

NINTENDO

SUPER NES

NES

GAME BOY

ARCADES

SEGA

VIDEOJUEGOS

Abril
CINCO

AÑO 1 - No. 4



AXELAY

Una verdadera novedad

en los juegos de tiro



STAR WARS

10 niveles de
poder y fuerza



MARIO KART

Para vivir la F-1

00004



7 1702086 000280

Colombia	\$ 900.00
Venezuela	Bs 100.00
Ecuador	S/ 2.300.00
Puerto Rico	US\$ 1.75
Panamá	B 1.75
EE.UU.	US\$ 1.75
R. Dominicana	\$D 16.00

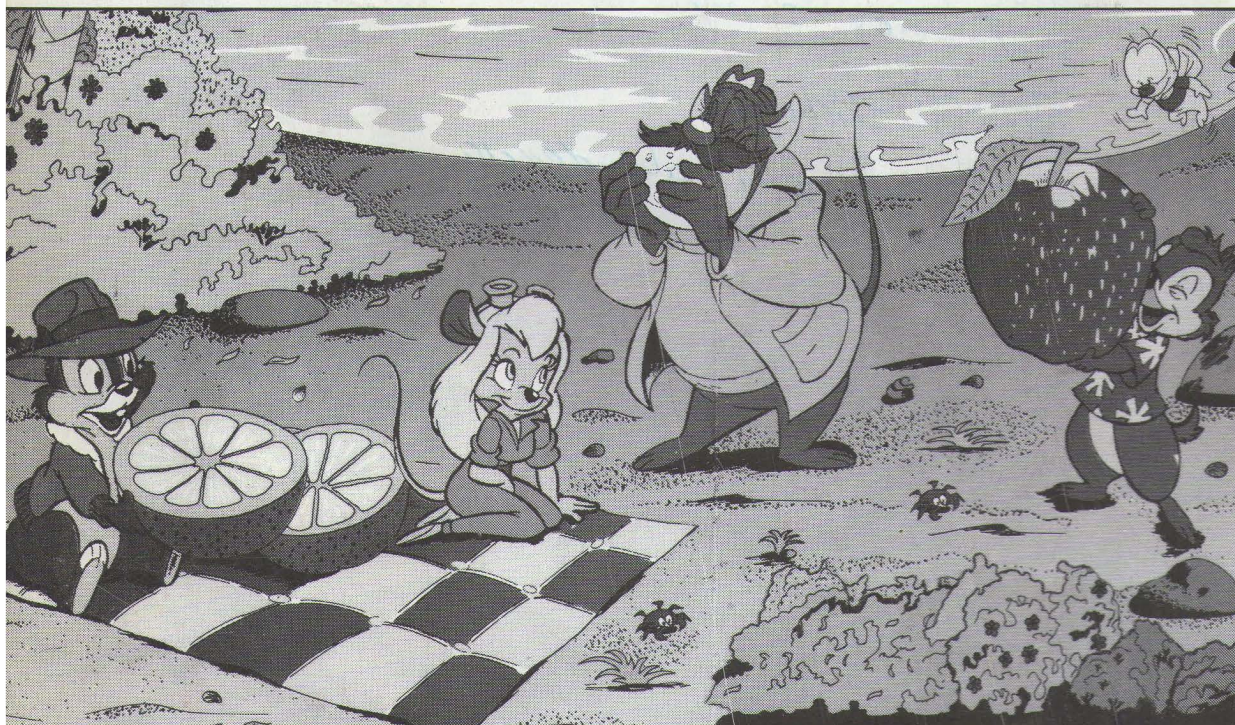
NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

Ahora una
**NUEVA REVISTA
CON OLOR**

CHIP DALE

WALT DISNEY

COMANDO DE RESCATE



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

© Disney

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

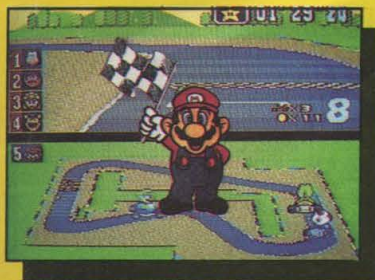
CADA 2 MESES EN LOS PUESTOS DE REVISTAS

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

VIDEOJUEGOS

SUMARIO

MARIO KART



8 En una carrera contra el tiempo, Mario Kart pone en sus manos la más espectacular competencia que existe en juegos de video.

SIMPSONMANÍA



18 Acompañe a Bart Simpson en la aventura más grande que existe en versión SNES y esté completamente seguro que lo disfrutará.

SNES

F-1 Aguri Suzuki	7
Mario Kart	8
Wings II	10
Axelay	12
Phalanx	13
Golden Fighter	14
Pipe Dream	16
Street Fighter II	17
Bart's Nightmare	18
Super Star Wars	24
Videopistas	26

NES

Street Fighter II	28
Robocop III	30
Capitán América	32
Power Punch	32
Videopistas	36

G. BOY

Videopistas	38
Bugs Bunny 2	38

SEGA

Lanzamientos	39
Supertácticas	40

Y MAS

Editorial	4
Videomanía	31
Los diez más exitosos	42

STARS WARS



24 Convirtiéndose en el sin igual Skywalker, usted tendrá que destruir el imperio del mal y, a la vez, comprobar sus habilidades

ROBOCOP III



30 El hombre de acero está de regreso con 8 bits en NES y lo invita a disfrutar de sus heroicas acciones en la ciudad de Detroit.

EDITORIAL

Conquistamos el mundo del videojuego sin pensarlo, pues siempre advertimos que una revista especializada en Nintendo y Sega tendría éxito, pero nunca imaginamos cuánto.

En una de las tantas cartas que están llegando de todas partes

de América, un lector preguntaba cuál era la más grande publicación

VIDEOJUEGOS,
la única revista 100%
compatible con Nintendo
y Sega.

de juegos de video en Latinoamérica. La respuesta fue obvia, para quien tenga una de las tantas consolas de Nintendo o Sega que existen, VIDEOJUEGOS es la mayor y mejor revista actualizada y especializada en la materia.

OTRO MES DE FAMA Y GLORIA PARA NUESTROS CUATRO CRÍTICOS



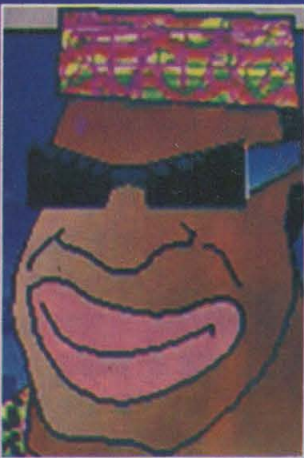
Marjorie Bros

Después del éxito rotundo, nuestra chica se remangó la camisa y comenzó a trabajar como nunca lo había hecho. Acabó Pipe Dream en cuestión de horas. Se tomó algunos días divirtiéndose con Axelay y luego recibió con emoción la tarea de terminar Star Wars.



Baby Huguito

Y la lucha sigue para nuestro hombre del Kick and Punch. Baby se pasó el mes respondiendo las dudas de la gente sobre Street II. Pero también sacó tiempo para reventar Star Wars, Street Fighter en NES y Golden Fighter. Y, créanlo o no, le sobró tiempo hasta para enamorarse.



Lord Matías

Lord comenzó el mes más rápido que la F-0. Se contagió con Mario Kart y ya no lo suelta. No tuvo ninguna contemplación con nadie y acabó con Robocop en versión SNES. Finalmente, aceptó el reto de acompañar al Capitán América y al Arquero en sus aventuras por Estados Unidos.



Marcelo Kamikaze

¡Un prodigio! Cada vez gana más fama internacional. Este mes, el doctor Kamikaze pasó tres días sin dormir para lograr alcanzar el nivel de la puerta naranja en Bart's Nightmare. Como si eso todavía no fuera suficiente, descifró los secretos de Super Pang y Phalanx.



CARTAS

ES CUESTIÓN DE ELEGANCIA

Cuando vi la revista por primera vez me fascinó. Es de lujo. Sugiero que publiquen pistas sobre los juegos Super Mario World, Final Fight y Castle Vania 4. De otro lado, quisiera saber cuántos bits tiene el Super NES.

Pepe Ruiz
Caracas (Venezuela)

R. Dirección: Muchas gracias por los elogios. Nos esforzamos para no perder altura. Esté atento que las pistas solicitadas en cualquier momento aparecerán. Las consolas SNES tienen 16 bits.

FIEBRE DE STREET

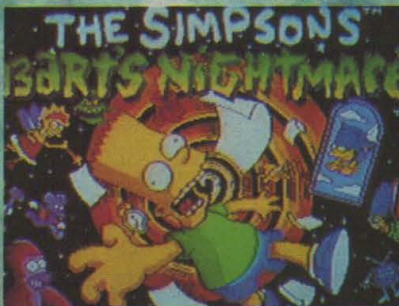
En realidad no tengo consola, pero estoy absolutamente sorprendida por la calidad de las informaciones de esta publicación, que descubrí cuando buscaba información sobre Street Fighter II (me encanta este juego en versión Arcade). Adquirí varios ejemplares sobre el tema, en los cuales había poca información; VIDEOJUEGOS

fue la única publicación que le dedicó seis páginas con pistas superinteresantes. Por eso digo que arrasar es poco con lo que la revista ha mostrado. No quiero despegarme de ningún número de VIDEOJUEGOS. Espero que sigan así.

Susana Vanegas
C. de Panamá (Panamá)

R. Dirección: ¡Mil, mil y mil gracias! Los elogios de los lectores nos motivan día a día más para diseñar con la mayor dedicación posible nuestra revista. En cuanto a Street Fighter II, continuaremos publicando pistas, mapas, curiosidades; y, en fin, todo lo que obtengamos de éste, pues se trata de un gran juego, bastante complejo.

BATTLETOADS Y BART



Quisiera que realizaran un artículo con pistas que ayuden a economizar fichas en The Simpsons (Arcade). Sin ser un juego tan moderno, todavía lo disfruto. También, deseo saber cuándo lanzarán Battletoads y Bart's Nightmare en versión SNES. ¡Hasta pronto!

Teresa Becerra
Washington, D.C.

R. Lord Matías: La mejor manera de ahorrar fichas en el Arcade es no jugar, pero como los adictos a la pantalla no logran permanecer mucho tiempo sin estar frente a ésta, la cuestión es esperar. Muchas sorpresas aparecerán para los que ya están contagiados con Arcade.

MONSTRUOSA CAPACIDAD

Felicitaciones por esta excelente revista para los sistemas Nintendo y Sega. Tengo unas dudas respecto de las definiciones teóricas de kbyte, kilobyte y memoria RAM. ¿Qué significan?

Tomás Quintero
Calli (Colombia).

R. Marcelo Kamikaze:
Vamos a resolver sus dudas informándole que kbyte es la abreviatura de kilobyte y equivale a 1.000 bytes. RAM son las iniciales de Random Access Memory, que es un tipo de memoria que requiere de una continua relectura de datos almacenados en ésta para conservar la información.

LUCHADORES DE LA CALLE

Hola amigos de VIDEOJUEGOS. Quisiera que me suministraran pistas del Street Fighter II en Arcade, con los mortales Ken y Ryu. Un abrazo.

**Alberto Prieto
Quito (Ecuador)**

R. Baby Huguito: *Vea, si tuviera tiempo estaría el resto de mi vida citando pistas sobre Street II... Lea las ediciones 1 y 3 (y ésta también). Allí se relacionan las pistas de todos los jugadores, obtenidas con mucho trabajo (fueron horas y horas de Sheng Longs y Dragon Punching).*

APASIONADO

Marjorie, desde la primera edición de VIDEOJUEGOS, me embarga la obsesión de saber cómo es. Debes ser una nena espectacular con la cual estoy desesperado por

mantener correspondencia. Estaré muy triste si no me responde o me envía una foto suya con una dedicatoria.

**Gerardo López
Caracas (Venezuela)**

R. Marjorie Bros: *¡Es un amor, Gerardo! Me encantó la carta, pero noté que es muy precipitado. Por el momento no pienso enamorarme; lo mío es ser fogosa, ¡pero en el videojuego! No se ponga triste, pues estoy respondiéndole; en cuanto a la foto, trataré de buscar alguna en medio de tanta cartuchera y anotaciones; si la encuentro, se la envío. Besos, de la tía Marjorie.*

KEN VS. BLANKA



Amigos de VIDEOJUEGOS, me podrían dar el truco por medio del cual puedo eliminar a Ken con Blanka. También, desearía conocer si ya salió al mercado el cartucho Street Fighter para versión NEO GEO.

**Lida Beltrán
Cali (Colombia)**

R. Baby Huguito: *Ya me di cuenta que el amable lector está apegado a Street Fighter. Como dijo el descuartizador, vamos por partes: primero, depende del nivel que esté jugando, y segundo, existen varios trucos generales, siendo el más importante, evitar saltar con Blanka, o que Ken le envíe un Dragon Punch. Siempre utilice puños y golpes bastante fuertes. Hasta el momento no sé absolutamente nada de Street Fighter para versión NEO GEO.*

STREET FIGHTER II



Desearía me dijeran si existe la versión del juego Street Fighter II en Phantom System.

