

NINTENDO

SUPER NES

NES

GAME BOY

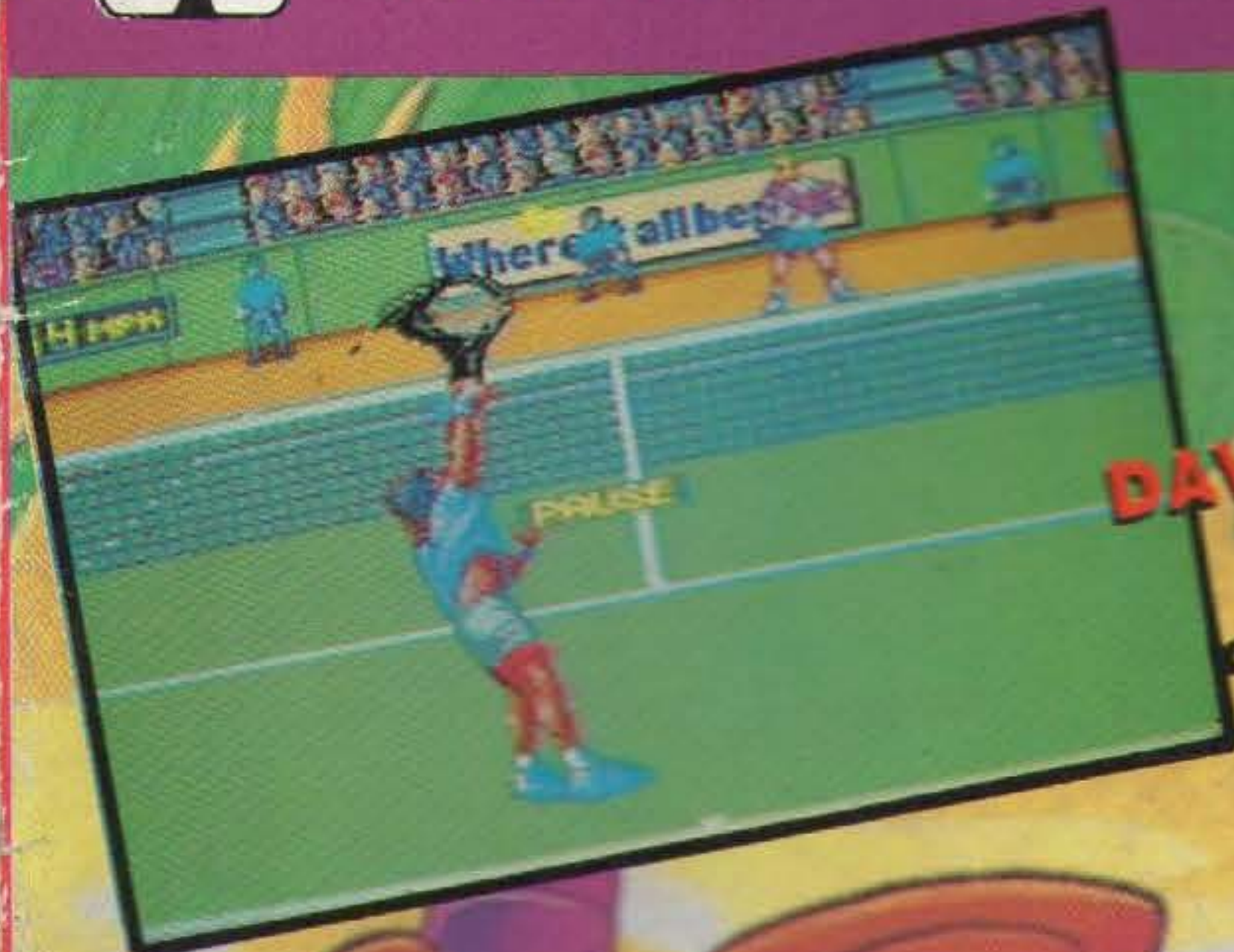
ARCADES

SEGA

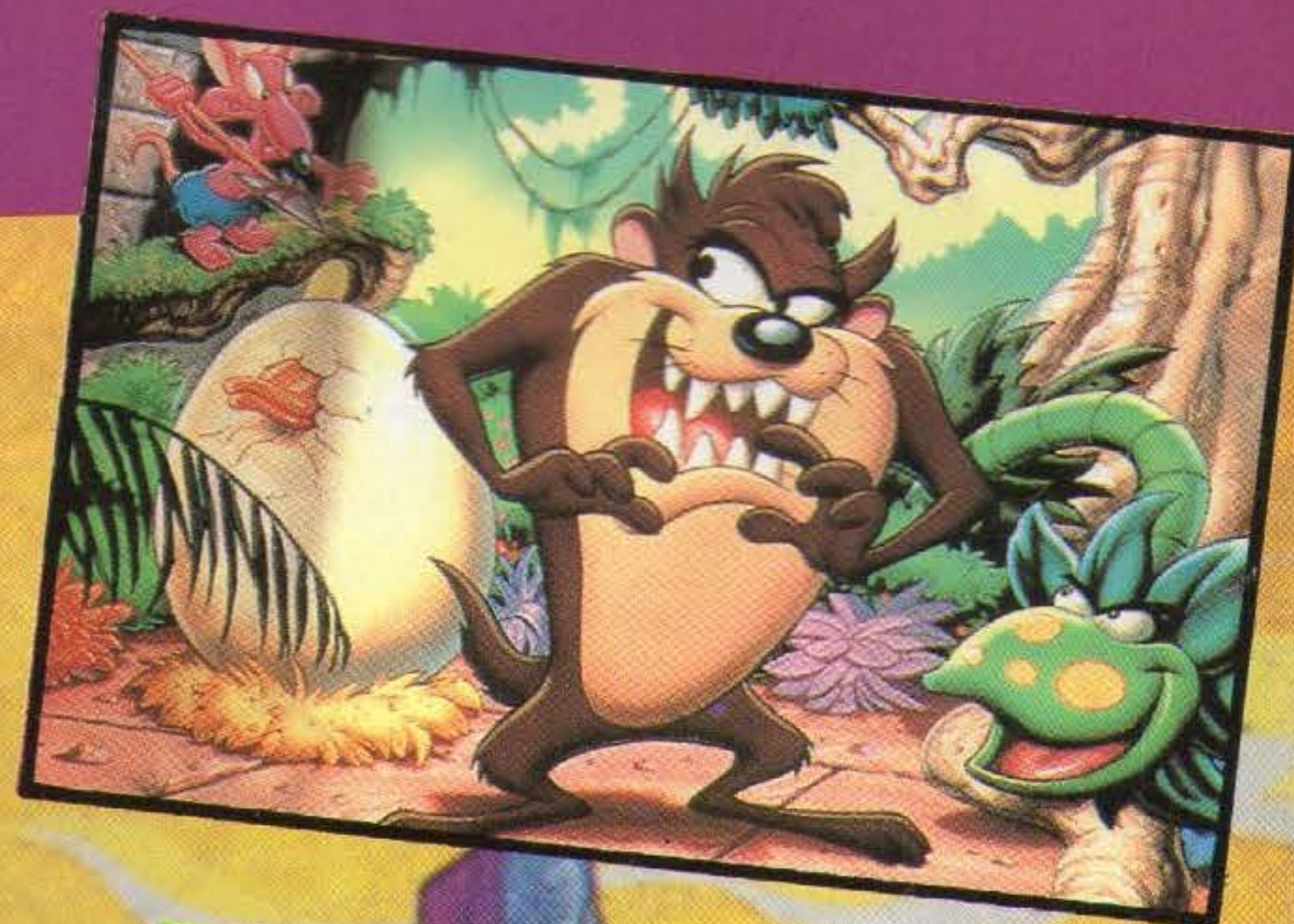
VIDEOJUEGOS



AÑO 1 No. 7



DAVID CRANE'S TENNIS
Viva la emoción
del deporte blanco



TAZ MANIA
Diviértase con el lanzamiento
bomba de SEGA



UNA AVENTURA PREHISTÓRICA CON
DINOSUARIOS Y HORRIBLES PTERODÁCTILOS



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

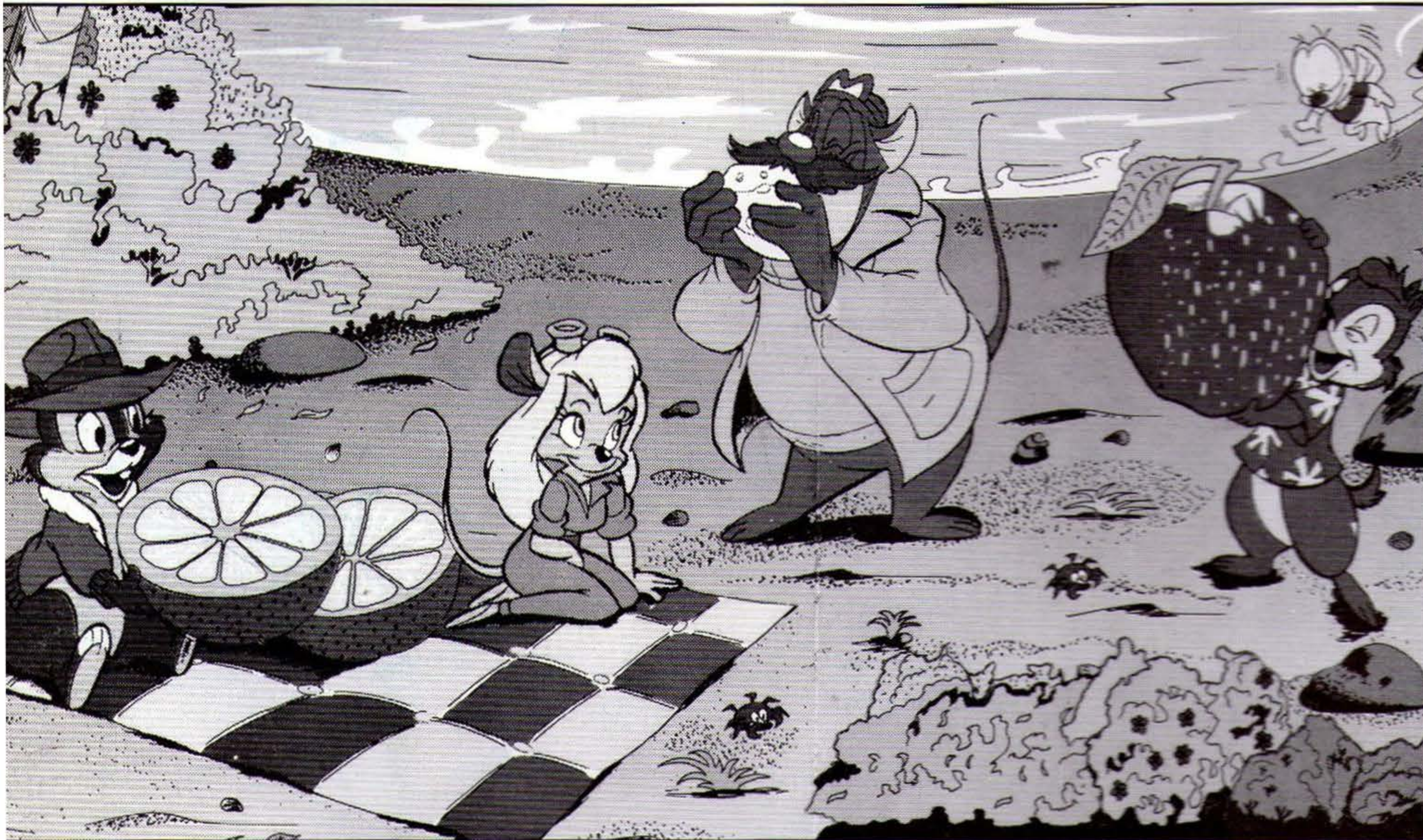
NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

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

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

DAVID CRANE'S TENNIS



8 Toda la emoción del tenis en un cartucho SNES, que lo hará sentir como si estuviera jugando la final de la Copa Davis.

SNES

David Crane's Tennis	8
Fist of North Stars	10
Clue	11
Boxe	12
Volley	13
Out of this World	14
Wing Commander	23
Videopistas	26

FLINSTONES



28 Una locura prehistórica que lo transportará al mundo fantástico de los dinosaurios y la familia Picapiedra.

NES

Flinstones	28
Rescue	30
Chip and Dale	31
P.O.W.	32
Videopistas	37

WING COMMANDER

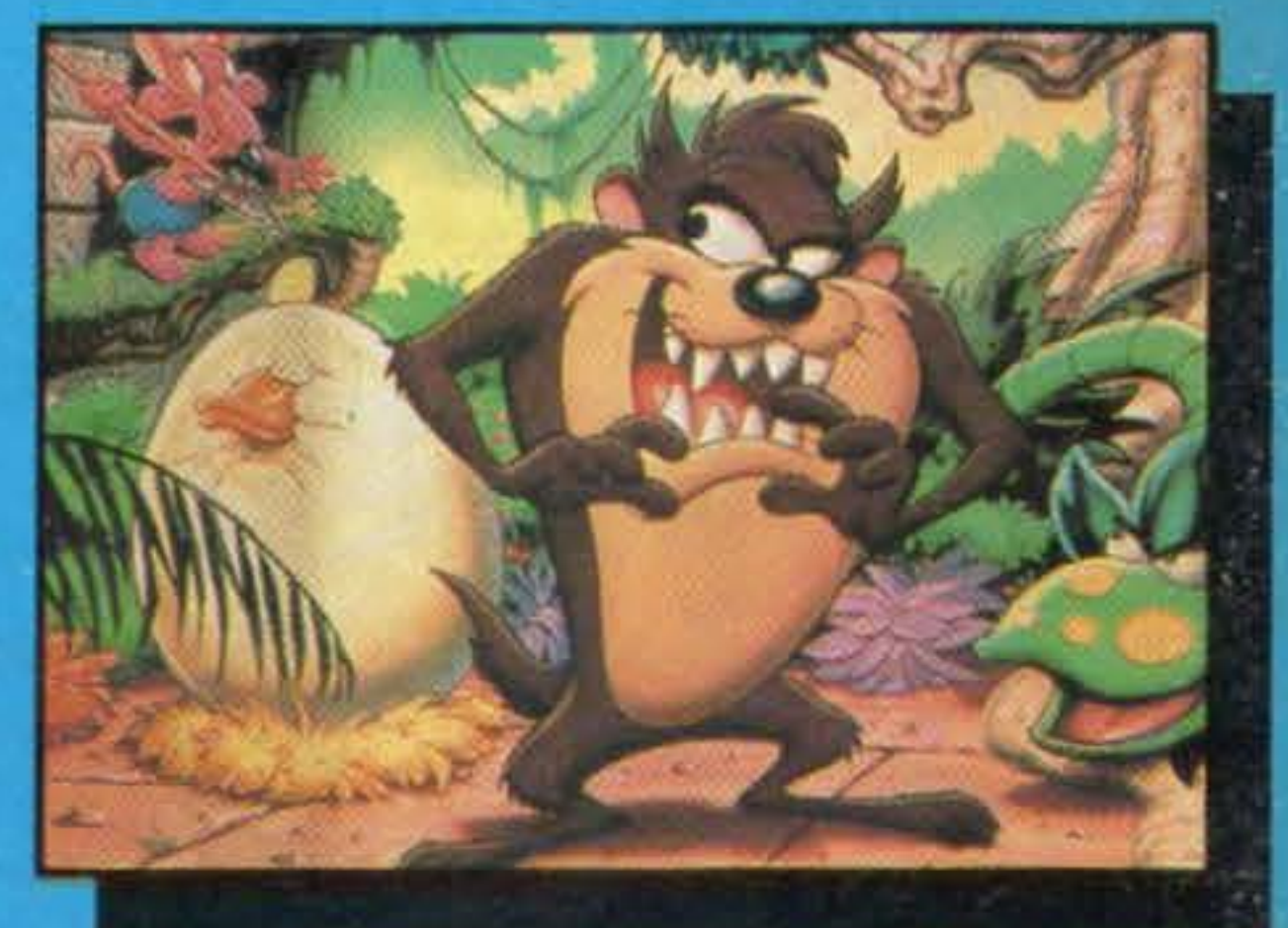


24 Una misión suicida, donde tendrá la oportunidad de pilotear su propia nave e impedir su destrucción.

G. BOY

Videopistas	38
Lanzamientos	38

TAZ MANIA



40 Viva el ritmo primitivo y misterioso de la selva con el monstruo de Taz Mania en el universo SEGA.

ARCADE

Art of Fighting	39
-----------------------	----

SEGA

Taz Mania	40
-----------------	----

Y MÁS

Editorial	4
Preguntas	5
Pistas de los lectores	5
Cartas	6
Videomanía	25
Los diez mejores	42



