado con más rondas de premio que nunca, Super Bonk también incluye algunos lugares engañosos que confundirán incluso a los Bonkmaníacos.

Si tus pulgares nunca han visitado antes estos escenarios primitivos, sin duda disfrutarás con Super Bonk. Si no es así, es mejor que dejes a este cavernícola en un museo.



PISTA: Para obtener el power-up en la torre, trepa por su parte de afuera. En la parte baja, salta y dale un cabezazo a la primera viga para rebotar hacia arriba por la parte exterior de la torre.

Fichero de juego Super NES
Super Bonk
(por Hudson Soft)



Los cabezazos de Bonk regresan con pequeños cambios, pero te preguntarás si este cavernícola alguna vez será algo más que un saltarín gracioso.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	3.5	3.5	Principiante

US\$69,99
12 megs
Disponible ahora
Aventura
Un jugador

Vista lateral
Multidireccional
Continuaciones ilimitadas

PROANALISIS

Super NES



Por Capitán Pulpo

¿Sueñas con gloriosos combates aéreos en aviones clásicos de la Segunda Guerra Mundial? El juego Carrier Aces te pone en las cabinas de Avengers, Hellcats y otros aviones de hélice famosos y te lanza a una batalla aérea divertida.

La inmensidad azul

El título se refiere a los pilotos americanos y japoneses que pelearon en el Pacífico en la guerra, hace 50 años. Puedes jugar en ambos bandos, con misiones que incluyen combates aéreos, ataques a portaaviones y bombardeos. La variedad de las misiones garantiza que no te aburrirás.



PISTA: Si tienes a un enemigo persiguiéndote, cambia a la vista posterior y dispara con la ametralladora trasera.

Vuelo de altura

La pantalla dividida te pone muchas cosas a la vista. Con la perspectiva desde tu cabina, tienes arriba los instrumentos, el enemigo delante y más instrumentos debajo. También puedes

CARRIER ACES

Sin embargo, puede que te sientas frustrado con los controles. Unas opciones buenas, como las diferentes cualidades de los ocho aviones quedan contrarrestadas por defectos como la acción simplista de los torpedos contra los portaaviones. Espera combates aéreos difíciles, ya que el CPU te superará con facilidad.



PISTA: Escoge el avión apropiado para cada misión. Los Avengers son los mejores contra los portaaviones.

Carrier Aces por Gametek

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	3.5	4.0	Intermedio

US\$64,95
16 megs
Disponibles ahora
2 jugadores

7 misiones
Vista desde atrás del avión
Desarrollo frontal



PISTA: Vuela en zig zag, de lado a lado, cuando ataques un portaaviones y así evitarás las baterías antiaéreas.

cambiar a una perspectiva desde atrás de tu aparato. Los detalles son claros (si no te acercas mucho), hay bolas de fuego que explotan llenas de color y tu avión se desintegra en multitud de pedazos cuando te estrellas.

Los sonidos también te ponen en las nubes. Además del zumbido de los motores, los disparos de las ametralladoras y la música marcial, las voces "ladran" ordenes y señales de peligro.

Carrier Aces le gustará a los pilotos novatos porque la acción es sencilla. Para los veteranos, el sentimiento de nostalgia es una buena razón para seguir volando. **G**



Por La Videoconda

A los jugadores que disfrutaron de los juegos de acción y aventuras lindos y divertidos, les gustará Ardy Lightfoot. El desafío de este juego también mantendrá a los más jóvenes entretenidos.

Se mueve con agilidad

Acompañado de un amigo flotante, Ardy viaja por tierras mágicas para encontrar siete piezas de poder. Este juego



PISTA: Para usar estas piedras como puente, salta sobre ellas cuando llegues a un espacio en el techo, para que puedan pasar rodando.

canciones básicas de fondo de un juego de video, nada fuera de lo común.

ARDY LIGHT FOOT

tiene ciertos elementos de RPG: Prologue, la primera aventura de Ardy, se parece a la búsqueda de un pedazo del Triforce de Link. Los niveles siguientes ofrecen mucha variedad, incluyendo un viaje en una carretilla de

de color aumentan el encanto, con minas bien detalladas, edificios en llamas y océanos.

En cambio, el sonido sólo es ordinario y precisa más voces y efectos de sonido para ser verdaderamente notable. Las tonadas son las



PISTA: Agáchate cuando llegues a este punto en la persecución del túnel, o saldrás disparado del carretón.

una mina, la búsqueda de un tesoro en un barco pirata y peleas contra bosses grandes.

Ardy es bastante fácil de controlar. Sus movimientos básicos consisten en correr, saltar y lanzar a su amigo (que no requiere ningún tipo de control) como un arma. A los principiantes puede causarles algunos problemas el salto alto de Ardy, pero una vez que lo domines, los controles son fáciles.

Los maravillosos gráficos al estilo de dibujos animados poseen figuras de tamaño mediano con movimientos fluidos. Unos fondos llenos



PISTA: En el cuarto secreto de la Isla de las ruinas, pon el bloque rosado al final del columpio y salta en el otro lado, para catapultarte hasta la salida de arriba.

No es un novato

Ardy LightFoot cuenta con todos los elementos de un juego de aventura divertido y añade algunos de RPG para crear un ganador. Ardy Lightfoot tiene fuerza. **G**

Ardy Lightfoot por Titus

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	4.0	Intermedio

US\$54,99
8 megs
Disponibles ahora
Acción/aventura
Un jugador

17 niveles
Multidireccional
Continuaciones ilimitadas

PROANALISIS

Super NES



Por Manuel de la Mancha

Los jugadores han conocido a Master Higgins por largo tiempo desde sus aventuras en NES, TurboGrafx-16 y SNES. Viajando de isla en isla, a pie y en patineta, pasa por todas las formas de criaturas posibles. Pero en ninguno de sus viajes le ha encasquetado una armadura, o lo ha cargado con magia y espadas, o lo ha enviado en busca de cofres con tesoros. Si, como lo oyes... Higgins ha cambiado de un vagabundo vestido con taparrabos a un bufón en un juego de RPG.

Interpreta, interpretador

Higgins y su nueva esposa, Tina, emprendieron su luna de miel en una balsa. Cuando un ciclón los separa, terminan en una playa



PISTA: Al principio, toma la espada y golpea la rocas para que el agua fluya.

desierta, sufriendo de amnesia. Higgins más tarde ve a Tina siendo raptada por un buitre gigantesco, e inmediatamente emprende la búsqueda de su esposa olvidada, y su memoria.



PISTA: Golpea la pata del pulpo para mover su cabeza, entonces zúrralo en el casco.



Enfocado a los aventureros jóvenes y novatos, Super Adventure Island II es un viaje sin complicaciones para los aficionados de RPG. Pero



PISTA: La pala te da acceso a muchas áreas nuevas, porque te permite excavar por la tierra y pasar por caminos bloqueados.

PISTA: Sube a la parte de arriba de estas paredes y activa el interruptor.

hay acción de sobra para los que se atrevan. Similar a un juego de Zelda, tratas de aumentar tu salud y energía para las batallas con una variedad de enemigos, que te llevan hasta nuevas áreas.

Debido a su público, los más jóvenes de la casa, los controles son simples, y consisten de saltos, ataques y botones para usar magia. Desde un panel de control amistoso, puedes cambiar el armamento, la magia y otros poderes que estás usando en la actualidad.

El trabajo de Higgins

Los gráficos ligeros son caricaturescos, brillantes y llenos de color al estilo

tradicional de Adventure Island, pero no cambiaron la velocidad de la animación. Por ejemplo, Higgins no blande su espada, y en su lugar, trata de eliminar a sus adversarios ensartándolos con estocadas. El sonido sobrevive un poco mejor, presentando una música amena y efectos agradables (aunque no se ajustan mucho a la realidad).

Al igual que con los desafíos en el Adventure Island anterior, el énfasis



PISTA: Gana dinero en el casino para que puedas comprar equipos avanzados.

está en la forma de jugar, y aquí el juego da la talla. De vez en cuando te sentirás frustrado tratando de encontrar el imprescindible interruptor que necesitas para tener acceso a un área clave, pero mientras tanto tendrás acción de cortar y picar de sobra.

Maestro fuera de su dominio

Si compras Super Adventure Island II por su nombre, te puedes sentir decepcionado ya que este no tiene el mismo formato de saltar y disparar al que estás acostumbrado. Por otra parte, podrás encontrar que el cambio es como un rayo de sol en esta vieja isla. **G**



PISTA: Los remolinos te pueden llevar a todas partes, pero el que se muestra aquí, encima de la cabeza de Higgins, te llevará directamente al casino.

Fichero de juego Super NES
Super Adventure Island II
(por Hudson Soft)



Hudson saca al familiar Master Higgins de su mundo de saltar y pelear y lo pone en uno ameno que debería atraer a los novatos de RPG.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.0	4.5	4.5	Principiante

US\$69,99
12 megs
Disponible ahora
Aventura/RPG
Un jugador

7 islas
Vista lateral
Multidireccional
Batería de memoria

PROANALISIS

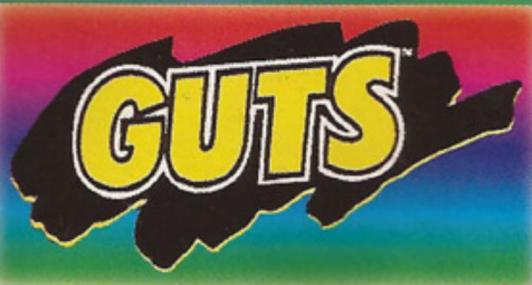
Super NES



Por La Videoconda

¿Crees que

tienes lo que hay que tener, para saltar como nunca pensaste que se pudiera hacer? ¿Sueñas con escalar por una montaña llena de fango y obstáculos? ¿Te divierte el



PISTA: Cuidado con este salto del Tornado Run. La plataforma oscilante puede tumbarte antes de que recobres el equilibrio.



PISTA: En los deportes elásticos, dispara en el punto más alto del rebote.



PISTA: No te cuelgues de las deslizantes plataformas del Aggro Crag, o resbalarás hasta el fondo.

Nickelodeon Guts por Viacom New Media

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	3.0	3.5	Ajustable

Precio no disponible
16 megs
Disponible ahora
Acción y deportes

2 jugadores
6 escenarios
Vista lateral
Multidireccional

conocido programa de TV Nickelodeon? Si tu respuesta a todas las preguntas ha sido afirmativa, seguro que te gustará este juego.

Hace falta valor

En Nickelodeon Guts juegas como parte del programa de TV, donde debes realizar una, entre seis posibles hazañas. Entre ellas, tienes deportes elásticos, en los que debes saltar con un arnés, y deportes de acción contra reloj, con recorridos llenos de obstáculos.

Los gráficos son sólo corrientes, mayormente debido a la escasa variedad visual de la plataforma lateral. Las figuras y los atletas digitalizados, de tamaño mediano, tienen un aspecto agradable, aunque no muy detallado. Pero, el público de los fondos parece estar congelado y jamás se mueve.

¿Te atreves?

El sonido carece de agallas. La música es bastante pobre y desearás desconectarla, incluso antes de cansarte. Además, los concursantes no producen ningún ruido, ni siquiera cuando se caen. Al menos, la multitud ruge en los deportes elásticos y se oye la voz de un anotador.

Al principio, los controles resultan complicados, pues debes dominar varios movimientos para eventos diferentes. Los jugadores más jóvenes y los de poca paciencia van a pasar un mal rato, pero pueden mejorar, a base de práctica.

Es probable que sea mejor alquilar este juego para probarlo. Si te gusta, ajústate el arnés, pega un grito y demuéstrole al mundo que tienes agallas.



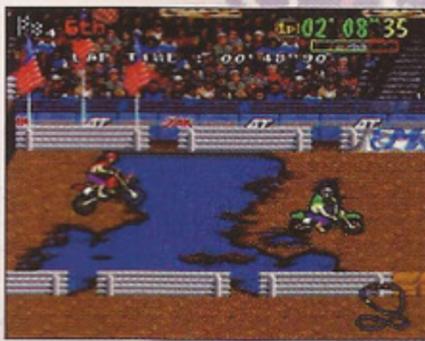
Por El Capitán Pulpo

Esta es una bronca sobre dos ruedas, similar a R&R Racing, apta para los fanáticos de las motocicletas. Pero no tiene suficientes opciones para rodar por mucho tiempo.

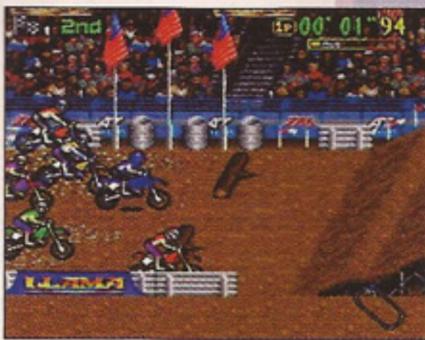
Motos mutantes

Al igual que Rock 'N' Roll Racing, Moto-X te ofrece oponentes monstruosos y una carrera de alto voltaje. Corres por una plataforma lateral llena de obstáculos y fango. Los pilotos pueden conseguir armas poderosas, pero todo el mundo compite al mismo nivel. Las únicas opciones que puedes elegir son una moto más veloz, o competir con un amigo, en una pantalla partida.

La falta de una estrategia de opciones recorta sensiblemente la diversión, ya que no puedes personalizar tu moto, o elegir pilotos con habilidades especiales. Moto-X es un juego muy poco estratégico, que requiere más dedos que cerebro. La acción no es



PISTA: Acelera en lo alto de las lomas para pasar los charcos del circuito Riverside Dome.



PISTA: En la carrera de 250 cc, la mayoría de los obstáculos están a los lados del circuito, así que debes correr por el centro de la pista.



PISTA: Desacelera al saltar, y no tragarás 20 kilos de fango, mala, pero no tiene variedad ni despierta interés. Los controles tampoco ayudan mucho: Apenas se usan las armas y las motos no se dejan llevar bien.

MOTO X

Para correr

Los gráficos son normales. Pero, una vez montados en sus máquinas, los seis personajes parecen iguales. Los recorridos también son muy similares, con fondos y obstáculos ligeramente distintos, que proporcionan una pequeñísima variedad visual. Al menos, tanto las motos como los pilotos tienen un buen tamaño y los accidentes te ofrecen varias escenas excitantes.

La música suena a R&R ruidoso, pero el chillido de las motocicletas es tedioso. También hay algunas frases "graciosas", pero, en inglés.

Si quieres una carrera simple y sin complicaciones, Moto-X es bastante decente. Pero, si buscas acción intensa y diversión salvaje, aléjate de este cartucho.

Moto-X por Trimark Interactive

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.0	3.5	2.5	3.0	Ajustable

Precio no disponible
Disponibilidad ahora
Carrera de motos

2 jugadores
18 circuitos
Vista lateral
Desarrollo lateral

PROANALISIS

Super NES



en sus huesos) hasta bellos y encantadores (échale un vistazo a los decorados de la playa y el bosque). Los enemigos no son grandes, pero son ingeniosos, y Zero tiene animaciones bastante buenas, especialmente cuando se estrella. Algo bueno, considerando la frecuencia con que lo hace.

El sonido, sin embargo, nunca logra despegar. La

Un mundo de locos extraños



PISTA: Usa tus armas para derrotar estos mineros desde una distancia prudente.

música es demasiado seria y lenta para un juego tan rápido e imaginativo. También sería interesante que Zero y sus enemigos hicieran más ruidos.

A pesar de estos fallos, Zero admite un juego, dos o incluso diez. Las continuaciones ilimitadas son una gran ventaja, pero los jugadores más jóvenes todavía se sentirán frustrados. Sin embargo, si tienes la paciencia necesaria, Zero es tu juego.



Por El Capitán Pulpo

Si te gustó el caricaturesco juego de Aero the Acro-Bat, te gustará este cartucho rápido protagonizado por Zero, la ardilla archienemiga de Aero. Los deslumbrantes gráficos podrían convertir a Zero en una nueva super estrella de los juegos de video, pero los controles difíciles lo traen planeando hacia la Tierra.

Zero el héroe

Uno de los enemigos en el primer juego de Aero, Zero es el héroe de su propio juego cuando trata de proteger su tierra natal de los malvados leñadores.



PISTA: Salta hacia arriba, desde las palmas de la etapa de la playa, para obtener los artículos de las nubes.



PISTA: Rebota varias veces en estos esponjosos enemigos para alcanzar mayor altura, pero no te excedas, o te harán un numerito estilo Mileena.

Por siete niveles variados, Zero salta, se zambulle y ataca a legiones de enemigos naturales y mecánicos. En su travesía, maneja una moto acuática; vuela con un reactor, descubre numerosas habitaciones escondidas y explora túneles subterráneos. Ahora, Zero es aventurero.

Son los controles los que te impiden que disfrutes este juego a plenitud. Zero tiene muchas habilidades,

usa los nunchakus, da volteretas y vuela desde los salientes, pero sus mejores movimientos requieren demasiada paciencia para ser dominados en este juego ligero y caricaturesco.

Algunos movimientos son tan complicados que necesitarás alcanzar periódicamente áreas para practicar; parece que los diseñadores saben que los controles son duros. Buena suerte cuando quieras controlar a Zero en su ataque de zambullida (Dive Attack); observa la larga demostración para ver lo que estás tratando de lograr.

El mundo de las ardillas

Los gráficos oscilan desde divertidos y frívolos (como cuando dejan a Zero



PISTA: En el bosque, salta de rama en rama para estar a salvo, mientras puedas; luego vuela hacia los objetos y plataformas más altas.

Fichero de juego Super NES

Zero the Kamikaze Squirrel

(por Sunsoft)

El Zero de SNES es idéntico al de Genesis: Gráficos deslumbrantes y controles difíciles que lo convierten en una ardilla de altos vuelos.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.0	3.5	4.0	Intermedio

US\$64,99

7 etapas

16 megs

Vista lateral

Disponible ahora

Multidireccional

Acción/aventura

Continuaciones

Un jugador

ilimitadas

PROANALISIS

Super NES



Por El Capitán Pulpo

A los más jóvenes les gustará Brutal, una versión caricaturesca de juegos más violentos como MK. Gráficos llenos de color, personajes graciosos y puños rápidos crean un buen juego.

Garras peligrosas

Brutal, de SNES, es casi igual a la versión en Sega CD del '94. Debes enfrentar peleando mano a mano, animales caricaturescos que tienen movimientos y filosofía propios, como Tai Cheetah y Foxy Roxy. Uno de los personajes y las escenas animadas del Sega CD han desaparecido, pero aún

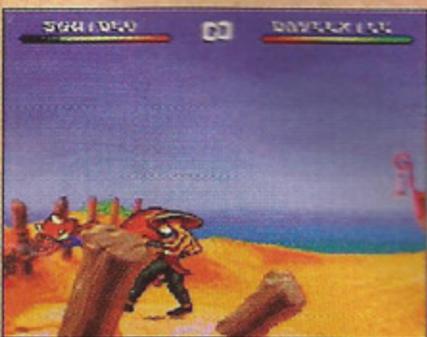
puedes elegir entre siete luchadores divertidos. Los jugadores más jóvenes los adorarán como si fueran los dibujos animados de la tele.

Los veteranos de SF II disfrutarán con la forma de jugar mejorada. Gametek ha respondido a las críticas sobre la versión de Sega CD haciendo la de SNES más rápida, con ataques más fáciles. Según avanzas, aprendes unos movimientos especiales increíbles, llamados Katas. ¡El Lightning Fury, de Rhei Rat, descarga 30 golpes en 1,5 segundos! Brutal es, también, más ofensivo que en el CD. Estos factores se combinan para crear un Brutal todavía mejor.

BRUTAL



¡Música Brutal en la guitarra del Prince Leon of Kenya!



PISTA: Lucha en áreas abiertas donde los objetos en primer plano no obstruyan tu visión.



PISTA: Kendo Coyote tiene un alcance más largo que sus oponentes, así que aprovecha y ponte rápido a la ofensiva.

Furia animal

Los gráficos tienen colores brillantes y muchos detalles. A veces, los elementos en primer plano obstruyen la pelea, pero no te darás cuenta debido a las personalidades únicas de los luchadores. El sonido es bueno, pero necesita más rugidos de los animales kombatientes.

Quizás los veteranos no se identificarán con estos animales luchadores, aunque hay bastante acción para atraer a cualquier aficionado a las peleas. Pero, los novatos adorarán este gran mundo brillante y Brutal. **G**

Brutal por Gametek

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AJU.
4.0	4.0	4.0	4.0	Ajustable

US\$64,95 2 jugadores
16 megs Vista lateral
Disponible ahora Contraseñas
Pelear

WildSnake



Por El Jugador Desconocido

WildSnake se desliza en la escena con un formato de rompecabezas tan suave como la seda, aunque sin tanta estrategia y atractivo como el clásico Tetris 2.

Agil como un reptil

WildSnake imita eficazmente el estilo de juego del Tetris tradicional y le agrega una variación interesante. Los jugadores guían sigilosas y resbaladizas serpientes para reunir las de color similar.



PISTA: Al caer las serpientes, muévelas rápido para que toquen la más frecuente en la pantalla. Así desaparecerán todas las que sean similares.

Puedes controlar la caída de las serpientes arrastrándolas y también puedes dirigir las hacia las esquinas o huecos vacíos, con movimientos precisos y fáciles.

Hay muchas formas de jugar. En el modo de un solo jugador, puedes escoger entre seis pozos donde caen serpientes. Dos jugadores se enfrentan en una pantalla dividida lateralmente. Puedes poner bloques en la pantalla de tu oponente, pero el objetivo es eliminar tus propias serpientes. En el modo de King Cobra, cada jugador afronta un desafío, como eliminar 50 serpientes en 150 segundos.

Los gráficos de WildSnake no son tan claros ni ofrecen una apariencia de 3D como los de otros juegos similares, aunque son satisfactorios. Sin embargo, las serpientes pequeñas y sus diseños pobres dejarán bicos a algunos veteranos. Los



PISTA: Puedes cambiar la dirección de las serpientes que caen. Si ves dos iguales cerca, toca una, cambia de dirección y toca la otra para ganar más puntos.



PISTA: Coloca las serpientes verticalmente, en una línea al fondo de la pantalla, o en las esquinas de los pozos, para reunir parejas fácilmente.

gráficos más memorables aparecen cuando las serpientes se deslizan y rellenan un hueco abierto. Mientras tanto, las melodías sólo sirven como música de fondo, sin más, ni menos.

Encantador de serpientes

WildSnake es un intrigante rompecabezas. El cartucho se beneficiaría con algo más de estrategia, en el modo para dos jugadores, como algunas otras formas para sabotear a tu oponente. Si te gusta este estilo de juego, entonces no tienes más remedio que probarlo. **G**

WildSnake por Spectrum Holobyte

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AJU.
3.5	3.5	4.0	4.0	Ajustable

Precio no disponible 4 megs Disponible ahora Rompecabezas 2 jugadores Vista lateral

PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

¡Apriétense el cinturón, ha regresado Bomberman! Aunque el modo para un jugador no es tan explosivo como podría ser, el modo de múltiples jugadores es tan divertido como en el juego original.

Brigada de bombas

La trama es la misma: Eres secuestrado por varios bombarderos malvados y debes pelear desde cinco planetas para recuperar el control de la Tierra.



PISTA: Los Patines te dan velocidad limitada. No lances las bombas y corras si tienes poca potencia en tus patines.

Básicamente, pones tus bombas y esperas a que exploten. ¿No suena interesante? Bueno también tienes que evitar enemigos, y trampas, defenderte de los bosses y descubrir los trucos para abrir puertas. Bomberman es un juego de estrategia fenomenal.

Fichero de juego SNES

Super Bomberman 2

(por Hudson Soft)

El mejor cartucho de todos los tiempos, para jugar en grupo, ha regresado. SB2 estremece al SNES, aunque en estos tiempos de fatalidades sangrientas, puede parecer un poco blando y dócil.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				INT.
4.0	4.0	4.5	5.0	Intermedio

US\$59,99
8 megs
Disponible ahora
Acción/aventura

Vista aérea
4 jugadores
(usando el Hudson Super Multipad)

Numerosos tipos de bombas te tientan: Algunas tienen control remoto, otras escupen baba o atraviesan obstáculos. Si no te sientes cómodo con los explosivos, juega con algo menos

peligroso, como las sencillas aventuras infantiles de Mickey Mania. ¡Cobarde!

Un buen rato

Los gráficos todavía son unos bastiones del dibujo estilo japonés. La tierra que nos trajo Hello Kitty le da a Bomberman 2 el mismo tipo de sabor infantil con ojos grandes, pero ahora lo

SUPER BOMBERMAN



PISTA: Después de derribar a tus enemigos bombardea los ladrillos para encontrar todos los power-ups. Te los puedes llevar al próximo nivel.



PISTA: Si te gusta cierto tipo de bomba, úsala siempre. Ignora, simplemente, los demás símbolos de bombas que encuentres.



PISTA: Ten cuidado cerca de los pozos de fuego. Se regeneran rápidamente y te pueden acorralar.

puedes hacer detonar. Las imágenes no son más grandes, pero, sin duda, se ven más claras. El rodaje del campo de juego, en el modo para un jugador, es un toque agradable que le añade impacto a la acción.

La música es un híbrido intrigante entre tecnopop y música de cabaret. Los efectos de sonido podían haber sido mejores y tampoco hay duda de que las explosiones deberían haber sido revisadas. Dicho esto, no se aprecia evolución entre el sonido actual y el que nos ofreció el original.

Si eres un novato, los controles te resultarán un poco mañosos. Pero, una vez que los domines, no tendrás ningún problema para eliminar a tus adversarios. Debes leer el manual con cuidado si eres un primerizo.



PISTA: El primer boss es fácil. Coloca bombas delante de él y muévete de lado a lado en la parte inferior de la pantalla. El boss no puede caminar hacia abajo.



PISTA: Cuidado con los hornos del segundo nivel. La pantalla se pone de color naranja y una línea de llamas la recorre. Mira al suelo con cuidado para descubrir la dirección del fuego.



PISTA: Cuando bombardees cerca de cartuchos de dinamita, aléjate de la ruta del fuego. Esos cartuchos crean explosiones en cadena.

Pasarlo bomba

Si eres un fanático del primer Bomberman, las nuevas opciones adicionales (nuevas bombas y niveles más complicados) te harán explotar. Los jugadores nuevos encontrarán que la emoción de la competencia entre múltiples jugadores es la mejor que SNES tiene para ofrecer. Pero, si eres un jugador solitario que busca acción explosiva, es posible que esta bomba no explote en tus manos, tan fuerte como esperabas.

G

PROANALISIS

Super NES

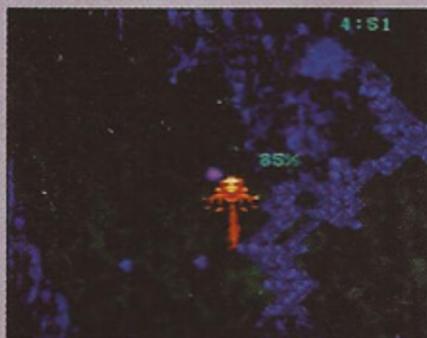


Por Extrabarrigón

Darwin y la tripulación del seaQuest han vuelto a la superficie y lo hacen bien, en este cartucho interesante. Aunque no es tan complejo como otros viajes submarinos, estilo Ecco, no te dejará frío y húmedo.

Mar turbulento

El seaQuest DSV tiene una misión y tu eres el capitán. En este juego multifacético, debes dar las órdenes. Más vale que estés listo, capitán, porque las misiones exigen cerebro y que sepas bucear.



PISTA: Al buscar tesoros en el fondo, ten cuidado con las bombas. Usa el Crab para limpiar la arena pero no te quedes cerca del fango.

a cabo tus objetivos. Hay una buena variedad de control pues cada vehículo se porta de forma distinta y ejecuta funciones diferentes.



PISTA: En la primera misión, envía a Stinger o Truck para librarte de barcos enemigos. Después envía el Crab para recoger el plutonio.

Comienzas en el puente del seaQuest con acceso a la sala de información, la de ataque y la de navegación. En la sala de información, te darán instrucciones sobre las misiones de búsqueda, destrucción y rescate. Eliges uno de los cinco barcos o a Darwin, el delfín, para llevar

seaQuest DSV por T•HQ

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.0	4.0	Intermedio

US\$69,95

16 megs

Disponible ahora

Acción/aventura

Un jugador

31 niveles

Múltiples vistas

Multidireccional

Contraseñas

Húmedo y animado

Los gráficos son nítidos. Las naves tienen un aspecto como de 3D, con vistas que giran 360 grados. La mayoría de los fondos son oscuros, pero tienen buenos detalles. Los sonidos también son buenos y aparece continuamente la música vigorosa de la serie.



PISTA: Regresa al buque si se esté acabando la energía y cambia a otra nave cargada.

Los amantes del programa tienen un gran juego lleno de emoción. Los que busquen algo nuevo en juegos de aventura también apreciarán la forma variada y original de jugar. Definitivamente, en este juego, las cosas son más calientes bajo el agua. **G**

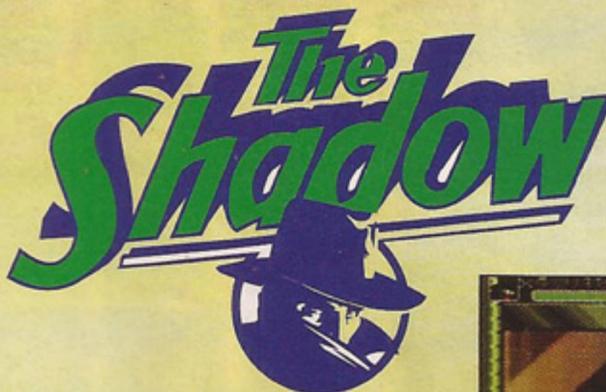


Por T. Ocino

Casi seis meses después de que la película fracasó en los cines, The Shadow está atrasado. Sus gráficos decentes y su emocionante música no compensan la forma aburrida del juego.

Salva el mundo

Shiwan Khan, un descendiente de Genghis Khan, invadió Nueva York y debes luchar, como Shadow, por ocho niveles llenos de acción para evitar el desastre. Mientras avanzas por ChinaTown, usas tu arsenal de saltos, patadas y puñetazos, de forma exhaustiva, contra oleadas sin fin de enemigos iguales.



PISTA: Es difícil evitar las balas. Hazte invisible cuando comience el tiroteo.

A veces, te tomas un descanso de lucha física y te peleas a tiros; los controles responden y te dejan maniobrar firmemente por ambos tipos de combate. Pero, incluso con los tres poderes supernaturales: Invisibilidad, Destrucción y Daño (Invisible, Devastate y Dash), una variedad más amplia de movimientos y enemigos hubiera añadido un poco de sazón a este juego básico y sencillo.

Salvado por la campana

Una fantástica pista de sonido y unos fondos intrigantes rescatan a este cartucho.

Unos sonidos inolvidables e impresionantes llenan cada nivel, creando un ambiente perfectamente oscuro, mientras que los gruñidos de costumbre completan adecuadamente el audio.



PISTA: Si estás a punto de morir, usa el Devastator para matar enemigos y alcanzar un power-up de salud.

Unos escenarios visualmente creativos, como el del vestíbulo del edificio Empire State, superan la norma para estos juegos de golpear



PISTA: En el elevador del Empire State, colócate en la puerta para acabar con tus enemigos según entran.

y pelear y te mantienen interesado. Pero una vez que esa impresión se acaba, la animación sosa no retendrá tu atención largamente.

Los fanáticos de Shadow y los principiantes, a lo mejor disfrutarán de este juego corriente. Para el resto de la humanidad, un breve alquiler durante el fin de semana les enseñará lo que se esconde en el corazón de esta sombra. **G**

The Shadow por Ocean

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.5	3.0	3.0	Ajustable

US\$59,95

16 megs

Disponible ahora

Golpear y pelear

Un jugador

8 misiones

Vista lateral

Multidireccional

WeaponLord



Por Buska Pleitos

Cuando dos de los creadores de Street Fighter II se fueron de Capcom y le dijeron al mundo que iban a reinventar el género de los juegos de pelea, el mundo prestó atención. Exactamente eso es lo que James Goddard y Dave Winstead han hecho, aterrizando en Namco Research para crear versiones para SNES y Genesis del juego de peleas que, según dicen, se unirá (y posiblemente superará) a otros juegos legendarios, como SF y MK.

Antes de iniciar el desarrollo de WeaponLord, Winstead y Goddard jugaron y estudiaron intensamente todos los juegos de peleas para las tragamonedas y los sistemas domésticos que había en el mercado. Ambos llegaron a la conclusión de que, para hacer algo que los diferenciara, su cartucho tendría que tener toneladas de violencia y un formato de juego original, que fuera lo suficientemente familiar, al mismo tiempo, para que los jugadores se pudieran adaptar a su funcionamiento.

Nuevo territorio

WeaponLord, que está previsto para mayo, es un juego de pelea con armas, que se desarrolla en un mundo bárbaro de fantasía. Namco aspira a abrirse camino a sablazos entre la afición de los juegos de peleas, con la forma de jugar más profunda y compleja de todos los tiempos.

La misión de Namco: Ir, simplemente, hasta donde ningún otro juego ha podido llegar antes. Para muchos jugadores, este género de juegos está tan saturado de imitaciones, como el de las películas malas de ciencia ficción. Una queja común es que muchos juegos son, simplemente, Street Fighter o Mortal Kombat disfrazados.



Korr y su nemesis DemonLord luchan salvajemente.

Recreando el género

Como principio, Goddard forjó una relación entre Namco y Visual Concepts (creadores de Clay Fighter, ClayMates y Madden '95 para SNES) con el fin de producir WeaponLord. Su objetivo de crear el rey de todos los juegos de peleas con armas, nació de la fascinación que tuvo Goddard, durante toda su

vida, con las batallas de bárbaros al estilo de Conan.

En el corazón de WeaponLord habrá un sistema de juego que busca cambiar y redefinir muchos de los elementos básicos, que son comunes a todos los juegos de pelea actuales. Por ejemplo, en lugar de una sola forma para bloquear el ataque de un oponente, WeaponLord te dará tres



¡El bárbaro Korr se enfrenta a DemonLord!



Korr usa su doble tajo de fuego (Flaming Double Strike), para infligir un daño doble.

formas. Los jugadores también podrán bajar la guardia (Guard Drop) de un oponente, eliminando su capacidad de bloquear y dejándolo expuesto al ataque.

El sistema de juego, en WeaponLord, también podrá calcular fuerza de la colisión de las armas con más precisión. Al chocar las armas, en lugar de recibir daños ambos jugadores, las armas rebotarán entre una

Combos INCREIBLES

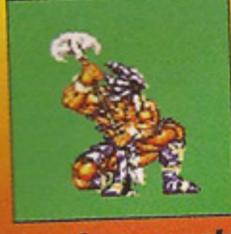


1) Korr hace un giro defensivo poderoso, para empuñar la hoja asesina oculta tras su espalda y dar un tajo lateral.



2) Korr saca ventaja de la apertura y lanza su patada especial que baja la guardia del enemigo.





DemonLord es pura fuerza, protegido por su coraza que tiene una araña viva.

Las fenomenales poses de Korr incluyen su postura de preparación, su bloqueo bajo fuerte, su postura de atención y la pose de victoria.



Zorn gira su hacha, en un ataque frenético, mientras Talazia inicia un ataque con su cuchilla garra.

gigantesca lluvia de chispas... si ambos ataques tienen una potencia similar. También será posible que un jugador supere y desarme a su oponente. Bajar la guardia, por ejemplo, podrá superar un bloqueo normal, pero un

peleas, que emocionará o asustará a los jugadores, cuando palpen la cruda realidad. Según Namco, los guerreros de WeaponLord tendrán el mayor número de técnicas especiales de todos los juegos de pelea, con más de diez para cada personaje. Con la cantidad de técnicas disponibles (y la variedad de resultados diferentes que produzca su ejecución), WeaponLord tendrá un alto



El choque de las armas crea una lluvia de chispas y obliga a los oponentes a retroceder.

bloqueo fuerte (Thrust Block) se impondrá a esta técnica. Un golpe doble (Double Strike) puede vencer un bloqueo fuerte (Thrust Block)... y esto sólo es la punta del iceberg de esta estrategia.

Este sistema de armas, increíblemente complejo, ofrecerá una magnífica variedad de acción en las



El bloqueo fuerte es una gran forma de repeler enemigos que atacan saltando.

peleas de enfrentamientos parejos, de hecho, el más elevado hasta ahora. Estos empates ocurren cuando se enfrentan dos ataques diferentes, como una técnica especial invencible actuando

contra un ataque normal. Namco dice que, mientras SF II y MK tienen más de 20, respectivamente, WeaponLord tendrá sobre 138 situaciones de este tipo.

Dieciséis Bits: Barreras y avances

WeaponLord no es un juego de tragamonedas, ni de Saturn, ni de Ultra 64. Ni siquiera es un juego de 32 megs. Es un título de 24 megs para los tradicionales SNES y Genesis, que están un poco anticuados, pero aún son los sistemas más populares al comienzo del 95. En vista de los avances de la tecnología, hacer destacar a WeaponLord es un gran reto. Usar gráficos rotoscópicos y



El derribo de Zorn es un factor importante en su ofensiva, como se muestra aquí, luchando contra Talazia.

peleas, en 16 bits. Y, juzgando por los diseños preliminares, parece que lo han logrado.

WeaponLord tiene siete personajes, con un aspecto tan imponente que pondrán a temblar las rodillas del propio Conan. Korr es el héroe principal del juego:

Talazia ataca con la furia de un halcón, pero DemonLord la espera con un bloqueo fuerte.



mapas de textura basados en polígonos de aspecto mediocre, ya no es posible. Los creadores de WeaponLord tendrán que forzar el sistema de 16-bits hasta extremos nunca vistos.

Músculo a músculo, kilo por kilo, punto por punto, los luchadores de WeaponLord se supone que serán los personajes animados más grandes, más detallados y poderosos que hayan aparecido en un juego de

Un experto guerrero bárbaro de anchas espaldas, que esgrime una espada a dos manos. Zorn es un ladrón armado con un hacha y un escudo de calavera, que es algo más de lo que parece. Divada es una malvada bruja guerrera, que necesita la esencia vital de sus víctimas para sobrevivir.

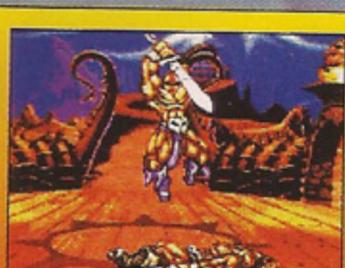
Talazia, halcón en una



3) Entonces, ejecuta un dos-en-uno, con su doble estocada de fuego, lo cual le anota dos golpes.

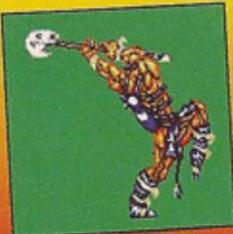


4) Después de derribar al oponente, Korr salta para dar un corte con su espada y lograr un golpe final devastador.





Gen-Tai hace un bloqueo fuerte bajo con su escudo.



Los golpes sobrenaturales del DemonLord.



vida anterior, es ahora una luchadora humana que se abalanza sobre sus presas. Bane es un guerrero macizo y cruel, cuyo pasado es tan

sus personajes con más movimientos y cuadros de animación que ningún otro que puedas haber visto en este tipo de juegos. Aquí no



misterioso como la máscara de lobo que usa. Gen-Tai es una mujer bárbara que domina los combates con la habilidad y la fuerza de su pueblo. Por último, DemonLord es el boss final y el organizador del torneo armado que ha reunido a todos estos campeones.

Siete personajes es un número relativamente corto de luchadores, en un juego de peleas. Sin embargo, los diseñadores Goddard y Winstead, planean dotar a



Korr usa su poderosa estocada doble, que desarma el bloqueo fuerte de Talazia.