**Ovidio López
Miami (EE.UU.)**

R. Baby Huguito: *Listo. Ya llegó directo a la sección de lanzamientos de esta edición la noticia de que salió en NES este juegazo. Y como NES es compatible con Phantom, ¡qué suerte, verdad!*

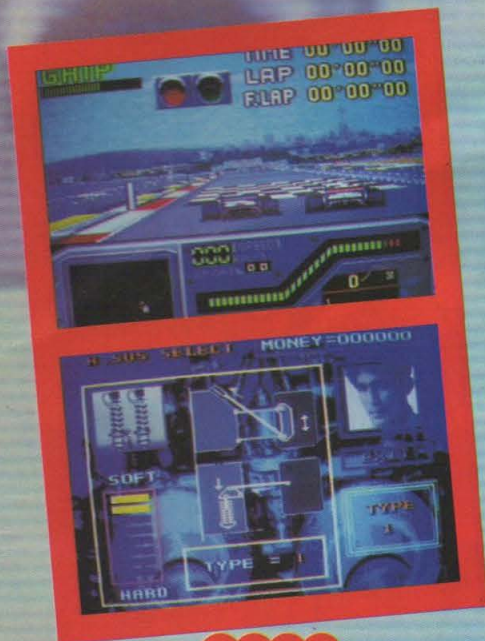
Envíe sus cartas a:

VIDEOJUEGOS

Apartado Aéreo
15188
Santafé de Bogotá,
D.C., Colombia.



F-1 SUPER DRIVING



Una carrera sólo para quien sea experto en pistas y motores

Cartucho que cuenta con un espectacular diseño gráfico y que, a pesar de no ser digitalizado, proporciona un efecto muy real. A la vez, contiene una amplia gama de opciones: el tipo de motor, suspensión y llantas, las condiciones de la pista, etc. También puede escoger el carro que desee y la clase de juego a participar. Hay entrenamiento y campeonato. F-1 Super Driving es una versión para dos jugadores, compitiendo el uno contra el otro. Lo más interesante de la disputa es la posibilidad de untarse de grasa.

Debe entender y conocer de mecánica, pues logrará sentirse como el mismo piloto aprendiendo a ensamblar su propio carro. La entrada a los pits es la cosa más emocionante que pueda haber. Tiene que ser un buen conductor, o al menos manejar teóricamente la situación. Usted está virtualmente dentro de la pista; la pericia es absolutamente indispensable para no cometer errores. En fin, tiene que mostrar un dominio total sobre la máquina y la vía. Tanta realidad convierte al juego en algo complicado, sólo para especialistas.

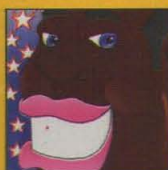


FICHA TÉCNICA

Nombre:	F-1 Aguri Suzuki
Consola:	SNES
Modalidad:	Dirección
No. de jugadores:	2
No. de fases:	n/d
Fabricante:	-
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

	LM
Gráfico:	9
Sonido:	8
Diversión:	8
Desafío:	8

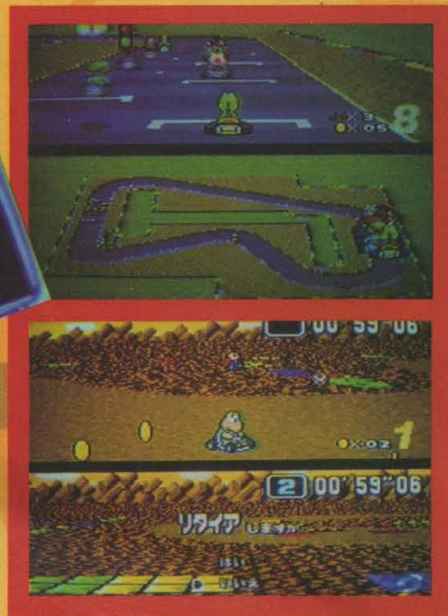


El videojuego F-1 Aguri Suzuki es bastante decente. Hará impacto entre los fanáticos del automovilismo. Hace recordar el clásico Super Mónaco GP, de Sega; pero al igual que Top Gear, puede ser jugado por dos competidores en una misma pantalla, dividida por la mitad. La acción es disfrutada 'en primera persona', es decir, dentro del carro. Dar con la máquina precisa es asunto de especialistas, además de ser muy divertido. El diseño gráfico es excelente. Cuando usted se sale de la pista parece que se estuviera desviando de ella, literalmente: desparrama arena por todo lo que está a su alrededor. El sonido deja mucho que desear, a pesar de ser un gran juego.

Lord Matías

SNES

LANZAMIENTO



¿Quién vencerá esta alocada carrera?
 ¿Mario, Luigi, Toad, Koopa, Yoshi, Donkey Jr. o Princesa?



Hola amigo lector, se va a dar inicio a la más extraña y chiflada carrera de karts que haya visto. Los competidores ya están en sus puestos, ahora falta que elija entre ellos: Mario, Luigi, Princesa, Toad, Koopa, Donkey Junior y Yoshi, conocidísimos personajes del universo Mario Bros. Son cinco kartódromos distintos, cada uno con tres niveles de dificultad: fácil, medio y difícil. Seleccione entre los tres diferentes modos de competición. El primero es la carrera propiamente

dicha, con varios pilotos para sobrepasarlos y con los mismos desafíos. El segundo es loquísimo: un duelo fantástico en una pista laberinto. El principal objetivo está en estallar los globos colocados en el kart del adversario. Una agitatísima persecución implacable de gato y ratón, con mucha adrenalina y exceso de velocidad. Finalmente, la tercera forma consiste en una carrera entre los dos primeros participantes, sin los



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Mario Kart
Consola:	SNES
Modalidad:	Carreras
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	n/d
Fabricante:	Nintendo
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

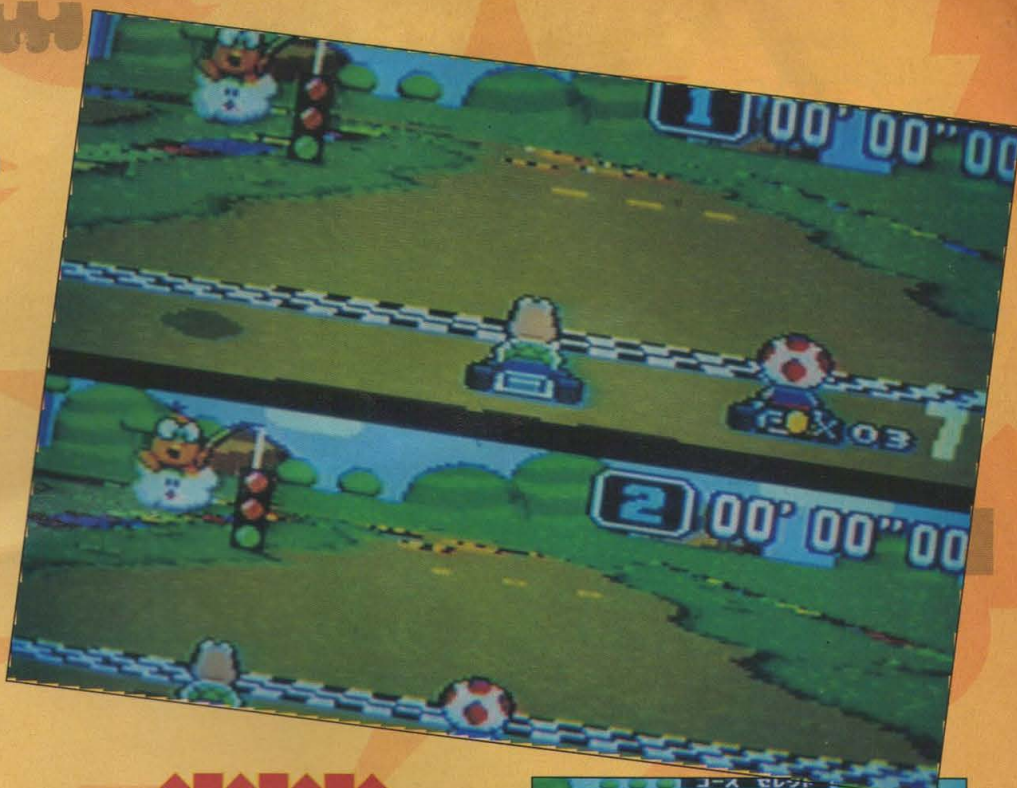
	MK
Gráfico:	9
Sonido:	8
Diversión:	10
Desafío:	8



¡Qué gran juego! Quien piense que Mario Kart es la repetición de la repetidora en competencias de carreras, está muy equivocado. El videojuego fue desarrollado con mucho esmero por la Nintendo, para ser una alternativa diferente. Y así es, algo bastante innovador. Las modalidades de juego son por lo menos exóticas. Una especial mención al duelo entre dos karts, cuando se tiene que estallar el globo pegado al carro del otro. ¡Muy chévere! ¡Estimulante! El diseño gráfico es excelente, la banda sonora es del Universo Mario, a la vez que le da la oportunidad de seleccionar a su personaje favorito. Un buen ejemplo de que buen gusto y creatividad pueden ir de la mano.

Marcelo Kamikaze

retrasados. Juegue contra el computador, o rete a otro crack. Déle preferencia a la segunda opción, es mucho más emocionante. Observe bien el camino; existen varios puntos de interrogación esparcidos por el asfalto. Cuando pase por encima de ellos aparecerá en una esquina de la pantalla una especie de tragamonedas, que irá a sortear el tipo de arma. Cada arma tiene su propio efecto contra el adversario: la cáscara de banana hace que el rival que se encuentra atrás patine; el caparazón de la tortuga sirve para lanzar el kart de adelante como si fuera un proyectil de cañón. Si le sale la estrella, se volverá, por algún tiempo invencible, lo mismo que con el fantasma y así nada podrá afectarlo; la pluma sirve para saltar más alto y el campeón es el turbo. Sin embargo,



◆◆◆◆◆
El más alucinante juego de F-1 que se haya visto, con diseño gráfico y banda sonora del Universo Mario. Mucha diversión, varias pistas y modalidades de juego. ¡Una nota!
 ◆◆◆◆◆



Por fin llegó Mario Kart para que reine el desorden en la redacción. ¡Esto es la Torre de Babel!

De verdad, usted ni se imagina el desorden que se armó con cinco minutos de velocidad. Parecía una plaza de mercado. En este cartucho, el factor diversión provoca adicción. La banda sonora es, casi toda, extraída del juego Mario 4. Quien ya esté acostumbrado a ese tipo de videojuego lo recordará al instante. Las patinadas son alucinantes. El diseño gráfico, un derroche de imaginación. Indudablemente, Mario Kart consiste en uno de los lanzamientos más divertidos de los últimos siglos.

Lord Matías



cuando sea alcanzado por cualquiera de estos armamentos, perderá las monedas que recogió por el camino, además de la velocidad. Mucho ojo con los obstáculos verdes regados por toda la pista, esquivelos rápidamente. En la versión para dos jugadores, la pantalla se divide en dos partes con el fin de que cada competidor tenga una mejor panorámica desde su carro. Cuando es contra el computador, alterne la vista entre el retrovisor y el croquis de la pista. Con el transcurso de la competencia, una nubecita aparecerá encima de su kart para recordarle las vueltas que le hacen falta para terminar la prueba. El gran desafío para los pilotos es el alto riesgo de deslizarse. Quien maneje un automóvil de carreras sabe de los problemas de estabilidad que existen en las curvas y de la falta de adherencia de los neumáticos al asfalto. ¿Acaso no lo sabía?

SNES
LANZAMIENTO



¡Escoja este antiguo avión y salga por los cielos en busca de sus enemigos!

FICHA TÉCNICA

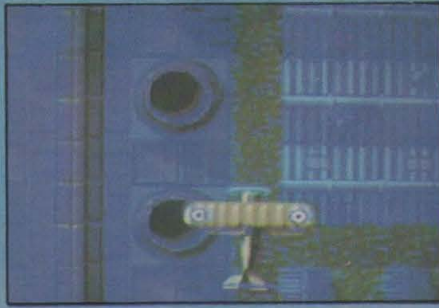
Nombre:	Wings II
Consola:	SNES
Modalidad:	Simulador de vuelo
No. de jugadores:	1
No. de fases:	n/d
Fabricante:	Namco
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

	MK
Gráfico:	10
Sonido:	8
Diversión:	9
Desafío:	8

Francia, año 1916. Usted es un piloto de la patrulla matutina, que al despegar en su Sopwith Camel (aeroplano de la Primera Guerra) y volar rumbo al enemigo, se encuentra con un inesperado combate. Será una batalla aérea a corta distancia y no habrá sitio alguno para esconderse. No existe nada entre usted y su enemigo, a no ser disparos de metralleta y fantásticas maniobras aéreas. Escalofríos, malos presentimientos, mareos. ¡Eso es mucha tensión! Cuide mucho su sector para no ser alcanzado por la flota de aviones del enemigo. Tenga en cuenta que si falla, muere. Su única esperanza de regresar a casa, sano y salvo, depende exclusivamente de destruir las naves antes que lo aniquilen. El

escenario de los combates no podía ser más contrastante: un cielo azul, bien despegado, como si fuera cómplice de la masacre que está por suceder. Elija entre cinco ases de la aviación y dos formas de perspectiva: combate aéreo a corta distancia o bombardeos. En la primera versión, el enfrentamiento se observa por detrás de la aeronave, lo cual permite una visión más amplia de la guerra. Su misión consiste en derribar los aviones que aparezcan en la pantalla. Es un desafío digno del Barón Rojo, contra duros contrincantes, en un antiguo planeador. En la segunda perspectiva, la de los bombardeos, la visión viene de encima del Camel. Tendrá que arrojar bombas sobre las líneas enemigas. Sus objetivos incluyen todo tipo de instalaciones. Los