EDITORIAL

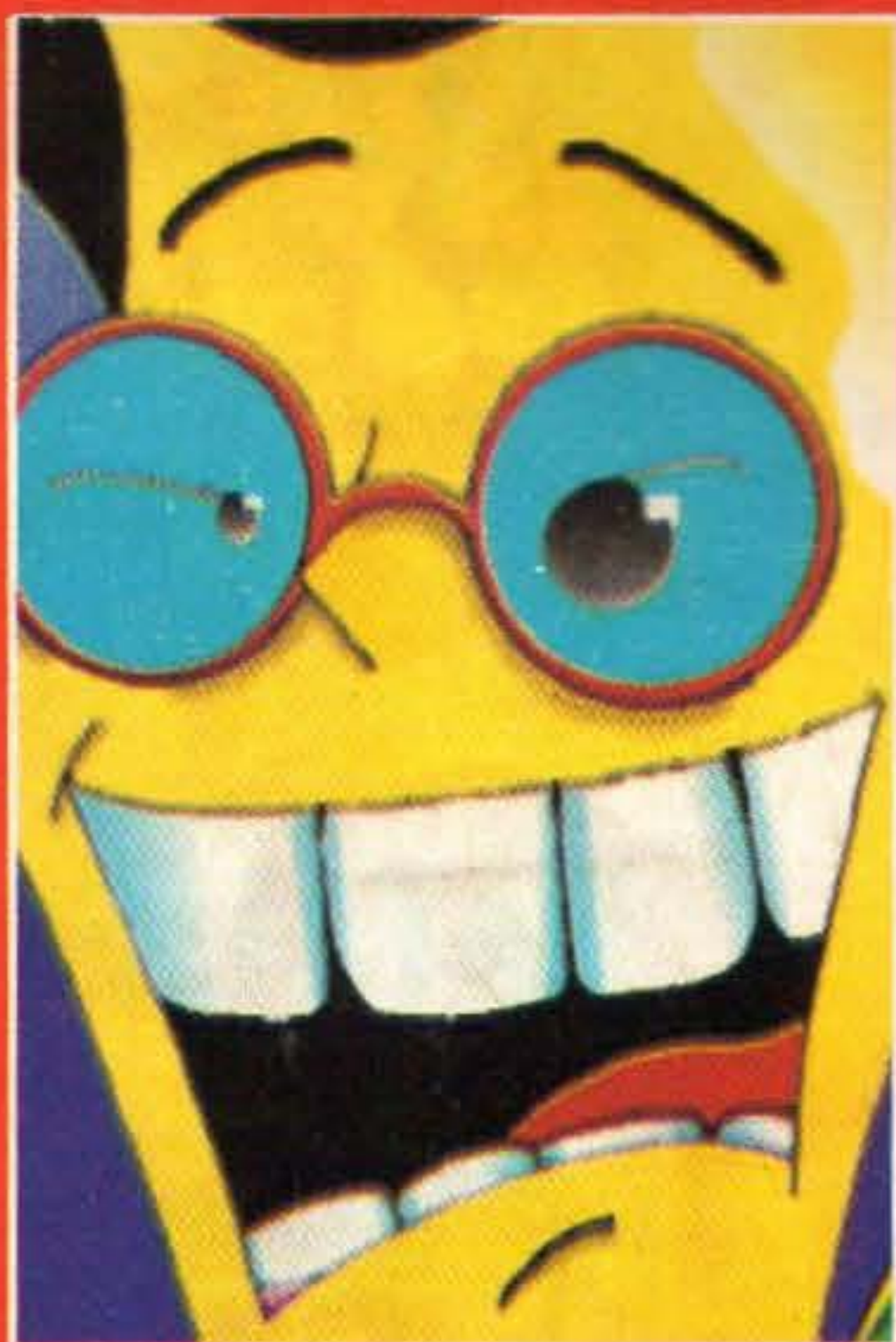
¿Qué tal si en estas vacaciones todo el mundo desapareciera y llegara a otro mundo, donde existen increíbles desafíos? Entonces, no se pierda Out of This World, todo en SNES Total: ¡buen provecho! O si prefiere los deportes, esta edición trae una gran variedad como David Crane's Tennis, además de lanzamientos en boxeo y voleibol. Supernovedades del más allá: Fatal Fury, Wing Commander, entre otros. Y para los fanáticos de las llamadas maquinitas, una lucha que hará historia: Art of

Fighting, en Neo Geo. En la temporada de descanso, lejos de los libros, los críticos de VIDEOJUEGOS trabajan el doble con el fin de que ustedes se diviertan mucho más. No mal-

gaste el tiempo, concéntrese en la pantalla y trate de vencer a su enemigo o ganar la partida. No importa el tipo de consola, sólo mantenga su atención puesta en los espectaculares videojuegos sin parpadear un segundo, pues si se distrae podrá hasta perder la vida. Disfrute de este fantástico universo donde la fantasía y la acción serán sus mejores aliadas. Grandes juegos, muchos disparos y palizas: insuperable diversión le trae VIDEOJUEGOS este mes. No lo olvide.

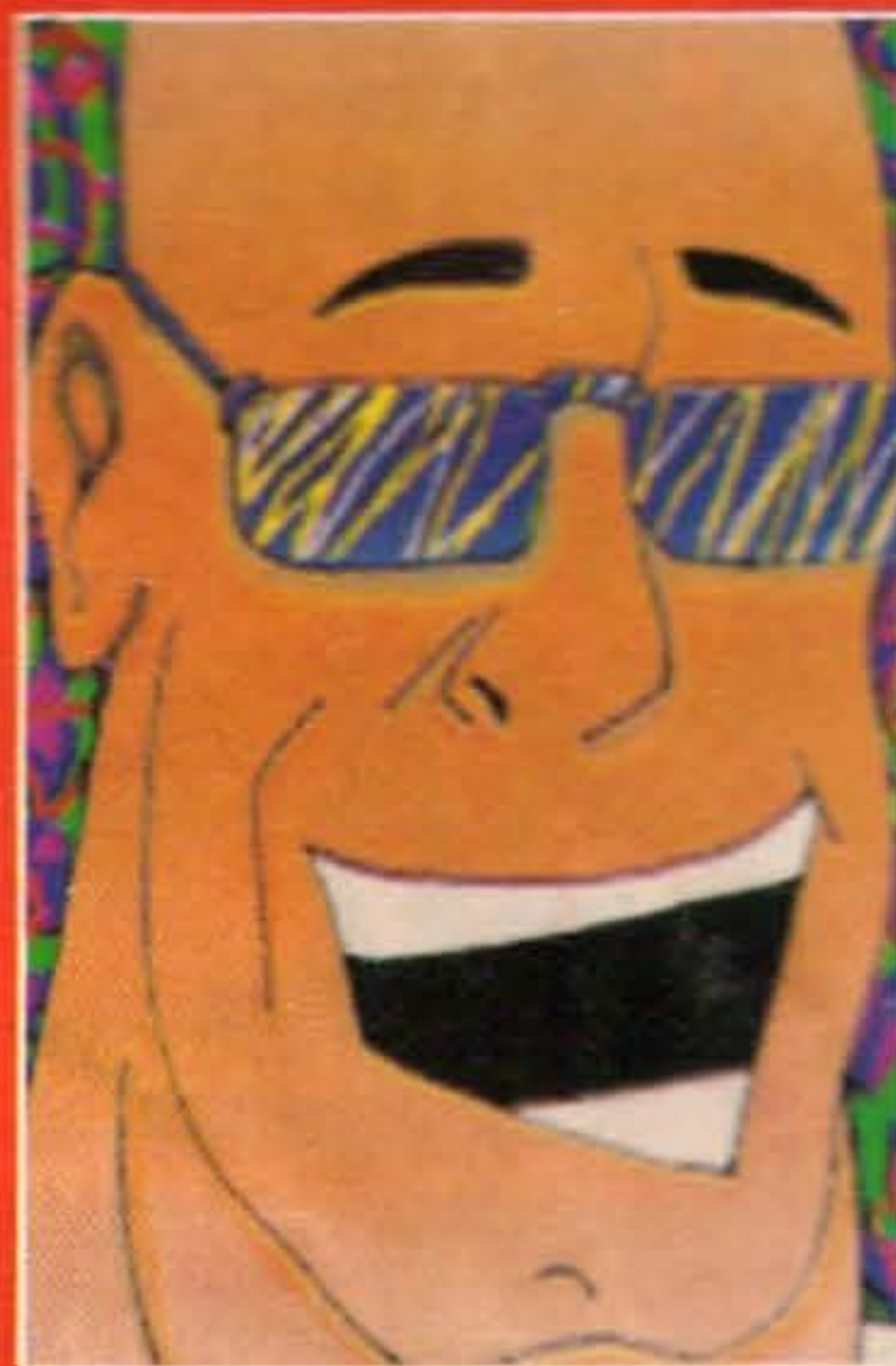
Antes de VIDEOJUEGOS,
la Tierra no era redonda
sino plana.

MES NUEVO, VIDA ALEGRE Y MUCHOS JUEGOS



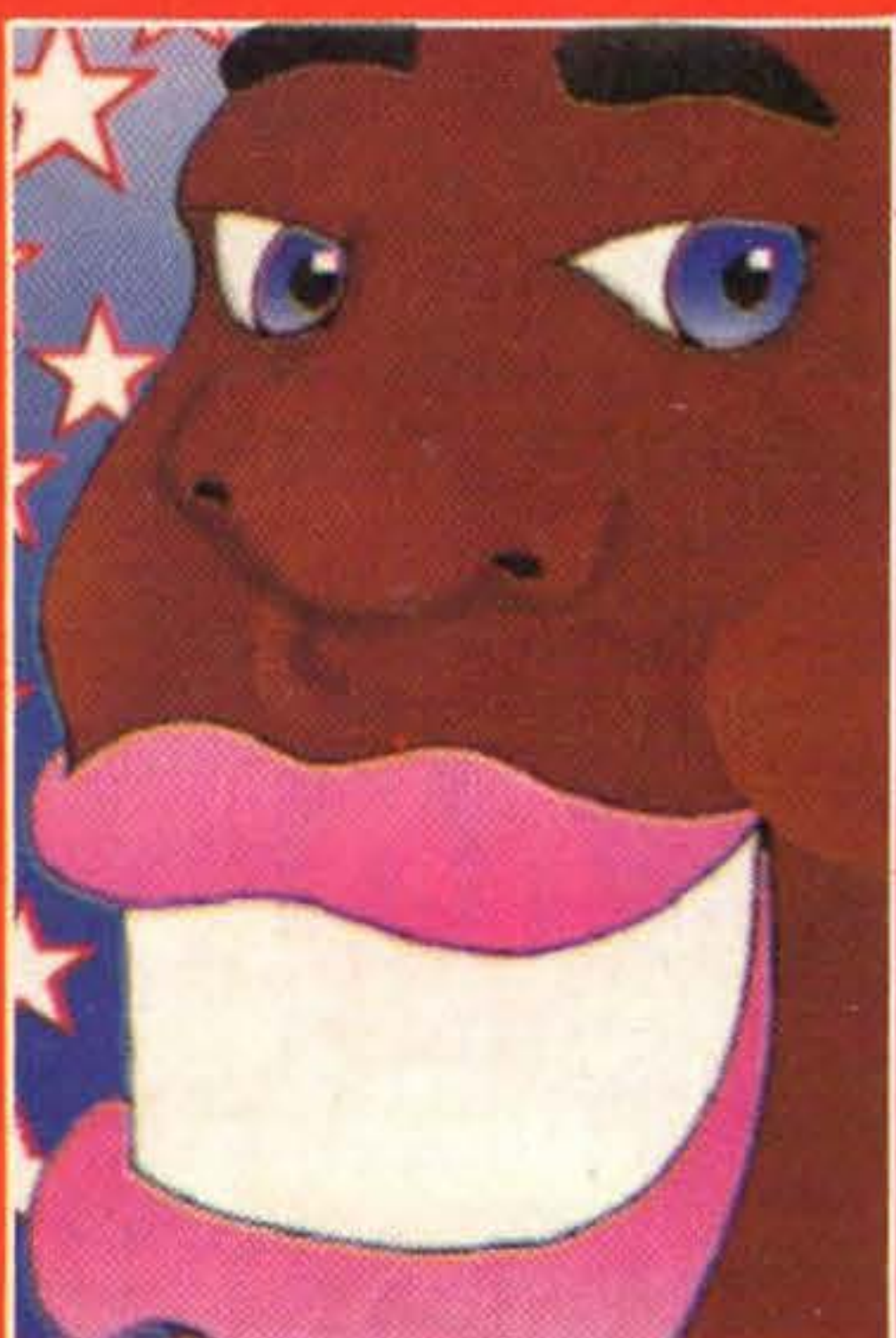
Marcelo Kamikaze

Regresando de Tokio, nuestro japonés tomó una lupa, se graduó de detective y descifró Clue para explicarlo mejor. Y cuando se sumergió en Out of this World, se divirtió como un niño, eso sin alejarse ni un instante de la aventura.