La técnica de bajar la guardia deja a tu oponente indefenso temporalmente. Si lo hace Korr, acaba por completo con el bloqueo del enemigo.

hay copias de luchadores con simples cambios de colores, o de cabeza, como ocurre con los ninjas de MK, o con Ryu y Ken en SF.

Valor duradero

Namco confía en que WeaponLord ofrecerá un desafío complejo y que mantendrá a los fanáticos jugando durante meses, mejorando su habilidad continuamente. ¡Aprender a bajar la guardia a un enemigo es una cosa; aprender a hacerlo dentro de una técnica especial, es otra cosa completamente distinta! La meta de los diseñadores es crear un nuevo aprendizaje para los que ya han conquistado SF y MK: WeaponLord no será una repetición de las habilidades que muchos jugadores ya han dominado.

Hasta la historia está diseñada para captar el interés de forma duradera.

Zorn, el ladrón y guerrero, usa su escudo con calavera para desviar el golpe de Korr, dejando al bárbaro vulnerable.



¡En lugar de un final simple, cada jugador tendrá una historia de introducción, cambios de escena según el progreso del torneo, un final normal y un desenlace

secreto! También habrá modos especiales ocultos, para aquellos fanáticos que dominen el juego.

La llegada de WeaponLord

WeaponLord está previsto para mayo y aún tiene un largo camino por delante, pero parece ser una de las ideas más ambiciosas dentro del género, desde Street Fighter II. ¡Quédense con sus sistemas de 16 bits! La pelea no ha terminado.



Talazia usa un bloqueo fuerte, que es mucho más agresivo, para evitar el ataque de Korr.

¡Golpes FATALES!



DemonLord usa su poder de araña, para momificar dentro de un capullo de seda a su oponente, entonces lo corta en dos con su arma. WeaponLord está previsto como un cartucho para adolescentes. Los golpes fatales requerirán una habilidad de experto.

¡La idea detrás de las armas!

James Goddard y Dave Winstead son animados y creativos diseñadores de juegos, con opinión propia. Su visión es el motor que impulsa *WeaponLord*. Antes de unirse a Namco, Goddard fue autor del concepto de *Street Fighter II Champion Edition*, codiseñador de *SF II Turbo Hyper Fighting* y creador de Dee Jay, en *Super SF II*. Winstead fue el Dr. Dave de la versión en inglés de *GamePro*. Más tarde, se unió a Capcom, aportando ideas para *SF II Turbo* y trabajando de lleno en *Super SF II*, *Slam Masters* y *Alien vs. Predator*.

GamePro: ¿Qué los capacita para "redefinir" el género de los juegos de pelea?

James Goddard: ¡Nosotros escuchamos a los jugadores! Yo creé el concepto de *Champion Edition* basado en sugerencias de los jugadores. Muchos de los cambios en *Hyper Fighting* se basaron en lo que querían los jugadores. Siempre que viajamos, Dave y yo jugamos juegos de pelea competitivamente. Además, yo organicé los principales torneos de *SF II*, para Capcom.

GP: ¿Qué les atrajo de la serie *SF II*?

Dave Winstead: Pelear mano a mano, que nunca te aburrirá.

JP: Cuando jugué *SF II* por primera vez, mi cabeza bailaba y no podía creer lo complejo que era el juego.

GP: ¿Existe algo en *SF II* que aparecerá en *WeaponLord*?



Los diseñadores del juego: James Goddard (izquierda) y Dave Winstead.

JP: *SF II* es el único juego donde oyes a los jugadores decir cosas como "Cuidado, con Zangief. Es devastador" ó "Tiene al tramposo de Guile. Solo retrocede para que lo persigas y hacerte pedazos". Es excitante para todo el mundo, tener su propio estilo personal. La gente también podrá crear su estilo en *WeaponLord*.

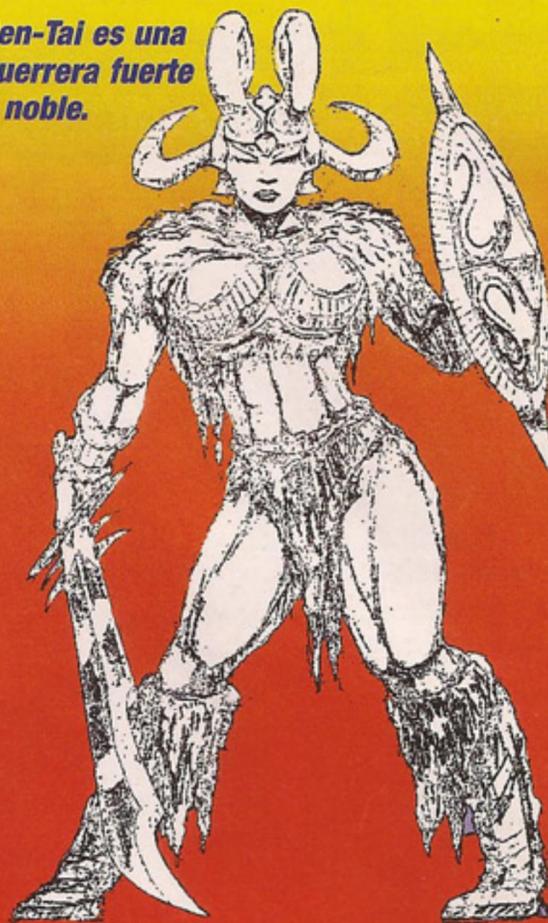
GP: ¿Qué hace del equipo de *WeaponLord* algo único?

JP: Este es el primer proyecto a gran escala para los miembros del equipo. Todos, empezando por Alvin Cardona (director de arte), siguiendo con Steve Chiang (programador principal), y nosotros mismos, estamos dispuestos a intentar cualquier cosa para que *WeaponLord* sea fenomenal. Estamos llenos de ideas y, más importante aún, todos somos empedernidos jugadores con las suficientes agallas para ser innovadores.

GP: ¿Qué es lo que más te gusta y te desagrada de otros juegos de pelea?

JP: Odio perder por culpa de errores estúpidos, que los diseñadores olvidaron arreglar. Un juego bueno debe tener

Gen-Tai es una guerrera fuerte y noble.



sus propios comandos de control y estrategias, con personajes completamente diferentes y suficiente equilibrio para que todos los luchadores puedan competir seriamente entre sí, incluso meses después de que el jugador los haya dominado.

DW: Cualquier juego con un sistema de combinaciones que exija verdadero talento es bueno. A mí no me gustan los juegos en los que puedes hacer un movimiento simple de control y golpear continuamente con un combo automático, que quita la mitad de la vida. Eso es ridículo.

JP: Hay muchos juegos que se copian mutuamente. Odio que uno o dos combos te maten. Odio que haya un ataque, que alguien puede hacer repetidamente, sin un contraataque posible. Tu oponente puede sentarse, prácticamente inmóvil, y ponerte fuera de combate.

GP: ¿Por qué diseñaron un juego con armas?

JP: Siempre he sentido una gran fascinación por Conan el Bárbaro y siempre he

dibujado cosas así, como guerreros peleando contra esqueletos. Cuando llegué a Namco, estaba enfermo de las peleas de artes marciales y quería hacer algo diferente. Muchos críticos dijeron que ya no quedaba nada nuevo que hacer en el género de peleas, pues ya todo se había hecho antes. Pienso que estaban equivocados.

GP: ¿Qué les hace pensar que *WeaponLord* será un éxito?

JP: A muchos jugadores les gustó la cantidad de tiempo que tardaron en dominar *SF* y *MK*. Parece que todo el mundo desea un juego que tenga nuevas estrategias y no, solamente, un puñado de golpes especiales y fatalidades. *WeaponLord* va a ser una verdadera experiencia de aprendizaje y, en los niveles más altos, sólo podrás ganar si eres el mejor. Cada vez que derrotes a alguien será porque eres bueno, no porque seas un tramposo y utilices trucos para ganar.

¡Sigan atentos a las noticias sobre *WeaponLord* y su desarrollo, en *GamePro*!

Trabajo en progreso

¡Aquí están las imágenes de algunos movimientos completos de WeaponLord! Estas imágenes son animaciones de los personajes creadas en una PC por Visual Concepts.



El desvío medio de Gen-Tai está diseñado para contrarrestar y esquivar el golpe del oponente.



Gen-Tai nos revela lo que oculta bajo el casco, en su fenomenal postura de victoria.



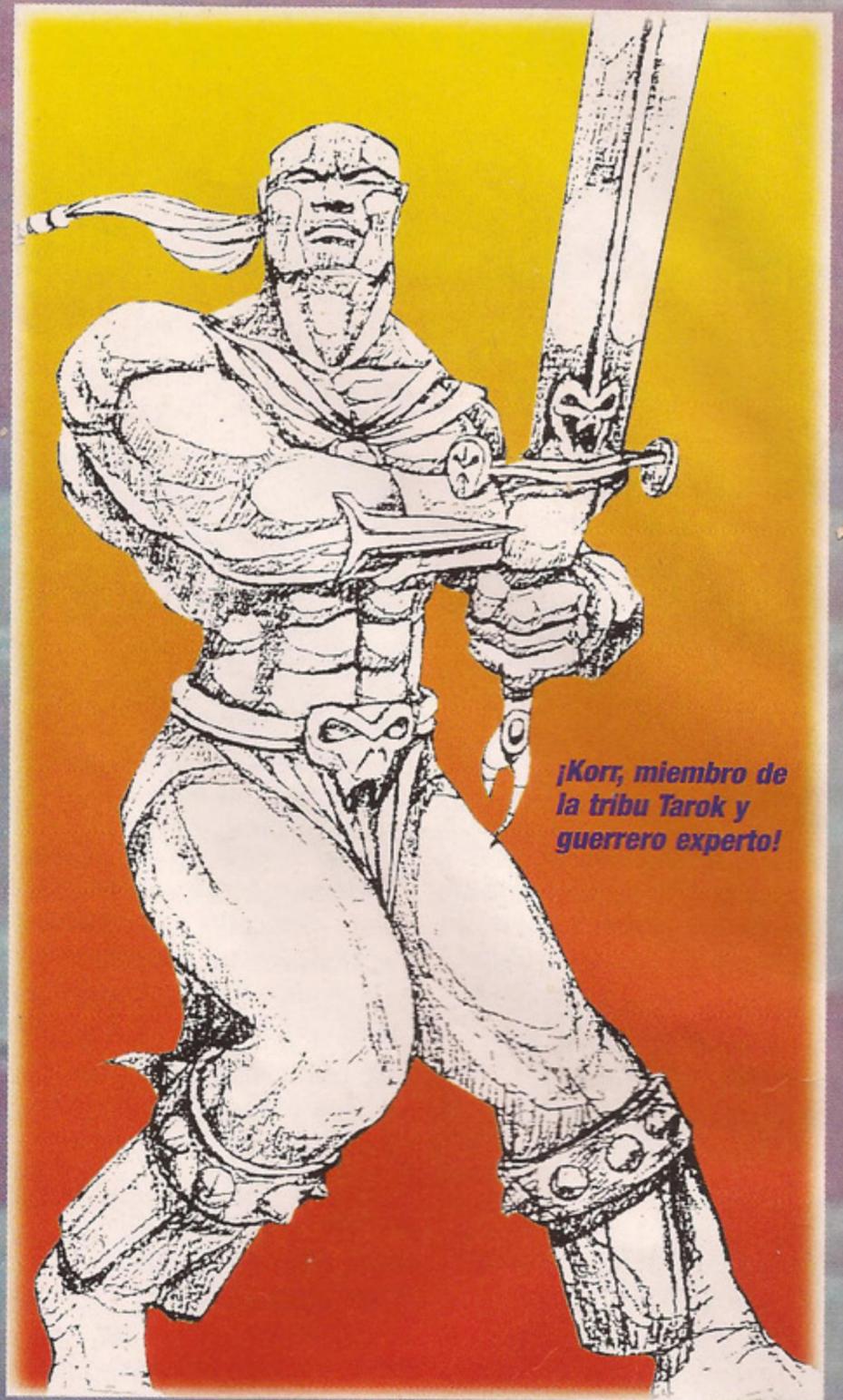
La hechicera Divada se alimenta con la fuerza vital de sus víctimas.



Talazia, ave de presa en una vida anterior, tiene la ferocidad y la gracia de un halcón.



Bane, el lobo solitario, es un luchador poderoso y macizo, que muestra una fuerza increíble con su maza de guerra.



¡Korr, miembro de la tribu Tarok y guerrero experto!

Korr se enfrentaba a unos horribles duendes gemelos, que no llegaron a la versión final del juego.



WeaponLord: Simon Bisley

Namco contrató ayuda adicional, para crear este juego. Simon Bisley es un caricaturista, en series como el Lobo original. Además de crear el diseño de la caja para WeaponLord, el trabajo de Bisley también ilustra la portada de esta publicación.



HACIENDO PELICULAS AL ESTILO DE MORTAL KOMBAT

Ultimamente, los juegos están impulsando la industria cinematográfica y *Mortal Kombat* ofrece energía de sobra.

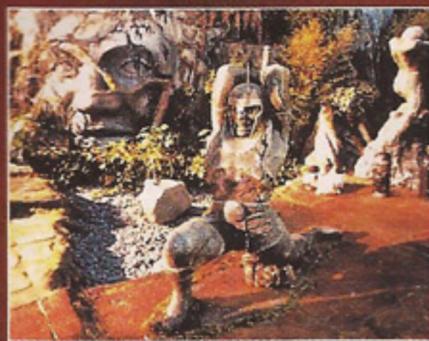
Por Manuel de la Mancha

La película *Mortal Kombat*, de New Line Cinema, está lista para su debut en mayo de 1995 y tiene una apariencia impresionante. New Line Cinema es más conocido por películas como *Nightmare in Elm Street*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* y *The Mask*, de modo que los aficionados de MK no quedarán decepcionados.

Mortal Kombat se toma ciertas libertades con la trama original del juego. La película tiene todos los combatientes del cartucho original de *Mortal Kombat*, pero también incluye a Kitana, de MK II, como una princesa.

La historia se desarrolla alrededor de Liu Kang, Johnny Cage y Sonya Blade, mientras se preparan para el *Mortal Kombat*, un torneo legendario de artes marciales del Mundo Exterior. El Dios del trueno, Rayden, dirige al trío en el evento. Si el grupo pierde, el malvado hechicero Shang Tsung y su príncipe dragón de cuatro brazos, Goro, cubrirán la Tierra de "oscuridad y desesperación". Una victoria dejaría a Kitana reinando en el Mundo Exterior.

En ediciones futuras, GamePro te dará más información acerca de esta emocionante película, con unas declaraciones de la estrella de cine Christopher Lambert, el popular actor que interpreta el papel de Rayden, en esta película. ¿Quién sabe?, ¡puede que esta versión de *Mortal Kombat* logre sacarte de las salas de juego!



Unos escenarios elaborados le dan a *Mortal Kombat* una apariencia similar a la de los misteriosos fondos del juego.



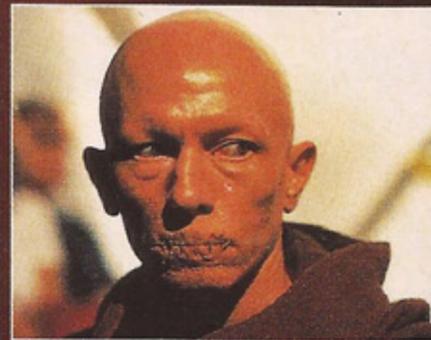
El director, Paul Anderson, a quien le gustan tanto los juegos de video como su trabajo en el cine, le explica una escena a Lambert, el intérprete de Rayden.



Liu Kang se prepara para el combate que lo aguarda.



El trío listo para el torneo: Johnny Cage, Sonya Blade y Liu Kang se enfrentan a un grupo de chicos malos.



Perdón. ¿Me dijiste algo?

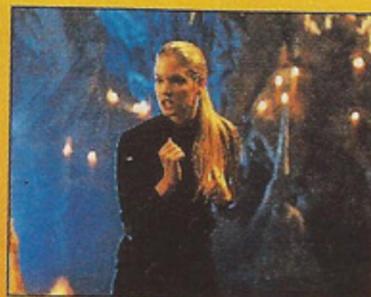
EL ELENCO DE MK



Christopher Lambert, el protagonista de *Greystoke: La leyenda de Tarzan* y *Highlander*, hace de Rayden, Dios del Trueno.



Cary Hiroyuki-Tagawa, que hace el papel de Shang Tsung, ha trabajado en muchas películas y programas de televisión, incluyendo *Rising Sun* y *License to Kill*.



Sonya Blade es Bridgette Wilson, la hija de Arnold Schwarzenegger en el filme *The Last Action Hero*.



Talisa Soto interpreta a Kitana y ya apareció en *License to Kill* y *The Doors*.



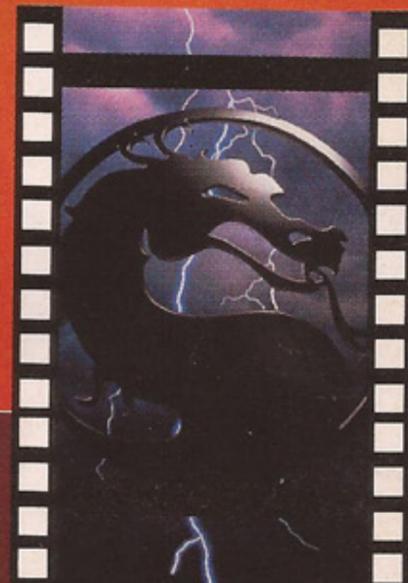
Linden Ashby, intérprete de Johnny Cage, trabajó recientemente en *Wyatt Earp* y *Eight Seconds*.



Trevor Goddard, en el papel de Kano, nos muestra el maquillaje de MK.



El campeón de artes marciales Robin Shou hace la parte de Liu Kang.



NECESITAS UN SUPERHERO

Los personajes de las historietas ilustradas están llegando al fantástico mundo de los juegos de video. GamePro X-amina los X-Men y otros héroes convertidos en juegos.

Las tiras cómicas se convierten en juegos

X-Men: Mutant Apocalypse

Por Doctor Zombie

El primer juego de Capcom, sobre los X-Men, es un ganador. Aunque es un juego lineal de acción y aventura, los gráficos y la forma de jugar tienen una fuerte influencia de SF II, que despierta tu apetito de acción mano a mano, al estilo de SF. ¿Alguien mencionó una continuación?

Un día más en Genosha

Fiel a sus orígenes, X-Men: Mutant Apocalypse será familiar para los fanáticos de las tiras cómicas. El Profesor X ha despachado a sus mejores X-Men (Cyclops, Psylocke, Beast, Wolverine y Gambit) hacia la isla de Genosha para atrapar al malvado Apocalypse. Lo que sigue a continuación es una acción sin tregua, cuando enfrentas a los X-Men contra enormes oleadas de tropas, trampas y bosses.

Aquí tienes el reto: Cada X-Men tiene dos vidas para conquistar un nivel concreto y debes terminar cada etapa para avanzar hasta la confrontación final contra



FICHA
Nombre: X-Men
Editor: Marvel Comics
Historietas: X-Men, X-Men Classics, X-Men Adventures, Uncanny X-Men
Primera aparición:

"X-Men #1"

Biografía: Fundado por el profesor Charles Xavier, el cerebro mutante más famoso del mundo, el equipo X-Men surgió como una forma de unir a los mutantes contra un mundo humano que los teme y no los comprende. Ahora, dividido en varios grupos complementarios, los X-Men son una fuerza poderosa que lucha contra el crimen.



PISTA: Como Wolverine, debes dar latigazos a todo lo que veas para descubrir los power-ups ocultos.



PISTA: Como Cyclops, debes anticipar la dirección de los ataques de las motos. Las que flotan dan vueltas fuera de la pantalla y te atacan desde el fondo.

Apocalypse. Incluso en el modo de entrenamiento (Training), los bosses son difíciles. Afortunadamente, las contraseñas te permiten grabar las etapas terminadas y hay power-ups y vidas adicionales esparcidos por todo el juego.

Como un mutante

Los gráficos, son nítidos, bien diseñados, con figuras grandes, fondos muy

detalados y movimientos animados con fluidez. Como es un juego de Capcom, sus gráficos se parecen a los de SF II. Sin embargo, el sonido

es bastante normal, con la música típica de rock y un repertorio limitado de efectos de sonido.

Con los buenos controles del X-Men, ejecutar los movimientos es tan fácil como usar los ataques clásicos de SF II. Aunque no hay tantos movimientos diferentes en X-Men como en SF II, el juego te ofrece suficiente para que crees tu

Fichero de juego Super NES
X-Men: Mutant Apocalypse
 (por Capcom)



Capcom pone el estilo de SF II en los X-Men para crear un juego animado. El aspecto auténtico de tira cómica, convierte a este juego en un ganador.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.5	4.0	Ajustable

Precio no disponible
 16 megs
 Disponible ahora
 Acción y aventuras

Un jugador
 Vista lateral
 Multidireccional
 Contraseñas

propia combinación ganadora. También dispones del poder mutante de cada héroe, como el rayo óptico explosivo de Cyclops.



PISTA: Arrojar a un enemigo desde una plataforma resulta igual que golpearlo varias veces consecutivas.



PISTA: Como Psylocke, golpea al boss en la parte superior cuando esté parado; después, agáchate cuando se mueva por la pantalla.



PISTA: Como Beast, ejecuta este combo letal: Salta cuando encuentres un enemigo, lanza un puñetazo hacia abajo, dale un golpe alto cuando aterrices y, después, agáchate y lanza un puñetazo por abajo.

Más sobre los X-Men

X-Men: Mutant Apocalypse está bien hecho. Sin embargo, no extiende las fronteras del género y, después de un rato, puede resultar repetitivo. Los aficionados de las historietas animadas probablemente estarán más entusiasmados que los jugadores asiduos. Con sus gráficos y una forma de jugar similar a Street Fighter II, hay muchas posibilidades de que aparezca una segunda parte. **G**

The Adventures of Batman and Robin

Super NES

Por T. Ocino

A los fanáticos de la acción y las aventuras que les guste pensar le encantarán las peleas dóciles y los retos complicados en The Adventures of Batman and Robin. La belleza de sus gráficos y sus sonidos sobrenaturales pueden impresionar a cualquiera.



PISTA: Para sobrevivir a este terrible paseo en la montaña rusa, agáchate delante del carro y pateas las bombas que pasan cerca.

Batiseñal

Una fuga masiva de prisioneros ha puesto en libertad a criminales como Catwoman y el Joker; ahora, Batman tiene que detener esta hecatombe. Debes pelear por ocho etapas, en



PISTA: Para sobrevivir a esta caída con Catwoman, en Tale of the Cat, quédate a la izquierda y cuélgate del poste, situado a la derecha, con la pistola de ganchos.



PISTA: Suelta el gas y deslízate al doblar las esquinas, en la etapa de Trouble in Transit.

escenarios como una montaña rusa, o la batalla sobre un dirigible. Acertijos complejos, como los de Riddler, se mezclan con el combate, añadiendo una variedad que es bienvenida.

Con una amplia cantidad de movimientos de pelea y equipos fantásticos (incluyendo la pistola de ganchos y el batarang), tienes todo lo que necesitas para eliminar a los criminales. Aunque muchas de las peleas son fáciles y repetitivas, cuando consigas resolver los difíciles acertijos, la acción te fascinará.

¡Que barbaridad!

Tristemente, Robin parece estar de vacaciones; el ayudante de Batman está limitado a las escenas de transición. Peor aún, el diálogo interminable de estas escenas te enfurecerá. No se pueden evitar, así que debes aguantar pacientemente la misma conversación insípida, una y otra vez.

Afortunadamente, una vez en la calle, los gráficos y sonidos impresionantes te envolverán en una atmósfera sombría y oscura, que caracteriza las películas de Batman. Te maravillarás con la animación de los personajes: Batman se mueve con una gracia poderosa y, hasta los villanos, están dotados con toques de realidad. Una pista sonora inolvidable, con excelentes efectos de sonido, como el silbido de la capa de Batman, contribuye a crear una atmósfera misteriosa. No puedes pedirle más a un juego de 16 bits.

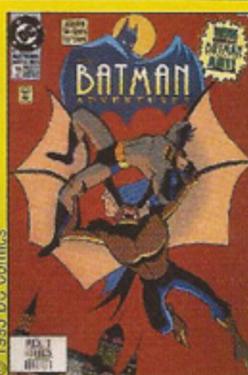
Bruce en acción

Con sus controles precisos y rápidos, podrás demoler cada etapa, excepto a los mandos del Batmobile, donde el manejo a tirones y la pobreza de los gráficos, regresan el juego a la época de ocho bits. De todas



PISTA: En No Green Peace, los saltos que parecen increíbles se pueden lograr disparando con la pistola de ganchos hacia arriba, a media altura, y saltando rápido para agarrar la rama del árbol que no podías alcanzar.

maneras, hay suficientes elementos de interés en este cartucho, para que te mantengas inmerso en esta aventura por Gotham City durante cierto tiempo. **G**



FICHA
Nombre: Batman
Editor: DC Comics
Historietas: The Batman Adventures
Primera aparición: "Detective Comics #27"

Biografía: El joven Bruce Wayne, un niño salido de un orfanato, se entrenó para ser el mejor luchador contra el crimen, consiguiendo la fuerza de un deportista y el cerebro de Sherlock Holmes. Las nuevas aventuras recuperan un aspecto Art Deco, al estilo cine negro de la popular serie animada. Con el lanzamiento de una nueva película animada (Batman and the Mask of the Phantasm), este murciélago volará por largo rato.

Fichero de juego Super NES

The Adventures of Batman and Robin

(por Konami)



A pesar de una acción floja, querrás memorizar todos los detalles de este juego por su increíble apariencia... y para resolver los desafíos estilo acertijos.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.5	4.5	4.0	Ajustable

Precio no disponible
16 megs
Acción y aventuras

Un jugador
8 etapas
Múltiples vistas
Multidireccional
Contraseñas

Wolverine: Adamantium Rage

Por Buska Pleitos

¡Rabia!, ¡rabia! es lo que dan los controles de este juego. Te parecerá que se han estropeado con Wolverine.

Fuera de control

Excepto por su procedencia, Wolverine para Genesis tiene un atractivo limitado.



PISTA: Reserva tu Poder Mutante para los enemigos grandes. Lo necesitarás.

Es una plataforma corriente y le falta intensidad. El problema más grande son los controles: La configuración de los botones cambia la ubicación de saltos y ataques (sin opción para reconfigurar). Casi todos los juegos tienen saltos difíciles, pero, en Wolverine, el propio acto de saltar es complicado. Wolverine tiene muchos movimientos, pero todos son difíciles de controlar. Este juego es fastidioso, escrito con una "F" mayúscula.

Además de que el control es malo, abundan otros



Pobrecito Wolvy; con su ropa de domingo, pero afectado por unos controles ineficaces.



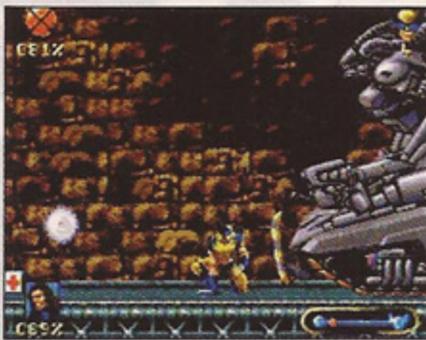
PISTA: Avanza sin titubear. Si adelantas y retrocedes, harás que vuelvan aparecer enemigos eliminados.



PISTA: Usa patadas saltando, o puñetazos, para derrotar a los insectos de metal del primer nivel. No trates de atacar parado.



PISTA: Salta por encima de estos enemigos que disparan rápido, en lugar de encararlos. Sube por la escalera de la derecha, lo más rápido posible.



PISTA: Agáchate bajo los disparos de este boss, después salta y empieza a dar zarpazos cuando estés seguro.



PISTA: Liquida a tus enemigos saltándoles encima con un ataque y, después, ejecuta un zarpazo al aterrizar.

problemas: Gráficos decepcionantes, para empezar. La mayoría de los enemigos consisten de pequeñas contrapciones voladoras, que no se parecen a los emocionantes villanos de Marvel Comics. Muchos fondos parecen escenas que ya has visto con frecuencia, y el sonido es igual de ordinario.

Para matar el rato

Es difícil determinar el número de etapas, en este juego; casi ningún jugador podrá superar la primera. ¿Es un juego difícil de vencer o de jugar? ¡Las dos cosas!

Cuando los puntos más interesantes son sus gráficos y sonidos mediocres, debes sacar la bandera roja. Necesitas este juego tanto como un buen zarpazo en la cabeza.



FICHA
Nombre: Wolverine
Editor: Marvel Comics
Historietas: Wolverine
Primera aparición: "Hulk #181"
Biografía:

Wolverine es un supermutante, con el poder de curarse a sí mismo de cualquier lesión. Su esqueleto ha sido sustituido por una aleación irrompible de adamantium y tiene garras retráctiles que salen de sus antebrazos. Wolverine es un luchador feroz, tanto en solitario como con los X-Men.

Fichero de juego Genesis
Wolverine: Adamantium Rage
 (por Acclaim)

KIDS TO ADULTS
KA
 La mordedura de Wolverine es peor que su ladrido, pero sin dudas su control es lo peor de todo.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.0	3.0	2.0	2.0	EXP.

US\$64,95
 Disponible ahora
 Acción

Un jugador
 Vista lateral



Super NES

Wolverine: Adamantium Rage

Por Dr. Zombie

Continuando con su racha de licencias, Acclaim presenta su última y mejor adaptación de Marvel Comics, Wolverine: Adamantium Rage. Haciendo honor a su nombre, este juego de SNES está lleno de acción sin tregua, gráficos nítidos y desafío intenso, que lo hacen un formidable oponente para cualquier superjugador.

Trepando con garra

Este lujoso cartucho de SNES te ofrece las super habilidades de Wolverine con tremenda vitalidad, por siete etapas de laberintos complicados, llenos de matones, trampas y

supervillanos. Tienes a tu disposición un amplio surtido de movimientos de pelea, incluyendo las indestructibles garras metálicas de Wolverine, que salen de su antebrazo. Wolverine también tiene un Poder Mutante propio, que le permite curarse por sí mismo. Los controles son fáciles de aprender y su respuesta no tiene fallos.

La X marca el lugar

Unos gráficos de primera clase, con grandes figuras y detalles complicados sobre fondos de múltiples capas, hacen de este juego una historieta traída a la vida. Obviamente, se tuvo buen



Este juego trae la tira cómica a la realidad.

ONE OF US IS GOING TO HAVE TO LIVE, COMPUTER! AND I HATE! GONNA BE RE...



PISTA: Maniobra para situar a todos tus enemigos en un lado y protegerás tu espalda.

cuidado para hacer que los movimientos de Wolverine sean reales y fluidos. Otros toques adicionales, como Wolverine balanceándose en los salientes y la furia, parecida a un molino, de su ataque con múltiples garras, le ganan nuestra aprobación.

Los estupendos efectos de sonido y la música tienen calidad, pero no llegan a espectaculares. Bueno, Wolverine nunca tuvo un buen oído para la música.

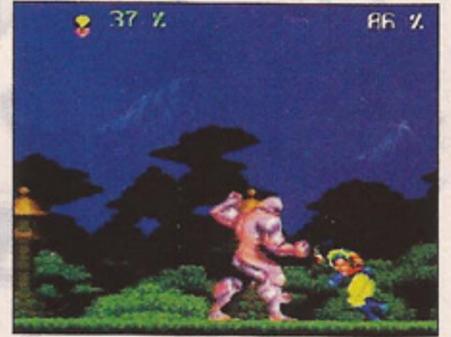
El juego tiene tres niveles diferentes de dificultad, pero hasta la más fácil te mantendrá ocupado. Abundan los peligros y tienes poco tiempo para restaurar el nivel de salud de Wolverine. Por suerte, puede regenerar su salud si lo dejas descansar unos momentos. Sin embargo, no pierdas mucho tiempo, ya que si te quedas parado te perseguirá un andróide mortífero.

Se lo merecía

Wolverine, uno de los personajes más populares de Marvel, merecía su propio juego desde hace tiempo. Adamantium Rage es una maravilla bien ejecutada, que satisface las expectativas de su nivel de superestrella. Esto es verdadera diversión con superhéroe.



PISTA: Aprende a identificar qué enemigos son réplicas y cuáles debes matar, para no desperdiciar tu energía.



PISTA: Si no oyes un "clang" cuando atacas a un enemigo, no has conectado el golpe.



FICHA
Nombre: Wolverine
Editor: Marvel Comics
Biografía: Nadie conoce la verdadera identidad de Wolverine, aunque se le

conoce por el nombre de "Logan". Originalmente, era un agente secreto canadiense, pero ahora vive en los E.E.U.U. como un miembro de X-Men. Experto en toda clase de combates cuerpo a cuerpo, Wolverine también es un luchador ninja. Parte hombre, parte mutante y parte animal, Wolverine pelea con un rabia bestial.

Fichero de juego Super NES

Wolverine: Adamantium Rage

(por Acclaim)

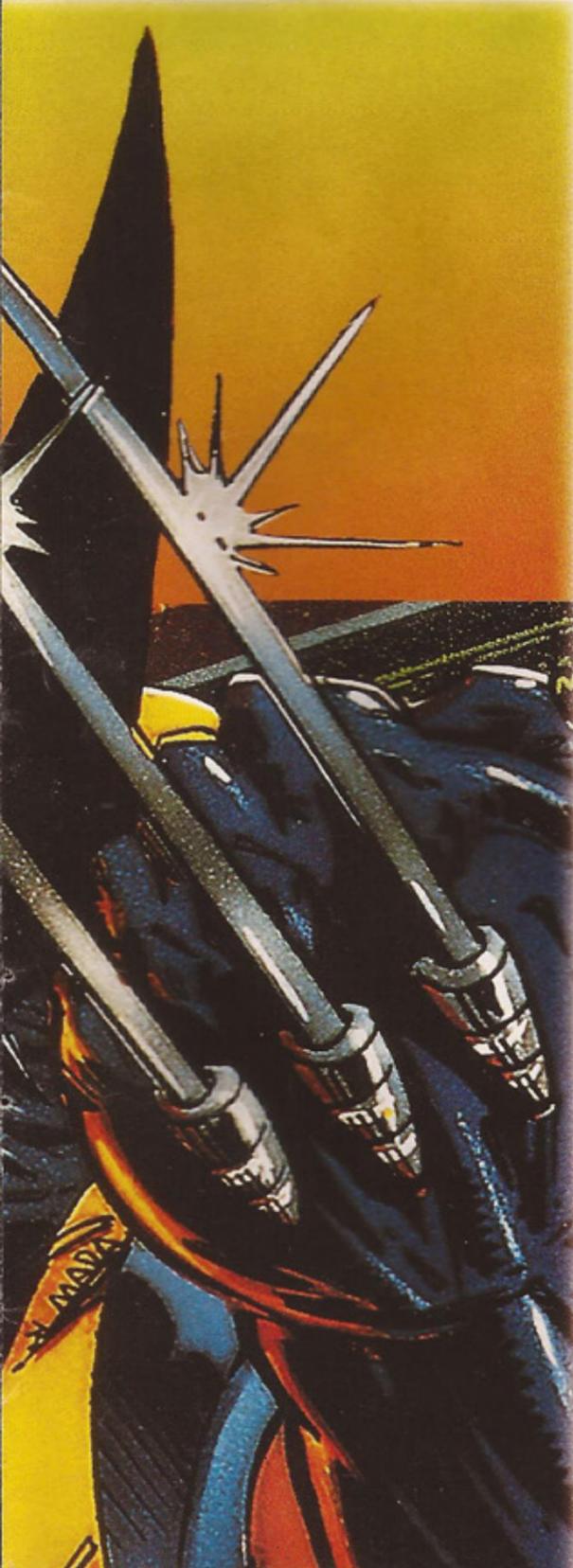


Este cartucho, al igual que su héroe está lleno de energía, acción sin parar y desafío intenso. Sus nítidos gráficos hacen que sea una aventura ilustrada en acción.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	4.5	4.5	Ajustable

US\$74,95
Disponible ahora
Acción y aventuras

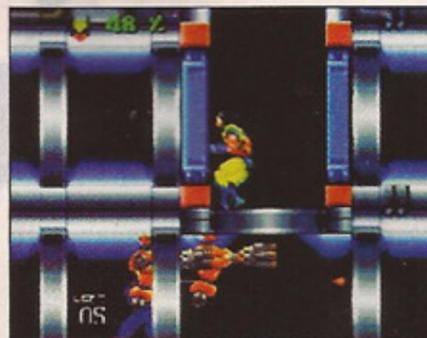
Un jugador
7 niveles
Vista lateral



PISTA: El poder mutante de Wolverine repone lentamente su fuerza, si nadie lo ataca. ¡Recarga tu fuerza antes de entrar en batalla!



PISTA: Para alcanzar un icono de salud, agárrate del techo y destruye los cañones de láser.



PISTA: ¿Quién necesita un elevador, si tiene garras para trepar por las paredes?

Por Manuel de la Mancha

Los superhéroes suelen ser figuras majestuosas, pero Tick es diferente. Pesa 400 libras (sin saberlo), mide 210 centímetros y le gusta bailar ballet. También protagoniza su propio juego de video, desafortunadamente, tropezando más que volando.

Peligro desconocido

Básicamente, Tick combate contra varios ninjas, varias criaturas carnavalescas y otros superhéroes torpes. Por suerte, tiene algunos amigos a su lado, como su compatriota volador Arthur y el samurai Paul. Los controles son intuitivos, si has jugado otros cartuchos con movimiento lateral, como Double Dragon o Fatal

Fury. Hay pequeñas variaciones, pero casi todo resulta familiar.

La calidad de los gráficos no es uniforme. La velocidad de la animación es baja y todo parece avanzar en saltos. El paso por la cuerda floja es innovador y está bien pensado, con un cable que se curva bajo el peso de Tick, pero esto no compensa las deficiencias del 98 por ciento restante del juego.

Hay algunos sonidos buenos, en estéreo, en este



PISTA: En las calles, atrae a tus enemigos hasta una alcantarilla, que los dañará cuando se abra.

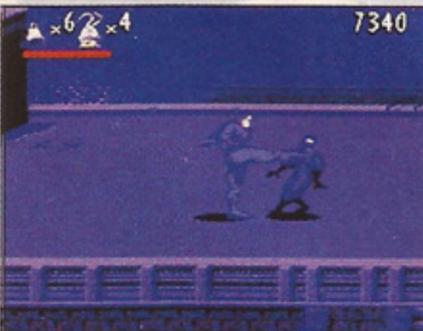
juego. Pero las voces se cortan y otros efectos de sonido carecen de realismo. La música es buena, pero su repetición puede ponerte los nervios de punta.

Tick... Tick... Tick

La diversión es escasa. El juego empieza bien, pero pronto se convierte en algo trivial. Incluso con sus subtramas, gran parte del juego es una oleada interminable de enemigos similares. Tick retiene gran parte del humor cortante de las historietas, pero su personalidad y toneladas de niveles no son suficiente para hacer un buen juego. Sin dudas, los defectos de Tick te frustrarán.

The Tick por Fox Interactive

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	4.0	2.5	Intermedio
US\$64,98	16 megs	Disponible ahora	Acción y aventuras	Un jugador
44 niveles	Vista lateral	Multidireccional	Calificación ESRB:	De niños a adultos



PISTA: Si te deslizas para atacar a un enemigo desde un lado, y no de frente, tienes más oportunidades de liquidarlos antes que ellos reaccionen.

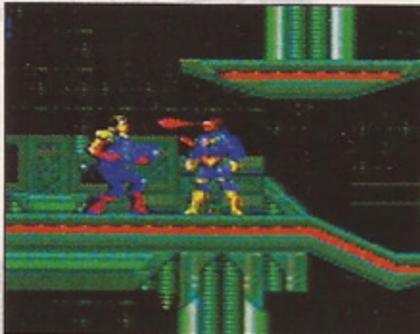
Por La Calavera

Unos gráficos nítidos con juego bueno y variado, hacen que esta aventura sea una adición excelente a la saga de X-Men.