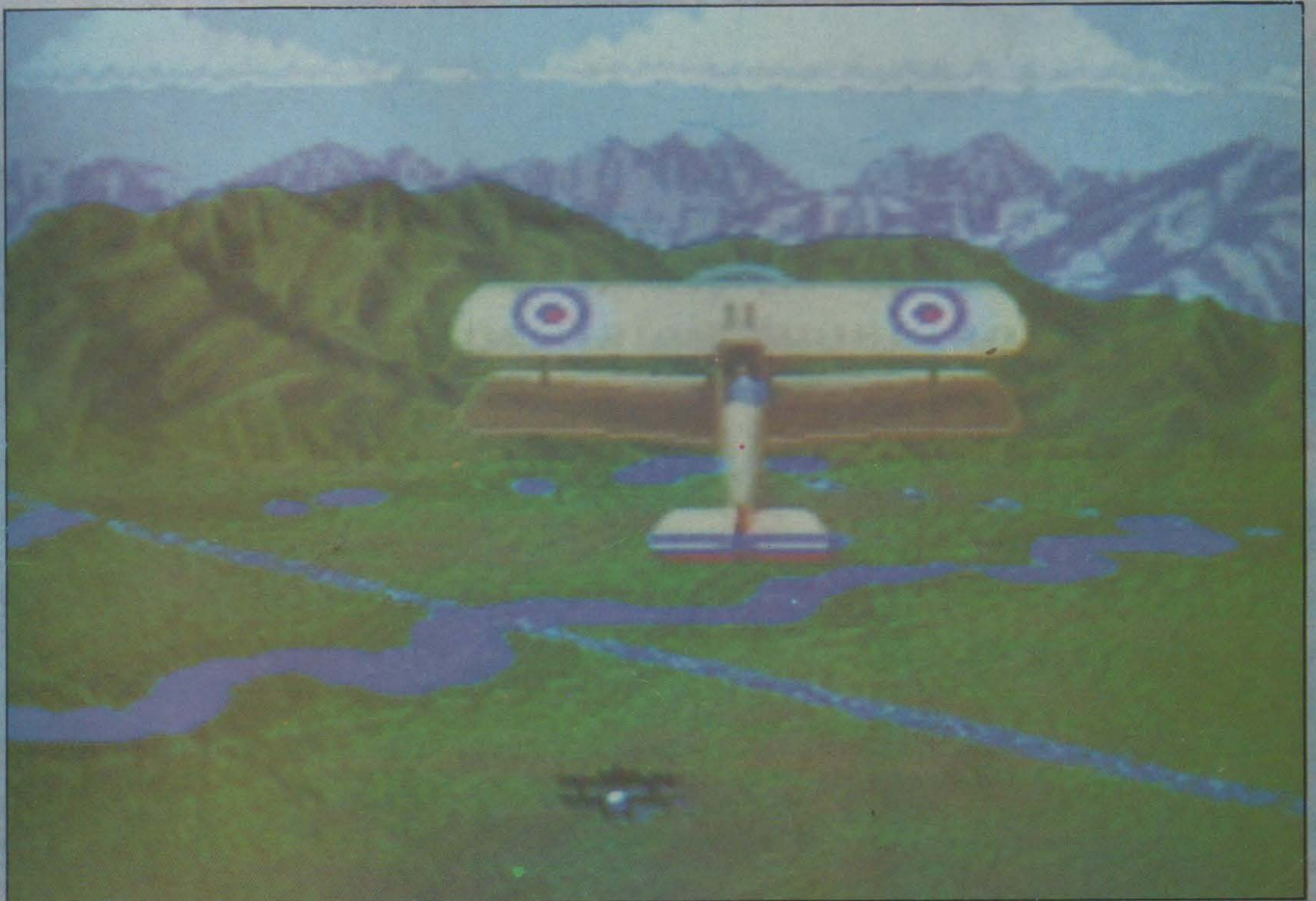


vuelos rasantes y simultáneos pueden acabar en poco tiempo con las escuadras rivales. Un juego bastante difícil, que requiere mucho entrenamiento para alcanzar la habilidad necesaria para la victoria. Diseño gráfico digitalizado y espectacular Wings II es secuencia de una versión muy popular en computador personal, ahora en SNES.



Clásico del videojuego, uno de los juegos más atractivos que se hayan lanzado y llega a buena hora en versión SNES. Haciendo justicia, una nota de diez es poco para calificar el diseño gráfico. El sonido, fantástico, toda vez que se sincroniza perfectamente con la acción. El desafío es provocador. Realmente llega a ser difícil completar las misiones y pasar de nivel. La diversión se centra en los combates que se realizan en los cielos de Francia y en los bombardeos a las bases militares enemigas. Una versión bien creada de la Namco, con grandiosas escenas.

Marcelo Kamikaze



SNES

LANZAMIENTO

AXELAY

¡Deténgase! Prepare la reacción de su escuadra. Salve a Illis de los superasquerosos androides.



El Sistema Illis ha sido sistemáticamente invadido por una horrible raza de androides, terribles criaturas que amenazan con arrasar totalmente el planeta. Illis trató de resistir, pero sus fuerzas fueron completamente derrotadas y aniquiladas. La única esperanza es una nave estelar experimental, conocida como Axelay, capaz de viajar a la velocidad de la luz y de efectuar maniobras inauditas. Un valiente guerrero debe guiar el vehículo especial a través de los repugnantes ambientes del sistema Illis. Nada puede



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Axelay
Consola:	SNES
Modalidad:	Tiro
No. de jugadores:	1
No. de fases:	6
Fabricante:	Konami
Capacidad:	8 megas

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	10
Sonido:	9
Diversión:	9
Desafío:	8

salir mal y no existe ninguna posibilidad de regreso. Seleccione cuidadosamente las armas de su arsenal. Las opciones son: **Straight Laser**, disparo con trayectoria lineal; **Round Vulcan**, protección alrededor de la nave; **Macro Missile**, enormes misiles; **Explosion Bomb**, bomba explosiva; **Needle Cracker**, rayo dispersante; **Cluster Bomb**, bomba lanzada en forma de racimo; **Morning Star**, efecto de explosión de estrella; **Wind Laser**, láser de amplio espectro. La misión comienza en los cielos





¡Uff, amigo, qué espectacular juego! Si no se cuida, se arriesga a ganarse un torpedo.

Armas geniales, cosas finísimas, una destrucción animal. Si vacila, muere. Las naves enemigas son de lo más fantástico que se haya visto. Tiene trucos increíbles para escapar. Realmente, el enemigo quiere acabarlo. Un mundo extraterrestre, disparos, estruendos, bombardeos todo el tiempo. Mejor no salir a la calle porque puede estar peor por allí. Trate de vencer y no dejarse atrapar.

Baby Huguito

nublados de Illis, cuando pequeñas naves enemigas lo rodean. Para salir de esa confusión utilice el **Round Vulcan**. Algunas islas flotantes poseen bombarderos de láser, los cuales despegan desde allí. Cuando se destruyen en el aire, se parten en mil pedazos de roca. Dispare a los fragmentos antes que éstos lo alcancen. Protéjase de proyectiles, misiles y láseres. Permanezca de frente a la artillería de los jefes; para mayor seguridad no vacile en emplear **Straight Laser**. Las naves que disparan rayos aparecen y se mueven rápidamente. Manténgase por los costados, así volará con mayor tranquilidad en aquellos sectores peligrosos. Para sobrevivir, siempre continúe en los bordes y en las diagonales a la izquierda y a la derecha. Antes de hacerles frente a los jefes, destruya las minas flotantes. Finalmente, algo verdaderamente innovador en los juegos de tiro, combine lo mejor que tienen los buenos cartuchos del mismo género, pues deja pulverizados, por ejemplo, a Space Invaders, Darius o, incluso, a Aleste. El diseño gráfico no da oportunidad a la más mínima crítica, hay una total tridimensionalidad en las pantallas. Los jefes de nivel son monstruos extraños, con garras, tentáculos, rabos, patas, ojos y bocas espeluznantes. En fin, son ocho niveles de mucho entusiasmo, con desplazamientos horizontales o frontales.

SNES PHALANX

LANZAMIENTO



Atención! Piloto Wink Beaufield, usted fue seleccionado para dirigir el avión de combate AAF. La misión consiste en interceptar y destruir un ataque enemigo al planeta Delia. Naves auxiliares estarán preparadas para enviar refuerzos. Tenga cuidado o si no se desintegrará en el espacio. El juego comienza muy bien, la presentación y la revisión de la nave antes del despegue. La pantalla muestra todo listo y un cronómetro va

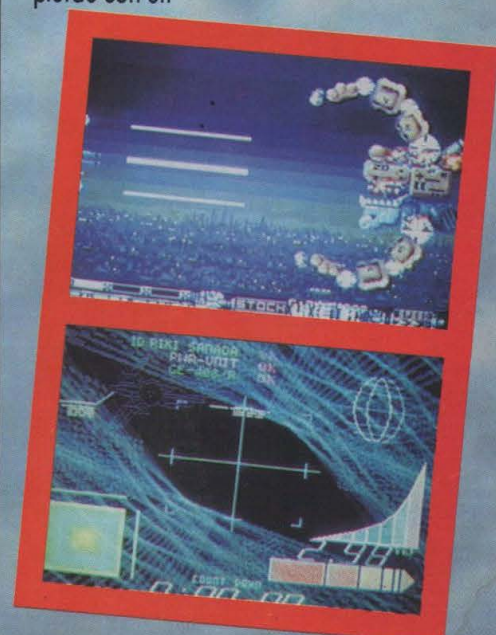
marcando los segundos para el despegue. Es el comienzo del proyecto Phalanx. Luego viene puro tiroteo. Los gráficos son chéveres y el cartucho se ubica entre Axelay y Super EDF. Hay rotación de imágenes y efecto de aproximación (zoom), bombas, láseres y ametralladoras. Pero en este juego no se gana poder sino que se sacrifican las armas en la matanza. O sea, que usted alcanza al enemigo con determinado armamento y éste se pierde con él.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Phalanx
Consola:	SNES
Modalidad:	Tiro
No. de jugadores:	1
No. de fases	n/d
Fabricante:	Kemco
Capacidad:	8 megas

EVALUACIÓN

Gráfico:	8
Sonido:	8
Diversión:	8
Desafío:	8



SNES
LANZAMIENTO



Combine los más variados estilos de lucha con RPG en un juego complejo y diferente

Golden Fighter reúne la más amplia gama en estilos de lucha. Es la eterna disputa entre kick boxers, peleadores callejeros, boxeadores y maestros del cuadrilátero en busca del título de campeón de campeones. Son tres modalidades de juego: lucha, RPG y lucha-RPG. Usted es el guerrero de Kung Fu, Ryu Hi. Caminando por las calles de China, encontrará rivales de todo tipo para pelear. Cada uno de ellos con golpes característicos de cada estilo de combate. Tome las **Magic Waters** que están por el camino; más tarde le servirán para recargar su energía. Si lo prefiere, también puede optar por seleccionar entre cinco jugadores. Sus golpes son increíblemente certeros, destacándose el fulminante Hiryu-no-ken, que consiste en una patada super voladora giratoria. En el segundo nivel, encontrará al Gran Maestro del Kung Fu, 'Juan Master', que lo orientará para enfrentar a otros luchadores en un

campeonato en EE.UU. Llegando a la tierra del Tío Sam, encontrará una banda de peleadores que buscan un altercado. El campeonato es un capítulo aparte. Ahora, es en el cuadrilátero. La tribuna está impaciente y ávida por ver sangre. Todo está permitido y los desafiantes son campeones natos, muy bien preparados para la lucha. Ya con el primer contrincante, un luchador de Chute-Box puede hacerse una idea de lo que le espera. El juez cuenta hasta diez. Quien continúe de pie es el campeón y está automáticamente clasificado para el combate siguiente. Luego del 'Sawamú', le corresponde el turno a la luchadora. La situación comienza a complicarse. Pero eso no es todo, después de ella vendrán: un astro del cuadrilátero que mide el doble de su altura, por lo menos, y un hábil peleador de Mwai Twai con sus mortales rodillazos. Cuando lo derrote, se transformará en un Tusk Soldier, armado con un Kendo (arma oriental de





FICHA TÉCNICA

Nombre:	Golden Fighter
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha-RPG
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	n/d
Fabricante:	Culture Brain
Capacidad:	12 Megas

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	9
Sonido:	7
Diversión:	7
Desafío:	8



▲▲▲▲

**Contra el computador o
contra un amigo suyo, una
cosa es segura: nunca
van a faltar golpizas**

▼▼▼▼



Jamás había visto un pueblo más peleador que el japonés, al menos en videojuegos. Golden Fighter es pura Naranja Mecánica, superviolento de comienzo a fin. Gocé con la calidad de los gráficos y me fascinó el tema, pero los otros elementos del juego decepcionan. Decían que este cartucho sería otro Street Fighter. No lo es. Le falta un poco de agilidad y de complejidad a los

luchadores y el sonido no llega a emocionar. Pero no todo es malo. Los fanáticos de los juegos de lucha, como yo, lograrán dar algunos golpes. Las versiones RPG y RPG-lucha son curiosas y deben parecerle divertidas a quien conozca un poco más de japonés que yo.

Baby Huguito

bambú, parecido a una vara), y usted asumirá la identidad de un Flying Warrior armado con dos espadas Katanas. Las andanzas por las noches norteamericanas, llenas de peligros, continúan; y una vez más los enemigos lo perseguirán. Fíjese bien en una figura de la pantalla que más parece una mezcla de Capitán América con David Lee Roth (Van Halen). La modalidad de lucha es muy diferente. Se trata de un duelo entre dos jugadores, o de usted contra el computador, en un cuadrilátero en donde quien propine más golpizas y logre esquivarlas mejor, se lleva el trofeo. Finalmente, la versión RPG, que consiste en escoger de una gama de opciones el golpe definitivo que le aplicará al rival. También podrá entrenar antes de apostar a todo o nada.