Baby Huguito

Este mes propinó bastantes puños en Power Athlete, apaleó más fuerte en Fist of North Star y arrasó con todo en Art of Fighting. Pero cuando iba a descansar, le cayó en las manos una sorpresa: Fatal Fury, sin quedar nada de pie, pues derribó hasta el viento.



Lord Matías

Es el número uno. Agarró un casete, le subió el volumen y salió volando en Wing Commander; aterrizó sólo cuando logró terminarlo. Huía de los peligros como un demonio en P.O.W. (Prisoner of War), prometiendo que iba a descabezar a su peor enemigo.



Marjorie Bross

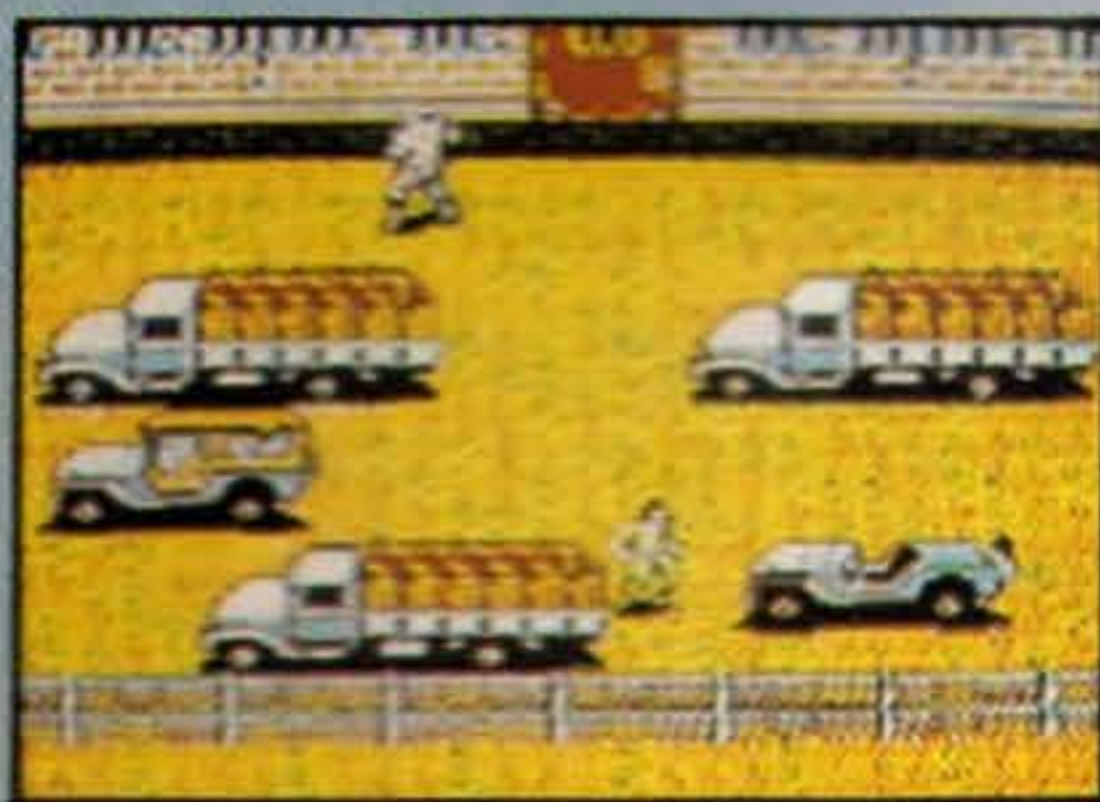
Hizo saques impresionantes en el tenis de David Crane y se convirtió en una verdadera ganadora. Deliró en los bloqueos del voleibol y provocó una gran conmoción en la redacción por el tamaño de las blusas y bermudas con que vino a trabajar.

PREGUNTAS

METAL GEAR

Marcelo Kamikaze: Deseo que publiquen los passwords de Metal Gear para todas las armas. Su amigo,
ROBERTO BOCANEGRA
Medellín (Colombia).

MK: Espere un poco más. En los próximos números daremos todas las pistas y passwords de este juego tan complicado. Esté atento.



BABY REVELA

Baby Huguito: Quisiera saber cómo hago para jugar con Vega, Sagat, M. Bison y Balrog, en Street Fighter II, la forma de aplicar Sho-Ryu-Ken de Ken y Ryu, y el golpe de mortero de Zangier.

LUIS MÁRQUEZ
San Juan (Puerto Rico).

BH: En cuanto al truco de jugar con los cuatro jefes, repito, no existe. Para propinar Sho-Ryu-Kens, diríjase hacia el frente, hacia abajo, diagonal inferior derecha, a la derecha y botón de puño. Para lograr un golpe certero, efectúe un giro de 360 grados y oprima el botón de puño. ¡Suerte!

4 PREGUNTAS

Marcelo Kamikaze: Tengo un montón de dudas, las cuales me quedaron con las seis últimas ediciones:

1. ¿Cuál es el juego que posee más megas en SNES fuera del Street Fighter II?
2. ¿Es verdad que ya existe el proyecto de Street III?
3. ¿Y el juego World Heroes, va a salir en SNES (juego de Neo Geo)?
4. ¿Es verdad que el CD-Rom en SNES tendrá un chip de memoria especial, inédito hasta hoy de 32 bits, con características de 48 bits, efectos de 3D, sonido y gráficos mejores que los del Neo Geo?

SANTIAGO PERÓN
Caracas (Venezuela).

MK: 1. Final Fantasy V. 2. ¡Es mentira! La única novedad de Street Fighter que está por salir al mercado, es un upgrade de Street Champion Edition, en donde Chun Li, esta vez, puede soltar bolas de fuego. 3. Por el momento, World Heroes está disponible sólo en Neo Geo. 4. No. Será un coprocesador que elevará el SNES a 32 bits. El sonido y los gráficos tendrán la más alta calidad. Pero para hacer comparaciones, lo mejor es esperar.

Si usted tiene alguna duda, pregúntele a los críticos.

PISTAS DE LOS LECTORES

Super Spy Hunter para NES

Al principio del juego presione al mismo tiempo SELECT y START, así entrará a una pantalla especial con una ruleta de números del 1 al 12. Al oprimir cualquier botón la ruleta dejará de girar y el número que salga será la cantidad de vidas con las cuales va a empezar a jugar.

JOSÉ ARGENZIO
Medellín (Colombia).

Double Dragon II y Super C Team

Para avanzar de misión en

Double Dragon II, oprima los botones START, A, B varias veces y al mismo tiempo. En Super C Team (Super contra) presione continuamente los botones START, A, B simultáneamente antes de empezar el juego en la fase deseada.

PEDRO ENRIQUE PÉREZ
Tunja (Colombia).

Passwords para NES y Super NES

● 1943 (Capcom): Clave para nivel 23 = TYZNU.

● Castlevania II (Konami):

Clave con poderes y vidas =
PSPR VRBY
U2DT RFIZ

● Ninja Gaiden I:
Sound Test = Presione /, A, B y START en el control 1.

● Darius Twin (Super NES): Iniciar con 50 vidas = Posicione al número de jugadores en el control 2 y presione L y R al tiempo. Y en el control 4 presione SELECT y START.

CRISTIAN ALEJANDRO ONOA
Soacha (Cundinamarca).

Sonic (Sega)

Para escoger cualquier nivel, la clave es I, I, —, a, START hasta cuando aparece Sonic en la pantalla.

DANIEL CASTELLANOS
Santafé de Bogotá (Colombia).

Más claves

● Para obtener 64 vidas en Bad Dues digite: control Z, B, A, abajo, arriba, abajo, arriba, control 1 Start.

● Para llegar a la fase más alta de Gremlins 2, digite: NXRD.

JUAN CAMILO LORDUY
Sincelejo (Colombia).



CARTAS

CHAMPION EDITION

Hola, amigos de VIDEOJUEGOS: Adoro la revista, nunca vi algo igual. Los cuatro críticos son excelentes. Y Baby Huguito, ¿cómo le pareció Street Fighter II Champion Edition Special? Hasta la próxima.

Andrés Santiago
Medellín (Colombia).

BH: ¿Que cómo me pareció? Todos saben hasta el cansancio que mi juego predilecto es Street II. Pero, la verdad sea dicha, esta versión II es una genialidad, tiene cambios increíbles. Estoy presionando a la dirección para realizar un especial de este videojuego, ojalá todo salga perfecto. ¡Hasta pronto!

JUEGOS DE VIDEO

¿Entonces qué amigos de VIDEOJUEGOS, todo bien? Deseo expresar mis felicitaciones a

nombre del grupo de jugadores 'Comando', integrado por cuatro personas. Ustedes están realizando un excelente trabajo al analizar cada juego con mucha precisión. Algunos creen que es fácil terminar, por ejemplo, Mario VI con sus 96 niveles. Pero no es verdad. Sin sus consejos, pistas y trucos no los podríamos acabar.

'Comando'
Ciudad de Panamá (Panamá).

Redacción: Ya hemos comprobado que esta revista es asunto serio, pues además de divertir abre la posibilidad a muchas otras cosas. El mundo del videojuego es fantástico y por lo tanto hay que participar de él.

PIRATERÍA

Baby Huguito: En Latinoamérica está circulando una versión sospechosa de Street Fighter II en Arcade, donde se puede cambiar de luchador durante el combate en cualquier momento, apretando el botón Start. Y no sólo es eso, todos los ataques especiales (Sheng Long, Sumo, Torpedo, Sonic Boom, Fireball, etc.), pueden ser activados sin ser cargados en el aire consecutivamente. Quisiera saber quién produce estos Arcades (seguro que no es la Capcom).

Henry Bedoya
Santafé de Bogotá, D.C.
(Colombia).

BH: Efectivamente así es. Los Arcades de Street Fighter están siendo alterados por algunas empresas piratas. He constatado en diferentes casas de videojuegos el aumento desmesurado de este tipo de máquinas. Lo peor de todo es que los tramposos descifraron el juego y están haciendo fama. Sólo es cuestión de ver las filas que se forman para jugar estas versiones baratas. Con mucho pesar tendremos los videomaníacos que convivir con un Street fantasma.

DULCECITO DE COCO

He querido muchas veces escribirles pero el tiempo no me lo ha permitido, aunque esta vez sí. Deseo saber si existe el cartucho Fatal Fury en versión SNES. ¿Conocen algunos trucos para jugar con los últimos jefes (Balrog, Vega, Sagat, M. Bison) en el cartucho Street Fighter II? Besos.

Tatiana Miranda
Quito (Ecuador).

LM: Nos encanta que nuestros lectores escriban y envíen sus dudas: siempre estamos dispuestos a responderlas. En cuanto a las preguntas, Fatal Fury no sólo existe sino que está incluida, con gran atención, en esta edición. Prepárese para una verdadera diversión, pues el juego realmente es bueno y va a dar mucho de qué hablar.

AFIEBRADO EN RPG

En primer lugar quiero felicitarlos por la alta calidad gráfica de la revista; la compaginación merece nota máxima. Además, agradecerle a Marcelo Kamikaze por añadir inteligencia a las reseñas de RPGs. Deseo saber si las dos versiones del juego *Might and Magic*, del cual soy un fanático, saldrán en SNES.

Ricardo Malahora
Cali (Colombia).

MK: *Bellísima carta, Ricardo. Siempre el equipo de VIDEOJUEGOS está dispuesto a trabajar por ustedes. Respecto a *Might and Magic*, este cartucho ya fue lanzado en SNES y está siendo muy bien aceptado.*

UN TORNILLO SUELTO

Marjorie: Tengo una tremenda curiosidad de saber cómo es. ¿Podría enviarme una foto suya con dedicatoria?

José Pérez
Santafé de Bogotá, D.C.
(Colombia).

LM: *Marjorie está muy halagada de que sus admiradores sean cada vez más. Pero aquí entre nosotros, Lady Bross sólo tiene sus ojos puestos en los juegos de video. Nunca he visto mujer tan indomable, desfila por aquí en la redacción como si fuera una diosa griega en su Olimpo particular. Ojalá también me pusiera atención.*

CURIOSO

Quisiera que me respondieran algunas preguntas:

1. Nombre de algunos futuros juegos para CD SNES.
2. ¿Cuál es el límite en megas de una cinta de SNES?
3. ¿Existe la posibilidad de que *Mega Man* salga en una versión SNES?
4. ¿Cuál es la cinta de SNES que posee más megas?
5. En la primera edición, Marjorie comentó en una de sus intervenciones: "Existen tres cosas que me proporcionan mucho placer: velocidad, combate al crimen, pero la tercera sólo el tiempo me permitirá revelarla" ¿Ahora que ha transcurrido algún lapso, podría decirlo?

Oliver Fandiño
Barranquilla (Colombia).

Redacción: *Tuvimos el gran placer de investigar sus preguntas y encontrarles una solución. Aquí están:*

1. *Mad Dog Macree* y *Space Pirates*.
2. *Teóricamente, 16 megabytes.*
3. *Una gran posibilidad.*
4. *Hasta el momento, *Street Fighter II* y *Final Fantasy V*.*
5. *Todavía no ha llegado el momento. Espere un rato más.*

VIDEOJUEGOS

Primero que todo quisiera felicitarlos por su maravillosa

revista que he leído con mucha atención. Y, también, alabar a los críticos por sus maravillosas observaciones. Me encanta la fotografía de la revista es verdaderamente espectacular.

Darío Arenas
Cali (Colombia).

Redacción: *Nuevamente les damos las gracias a nuestros lectores, los cuales han hecho que día a día esta revista continúe con gran acierto.*

Y... MÁS

La revista en todas sus ediciones ha sido fantástica, la portada es para mí lo más llamativo, aunque en su interior las páginas son increíbles. Me encantan las pistas, pues he logrado terminar juegos que nunca esperaba acabar. Sigamos así.

Pedro Pinto
Pereira (Colombia).