¡X-tra! ¡X-tra!

Si ya has jugado Spider-Man o X-Men, ya sabes lo que ocurre con los superhéroes de Game Gear: Figuras minúsculas y una manera difusa de jugar que puede generar dolores en los ojos, cabeza y dedos. Este X-Men afortunadamente, te da algo más que dolores.

El juego ofrece un misterio laberíntico complicado que, eventualmente, te permite jugar como todos los X-Men. Los controles eficaces cambian con cada

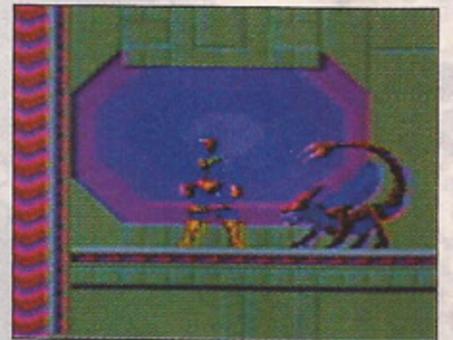


PISTA: Los Poderes Mutantes, como el Optic Blast de Cyclops, son limitados y nunca debes usarlos cuando los puñetazos puedan hacer el trabajo.

personaje, para aprovechar los Poderes Mutantes propios de Cyclops, Storm y otros héroes. También puedes decidir tu dirección en el juego: A diferencia de Spider-Man/X-Men, que te hacen resolver un laberinto aburrido antes de poder escoger un personaje, este juego empieza con la opción de escoger la etapa y el personaje que te sumerjan en la acción.

Grandes X-pectativas

Este juego de Game Gear tiene buen aspecto. Instantáneamente notarás el buen tamaño de los personajes, los fondos



PISTA: Habitualmente hay criaturas horrosas acechando las salidas de los Transporters. Prepárate para pelear cuando salgas.

imaginativos y buenos detalles que hacen que los gráficos sean X-citantes. El sonido está mejor que en otros juegos portátiles, con una música clara que cambia en cada etapa.

Si el estilo peleón del juego de Wolverine, en 16 bits, no te gusta y sigues deseando un poco de masacre mutante, prueba X-Men: Gamemaster's Legacy. En el difícil modo Mental, puede ser un juego duro, pero la diversión está marcada con una X.



FICHA
Nombre: The Tick
Editor: New England Comics Press
Historieta: The Tick
Primera aparición: The Tick #1

Biografía: No se sabe mucho sobre este superhéroe de humor irónico con antenas, pero él tampoco sabe nada sobre sí mismo. Su aventura empezó cuando se escapó de un manicomio y, desde entonces, ha estado luchando con matones, bandidos y trillones de ninjas. ¡Cualquiera sabe que pasará a continuación!



FICHA
Nombre: X-Men
Editor: Marvel Comics
Biografía: Los X-Men son los personajes que más venden en Marvel Comics,

con más de nueve títulos publicados. También se venden bien como juguetes de Toy Biz en el mercado infantil y son un gran éxito como dibujo animado de la TV. Donde quiera que mires, dentro del mundo de las historietas ilustradas, los X-Men son número uno.

X-Men: Gamemaster's Legacy por Sega

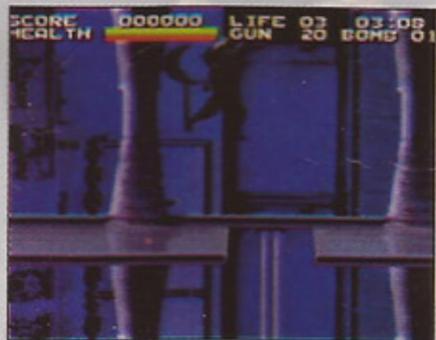
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	4.0	Ajustable
US\$44,99	4 megs	Disponible ahora	Acción y aventuras	Un jugador
8 niveles	Vista lateral	Multidireccional	Calificación ESRB:	De niños a adultos

VISTAZO AL FUTURO

¿Sigues buscando más héroes de historietas para tu consola? Echale un vistazo a estos títulos.

Super NES

Time Cop



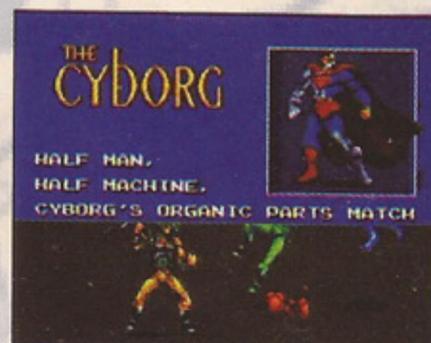
La historieta de Darkhorse y la película de persecución de Jean-Claude Van Damme estarán en SNES, dentro de un par de meses y los seguirá, más tarde, una versión de Sega CD. Este juego de acción y aventuras en 16 megs, con vista

lateral, te enviará a un viaje por ocho niveles, buscando a un malvado que quiere alterar la historia. Viajarás desde Wall Street en 1929, hasta una prueba nuclear en 1950 y, finalmente, llegarás a Los Angeles en el siglo 22, California, E.E.U.U., acompañado de un arsenal con ametralladoras, arpones y granadas.

**Por JVC
Disponible ahora**

Genesis

**The Death
and Return of Superman**



incluyendo a The Cyborg, Eradicator, Super Boy y al propio Superman. Cada uno puede volar y lanzar ocho ataques diferentes. Entre los diez niveles del juego hay varias etapas de tiroteo. También aparecen escenas de los dibujos animados entre niveles.

**Por Sunsoft
Disponible ahora**

Este juego de peleas sigue la trama de la popular serie de historietas de DC Comics. Puedes controlar cinco personajes diferentes,

Super NES

Genesis

**Legends of the Justice
League Task Force**



Con sus batallas mano a mano, en el modo para dos jugadores, y sus movimientos especiales de pelea, este luchador de 20 megs te recordará a World Heroes y SF II. Reúne héroes populares, como Superman, Batman, Mujer Maravilla, Flash Gordon, Linterna Verde y Aquaman, luchando

contra malvadas reproducciones suyas. También te enfrentarás con supervillanos como Cheeta, Despero y Darkseid. La acción tiene lugar en escenarios conocidos, como Metrópolis y Ghotam City.

**Por Sunsoft
Disponible ahora**

Presentando la tecnología del futuro

Cuando KNUCKLES encontró a SONIC



Por El Brujo

Todo el mundo sabe que la nueva tecnología Lock-On, utilizada en S&K, abre nuevas posibilidades de juego para los fanáticos mundiales del puerco espín. El cartucho tiene una puerta superior especial que cubre un conector normal de 32 púas. Conecta otro cartucho de Sonic al S&K (Sonic 3, 2, the Hedgehog o Spinball), y comienza a correr. Puedes jugar como Knuckles en Sonic 2 ó 3, descubrir finales distintos y tener acceso a zonas secretas en otros cartuchos de Sonic.

El Sonic en Sonic

Sega dice que la información técnica exacta acerca de la tecnología Lock-On se



S&K pueden conectarse con otros cartuchos para Genesis, pero ¿pueden jugar en ellos? ¡De ninguna forma! Los juegos de los concesionarios reciben esta respuesta monocromática.

distribuye estrictamente a las personas que necesiten saber... y aparentemente nadie necesita saber. De hecho, están aplicando para una patente al mismo tiempo que lees este artículo. Sega se refiere a este proceso de programación como "compatibilidad retroactiva".

Al conectar dos juegos se combinan los datos de memoria dentro de cada cartucho. Todo el código en el programa de Sonic es compatible; cada juego se crea en torno a un código central, que se modifica pero retiene cierta consistencia de juego en juego. Eso facilita la importación de los nuevos gráficos y datos de Sonic & Knuckles dentro de programas anteriores.

Los juegos en los cartuchos antiguos contienen áreas secretas que eran inaccesibles anteriormente para los jugadores. De hecho, nadie conocía su existencia (incluso dentro de Sega), aparte de los diseñadores. Una tecnología de programación exclusiva crea un puente, similar a darse la mano, entre los programas de S&K y los juegos anteriores. La única información que Sega proporcionará sobre esto, es que se trata de un procedimiento normal de ensamblaje de programas.

Incubadora de puerco espines

La tecnología de Lock-On es un invento del Instituto de Investigación de Sega, creadores de la saga completa de Sonic. Este es un departamento especial de Sega, con sede en Sega of America, de Redwood City, California, E.E.U.U. y es el departamento creativo principal de juegos de toda la compañía, a nivel mundial.

Según dice Roger Hector, vicepresidente y gerente de

STI, "Cuando Sonic fue creado, no habíamos pensado todavía en S&K y la compatibilidad retroactiva sólo era un sueño. Pero, el programador y creador de Sonic I, II, III y S&K, Yuji Naka, creó por su cuenta la posibilidad de la interconexión de cartuchos, por la consistencia de su estilo de programación y la coherencia de la visión del equipo de Sonic".

De acuerdo con Hector, la semilla de la compatibilidad fue sembrada hace ya más de dos años y medio (antes de Sonic 2). Sin embargo,

incluso durante la creación del primer Sonic the Hedgehog, el equipo creativo tenía ideas para zonas nuevas que no se podían usar en ese momento. ¿Qué hicieron? Elemental: Las incluyeron dentro del juego de todas maneras, con la esperanza de usarlas algún día. Ese día ya ha llegado.

Regreso al futuro

Sega no ha anunciado planes para la aplicación de esta tecnología en otros juegos, pero mantente alerta. ¡Sonic y Knuckles pueden aparecer en cualquier parte! **G**

Nuevas formas de jugar Sonic 2 y 3

Conecta Sonic & Knuckles con Sonic 2 y 3 para encontrar nuevas áreas y bosses desconocidos.



En Angel Island, del Acto 1 de Sonic 3, utiliza a Knuckles para atravesar esas rocas que no podías superar con Sonic. La apertura conduce a una zona secreta del juego, que es nueva y difícil. Además, lucharás contra un boss desconocido.



En Sonic 2, puedes salir más fácilmente de zonas como la de los bloques giratorios (Rotating blocks), en la planta química (Chemical Zone). Knuckles puede trepar por las paredes, sin dificultad.

PROANALISIS

Genesis



Por Andrómeda

Rita Repulsa regresa a la ofensiva. Desde su castillo lunar, está maquinando cómo puede controlar el universo, pero, por supuesto, los Power Rangers tienen algo que decir sobre esto. Desgraciadamente, este juego de los súper populares Rangers es un súper robo.

¡Adelante, váyanse Power Rangers!

Este juego te ofrece dos opciones. En el modo de un jugador, puedes convertirte en uno de los Rangers y



PISTA: Los movimientos especiales se basan en los mismos toques de botones de *Street Fighter*. Prueba con algunos de ellos, como el tecleo de las bolas de fuego.

luchar contra el CPU, por siete niveles repletos de secuaces de Rita. El modo de dos jugadores enfrentados

ofrece peleas en las que puedes competir contra otro jugador, como uno de los Rangers, o un miembro del clan de Rita. Ganas, si sales victorioso en dos de las tres peleas. Durante la primera ronda eres un Ranger. En la segunda eres el Megazord.

En comparación con la versión de Bandai, para SNES, este cartucho es muy limitado. De hecho, es casi igual al cartucho de Game Gear, pero esperábamos mucho más del Genesis. Aunque puedes jugar como

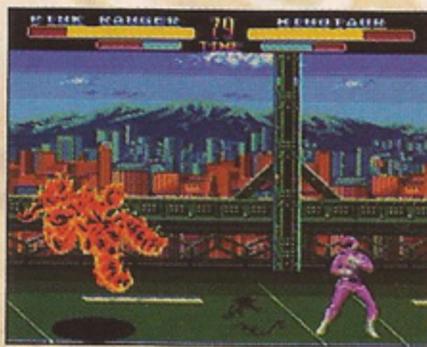


diferentes personajes, sus movimientos consisten en puñetazos y patadas básicas, con unos cuantos ataques especiales. Los controles, ligeramente pegajosos, funcionan bien, pero ¿a quién le importa? A este juego lineal de peleas le falta estrategia y, para ganar, sólo debes ser más rápido apretando los botones.



PISTA: Cuidado con los ataques de proyectiles rebotados. Madame Moe y el Dragonzord pueden ejecutarlos.

PISTA: Todos los personajes pueden bloquear los ataques de proyectiles con sus propios proyectiles.



PISTA: El Dino Arrow, de Kimberly (Ranger rosada), es un gran movimiento contra el Minotaur, el Green Ranger (Ranger verde) y otros.

Los aficionados de los Rangers creerán que el juego no tiene problemas. Reconocerás a los Rangers, a Goldar y, por supuesto, a Rita. Hay varios escenarios diferentes para las peleas y algunas secuencias decentes

mayor dificultad es más desafiante, pero la falta de movimientos especiales no aumenta tu nivel de destreza, sino tu nivel de irritación.

Una licencia de un producto bueno no siempre hace un juego bueno. Sigue con los cartuchos de Game Gear y Super Nintendo, pues sentirás repulsión por esta batalla contra Rita.



PISTA: Usa el ataque Inferno Blast, de Megazord, contra el Dragonzord. Si intenta saltar sobre la explosión, ejecuta un ataque Shield Flash.



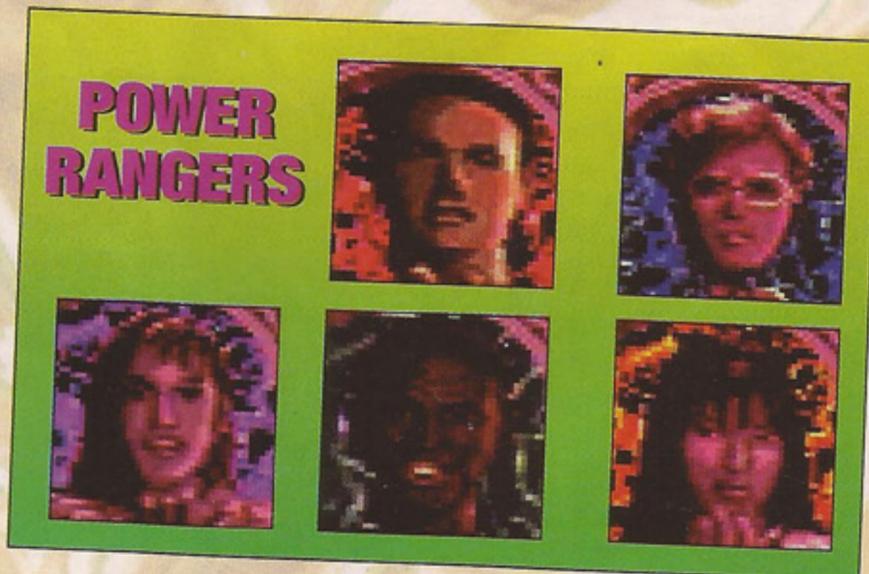
El cartucho sigue la concisa trama de los Power Rangers.



En el modo de dos jugadores, puedes luchar como cualquier personaje y seleccionar el escenario.

Rangers impotentes

En su modo más fácil, Power Rangers es una batalla de 15 a 20 minutos, en la que ni siquiera te doleran los pulgares. En el modo de



Fichero de juego Genesis Mighty Morphin' Power Rangers (por Acclaim)



Los Power Rangers están en todas partes, así que, ¿por qué

no en Genesis? Por desgracia, su juego flojo implica que es más divertido ver el programa de televisión que jugar con este cartucho.



Precio no disponible
Disponible ahora

Juego de peleas
2 jugadores
Vista lateral

PROANALISIS

Genesis



Por To Ben Dhao

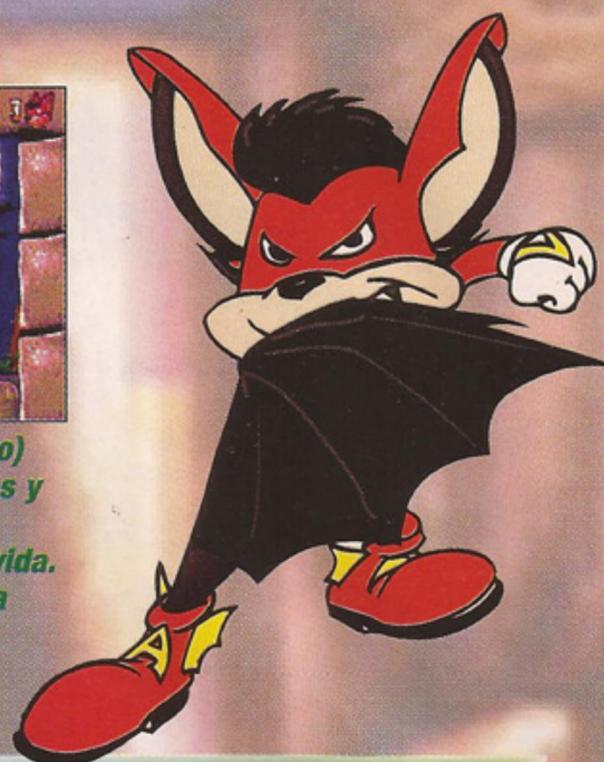
El espectáculo más grande de Genesis está nuevamente con nosotros, pero esta vez no se parece a un circo. Aero, el murciélago belicoso, ha regresado más decidido que nunca a detener las locas maquinaciones del malvado industrial Edgar Ektor.



PISTA: Revisa las paredes a tu alrededor para hallar pasadizos secretos.



PISTA: Usa el Drill (taladro) contra las cajas giratorias y hallarás power-ups que incrementan tu nivel de vida. Aero puede recoger hasta cinco puntos de energía.



AERO THE ACRO-BAT 2

Cuentos de murciélagos

Como recordarás del juego original, Aero creía haber acabado con Edgar, cuando



PISTA: Para destruir algunos enemigos necesitas más de un golpe, así que debes atacarlos repetidamente.



PISTA: Encuentra los puntos de control para los niveles más fáciles.

lo lanzó del puente del museo. Pero, sin que Aero lo sepa, Zero, la ardilla kamikaze, salvó a Edgar. Mientras tanto, Aero encontró la caja de un mago que lo ha enviado a una dimensión desconocida, con siete mundos diferentes.

En su segunda aventura, Aero se despide de las luces del circo y se mete de lleno en un mundo completamente nuevo y horrible. Aero viaja por diversos lugares extraños, como el oscuro y profundo castillo Bell Castle y la loca discoteca Disco Fever.

Ataques Acro-báticos

El desafío del juego te hará regresar una y otra vez. Todos los niveles son extremadamente grandes, están repletos de enemigos y plagados de pasadizos secretos. El único defecto es

que no te enfrentarás a ningún boss hasta llegar al final del tercer nivel.

El control está bien equilibrado y muestra algunas mejoras respecto al juego anterior, en especial al atacar o tratar de alcanzar áreas de acceso difícil. La estrella de los movimientos



PISTA: Si encuentras todas las letras que componen el nombre de AERO, podrás jugar en el nivel de premio de Ektor.

Fichero de Juego Genesis Aero the Acro-Bat 2 (por Sunsoft)



Aero 2 supera al original con un nuevo y oscuro argumento, que ofrece gráficos increíbles, con nuevos movimientos mejorados y un control de comportamiento superior.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.0	5.0	4.0	Intermedio

US\$54.99
16 megs
Disponible ahora
Acción y aventuras
Un jugador

7 mundos
(45 niveles)
Vista lateral
Multidireccional
Contraseñas

Artículos útiles



Aero hace un taladro aéreo doble.



Una vida adicional.



Incrementa el medidor de vida.



Estrella para lanzar contra los enemigos.



Las letras de AERO abren el nivel de premio.



Te califica para los niveles de premio.

mejorados es el ataque Drop Drill, que te encantará. Es similar al ataque Spin/Drill de este juego y del anterior, pero con la diferencia de que Aero se lanza en picado verticalmente. Este movimiento es eficaz, tanto para golpear enemigos situados directamente debajo, como para atravesar bloques secretos del suelo.

La belleza y el murciélago

En general, los gráficos detallados y los colores brillantes de Aero 2 son de primera, pero los nuevos ambientes oscuros son lo que hace a este juego emocionante, cuando te enfrentas a criaturas de ultratumba en escenarios escalofriantes. Los fanáticos veteranos de Aero notarán



PISTA: Si aterrizas en el agua, en el nivel de esquiar, mantén apretado el botón de salto para llegar al otro lado.



PISTA: Algunos niveles tienen bloques invisibles sobre los que puedes subirte para alcanzar artículos útiles.



Nuevos movimientos de Aero



Ahora Aero tiene un ataque Drop Drill.



Aero puede deslizarse bajo los obstáculos.

una gran mejora en la animación que resalta la personalidad del héroe.

Los sonidos no pasan de regulares, en su mayoría, porque la música es demasiado repetitiva para estos niveles tan largos. Lo adivinaste, ¡casi te harán cometer murciélagocidio! Por otra parte, los efectos especiales y las voces son una delicia para tus oídos.

Recto como una flecha

El juego original de Aero fue super divertido. Con sus nuevos movimientos, su aspecto visual mejorado y una apariencia general nueva, Aero 2 te hará sentir como si hubieras descubierto un personaje completamente nuevo. Si ya eras un fanático del Aero original, disfrutarás plenamente de esta continuación que supera al juego anterior. ¡Despliega tus alas!

G



PISTA: Las puertas secretas, ocultas por los niveles, te permiten alcanzar áreas de premio llenas de puntos y vidas adicionales.



PISTA: Rebota sobre la cama para alcanzar lugares más altos en el primer nivel.



PISTA: Un solo golpe de la campana del primer nivel acabará contigo.



PISTA: Para acabar en el escenario de la suerte, debes ejecutar varios saltos perfectamente sincronizados.



PISTA: Solamente puedes golpear a Boris cuando se convierte en una bola.



PISTA: Controla tu velocidad cuando este robot volador te lance púas. Mientras más lento vayas, mejor será para poder sincronizar tus saltos.



PROANALISIS

Genesis



Por Fray Ruido

Pac-Man es un juego fuera de lo común de movimiento multidireccional y acertijos que está repleto de rompecabezas difíciles. No se preocupen, puristas de las salas de juego, aquí descubrirás al Pac-Man clásico algún día, pero hasta entonces, acércate y familiarízate con esta estrella original de las salas de juego.

Recuerdos melancólicos

Tu y Pac-Man deben resolver varios acertijos para detener los planes del Ghost Witch de robarle todas las gomas de mascar a los muchachos de Pac-City. La amplia variedad de acertijos van desde



PISTA: Dispárale al ala del planeador para descender.



PISTA: En la Misión 2, Pac-Man debe estar contento para recoger flores. ¡No dejes que se caiga por el acantilado! Necesitas un conejo para salir.



La bruja domina a los fantasmas irritantes.

ordeñar a una vaca hasta sabotear una máquina de hacer fantasmas.

La imaginativa Char-acter Guidance Interface (CGI o Interfaz de guía de los personajes) de Namco te permite interactuar con Pac-Man disparándole a objetos (incluyéndolo a él) con una honda o apuntando con el cursor a la pantalla.

La comunicación es la clave del éxito

Los controles CGI trabajan de maravilla, pero no siempre obtienes lo que quieres. Eso se debe a que Pac-Man reacciona de

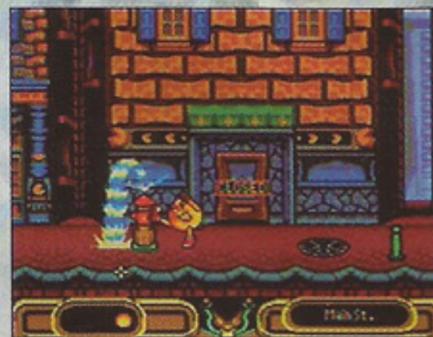


PISTA: Tómate las píldoras para convertirte en un Super Pac-Man, devorador de fantasmas.

acuerdo a su estado de ánimo, y ¡a veces no tiene ganas de hacer las cosas!

Además para resolver algunos acertijos difíciles, parte de tu desafío es meterte dentro de la cabeza de Pac-Man para controlarlo. Por ejemplo, Pac-Man te ignora si lo irritas porque le disparas a menudo o si lo pones triste porque atacas a sus animales amigos.

Tu amigo Pac provee abundancia de respuestas divertidas, gracias a los buenos gráficos y a los sonidos aceptables. Las imágenes visuales nítidas te dejan ver que Packie te está dirigiendo su cólera, tristeza o alegría a ti (incluso te toca la pantalla para llamarte la atención). Su lenguaje incomprensible y lleno de bufonadas, se ajusta bien a los gráficos. Sin embargo, la música te pondrá a roncar.



PISTA: En la Misión 3, la tapa del alcantarillado en la ciudad te lleva a un nivel escondido. La boca de riego que gotea es la clave.

PISTA: Dispárale a todas las cosas. Algunas veces incluso es mejor dispararle a Pac-Man, haz que se enoje lo suficiente para revelar ciertos objetos.

PISTA: Siempre se bueno con los animales, excepto con el cuervo. Evita al gato y al perro.

Bienvenido Pac

Jugar con Pac-Man como tu compañero en lugar de una figura, es definitivamente algo a lo que tienes que acostumbrarte. La acción lenta es mejor para los niños curiosos y los jugadores intermedios de acertijos que buscan un desafío fuera de lo común, y para los veteranos que quieran divertirse con Pac-Man. Pac-Man ha regresado.

Fichero de juego Genesis

Pac-Man 2: The New Adventures (por Namco)



Trabajar en equipo es esencial en este juego de acertijos. Tu diversión depende de cuán lejos estés dispuesto a ir para establecer una buena relación con Pac-Man.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	4.0	Intermedio

US\$59,95
8 megs
Disponible ahora
Acción/acertijos
Un jugador

4 misiones
Vista lateral
Multidireccional
Contraseñas

Los estados de ánimo de Pac-Man



¿Feliz? Todas las cosas están bien.



¿Enojado? La comida ayuda, pero tienes que esperar a que se calme.



¿Asustado? Sólo tienes que imponer tu voluntad.

GUIA ESTRATEGICA

DONKEY KONG COUNTRY

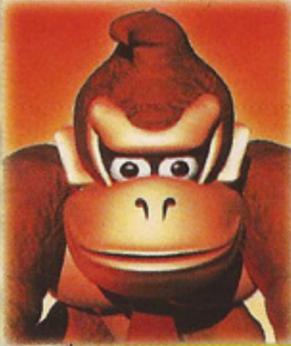


**Toneladas de mapas y pantallas
Descubrimos las áreas secretas y las rondas
especiales de premio
Movimientos especiales de Donkey y Diddy para
triunfar en esta aventura monstruosa
Pistas para derrotar a todos los Bosses del juego,
incluyendo a Kommander K. Rool**

DONKEY KONG COUNTRY

Para ganar el juego, Donkey Kong tiene que encontrar todos los plátanos o bananas que le robó Kommander K. Rool. Esta Guía Estratégica analiza cada una de las áreas principales en las islas y provee mapas con la posición de más del 80 por ciento de las áreas escondidas (¡si no, no tiene gracia!). Al mismo tiempo te suministramos las pistas necesarias para derrotar a todos los bosses, incluyendo el jefe supremo de los Kremings, Kommander K. Rool.

Por To' Ben Dhao



DONKEY KONG

Usa esta lista para dominar los movimientos del rey de la selva.



Voltereta



Saltar



Nadar



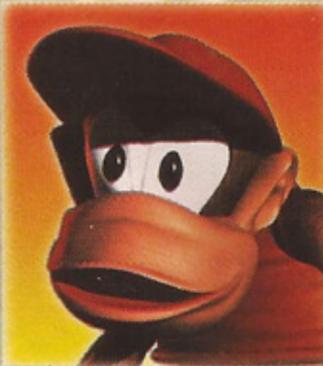
Columpiarte



Correr



Lanzar barriles



DIDDY KONG

Diddy tiene los mismos movimientos básicos de Donkey Kong, pero es más pequeño y rápido y puede realizar saltos más largos y altos. Aunque no es tan fuerte, y no puede derrotar a los enemigos más poderosos.



Ataque de voltereta



Saltar



Nadar



Columpiarte



Correr



Lanzar barriles

SIMBOLOS UTILES

Manténte en la búsqueda de estos símbolos. Están esparcidos por todos los niveles.



1-up.



Recibe 100 bananas por un 1-up.



Un racimo es igual a 10 bananas.



Encuentra todas las letras en "KONG" para obtener un 1-up.

BARRILES DE DIVERSION



Este barril no se romperá cuando lo lanzas, y puedes montarte en él.



Este barril es un punto de continuación.



Usa este barril como un proyectil o para encontrar puertas escondidas.



Si entras en este barril, puedes controlar cuando sales disparado de él.



Tu compañero está escondido dentro. Rompe el barril para liberarlo.



Este barril explota cuando choca. Es útil para eliminar enemigos y hallar habitaciones escondidas.



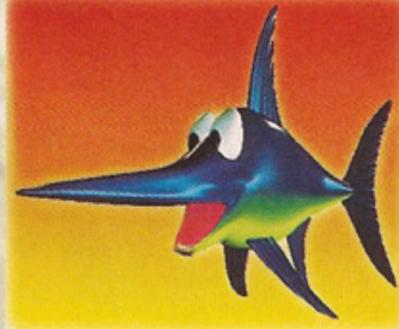
Si entras en este barril, saldrás disparado automáticamente.

EXPRESSO

ENGUARDE

NIVELES DE PREMIO

Para jugar como los animales en los niveles de premio, debes encontrar tres símbolos dorados idénticos de los animales. Están escondidos en lugares ingeniosos. Una vez que encuentres los iconos, te transportarás automáticamente a los niveles de premio de los animales. En cada nivel de premio, puedes recoger más símbolos de animales pequeños. Recoge 100 para recibir un 1-up. También debes buscar un símbolo de animal grande que duplica el número de símbolos que has coleccionado en el nivel.



Para encontrar el símbolo grande, vuela al extremo derecho del nivel. Salta sobre por encima del saliente y continúa a la derecha hasta que caigas junto al símbolo.

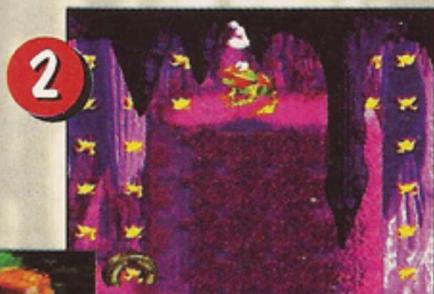


Para encontrar el símbolo grande, dirígete hacia abajo desde el principio del nivel. Nada por el arrecife que aparece en el fondo del nivel. El símbolo está escondido aquí.



WINKY

RAMBI



Brinca al área superior izquierda del nivel de premio. Salta desde una plataforma pequeña a la parte izquierda de un saliente, que te llevará directamente al símbolo.



En el principio del nivel, salta encima del iglú. Luego salta sobre las plataformas y ve hacia el extremo derecho. Has llegado a un saliente, si descendes llegarás al símbolo.

DONKEY KONG ISLAND

Kremkroc Industries, Inc.



Gorilla Glacier



Chimp Caverns



Vine Valley



Kongo Jungle



Monkey Mines



KONGO JUNGLE

En la selva, aprenderás los controles del juego y encontrarás cantidad de habitaciones escondidas. ¡Buena suerte!



Fiesta selvática

Justamente después del barril de continuación, salta encima de Rambi y embiste contra la pared. El área escondida está después del pequeño salto a la derecha.



Dentro de la caverna, recoge las bananas y también un 1-up.

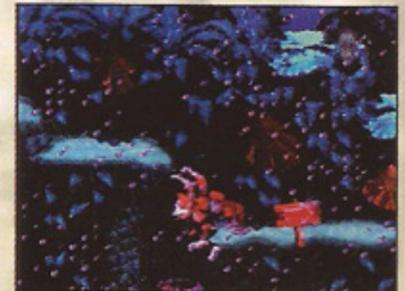
Fiesta selvática

Cuando salgas de la caverna de premio del primer nivel, desciende hacia la derecha para encontrar otra habitación escondida.



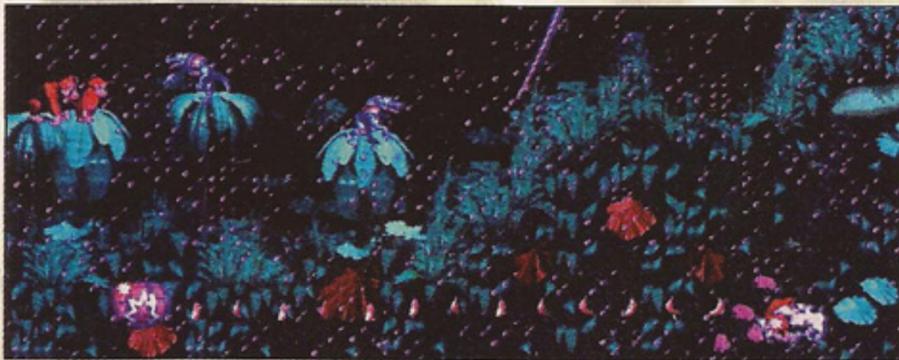
Recoge los tres símbolos idénticos de animales en esta área.

Juego de sogas

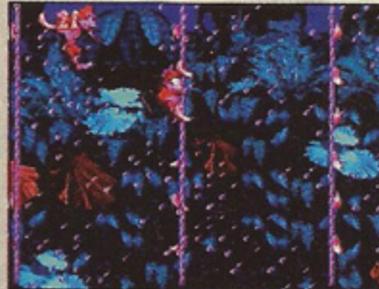


Cae dentro del hueco al final del nivel para llegar a otro nivel de premio.

Juego de sogas



Camina por encima del segundo grupo de árboles y déjate caer después que pases la letra "O". Aterrizarás en un barril que te dispara a un área escondida.



Salta de liana en liana para recoger todas las bananas.



Encuentra el barril con el globo escondido dentro.

Pelea de reptiles



Recoge un barril al principio del nivel. Para abrir la puerta secreta, lanza el barril a la pared con la letra "K" encima.



Hay un 1-up dentro de la habitación secreta.

Pelea de reptiles



Después del primer nivel de premio, salta en el neumático para alcanzar el saliente. Desde aquí, salta en el barril para llegar al área secreta.



Vuela de barril en barril para poder recoger todas las bananas.

Pelea de reptiles



Llegas a este punto después que pases el barril de continuación. Usa el neumático para saltar al saliente y agarrar el barril. Para abrir un pasadizo secreto, lanza el barril contra la pared que está abajo y a la derecha.



Rebota por esta plataforma de neumáticos móvil y agarra todas las bananas que puedas.

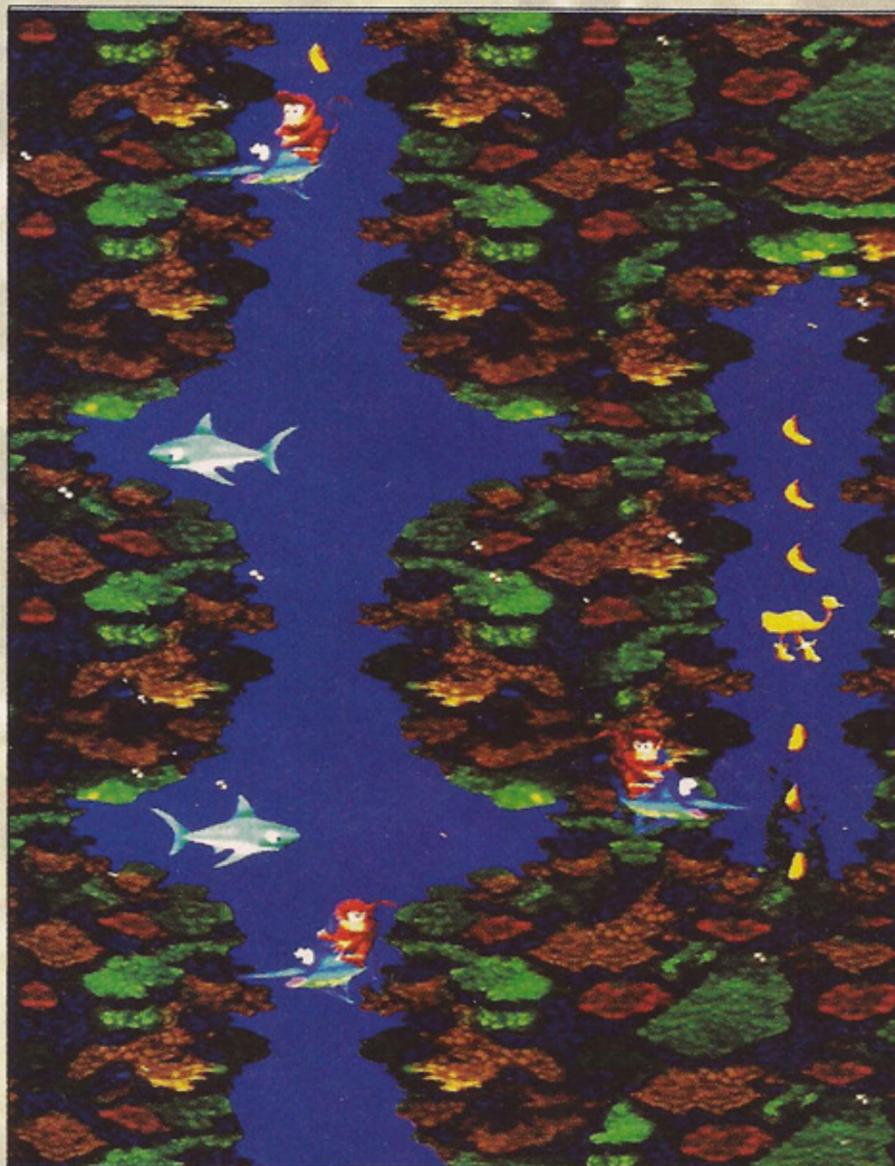
Travesuras de coral



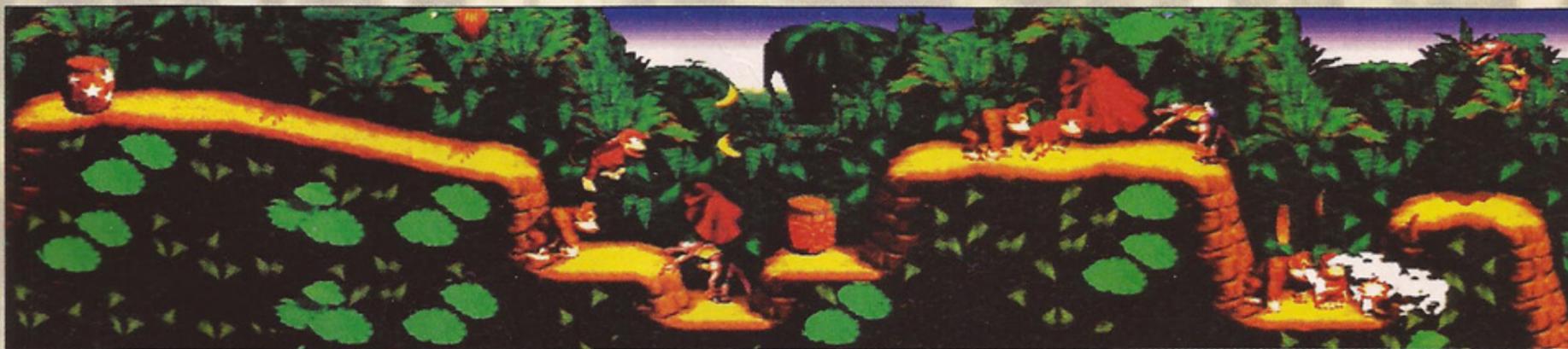
No hay niveles de premio escondidos en las etapas acuáticas, pero hay lugares que debes explorar. Cuando llegues al primer Croctopus, nada por el fondo del arrecife para recoger algunos plátanos adicionales.

Travesuras de coral

Cuando llegues a la sección donde debes nadar directamente hacia arriba para escapar de los tiburones, nada a la derecha cerca del primer tiburón. Encontrarás algunas bananas y un símbolo de avestruz.