SNES

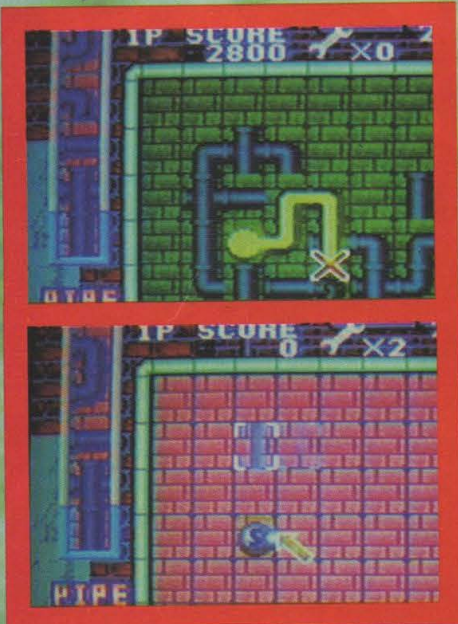
LANZAMIENTO



PIPE DREAM

Usted es un plomero con una terrible cruz que cargar. Tiene que arreglar varias fugas de agua y así juntar dinero suficiente para abrir su propia empresa. Comience con un pequeño taller y aumente su compañía, según los servicios prestados. Seleccione los tubos que están a la izquierda de la pantalla y conéctelos a la cañería principal en el menor tiempo posible, antes de que el agua inunde todo. Para facilitar el juego, prefiera la opción de dos jugadores, pues mientras uno construye la entrada, el otro trabaja en la salida. Los fragmentos de tubo tienen

diferentes presentaciones: curvos, en forma de T, rectos, etc.... Son varios niveles por completar. Pero ojo, trate de terminar de instalar la tubería antes que usted mismo se ahogue. También hay un pequeño almacén donde podrá adquirir vidas, reductores de tubos y otro tipo de herramientas extremadamente útiles. Cuando esté casi lista la reparación, el líquido comenzará a invadir cada rincón. Dos secciones de tubería pueden ser trabajadas separadamente, pero procure iniciar con el conducto principal, pues así será más fácil de completarla.



◆◆◆
Sea ágil, no se ahogue.
 ◆◆◆



Nadie mejor que yo para hablarles de empresas, pues mi espíritu emprendedor me lo permite. Sin bromeando, Pipe Dream más parece un juego de meditación oriental (razonamiento - habilidad - concentración). Es un típico cartucho para un monje budista, lo que definitivamente no es mi agitado estilo de vida. Pero debo confesar que es bastante divertido y presenta un gran desafío a cualquier jugador. A quien le guste los rompecabezas, lo disfrutará. Lástima del sonido, parece que hubiera sido arrojado por la cañería. El diseño gráfico llega a un estado deprimente para ser una versión en SNES. Un balance razonable, pero podía dar para mucho más.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Pipe Dream
Consola:	SNES
Modalidad:	Puzzle
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	n/d
Fabricante:	Bullet Proof Software
Capacidad:	4 Megs
EVALUACIÓN	
	MB
Gráfico:	7
Sonido:	6
Diversión:	8
Desafío:	9

STREET FIGHTER II

LA LUCHA CONTINÚA

TÉCNICAS DE LUCHA

Este mes, VIDEOJUEGOS insistió en los consejos de Street Fighter, incluyendo algunos trucos del poderoso "Sheng Long", un viejo conocido de Baby Huguito. Esta vez, nuestro maestro va a revelarnos secretos de cómo cargar los poderes mágicos sin que su adversario se sorprenda, de qué manera acabar con el enemigo que ataca por el aire y la forma de hacerle frente a los poderes mágicos en caso de no tener con qué evitarlos.

Guile/Blanka

Cargue los poderes mágicos sin retroceder

Sólo necesita oprimir continuamente cualquier botón de patada o de puño débil, de pie o agachado, colocando la direccional en posición de cargar. Otra manera consiste en permanecer saltando hacia atrás, en dirección de las diagonales superiores, así, estará acumulando energía mientras salta.



Chun-li/Ryu/Ken

Para esquivar las patadas voladoras

Este truco se puede emplear siempre que esté con uno de los jugadores encima. La técnica está en esperar un ataque aéreo de su rival y, cuando éste deje el suelo, usted se mueve en su dirección hasta pasar al otro lado.



Dhalsim

Escapando de los poderes mágicos

La fórmula consiste en esperar una magia y en el momento exacto moverse hacia abajo, digitando la patada fuerte. De este modo, pasará por debajo de la magia, dependiendo de la distancia que exista entre usted y su adversario, logrando así acabarlo.



Para sacar la máxima nota (una "A") en Bart's Nightmare ("La Pesadilla de Bart"), necesita completar los ocho niveles y recoger el mismo número de hojas de la tarea escolar de Bart. Siempre que termine una fase o muera en el intento, regresará hasta la populosa calle de la casa de Bart en Springfield. Allí deberá encontrar una página y saltar sobre ella para continuar el juego.



PUERTA NARANJA

Indiana Bart - 2 Hojas

1a. Hoja

En este nivel existen dos interesantes pistas para encontrar el camino de las piedras. Estas son:



- 1) No salte sobre las rocas que tengan una llamita saliendo; son falsas y puede morir.
- 2) Para no ganarse una chupeteada de Lisa, deberá detenerse en una piedra ubicada antes de ella y mover la

pantalla a la derecha con el botón R. Así le disparará al chupo antes de pasar. Tenga mucho cuidado con el diablito.



2a. Hoja



Todos los consejos de la primera hoja sirven para la segunda. Pero esta vez no elimine al diablito azul, porque después viene el verde y ahí es cuando cae en la lava.



Felicitaciones, agarró la segunda hoja de este nivel.

PUERTA AZUL

Bartman



Al comenzar el nivel, dispare sin cesar con su cauchera y evite los misiles.

VIDEOPISTA
Estalle todos los globos;
dentro de ellos va a encontrar
varios objetos.

1º Subjefe



Esquive las bombas que son arrojadas contra usted. Siempre manténgase en la parte superior del globo y nunca deje de disparar. Repita el movimiento hasta que el pequeño cuadrado "Boss Meter" termine de sumar.



Pista: evite las nubes. En esta parte del nivel sueltan rayos sobre usted.

2º Subjefe



Este nivel es más suave. Basta con desviarse de los salivazos de Barnei y destruir los cacahuates que son lanzados contra usted. No vacile, dispare sin piedad.



Pista: siga el Habib's, éste aumentará su energía.

3º Subjefe

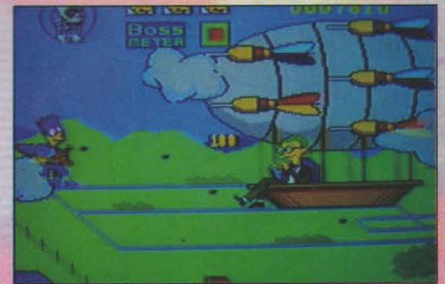


Si se encuentra frente a frente con el viejo Smithers, atraiga hacia abajo el dardo que se balancea. Pase por detrás de éste, siempre disparando. Repita el procedimiento. Si el dardo está frente a usted, podrá destruirlo.



Pista: evite pasar por las nubes verdes radiactivas. Terminan con su energía.

4º Subjefe



Smithers sí que es un hombre aburridor, aún no ha desistido. Pero no se preocupe, el procedimiento esta vez es idéntico al primero. Tendrá que destruirlo de la misma manera.

Jefe de nivel



El mismo Burns. Sitúese en la esquina derecha de la pantalla. Cuando oiga el ruido de la ametralladora, descienda disparando y ubíquese en el rincón izquierdo de la imagen. Siga repitiendo la acción.

PUERTA AMARILLA



Al comienzo del nivel, vaya directo a la parte superior de la mesa y espere que ataquen los ratones. Luego del asalto, bájese y reviente un ratón cada vez, siempre repitiendo el mismo procedimiento.



Al llegar el momento de cambiar de arma, agarre el extintor de incendios y sitúese en el centro de la pantalla, disparando hacia el lado en que el enemigo ataque. En la siguiente foto podrá ver el segundo piso de la casa. Súbase en la silla, agarre el lanzador de flechas de caucho y escóndase en el sitio que aparece en la escena. Cada vez que aparezca el enemigo, salga y atáquelo sin piedad por la espalda.

SEPA QUÉ HACE CADA OBJETO

Buzón de correos: puntos, chicles y semillas de sandía.
Saxofón: invierte el control direccional y llama a Lisa.
Bomba: Patin (aumenta la energía).
Blink: almohadas, 3 almohadas equivalen a una vida.
Director Skinner: transforma a Bart en un estúpido "niño bien".
Lisa: transforma a Bart en sapo.
La vieja besuquera: hace volver normal a Bart.
Pandilla de Nelson: lo conduce al final de la pantalla.

Z azul: aumenta su vida.
Z rojo: estalla la bomba de chicle.
Chicle: agarra las zetas y despista a las personas.
Semillas de melón: despedaza los televisores.
TV: hace aparecer las hojas.
Barro: disminuye la velocidad y transforma a Bart-"niño bien" en Bart.

VIDEOPISTA: comience la búsqueda por la derecha, así, la hoja aparecerá más rápido.



Recorra la cocina con el lanzador y colóquese al lado derecho del lavaplatos y espere al gato con el martillo. Descalábrelo siempre desde atrás.

PUERTA VERDE

Bartzilla - 2 Hojas

1a. Hoja



Este nivel no tiene pistas, pero lo fundamental aquí es saber cuál es el botón correcto para cada situación. Entonces:

Hacia arriba – dispare hacia las edificaciones del fondo de la pantalla.



Suba el edificio siempre por la izquierda, evitando los objetos.

A medida que camina, notará que el edificio se va angostando.



Hacia la derecha – destruya los malditos helicópteros ubicados encima de la pantalla.

Hacia abajo – destruya los cazabombarderos debajo de la pantalla.

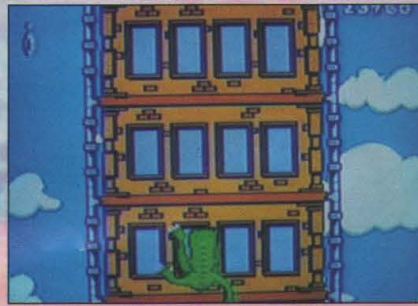
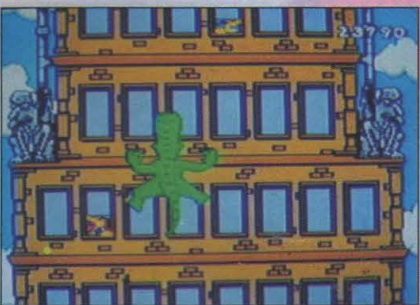
X – lance rayos láser en los cazabombarderos colocados arriba de la pantalla.

A – destruye los trenes.

B – destruye los tanques.

Esta tablita le proporcionará una gran fuerza; téngala en cuenta y memorícela.

2a. Hoja



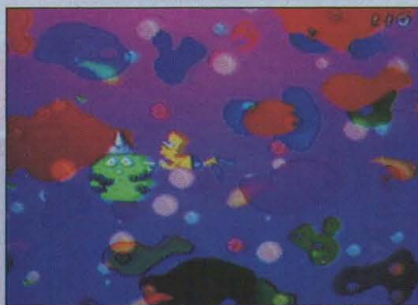
Pista: cuando Margie aparezca, dirijase al pararrayos, pero ojo con el platillo volador que lanzará un rayo en caso de que se ponga a hacer otras cosas arriba.



Al divisar a Homer-Kong, evite su puño para no ganarse un golpe. Cuando llegue bien arriba, apriete cualquier botón y regátele una mortal descarga eléctrica.

PUERTA VIOLETA

Lago tóxico



Esta vez, Bart tendrá que llenar los pequeños monstruos con una bomba de aire hasta hacerlos reventar.



Pista: el 'monstrico' funciona como una bomba y estallan todos los otros que estén en la pantalla.

Cuando aparezca la hoja de la tarea con un campo de fuerza, deberá agarrar a los pistoleros atómicos para disminuir la energía del campo y así recoger el trabajo escolar.

Pista: no permanezca parado en un mismo sitio, o si no muere.

PUERTA AMARILLA

2a. vez



Es la segunda vez que esta puerta aparece, pero con mayor dificultad.



Al comienzo, trétese sobre el piano y espere hasta que la brilladora se corra a la izquierda, entonces dirijase a la

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

derecha y agarre el lanzador. Éste le va a facilitar su vida.



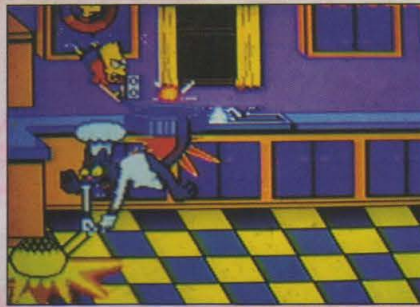
Pista: tenga cuidado con la lengua del gato y los cuadros de la familia Simpson, son las peores trampas de este nivel. Nuevamente súbase sobre el piano y despedace a todos los enemigos hasta que pase al otro nivel.



EN LA COCINA



Ahora sí todo se complicó. No olvide los videopistas: permanezca del lado izquierdo de la olla de presión y reviente



las bombas de jabón junto con los enemigos.