Redacción: *Nos encanta que personas como usted nos escriba. Eso es lo que nos anima a trabajar.*

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

SNES

LANZAMIENTO



Demuestre sus habilidades en este superjuego



Wimbledon, Roland Garros, la Copa Davis y otros torneos internacionales ya no son las modalidades más importantes de la temporada. David Crane's Tennis es la última palabra en cuanto a videojuegos deportivos se refiere. Todo ha sido desarrollado con tanta fidelidad por la Nintendo que, al encender la televisión, uno tiene la impresión de estar presenciando en vivo una final de campeonato. En la pantalla de opciones puede elegir entre enfrentarse a dos jugadores o al computador. La dificultad del partido está en el brazo, en la forma de sostener la raqueta y en la resistencia que se tiene para disputar de uno a tres sets. La multitud se reúne en las graderías para presenciar el desafío más especial de todos los tiempos. Comienza el juego; las acciones son bastante reales y muestran la tensión producida en la recepción de los saques. Un tablero, ubicado a un extremo, revela la exacta velocidad de la pelota en el momento de su lanzamiento. La complejidad de los movimientos y golpes permiten al jugador recurrir a jugadas planeadas con anterioridad. *Lobs,*

DAVID CRANE'S TENNIS



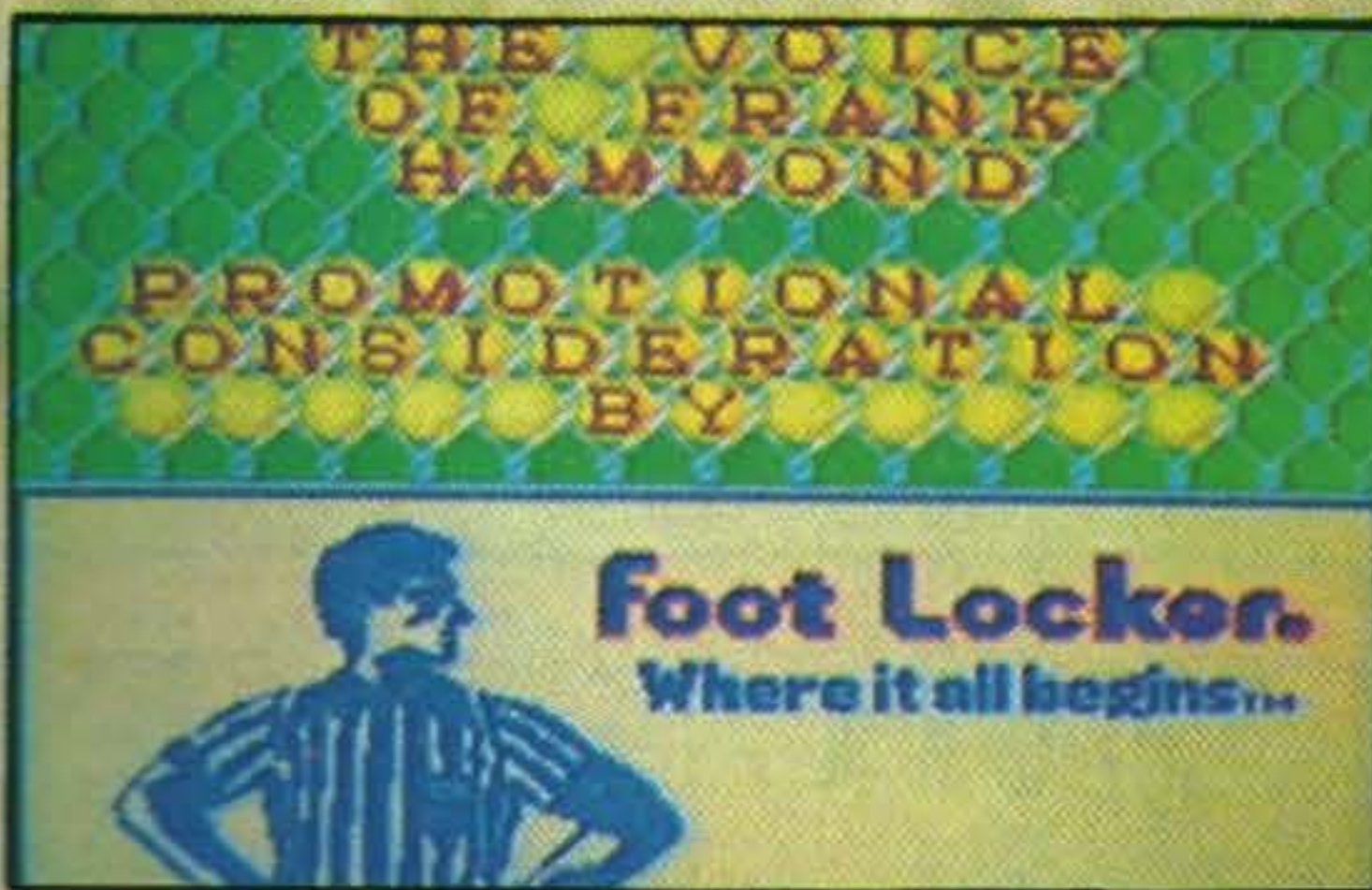
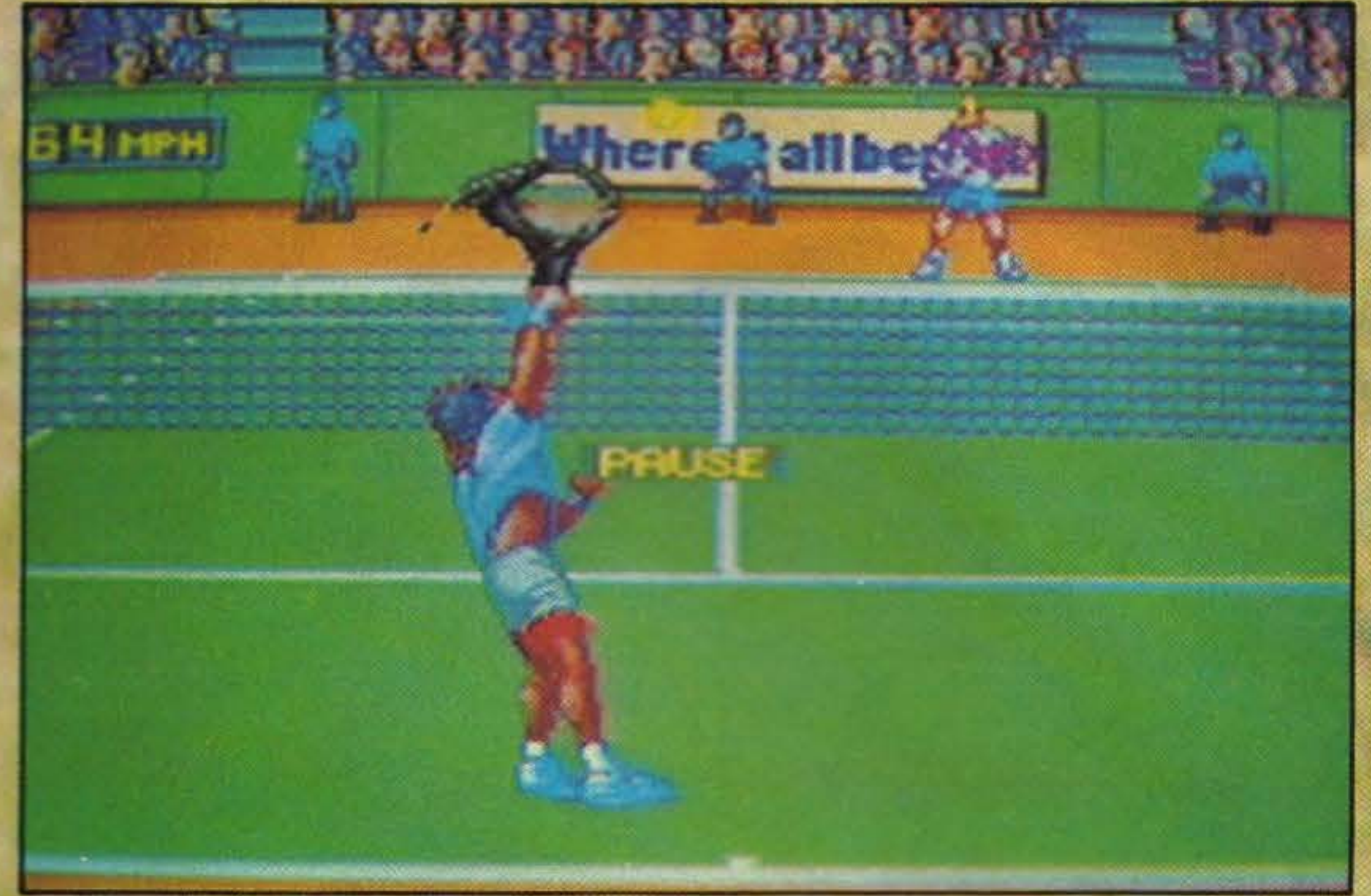
smashes, reveses, saques forzados y tiros con estilo conforman una coreografía deportiva que envidiaría cualquier Becker,

Borg o Agassi. Los árbitros son dos, cuya función es controlar la red y en especial la línea. Los jueces mantienen su posición de autoridad, sin dejarse influenciar por cosas o conceptos que harían cambiar sus decisiones. En cada jugada de *crack,* las



Es toda una belleza David Crane's Tennis, ¿cierto? El juego es realmente todo: emoción, acción y diversión. Hasta los uniformes de los jugadores están llenos de aquella elegancia europea. El diseño no permite reconocer a alguna personalidad en las tribunas separadas, detalle que fue olvidado en la concepción gráfica. Su construcción lo convierte en el juego más revolucionario del mundo de los videojuegos. Hasta el ángulo de acción ofrece una perspectiva frontal de profundidad, innovadora. Su esencia da la posibilidad de imaginarse cómo será el futuro de las modalidades deportivas. No es necesario ser un conocedor para prever su importancia y aceptación dentro de los videomaníacos. No se lo pierda.

Marjorie Bross



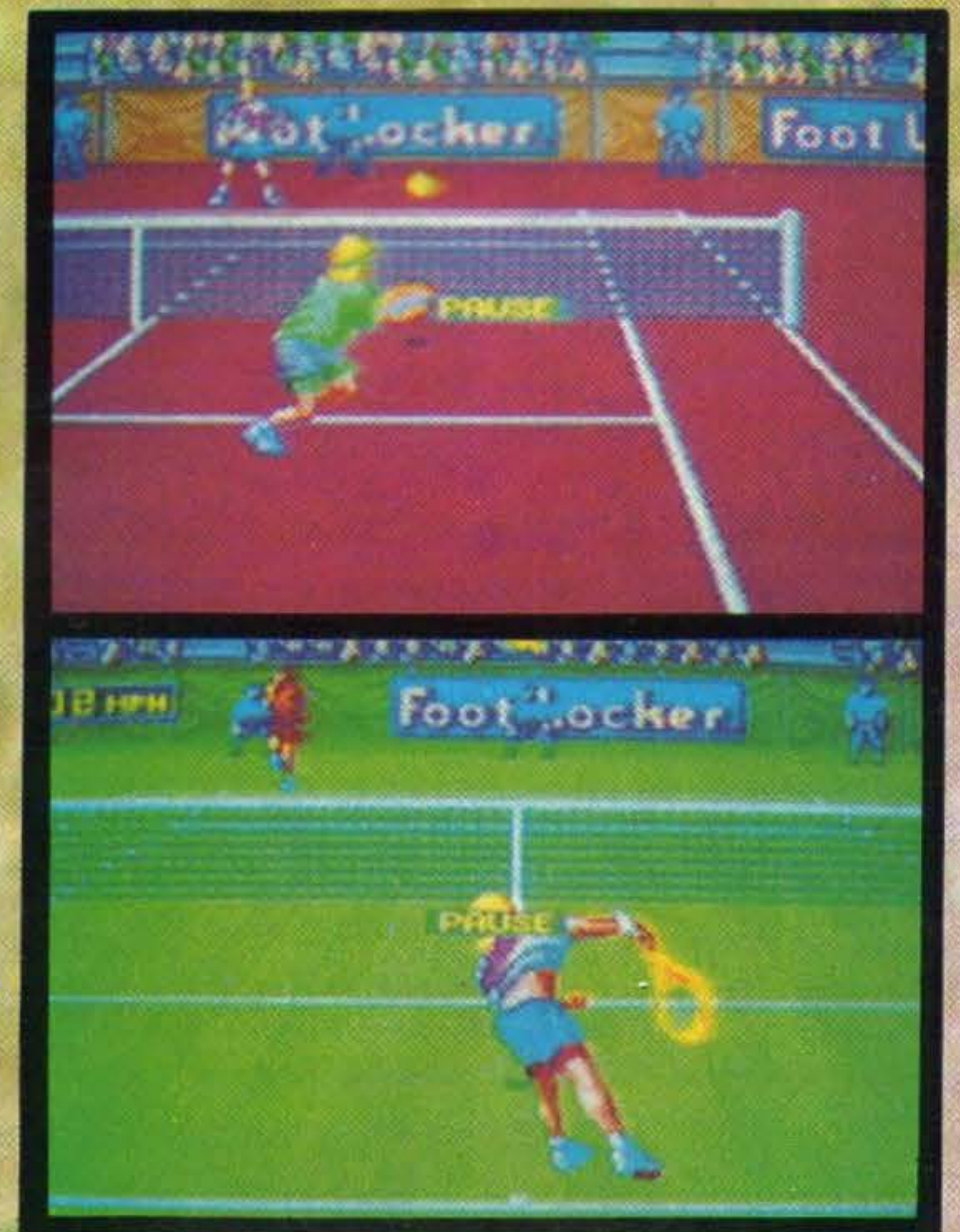
La emoción es tan fuerte que sentirá hasta nervios.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	David Crane's Tennis
Consola:	SNES
Modalidad:	Deporte
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

	MB
Gráfico:	9
Sonido:	9
Diversión:	9
Desafío:	9



Si desea ver el error cometido en una jugada, solicite 'replay'.

cuales son muchas durante el partido, el 'replay' es automáticamente activado en cámara lenta para inmortalizar aquel instante glorioso. Se necesita mucha habilidad para romper el servicio del adversario y mantener un alto promedio de saques efectivos (ases). Durante el transcurso del partido, el juego va siendo más candente, el desafío aumenta y las jugadas increíbles se vuelven más frecuentes. Por tanto, si desea figurar en la lista de los mejores, no se quede ahí parado, muévase a entrenar y no pierda el tiempo, pues es de la única manera que logrará triunfar.



FIST OF NORTH STAR

En un ambiente sombrío, ocho luchadores se enfrentan hasta la muerte en la ciudad destruida.

Fanáticos de las más variadas y extrañas tendencias del videojuego podrán saciar su sed de destrucción con *Fist of North Star*. A pesar de lo complicado del título, aquí se logra reunir mucha acción y lucha,



Un kick and punch distinto al de la inmensa mayoría. Es un revuelto de juegos como

Cacooma Knight, Golden Fighter y Sonic Blastman en un estilo un tanto misterioso. La violencia siempre está presente, en sus más mínimos detalles. El diseño visual del juego es bastante simple. Según mi colega Lord, a la banda sonora, ideal para disfrutar mientras se juega, le falta firmeza en el ritmo. Los golpes y técnicas son muy originales pero pierden en velocidad. La acción es muy lenta y el alcance de las técnicas reducido. Se habrían podido mejorar los pequeños elementos que ambientan el escenario. Entonces sí sería una bomba. Un juego interesante a secas.