Cañón del barril de cañón



Agarra el primer barril que veas después de pasar el barril de continuación. Lánzalo contra el fondo a la derecha para abrir una puerta al área escondida.



Salte disparado del barril para alcanzar algunos plátanos y un 1-up.

Beaver el castor



Para derrotar al Beaver (Castor), salta en su cabeza varias veces. Para garantizar un golpe certero, asegúrate de que el Beaver está en el suelo o descendiendo de su salto, cuando saltes encima de su cabeza.

MONKEY MINES

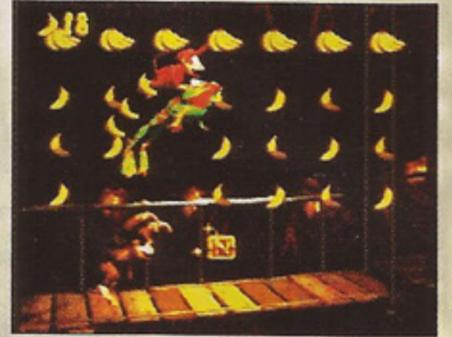
Hay cinco secciones en Monkey Mines, incluyendo cavernas totalmente oscuras, minas y ruinas monolíticas. En este nivel, necesitarás la ayuda de tus animales amigos para encontrar las habitaciones escondidas más difíciles.



Pasarela de Winky

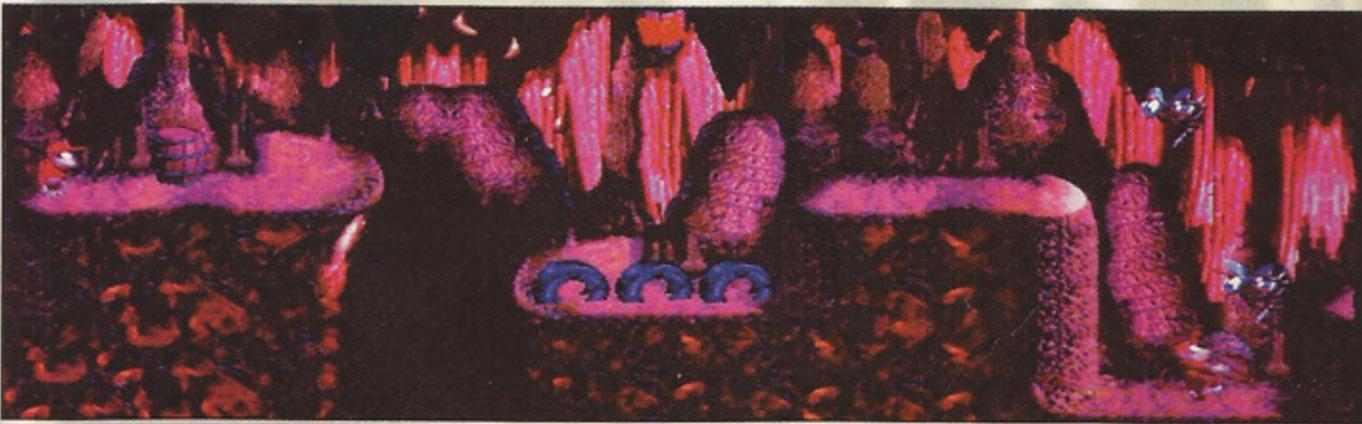


Exactamente después de pasar el barril de continuación hay un barril de premio en el aire. Usa a Winky para que te ayude a alcanzar el barril o saltar encima del buitre.



Lo pasarás de lo mejor recogiendo bananas. Ya que estás aquí, busca la letra "N".

Bonanza de rebotes



Cerca del principio de este nivel, encontrarás un barril cerca de algunos neumáticos. Agarra el barril, dirígete hacia la derecha y lánzalo contra la pared justamente pasada la letra "K" y el barranco con tres neumáticos. Dirígete a la salida.



Trata de obtener tres artículos consecutivos para ganar.



Bonanza de rebotes



Casi al final del nivel, llegarás a un neumático. Empújalo desde la plataforma que se mueve y úsalo para alcanzar el barril de premio en la parte de arriba de la pantalla.



Usa los neumáticos para saltar hasta cada banana.

Estación de parar y seguir



Busca un barril extraviado en la sección abierta justamente después del barril de continuación. Lleva el barril de parar y seguir a la pared del fondo a mano derecha. Rompe la pared para mostrar la puerta secreta pero ten cuidado con los Rock Krocs que patrullan esta área.



Usa los barriles para recoger todos los plátanos.

Alboroto en el molino de piedra



Al comienzo del nivel, salta en el neumático y rebota de regreso al saliente izquierdo. Salta hacia arriba para llegar a la habitación escondida.



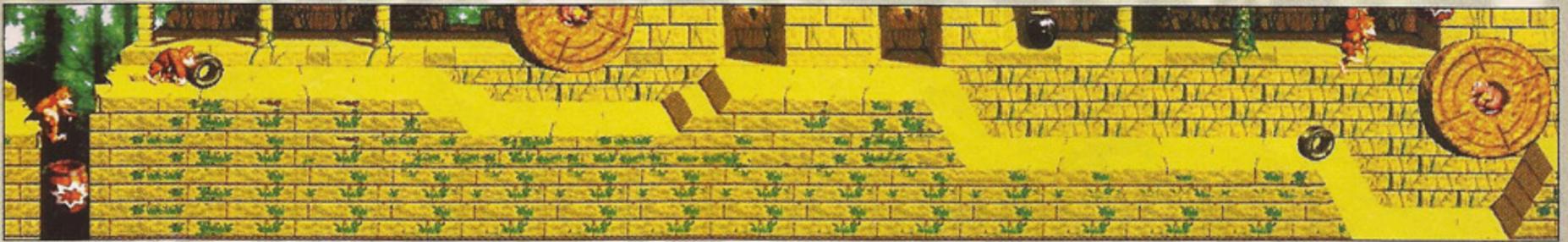
Usa el barril para dispararte al aire y agarrar todas las bananas en el área.

Alboroto en el molino de piedra

Salta en el primer hueco que alcances en este nivel. Saldrás disparado por el aire. Si aterrizas un poco hacia la derecha, aparece un neumático del suelo. Empújalo a la derecha del saliente cerca de la segunda rueda que gira para que puedas alcanzar el barril de premio que hay encima.



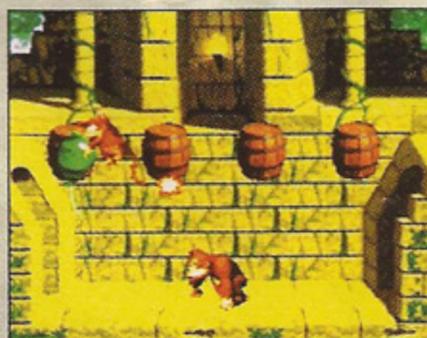
Deletrea la palabra "RARE" para ganarte un símbolo de animal.



Alboroto en el molino de piedra



A la mitad de la primera parte del nivel, agarra este barril de dinamita (TNT) antes del barril de continuación. Lánzalo contra la pared a la derecha debajo de la rueda giratoria para que aparezca una puerta secreta.



Encuentra el globo escondido que vale dos 1-ups.

Necky el buitro



El neumático en el centro de la pantalla te ayudará a derrotar este boss. Cuando Necky asome su cabeza, salta sobre el neumático y volarás por el aire. En el descenso, aterriza en la cabeza de Necky para dar en el blanco. Evita las nueces que escupe a toda costa.

VINE VALLEY

La mayor parte de la etapa Vine Valley está situada en el bosque y está infestada con Buitres (vultures) y Zingers, dos de los adversarios más difíciles del juego.



Cultura de buitres

Cuando llegues a este punto, empuja el primer neumático que te encuentres después de lanzar los barriles debajo de las bananas. A continuación salta para encontrar un barril de premio escondido.

Cultura de buitres



Justamente antes del barril de continuación, usa el barril trabado en el suelo para romper la pared a la izquierda y encontrar la puerta escondida.

Cultura de buitres



Cuando llegues a este saliente con forma de "L", salta hacia la izquierda, lo que hace que el barril se levante del suelo. Lanza el barril a la derecha para abrir un pasadizo secreto.



Pasa de barril en barril y recoge todas las bananas.



Deletrea la palabra "KONG" para obtener un símbolo de animal.



Salta sobre los Klap Traps para recibir plátanos.

La ciudad encima de los árboles

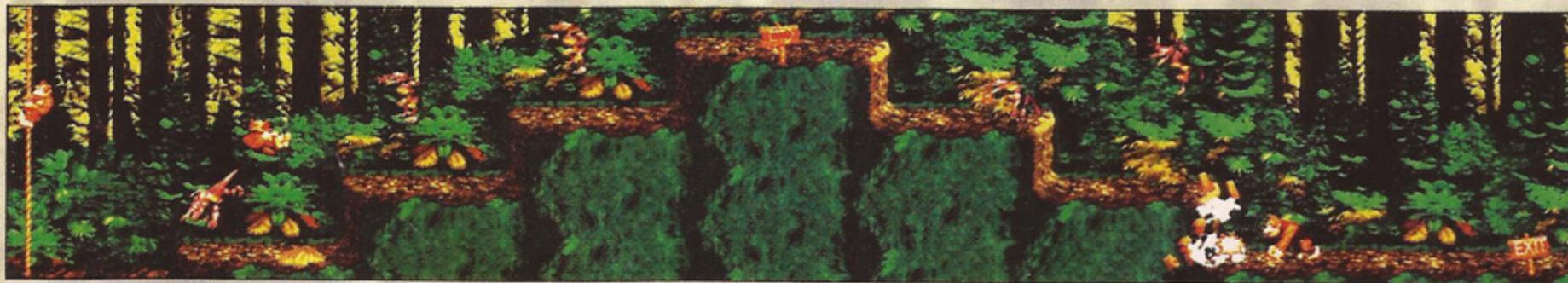


Al principio del nivel, salta sobres un enemigo para alcanzar el barril de premio.



Deletrea la palabra "KONG" para recibir un 1-up.

Delirio en el bosque



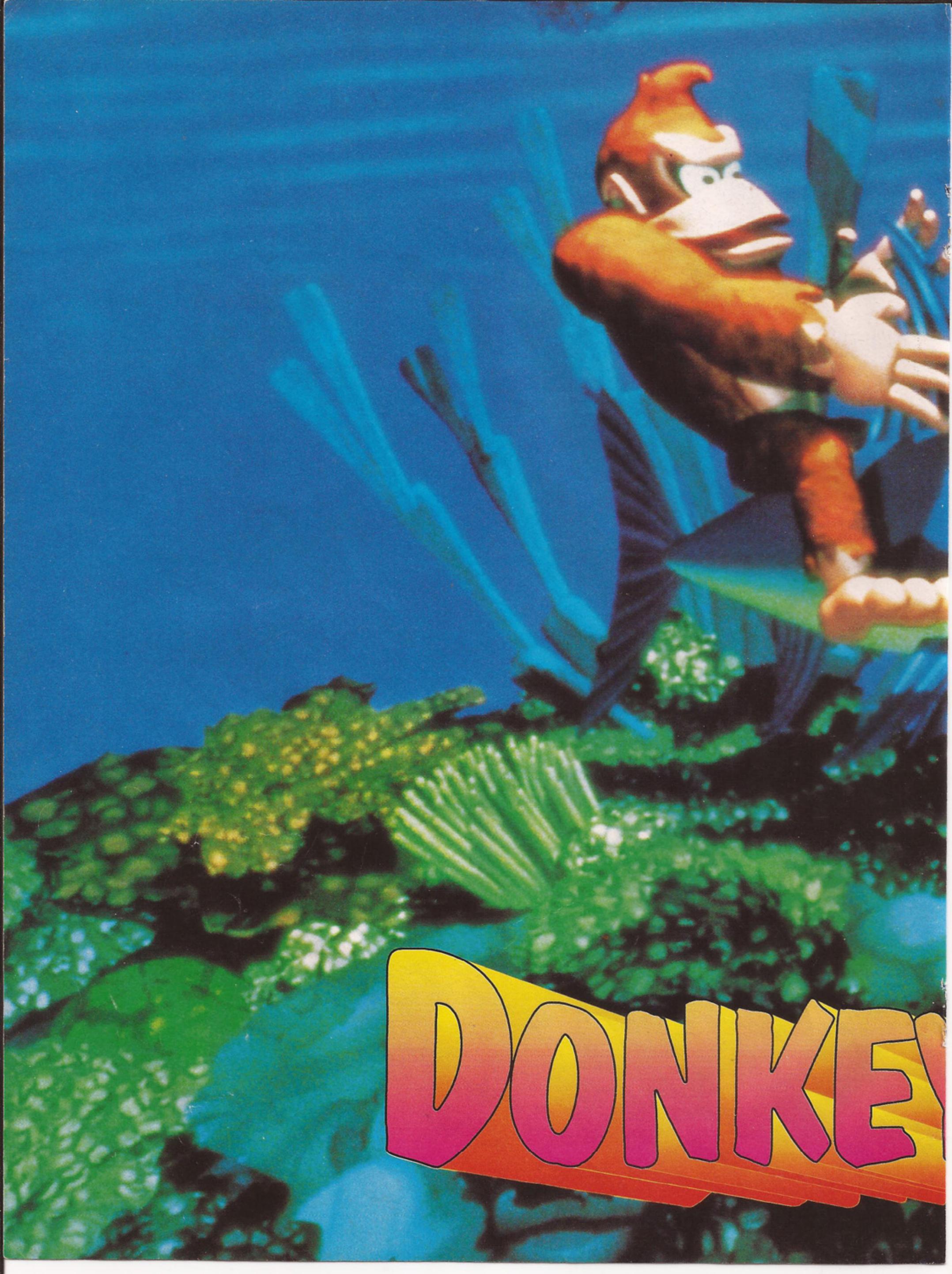
Tan pronto como saltes de la última liana al final de este nivel, sale un barril del suelo. Lleva el barril al final del nivel y lánzalo por la izquierda del saliente para encontrar una habitación escondida.



Usa las lianas para recoger todos los plátanos.

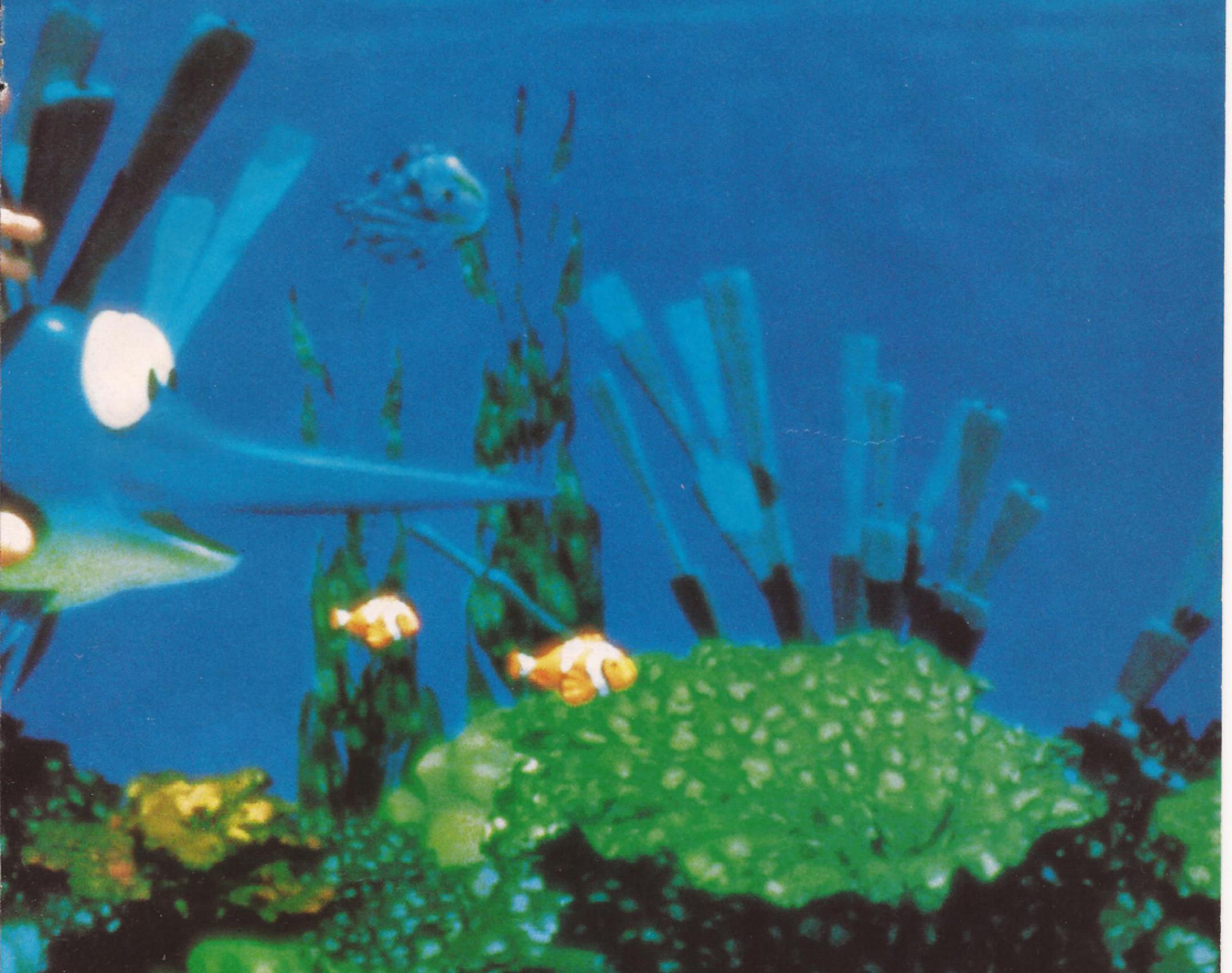


GARGAMEL PORRO



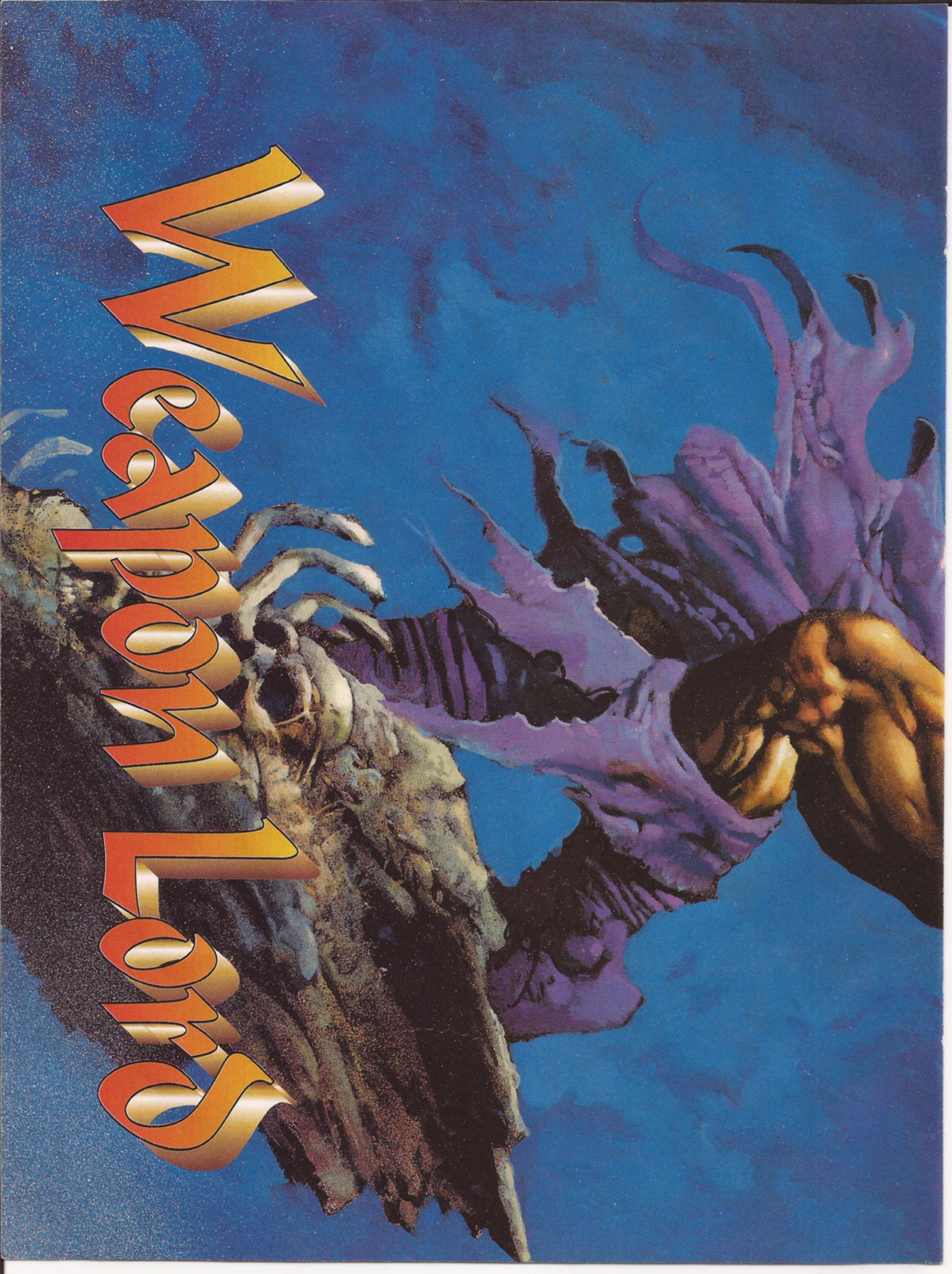
DONKEY

GAMEPRO



Y KONG

Who's Your Man?



Tempestad en el templo



Para encontrar un área escondida al principio del nivel, agarra el barril y lánzalo del primer saliente que llegues, después de saltar sobre el primer hueco.

Tempestad en el templo



Cuando llegues a la flecha hecha de bananas (después del marcador de continuación), cae directamente hacia abajo para llegar a un área escondida.



Para llegar a donde está Expresso (el avestruz), rebota encima de los buitres a la derecha.



Salta encima del Klap Trap para hacer que las bananas salgan de su boca.

Pandilla de orangutanes

Cerca del final del nivel, agarra este barril y llévalo al segundo neumático al fondo en la izquierda. Tan pronto como salgas de la etapa escondida, el barril reaparece. Salta hacia la derecha, directamente debajo de Manky Kong. La



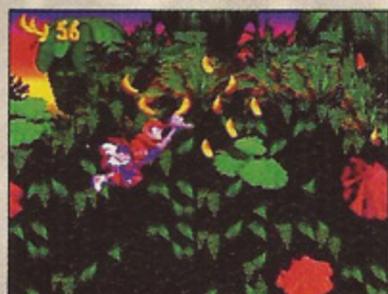
etapa escondida final está a la izquierda del signo que está en el extremo derecho.



Rebota en el neumático y aterriza en el suelo para encontrar premios.



Sólo hay un artículo aquí.



Da un viaje de gratis en Expresso para recoger algunas bananas.

Zinger



Como no puedes saltar en Zinger, lánzale barriles. Cuando lo golpees, se pone de color rojo. Espera a que regrese a su color normal antes de que intentes otro ataque.

GORILLA GLACIER

Los obstáculos en Gorilla Glacier son más problemáticos que los enemigos. Diddy y Donkey son difíciles de controlar en el hielo, la baja visibilidad en algunas partes dificulta la búsqueda de las áreas escondidas.

Diversión de los barriles de nieve



Después que aterrices en el barril de continuación, ve hacia la izquierda y déjate caer para encontrar un barril de premio.

Diversión de los barriles de nieve



Después del barril de continuación, llegarás a un área donde tres barriles te catapultan a la derecha. Cuando llegues al saliente, déjate caer hacia la izquierda para encontrar un barril de premio.



Agarra las bananas a medida que te disparas del barril.



Para obtener un 1-up, deletrea la palabra "NINTENDO".

Paseo de deslices

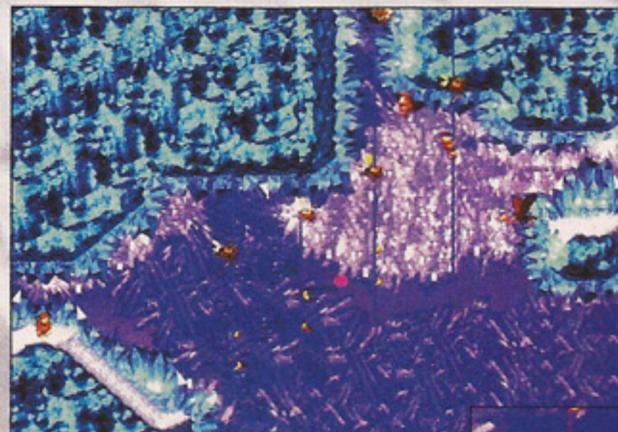
Al principio del nivel, salta encima de un enemigo para llegar a la liana. Súbete encima de ella y salta a la izquierda. Agarra el barril y lánzalo contra la pared para abrir un pasaje secreto.



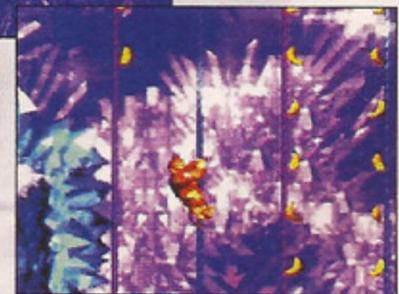
Para obtener un 1-up, busca las letras de la palabra "KONG".



Paseo de deslices



Encontrarás esta sección después que pases el barril de continuación. Sigue la liana hasta que llegues a la cima del saliente. Salta de liana en liana y avanza al tope de la pantalla para encontrar un barril de premio. Ten cuidado con los Zingers.



Para recoger plátanos, sube y baja por las lianas.

Callejón de la edad del hielo

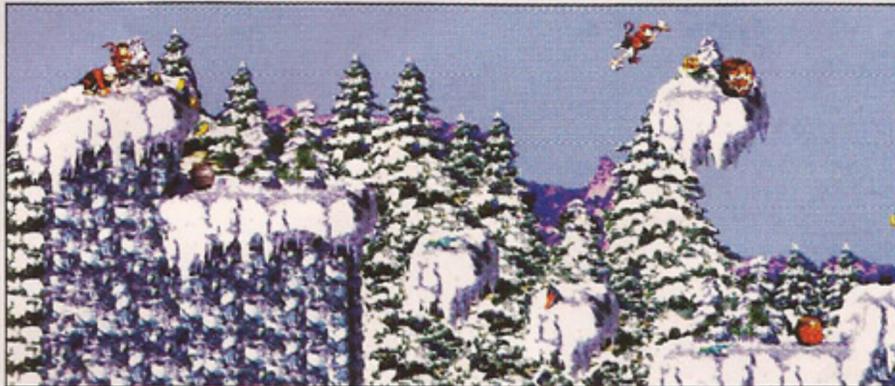


Para llegar al barril de premio, salta encima del primer grupo de buitres que te encuentras.



Para encontrar a Expresso, disparate al otro lado de la etapa de premio.

Callejón de la edad del hielo



Para obtener este barril de premio, necesitas la ayuda de Expresso. Puedes recoger a Expresso en la etapa escondida previa o al principio del nivel. Una vez que tengas a Expresso, avanza hasta el punto de continuación, trepa hacia arriba y a la derecha hasta que veas un barrilete (keg). Desde el barrilete, vuela hacia arriba y a la derecha para encontrar un barril de premio en un saliente.



Recoge tres globos coloreados iguales.

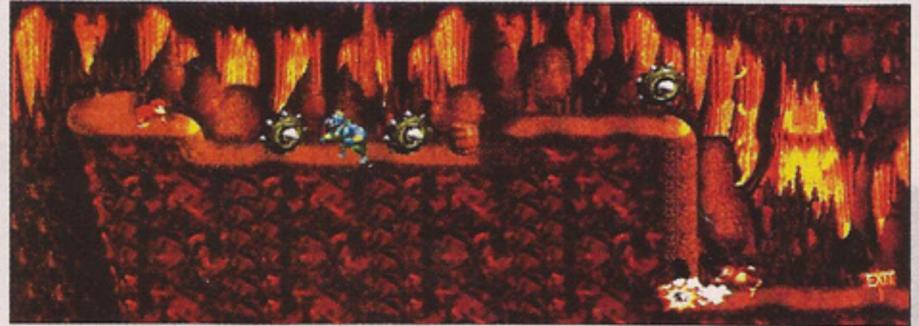
Problemas con la linterna



Después que pases el barril de continuación, agarra el próximo barril que encuentres y lánzalo contra la pared derecha.

Busca por el juego tres artículos idénticos.

Problemas con la linterna



Agarra este barril cerca del final del nivel. Para encontrar la apertura secreta, lleva el barril hasta el signo de salida y lánzalo a la izquierda.



Salta en la Klap Trap para hacerla escupir varias bananas.

Pelea en el puente de sogas



Al principio del nivel, ve al segundo hueco, (tiene neumáticos en ambos lados). Déjate caer en el hueco para encontrar una habitación escondida.

Pelea en el puente de sogas

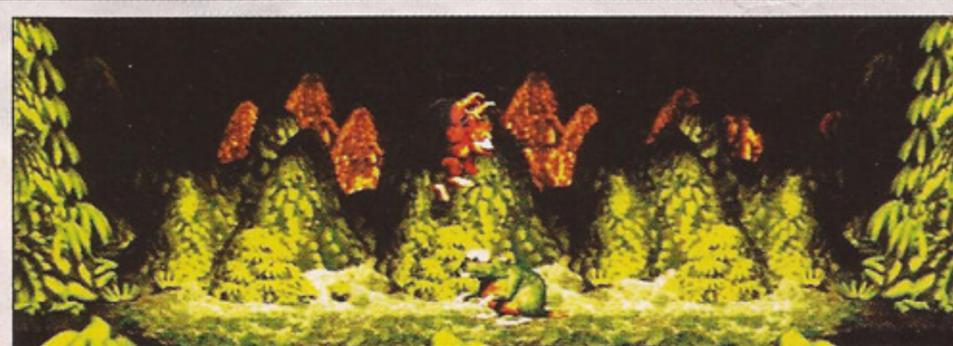
Cuando llegues a las tres plataformas móviles después del barril de continuación, salta a la segunda plataforma. Para hallar el área oculta, salta al plátano sobre la plataforma.



Rebota de plataforma en plataforma para recoger las bananas.



Recoge tres iconos de animales idénticos.



El regreso del castor

Esta vez, los saltos del castor son más poderosos y difíciles de predecir. Mantente a una distancia segura de sus saltos y salta encima de su cabeza cuando puedas.

KREMKROC INDUSTRIES, INC.

El nivel de Kremkroc es en su mayoría un almacén industrial. Las luces se encienden y se apagan constantemente, lo que dificulta ver a los enemigos y encontrar los lugares secretos.

Callejón de los barriles de petróleo



Para hacer que salga un barril al principio del nivel, salta de la cuerda que cuelga del techo. Lanza el barril contra el barril de petróleo a la derecha y déjate caer por el hueco de premio.



Usa el barril para abrirte paso por el aire y recoger los plátanos.

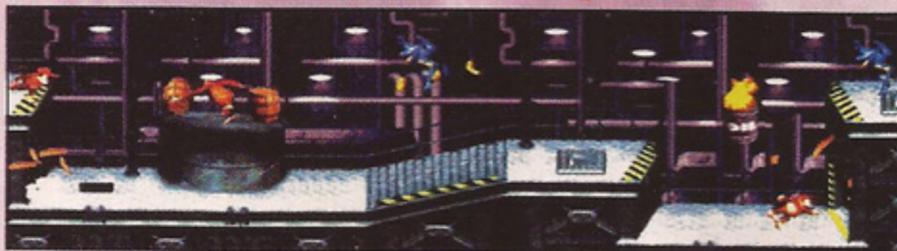
Callejón de los barriles de petróleo



Trata de encontrar artículos iguales.

Para hacer que aparezca un barril de dinamita (TNT), avanza hasta que pases la letra "R" y salta desde el tope del saliente al suelo. Lanza el barril a la izquierda para abrir un pasadizo secreto.

Callejón de los barriles de petróleo



Primero, destruye el segundo Manky Kong después del barril de continuación. Luego toma el barril y lánzalo a la derecha del barril de petróleo.

Viaje lleno de trucos



Avanza hasta que pases el marcador de continuación, justamente en el momento en que la carretilla se desploma después del primer Zinger, salta hacia los enemigos en el saliente. Desde aquí, salta derecho al barril de premio.



Ahora, salta encima del Klap Trap para recoger más bananas.



Pasa de barril en barril para recoger las bananas y la letra "N".

Viaje lleno de trucos



Al final del nivel, ve hacia la izquierda y desciende para encontrar un barril de premio.



Empareja los globos con colores idénticos para obtener 1-ups.

Travesuras del elevador

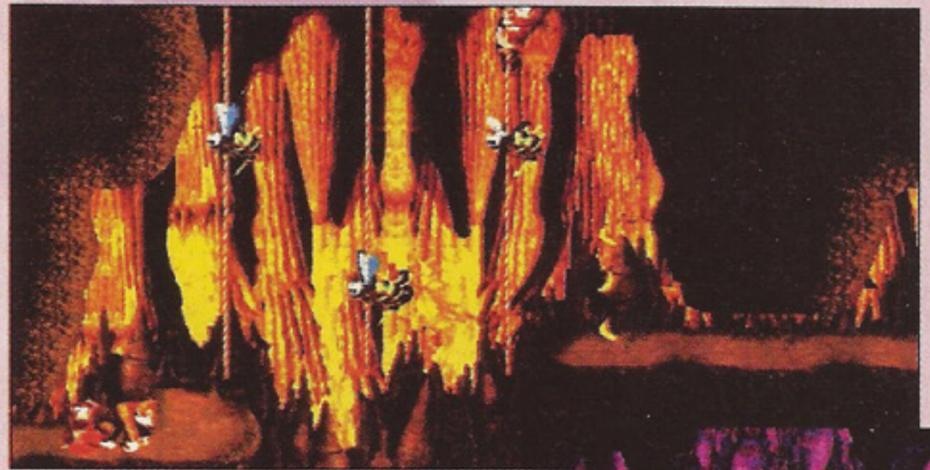


Salta a la primera liana. Desde aquí, salta a la liana que está en el extremo izquierdo. Luego sube y ve a la derecha hasta que encuentres el pasadizo secreto.



Busca las letras de la palabra "KONG".

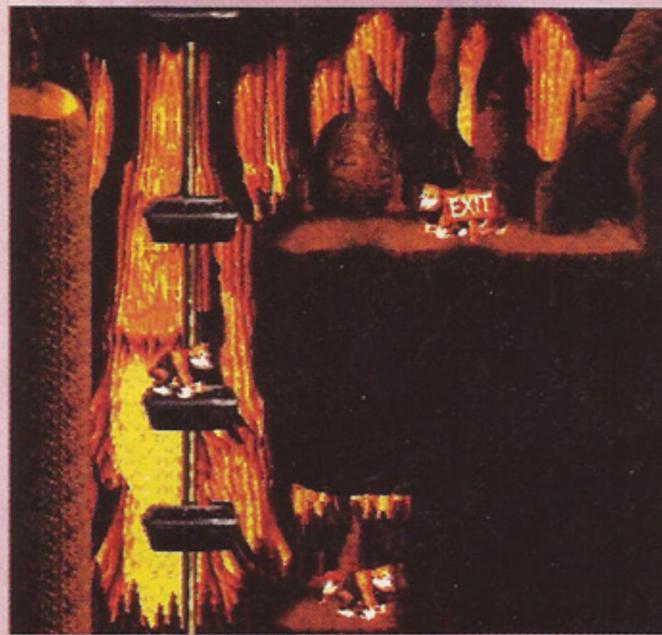
Travesuras del elevador



Cuando llegues a las lianas por las que suben los Zingers (exactamente después del barril de continuación), agarra la tercera liana y trepa hasta el tope. Salta a la derecha y pasa por la pared.



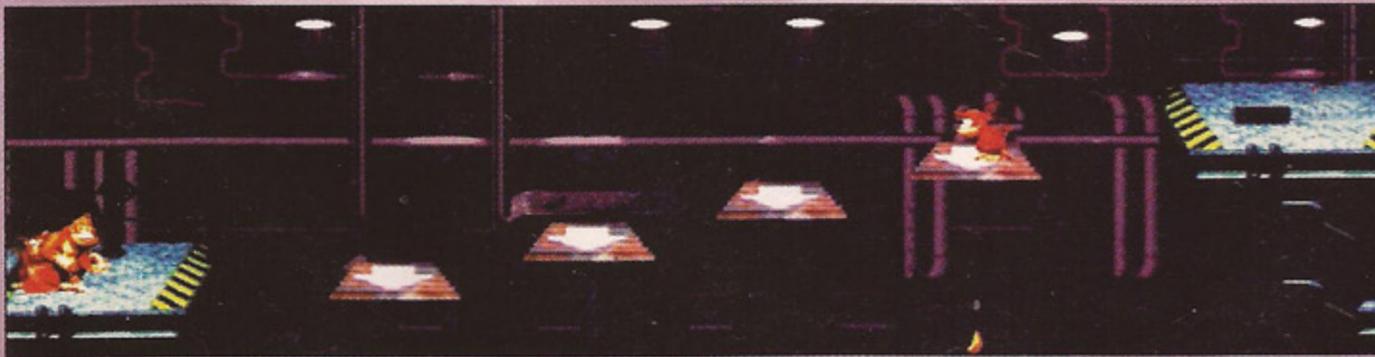
Diviértete mientras viajas en los barriles y recoges los plátanos.



Travesuras del elevador

Cuando llegues al final del nivel, en lugar de salir, baja usando la carretilla de las minas. Para llegar al área de premio, salta sobre el saliente en la derecha.

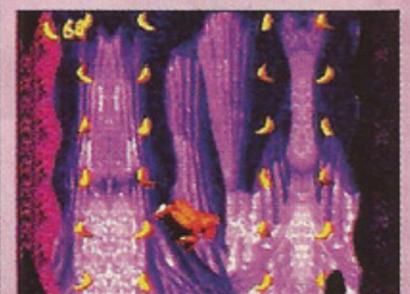
Sótano de la oscuridad



Un poco más allá de la mitad del nivel (después del barril de continuación), hay cuatro plataformas con flechas que caen hacia el suelo tan pronto como aterrizas en ellas. Para llegar a las áreas secretas párate en la plataforma y deslízate a la banana que hay abajo.



Salta por todos los barriles a medida que agarras los plátanos.



Cuando salgas volando del barril agarra todas las bananas que puedas.

Barril de la muerte



Para derrotar a este boss, espera a que suelte algunos enemigos y luego salta encima de ellos para eliminarlos. Cuando caiga el barril, escápate corriendo.

CHIMP CAVERNS

La mayoría de las áreas escondidas se encuentran en los primeros niveles. La mayor parte de este nivel se desenvuelve en las minas, de manera que es difícil encontrar las habitaciones secretas.

Cortadores locos

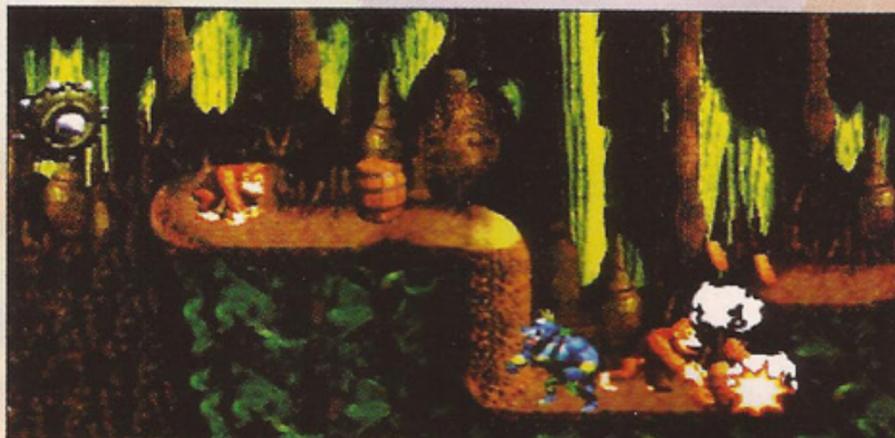


Para encontrar otra habitación secreta, lleva el barril de dinamita que está encima de la montaña, a la derecha, hasta que llegues a la pared al lado del neumático. Para encontrar el área de premios, lanza el barril a la pared.