EN LA SALA



En esta pantalla hay dos trampas más. Pero no se preocupe, pues ya eran conocidas.

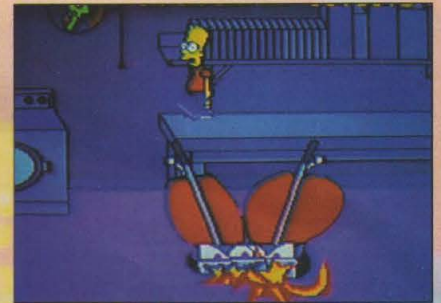
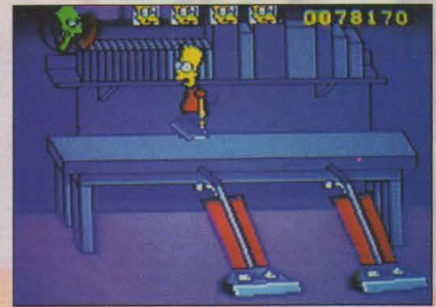


VIDEOPISTA

Sitúese al lado izquierdo de la lámpara y estalle las bombillas. De este modo, estará inmune y podrá obtener vidas

EN LA LAVANDERÍA

Ubíquese encima de la mesa para no ser alcanzado y destruya a todos los gatos. Luego, diríjase a la derecha de la pantalla y agarre el extintor de incendios.



Pista: evite la tapa de la lavadora, que lo puede volver trizas.



El jefe de este nivel es un horno y su misión consiste en apagarlo. Cuando la puerta se abra, sitúese en el sitio que indica la foto. Cuando la puerta se cierre, vaya con el extintor hasta el horno y acciónelo. Luego, repita la operación una vez más.

**¡QUÉ MARAVILLA! LOGRÓ
SOLITO ACABAR OTRO
ESPECTACULAR JUEGO.**

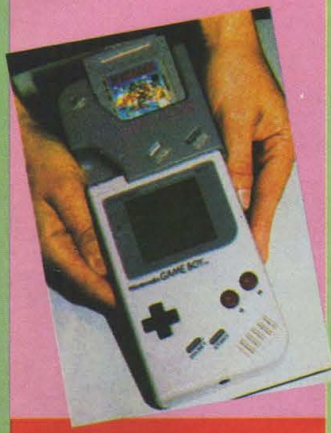


VIDEOMANÍA

POR MARCELO KAMIKAZE

Game Genie para Game Boy

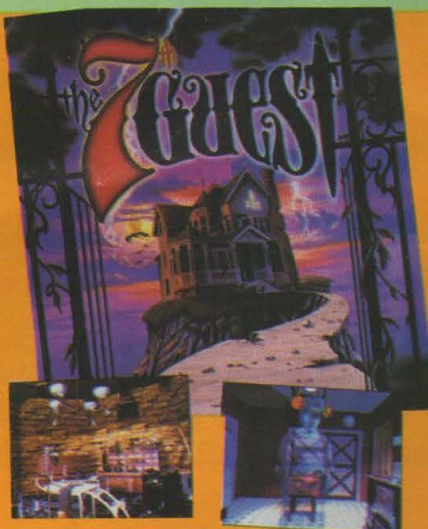
La Galoob anunció un Game Genie para Game Boy, otro para SNES y, muy probablemente, un Game Genie II para NES. La intención es competir con Action Replay (véase nota siguiente).



¡Atención, urgente! Action Replay en SNES

Está llegando al mercado estadounidense el Action Replay para SNES. Muy parecido al Game Genie, el Action Replay permite programar sus cartuchos con infinitas vidas, munición extra, más *continues*, etc., a partir de un libro de códigos. Lo más interesante, sin embargo, es un nuevo dispositivo que logra decodificar los juegos. Con esto, puede descubrir códigos de trucos para nuevos juegos.

Sólo es cuestión de poner a trabajar el AR en uno de los cinco *decode modes*. Mientras juega y se divierte, el AR suda la gota gorda, hasta que descubra el secreto. Justo, ¿verdad?

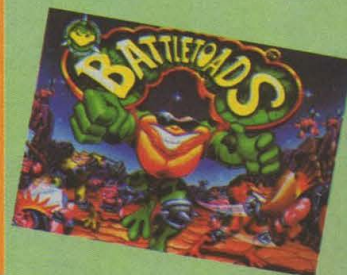


The 7th Guest en SNES CD-ROM

Ya no es ningún secreto que uno de los primeros juegos en SNES CD-ROM será *The 7th Guest*. Se trata de un juego de misterio y terror bastante conocido por los fanáticos de los videojuegos de computador (PC). Sobre la versión SNES CD-ROM no se sabe mucho, pero en PC es bárbara. Relata la historia de la muerte de un siniestro fabricante de juguetes. La acción se desarrolla en una mansión espeluznante con derecho a efectos especiales del más allá (y 23 actores de verdad). Para darse una idea, las cosas cambian de formato tal como en la película *Exterminador del Futuro 2*.

Battletoads en la TV

Quien disfruta del juego *Battletoads* en versión NES y lo está esperando en SNES, le gustará saber que nuestros queridos sapos-ninja tendrán su propio programa de televisión. En efecto, desarrollado por la DIC Animation en Estados Unidos, el programa tendrá 30 minutos de Rash, Zitz y Pimple (para aquellos que aún no lo saben, estos nombres son sinónimos de enfermedades cutáneas) en permanente lucha contra la Dark Queen. Ojalá su llegada a los países latinoamericanos sea rápida.



Un super Sony para VIDEOJUEGOS



La Sony comenzó a tomar en serio los videojuegos. Esta multinacional de la electrónica lanzó un super televisor (el Trinitron XBR2) que se ajusta automáticamente para proyectar el mejor sonido e imagen posibles. La versión en 32 pulgadas cuesta US\$ 2.600. Quien desee mayor información puede comunicarse con la Sony en Estados Unidos.

ÚLTIMA HORA



STAR WARS

La productora de cine Lucas Arts Games lanza una espectacular versión de la película *Guerra de las Estrellas* en SNES y demuestra que entró al mercado de VIDEOJUEGOS para hacerse sentir.

Si recuerda el lanzamiento de una de las películas más taquilleras en la historia del cine, *Star Wars*, podrá acordarse de la muchachada que en esa época se enloqueció con las aventuras de Luke Skywalker, el guerrero Jedi, que atendiendo al llamado de la linda princesa Lea, se involucra en una hazaña de proporciones ilimitadas. Ahora, la Lucas Arts Games lanza en SNES el cartucho Super Star Wars y hace uso abundante de las capacidades del ya famoso Mode 7. Para quien nunca lo haya escuchado, el Mode 7 es uno de los más completos efectos de escala y rotación de pantalla. Son efectos especiales que lo dejarán definitivamente boquiabierto. El juego es impecable. Luke puede utilizar una increíble gama de movimientos, tales como: saltos, giros veloces y varias formas de ataque. También, puede recurrir al detonador para librarse de situaciones difíciles y, naturalmente, emplear su espada láser. El juego es tan sofisticado, que no olvidaron siquiera el ruido característico que provoca la espada láser al cortar el aire. Luke encontrará muchas criaturas raras en su misión

de salvar la Galaxia del malvado Imperio. Los jefes de nivel son sumamente complicados de comienzo a fin, lo cual reduce sus posibilidades de acabar con ellos. Menos mal, pues quien tenga este cartucho deseará divertirse durante un buen tiempo. El aspecto más emocionante de este videojuego, sin duda, es lo dinámico. Son diez niveles, cada uno completamente diferente del otro. En el primer nivel, nuestro héroe Luke tendrá que enfrentarse con monstruos, aves mutantes y escorpiones gigantes.



Luke es todo un valiente, mató al tigre y demostró su poder con el manejo de la espada. La Lucas Arts resolvió entrar con todo y lanza el juego más comentado de todos los videojuegos recientes. No se detiene ni un segundo, llegando a provocar dolor de cabeza. Y yo, adicta que soy a la velocidad, casi me da un infarto: comencé a reír y a llorar al mismo tiempo, debido a tanta emoción. Fue, casi, la misma descarga que tuve cuando presencié la película. Sólo que esta vez el destino del héroe estaba en mis manos.

Marjorie Bros



¡El juego tiene una nota de 10! Sólo que nunca me llamó la atención ese tal Luke Sky... no

sé por qué. Parece un "niño bien" con ese cabellito estilo príncipe valiente. Lo demás es poder y fuerza para lograr vencer. Golpes de espadas, disparos, en fin, una ciudad interestelar. El diseño gráfico es casi perfecto. Hay muchos juegos de 16 Megas que no alcanzan la calidad de Star Wars. Los niveles no se repiten, son totalmente diferentes unos de otros. Felicitaciones por esa creación.

Baby Huguito



Consiga avanzar en los niveles y podrá jugar con Luke, Chewbacca o Han Solo.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Super Star Wars
Consola:	SNES
Modalidad:	Acción
No. de jugadores:	1
No. de fases:	10
Fabricante:	Lucas Arts
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

	BH	MB
Gráfico:	10	9
Sonido:	10	9
Diversión:	9	10
Desafío:	8	8

en pleno desierto. No olvide recoger los corazoncitos, pues reponen energías. En el segundo nivel, un carro estelar dispara a gran velocidad en dirección a la base enemiga. En el tercero, realiza un sangriento duelo para lograr introducirse en la nave. Y así sucesivamente, los niveles de Super Star Wars repiten las mismas secuencias de las escenas de la película: la batalla con los Banthas, Han Solo y Chewbacca y sus peleas en la cantina, luchar con los robots que protegen el hangar, hasta llegar al último nivel: bombardear el sitio estratégico y hacer explotar la Estrella de la Muerte. "May the force be with you" y ¡buena suerte!

VIDEOPISTAS

SNES

CYBER FORMULA

Passwords



Aquí va una sorpresa de VIDEOJUEGOS para usted. Digite: CFGPX CFGPX, y la encontrará.

F1 EXHAUST HEAT

La supermáquina



En el momento de seleccionar el carro, todo el mundo comete

errores. Estamos seguros de que muchos pierden horas sólo para poder comprar las piezas más costosas. Créale a nuestro mecánico, Baby Huguito, y notará la diferencia:

Chassis: Type 2
Mission: 6 speed
Brake: Carbon
Suspension: Soft
Difuser: Special or large
Front wing: Hi D.F.
Rear wing: Hi D.F.
Engine: a su gusto
Tire: a su antojo

SUPER BATTLE TANK

Destruya todo con apenas un tiro



Esta sugerencia es simple pero efectiva. Basta con rastrear a su enemigo hasta colocarse frente a frente. Seleccione la ametralladora y,

en el momento en que acierte en el blanco, pause inmediatamente el juego. Aunque esté detenido, puede continuar dándole al enemigo, sin riesgo ni esfuerzo. Retire la pausa y su rival estará liquidado.

SUPER FORMATION SOCCER

Finalizar el juego



Para ver la secuencia final del juego, digite: ARRIBA, ARRIBA, DIAGONAL SUPERIOR DERECHA, ABAJO, DERECHA, DIAGONAL INFERIOR DERECHA, DIAGONAL SUPERIOR IZQUIERDA, DIAGONAL INFERIOR IZQUIERDA.

Como si eso no fuera suficiente, recibe también un **password** para jugar en el **expert mode**.

SMART BALL

Logre ganar niveles



En la pantalla del título, espere la frase "push start button". Digite: hacia ARRIBA dos veces, hacia ABAJO dos veces, IZQUIERDA + DERECHA dos veces, B, A, Select y Start. Si tecléo todo correctamente, comenzará en el cuarto nivel.

STREET FIGHTER

Derribe al enemigo en el aire



Realizar esta pista es muy simple. Escoja a la conocida

Chun-li. Ya iniciado el enfrentamiento, salte en dirección a su adversario, pero tome una buena distancia para no caer muy cerca de él. Cuando caiga, atáquelo con tres pisadas simultáneas (patada media + direccional hacia ABAJO). Listo, su contrincante sólo quedará viendo estrellas y esperando la revancha final.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Selección de nivel



En la pantalla de presentación, espere la escena en donde la chica se transforma en piedra. Digite Start durante la animación y la introducción aparecerá nuevamente. Ahora, mantenga presionados los botones L, direccional a la derecha y X, mientras digita Start.

Observación: Esta pista sólo funciona con la versión estadounidense.

TURTLES IV

Más vidas en la versión japonesa



Si anda aburrido porque su cartucho sólo le da tres vidas... y no logra acabar el juego por causa de eso, haga lo siguiente: con el control 2, digite: hacia ARRIBA dos veces, hacia ABAJO 2 veces, IZQUIERDA Y DERECHA 2 veces, B y A, así escuchará otra melodía. Váyase a la pantalla de opciones y seleccione 10 vidas.

RIVAL TURF

Cambie el nombre de los jugadores

Consiga una puntuación alta que le permita colocar su nombre en el primer puesto de la lista de marcadores. Pero en lugar de colocar su nombre, digite CHRCONF. Aparecerá una pantalla de configuración. Elija las nuevas denominaciones de los personajes y digite Start. Y diviértase.