Baby Huguito



donde verdaderamente se divertirá. Una gran metrópoli devastada por un holocausto nuclear es el escenario preciso para el mayor torneo de Street Fighters de la galaxia. En total son ocho luchadores que se enfrentan en batallas de vida o muerte. Se puede optar entre 1, 2 adversarios o lucha libre. En esta última vale todo. Cada uno de los ocho contendores domina un estilo de combate y magia particular. Algunos de ellos son realmente exóticos, como el Mago Anao con garras de acero y el Gordo Mongol con sus increíbles barrigazos. Todo el juego tiene un ambiente lúgubre, pesado: desde los gráficos hasta la banda sonora son terriblemente fúnebres. En su concepción se identifica con otros cartuchos como: *Cacooma Knight*, *Sonic Blastman* y *Golden Fighter*. ¿Qué está esperando para empezar a disfrutar de este increíble combate?

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Fist of North Star
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

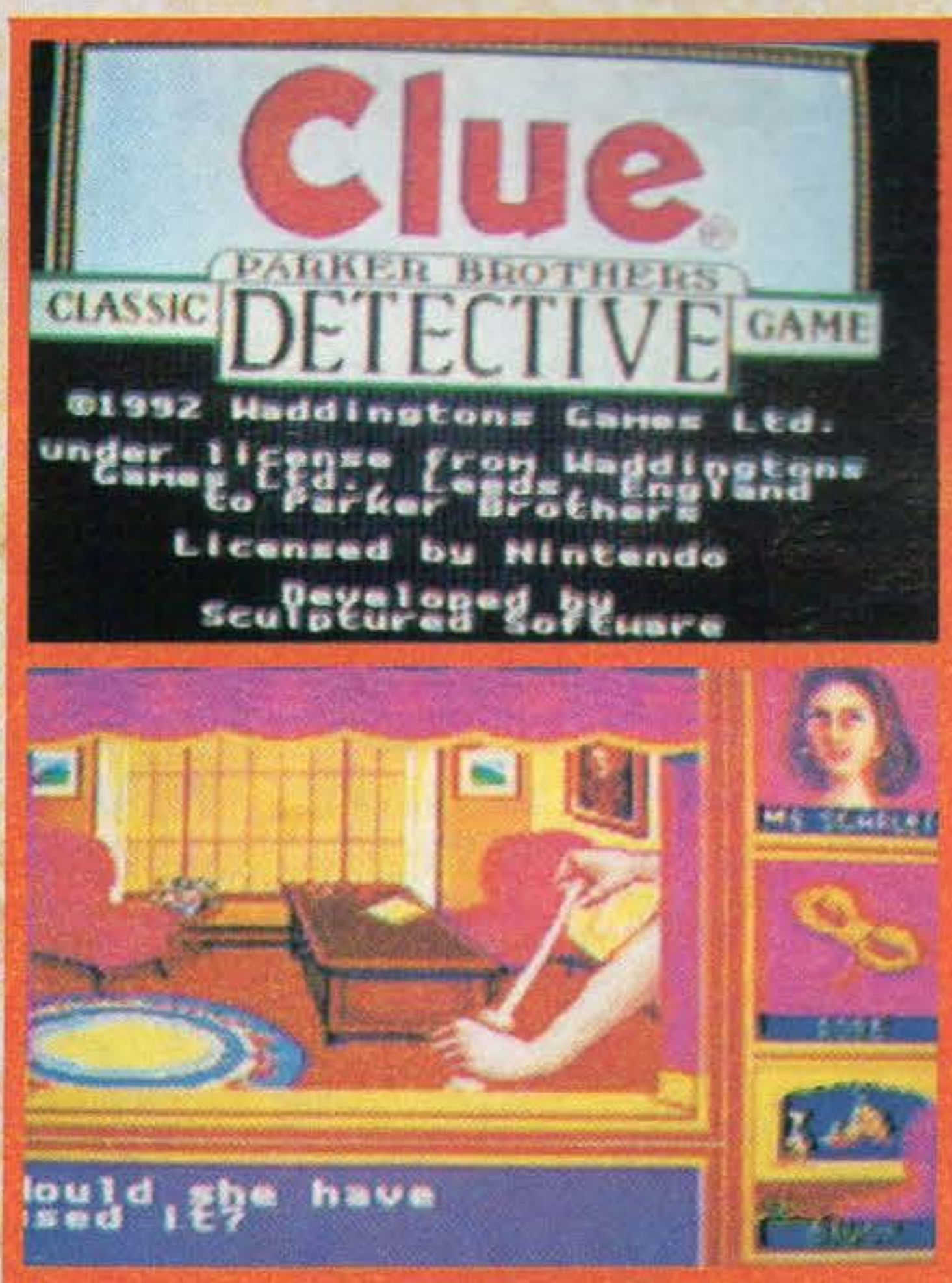
	MB
Gráfico:	8
Sonido:	7
Diversión:	7
Desafío:	7

SNES LANZAMIENTO

CLUE

(EL DETECTIVE)

Se acuerdan del juego Detective? Todo en este cartucho fue concebido como el original. Los personajes continúan siendo los mismos: Cel. Mustard, Mr. Green, Ms. Peacock, Ms. Scarlet, Ms. White y Prof. Plum. Todos son sospechosos de un asesinato cometido en una gran mansión. Le corresponde a usted resolver el gran misterio. Cada uno escoge a su jugador y recibe un determinado número de cartas-pistas para ayudarlo a solucionar el homicidio. Con las tarjetas sobre la mesa, deberá dirigirse hacia un tablero donde tendrá que lanzar los dados. Una mano digitalizada aparecerá en la pantalla y los tirará con gran realismo. Sobre este plano se encuentran todos los aposentos de la mansión (cocina, comedor, sala, salón de juegos, estudio, etc.). Aquí, también, tendrá que descubrir cuál fue el arma utilizada en el asesinato (cuchillo, revólver, candelabro, tubo, etc.). Entrando a las habitaciones, recoja las pistas que van apareciendo en el transcurso del juego, junto con las informaciones contenidas en las cartas y en los interrogatorios: así podrá estar listo para acusar al culpable. Solamente hable cuando tenga la absoluta certeza de quién es el asesino o si no, game over. En cada entrada a los sitios de la casa presenciara escenas digitalizadas simulando crímenes, como si fuera la



deducción imaginativa de Sherlock Holmes. Todo ello ambientado con una banda sonora asombrosa. Realmente, una buena adquisición para quien le fascina el suspenso.



Sólo faltaba eso. Clue es un juego desarrollado para atraer a un público amplio, es decir, de todas las edades. La mayor dificultad está en el idioma del juego (el inglés), lo que reduce un poco su grupo de fanáticos. Es ante todo un videojuego de mucha observación y raciocinio. Los gráficos son muy creativos, con escenas digitalizadas bien terminadas. La banda sonora está hecha al mejor estilo de Hitchcock. Si busca agitación, olvídense. El juego es demorado, bueno para quien desea divertirse sin ningún afán. El desafío no se discute, se disfruta.

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Clue
Consola:	SNES
Modalidad:	Tablero
No. de jugadores:	1 a 4
No. de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

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

SNES

LANZAMIENTO

'SHOW DE MAÑANA'

BOXE

Una pelea ordinaria entre orientales y chicanos, donde el más débil pierde.



Otro cartucho deportivo inspirado en combates de boxeo, cuyo éxito ha pasado las barreras del Japón y ha llegado a Latinoamérica. El pueblo de la tierra del Sol Poniente no perdona y diseña en SNES uno de los juegos más aburridos logrados sobre este deporte. En la pantalla de opciones se elige la dificultad, el número de jugadores y los controles del joystick, lanagaki, H. Mendoza, Harimao, Kin, Ribera, Ozaki, Rikiishi, Kanagushi. Curiosamente, sólo campeones orientales y chicanos. Luego de optar por un luchador, usted vaya directamente al ring. Allí el asunto arde. Los golpes son demasiado simples: gancho, directo y defensa. Saldrá vencedor quien sepa aplicar mejor la secuencia de defensa y ataque. Pero no se enorgullezca tanto, no tiene ninguna gracia ser campeón contra desafiantes débiles.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Show de Mañana
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	K.A. Wasing. Co.
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

	LM
Gráfico:	7
Sonido:	6
Diversión:	6
Desafío:	6



Sinceramente, no era lo que esperaba. Qué juego tan mediocre. Estoy ansioso todavía por presenciar un campeonato de boxeo japonés de excelente calidad. El diseño gráfico es horrible, ni siquiera parece Super NES. Los golpes son elementales, demasiado obvios. Ojalá un día de estos el sistema cambie. Debían ser prohibidos este tipo de lanzamientos, para evitarnos la desilusión de lanzar puños a diestra y siniestra sin ningún objeto. Consiga otra cosa para luchar: este video no vale la pena.

Lord Matías

SNES

LANZAMIENTO

VOLLEY

Saques, bloqueos, atrapadas... Un videojuego con gran proyección y suficiente diversión.



El fútbol ya no es más el opio del pueblo latinoamericano. El voleibol se está abriendo paso ante los ojos de los aficionados y está ocupando uno de los mejores puestos dentro de las modalidades deportivas. Ahora ya no hay que esperar, pues podrá disputar excitantes partidos en la pantalla de la TV y sentirse como todo un campeón. Elija entre jugar en equipo de cuatro o en parejas sobre la arena de la playa. Todos los movimientos fueron desarrollados con el mayor realismo posible: saques, bloqueos, atrapadas. Si prefiere participar con sus amigos escoja su selección: Cuba, EE.UU., Italia, Argelia, Brasil, etc. En el voleibol de playa, la presencia femenina en parejas es



indispensable. La diversión llega a ser contagiosa, como si en verdad estuviera presenciando la transmisión de un juego. Las acciones pueden ser complejas; por eso, ¡a entrenar!



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Volley
Consola:	SNES
Modalidad:	Deporte
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	-
Capacidad:	-

EVALUACIÓN

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



Por el estilo de David Crane's Tennis, este es otro cartucho de deporte que llega a arrasar. Hasta hoy no se había lanzado un juego con tanta fidelidad dentro de esta modalidad. Los diseñadores fueron perfeccionistas. Los gráficos son bastante elaborados y los movimientos de las jugadas espectaculares. El sonido crea ambiente durante el partido. Su punto fuerte está en la diversión, es delirante.

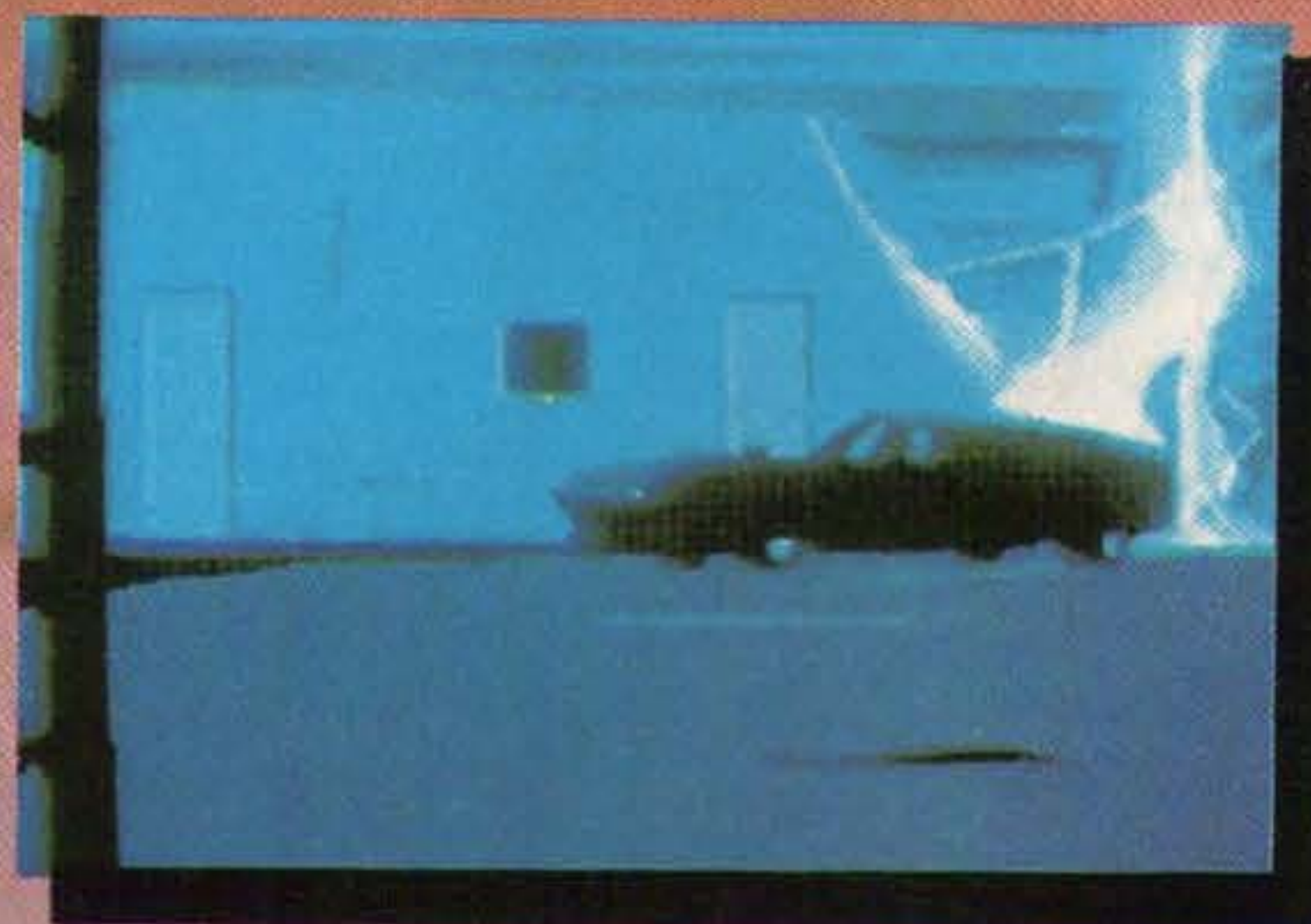
Con Volley logrará recordar la verdadera emoción de las vacaciones en la playa. Mientras que éstas lleguen me entreno en la pantalla. Para las chicas de la moda, un detalle: observen los modelos de ropa para voleibol de playa: son bien bonitos.