Busca el barril con el globo dentro.

Cortadores locos



Llegarás a este lugar justamente después de pasar el marcador de la mitad del nivel. Para abrir el pasadizo secreto, agarra el barril sencillo y lánzalo contra el fondo de la pared derecha.



Para hacer que aparezcan las bananas, sincroniza tus saltos entre los Klap Traps.

Mina nublada



Este punto está localizado después del barril de continuación. Deslízate por la cuerda hasta el extremo derecho y luego directamente hacia abajo para encontrar una habitación escondida.



Trepa hacia arriba y hacia abajo por la soga para recoger las bananas a medida que avanzas hacia la derecha.

Mina nublada



Cuando salgas de la primera etapa de premio, dirígete a la derecha hasta que veas un barril de dinamita. Recógelo, avanza hacia la derecha otra vez y lánzalo con la parte inferior de la derecha del



Empareja los tres símbolos idénticos.

Luces enlazadas

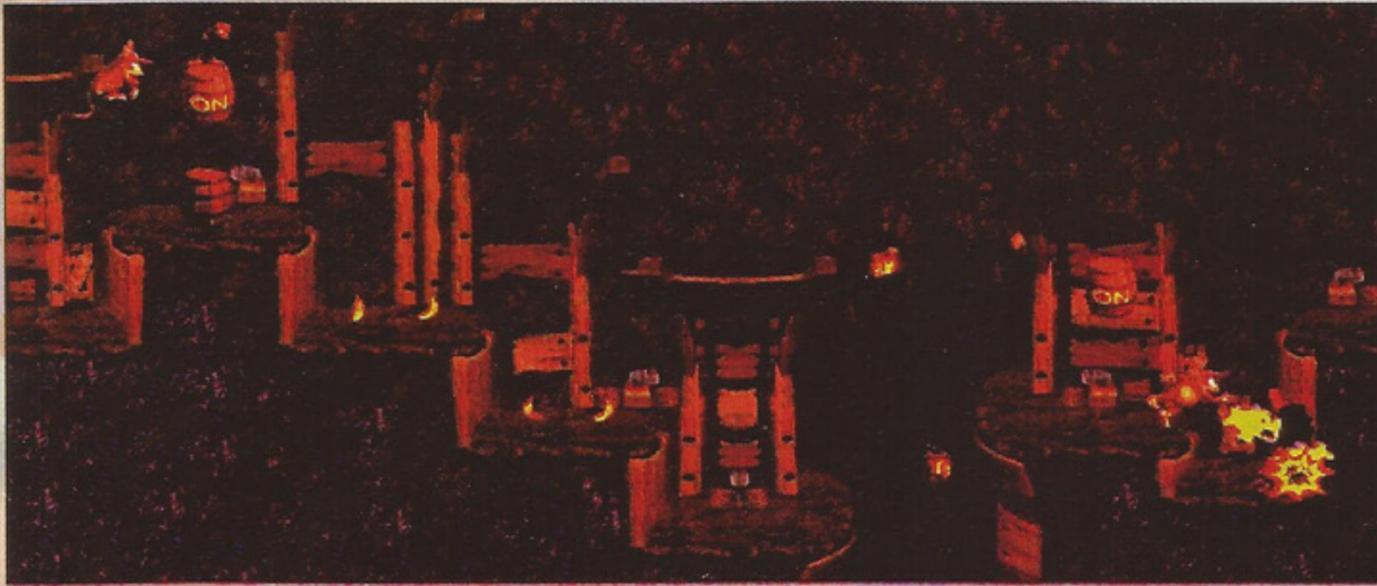


A medida que entras en este nivel, desciende por el primer hueco que veas.



Cuando salgas disparado del barril en la oscuridad, agarra las bananas.

Luces enlazadas



Después del barril de continuación, encontrarás un barril debajo de un buitre y debajo de un barril que sirve de interruptor. Para descubrir el área escondida, agarra el barril y llévalo a la derecha justamente después del salto.



Para recoger estas bananas, salta varias veces en la oscuridad.

La venganza de Necky

Necky escupe nueces un poco más rápido esta vez, pero por lo demás usa el mismo patrón de ataque.



Esquiva las nueces que Necky te lanza.



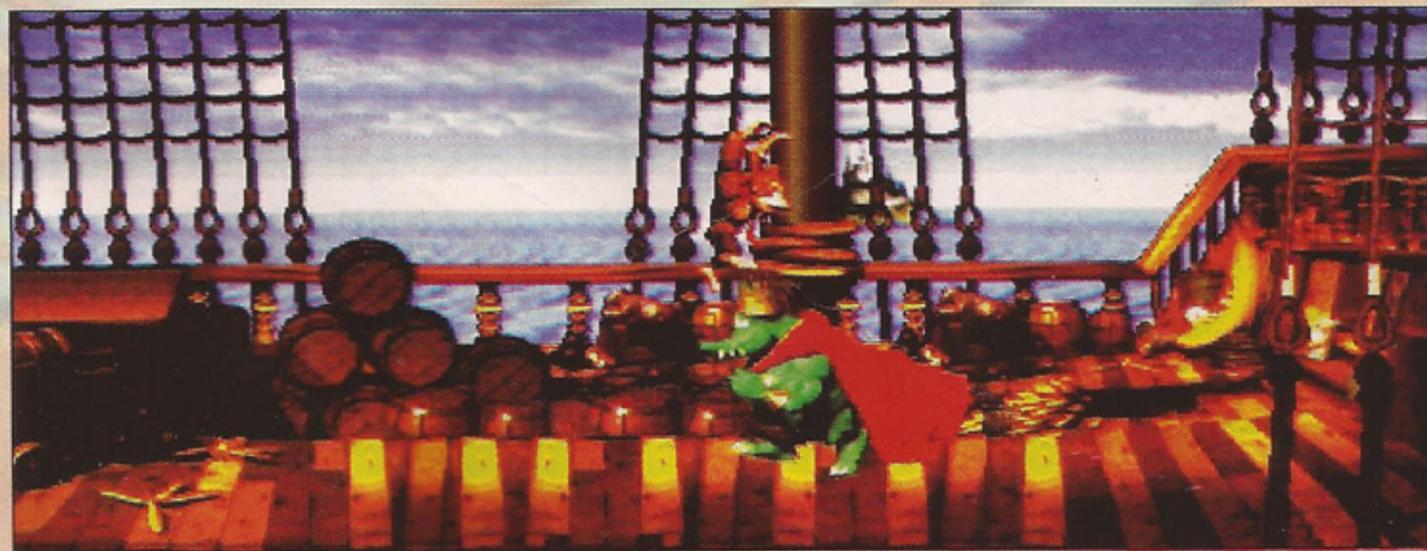
Salta sobre la cabeza de Necky para derrotarlo.

GANG PLANK GALLEON

El nivel completo del Gang Plank Galleon es la pelea final contra K. Rool. El Kommander usa cuatro ataques diferentes. Primero, te lanza su corona. Cuando lo haga, salta sobre su cabeza para obtener un golpe, es la única vez que le podrás hacer daño.

A través de los otros tipos de ataque, tendrás que defenderte por ti mismo. Después del primer golpe, Rool corre hacia delante y hacia detrás, así que salta por encima de él. Después, esquiva las bolas de cañón que caen del cielo. El movimiento final de K. Rool es una serie de saltos pequeños. Tan pronto como salte en el aire, corre debajo de él para que no te aplaste.

Kommander K. Rool



Salta sobre la cabeza de K. Rool cuando te lance su corona.



Cuando K. Rool te embista, salta sobre él.



Salta para esquivar las bolas de cañón que caen del cielo.



A medida que K. Rool salta, corre debajo de él.

LOS MALOS



Clambo



Gnawty



Army



Chomps Jr.



Klap Trap



Chomps



Bitesize



Kritter



Croctopus



Krusha



Slippa



Necky



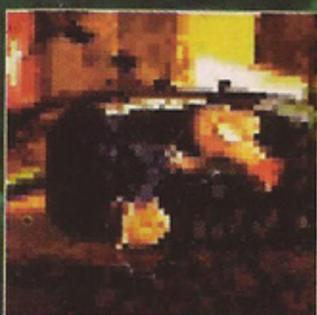
Zinger



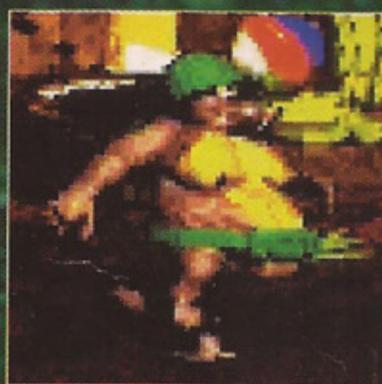
Squidge



Manky Kong



Mini-Necky



Klump



Rockkroc

PROANALISIS

Genesis

BRUTAL

Paws of Fury



Por El Tamborilero

Los dueños de Genesis, con dos dedos de frente, serían negligentes ignorando a Brutal, una ruidosa pelea de bestias enfrentadas, creada por Gametek.

¿Quién es el rey de la selva?

Originalmente lanzado en Sega CD, hace unos meses, Brutal toma varios miembros del reino animal, enfrentados a diente y garra, en un torneo de peleas. Puedes elegir uno de los siete guerreros, que tienen su propio estilo de combate personalizado.

Aunque en esta versión falta uno de los personajes originales, algunas escenas de transición y la secuencia de introducción que aparecían en el CD, (incluso las bromas disparatadas), el cartucho de Genesis ha sufrido algunos cambios que han mejorado el formato general de juego.

Fichero de juego Genesis

Brutal

(por Gametek)



Los fantásticos gráficos y el formato de juego mejorado de esta

versión de cartucho del reciente título de Sega CD, le da un aire "animal" al género de juegos de pelea.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	3.5	3.5	Ajustable

US\$64,95
16 megs
Disponible ahora
Pelear

2 jugadores
Vista lateral
Contraseñas



Estos no son los protagonistas del Rey León, son los luchadores de Brutal: Kung Fu Bunny, Prince Leon, Tai Cheetah, Rhei Rat, Kendo Coyote, Foxy Roxy e Ivan the Bear. Lo sentimos mucho, Penjat Panther no hizo el viaje hasta el cartucho.

Fuerza bruta

El cambio más aparente es el aumento de velocidad. La versión original de Sega CD parecía moverse en cámara lenta, pero este problema ha sido eliminado. ¡Zoom! Además, Gametek ha variado los controles de este cartucho. ¡Los luchadores responden mucho más



PISTA: El movimiento de burla (taunt) sirve para reponer tu energía, pero hazlo de lejos, o recibirás muchos golpes.

rápidamente que antes, lo cual es una buena noticia para todos los fanáticos de las combinaciones!

Desafortunadamente, el problema de las imágenes situadas en primer plano, que entorpecen el juego al obstruir a tu personaje y su enemigo, sigue sin resolverse en esta versión. ¡No se puede tener todo!

El sonido de Brutal ha sido reducido al mínimo. ¡Nadie dice que cambiar de CD a cartucho sea fácil! La mayoría de las narraciones



PISTA: Un combo que casi siempre resulta es un salto con patada, seguida por una patada fuerte. ¿Quién es el rey de la selva?

digitalizadas y las agradables melodías han desaparecido pero los efectos de sonido de los puñetazos y las patadas suenan con la claridad de huesos rotos.

Dale un mordisco

Un aspecto interesante del juego es la configuración de los movimientos especiales, que requiere aprendas a usar "Katas". A medida que tu criatura karateka avanza por la escala de cinturones, aprende movimientos nuevos bajo la enseñanza del iluminado Dali Llama. Una opción de contraseñas te permite regresar a cualquier parte del juego,



PISTA: Acorrala a tu oponente en una esquina y dale patadas y puñetazos. Podrán bloquear algunos, pero al final ganarás.

PISTA: Recuerda los ataques que te enseñó el Dali Llama. ¡Escríbelos para recordarlos! La mayoría son combinaciones del controlador y los botones, que le parecerán extraños a los veteranos de SF II o MK II.

con todos los movimientos que has aprendido. Brutal ofrece las opciones usuales para uno y dos jugadores, donde tienes que ganar dos de tres combates, pero recuerda: Sólo sobreviven los fuertes... como en la selva.

Brutal no trata de ser una copia de SF II o MK II, sino una alternativa refrescante. Aunque no es perfecto, te ofrece buenos gráficos y formato de juego, pero mejor aún, te da mordisco de originalidad.



PISTA: En el puente de Prince Leon, lleva a tu adversario hacia uno de los extremos y empujalo. Es una forma fácil (tramposa) de ganar la pelea.



PISTA: No dejes que tu enemigo te acorrale, o te dará mil golpes. ¡Si estás a punto de quedar atrapado, salta!

PROANALISIS

Genesis



Por Manuel de la Mancha

Entras en un país, con las armas

disparando, preparado para combatir a una turba rival y conquistar su territorio.

Necesitarás una estrategia sólida, una planificación cuidadosa y dinero para armas poderosas y agentes biónicos. Bienvenido a la vida de Syndicate.

Siete sindicatos mortales

En la PC y Macintosh, la estrategia profunda y los controles fluidos de Syndicate te envolvían. La versión de Genesis conserva la estrategia y la trama de la



PISTA: Ten cuidado al cruzar las calles o meterás a tus amigos en una colisión.

versión de CD, pero se quedó corta en los otros departamentos. Misión tras misión, maleantes subterráneos viajan a la superficie

Fichero de juego Genesis
Syndicate
(por Electronic Arts)



Enfrentándote a una turba en una guerra, el Syndicate de la

PC fue un juego difícil. Por desgracia, la pésima conversión de los controles y las imágenes te costarán mucho más que el terreno.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AVA.
3.5	4.0	3.5	3.0	Avanzado

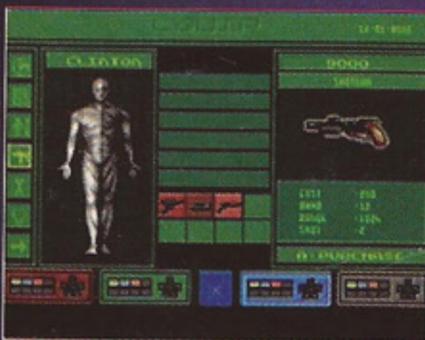
Precio no disponible
Disponible ahora
Acción/aventura
Un jugador

Más de 50 misiones
Vista aérea de 3/4
Multidireccional
Contraseñas

para crear fortalezas. Una vez que capturas un territorio realizando tareas como eliminar a los enemigos cibernéticos y contratar asesinos para matar a la esposa de un político, aumentas los

impuestos para pagar por misiones futuras y armas más poderosas.

Los controles de juego de Genesis son obviamente diferentes que las versiones del CD, lo que anteriormente solo necesitaba un pulso del

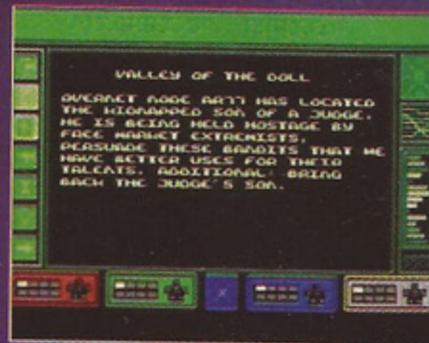


PISTA: No le asignes más peso a tus agentes de lo que pueden cargar.



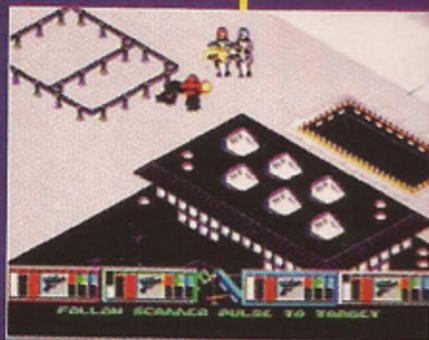
PISTA: Puedes persuadir a un número limitado de personas, así que no gastes tu tiempo con los ciudadanos normales. Concéntrate en los robots policíacos, que ya están armados.

ratón o el toque de una tecla, ahora es una combinación de botones. Algunos de estos cambios han afectado negativamente el formato de juego: Tus armas no apuntan con tanta precisión porque a diferencia de la PC no puedes seleccionar tu objetivo con el ratón, y a veces es difícil



PISTA: Aprende lo que puedas acerca de las armas y tácticas necesarias antes de infiltrarte en un territorio.

SYNDICATE



PISTA: Cuando las cosas se ponen malas pon los dedos sobre los botones A y B del controlador. El modo de pánico hace a tus agentes más agresivos e inteligentes alrededor de los enemigos.

maniobrar un grupo de personajes entre los edificios y el borde de la pantalla.

Disparos a oscuras

Los gráficos no hacen mucho para ayudarte a detectar los detalles pequeños, como tu radar. La capacidad gráfica del Genesis no es suficiente claro para un juego tan complicado como este. La música tétrica es clara y útil, cambia con la entrada de un enemigo, por ejemplo.



PISTA: Mantente dentro de tu presupuesto, pero crea una reserva para agregar armas y modificaciones nuevas.

Sin embargo, pocos llegarán al final. Syndicate muestra su diversión sólo después de un arduo proceso de aprendizaje. Tendrás que jugar por largo rato para entender a tu adversario y saber como derrotarlos sin ser eliminado por un robot policíaco.

Perdiendo la misión

No es justo hacer una comparación directa de este Syndicate con su predecesor. Pero la conversión podría haber sido más acertada, si se toma en cuenta el potencial de Genesis. Por desgracia, Syndicate no tocó los botones apropiados. **G**

SABER QUIEN ES QUIEN



Tu agente



Androide policíaco



Agente enemigo



Robot enemigo



Ciudadano inocente

PROANALISIS

Genesis



Por Kamara Lenta

¿Preocupado por el final de la Guerra Fría? Este

cartucho de combates de helicópteros con vista aérea, que te sacará callos en los dedos, te pone en medio de una acción con duelos aéreos y batallas terrestres de comandos. Pero, es mejor que juegues en el cielo, ya que la acción terrestre te defraudará.

Zona de combate

Un forajido comunista usa el dinero de la venta de drogas

para comprar armas nucleares y atacar a las fuerzas de derecha. Para destruirlo, debes enfrentarte



PISTA: Aprender a esquivar las balas de tu enemigo es la única manera de sobrevivir en tus tareas como comando.

por aire y tierra, contra su impresionante ejército de tanques, aviones a reacción y soldados. Dispones de un helicóptero Apache y un equipo de tres comandos que puedes seleccionar. Tu nave está equipada con una ametralladora, misiles antitanques Hellfire, cohetes de 70 mm y misiles Stinger aire-aire. Los comandos están armados hasta los dientes, incluyendo un lanzallamas, una ametralladora y un lanzador de cohetes.

Apariencia terrorífica

Red Zone tiene unos gráficos poderosos, pero con pequeños problemas. La secuencia de introducción



PISTA: Destruye las centrales eléctricas, para desarmar las pistolas de los andróides.



muestra increíbles imágenes digitalizadas de submarinos, aviones y misiles, con una tonalidad basada en los colores rojo y negro. La ingeniosa perspectiva aérea del Apache gira fluidamente 360 grados, para seguir los movimientos del helicóptero, pero la vista inmediata es estrecha y se siente apretada. Las figuras grandes de los personajes, en las peleas de comandos con vista superior, son fantásticas, pero estas tropas



PISTA: Dispara Stingers para derribar los reactores.

Zona mortal

La falta de precisión de los controles obligan este helicóptero a un aterrizaje forzoso. En cambio, pilotarlo es divertido.

Puedes girar rápidamente y hay una interfaz elegante y fácil de leer que te da reportes de la situación. Para una vista más detallada, usa el mapa Intelligence Grid Map, que ofrece una vista desde un satélite.

Desafortunadamente, los controles imprecisos te ponen en una posición de desventaja. Además de lentos, tus

soldados son difíciles de controlar con exactitud. ¡Esto hace que tus ataques contra los enemigos sean mortales... para ti!

No es una zona de vuelo

Esta pelea es intensa, pero, aunque la acción de combate aéreo es de primera, los controles de los comandos te matarán. Red Zone te pondrá fuera de combate. **G**



El aspecto visual es fenomenal.

PISTA: Si el combate es demasiado intenso, presiona Start para desplegar el mapa (Intelligence Grid Map) y tener un respiro. Si la misión tiene un tiempo limitado, también parará el reloj.

Fichero de juego Genesis

Red Zone

(por Time Warner Interactive)



Volar esta misión de helicópteros es fenomenal, pero

te destrozarán en cuanto abandones tu nave.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	2.0	3.5	Intermedio

US\$59,95
16 megs
Disponible ahora
Tiroteo en helicóptero

Un jugador
Vista aérea
Multidireccional
Contrasenas

PROANALISIS

Genesis



Por Larry Measusta

Este es un juego fantástico para los admiradores de Macaulay Culkin. El resto de los jugadores hallarán los niveles cortos y los controles muy difíciles y mañosos.

brindan un sonido por encima del promedio. En cada nivel cambia la música, así no oírás la misma melodía siempre.

El verdadero problema son sus horribles controles. Si intentas caer sobre un enemigo, usando los Zapatos

the Pagemaster

Pasa la página

Juegas como Macaulay, en la película, perdido en un mundo de libros. Debes pasar tres áreas principales: Horror, aventura y fantasía, divididas en 68 niveles. Verás personajes clásicos, como el Capitán Ahab y Humpty Dumpty. Entre los power-ups hay Zapatos Mágicos, que te mejoran tus saltos, y Ojos Pegajosos, para lanzarle a tus adversarios.

Libros en imágenes

Pagemaster tiene gráficos con detalle y fondos imaginativos. El héroe parece algo pequeño, pero su aspecto estudioso se adapta bien a la historia.

Algunas voces claras y bastantes explosiones



PISTA: Busca power-ups si has sido golpeado, pues te protegen para que no pierdas la vida inmediatamente.

Mágicos, lo perderás de vista y, generalmente, aterrizarás, detrás de tu objetivo. En la primera etapa, los ganchos de la pared son tan difíciles de agarrar, que desearás colgar este cartucho en uno de ellos, en lugar de seguir jugando por los cuentos.

Cierra el libro

Seguramente, Pagemaster no podrá satisfacer todos los paladares, pero puede ser adecuado para los jóvenes con aspiraciones de ratón de biblioteca. Sin embargo, si no tienes esos planes, busca otra cosa para leer, o juega algo más divertido.



PISTA: Examina todo lo que tenga aspecto sospechoso. Esas manchas oscuras de la pared son ganchos.



PISTA: Cuando te hagas invencible, atraviesa el nivel corriendo. ¡No pierdas tiempo!

The Pagemaster, por Fox Interactive				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	2.0	3.0	Principiante
US\$64,98	Vista lateral			
16 megs	Multidireccional			
Disponible ahora	Contraseñas			
Acción y aventura	Clasificación			
Un jugador	de Sega: Todos			
68 áreas	los públicos			



Por La Calavera

Otros animales juegan en el Parque Jurásico con feroces dinosaurios asesinos. Echale un vistazo a este fácil juego que brinda un divertido retozo prehistórico.

¡Dino-mita!

Si te gustó la reciente versión para SNES, te gustará este juego, pues los personajes y la forma de jugar son idénticos. Al igual que la familia Picapiedra, Rex es una moderna criatura de la Edad de Piedra. Es un Tiranosaurio bailarín con una sonrisa espontánea, un



PISTA: Aprende a identificar las diferentes lianas. Puedes trepar por algunas y usar las otras para columpiarte y alcanzar nuevas plataformas.

patinete veloz y tiene una jungla llena de grandes enemigos caricaturescos. Gracias a sus controles eficaces, Rex salta, rueda, patina, trepa y nada rápidamente, a través de cinco mundos de acción, con vista lateral. Ninguno es particularmente duro o intenso, pero es una buena diversión amistosa.

Jugando con Rex

¿Dijimos que era igual que el cartucho para SNES? Es virtualmente idéntico en el aspecto visual, aunque esta versión tiene unos gráficos con menos colores. Rex mantiene las mismas animaciones encantadoras que le dieron su propia personalidad en el SNES.

Rex para Genesis también tiene los mismos gruñidos y voces que la versión de SNES, pero suenan algo más apagados. Aunque la misma músicaailable tropical mueve la acción, Rex carece del rap introductorio que

Radical REX



PISTA: Cuando montes en patinete, usa el Botón C para saltar hacia las gemas flotantes, pero no saltes al acercarte a las rampas y curvas, o chocarás.



PISTA: Agáchate bajo el chorro de fuego de este boss y cocínalo con tu propia llama cuando estés a salvo.

condimentaba de forma excelente la versión de SNES.

Los jugadores más jóvenes harán de Rex su compañero, pues es tan amistoso y divertido como los personajes de las caricaturas animadas. Sin embargo, los jugadores de mayor edad querrán jugar con un dino (saurio) que tenga más garra.

Radical Rex, por Activision				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	4.0	3.5	Ajustable
US\$59,95	10 niveles			
8 megs	Vista lateral			
Disponible ahora	Multidireccional			
Acción y aventuras	Clasificación de Sega:			
2 jugadores	Todos los públicos			

Sega CD



Por Capitán Pulpo

Android Assault ofrece una acción de tiroteo, estilo Super R-Type, al Sega CD. No obstante, los ases del tiroteo en el espacio se preguntarán porque Sega ha traído algo tan anticuado al CD.

Asalto rebelde

Los Xias están atacando las colonias humanas de la galaxia, con los ojos puestos en la Tierra, como objetivo final. Te toca pilotar una veloz Bari-Arm, una nave



El parpadeo del cuerpo de este cangrejo mecánico anuncia la descarga inmediata de una onda de energía. Corre hacia arriba o hacia abajo, para esquivarla.

que se transforma en robot. La batalla te envía desde Júpiter hasta una colonia Xian, con movimiento lateral, peleando en un campo de asteroides, bajo el agua y dentro de la nave insignia de los Xias.

El juego tiene una apariencia familiar, porque utiliza elementos que se han usado y perfeccionado durante años. Teniendo a tu

ANDROID ASSAULT

disposición, en CD, otros juego más sofisticados (como Rebel Assault, para Sega CD y Shock Wave, para 3DO), AA parece un poco obsoleto. Disparas desde la izquierda, a una serie de naves enemigas pequeñas y bosses lentos y grandes, procedentes de la derecha. Los power-ups aparecen flotando y debes navegar



PISTA: Deslízate entre los disparos dobles de este enemigo y líquidalo con un disparo de power-up.

por túneles estrechos. Desde luego que es algo más rápido que R-Type, pero, en general, ya lo has visto antes y ya has disparado en un sitio similar. ¿Verdad?

Excursión estelar

El control le resultará familiar a los veteranos. Puedes manejar tu nave con precisión por los pasajes estrechos, disparando con una sola arma, que se recarga mientras no la usas.

No hay cambios de armas, lo que simplifica la acción. Uno de los defectos del control es el lugar donde reaparece tu nave cuando te matan: En



PISTA: El boss del primer nivel se mueve lentamente. Aprovecha para dejar que tu arma se recargue hasta el nivel de triple carga.



PISTA: A menudo el enemigo concentra sus disparos alrededor de los power-up. Ten cuidado cuando te acerques a recogerlos.

la misma línea de fuego, lo que te deja sin la menor oportunidad de esquivar los disparos del enemigo.

Los gráficos pueden atraer a los principiantes, pero los veteranos

recordarán estas guerras espaciales de otros juegos. Los cangrejos metálicos grandes, los bosses



PISTA: No dispaes continuamente, pues te impedirá ver el fuego enemigo y los power-ups.

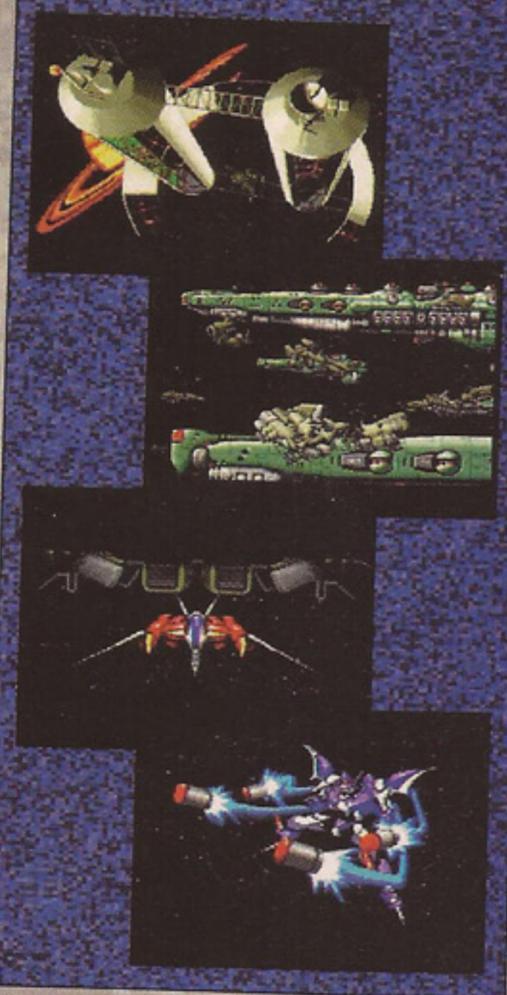
mecánicos lentos y los escenarios industriales de ciencia ficción, son típicos.

Los sonidos también son conocidos. Aparte de la música energética, unas voces anuncian la recarga de tu arma y los power-ups, pero, algunas veces, resultan ininteligibles.

Tiroteo seguro

Si eres un fanático del género y quieres tener todos los juegos, entonces compra Android Assault. En el nivel de mayor dificultad ofrece un desafío razonable. Pero, ¿será algo divertido e innovador? Sólo los novatos más ingenuos tendrán esa experiencia. **G**

Escenas espaciales



Fichero de juego Sega CD

Android Assault

(por Sega)



Android Assault es un tiroteo espacial sólido, pero demasiado

anticuado, para los veteranos del género.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	3.5	3.5	Ajustable

US\$49,99

CD

Disponible ahora

Tiroteo

2 jugadores

7 niveles

Vista lateral

Desarrollo lateral

PROANALISIS

Sega CD



Por Larry Measusta

Si no eres un aficionado de las cosas de Disney, puede que quieras guardar tu dinero para títulos más maduros (como Earthworm Jim), pero si te atrae por igual una buena animación como un formato de juego bueno, Mickey Mania es para ti.

Travesuras de caricaturas

El argumento no ha variado, respecto de las versiones anteriores. Mickey debe encontrar a sus encarnaciones anteriores para combatir a Pete. El usa canicas y su propio trasero como armas. Pete envía suficientes enemigos para mantenerte ocupado, incluyendo una colección de



PISTA: El elevador no sólo para en el laboratorio del doctor. Sal y entra de nuevo para subir otro piso, donde hallarás una sorpresa.



PISTA: Para liquidar a este boss mecánico del primer nivel, golpea los engranajes más bajos primero. Entonces, salta sobre los muelles que caen del techo y golpea los dos engranajes de arriba.

esqueletos, fantasmas, un alce desbocado y como postre, Pete, en persona.

Todo comienza con la primera película de Mickey, Steamboat Willy, y termina con una cinta de los 90, El príncipe y el mendigo. Entre las dos verás Fantasmas solitarios, El doctor loco y Mickey y los frijoles mágicos.



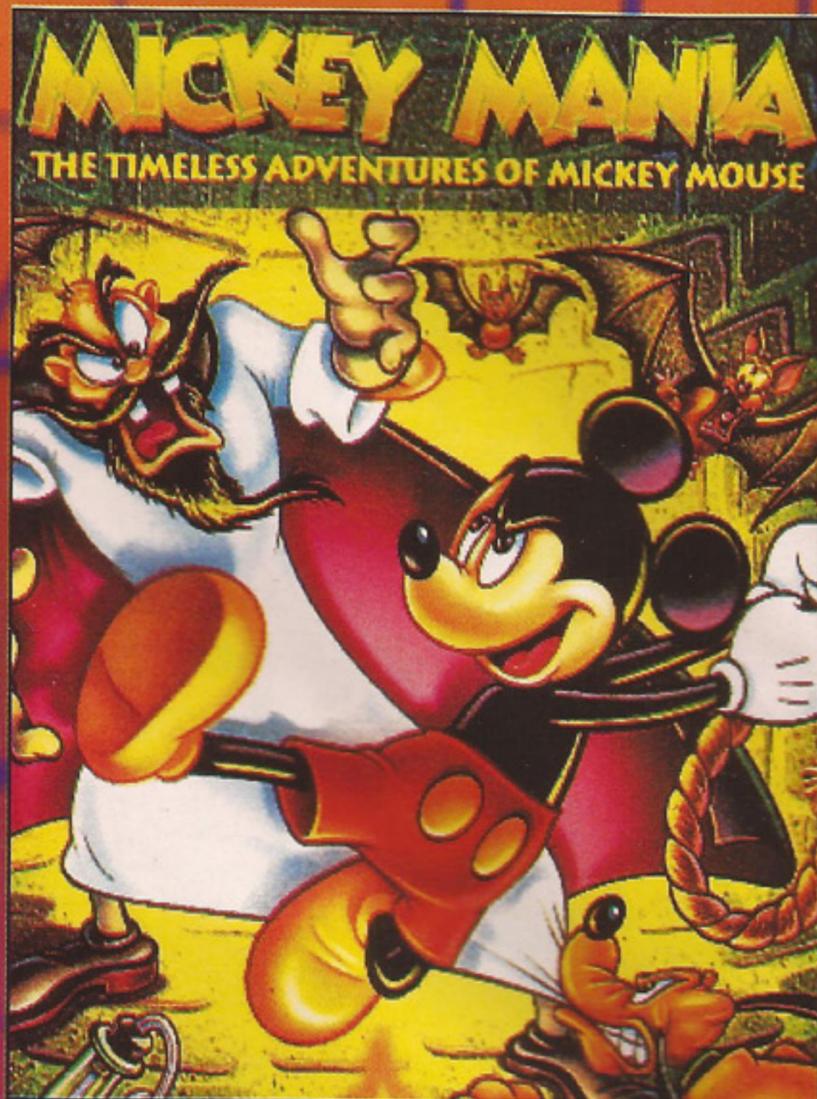
PISTA: En el área de premio, espera a que las cajas estén cerca para subirte en ellas.



PISTA: Derriba a los guardias comadreja antes de saltar. Son certeros con los cuchillos.

Disney clásico

Los gráficos del CD son ligeramente mejores que los de Genesis y ofrecen animación adicional para Mickey, El doctor loco, Pluto y otros. Los escenarios y las figuras son recreaciones de primera de los clásicos dibujos animados.



La música ha sido mejorada con comentarios adicionales, usando 60 grabaciones realizadas con la voz del único actor vivo que está autorizado para hacer esta interpretación.

El control es un poco ratero. Mickey sólo puede aguantar cuatro golpes,



PISTA: Salta sobre los tocones para que crezcan las plantas de frijoles.

antes de morir, aunque recibirá muchos más en cualquiera de las escenas. Algunas trampas y zonas mañosas pueden confundir a los principiantes, aunque los jugadores intermedios las pasarán en un suspiro.

Para fanáticos de Disney

Mickey Mania tiene unos niveles cortos que no te harán sudar. Tampoco resulta demasiado desafiante, porque la inteligencia de la computadora es fácil de



PISTA: Para avanzar en esta parte de Steamboat Willy, tumba a Pete con canicas y salta sobre su estómago para subirte en las cajas.



PISTA: El doctor loco lanza bombas. Esquivalas y lánzale canicas, aunque esté fuera de la pantalla. Salta y gólopealo con la cadera para recoger las estrellas que están encima de la pizarra.

vencer. La adición de un nivel hace de este juego un título imprescindible para un coleccionista ávido de Mickey. Sin embargo, para los jugadores que quieran un juego desafiante, Mickey Mania es un poco flojo. **G**

Fichero de juego Sega CD

Mickey Mania

(por Sony Imagesoft)



Mickey hace magia, de nuevo, en

Mickey Mania, para Sega CD, y esta versión se ve, suena y juega mejor que las anteriores.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	5.0	4.0	4.5	Intermedio

US\$59,95

CD
Disponble ahora
Acción y aventura
Un jugador

7 dibujos animados
Vista lateral
Multidireccional

PROANALISIS

32X



Por Manuel de la Mancha

La primera cosecha de juegos de Sega para 32X incluye Star Wars Arcade, un tiroteo basado en la serie de películas La Guerra de las Galaxias. Desafortunadamente, la Fuerza no parece haber acompañado a los diseñadores del juego.

Parece mejor de lo que es

Star Wars Arcade te sumerge en una batalla contra el malvado Imperio, en dos modos diferentes de juego: Arcade o sala de juegos, con cuatro niveles, o 32X, con ocho. La forma de jugar se parece a los clásicos Star Raiders o Star Fox. Mientras manejas tu nave por los niveles, debes disparar láseres y torpedos de protones, hasta liquidar una cantidad determinada de caza TIE, jugando contra

reloj. Si no acabas a tiempo, te hacen pedazos. Para ganar el juego, debes atravesar las defensas de la Estrella de la Muerte y lanzarle el torpedo que la hace añicos.

Los gráficos de polígonos son bastante simples, pero la animación demuestra la capacidad del procesador del 32X, con escenas impresionantes como la

cabina, o desde atrás de tu nave, al estilo Star Fox.

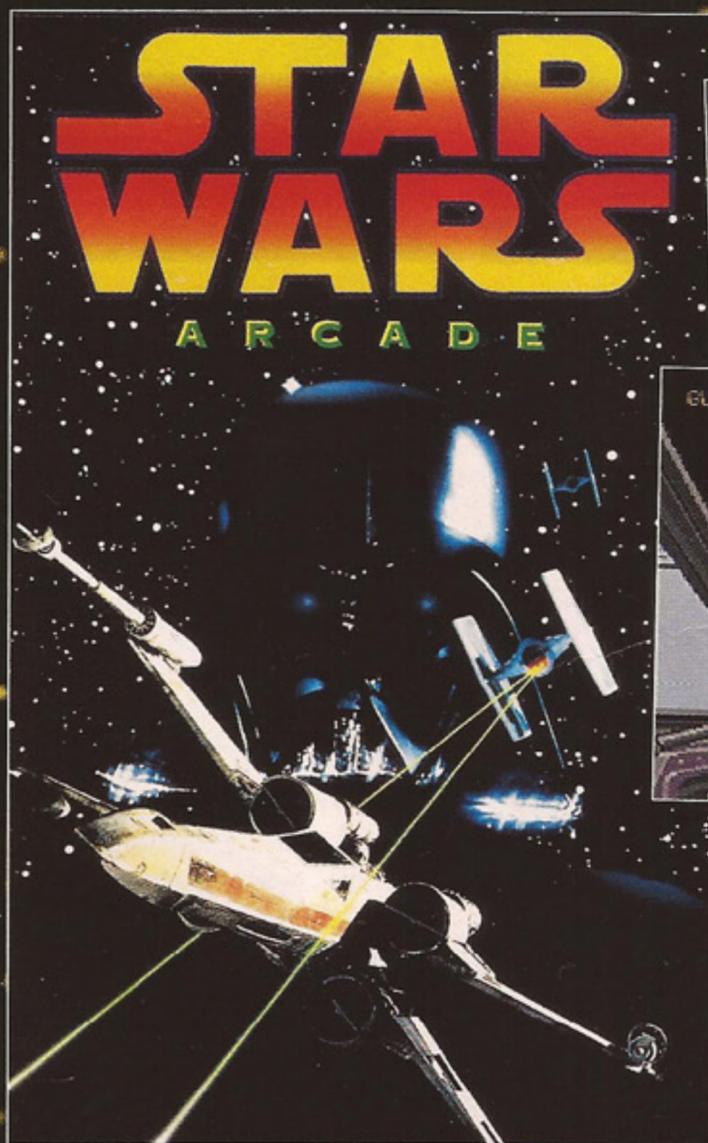
El audio está limitado a los sonidos de la batalla, los bips de R2 y algunas voces digitalizadas en las escenas cinematográficas. Al menos, la música ofrece los famosos temas de las películas.