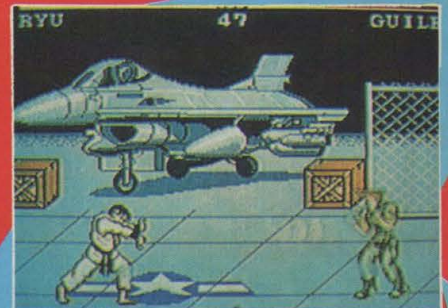
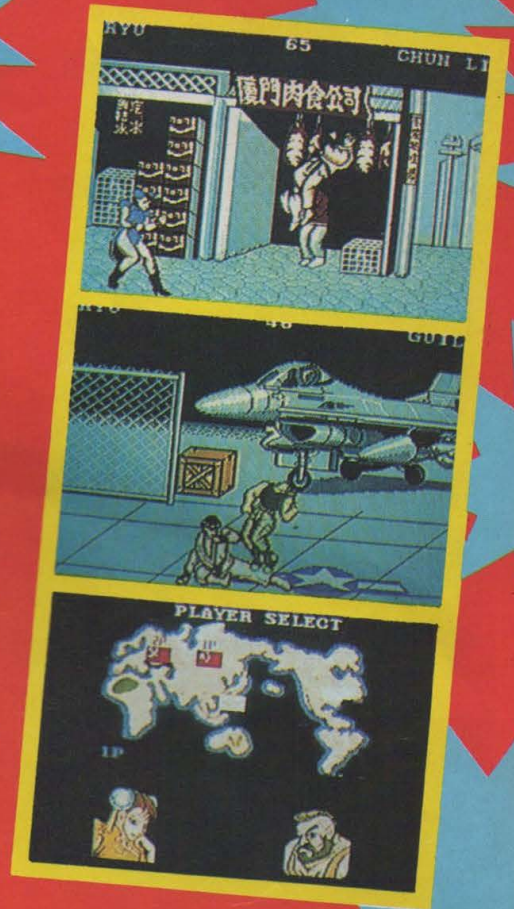
NES
LANZAMIENTO

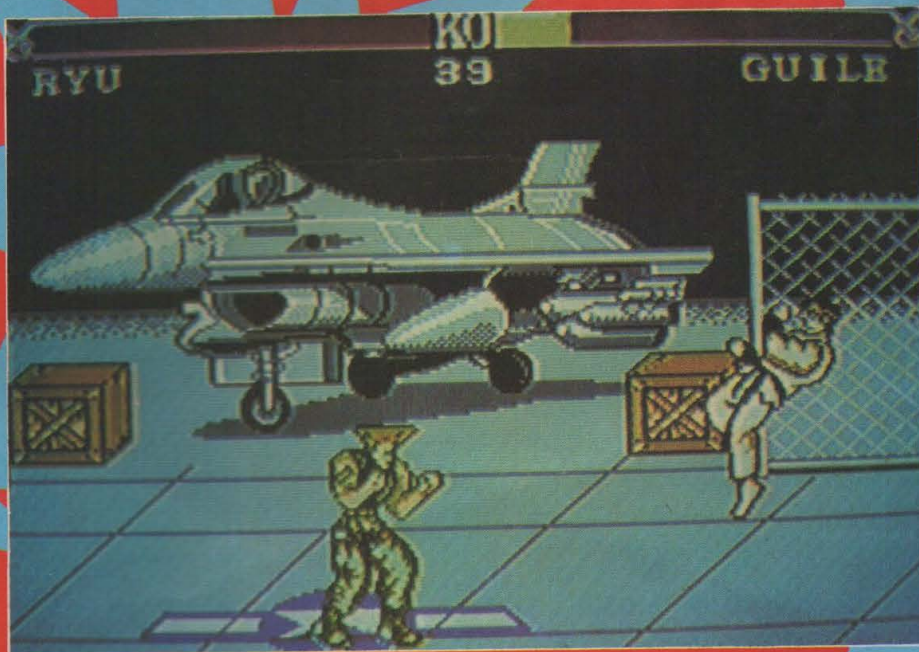


El ya clásico juego de lucha llega en NES en una versión sospechosa.

La 'fiebre' por Street Fighter II ha invadido el mundo entero, logrando convertirse así en el mayor éxito de los últimos VIDEOJUEGOS. Todo un fenómeno. Violencia en bruto, de principio a fin. De repente, los ídolos de las 'bandas de sicarios' dejaron de ser los astros de Trash Metal y hoy en día no se habla de otra cosa que de Blanka, el monstruo verde de la Amazonia. ¿Y de Hulk, qué? Eso es cosa del pasado.

Las largas filas de espera en los fliperamas esparidos por la ciudad son la prueba definitiva: Street es el juego de mayor alcance que se haya promocionado. La Capcom capitalizó esa circunstancia desde el comienzo y lanzó el cartucho para el Super Nintendo. Ahora, una desconocida empresa, la Yoko Soft, aprovechando la ocasión, trae en NES la versión 8 bits del gran fenómeno de Arcade y SNES. ¿Quién será el mejor peleador callejero





FICHA TÉCNICA

Nombre:	Street Fighter II
Consola:	NES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	4
Fabricante:	Yoko Soft
Capacidad:	2 Megas

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	6
Sonido:	5
Diversión:	5
Desafío:	8



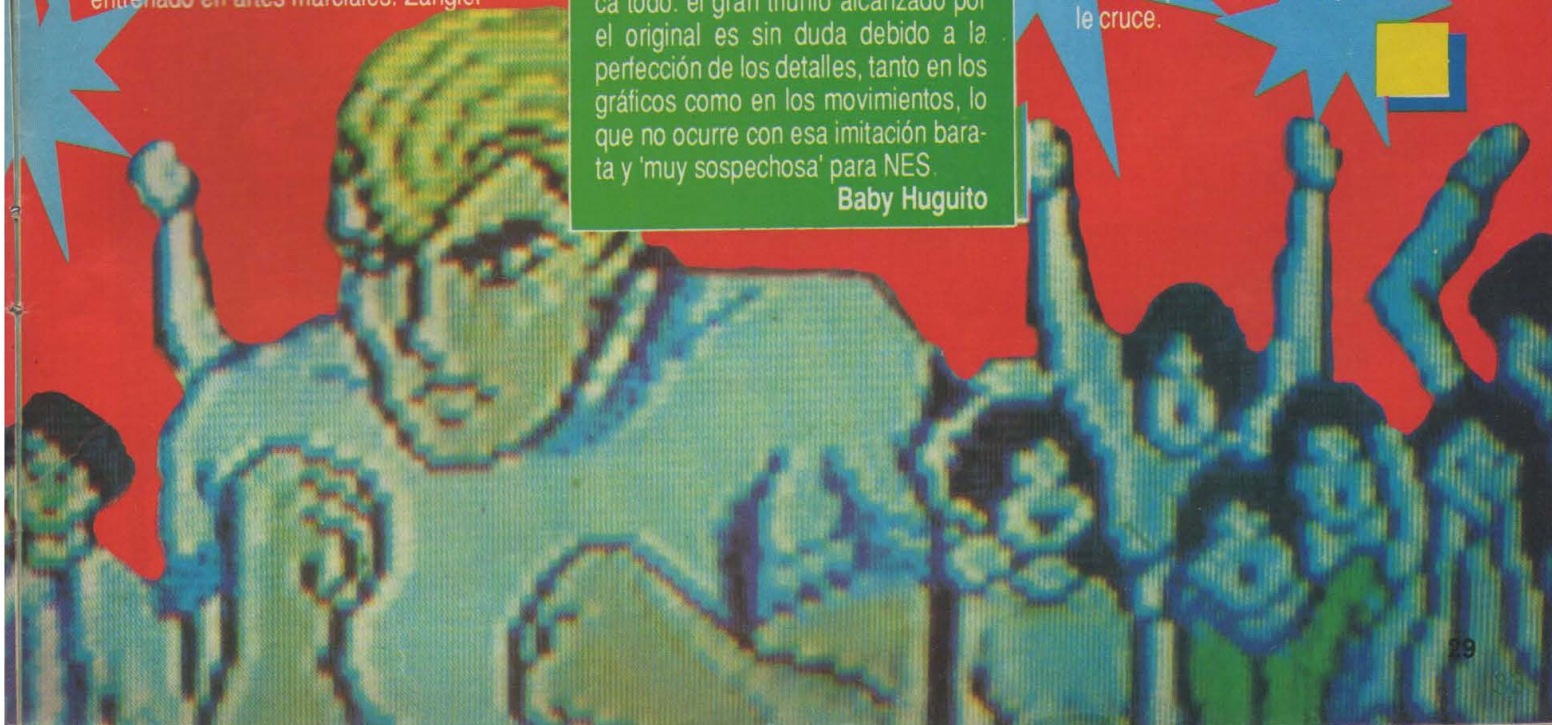
del mundo? Nadie sabe muy bien la respuesta. El equipo, esta vez, no está completo. Son sólo cuatro de los ocho jugadores del original Arcade: Ryu, Chun Li, Guile y Zangief, cada uno presentando su peculiar estilo de combate. Chun Li busca vengar la muerte de su padre; sus golpes son rápidos y fulminantes. Ryu es un luchador de karate muy experimentado, luchar es su vida. Guile es un antiguo mercenario de guerra norteamericano entrenado en artes marciales. Zangief



Dada la gran innovación, la gente tiene que esconderse por el resto de sus vidas, porque no matar a quien lo merece es un crimen. Aprovechando el mayor éxito que está imponiendo el fenómeno Street II, la desconocida empresa Yoko Soft, logró lo que era un imposible: convertir el mejor juego de lucha de todos los tiempos en la mayor tontería que pueda empacarse en un cartucho. Vale la pena ver para creer en lo que hicieron. ¡Tremenda bobada! La lógica lo explica todo: el gran triunfo alcanzado por el original es sin duda debido a la perfección de los detalles, tanto en los gráficos como en los movimientos, lo que no ocurre con esa imitación barata y 'muy sospechosa' para NES.

Baby Huguito

es un maestro del sambó; un verdadero gigante y lucha por el honor de su amada patria. Todos ellos disputan increíbles duelos sangrientos por el título de campeón. Usted podrá seleccionar los sitios de la pelea: Japón, EE.UU., Rusia y China, que son los países de origen de los combatientes. Las palizas son salvajemente exquisitas, quien pega más llora menos. Los golpes son de extrema violencia, con mucha precisión y crueldad. Algunos pueden ser fulminantes y llevan al adversario al piso sin compasión alguna. Entrene bastante (hasta que se le formen callos en los nudillos), y salga por ahí, creando problema a cualquiera que se le cruce.





ROBOCOP 3

Robocop se enfrenta sin temor a toda la cuadrilla de la OCP.

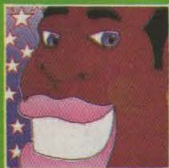
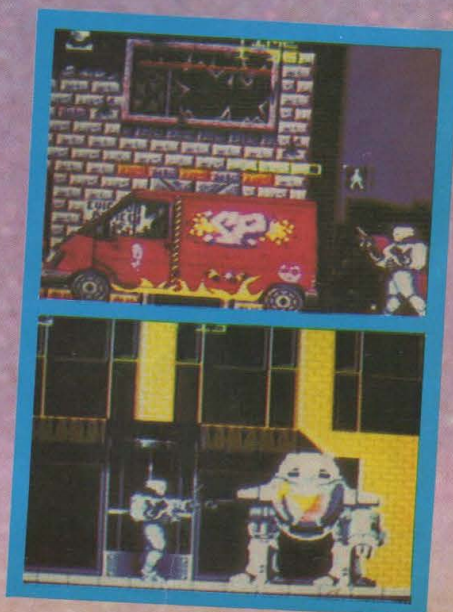
¿Será que usted también tiene el coraje?

Estamos en Detroit, en un futuro no tan alejado de la realidad. El mundo está en convulsión, hecho un caos. Una multinacional corrupta, la OCP, quiere aumentar sus ganancias demoliendo la ciudad para crear una nueva Detroit, llamada ciudad Delta, la cual representa una inversión inmobiliaria calculada en millones de dólares. Las ganancias

de estos empresarios fraudulentos es enorme. Pero se encuentran con un problema: muchas familias no quieren dejar sus antiguas residencias. Por eso, la OCP envía a 'policías' rehabilitados y fuertemente armados para intimidar y obligar a que la población desprotegida abandone sus hogares. Robocop, el policía cibernético, encarna a un Robin Hood postmoderno y enfrenta el conflicto persiguiendo a los canallas uniformados. Nuestro héroe no entra a combatir porque sí. Lucha por la justicia y tranquilidad de la población. Lleva a cabo su misión, armado hasta los dientes. Su arsenal es muy sofisticado y complejo: pistola de disparo lento o rápido de triple cañón, misiles simples,



Las superaventuras del policía de acero, ahora en versión NES



El audaz hombre de acero toma la angustia del pueblo de Detroit y adquiere un compromiso de los infiernos. Sólo aquél que conozca ese sitio sabe que no es fácil la misión, dada la situación de inseguridad. Allí el asunto es complicado. Las calles son un constante peligro para los ciudadanos. El juego es bastante difícil, mucho delincuente por matar, disparos a todo lo que esté a su alrededor. El descontrol es total. El sonido es tolerable, 7 de 10 puntos. Finalmente, Robocop III en versión NES se gana un elogio. Es una evocación al héroe.

Lord Matías

teledirigidos y explosivos, unidos a su determinación y coraje. Se la pasa recorriendo las oscuras calles de lo que quedó de la gran ciudad. Enfrenta el fuego cerrado de los enemigos: policías, bandidos e incluso ninjas asesinos muy bien entrenados para matar. No es broma, incluye también tanques y artillería pesada, así como un terrible adversario, Otomo, quien es

prácticamente imposible vencer. Aun así, nada detendrá a Robocop, pues con cada obstáculo reafirma siempre su propósito de vengar a los oprimidos. Los jefes de nivel son peligrosísimos y numerosos; una cobardía. Aunque Robocop esté revestido con un poderoso blindaje de acero, no puede aguantar por mucho tiempo tantos disparos seguidos. Por eso aléjese de la mira y dispare lo más que pueda. Cuando pase de nivel, recuperará toda su energía. Los fanáticos de este hombre de acero no pueden perderse el superlanzamiento en versión NES.