Marjorie Bross

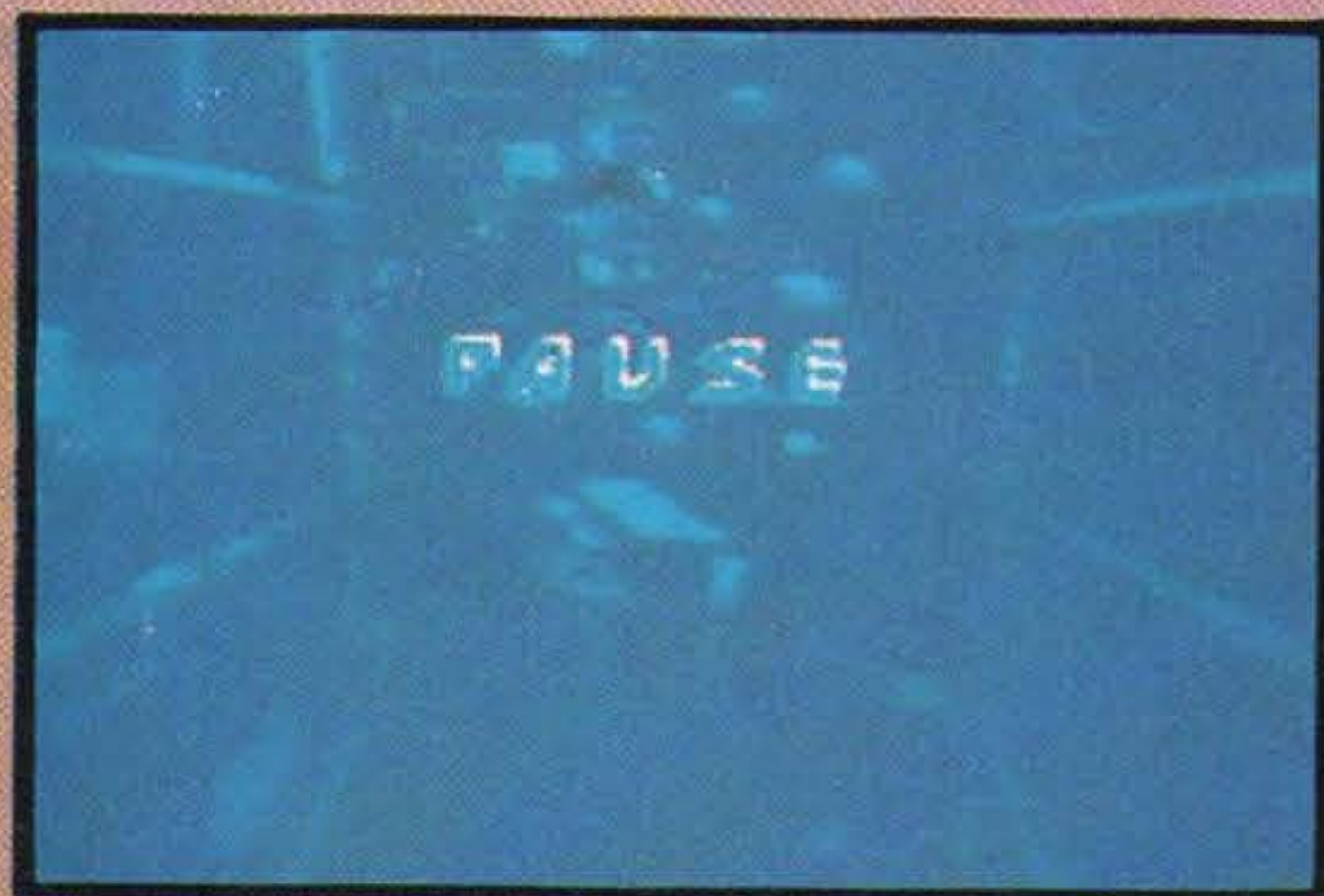
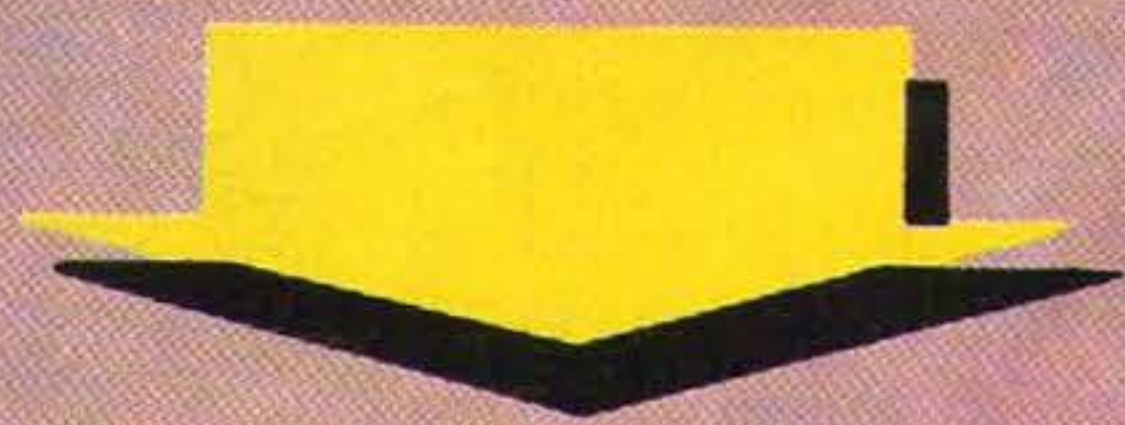
SNES

TOTAL

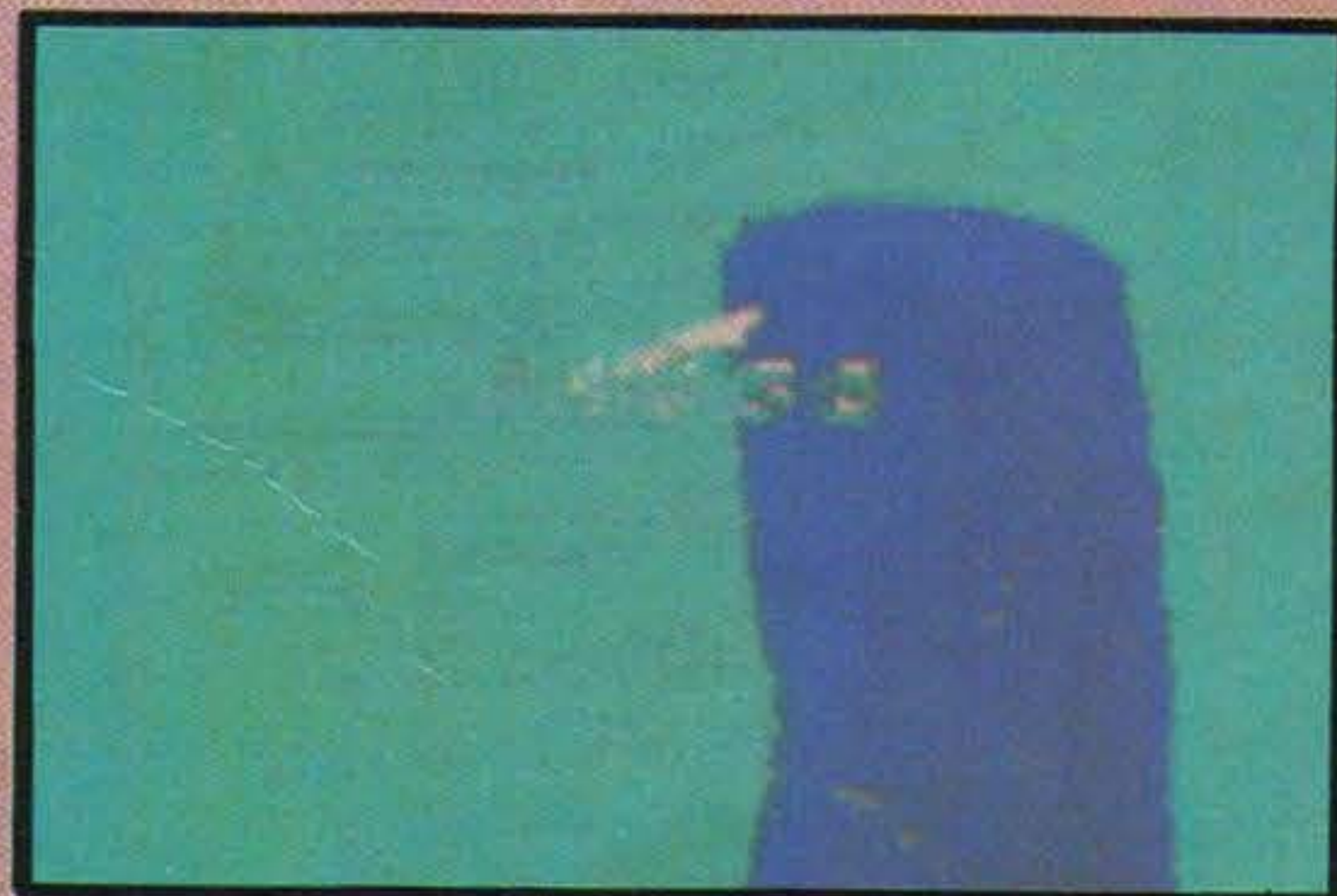
OUT OF THIS WORLD



Con increíbles gráficos
y escenas fantásticas,
este juego
lo transportará
a otro mundo.



Al comienzo del juego usted aparecerá en una piscina. Suba rápidamente para no ser alcanzado por las algas.



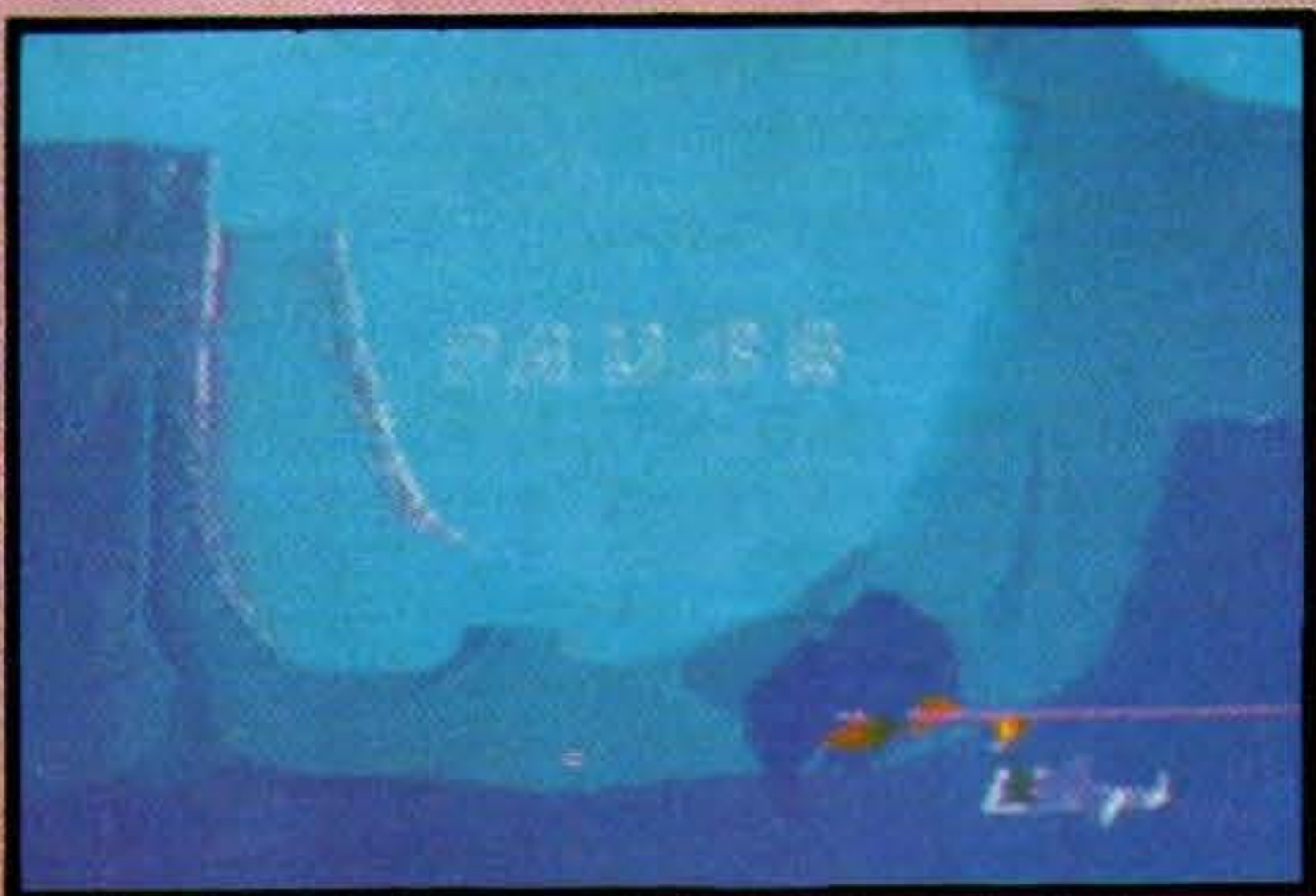
Muévase hacia la derecha y tenga mucho cuidado con las lombrices que andan por el suelo. Si pisa una de ellas, muere y el juego habrá terminado.



El león negro aparecerá adelante suyo. Escape y corra hacia la derecha, siempre teniendo precaución con las lombrices que continúan apareciendo por el frente.



Pase por la piscina y salte sobre la cuerda que aparece en el extremo derecho.



Regrese al sitio en donde se encontró con el león.



Para librarse de sus enemigos deberá balancear su jaula para que se rompa la cadena. En el piso, tome el arma y acompañe a su nuevo amigo hasta el extremo de la pantalla...