No estás Solo

Los problemas de control le dan la ventaja al Imperio. Con el controlador regular de tres botones, típico de Genesis, te verás abrumado por los complejos tecleos



PISTA: Cuando llegues a la Estrella de la Muerte, puedes liquidar tres veloces naves enemigas, antes de que se active el piloto automático.



PISTA: A veces, es más fácil apuntar con la perspectiva desde atrás de la nave.



PISTA: Usa un torpedo de protones, para destruir una torre en la superficie de la Estrella de la Muerte, y conseguirás un escudo adicional.



PISTA: Pulveriza los asteroides para proteger tus escudos.



PISTA: En el modo cooperativo, un jugador navega y dispara y el otro apunta y dispara.

Fichero de juego 32X
Star Wars Arcade
(por Sega)



Star Wars Arcade es un tiroteo en primera persona, que demuestra la capacidad gráfica del 32X. Pero la repetición y los malos controles hunden este cartucho.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	3.5	3.0	Ajustable

US\$59,99
24 megs
Disponible ahora
Juego de disparar
2 jugadores

Modo 32X: 8 niveles
Modo arcade:
4 niveles
Perspectiva personal
Desarrollo frontal

recta final de la batalla contra la Estrella de la Muerte. La perspectiva personal es bienvenida, aunque resulta un poco extraña para los propietarios de Genesis, y puedes cambiar entre una vista desde la



PISTA: Si se aproxima una bomba, hay que desviarse rápido hacia un lado.

dobles de botones. Consejo: Si puedes, usa un controlador de seis botones. El modo de dos jugadores es divertido, pero la mirilla del copiloto se pierde sobre algunos fondos y resulta difícil encontrar a los adversarios.



PISTA: Usa la pantalla del radar, para saber cuando un enemigo está al alcance.

Las peculiaridades de los controles, mezclada con la forma de juego repetitiva, hacen que SWA aterrice en la categoría de diversión. Después de varios intentos, pasarás por los primeros niveles, para terminar como polvo estelar en los últimos.

Respeto a los adultos

La Guerra de las Galaxias ya tiene casi 20 años, así que un juego nuevo para el 32X debería mantener fresca una historia tan buena como esta. Por desgracia, unas sesiones con SWA, y terminarás añorando a Jabba. La Fuerza no lo acompaña en absoluto.

PROANALISIS

32X



Por Mac Mutante

¡Alístate en la infantería espacial! Viajarás a mundos desconocidos, conocerás criaturas exóticas y... las matarás. Llegó el momento de cargar Doom y disfrutar del heredero de Wolfenstein. Esta versión tiene menos complejidad y niveles que sus primos, pero conserva la misma carnicería.

Masacre marciana

Eres el único superviviente de un pelotón de infantería espacial, cuya misión era investigar el ataque a una base en la luna marciana, Phobos. ¿Quién fue el atacante? Ya te enterarás.

La estrategia es simple en esta diversión feroz, con perspectiva personal, donde ves el mundo desde atrás de tu arma: Dispara primero y pregunta después. Avanzas por 15 niveles, acribillando todo lo que se mueve. Todas las conocidas y feroces criaturas de Doom están aquí, incluyendo las bestias rosadas y los demonios cibernéticos. Puedes ajustar la dificultad en cinco niveles;



Los gráficos, de cerca.

Fichero de juego 32X
Doom
(por Sega)



¿Quieres una buena razón para comprar un 32X? Doom te la proporciona realmente.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.5	5.0	5.0	Avanzado

US\$69,99
24 megs
Disponible ahora
Tiroteo
Un jugador

15 niveles
Perspectiva personal
Multidireccional



¡Bienvenido a Marte, soldado!



PISTA: Puedes matar estas criaturas con cuatro tiros de pistola o dos de escopeta.

el último, es lo que su nombre en inglés indica: ¡Una verdadera pesadilla!

Esta versión ofrece unos controles excelentes. Puedes

LAS ARMAS DE DOOM



Puñetazo feroz



Pistola



Escopeta



Cañón



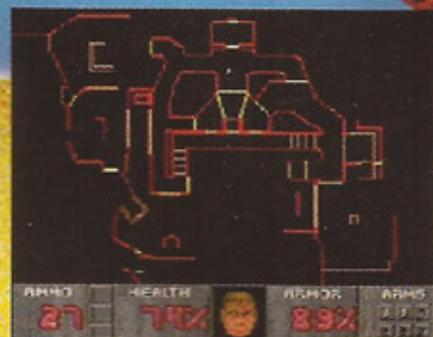
Ametralladora

PISTA: La ametralladora es útil para disparar en ángulos elevados.

PISTA: Usa el paso lateral (presiona el botón C y a la vez, derecha o izquierda), para esquivar disparos o para asomarte por las esquinas.

PISTA: Asómate a todas las aberturas; pueden esconder un peligro o un tesoro.

barrer fácilmente 360 grados o esquivar los disparos del enemigo. La fenomenal opción de mapa automático, te permite ampliar el encuadre, sobreponer una cuadrícula o moverte por el terreno en el modo de mapa.



El modo Automap te permite acercar o alejar el encuadre, sobreponer una cuadrícula de orientación y marcar tu situación en el mapa.

Doom ampliado

¡Los fabulosos gráficos te golpean la nariz! Pero, a diferencia de las versiones de Jaguar y PC, aquí no hay criaturas atacando desde todos los ángulos. Pero, la velocidad es mucho mayor y te divertirás pasando entre una pandilla de alienígenas.

Los sonidos son asesinos. Si el ruido de recargar las armas es música para tus oídos, aquí disfrutarás de una sinfonía. Hasta tus gritos de agonía te parecerán dulces. La música es una tonada intoxicante techno/funk que es perfecta para el modo pesimista del juego.

Sangre y valor

Doom no es un juego para cobardes o religiosos. Tus disparos echan a volar litros de sangre y pedazos de carne extraterrestre y si tienes vocación de carnicero, aquí te darás gusto. Los invasores prefieren una decoración macabra y escenas de tortura horribles.

Disparando a la inmortalidad

Doom está diseñado para estremecer cualquier sistema. Si tienes estómago para aguantarlo, la escopeta te está esperando.

PROANALISIS

3DO

BURNING SOLDIER



Por El Capitán Pulpo

Aparte de las quejas normales sobre el precio y

la escasez de juegos para este sistema, debes admitir que 3DO ofrece tiroteos espaciales de primera. Burning Soldier se une a otros clásicos de 3DO, como Total Eclipse y Shock Wave.

Amor ardiente

El conocido y habitual argumento de la invasión extraterrestre, también pone en marcha la acción de BS. Esta vez, es un ataque de los Kaisertianos, de modo que te subes en un caza Strike para interceptarlos, volando con perspectiva personal, en misiones que te llevarán, comenzando en el cinturón de asteroides cercano a Marte y terminando en la superficie terrestre. Es una batalla larga e intensa, que pondrá a prueba a los jinetes espaciales veteranos.

Fichero de juego 3DO
Burning Soldier
(por Panasonic)

No es Shock Wave, pero Burning Soldier brilla entre los juegos de tiroteo espacial con vista de primera persona.

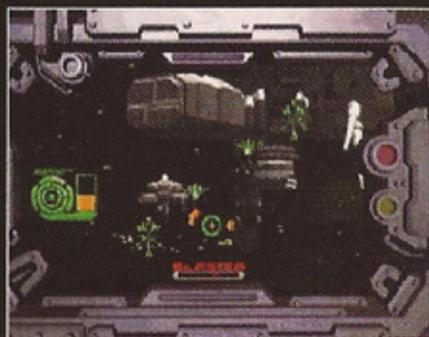
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AJU.
4.0	4.0	3.5	4.5	Ajustable

Precio no disponible
CD
Disponibilidad ahora
Tiroteo
2 jugadores

18 escenarios
Perspectiva personal
Desarrollo frontal
Continuaciones ilimitadas



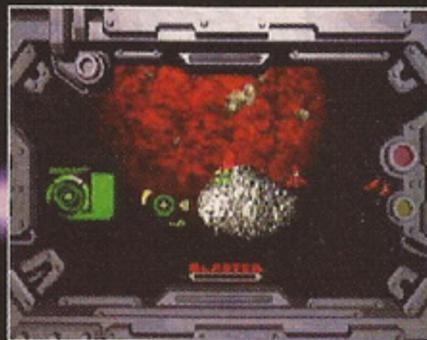
PISTA: En principio, mantén la mirilla en el centro de la pantalla, pues la mayoría de los enemigos pasarán por ahí.



PISTA: Querrás dispararle a los cruceros de batalla, pero debes concentrarte primero en los cazas más ágiles.

Pero, lo que cuenta en estos juegos es el control. No tienes que maniobrar como en Star Control y Shock Wave, el manejo es mínimo. Todo lo que debes hacer es disparar, al estilo Star Blade, e incluso esto, de forma limitada. Sólo dispones de dos armas: Un cañón Laser Vulcan, de disparo simple, y un disparo explosivo (Blast Smash) guiado automáticamente, que se recarga como el de Super R-Type.

Ambas armas son precisas, si aprendes a apuntar con tu cursor de la pantalla. La única estrategia es sincronizar correctamente el momento adecuado para usar el Blast Smash, ya que



PISTA: Los asteroides que pasan no te causarán daños, sólo tienes que dispararle a los que vengan directamente hacia ti.



¡Enemigo a la vista!

no funcionan sin estar a plena carga. Los novatos agradecerán la simplicidad de los controles, pero los veteranos de Shock Wave se quedarán un poco ansiosos de algo más complejo.

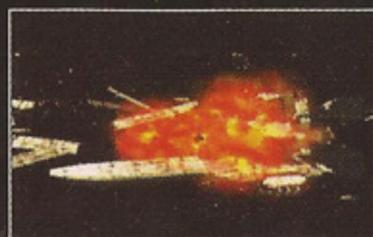
Parte de batalla

La introducción es adecuada gracias a unos gráficos precisos, con secuencias llenas de naves exóticas y extraterrestres con dientes como los del Alien. Sin embargo, faltan buenas escenas de presentación de las misiones, como las que condimentan Shock Wave. En los combates, aparecen enemigos rápidos y detallados y se producen explosiones llenas de color.

La música atmosférica, junto con las voces de tus superiores y otros sonidos de superior calidad crean un buen ambiente de batalla, pero tus disparos son los ruidos típicos del género.

Para disparar

Aunque no es Shock Wave, todavía se merece un vuelo de prueba. En el nivel más alto de dificultad, tu vuelo tampoco terminará pronto. Calienta los pulgares, jinete del espacio, y prepárate para disparar con Burning Soldier. Es un tiroteo divertido. **G**



PISTA: En la Tierra, los enemigos tienen distintas velocidades, algunos flotan delante de ti. Apréndete los patrones de vuelo de las naves con aspecto similar.

Super secuencias



PROANALISIS

Neo•Geo



Por Buska Pleitos

Finalmente ha terminado la prolongada sequía que azotaba los juegos de pelea en las tragamonedas. Shodown 2 te purifica el cerebro y te limpia el alma, porque su objetivo es la perfección.

¡Este juego es pura locura! A primera vista, parece como si fuera "Super Samurai Shodown", pero no lo es. Shodown 2 es algo más que una simple versión mejorada, pues tiene suficientes gráficos, animación y secretos

arma, mientras que Caffeine Nicotine es un anciano adicto que usa una variedad de movimientos confusos. Genjuro es un samurai,



PISTA: Para convertir a Nakoruru en una muñeca, ejecuta dos movimientos de bola de fuego al revés y presiona el botón D.



nuevos para calificar como una verdadera continuación o, por lo menos, una mejora extremadamente completa... con espacio para mejorar en algunas áreas.

Nuevos retadores

Shodown añade cuatro competidores nuevos a la batalla, elevando el total a 15. Seiger es un forzudo que usa su brazo metálico como

parecido a Haohmaru, que utiliza golpes triples de sable, estilo Fei Long. Finalmente, tenemos a Cham Cham, una jovencita pendenciera de la selva que lanza un boomerang.

El único personaje que se perdió es Tam Tam, que sigue en el juego, pero ha sido transformado en el mono mascota de Cham Cham.

Espadas afiladas

La técnica de lucha con armas ha sido refinada en muchos aspectos. Notarás



PISTA: Todo el mundo tiene burlas. Prueba apretando los botones A y C o B y D.

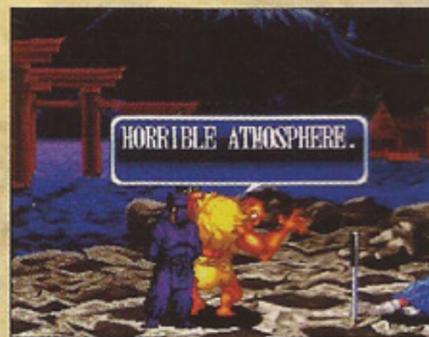


PISTA: Los movimientos combinados, dos en uno, funcionan, pero todavía tienes restricciones con los botones que puedes usar. Jugando con Haohmaru, intenta combinar un tajazo fuerte parado con un movimiento de golpe fuerte en gancho.



que el choque de espadas, donde aprietas como un loco los botones para romper el arma de tu oponente, ahora depende de tu habilidad. También puedes ejecutar varias estocadas nuevas.

El único problema con los controles es la queja habitual sobre la configuración de cuatro botones de Neo•Geo.



El tipo de la bandera aparece y te da consejos inofensivos para hallarlo. La mayoría del texto de Samurai Shodown II carece de sentido.

Es una verdadera lástima, que este juego no fuera introducido, con un gabinete especial configurado para seis botones.

El formato de juego está equilibrado, sin llegar a ser perfecto. El sistema de

combos permanece casi igual, pero ha perdido la capacidad de aturdir al oponente. Sin embargo, de la misma forma que antes, algunos personajes poseen combos que causan mucho más daño que los de sus oponentes. Haohmaru sigue siendo el campeón de la masacre de combos dobles, mientras que Gen-An tiene suerte si puede liquidar a alguien en tres combos.



PISTA: Presiona los botones B y C simultáneamente, para ejecutar un salto pequeño.

El medidor de fuerza ha sido rediseñado, algo que se necesitaba hace tiempo. En vez de aumentar tus daños, este medidor controversial te permite ejecutar movimientos mortales (Death Moves), de forma

Fichero de juego Neo•Geo
Samurai Shodown II
(por SNK)

El mejor juego de pelea con armas de todos los tiempos (por ahora); Shodown II supera casi todas las expectativas.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	4.5	4.5	5.0	Ajustable

US\$239,00
202 megs
Disponible ahora
Juego de peleas

2 jugadores
Vista lateral
Perspectiva con acercamiento

más eficaz y más sencilla que los especiales de Fatal Fury. El único problema con el medidor es que, cuando lo tienes cargado al máximo, te vuelves invencible por un espacio de tiempo, lo que tiene un efecto devastador en un combate reñido.

Los mejores gráficos

Es fácil ver porque SS II será un éxito. Este juego tiene los mejores gráficos dibujados a mano que hayas visto jamás en un juego de peleas. La mayor parte de la animación es antigua, pero algunos personajes, como Nakoruru, han sido retocados y se añadieron nuevos cuadros de animación. La mayoría de



PISTA: Toca dos veces Abajo para agacharte y esquivar la mayoría de los proyectiles... menos el boomerang de Cham Cham.

los fondos también han sido retocados, échale un vistazo al escenario de Earthquake.

La música también te impresionará. Hubiera sido fabuloso que se hubieran adaptado algunas de las melodías clásicas (como la inmortal tonada del escenario de Galford), pero, aun así, la banda de sonido y los efectos siguen siendo de primera calidad.

Más allá de los gráficos y los sonidos, Samurai Shodown II contiene muchas

sorpresas y maravillas para el jugador. Algunos movimientos secretos y sorprendentes, como las transformaciones en muñecas o las burlas, te excitarán, pero lo que te



Malas noticias para los sanguinarios: Algunas fatalities han perdido calidad gráfica. En cambio, hay un artículo específico para cada personaje que cae de su cuerpo descuartizado.

hace hervir la sangre, es la aparición de un personaje secreto. ¿Recuerdas al irritante árbitro camuflado que agitaba una bandera? ¡Ahora es algo más que un mirón! Pero, todavía no sabemos si él, o el boss final, se pueden usar como luchadores por medio de un código secreto.

Shodown, en escena

Con cuatro juegos de pelea de calidad excepcional en su repertorio (King of Fighters '94 Fatal Fury Special y ambos Samurai Shodown), SNK está conquistando el competitivo campo de batalla de los juegos de peleas. Antiguamente Capcom era el maestro y SNK era simplemente un discípulo aplicado. En este momento, SNK ya es casi el maestro y, definitivamente, el más innovador.

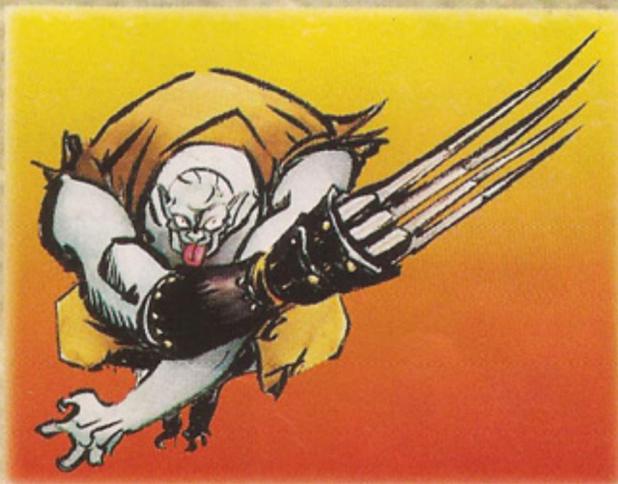


PISTA: Un combo normal de Hanzo: Salta con un corte fuerte profundo y continúa con otro corte fuerte bajo. Este combo sólo funciona contra algunos personajes.



Los nuevos movimientos son impresionantes: Revisa el Fat Copy, de Earthquake. La pantalla se llena por completo y nunca se retrasa sin motivos.

¡Las técnicas mortales son fabulosas! Echale una mirada al Spinning Dog Driver, de Galford.



¿Un movimiento mortal hecho a la medida?



PROANALISIS

Jaguar



Por Manuel de la Mancha

El esperado Alien vs Predator finalmente está

aquí. Los propietarios de Jaguar deberían estar contentos con este juego de

tiroteo, en primera persona, que los mantendrá en el borde de sus asientos.

Tres por uno

AvP es igual que tener tres juegos en uno ya que ofrece diferentes escenarios

dependiendo del personaje que selecciones. Puedes elegir entre tres completamente diferentes: Un soldado humano, el Alien o el Predator. Me tomaría el resto del día comparar las variadas diferencias del formato de juego, dependiendo del personaje, puesto que cada uno le pone su propio estilo a la acción. Por ejemplo, el juego del

Predator es una batalla que requiere un análisis cuidadoso y ataques lentos. Por otra parte, el juego del Alien requiere una ofensiva rápida y saber cuando debes retirarse a la seguridad de un pasillo desolado o un conducto de aire.

Analizado simplemente, AvP provee las emociones básicas para cada personaje de un juego de video, siguiendo la premisa de matar o ser eliminado. Todas las situaciones tienen considerable derramamiento de sangre y movimiento constante, a través de instalaciones oscuras y extrañas, donde ronda el peligro al doblar cada esquina y tienes momentos de gran ansiedad. Sin importar el personaje que escojas, verás la pantalla de Game Over (juego terminado) con frecuencia; no es fácil acabar ileso en este juego.

Tu desafío es mantener un equilibrio entre avanzar a través de la instalación y recoger nuevas armas y, aún más importante, recolectar equipos de primeros auxilios para recuperar tu salud. Alien es el único que no



No hay nada peor que una larva alienígena cariñosa... lamiéndote la cara.

Fichero de juego Jaguar
Alien vs. Predator
(por Atari)

Este ansiado juego se pone a la cabeza de la clase de Wolfenstein, con un realismo maravilloso y tres variantes de juego.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	5.0	4.5	4.5	EXP. Experto

US\$69.99
32 megs
Disponble ahora
Acción y aventura
Un jugador
Desarrollo frontal

3 juegos diferentes
Perspectiva personal
Grabación de juego

Alien trabaja con tres ataques:



Zarpazo



Mordisco



Coletazo

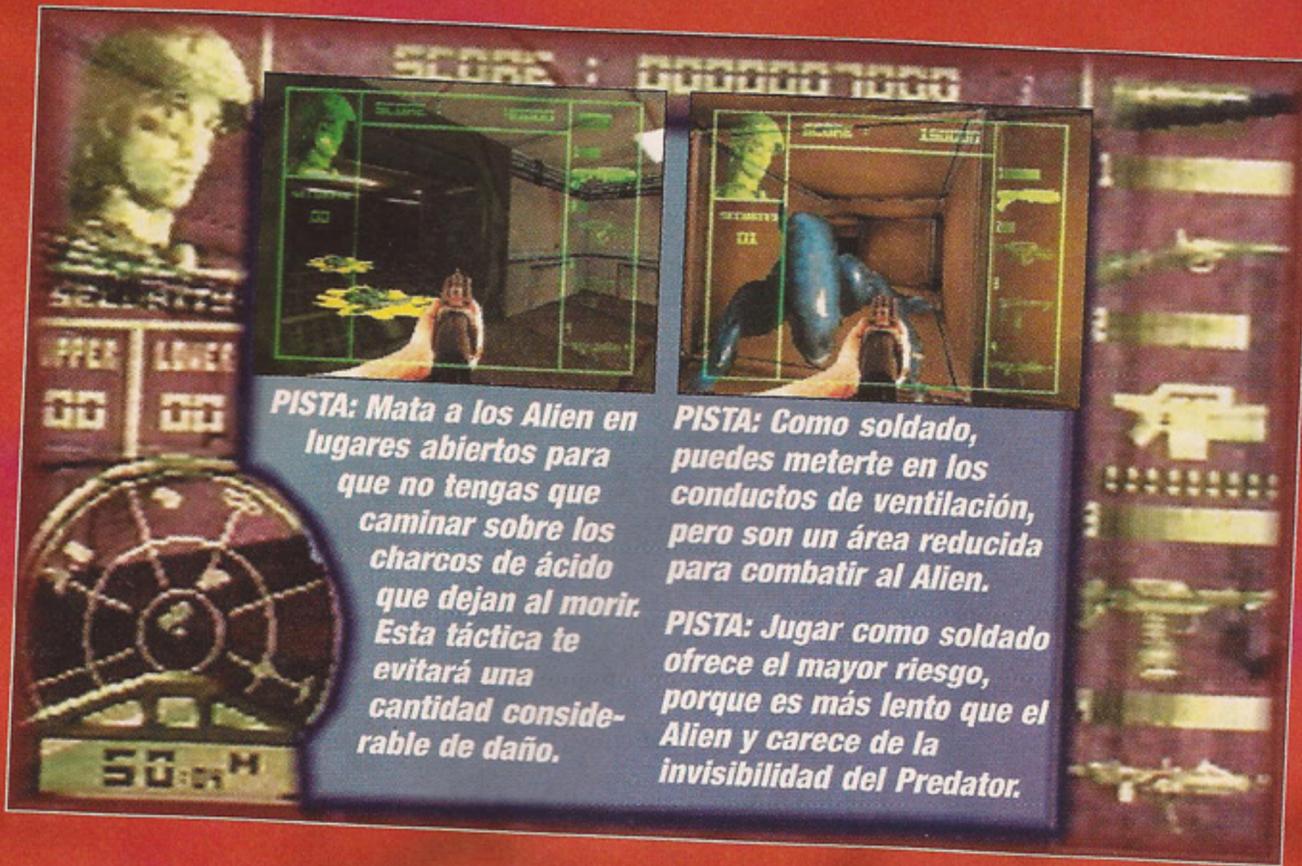


PISTA: El juego de Alien se puede terminar rápido, si no te mueves inmediatamente.

PISTA: El mordisco es fatal, así que úsalo cuando te encuentres en apuros.



PISTA: Ese era un soldado humano. Incúbate en los enemigos lo más rápido posible o tus oportunidades de sobrevivir son escasas.



PISTA: Mata a los Alien en lugares abiertos para que no tengas que caminar sobre los charcos de ácido que dejan al morir. Esta táctica te evitará una considerable de daño.

PISTA: Como soldado, puedes meterte en los conductos de ventilación, pero son un área reducida para combatir al Alien.

PISTA: Jugar como soldado ofrece el mayor riesgo, porque es más lento que el Alien y carece de la invisibilidad del Predator.



PISTA: El mapa es una gran ayuda. Debido a que los niveles son grandes, deberías mantener tu posición en un mapa escrito a mano.

cambiar de armas, abrir puertas o ejecutar un paso lateral. Te tomará un rato acostumbrarte a manejar los botones.

Avanza y conquista

El resultado final es una competencia fiera, que ofrece una inmensa cantidad de diversión. Una sonrisa cruzará tu cara justo en el momento en que un ataque la hace desaparecer, o un batallón de humanos te acorralla en una esquina. Si Atari pudiera lanzar una docena más de juegos como AvP, los propietarios de Jaguar podrían relajarse y disfrutar de su compra. Hasta entonces, avancen y eviten que los extraterrestres se multipliquen. **G**

puede recuperar su salud con los med-kits; él se encarga de crear vidas adicionales mediante su capacidad de incubarse en los humanos. Esta habilidad crea puntos de continuación en cada nivel: Si el Alien muere y algún huevo tiene suficiente edad, el más desarrollado se convierte en el punto de continuación para un nuevo Alien.

Apúntate aquí

Los gráficos de AvP son deslumbrantes, naturales y verdaderamente claustrofó-

bicos, demostrando la impresionante capacidad gráfica de la consola de 64 bits. Sin embargo, si te acercas mucho a los objetos de la pantalla, se convierten en manchones de cuadros borrosos. Estas desventajas gráficas no le quitan emoción al juego, en especial cuando abres una puerta y encuentras un enemigo al otro lado dispuesto a destrozarte, aunque esto siempre resulta un problema.

El escalofriante sonido te ataca los nervios en una

forma deliciosa. El audio crea la atmósfera, mejor que los gráficos, formando el ambiente apropiado para cada caso. Las maravillas sonoras abarcan desde el grave palpitar cardíaco y el chillido del Alien, hasta los susurros que imitan las voces de los soldados del pícaro Predator.

La escena del crimen

Los controles están bien equilibrados, con una buena mezcla de velocidad y maniobrabilidad. Ejercitarás el controlador del Jaguar y descubrirás que es, al mismo tiempo, una bendición y una maldición. Tienes un botón básico de disparar, con variaciones para los tres personajes y combinaciones de botones para recargar la salud,



PISTA: La pantalla de la computadora también es beneficiosa. Mientras caminas por los niveles, busca información en todas las terminales.



PISTA: Usa tu invisibilidad para moverte con sigilo. Pero recuerda que los soldados te atacarán si te acercas mucho.

PISTA: Puedes matar a tu enemigo golpeando un barril de explosivos, pero tu también recibirás daño.

PROANALISIS

Jaguar



Por Pedrazoo

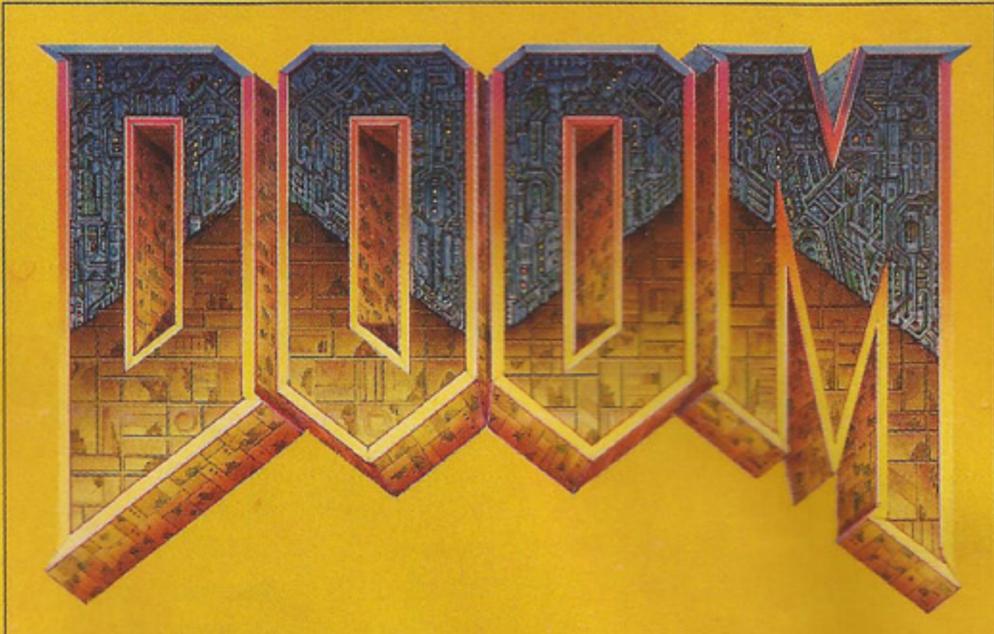
¡Ya tenemos Doom en el Jaguar! Los enemigos siguen saliendo de las sombras, la escopeta (tu mejor amiga) sigue caliente y la sangre corre como un río.



PISTA: No dobles las esquinas a lo loco o te liquidarán. Puedes atraer a los enemigos si te asomas rápidamente en una habitación, e inmediatamente retrocedes.

En Doom parece que estás allí, con todas las sorpresas y peligros que esto implica. Otros aspectos de las versiones anteriores si están presentes. Todavía caminas sobre los objetos para recogerlos, examinas paredes para encontrar puertas secretas y buscas una salida a toda costa.

Pero ahora, tienes que preocuparte de paredes curvas y de habitaciones con formas imprevisibles. Con frecuencia la luz tiene diversas intensidades, hasta llegar a la penumbra. Abismos con cosas desagradables (y, a veces, sorpresas agradables) bloquean tu camino. Las paredes y plataformas



PISTA: Puedes liquidar muchos enemigos desde lejos. También puedes analizar el otro extremo de un abismo y eliminar futuros adversarios.

aparecen y desaparecen, como por arte de magia. Por las escaleras y los elevadores puedes subir o bajar (a veces, bastante lejos) a lugares prohibidos, habitados con criaturas extrañas y feroces. Estos enemigos varían desde soldados y demonios rosados hasta globos rojos, que



PISTA: Usando el BFG 9000, puedes desintegrar todos los enemigos de una habitación, con un solo disparo.

escupen bolas de fuego, y otras cosas peores... mucho peores. Cuando veas al primer CyberDemon, creerás que el propio diablo te persigue.



PISTA: La sierra mecánica es difícil de encontrar, pero es un arma excelente si te quedas sin balas y tienes que luchar cuerpo a cuerpo.

Fichero de juego Jaguar

Doom

(por Atari)

Doom es el artículo genuino desde todos los puntos de vista. Aunque esta versión fue reducida ligeramente en comparación con la PC, nada esencial se ha perdido en esta conversión del juego de acción clásico de id.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.5	4.5	Ajustable

US\$69,99

32 megs

Disponible ahora

Acción

Un jugador

Perspectiva

personal

Multidireccional



Naturalmente, necesitas un armamento serio, para enfrentarte a este "ganado". La poderosa ametralladora de W3D, aquí es sólo un arma promedio. El arsenal de Doom cuenta con una sierra mecánica, un lanzador de cohetes y el BFG 9000, que desintegra múltiples enemigos con sus llamaradas de fuego verde.



Algunos de los ríos tóxicos son las entradas de las áreas secretas. Si tienes suficiente salud, arriésgate a cruzarlos.



PISTA: Aquí no puedes saltar, pero si corres, superarás los hoyos pequeños del suelo. Dónde no puedas saltar, consulta el mapa, para buscar rutas alternas.

Debes usar lentes

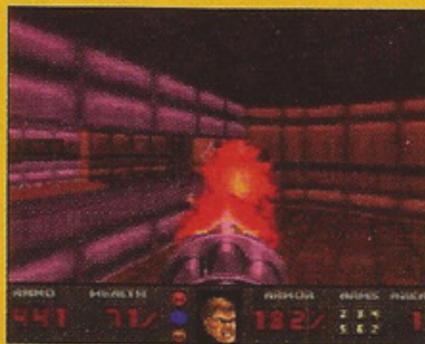
Los devotos del Doom original notarán algunos cambios, uno o dos efectos que faltan, un pedazo de nivel que se perdió. Pero esos no son verdaderos motivos de queja, pues el simple hecho de poder jugar Doom, es más que suficiente alegría, para los propietarios de Jaguar.

En cambio, si hay un defecto, en comparación con la versión de PC, que debe ser reseñado: La resolución del Jaguar es ligeramente inferior, las imágenes son granuladas y los enemigos situados a media distancia carecen de definición. Será interesante ver como el juego se compara al del 32X.

Los efectos de sonido siguen siendo aterradorantes. Te encontrarás con el jadeo trabajoso del protagonista, el chillido endiablado de los demonios y el satisfactorio quejido de los enemigos cuando son heridos.

¡Atrévete, si puedes!

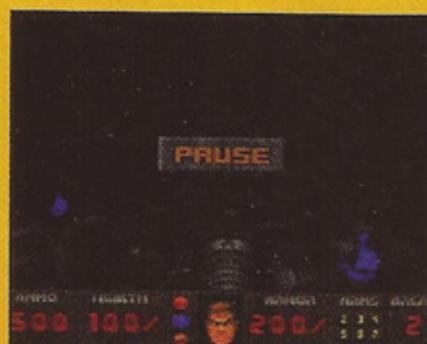
El controlador no tiene la precisión del teclado de la



PISTA: Los barriles de sustancias tóxicas funcionan como bombas de control remoto. Dispáralos cuando haya enemigos cerca y verás volar sus pedazos. Pero no te acerques mucho.

PC. Aunque la velocidad es buena (en especial, cuando corres), las explosiones y las animaciones de las muertes, tienden a rendirse a los dioses de la lentitud.

Los diseñadores también han incrementado los elementos de rompecabezas del juego. Frecuentemente debes mover interruptores y presionar botones, para hacer que ocurran cosas o progresar por un nivel. Además tienes el problema de determinar la función de los interruptores, que no siempre es obvia.

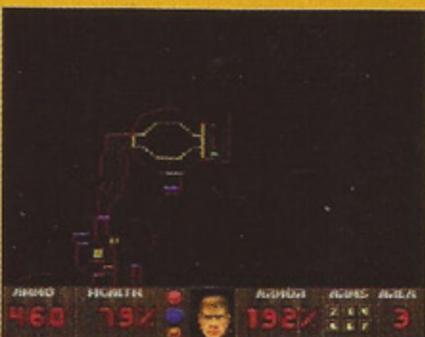


PISTA: Esta es una trampa útil: Haz una pausa en el juego, presiona la tecla # y arranca de nuevo. Poseerás todas las armas, el 100% de salud, 200% de armadura, 500 balas y todas las llaves.

Los padres que sean sensibles al contenido de violencia de un juego, querrán revisar Doom, antes de comprárselo a sus hijos. Hay un montón de sangre y violencia visceral. Cada nivel se llena de cadáveres, antes de que llegues al final.

¿También en grupo?

Algunos fanáticos de Doom te dirán que el juego llegó a su máxima expresión con el modo de múltiples jugadores, a través de un módem o una red. Aunque el cartucho incluye un modo cooperativo y un combate mortal (Death Match), el apoyo para modems todavía no está disponible. Pero, en cualquier caso, no te puedes equivocar con Doom. Doom es una experiencia memorable, cuando se juega solo. Con otro jugador, se convierte en algo perverso. **G**



PISTA: El Automap es una herramienta excelente para determinar la situación de las zonas secretas... y de otros tres niveles ocultos.

HABITANTES DE DOOM



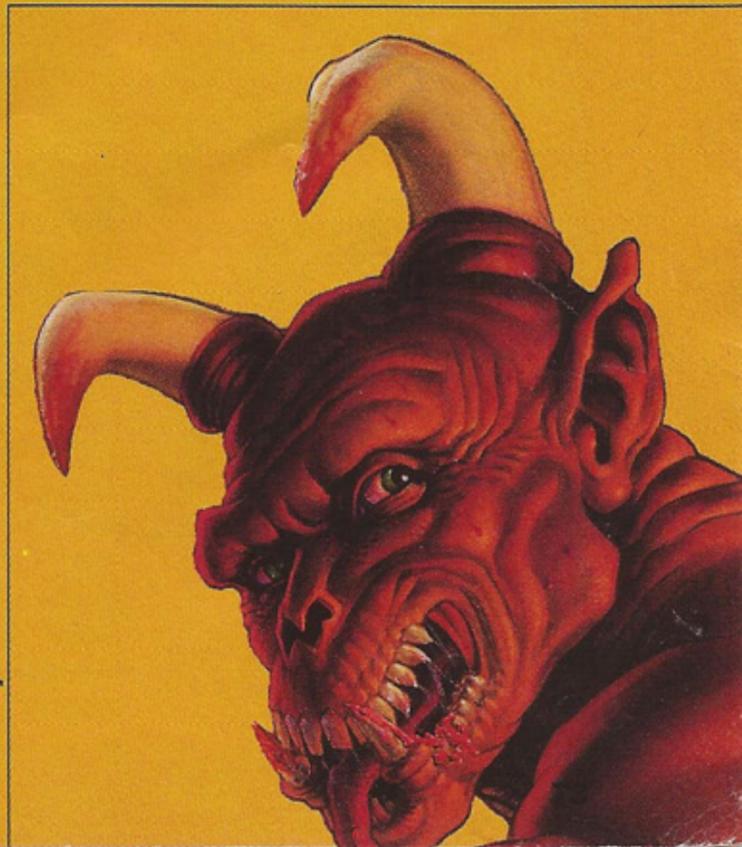
Soldado



Demonio rosado



Cyberdemon



PROANALISIS

Game Gear



Por Buska Pleito

¿Acaso es posible embutir una bronca de las tragamonedas, con más de 200 megs, 24 bits y 16 luchadores, en un juego portátil de cuatro megs que usa un dispositivo de 8 bits con una pantalla de 3 pulgadas? No, exactamente.

Pero se puede aproximar. Probablemente, Takara ha hecho todo lo posible para adaptar el Fatal Fury Special de Neo-Geo al Game Gear.

Furia portátil

FF Special brinda nueve luchadores, incluyendo a Ryo Sakazaki de Art of Fighting. Milagrosamente, Ryo es un personaje normal, con el que juegas sin necesidad de un código especial. En el menú también encuentras a los hermanos Bogard (Andy y Terry), Joe Higashi, Mai



PISTA: Hazle trampas a la computadora siempre que puedas. Salta atacando y, cuando te bloqueen, haz una llave de proyección.

Fichero de juego Game Gear
Fatal Fury Special
(por Takara)



Aparte del negocio que GG le proporciona a los oculistas, Fatal Fury Special es, sin discusión, el mejor juego portátil de peleas hasta el momento. Puntuo.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	4.0	Ajustable

US\$34,99
4 megs
Disponible ahora
Juego de peleas

2 jugadores
Continuaciones limitadas

Shiranui, Tung Fu Rue, Duck King, Billy Kane y el boss Geese Howard.

No esperes mucho parecido gráfico con la versión de las salas de juegos. El tamaño de las figuras es bastante pequeño y los fondos no reflejan fielmente los originales. Para el nivel técnico de Game Gear, sin embargo, lo que ves es bastante bueno y debes conformarte.