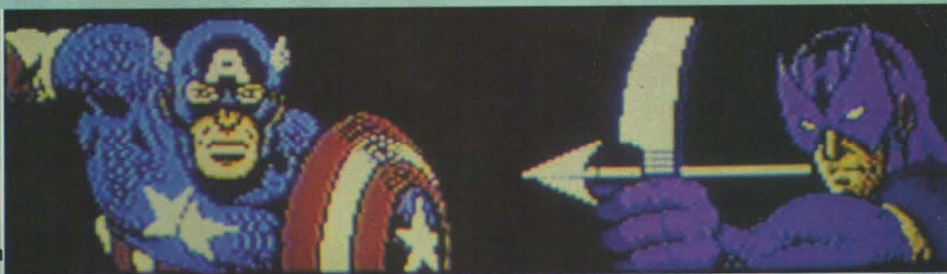
FICHA TÉCNICA

Nombre:	Robocop III
Consola:	NES
Modalidad:	Tiro
No. de jugadores:	1
No. de fases:	-
Fabricante:	Ocean
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

	LM
Gráfico:	8
Sonido:	7
Diversión:	8
Desafío:	8



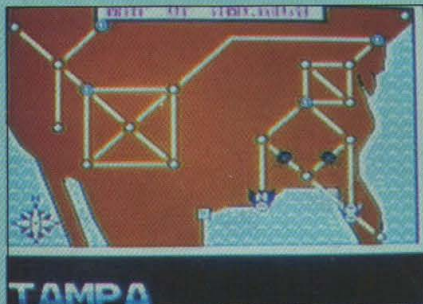


CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS AMERICA

Capitán América y el Arquero, en una aventura por los Estados Unidos.



1er. Nivel



Los niveles del juego se desarrollan en varias ciudades norteamericanas. El primer nivel cuenta con seis lugares: Miami, Tampa, Montgomery, Nueva Orleans, Mississippi y Charleston.

Miami - Tampa (Capitán América)



Tome todas las piedras que se encuentran en los compartimentos ubicados por el camino. Cuando termine el nivel, digite un *return* y vuelva a comenzar nuevamente hasta completar la cantidad de 100 diamantes. De este modo aumentará su poder y prolongará su vida. Repita este procedimiento también con el arquero.

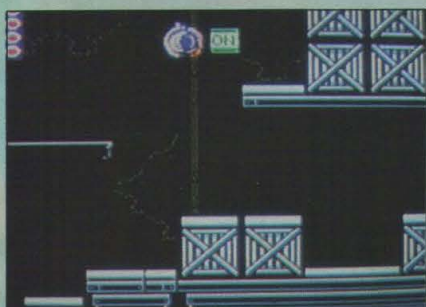


Pista: Para eliminar al robot oprima dos veces el direccional. Así el experimentado Capitán América volverá en dirección de éste.



Encuentre una esfera blanca en los compartimentos. Sólo después de atraparla podrá pasar de nivel.





El corazón pequeño repone parte de sus energías. El grande la recupera casi toda.
El diamante grande equivale a 10 diamantes comunes.



No pierda el tiempo capturando las cinco puntas, una acción que no vale la pena. Haga un buen uso del escudo, pues está allí para ayudarle. Cuando el peligro llegue desde abajo salte bien alto y oprima el direccional hacia abajo. De esta forma el escudo lo protegerá y logrará acorralar a sus enemigos. Cuando los disparos vengan de frente, manténgase quieto.



VIDEOPISTA

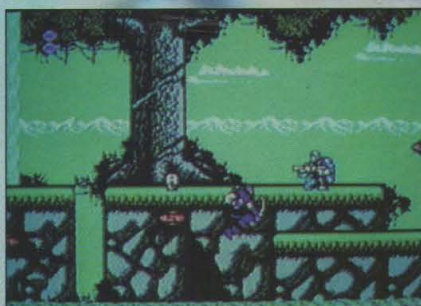
Seleccione al arquero y viaje de Nueva Orleans (sitio de salida de él) a Mississippi.
Repita el mismo procedimiento que se hizo con el Capitán América para aumentar su vida y su poder.

Posteriormente, vaya con el Capitán América a Mississippi y así podrá jugar con ambos en un mismo nivel.

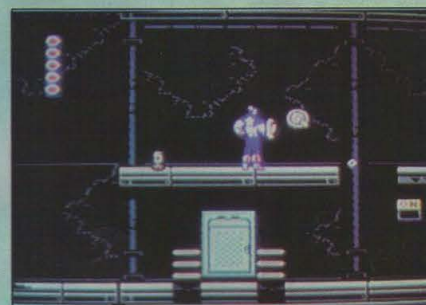


Nueva Orleans Mississippi (Arquero)

Tenga mucho cuidado con el robot que lanza misiles teledirigidos. La mejor manera de escapar a ellos es saltando y disparando continuamente.

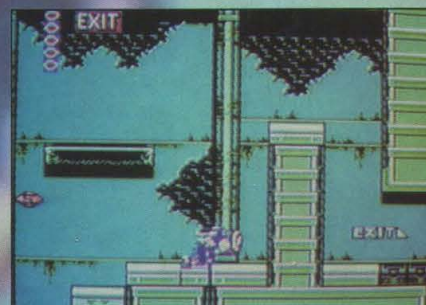
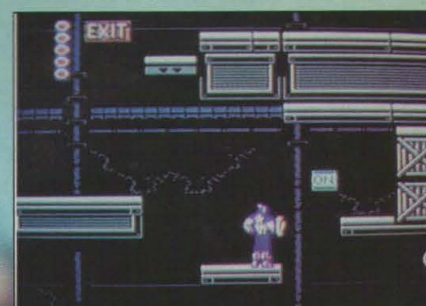


En el transcurso del juego aparecerán las letras A y H, las cuales sirven para recuperar a su héroe, cuando las municiones se hayan acabado. Nuevamente, cámbiese a Capitán América.



Tampa - Montgomery (Capitán América)

Para desconectar el láser de la puerta, dirija el cañón que está encima hacia la llave maestra y entre. La esfera de EXIT está ubicada en la primera entrada.



Por el camino encontrará dos zonas de peligro repletas de enemigos que le colocarán trampas. La salida de este nivel se halla en la parte superior derecha.



CAPTAIN AMERICA

Finalmente, llegó a Mississippi con el Capitán América. Al final de la fase el arquero se le unirá. Vaya a Charleston.

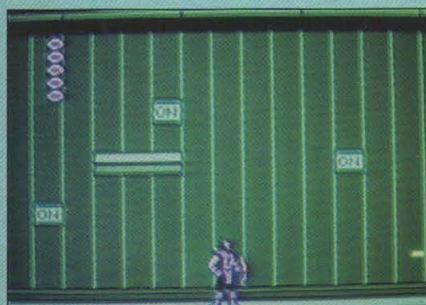
Mississippi - Charleston

Charleston es la última base de este nivel. Ahora el juego se pone mucho más emocionante, pues tendrá la oportunidad de escoger a cualquiera de los héroes para enfrentar los peligros del momento.

Tenga cuidado con las emboscadas de los enemigos ya iniciando el nivel. El EXIT está en la primera plataforma después de la trampa.

Camine por encima de las edificaciones, es mucho más seguro.

1er. Jefe de Nivel



Sin problemas. Enfrentelo con el arquero. Tenga mucho cuidado para que no apague las luces. Váyase siempre por el lado opuesto de donde él esté, saltando, disparando y esquivando sus tiros.

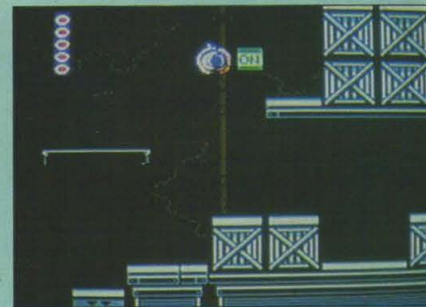
2do. Nivel



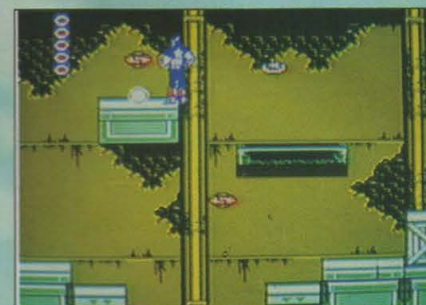
Este nivel, como el primero, también está subdividido en tres ciudades: Pittsburgh, Filadelfia y Nueva York.

Charleston - Pittsburgh

Para que no se ponga a jugar en la oscuridad como si fuera un murciélago, busque rápidamente el interruptor. Suba, vaya hacia la

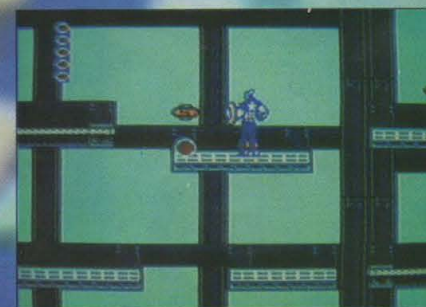


derecha y luego hacia la izquierda. La salida está hacia la derecha. Tenga cuidado, pues en este nivel también existe una emboscada ya en el puro inicio del juego.



Pista: Antes de tomar el ascensor (plataforma), gire el cañón hacia la izquierda para no ser alcanzado.

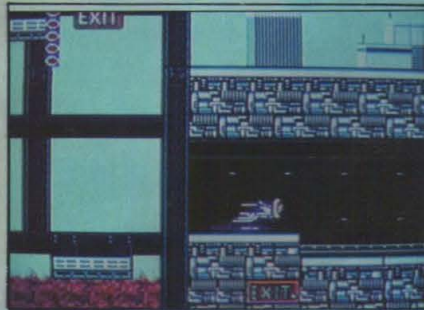
No permita que el murciélago le apunte, pues los disparos que propina son electrizantes. Sólo el Capitán América puede colgarse de las cuerdas. El arquero no posee esta habilidad. El EXIT se encuentra al lado del interruptor. Tenga mucho cuidado con el francotirador. De Pittsburgh vaya a Filadelfia, pero antes tendrá que enfrentar otra zona de peligro.



Pittsburgh - Filadelfia

Este nivel se desarrolla en una construcción en llamas. El peligro

siempre está latente. Hay un cañón que lanza proyectiles triples teledirigidos; aléjese de éste. Suba y de frente encontrará el EXIT. Después, descienda y siga hasta la salida que se halla inmediatamente a la derecha. Prefiera continuar con el Capitán América, pues él lo asegurará



contra las cadenas. Tenga cuidado con el que dispara bazucas triples. Otra zona más de peligro separa este nivel de Nueva York.

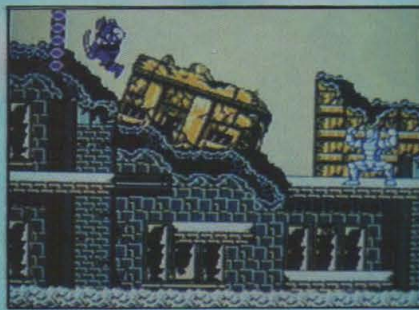
Filadelfia - Nueva York

Utilice el escudo en caso de que caiga en las espuelas. Otra emboscada lo espera. Elija hacerles frente con el arquero.

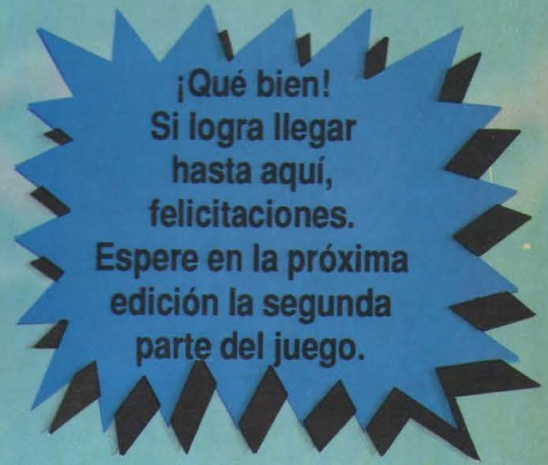
VIDEOPISTA

En la segunda columna, luego de la emboscada, hay un francotirador. La mejor manera de matarlo es ir con el Capitán América y destruirlo con el escudo.

2o. Jefe de Nivel



Opte por el arquero. Salte y dispare en la plataforma, permaneciendo siempre en la esquina de la pantalla.



¡Qué bien!
Si logra llegar
hasta aquí,
felicitaciones.

Espera en la próxima
edición la segunda
parte del juego.



POWER PUNCH II

Para los fanáticos del boxeo llega otro cartucho de esa clase. Es una continuación, o mejor, una segunda versión del juego Mike Tyson Punch Out. En esta versión la lucha es contra androides y no contra seres humanos. Con todas las reglas y convenciones

propias de los coliseos más famosos: árbitro, campana, esquina, técnico, equipo y todo. Tenga cuidado con un guante de boxeo que pase por la pantalla. Si logra agarrarlo, tiene derecho a propinarle un golpe más fuerte. El impacto puede provocar que el adversario caiga vencido.