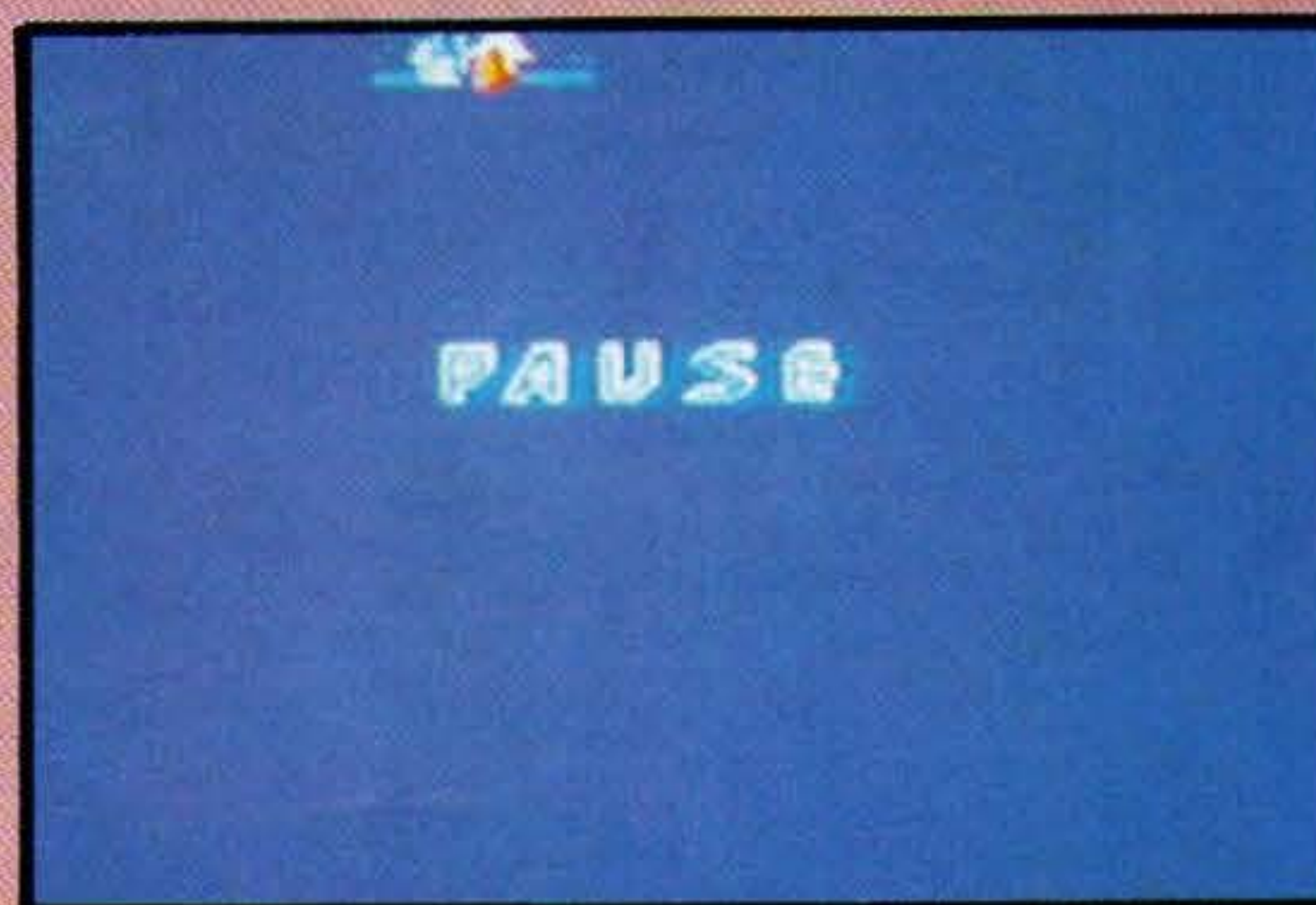
Utilice el escudo de fuerza para eliminar a todos sus enemigos mientras su aliado abre la puerta.



Tome el ascensor y vaya al último piso (de arriba hacia abajo), mate al enemigo y luego desconecte el sistema de las puertas.



Suba un piso y rápidamente derribe la puerta. No desperdicie munición, pues tiene sólo un tiro. Baje y corra hacia la derecha, donde observará un pasaje bajo el piso. Entre a él, sin miedo.



Luego aparecerá una tubería bastante peligrosa. Muévase despacio para no ser alcanzado por los gases mortales. Trate de no equivocarse de camino; comience avanzando hacia la derecha en forma de zig-zag.

Este juego exige inteligencia y alta percepción. ¡Concéntrese! La intuición es su mejor compañera.



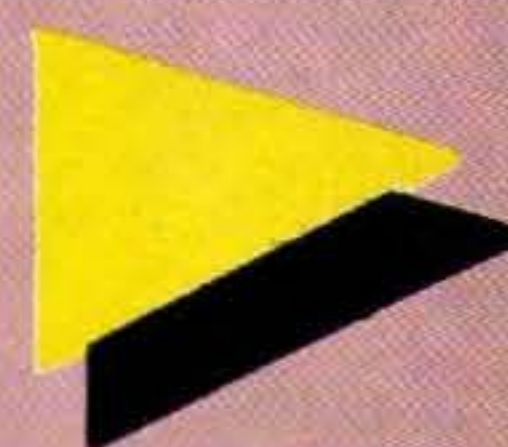
Llegó el momento de recargar su arma. Para ello basta con entrar a la cabina luminosa.



Siga por la derecha, pero tenga mucho cuidado con posibles enemigos. En el extremo de la pantalla deberá saltar bien lejos para caer al otro lado. Para lograr pasar de allí, destruya la pared con un haz de rayos láser bien concentrado y camine hacia la derecha.



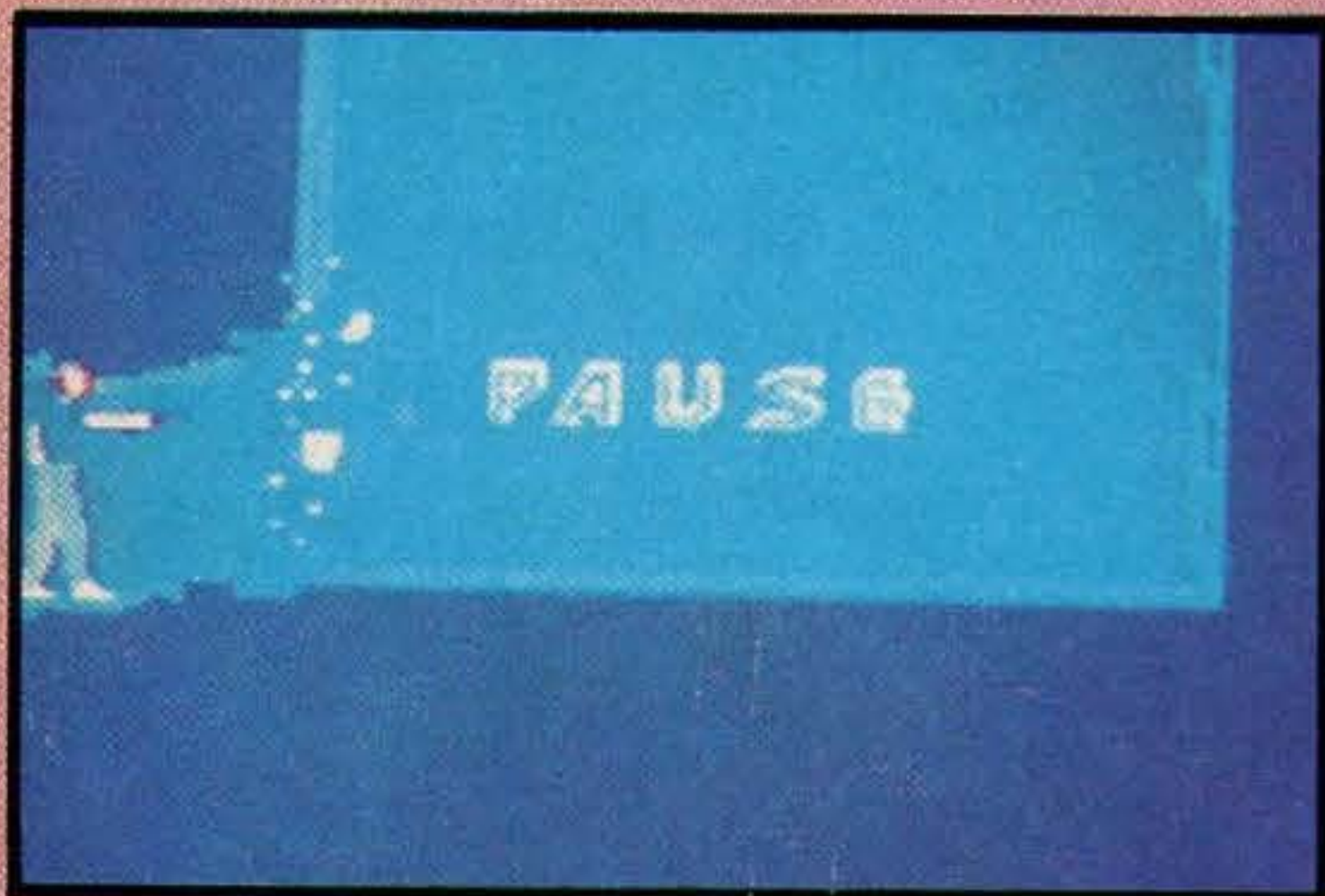
Baje por el primer hueco y repita el mismo procedimiento en el siguiente piso. Avance hacia la derecha y salte sobre las estalactitas.



OUT OF THIS WORLD



Ahora esté alerta con las piedras que caen del techo. En la pantalla siguiente, suba la rampa y acabe con los tentáculos colgados al techo.



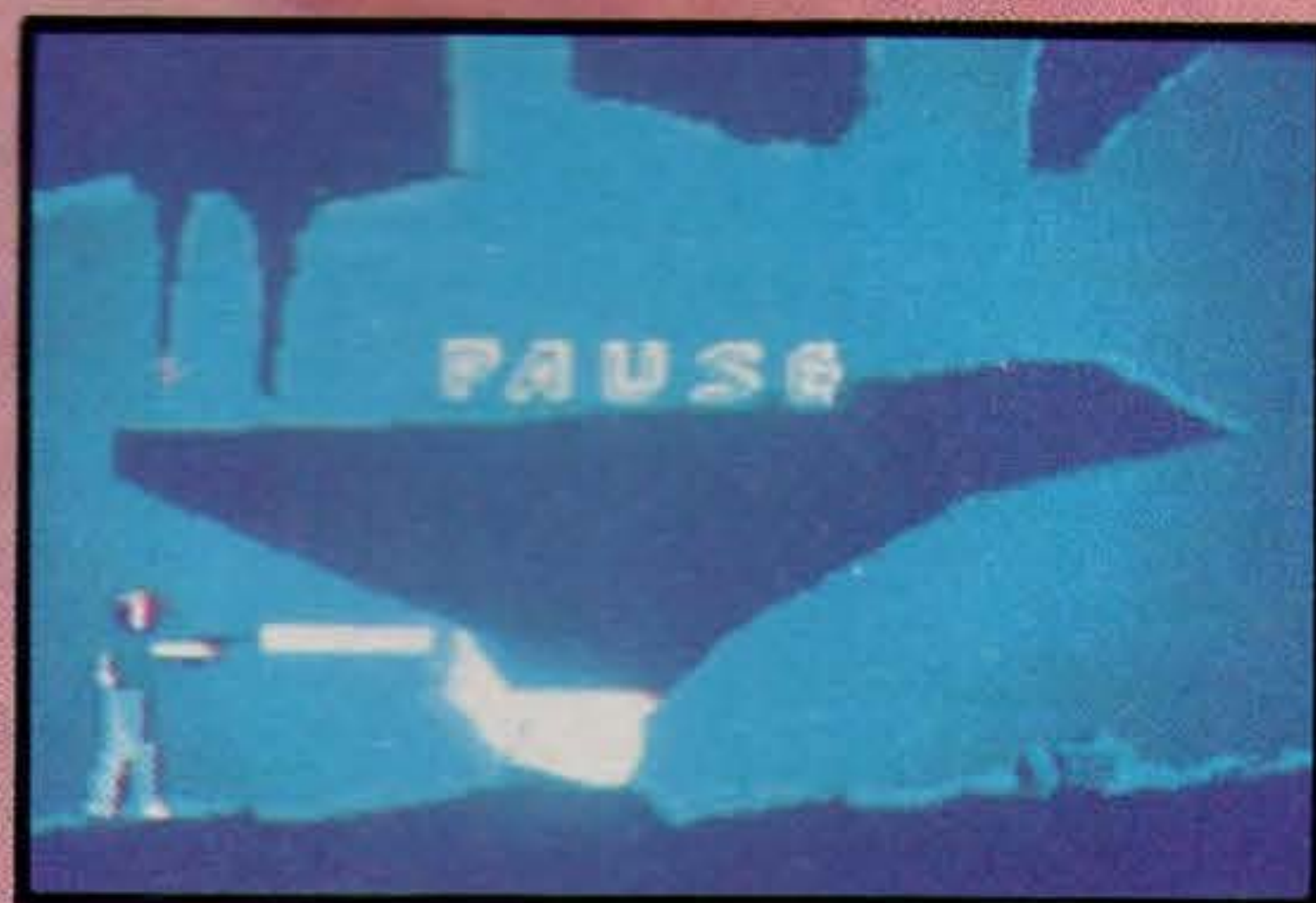
Continúe siempre por la derecha, destruyendo los tentáculos y esquivando los obstáculos del piso. Destruya la pared del extremo del mismo lado y regrese, siempre tomando iguales precauciones.



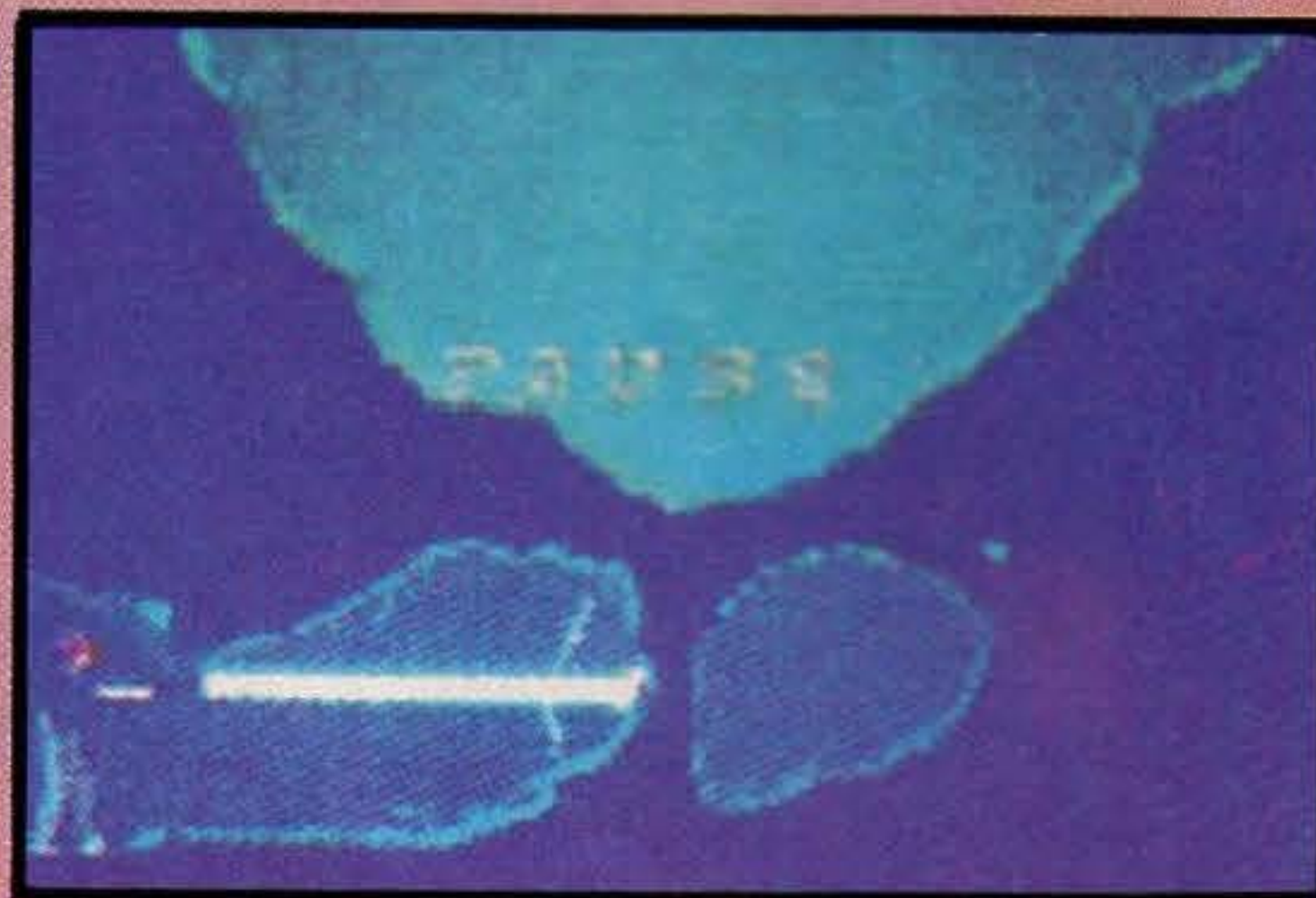
VIDEOPISTA: En la escena del pájaro, dispárele y siga por la izquierda.