Si te gustaba la burla de Ryo, "Arora Rora" o el conocido grito de Terry "Allow me", tendrás que hacerlos tu mismo. FFS carece de voces, pero la música de fondo es decente.

Pulgar fatal

Lo que diferencia a este juego es su forma fenomenal de jugar, que no hallarás en otro portátil. Sí amigo, hasta tiene algo



Elige entre los nueve luchadores, que son pequeños pero especiales.



PISTA: Como Ryo, usa las piernas para ejecutar ataques como el Flying Heat. Aunque lo bloqueen, pasarán un mal rato respondiendo.

parecido a un sistema de combos. Aparte de ligeros retrasos, los movimientos son consistentes y responden bien.

FF Special cuenta con elementos adicionales que nunca pensabas ver en un portátil. Por ejemplo, puedes



Si tu barra de vida parpadea en rojo, puedes lanzar un ataque especial.

ejecutar ataques poderosos, de dos o tres golpes, si estás cerca de tu contrincante. Los ganchos son imparables, en algunos casos, y todos los movimientos especiales de la versión de tragamonedas se pueden ejecutar, ¡incluso los movimientos mortales!

Lo mejor de lo mejor

Es difícil encontrar un buen juego de peleas para Game



¡A bailar, amigo! Duck King da unos pasos de zamba al estilo de Blanka.

Gear, simplemente porque carece de capacidad para ejecutar la mayoría de los juegos populares entre los fanáticos del género. Fatal Fury Special es el mejor logrado, por ahora, y demuestra que un juego de peleas no tiene que ser malo por ser pequeño. G



El luchador misterioso, Ryo Sakazaki, está disponible sin un código especial.



PISTA: Usa el Club Twist, de Billy Kane, cuando tu enemigo te ataque saltando. Es un buen espantapájaros.

PROANALISIS

Game Gear

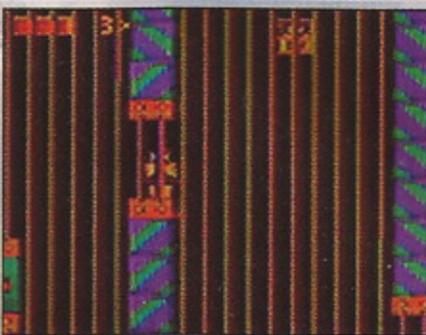


Por Larry Measusta

¡Para los que sólo tragan a Taz en dosis de bolsillo, Taz in Escape From Mars es apropiado en Game Gear! El diablillo ha vuelto, pero si no eres uno de sus fieles, no te resultará divertido.

Llamando a Marte

El guión y el juego son casi iguales a los de Genesis (ver GamePro de noviembre 94).



PISTA: Busca un 1-up en la parte izquierda superior, al principio de la primera etapa.

Taz in Escape from Mars por Sega

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	3.5	3.5	Intermedio

US\$39,99
4 megs
Disponble ahora
Acción y aventuras
Un jugador
5 etapas

Vista lateral
Multidireccional
Clasificación de
Sega: Todos los
públicos

Taz fue raptado por Marvin el marciano para su zoo. Debes girar por cinco niveles, derribando enemigos y tratando de volver a casa.

Además de sus bestiales golpes giratorios, Taz busca rocas para escupir y fuego para cocinar a sus enemigos. Hallarás bastantes power-ups de salud y otros artículos, para ayudar a Taz.



PISTA: A veces tienes premios si disparas bolas de fuego, o giras en áreas vacías.



PISTA: ¡Cuidado, no choques con Daffy al girar! Si cae al nivel inferior, te esperará.

El mundo ro-Taz

Los gráficos copian los de Genesis, pero perdieron detalles en la conversión. Sin embargo, los decorados resultan agradables.

La triste monotonía del sonido GG sigue la acción. El tema de Taz te pone los nervios de punta y el rugido estruendoso de Taz queda sofocado. No es fácil dominar los controles: Debes saltar cuidadosamente para trepar por las paredes. Era más fácil jugarlo en Genesis.

¿Fan-Taz-tico?

Si faltara Taz, esta sería otra aventura de saltar y golpear. Definitivamente, Taz es un gran personaje para sus admiradores, pero el resto de los jugadores no girarán como locos. **G**



Por El Capitán Pulpo

Los admiradores de Ecco aplaudirán el regreso de su mamífero favorito. Como los aclamados juegos anteriores, también éste brinda horas de entretenimiento, aunque puede parecer repetitivo si no eres un fanático de Ecco.

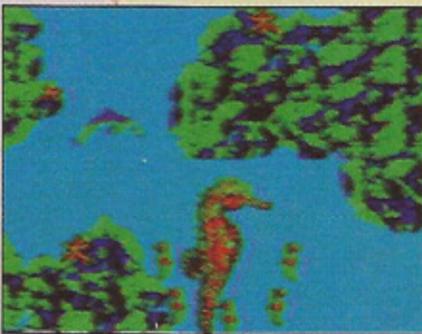
Viaje marino

Cuando Ecco se entera de una amenaza inminente a la armonía marina, emprende una travesía para salvar el futuro. A través de su larga y estratégica odisea debe resolver acertijos, hallar el Asterite y los anillos de teleportación, luchar contra criaturas submarinas, transformarse en otros animales y encontrar aire. Aunque suena complicado, el juego se desarrolla lentamente, lo cual puede obligar a los jugadores amantes de la acción a probar otras aventuras.

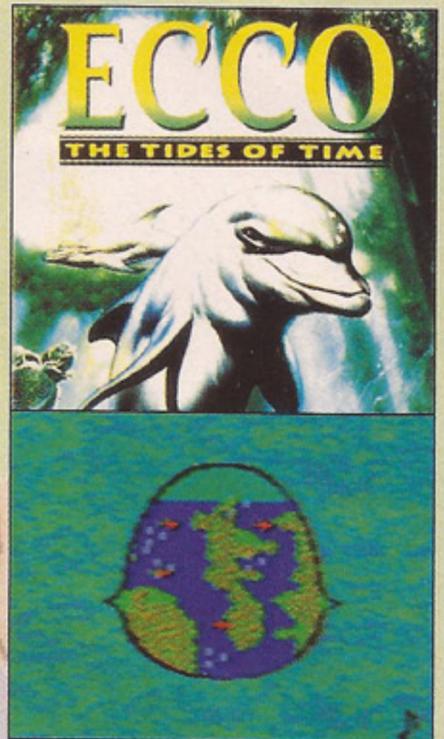
Si conoces el anterior juego de Ecco, ya estarás familiarizado con el control. Ecco dispone de un fiable Sonar para recibir mensajes enigmáticos, un mapa de Sonar (Sonar Map) para localizar objetos importantes y un estilo propio de nadar, saltar y atacar, que lo



PISTA: No ataques a las rápidas ángulas, sólo nada a su alrededor, para evitarlas.



PISTA: Ataca este caballo de mar repetidamente, entonces nada rápido hacia la derecha, para que los caballitos de mar pequeños no te liquiden. **G**



PISTA: Usa el Mapa de Sonar con frecuencia, en especial en los largos niveles finales.

convierten en el personaje más fluido desde Jacques Cousteau. La vida es fácil y divertida para este ágil y manejable delfín.

Paisaje marino

Los juegos de Ecco siempre han tenido buenos gráficos y éste no es la excepción. Hay bellos colores y exquisitos detalles en cada nivel. Las transformaciones y las extrañas bestias aumentan la variedad visual, pero debes prepararte para ver muchos escenarios marinos.

Reconocerás de forma instantánea los sonidos de los Eccos anteriores. La música ambiental y el ruido del sonar son, justamente, lo que podías esperar.

No te dejes engañar por la belleza de Ecco: El desafío de la estrategia del juego podría frustrar a los jugadores más jóvenes. Las contraseñas ayudan, pero debes planear saltar al agua de cabeza y pasar mucho rato sumergido. Ecco merece el esfuerzo y te ofrece una excelente y agradable zambullida. **G**

Ecco: The Tides of Time por Sega

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	4.0	4.0	4.0	Intermedio

US\$49,99
4 megs
Disponble ahora
Acción y aventuras
Un jugador
17 niveles

Vista lateral
Multidireccional
Contraseñas
Clasificación de
Sega: Todos los
públicos



El trepador de lianas más famoso se columpia en el Game Boy, pero choca contra un árbol rápidamente. El argumento podría ofrecer toneladas de diversión tropical, pero sus flojos controles lo impiden.

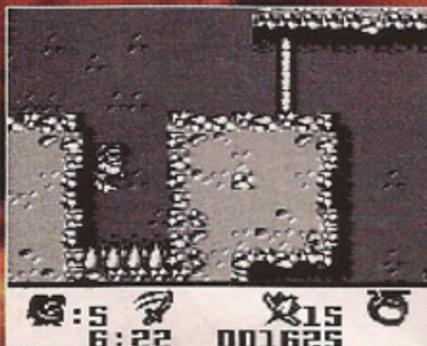
Peor aún, la imprecisión de los controles, a veces, te impide saltar a través de los árboles, o alcanzar las lianas, forzándote a retroceder de forma considerable. Tarzán puede defenderse con sus armas primitivas fácilmente, pero cuando se mueve, debes prepararte para chocar.

Tarzan Lord of the Jungle

Una ruta de lianas

Tarzán avanza, contra reloj, por seis niveles grandes, mientras busca diferentes artículos y pelea con varias criaturas de la selva. Algunos cazadores furtivos, trampas y hasta un fuego dificultan, aún más, su exploración.

Aunque es un juego de acción y aventuras, su paso es lento y te exige afrontar acertijos, en lugar de una buena pelea. Por desgracia, los laberintos se hacen muy repetitivos y, sin contraseñas, repetirás siempre lo mismo.



PISTA: Si buscas flores en los túneles del primer nivel, ten cuidado con la fragilidad de los puentes.



PISTA: Colúmpiate siempre colgado del final de la liana.

Me voy de la selva

Los gráficos te ofrecen figuras pequeñas y paisajes borrosos. Tarzán es más caricaturesco y la jungla no es tan densa, como en la imagen de la caja.



PISTA: No saltes en la guarida del Witch Doctor, hasta que hayas encontrado la totalidad de las flores.

Tarzan: Lord of the Jungle por Gametek				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AJU.
2.5	3.0	2.0	3.0	Ajustable
US\$34,95	Un jugador			
2 megs	6 niveles			
Disponible ahora	Vista lateral			
Acción y aventuras	Multidireccional			

La música y los insípidos efectos de sonido aumentan la mediocridad y no crean un ambiente selvático.

Tarzán no es malo del todo, pero, ciertamente, no es un juego emocionante. Exige demasiada paciencia y repetición, para la escasa diversión que ofrece.



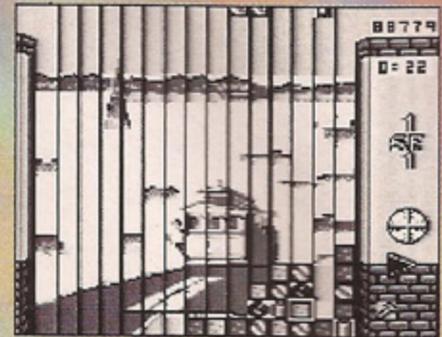
Por La Calavera

Spectrum HoloByte quiere continuar su gran familia de juegos de rompecabezas, al estilo Tetris, con BreakThru! Sin embargo sus gráficos, que destrozan la vista, hacen que el éxito del juego solamente sea parcial.

Tetris también

Tetris exige situar objetos según caen, pero BreakThru! brinda una pared de ladrillos ensamblados, que debes destruir sistemáticamente. Reunes con el control ladrillos de colores similares y los haces detonar. Pierdes, si quedan ladrillos aislados, al acabar el tiempo del reloj.

Los controles no ayudan. El cursor se mueve con lentitud y te impide ejecutar tu juego en el tiempo requerido. Al menos, tienes



PISTA: A punto de terminar la pared, activa la rejilla para alinear los ladrillos de arriba con los del fondo inferior.



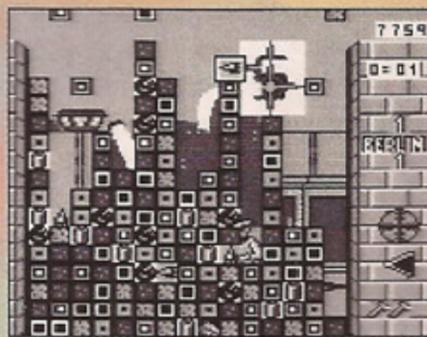
PISTA: Cuidado de no volar un ladrillo especial (Super Brick) con un cohete o una bomba. Necesitarás su potencia para poder limpiar la pared.

BREAKTHRU!

más opciones de control que en otros cartuchos de rompecabezas, con un modo para hacer retroceder los ladrillos y un modo infantil que resulta super fácil.

No es un hallazgo

Los gráficos impiden que Breakthru! se iguale a Tetris, con sus imágenes simples y fáciles de ver, cayendo individualmente, mientras que BreakThru! tiene una pared de ladrillos pequeños y muy difíciles de ver, con bombas y bloques especiales que, algunas veces, resultan realmente complicados de identificar. Se pueden ver



PISTA: ¡Debes jugar con un Super Game Boy! Los diversos ladrillos se distinguen más fácilmente en colores.

varias siluetas de ciudades, a medida que los ladrillos se reunen y explotan, pero todos estos gráficos son demasiado simplistas.

Un sonido corriente te ofrece diferentes melodías para cada decorado, pero se vuelven aburridas en muy poco tiempo (especialmente las gaitas). Algunos efectos te ayudan, como los que te indican cuando está a punto de agotarse el tiempo.

Es probable que los aficionados que aman el desafío de los rompecabezas, se queden con este juego. Sin embargo, los jugadores casuales verán menguar su diversión, en la misma medida que se intensifica el cansancio de sus ojos y la frustración creada por unos controles imprecisos.

BreakThru! por Spectrum HoloByte				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				AJU.
3.0	3.0	3.0	3.0	Ajustable
Precio no disponible	Rompecabezas			
Un meg	2 jugadores			
Disponible ahora	6 niveles			
	Vista lateral			

MUNDO DE INTERPRETACION

Guía mensual de los juegos de interpretación

Guía Estratégica

No hay Fantasía Final

Este artículo, el primero de una serie de guías estratégicas sobre Final Fantasy III, hace un enfoque amplio a las prácticas que te ayudarán en todo el juego. En las ediciones futuras cubriremos los escondites más recónditos, te mostraremos la ubicación de artículos difíciles de encontrar... e incluso alguna trampa que otra.

Por Pedrazoo



Suerte del novato



Si acabas de empezar, algunas de estas pistas no te servirán. Sin embargo, una vez que el equipo dividido se reúne en Narshe y desaparece Terra, las cosas rápidamente empiezan a ponerse buenas.

Hablando Esper-anto

Recovers HP		ESPEARS	
LU	47	LU	47
HP	3341/3341	HP	512/544
MP	512/544		
Golem	33	ZoneSeek	30
Shapim	40	Pallidor	61
Fearif	70	Tritoch	68
Terran	40	Starlet	74
Alexandr	90	Phoenix	110
Maguar	5	Bahamut	96
Balade	80	Crusader	96

Para empezar, estudia cuidadosamente los Magicite Shards. Tu personaje puede aprender todos los hechizos del juego con ellos, que son imprescindibles para tu victoria. También aumentan las estadísticas cuando un personaje alcanza cierto nivel, y son excelentes en el combate. El único problema es que sólo puedes usar un

Espera por cada combate, hasta que el mímico Gogo se une al equipo.

Manejo de fragmentos



No dejes a los Magicite Shards inactivos; rótalos entre los miembros activos del grupo. No los dejes en miembros no activos, o te encontrarás sin su ayuda en un momento crucial.

¿Quién anda por ahí?

A medida que avances en el juego, tendrás que preocuparte más de qué miembros participarán en cada misión particular. Trata de mantener un equilibrio entre los personajes. Cuando alguno de ellos se quede atrás, cámbialo dentro del equipo activo. En la segunda parte de este juego, una reliquia que se llama "Exp Egg" acelera el proceso, duplicando el tiempo en que su usuario adquiere experiencia.

El negocio de las armas



Nunca te vayas de un pueblo, sin pasar por la tienda de armas y armaduras. Es posible que mejores tu arsenal.

La hora de la fiesta



Algunas veces tendrás que dividir tu equipo en diferentes grupos. Es mejor equilibrar cada grupo con guerreros, magos y personajes con habilidades

especiales. En otras ocasiones, como en la batalla para defender el Esper helado, concentra la mayor parte de tu poder en un solo grupo de fuerza, diseñado para infligir más daño en menos tiempo.

Suficiente para todos

Armor	Help yourself!	
Mystery Belt	5500	3286180P
Circlet	7000	Owned
Dark Hood	7500	0
Light Robe	11000	Equipped
Diamond Vest	12000	0

Cuando compres algo, trata de comprar para todo el equipo, no sólo para el grupo que está en juego en ese momento; a menos que estés escaso de dinero. Si ese es el caso, escribe una nota de lo que quieres y regresa a comprarlo después. No consideres a personajes como Terra y Shadow, que pasan partes considerables del juego por su cuenta.



Sólo los mejores

EQUIP	OPTIMUM	RMOVE	EMPTY
R-Hand	Man Eater		
L-Hand	Crystal Shid		
Head	Crystal Helm		
Body	Genji Armor	SETZER	
	Def: 41		
	Speed: 40		
	Stamina: 34		
	Mag. Pow: 32		
	Def. Pur: 164		
	Defence: 217		
	EVADE: 19		
	Mag. Def: 159		
	MBLOCK: 11		

Mantén bien equipados a todos los miembros del grupo con las mejores armas y armaduras posibles. De esa manera, los menús de la tienda compararán el inventario de material para cada personaje, en su mejor estado de preparación, y no gastarás dinero en objetos de baja calidad.

A montar



El Chocobo, una criatura amarilla parecida a un avestruz, es barata de alquilar, está ampliamente disponible y, lo más importante, no tendrás que combatir mientras cabalgues. Esta táctica te permite ahorrar tu fuerza para las batallas en las mazmorras.

Reliquario

Armas	Help yourself!	
Mystery Doll	5500	328618GP
Circlelet	7000	Owned
Dark Hood	7500	0
Light Robe	11000	Equipped
Diamond Vest	12000	0

Comienza a coleccionar reliquias desde el principio. Son caras, pero muy útiles, más tarde, en el juego. Por ejemplo, una combinación de Wall Rings (repelen casi todos los hechizos) y Cure Rings (restauran la energía) salva al equipo en la mayoría de los combates rutinarios.

Usa la cabeza

Usa el sentido común. Por ejemplo, en la disyuntiva entre rescatar a un personaje o adquirir un objeto, rescata al personaje. Claro, algunas alternativas claras surgen cuando haces algo estúpido, así que graba tu juego primero y luego prueba las dos opciones. Pero siempre, con la solución más sensible.

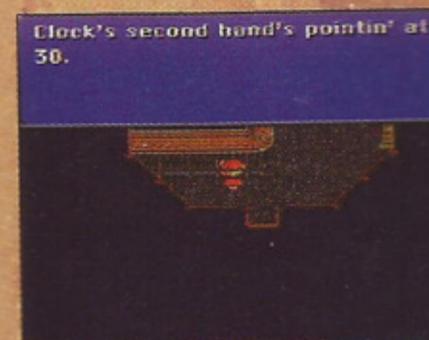


Guerra relámpago



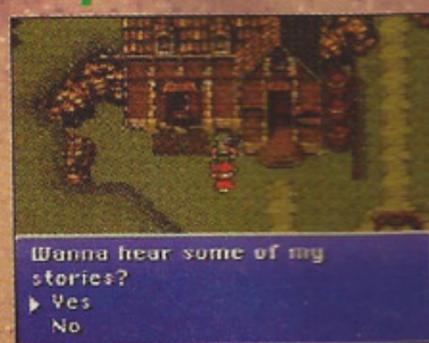
Los más complicados de los ocho ataques Blitz de Sabin son difíciles de aprender, requieren bastante velocidad y dedos hábiles en el controlador. Al aprender un nuevo Blitz, graba tu juego en la primera ocasión que tengas, y practica la técnica. Para las técnicas circulares, usa tu pulgar para girar y maniobrar.

2 + 2 = 22



No ignores los rompecabezas lógicos, pero no dejes que te retrasen innecesariamente. Siempre puedes regresar más tarde.

No pares de hablar

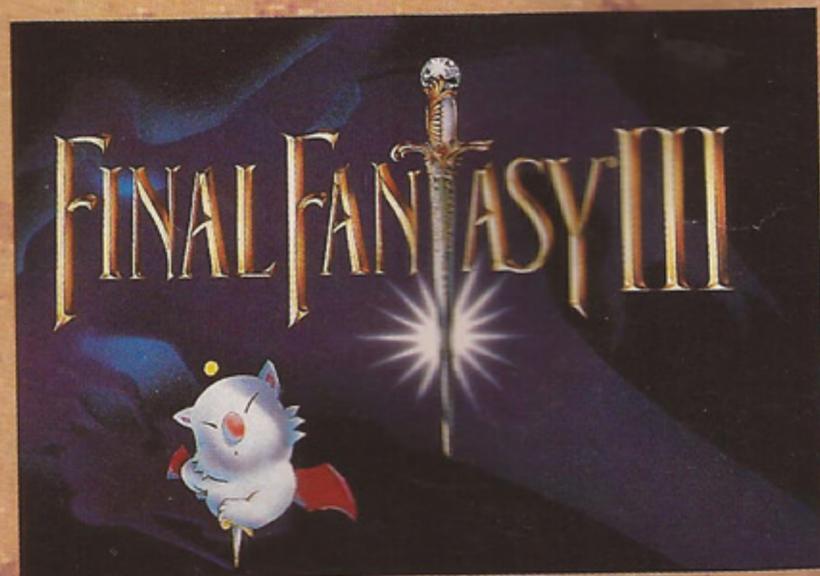


Habla con todo el mundo. Lo que es cierto para casi todos los juegos de rol (RPG), es especialmente verdad en FF III. Si las circunstancias del juego cambian, existe la posibilidad de que, alguien que te ha estado contando la misma historia 20 veces, cambiará su cuento.

Cuidado con los cofres



Deberías abrir la mayoría de los cofres. Sin embargo, algunos situados bajo la montaña en forma de estrella, en la segunda mitad del juego, están vacíos. Otros tienen monstruos infames encerrados y los del final pueden matar, de manera instantánea, al equipo completo.





Salvado por la campana



Si un grupo del equipo llega al punto de grabar el juego, en la parte del juego con grupos múltiples, otro grupo, o grupos, pueden tomar un descanso y recobrar HP y MP, en cualquier lugar donde estén.

Vuela los cielos enemigos

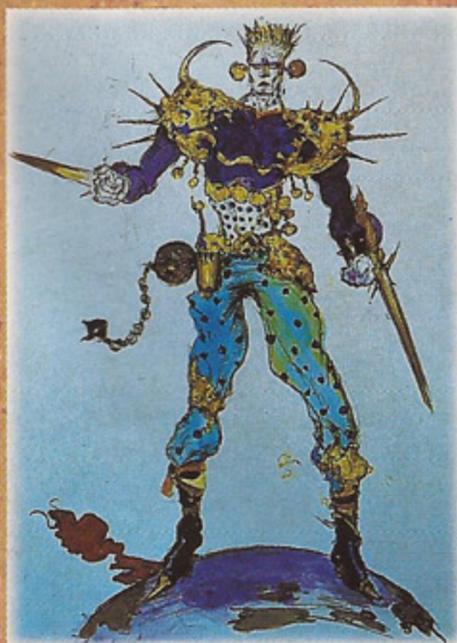


Usa los aviones inteligentemente. Te ponen el mundo entero en la punta de los dedos. Las cosas están cambiando en otros lugares distintos de tu próximo destino, a veces es una buena idea tomar ciertos desvíos y explorar.

¡Hola jefe!



No te pongas intelectual con relación al combate. Varios enemigos aparentan ser sofisticados, pero en general, la fuerza es la que gana. Con algunas excepciones, puedes atravesar Final Fantasy III a golpes y salir oliendo como una rosa. El hechizo Ultima, que puedes aprender más adelante en el juego, resulta increíble.



Absolutamente positivo



Aunque un miembro herido del equipo te diga que no se siente bien, quédate con él, sólo para asegurarte.

Algunos trucos

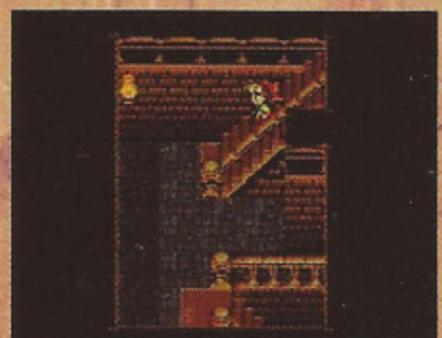
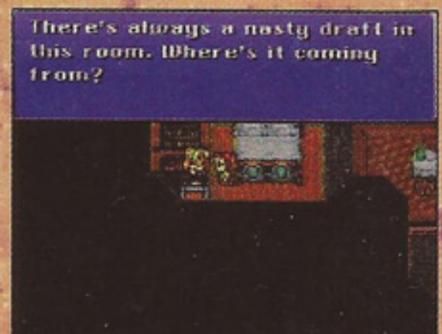


Espera lo inesperado. A los diseñadores de FF III les encanta hacer trucos. Algunos puntos interesantes: Varios hechizos y objetos tienen efectos distintos, dependiendo de las circunstancias en que se usen. (¿Qué crees que le haría una resurrección a una criatura viva?). No todo lo que aparece en la lista de ventas, está realmente a la venta, aunque tengas un millón de piezas de oro. A veces, lo que parece el final, solamente es una transición. No tienes que matar todos los monstruos necesariamente.



En busca de secretos

Finalmente, este mundo es mucho más complicado de lo que parece. Muchas cosas están ocultas, a primera vista, y merece la pena experimentar. Nunca sabes lo que te vas a encontrar. Por ejemplo:



Considera el pueblo de South Figaro. ¿Has hallado el pasadizo secreto?



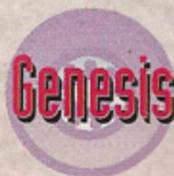
Ahora bien, ¿has hallado los otros tres pasadizos secretos del pueblo? ¡Je, je, je! ¡Ni lo habías pensado! La próxima vez empezaremos la historia por esos pasadizos.

Deportivas

Todo sobre el mundo de los deportes en juegos de video

Speed World corre bien

ESPN Speed World



Por Ron P. Reglas

Si te gustó la versión para SNES de este juego, también le sacarás provecho en Genesis. Son idénticos, literalmente, lo que significa que estas pistas están llenas de buenas carreras.

Un mundo veloz

Como en la versión para SNES, el cartucho contiene una amplia variedad de opciones. Puedes elegir entre 15 pistas y puedes cambiar tu auto, en 20 áreas (desde las ruedas hasta el color). Este es un juego para los amantes de la estrategia; es un desafío preparar tu auto para competir en estas emocionantes carreras.



PISTA: En circuitos ovalados reduce el ángulo de tu deflector delantero para ir más rápido.

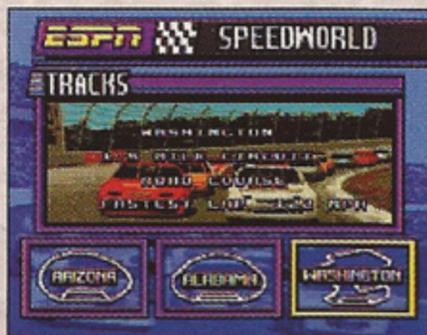
Unos controles eficaces te permiten abrirte paso con soltura. Tu auto responde, de forma precisa, a los ajustes que realizas y nunca vas tan rápido como para perder el control, un problema que afecta a otros juegos de carreras.

En la carrera

Los gráficos son similares a los de SNES: Grandes autos y derrapes, sobre fondos llenos de color y detalles. Sin embargo, los autos no están tan bien definidos como en SNES y le faltan algunos

detalles. Aún así, la carrera es envolvente, en especial en el modo para dos pilotos con pantalla dividida.

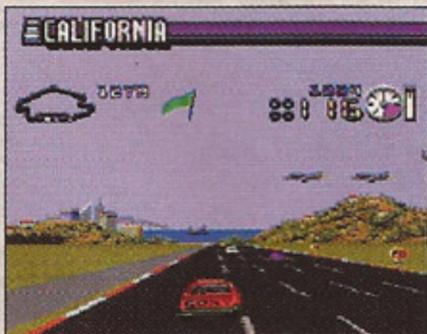
El sonido también es parecido al de SNES. El rugido de los motores y el



PISTA: En pistas con muchas curvas, como Washington, es más importante la estabilidad que la velocidad; elige unos neumáticos blandos con más "agarre".

chirrido de los neumáticos te dan la auténtica sensación del mundo de la velocidad.

Cualquier piloto puede abordar estos recorridos. La abundancia de opciones atraerá a los veteranos, mientras que la emoción de las carreras, deleitarán a los viciosos de la velocidad. ¡Toma los mandos y aprieta el acelerador a fondo!



PISTA: Las carreras tienen una salida volante. Sitúate en un carril con vía libre, para acelerar al aparecer la bandera verde.

ESPN Speed World por Sony Imagesoft

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.0	3.5	4.0	Ajustable
US\$64,95		15 pistas		
16 megs		Vista desde atrás		
Disponibilidad ahora		Desarrollo frontal		
Carrera de autos		Clasificación ESRB:		
2 jugadores		Sin clasificar		

La revancha de Chavez

Chavez II



Por Ron P. Reglas

El héroe deportivo más popular de México, ya tiene su segundo cartucho de boxeo. Con más realismo y mejor forma de jugar, este cartucho representa una mejora significativa con respecto a su predecesor.



PISTA: Al crear un boxeador personalizado, distribuye de manera uniforme el poder, el aguante y la barba, hasta que conozcas sus puntos fuertes.

¿Campeón o "tongo"?

Chavez II tiene mucho en común con la versión del año pasado. Igual que antes, el juego ofrece textos y menús bilingües, en inglés y español. Puedes elegir entre nueve boxeadores ficticios o crear tu propio luchador. Puedes pelear en exhibiciones, como cualquier boxeador (incluyendo a Chavez), o abrirte camino, en la opción de carrera (Career), hasta el desenlace con el campeón. Boxeas con un punto de vista exterior de tercera persona, en el que el combatiente más próximo te da la espalda.

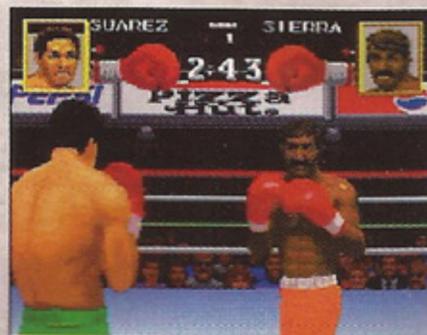


PISTA: Intenta acorralar a tu oponente contra las cuerdas.

Los controles han sido mejorados en esta versión. No sólo puedes regular la potencia de tus golpes, sino que, además, ahora tienen mayor velocidad. Tus siete puñetazos normales y los tres especiales son más rápidos, pero los personajes aún se mueven toscamente por el cuadrilátero.

Furia combativa

Los gráficos han registrado los mayores cambios. Los boxeadores ya no tienen grandes figuras indefinidas; ahora son más detallados y parecen más reales. Y son más sangrientos. Los efectos de sonido no han variado mucho y tienes la voz en español de un locutor, que complementa los golpes y gruñidos habituales.



PISTA: Retrocede, si estás en peligro y tu nivel de aguante se recuperará... aunque también lo hará el de tu contrincante.

Aunque Super Punch-Out captó la atención de esta temporada, hay otros juegos de boxeo decentes para SNES, incluyendo éste. No llega a ser un campeón todavía, pero tampoco se deja tumbar fácilmente.

Chavez II por American Softworks

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	3.5	3.5	Intermedio
US\$59,99		Vista lateral		
8 megs		Contraseñas		
Disponibilidad ahora		Clasificación ESRB:		
Boxeo		Sin clasificar		
2 jugadores				

Mansell repite triunfo en Genesis

Newman Haas
Indy Car Featuring
Nigel Mansell



Por Ron P. Reglas

Si te gustan las carreras ruidosas y rápidas, móntate en uno de los fórmulas Indy, de Newman Haas, y devora el asfalto. Este juego brinda una de las mejores carreras en 16 bits de la temporada.

¡Contra reloj!

La variedad convierte a este juego en un ganador. Tienes dos formas básicas de jugar: El modo de tragamonedas (Arcade), con carreras sin estrategia, y el modo de simulador (Simulation), en el que debes preparar tu auto y planificar tus paradas



PISTA: No recortes las curvas, pues hay muchos obstáculos a lo largo del circuito.

de repostaje. Los veteranos preferirán este modo, más sofisticado y desafiante, que obliga a conocer la relación entre mecánica y estrategia.

El juego corre por 15 circuitos mundiales, como un cohete. La pantalla partida para dos jugadores es intensa realmente y la variedad de opciones, en el modo para un solo jugador, permite tomar lecciones de los profesionales que corren en la parte inferior de la pantalla. Con sus controles eficaces, el auto responde al toque más ligero del volante.

Ultima vuelta

Los gráficos te retrasan un poco. En primer lugar, sólo dispones de la perspectiva desde el timón. No hay duda de que es una buena vista, pero la mayoría de los juegos te ofrecen más variedad para escoger. Los autos son grandes, pero su aspecto es cuadrado y



PISTA: Sigue las huellas de las gomas en las curvas que marcan el mejor trazado.

faltan detalles agradables, como chispas o derrapes. También se echan de menos algunas secuencias de introducción, que hubieran aumentado el realismo.

El sonido emociona de verdad. La música es pop corriente, pero los motores aceleran y rugen con potencia. No importa si deseas pisar el acelerador a fondo o ponerte a planear tu estrategia de carrera, ambas cosas las tienes bajo tus dedos en los fórmulas Indy de Newman Haas.



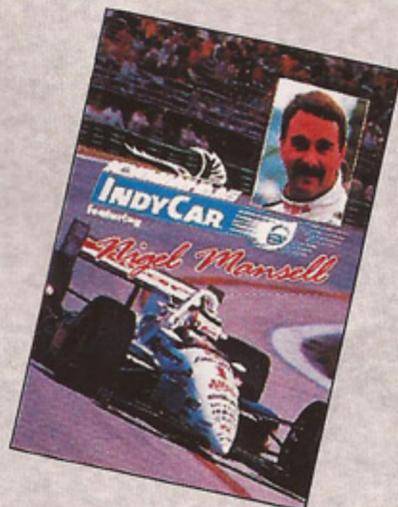
PISTA: Ajusta el tamaño de tus ruedas interiores y exteriores, si corres en una pista ovalada.

Newman Haas Indy Car Featuring
Nigel Mansell por Acclaim

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.0	4.0	4.0	Intermedio

US\$49,95
Disponibles ahora
Carrera de autos
2 jugadores
15 pistas
Desarrollo frontal

Perspectiva personal
Contraseñas
Clasificación ESRB:
Sin clasificar



Mansell queda segundo en SNES

Newman Haas
Indy Car Featuring
Nigel Mansell



Por Ron P. Reglas

La temporada pasada Nigel Mansell fue un gran campeón en las carreras de 16 bits. Desafortunadamente, a este piloto estrella se le acabó la suerte de principiante.

Banderazo de salida

Como en el cartucho del mismo nombre para Genesis, aquí también tienes una buena variedad de opciones. Puedes competir en el modo de tragamonedas (Arcade), con mucha velocidad y



PISTA: Cuando pases otro auto, sitúate delante y bloquéalo.

pocas cavilaciones, o estimular tus decisiones estratégicas en el modo de simulador (Simulation), personalizando tu auto y planificando tus carreras, como un profesional.

También dispones de los mismos 15 circuitos que tienes en Genesis, el modo de competición con pantalla dividida, para dos jugadores y para correr en el modo individual contra un profesional. Las opciones se complementan con un gran control sobre tu auto, que se mueve con precisión y fluidez en situaciones difíciles.



PISTA: Para pasar otro auto, sitúate en su estela aerodinámica y adelántalo en una recta.

Bandera de cuadros

Desafortunadamente, hay varios fallos en los gráficos de este cartucho, si lo comparamos con el de Genesis. Los mapas y los indicadores (revoluciones,



PISTA: Usa neumáticos blandos, con mayor agarre, en las pistas sinuosas como Surfer's Paradise, Laguna Seca y Elkhart Lake.

velocidad, gasolina, etc.) quedan situados fuera de la perspectiva del piloto, lo que reduce el realismo considerablemente. Algunos otros detalles son buenos, como las chispas que saltan cuando rozas el muro, pero los circuitos impresionan menos y son más estrechos que los de Genesis y, sin un buen aspecto visual, se pierde la emoción de la carrera.

Los sonidos también te animan menos. El ruido de los motores se parece más a un chillido extraño, que no encaja con el ambiente de los bólidos. También faltan las voces de la versión para Genesis. Si tienes que probar todos los juegos del género disponibles en el mercado, te divertirás un poco con este cartucho. Pero este juego no alcanza el éxito de Mansell en la vida real. Solamente se queda entre el pelotón.

Newman Haas Indy Car Featuring
Nigel Mansell por Acclaim

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	4.0	3.5	Intermedio

US\$59,95
Disponibles ahora
Carrera de autos
2 jugadores
15 pistas
Desarrollo frontal

Perspectiva personal
Contraseñas
Clasificación ESRB:
Sin clasificar

LINEA DE COMBATE

ESTRATEGIAS Y COMBOS GANADORES EN LOS TORNEOS

KILLER INSTINCT

Salas de juego



por To' Ben Dhao

¡Killer Instinct ocupa las salas de juego por asalto! Este es un resumen de los movimientos básicos para cada personaje.

Nota: Estos movimientos pueden cambiar. Para este artículo usamos una versión preliminar del juego, pero la versión final aparecerá pronto.

CONTROLES BASICOS

Escenarios



En algunos escenarios tales como los niveles del Puente y el Castillo, el suelo se eleva en las esquinas. Si te ves atrapado, los bloqueos regulares no te protegerán de los golpes bajos o regulares de tus oponentes.

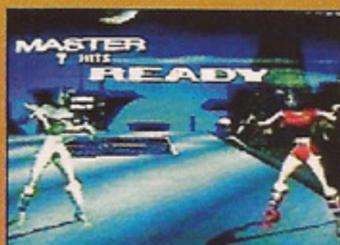
En escenarios como la Azotea, esta gira cuando llegas al borde de la pantalla. Si no estás preparado para este movimiento rápido, te puede desorientar completamente.



Usa el nivel a tu ventaja. Algunos de los fondos ruedan de tal manera que puedes acabar en cualquier lugar del nivel, incluso moverte una distancia considerable, sin importar la posición de tu adversario.

La vista ajusta las proporciones cuando te mueves. Esto hace posible que lances una bola de fuego a larga distancia, y luego lances más a pesar del retraso que acompaña a este movimiento.

Asaltos



KI le suministra a cada jugador una barra de energía larga, pero sólo muestra la mitad. Derrotas a un enemigo cuando consumes la mitad de su barra de energía o vida.

Esto te da una ventaja considerable en el segundo asalto, ya que tu oponente comienza con sólo la mitad de su energía y tu comienzas con lo que tengas de vida total.

Ultima oportunidad



Si tu oponente no puede ejecutar el fatality con suficiente rapidez, puedes mover el controlador y presionar los botones para escapar y tener una oportunidad más de derrotarlo.

Golpes bajos

Si estás agachado frente a tu adversario, presiona Abajo-Izquierda, toca FP para ejecutar un movimiento alto que no se puede bloquear bajo. Continúa con un combo.

Nuevo sistema de combos



El sistema de combos de Killer Instinct usa un diseño de auto segundo: Cuando tocas la secuencia correcta de botones, se ejecuta un combo de forma automática. Te puedes preparar para tu próximo movimiento mientras el combo se ejecuta.