¡Qué robo! ¡Tremendo paquete chileno! Uno de los peores juegos en términos gráficos para versión NES; sólo hay una pantalla verde, horrible. El diseño de fondo no está trabajado, lo espanta a uno. Termina en las cuerdas del ring donde están usted y su rival, nada más. La vista es frontal y los únicos movimientos son los de lanzar puños, con un

brazo y con el otro. Una exasperante falta de imaginación. El diseño terrible, pues el jugador se enfrenta a unas criaturas que más parecen un montón de chatarra. ¿Es necesario que hable del sonido? Mejor me ahorro los comentarios. No tiene voz digitalizada, ni nada parecido. Me aterró esa mediocridad.

Baby Huguito

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Power Punch
Consola:	NES
Modalidad:	Deporte
No. de jugadores:	1
No. de fases:	n/d
Fabricante:	-
Capacidad:	2 Megas

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	7
Sonido:	6
Diversión:	6
Desafío:	8

VIDEOPISTAS

NES

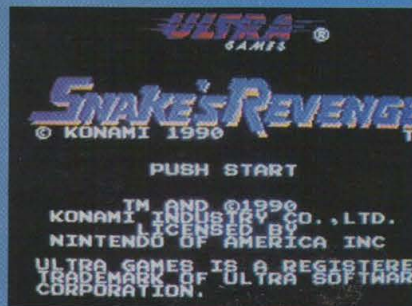
SWORD MASTER

Prosiga

Para continuar todas las veces que sean necesarias, espere hasta que la pantalla de presentación aparezca y simultáneamente digite la direccional hacia abajo y Select en el control. Oprima Start para iniciar. Cada vez que se muera aparecerá la frase "Free Play".

SNAKE REVENGE

Password



Esta es una gran pista para quien desee comenzar el juego en el nivel más alto. Sólo es cuestión de utilizar el siguiente *password*:
5WN3 8#MV RML9
BRP! 96! HT N67Z
3QZ8 26.

MISSION IMPOSSIBLE

Password

Para comenzar en el nivel 6, digite QBYZ. El código de acceso del computador es MTKN.

JACKIE CHAN'S ACTION

Selección de nivel y 99 vidas

Para seleccionar su nivel y tener 99 vidas, comience el juego y deje que su jugador muera. Cuando aparezcan 5 *continues* en la pantalla, digite ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, B, A, y Start en la consola 1 y B en la consola 2. Si todo esto se hace con precisión, un número aparecerá cerca de la palabra Start. Utilice el direccional para ARRIBA y ABAJO, y de este modo escribir su nivel. Oprima el botón B de la consola 2 para obtener 99 vidas, cambiando los 5 *continues*.

HUNT FOR THE RED

Super Power Up

Para obtener un envidiable arsenal, pause el juego y digite: A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B, A. Esta pista es fácil de ejecutar y ayuda bastante.

SHADOW OF THE NINJA

Despedace a sus enemigos



Para utilizar un poderoso trueno, presione el botón B, por unos 5 segundos. Pero cuidado, esto le va a consumir casi el 50% de su energía.

SIMPSONS II (GAME GENIE)

Energía infinita



Para poseer energía infinita, utilice este código en su Game Genie: SZONIPST.

MANIAC MANSION

Cocine al hámster



En caso de que posea o vaya a alquilar uno de los 250.000 cartuchos producidos para este juego, haga

lo siguiente: use Syd o Razor y atrape al hámster. Llévelo a la cocina y colóquelo en el horno microondas. Enciéndalo. Listo, el animalito estallarà en pocos segundos.

BUCKY O'HARE

Passwords

Deadeye Duck	67KIJ
Willy	M7IaK
Blinky	M7KZ3
Fase final	MPW2L
Fase final 2	MPL65

VICE PROJECT OF DOOM

Selección de nivel

Cuando aparezca el logotipo de la Sammy, direccione hacia abajo y oprima A en el control 1. Inicie el juego manteniendo el botón A apretado. Cuando reaparezca el logotipo, digite el botón A con el control 2 y seleccione a su gusto el nivel deseado. Digite A para comenzar el videojuego.

TURTLES III

Mate al Destructor



Para acabar con el Destructor, utilice a Leonardo. Ya en el combate, aproxímese y emplee el ataque especial sin detenerse. Si es bien rápido, lo matará instantáneamente y los contraataques de aquél no tendrán efecto alguno sobre usted.

MEGA MAN IV (GAME GENIE)

Sea virtualmente invencible



Para volverse invencible contra la mayoría de sus enemigos, utilice: GXVEIPSA.

VIDEOPISTAS

G. BOY

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

PASSWORDS

Aquí van unos códigos que lo llevarán directo al sexto y séptimo nivel.

Sexto nivel:

SXES - Primera aparición de los tubos en el juego.

Séptimo nivel: ZW4S - Primer laberinto en el Frajola múltiple.

TETRIS

ESTRATEGIA

La mejor manera de hacer un buen juego en Tetris es formando columnas desde los extremos hacia el centro y nunca al contrario.

Otra gran pista consiste en formar cuatro columnas a partir de los extremos hacia el centro.

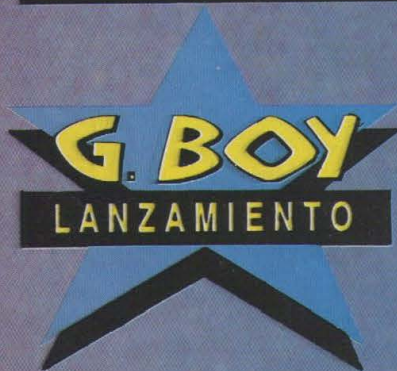
Esta táctica le proporcionará muchos más puntos a su marcador.

THE HUNT FOR READ OCTOBER

VIDAS EXTRAS

Esta pista es muy sencilla. Espere que aparezca la pantalla del mapa.

Digite A y B simultáneamente, mientras realiza la secuencia Select, hacia arriba y hacia abajo; será recompensado con 25 vidas.



BUGS BUNNY 2



Piernas locas está de regreso, ahora para Game Boy en Bugs Bunny Crazy Castle II. Esta vez tendrá que rescatar a Bunny (Conejita) y escapar de la feroz persecución de tres personajes de la Warner Bros.: Conde Pátula, Monstruo de Tasmania y Willie Coyote, que podrán estar al acecho en cualquier rincón del

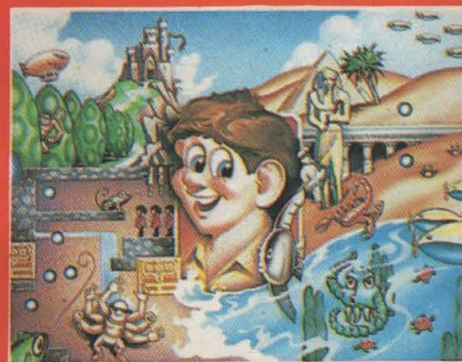
castillo embrujado. Muchas trampas invisibles y catapultas escondidas en la fortaleza real; por eso vaya con cuidado. Existen también muchos puntos, zanahorias y objetos increíbles para pescar, además de llaves para abrir puertas secretas. ¡Un juegazo!

FICHA TÉCNICA

Nombre:	B. Bunny II
Consola:	Game Boy
Modalidad:	Laberinto
No. de jugadores:	1
No. de fases:	28
Fabricante:	Nintendo
Capacidad:	1 Mega



Permanezca en el centro de la pantalla y así tendrá más tiempo para huir y atacar.



Hay tres maneras de derrotar al oso: use los polvos que lo dejan invisible y envíe tres puños. Haga ocho disparos con la pulsera y suelte lentamente la cápsula A; así los amiguitos lucharán por usted.

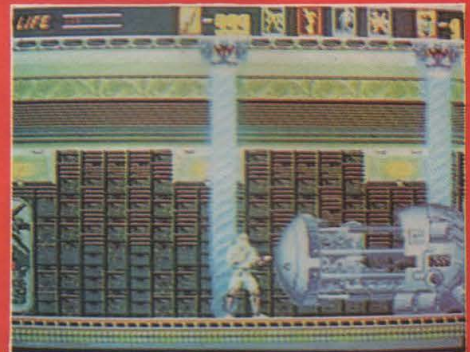
ALEX KIDD M. WORLD
Selva
(MASTER)

MICKEY
(MEGA)



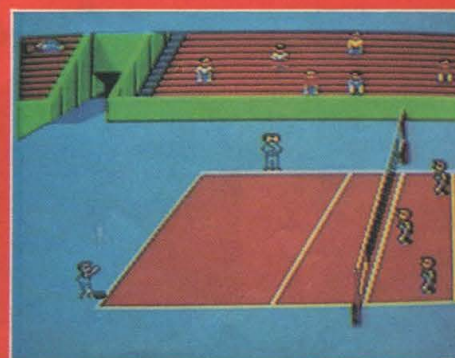
MOON WALKER
Último nivel 6.2
(MASTER)

Para vencer a los cañones controlados por Mr. Big, acierte tres veces en cada uno de ellos.



Para destruir el computador, evite el láser hasta cuando la lámpara salga de su escondite. Entonces salte, haga una pirueta y dispare hacia el refugio.

SHINOBI
Distrito 3
(MEGA)



GREAT VOLLEY
Saque
(MASTER)

Jornada en las Estrellas: ubique al jugador en la mitad de la línea de fondo y apriete el botón 2, dos veces, bien rápido.



SUPERTÁCTICAS

MASTER SYSTEM



BLACK BELT

PARA
MATAR
A
RITA

Lance una patada voladora al aire; así la alcanzará. Ella permanecerá vulnerable por un segundo, como para rematarla con tres o cuatro golpes.



GHOULS'N GHOSTS

VAYA
TRANQUILO

En el nivel del puente, trate de atravesarlo saltando. Sólo deténgase en los extremos. Los cofres son los pasajes de un nivel a otro.



OUT RUN

JAMÁS USE
LOS FRENSOS

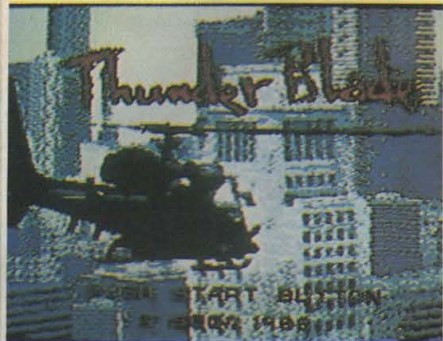
Mejor baje el ritmo. Pero si no da tiempo, entonces reduzca la velocidad.



**CAMBIO
DE
NIVEL**

VIGILANTE

Cuando se encuentre con un cofre al final de la pantalla, no se preocupe, lo podrá llevar a otro nivel.



CONTINÚE

THUNDER BLADE

Apriete el direccional en la diagonal inferior derecha y oprima el botón 2.



CONTINÚE

AFTER BURNER

Usted puede continuar el juego aun cuando aparezca Game Over. Coloque el direccional hacia arriba y apriete los botones 1 y 2. El truco sólo funciona hasta el séptimo nivel.



**SELECCIONE
PANTALLA**

SHINOBI

En la pantalla de presentación que tiene el rostro, apriete el direccional hacia abajo simultáneamente con el botón 2.

Nuestro fotógrafo todavía está en el exterior tomando un curso llamado "El arte de fotografiar, con gafas de tercera dimensión".

CONTINÚE

POSEIDON WAR

Cuando aparezca Game Over, apriete el botón direccional: 4 veces hacia abajo, 3 veces hacia la derecha, 2 veces hacia arriba y una vez hacia la izquierda.

PRÓXIMO NÚMERO

SNES STAR WARS



- * DINO CITY
- * DOUBLE DRAGON
- * DRAGON LAIR

NES GOLD MEDAL



- * KRUSTY'S FUN HOUSE
- * CAPITAN AMERICA
- * SONIC BLAST MAN

SEGA EL PLANETA DISNEY



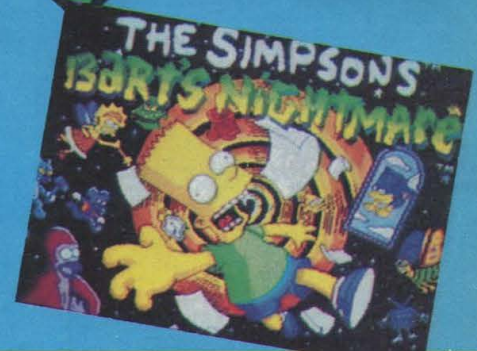
Y... MUCHO MAS

LOS 10 MEJORES

Los 10 cartuchos de Nintendo más alquilados en Latinoamérica,
según investigación realizada por VIDEOJUEGOS

SNES

Street Fighter II
Bart's Nightmare
Turtles IV
Robocop III
Prince of Persia



NES

Hook
Turtles III
Darkwing Duck
Capitán América
Los Picapiedra



VIDEOJUEGOS No. 4

Revista mensual. Copyright © 1992 Nova Cultural. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S.A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. Representantes Legales: Ike Zarmati y Pedro Vargas G. Editoras: Iara Rodríguez y María del Pilar Sosa Q. Directores Editoriales: Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. Diseño y Armada: William Orlando Rodríguez S. Autoedición: Orlando Peña H. Corrección: Ricardo Gómez R. Distribución: Colombia: Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia. Impresión: Óptima. 14-05-93.

ELLOS SON MUY ESPECIALES.

Algunas veces son conquistadores,
románticos. Otras, enemigos, superamigos.

Aunque ellos son también músicos,
artistas, cocineros y bandoleros.

En todas las situaciones aparecen en
Disney Especial, Llevándote en cada edición
¡ un tema diferente, divertido y muy especial!



© DISNEY

Disney
ESPECIAL

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



! AVENTURATE CON EL !



© DISNEY

MICKEY

GIGANTE



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

!No te las pierdas!

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