Cada personaje tiene su propio conjunto de combos y formas únicas de desactivar los combos, permitiéndote pasar de la defensiva a la ofensiva.

Leyenda del controlador

- ↑ = Arriba
- ↗ = Arriba-Derecha
- = Derecha
- ↘ = Abajo-Derecha
- ↓ = Abajo
- ↙ = Abajo-Izquierda
- ← = Izquierda
- ↖ = Arriba-Izquierda
- FK = Patada fuerte
- FP = Puñetazo fuerte
- K = Cualquier patada
- MP = Puñetazo mediano
- MK = Patada mediana
- P = Cualquier puñetazo
- QK = Patada ligera
- QP = Puñetazo ligero

- Movimiento** = Mover el controlador en un movimiento fluido y continuo.
- Presionar** = Mover el controlador en las direcciones indicadas en la secuencia.
- Cargar** = Mantén la dirección indicada por el número de segundos indicados.
- Cerca** = Este movimiento se debe hacer cerca del enemigo.
- Rápidamente** = Presiona los botones indicados rápidamente.
- ()** = Ejecuta los comandos entre paréntesis simultáneamente.

Nota especial: Todas las técnicas descritas consideran que tu personaje está a la izquierda. Si estás a la derecha, invierte los comandos de Izquierda y Derecha.



T. J. COMBO

Técnicas especiales

Revés giratorio



Cargar ← por dos segundos, →, QP

Puñetazo con redoble



Cargar ← por dos segundos, →, MP

Puñetazo con carga



Cargar ← por dos segundos, →, FP



Saco de arena



Presiona QP rápidamente (cerca)

Rodillazo derecho



Cargar ← por dos segundos, →, QK

Rodilla voladora



Cargar ← por dos segundos, →, MK

Noqueo de rodilla



Cargar ← por dos segundos, →, FK

Sin piedad Número Uno



→, →, →, MP



FULGORE

Técnicas especiales

Bola de fuego



Movimiento → ↓ ↘ P. Para lanzar múltiples bolas de fuego presiona, ←, ←, ↓, ↘, →, QP.

Gancho



Movimiento → ↓ ↘ P

Teleport



Para un Teleport que te ponga delante del enemigo, movimiento ← ↓ ↙ P. Para Teleport detrás del enemigo, movimiento ← ↓ ↙ K.



Sin piedad Número Uno



Movimiento → ↘ ↓ ↙ ← FP (debes estar a dos cuerpos de distancia)



Reflector



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← P

Carga de garra



Cargar ← por dos segundos, →, K

Disparo láser



Movimiento ↘ ↓ ↙ K

LINIA DE COMBATE

JAGO

Técnicas especiales

Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P

Patada voladora



Movimiento ↘ ↓ ↙ K

Gancho



Movimiento → ↓ ↘ P

Sin piedad Número Uno



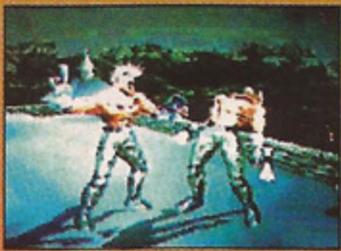
←, →, →, QP (cerca)



CHIEF THUNDER

Técnicas especiales

Hacha giratoria



Cargar ← por dos segundos, →, P

Gancho



Movimiento ↘ ↓ ↙ P. Mientras está en el aire usa el movimiento ↓ ↘ → y P para enterrar el hacha en el enemigo.

Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → K. Para dirigir la bola de fuego arriba o abajo, usa ↓ o ↑ a medida que cruza la pantalla.



SPINAL

Técnicas especiales

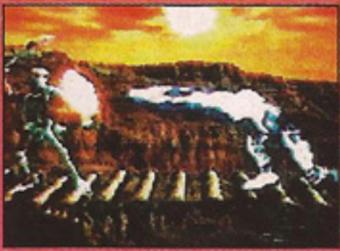


Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P

Recoger bolas de fuego



Cuando te atacan con una bola de fuego, carga ←, mantén QP presionado. Tu escudo brilla y la absorbe. Puedes absorber varias a la vez.

Transformación



Como Spinal, puedes transformarte en tu oponente sólo cuando ejecutas un combo. En el medio del combo, presiona ↓, ↓, ↓ y termina el combo. Al final, automáticamente te conviertes en Spinal.

Escudo de carga



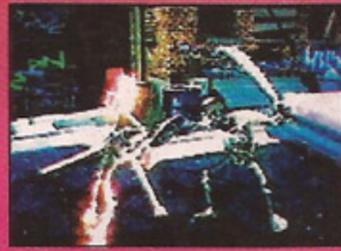
→, →, P

Barrido



↙, K

Teleport



Para un Teleport que te ponga delante del enemigo, ↓, ↓, FP. Para Teleport detrás del adversario, ↓, ↓, FK.

Sin piedad Número Uno



←, ←, ←, MK (a un cuerpo de distancia).



LÍNEA DE COMBATE

GLACIUS

Técnicas especiales

Bola de fuego



Cargar ← por dos segundos, →, P

Gancho teleport



Movimiento ↓ ↘ → MK o FK

Teleport



Para un Teleport que te ponga detrás del enemigo, movimiento ↓ ↘ → QK.

Cuchilla en el brazo



Movimiento ↘ ↓ ↙ QP (cerca)

Bola de fuego que rebota



Movimiento ↓ ↘ → P

Sin piedad Número Uno



Movimiento ↓ ↙ ← QK



Técnicas especiales

RIPTOR

Bola de fuego



Movimiento ↓ ↙ ← P

Ataque al revés



Movimiento ↘ ↓ ↙ K

Bola de fuego aérea



Salta, movimiento, ↓ ↙ ← P

Ataque de pies voladores



Cargar ← por dos segundos, →, K

Cabezazo



Cargar ← por dos segundos, →, P

Técnicas especiales

ORCHID

Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P

Transformación de tigre



Cargar ← por dos segundos, →, P

Patada de revés



←, FK

Espadas giratorias



Movimiento ↘ ↓ ↙ FP

Patada giratoria



Cargar ← por dos segundos, →, K

Sin piedad Número Uno



Movimiento ↓ → ← QP (cerca). Después que tu atacante se transforme en una rana, presiona FK para aplastarlo.



CINDER



Técnicas especiales

Contorno



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← QP.
Los proyectiles no pueden afectar a Cinder en esta forma.

Carga aérea



→, →, P. Salta para ejecutar este mov. en el aire.

Invisible



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← FP

Mini antorcha en llamas



←, ←, QP

Antorcha en llamas



→, →, K

Gancho con patada



Movimiento → ↓ ↘ K

Técnicas especiales

SABER WOLF



Aullido



Movimiento ↘ ↓ ↙ FK.
Ejecuta este movimiento antes que otros para aumentar su potencia.

Garra giratoria



Cargar ← por dos segundos, →, P

Ataque aéreo



Cargar ← por dos segundos, →, FK

Murciélago de fuego



Movimiento ↓ ↙ ← P

Voltereta con garras



Cargar ← por dos segundos, →, QK

Gancho cargado



Cargar ← por dos segundos, →, MK

Sin piedad Número Uno



Cada personaje tiene múltiples ataques Sin piedad. Por ejemplo, el otro Sin piedad de Spinal es: →, →, →, QK (a una distancia de dos cuerpos).

Super combo de remate



...y habrá MAS...

Cada personaje tiene un combo que pueden ejecutar sólo cuando el oponente está casi sin energía. Cuando escuches el sonido que te lo indica, ejecuta el combo. Por ejemplo, el combo de remate de Orchid es: Cargar ← por dos segundos, →, FK, cargar ← por dos segundos, →, FK. Orchid automáticamente desatará una andanada de 20 golpes.

S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

Genesis

Mortal Kombat II Fergality de Rayden



Ve a la pantalla de opciones, coloca el cursor en "Done," y presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha y Derecha para tener acceso a los Modos de prueba (test modes). Una vez que estés en el modo de prueba, selecciona el escenario "6", la armería y el modo "Oooh, Nasty". También notarás que la cabeza de "Toasty" cambia en este modo.

En la pantalla de selección, escoge a Rayden. Cuando derrotes al oponente, presiona Izquierda, Izquierda, Izquierda y Bloquear para hacer el Fergality.

Spencer Thomas
Stockton, CA

Genesis

NBA Live '95 Modo de porcentaje de disparo



Cuando tengas control de la pelota, mantén presionado el botón A y presiona Start. Todos los jugadores en la cancha se congelarán excepto el que tú controlas. Cuando dispires, el porcentaje de acierto de disparos del jugador aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. Para regresar al juego normal, mantén apretado A y presiona Start otra vez.

Patrick Hartman
St. Louis, MO

Super NES

Chavez Boxing Nuevo campeón y créditos



Para ver el final de "nuevo campeón" derrota a cualquier adversario. Cuando el árbitro te levante el brazo, presiona y mantén apretados los botones X, Y, A, B, L, R y Select. Luego presiona Start. Mantendrás tu clasificación actual, pero ¡verás los créditos como si hubieras destronado al campeón!

Jesse Frabel
Cambridge, OH

S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

Super NES

Indiana Jones' Greatest Adventures Contraseñas



- Nivel 2: ΦΣΨΩ
- Nivel 3: ΩΔΣΦ
- Nivel 4: ΨΣΣΦ
- Nivel 5: ΔΦΔΩ
- Nivel 6: ΔΦΩΣ
- Nivel 7: ΦΔΦΨ
- Nivel 8: ΦΩΨΩ
- Nivel 9: ΔΨΦΩ
- Nivel 10: ΣΩΔΣ
- Nivel 11: ΦΨΔΦ

Daniel Pauley
Carmel, IN

Super NES

Mario is Missing! Contraseñas



Ludwig's Place

Derrotar a Roma: BCD5L4C
y Beijing: PC58NDB
y Nairobi: DH6KL6Z
y Moscú: YSWRL4 S
y San Francisco: 7*6 S 36W

Iggy's Place

Derrotar a Atenas: CFZFN6K
y Buenos Aires: 6CG15VI
y Sydney: 6D*2PLK
y Ciudad México: F*2 S MDK
y Paris: T9H*6VD

Roy's Place

Derrotar a Rio: FFD2CGQ
y Londres: KYBZXSR
y Nueva York: 9BXRPG7
y Cairo: 29YMK54

Mark Fabrick
La Crescenta, CA

Genesis

Fatal Fury 2 Continuaciones adicionales

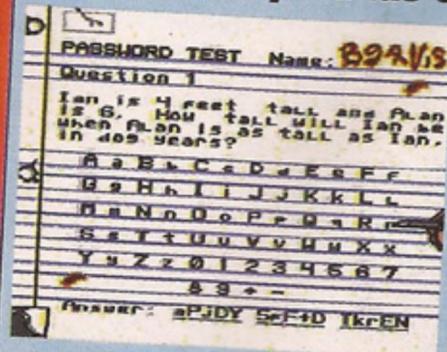


Después que se acabe el juego y aparezca la pantalla de continuación, presiona simultáneamente Arriba, A y B. Mientras mantienes apretados estos botones, presiona el botón C para añadir continuaciones adicionales.

Paul Chiar
Santa Clara, CA

Genesis

Beavis and Butt-Head Contraseñas para las entradas de GVAR



En la pantalla de contraseñas, entra: aPjDY 5fF+D TkrEN. Esta contraseña te transporta a la habitación de Beavis and Butt-Head. Entra en el cuarto y encontrarás muchos artículos útiles, incluyendo las entradas para GVAR.

Nick Young
New Berlin, WI

S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

Genesis

Zero Tolerance Contraseñas

Muelle
Nivel 2: b5o8*/Ln?
Nivel 3: DUo8r!KnK

Puente
Nivel 2: H5p8v!KnK

Ingeniería
Nivel 1: fD3duPJuk
Nivel 2: bF8**vPnz
Nivel 3: bH3buvomU
Nivel 4: HF8*uv)my

Invernadero
Nivel 1: WPCd/8Lk2
Nivel 2: ar6*-KFE
Nivel 3: TLY*uv)qx

Puente
Nivel 2: Hn8*-vJqE

Reactor
Nivel 1: OP3d-vOqi

Azotea del rascacielos
Nivel 1: HUY88vLgy

Rascacielos
Piso164: JPhUroDmp
Piso163: driU*oDni
Piso161: OLFzv3xni
Piso160: xHD7t9?nQ
Piso159: KDFyvoKvQ
Piso158: cLoy/dD!7
Piso157: Krpy/oDF!

Piso156: aFFyCoLij
Piso155: ULgysoKij
Piso154: j8Fy3)Li!
Piso153: KrJ7CsDp7
Piso151: ?LF5-KrQ

Sub sótano
Nivel 1: VPD563LpC
Nivel 2: Ybg/k)Lsj
Nivel 3: V8A8naK!j
Nivel 4: QXLf!CK!M
Nivel 5: KrA*4CKvX
Nivel 6: aLz*5CKtQ
Nivel 7: Grh*VoJss
Nivel 8: GLz*4CKvX
Nivel 9: oFqLDCYxi

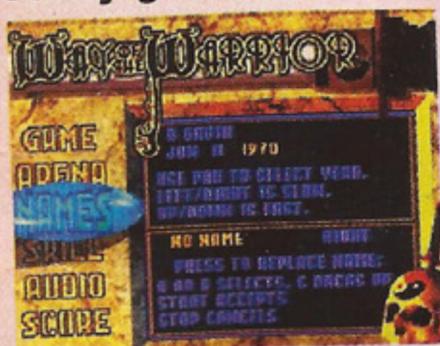
Nivel 10: TDFdEsKij
Nivel 11: fzhbQ?Krp

Tim Kallas
St. Francis, WI

Ken Wilson
Seaford, DE

3DO

Way of the Warrior Para jugar como los bosses



En la pantalla de nombres, entra estos nombres y cumpleaños:

Para jugar como Kull:
A Gavin Jun 11 1970
Para jugar como High Abbott:
J Rubin Jan 6 1970

Ahora ve a la pantalla de selección de personajes. Los personajes de los bosses aparecen en cajas invisibles en la esquina inferior derecha.

Mario Rmales
New Brunswick, NJ

Super NES Super Battleship Contraseñas



Nivel 2: C31D5
Nivel 3: 32FH42
Nivel 4: 7159BG
Nivel 5: 0007207
Nivel 6: BDFHGF4
Nivel 7: 012745F
Nivel 8: F2F406F8

Long K. Lam
Reseda, CA

S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

Genesis

The Jungle Book

Diversión boca abajo



Comienza un juego regular y presiona Start para detenerlo. En el controlador ejecuta estos toques Izquierda, A, Derecha, Abajo, B, A, Izquierda, Izquierda, C, Derecha, Arriba, Abajo. El juego comenzará de nuevo y cuando empieces a jugar, Mowgli está boca abajo.

Shawn Markson
Athens, OH

Game Gear

Disney's Aladdin

Contraseñas



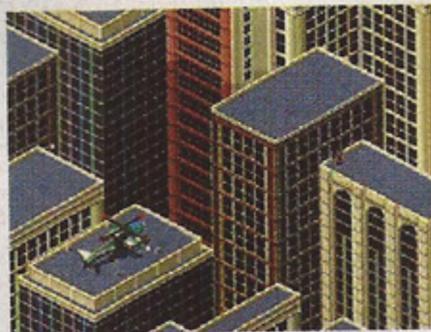
Persecución: AJGJ
Ladrones en Agrabah: LAEA
Cueva maravillosa I: ASNF
Cueva maravillosa II: DMIA
Vuelo desde la cueva: INSI
Palacio del sultán: NEUA
Vuelo en la alfombra voladora: AALG
Persiguiendo al impostor real: BLTO
Batalla con Jafar: UIAN

Guneet Arona
Fort Lee, NJ

Genesis

Urban Strike

Contraseñas



Campaña 2, Plataformas petroleras:

C9NGW74N37V

Campaña 4, México:

9GRVKNGB7SN

Campaña 5, San Francisco:

NWR37ZHLMTF

Campaña 7, Nueva York:

L6TZHD3PFZ7

Campaña 8, Las Vegas:

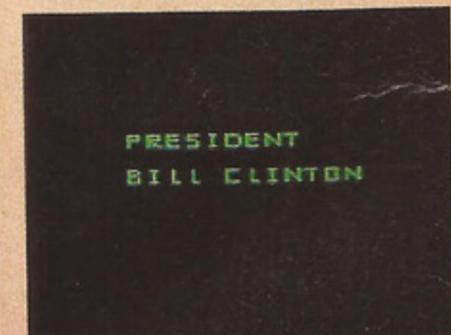
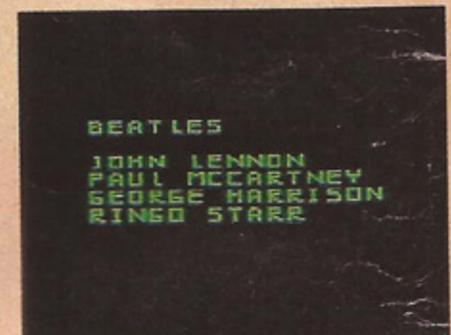
GP4KLD3PFZV

Zoran Miocinovic
Orlando, FL

Super NES

RoboCop vs. The Terminator

Créditos extraños



Termina el juego y durante la pantalla de créditos presiona el botón B. Después de los créditos originales, verás unos extraños como "Thanks to Bill Clinton" y "The Beatles."

Abraham Lau
Toronto, Ontario, Canadá

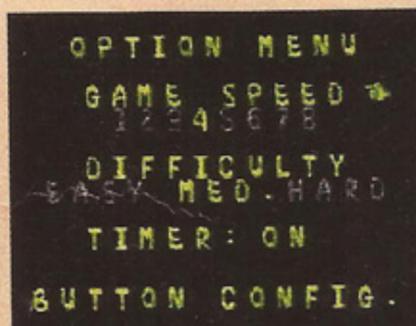
S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

Super NES

Clay Fighter Tournament Edition

Opciones escondidas



Para empezar, selecciona "Game Start". En la pantalla de selección de personajes, escoje el que quieras y presiona Start, luego **presiona simultáneamente Izquierda en el controlador y Select**. Si hiciste el truco correctamente, aparecerá una pantalla de Opciones que te permite cambiar el nivel de dificultad y la velocidad, entre otras cosas.

Daren Golston
Fresno, CA

3DO

Way of the Warrior Nobunaga impresionante



Para ver a un Nobunaga fuera de lo común, con espejuelos de sol, en la pantalla de revancha, **usa solamente los botones A y C durante el último asalto** para derrotar a tu oponente.

Sala de juegos

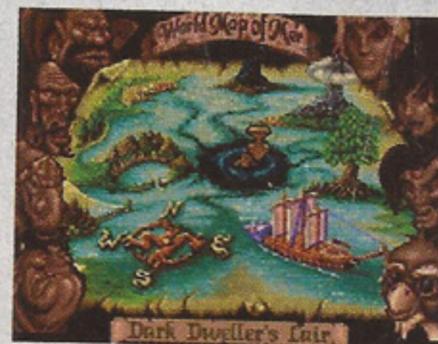
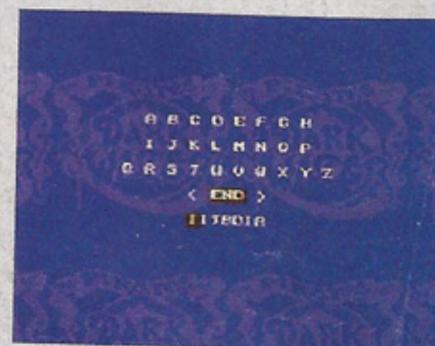
NBA Jam Tournament Edition Más personajes escondidos

Dominique Wilkins: DOM Apr 16
Hakeem Olajuwon: HAK Jan 21
Green: JDG May 31
Davis: WBD Aug 17

Sam A.J. Halsall
Victoria, BC, Canadá

Genesis

The Pirates of Dark Water Contraseñas



Citadel: IITBDIA
Port of Pandawa: NCOOKIE
Bobo Mountain: ALEXISK
Janda Town: SCOBYD
The Sunken Bridge: STOYODA
Andorus: SNIBBOR
The Maelstrom: ALARTUS
Dark Dweller's Lair: RADARAL

Timothy E. Kallas
St. Francis, WI

NOVEDADES MUNDIALES

Actualidad internacional en juegos de video

RIDGE RACER Y CYBER SLED

Los jugadores japoneses buscarán como locos los nuevos CDs para el PlayStation de Sony, como estas dos ofertas de Namco.

Por Spia Nipón

RIDGE RACER

Ridge Racer fue la respuesta de Namco a Virtua Racing en las salas de juegos. Ahora será la respuesta, en el PlayStation (PS) de Sony, al Virtua Racing Deluxe en 32X, y Daytona en Saturn.

Carrera montañosa

Esta versión de 32 bits con perspectiva personal del juego de carreras será virtualmente idéntica al compactador de chatarra original. El circuito único le resultará familiar a todos los pilotos veteranos que hayan sobrevivido la dramática carrera en las salas de juego. El recorrido cubre todo tipo de terrenos incluyendo montañas, la costa y las calles de la ciudad. Debes correr contra reloj, en busca del mejor tiempo.

El PlayStation se encargará de las imágenes con gráficos hermosos basados en polígonos y mapas de textura. De acuerdo con Namco son duplicados exactos de las tragamonedas y debes esperar un paseo impresionante. Esto significa que atravesarás furiosa y rápidamente por túneles oscuros y puentes largos,

con barreras de protección a lo largo de curvas siniestras y a centímetros de distancia de tu adversario.

Escoges tu carruaje de un concesionario repleto con lo mejor de lo mejor en autos deportivos. Sin embargo, el juego no te ofrece muchas más opciones; básicamente, tienes que escoger entre una transmisión manual y una automática.



El paisaje es conocido pues es una adaptación fiel de la versión de las tragamonedas.

No obstante, Namco planea ampliar el repertorio de opciones de control para los pilotos de PlayStation. Aunque el controlador de múltiples botones del PS, será más que suficiente para la mayoría de los jugadores, Namco producirá su propio controlador de dos manos, que se dobla en el medio, para tener mejor control en las curvas. El nuevo periférico también apoyará varios juegos de Namco para el PS, incluyendo Cyber Sled.



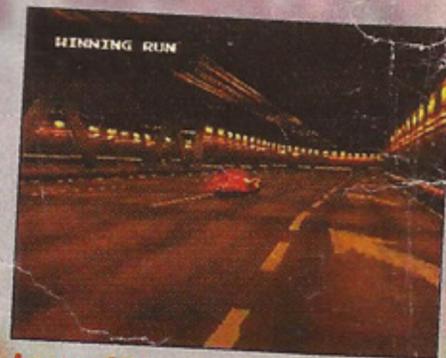
Los gráficos nítidos de polígonos de RR te ponen el recorrido delante de los ojos.



¡Cuidado con los conductores domingueros!



Tu auto puede parecer simple, pero ha sido construido para correr.



Los gráficos de RR pondrán a prueba la capacidad del PS.

¿Una carrera increíble?

Ridge Racer será el primer juego que saldrá para PlayStation. Siéntate detrás del volante y dale una vuelta al PlayStation. **G**

**Por Namco
Disponible ahora**



El objetivo es correr lo más rápido posible.

CYBER SLED

Namco está apoyando fuertemente el PlayStation, así que nos está ofreciendo lo mejor que tiene. Al igual que RR, Cyber Sled también es una adaptación directa de un popular juego de las tragamonedas. Pero, esta vez, no te diviertes manejando, si no disparando.

Combate cibernético

Debes escoger entre cuatro blindados armados hasta los dientes, para combatir en una laberíntica zona de batalla de tanques situada en el futuro. Tu enemigo está dirigido por la computadora, o un amigo.

Cyber Sled te permite cambiar tu punto de vista, desde una perspectiva personal, hasta una desde fuera del vehículo. De cualquier manera, tendrás que forzar la vista para descubrir a tus enemigos, mientras se mueven entre columnas y obstáculos. Puedes perseguirlos, o emboscarlos.

Tu Cyber Sled está armado con una ametralladora de rayos láser básica, pero

todos los veteranos de las salas de juegos saben que la única manera de infligir un daño considerable es ¡con misiles dirigidos! Encontrarás un buen suministro de estos ellos esparcidos por el terreno, pero es probable que haya enemigos aguardando a que te acerques para recogerlos.

CS ofrece unos impecables gráficos de polígonos y un "tanque" capaz de girar 360 grados, o moverse a la máxima velocidad hacia delante y hacia atrás. Al igual que Ridge Racer, Cyber Sled también apoyará el controlador de Namco para el PlayStation. Su capacidad ergonómica de maniobra parece creada, a propósito, para este juego.

La potencia del PS

Cyber Sled estará armado y listo para el combate, cuando el PlayStation debute en Japón. Pero los veteranos de las guerras blindadas en las tragamonedas, predicen que ellos no tendrán problemas con el idioma. **G**

Por Namco
Disponible ahora



Elige tu personaje.



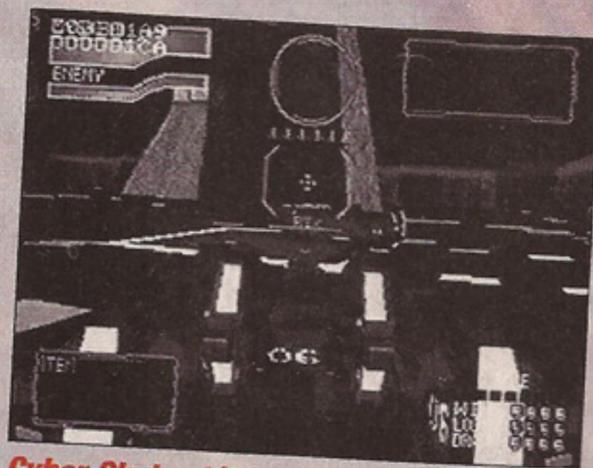
El tanque gira 360 grados.



Debes cazar a tus enemigos por un laberinto complicado tridimensional.



El PlayStation, de Sony, cuenta con la capacidad y...



Cyber Sled está de vuelta, esta vez en el PlayStation de Sony.



Cyber Sled es una adaptación fiel de las tragamonedas. ¡Incluso en los créditos!



... el controlador apropiado para los intensos combates de Cyber Sled.



Los misiles dirigidos son la clave de la victoria en este duelo mecánico.



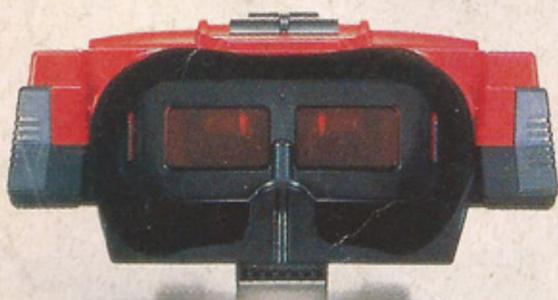
Tienes cuatro Cyber Sleds para escoger.

Panorama de la industria

Abril trae a Virtual Boy

En la exhibición de Shoshinkai Software, en Tokio, Nintendo introdujo un nuevo sistema de juegos de realidad virtual, llamado Virtual Boy. El cerebro de este dispositivo es un chip RISC de 32 bits (computación con juego reducido de instrucciones) que maneja dos LED (diodo de emisión luminosa) de rastreo por reflejo de alta resolución, los cuales brindan imágenes en 3D. Nintendo espera envolver a los jugadores en el mundo virtual en 3D de Virtual Boy. El dispositivo mejora sus efectos gráficos de 3D con sonido estéreo y un controlador especial para las dos manos con movimiento multidireccional. Como unidad de sobremesa y portátil, que no requiere conectarse a la TV, Virtual Boy funciona con seis baterías tipo AA, o con un adaptador opcional de corriente alterna.

El lanzamiento de Virtual Boy está previsto para abril, en Japón y en los E.E.U.U. Aunque no se ha especificado un precio para los E.E.U.U., la versión japonesa tendrá un



El nuevo Virtual Boy de Nintendo.

costo de 19,800 yens, equivalentes a US\$210. Se espera la aparición de tres títulos en el lanzamiento y de dos o tres más cada mes después. El producto fue desarrollado usando la tecnología visual creada por Reflection Technology Inc., de Massachusetts, de la cual

Nintendo es un socio minoritario. Nintendo tiene los derechos exclusivos mundiales de esta tecnología, dentro de la industria de los juegos de video.

Nintendo se asocia con Paradigm

Paradigm Simulation, una compañía conocida por sus programas de simuladores y realidad virtual, en las computadoras de Silicon Graphics, se ha unido a Nintendo con el fin de crear un juego avanzado en 3D para el Ultra 64. El papel de Paradigm será aportar su conocimiento de la realidad virtual en 3D a Shigeru Miyamoto y su equipo de



¿Será Egghead Shred, el personaje de VR creado por Will Paradigm, una estrella del sistema Ultra 64?

diseño, creadores de éxitos en Nintendo como Super Mario Brothers y Donkey Kong. El grupo, según declaró el presidente de Paradigm, Ron Toupal "desarrollará un juego que brindará directamente a los consumidores domésticos una tecnología, sólo disponible antes, para computadoras avanzadas". Aunque el juego todavía no tiene nombre y no se han anunciado otros detalles, será presentado a finales de este año.

Capcom y Sega en línea

De forma independiente, dos de las compañías más grandes de juegos de video han ampliado su imagen frente al público con la

creación de conexiones en línea. Capcom se unió a otras compañías de juegos en el foro de Video Game Publishers, por medio de la red CompuServe. Puedes hallar información de juegos venideros, descargar imágenes del juego y otras operaciones, tecleando GO VIDBPUB desde cualquier computadora en línea, para tener acceso a Capcom y a otras compañías de video en esa área. Teclea GO VIDAPUB para ver cuáles son las otras compañías. Capcom puede ser contactada por correo electrónico (e-mail), a través de la red Internet, llamando al 74774.1420@compuserve.com.

Sega está en CompuServe desde noviembre, cuando presentó una conferencia en vivo con el presidente de Sega/CEO Tom Kalinske. Los servicios en línea de Sega ofrecen información de



Sonic and Knuckles te guían hasta la sección especial de Sega, en la red Internet.

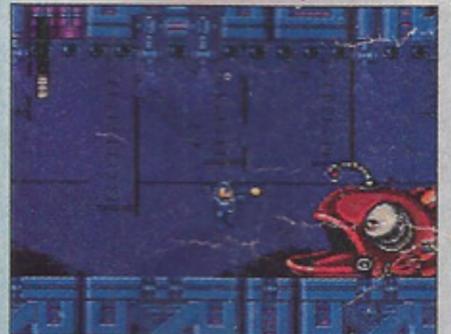
varios productos y artículos disponibles en sus tiendas, Sega Store, entre otras cosas. Teclea GO SEGA, desde cualquier

computadora conectada en línea, para tener acceso al servicio de Sega.

Sega también ha lanzado un "home page" (localizador doméstico) por medio de la red World Wide Web, de Internet. Este servicio permite a los usuarios de Internet tener acceso y obtener información, fotos y "películas" digitales de juegos, sin costo alguno. Usando WWW como Mosaic o Netscape, llame a la dirección <http://www.segaoa.com>.

Wily Wars debuta en Sega Channel

Los usuarios de Sega Channel pueden vanagloriarse de algo de lo que sus parientes de Genesis no pueden: "Estoy jugando Mega Man: The Wily Wars". Capcom ha dado una licencia exclusiva a Sega, de su última aventura de Mega Man, para jugar a través del Sega Channel, de reciente estreno a nivel nacional. Mega Man: The Wily Wars es



No podrás ver en tu Genesis, el juego Mega Man: The Wily Wars, de Capcom, si no te conectas al Sega Channel.

Lanzamiento de VR en Jaguar

Ya te anunciamos que Atari se asociaba con Virtuality, para diseñar y comercializar un visor de realidad virtual (VR) que sea compatible con el Jaguar. ¡Echale un vistazo al visor y, sobre todo, al precio: Menos de US\$200!



un cartucho cuádruple, que tiene tres aventuras clásicas de Mega Man (Mega Man, Mega Man 2 y Mega Man 3), así como un nuevo nivel de premios, nunca visto antes. Los jugadores llevan a Mega Man y a su fiel perro Rush, a una batalla contra variadas tropas robóticas del Dr. Wily.



Tras recibir el aplauso de la multitud de jugadores presentes, Mike Iarossi posa frente a su nuevo Mustang, después de ganar el premio PowerFest '94.

PowerFest tiene un ganador

Finalmente ha concluido el concurso de Nintendo, que duró seis meses, para hallar al Campeón Nacional en Juegos de Video Nintendo. Las finales de PowerFest 94, tuvieron lugar en el Sea World de San Diego, California, con 140 finalistas de los 9 a los 40 años de edad, clasificados entre más de 700.000 concursantes, compitiendo por más de US\$1 millón en premios. La final enfrentó a Michael Iarossi, de Garfield, New Jersey, E.E.U.U. contra Brandon Veach, de Lake in the Hills, Illinois, E.E.U.U., acompañado por su hermano y su mamá entre los demás finalistas. Iarossi, que ya terminó en séptimo lugar del PowerFest de 1990, derrotó a Veach y ganó un auto Ford Mustang del 95, US\$5.000, un sistema combinado de entretenimiento, con audio y video, así como un montón de juegos de video.

Juegos en T.V.

La Academia de Artes y Ciencias Interactivas (Academy of Interactive Arts and Sciences) localizada en Beverly Hills, California, E.E.U.U., otorgó su primer

premio Cybermania, en un espectáculo realizado en Universal Studios, de Hollywood. El evento, transmitido por la red de cable TBS, fue presentado por Leslie Nielsen (Naked Gun) y Jonathan Taylor Thomas (Home Improvement) y mostró los premios en categorías tales como: Mejor actor (masculino y femenino), mejor portátil y



Cybermania trajo la industria del juego a Hollywood, para repartir unas merecidas palmaditas en la espalda.

mejor música; la versión doméstica de Mortal Kombat de Acclaim ganó el premio de mejor juego. Los espectadores votaron por teléfono y a través de la red para computadoras Prodigy.



En Masters of the Maze, un jugador usa el controlador, para dirigir al otro jugador (que usa un traje especial), a través de un laberinto.

En el apartado de los espectáculos televisivos, Family Channel está ofreciendo un programa llamado Masters of the Maze, presentado por J.D. Roth, el antiguo anfitrión de GamePro PowerUp. El programa enfrenta a dos equipos que responden preguntas basadas en imágenes de juegos de video. El equipo ganador debe superar contra reloj un juego, tipo laberinto, en el que un jugador controla a otro que usa un traje que responde a los comandos de un controlador. G

GAMEPRO

Los 10 juegos más solicitados

NES

1. Wario's Woods
2. Tecmo Super Bowl
3. TMNT: Tournament Fighters
4. Mega Man 6
5. Kirby's Adventure
6. Mario's Time Machine
7. The Jungle Book
8. Tetris 2
9. Jurassic Park
10. Mario is Missing

Super NES

1. Donkey Kong Country
2. The Lion King
3. WWF Raw
4. Earthworm Jim
5. Beavis and Butt-Head
6. X-Men
7. Michael Jordan: Chaos in The Windy City
8. Wolverine: Adamantium Rage
9. C2: Judgment Clay
10. Rise of the Robots

Genesis

1. The Lion King
2. NFL '95
3. Madden '95
4. Earthworm Jim
5. WWF Raw
6. Sonic & Knuckles
7. The Death and Return of Superman
8. NFL Quarterback Club
9. ESPN National Hockey Night
10. Rugby World Cup '95

Sega CD

1. NBA Jam Session
2. Slam City with Scottie Pippen
3. Lethal Enforcers 2: Gun Fighters
4. Exterminators
5. Supreme Warrior
6. Masked Rider
7. Heart of the Alien: Out of this World II
8. Mad Dog McCree II: The Lost Gold
9. Midnight Raiders
10. Links

Guía de equipos para el jugador

Por El Conejillo de Indias

El Ratón de Laboratorio... se electrocutó accidentalmente con una corriente de alto voltaje. Así que, hasta que vuelvan a conectarle la lengua, estaré a cargo de GamePro Labs. Este mes, hablaremos del 3DO de Goldstar y un nuevo adaptador Game Genie para el Super Game Boy a Game Boy de precio económico.

Tan bueno como Goldstar

Goldstar entra en el mercado de 3DO con el 3DO Interactive Multiplayer. El sistema Goldstar procesa los juegos igual que el 3DO de Panasonic, pero las diferencias físicas entre las unidades se hacen evidente, de inmediato. Con un aspecto que se parece más a un convertidor de TV por



Los sistemas 3DO de Goldstar, Panasonic y Sanyo.

Los programas incluidos con el Goldstar están enfocados para la familia. Tenemos Shock Wave, un buen juego de tiro espacial, un CD de muestra con imágenes Kodak Photo y un juego infantil: Putt-Putt.

Tanto Goldstar, como Panasonic, planean introducir adaptadores de video que permitirán reproducir películas en CD. El periférico de Goldstar trabajará con la fuente de alimentación de la unidad, mientras que, el aparato de Panasonic, requerirá el uso de una toma eléctrica adicional.

¿Qué hay sobre el precio? El precio de Goldstar 3DO es unos centavos menor que el precio reducido del 3DO de Panasonic (US\$399,95). No está claro si las dos compañías continuarán manteniendo esos precios. El 3DO de Sanyo está disponible en Japón y se prepara un lanzamiento para los E.E.U.U. Con otras consolas de Samsung y Toshiba para 3DO, también en desarrollo, la competencia continuará y, como consecuencia los precios bajarán.

Super Game Boy recibe su Genie

Cualquier fanático de los accesorios, que tenga un Game Boy Game Genie y un Super Game Boy, ya sabe que no se pueden acoplar directamente. Si quieres poner los trucos de tu Game Boy Game Genie en la pantalla grande, a través de tu Super Game Boy, ya está en el mercado, a un precio razonable, el adaptador de **MicroSystems Development**.

Con el nombre de The Super Game Boy to Game Genie Adapter, este adaptador tiene unos chips verdes visibles, que se conectan a tu Super Game Boy y crean una base en la

Periférico



Super Game Boy to Game Genie Adapter

Sistema:

SNES con Super Game Boy y Game Boy Game Genie

Características:

Conecta el Game Boy Game Genie a la pantalla de tu TV con un Super Game Boy. Este adaptador sobresaie bastante por encima de tu consola, pero tiene un precio excelente

Precio:

US\$12,95 + US\$3,00-
US\$6,00 por la entrega

Disponible:

Ahora

Contactar:

MicroSystems
Development,
(408) 296-4000.

Sistema



Goldstar 3DO Interactive Multiplayer System

Sistema:

3DO

Características:

Admite juegos 3DO, CDs musicales, CDs de fotos y CD+G.

Precio:

US\$399,95

Disponible:

Ahora

Contactar:

Tu tienda favorita de juegos

cable grande, la unidad de Goldstar es más compacta y tiene un aspecto mucho más elegante.

Las diferencias también se extienden al controlador. Aunque la longitud del cordón de la unidad de Panasonic sobrepasa al del Goldstar en 60 cm, el controlador de Goldstar se adapta con más comodidad a la mano del jugador.

Aunque ambos controladores tienen la misma configuración de cinco botones, los botones Shift de Goldstar son más grandes y accesibles. En un combate mano a mano, jugando Samurai Shodown, el controlador del Goldstar resultó victorioso. Es más largo en diámetro y responde mejor en los juegos de peleas.

cual puedes conectar tu Game Genie. Mirando la imagen del gráfico adjunto, desde abajo hacia arriba, tienes un SNES, un Super Game Boy, el adaptador, un Game Boy Game Genie y, finalmente, el juego.

El Game Genie opera como el Game Boy y no interfiere en absoluto, con la característica de intercambio de colores del Super Game Boy. Estos componentes interconectados sobresalen considerablemente por encima de tu consola y debes asegurarte de que todo esté bien conectado, para no tener problemas al jugar. **G**