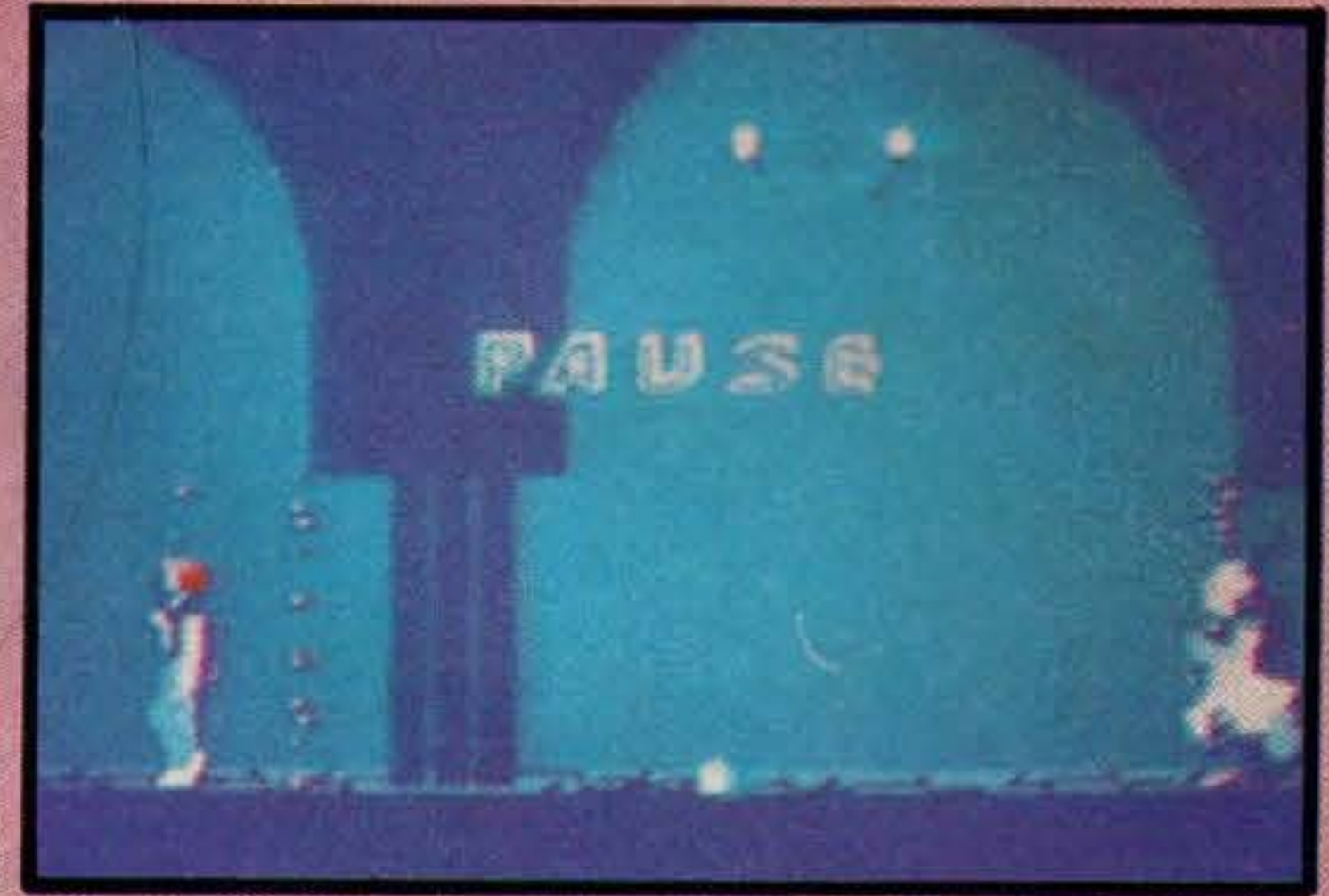
Comience a saltar sobre las estalactitas. Es así como el pájaro será hecho prisionero por los tentáculos y usted saldrá bien librado.



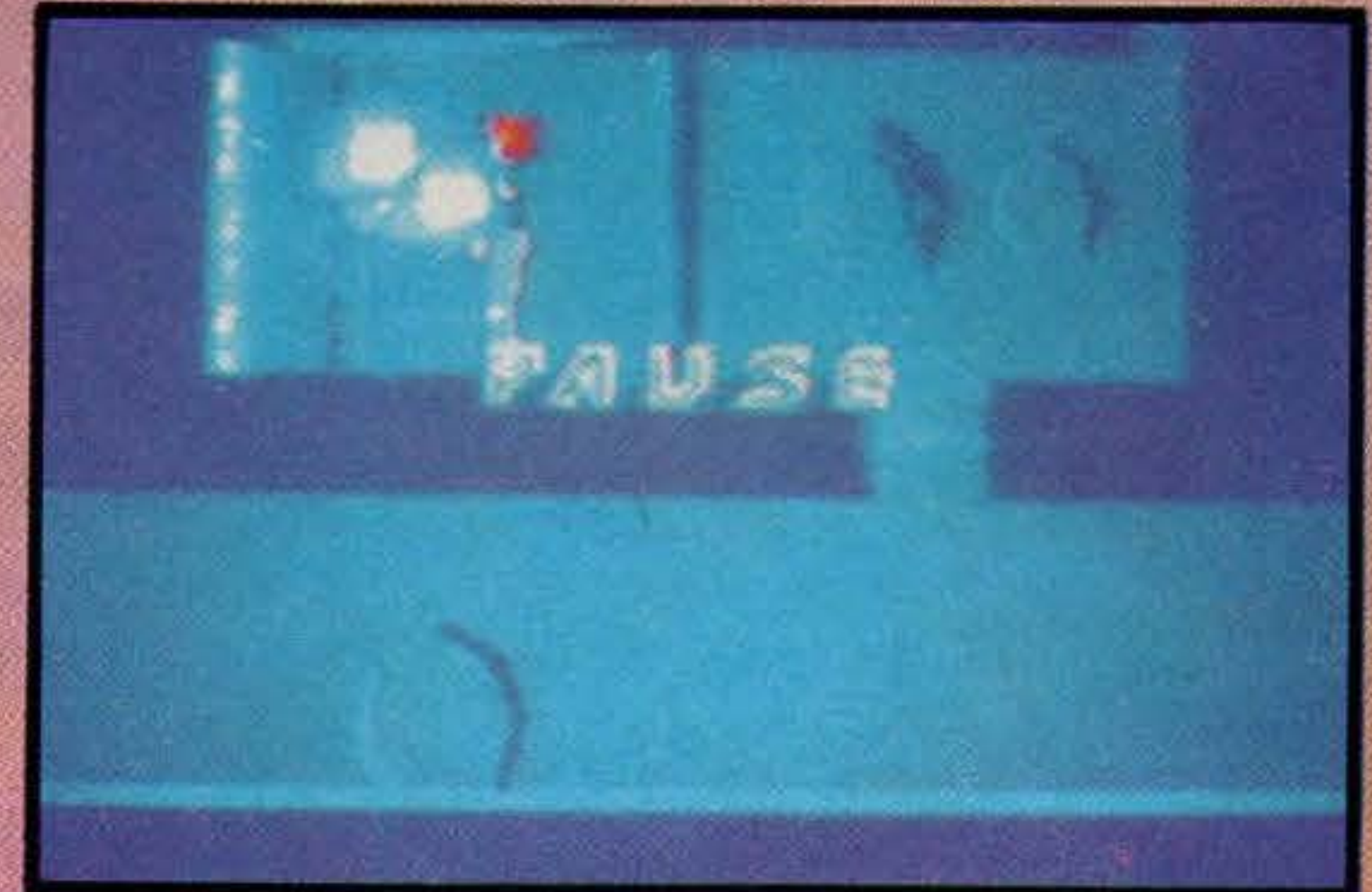
Destruya la plataforma triangular y suba por ella.



El mejor camino, aquí, es ir hacia la derecha. Estalle la pared que está represando el agua y huya hacia la izquierda para no morir ahogado.



Siga por la derecha y destruya la puerta de hierro. Suba la escalera y busque un portón triple donde se halla un guardia enemigo. Continúe por la derecha, siempre teniendo mucho cuidado con los adversarios. Camine de frente hasta encontrarla.



VIDEOPISTA: Haga un escudo de protección bien cerca de la puerta. El guardia lanzará una bola de energía cuando ésta se abra. Retroceda un poco para que se vuelva a cerrar y la bola de energía regrese, despedazando al enemigo. Derribe la puerta metálica, avance hacia la derecha, recargue la pistola y muévase a la siguiente pantalla por el mismo lado.



PISTA: Permanezca agachado mirando el reflejo del espejo verde, así logrará ver un guardia caminando de un lado al otro. Cuando éste se encuentre preciso debajo del espejo, dispare a la cadena: él se precipitará sobre la cabeza del vigilante.



Nuevamente recargue su pistola y baje por las escaleras, desplazándose hacia la derecha. Aquí será atrapado por el enemigo. No se preocupe. Para escapar sólo necesita lanzar una patada en el sitio preciso. Llegue hasta donde se encuentra su arma y mate al enemigo.



Suba la escalera y baje para que su rival no dispare, arme un escudo y acabe con él.

Diríjase hacia la pantalla con tres espejos. Dispárele al ubicado en el centro para así despejar el camino a su amigo. Siga derecho.



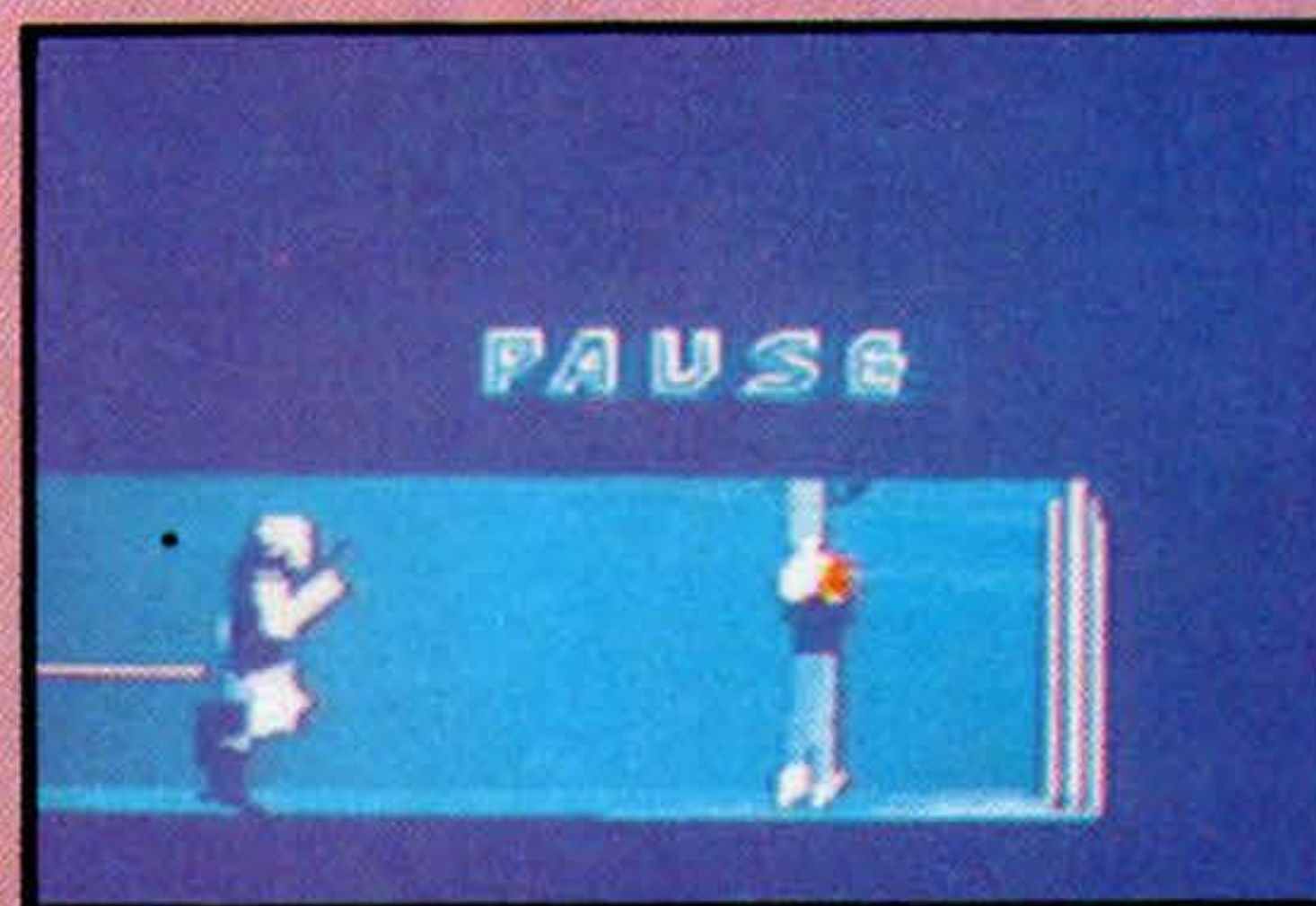
En la segunda pantalla, tenga cuidado con una emboscada. Para escapar, protéjase con el escudo y dispare contra el enemigo. Responda los disparos con uno fuerte y otro débil inmediatamente. Entre al pozo de agua y baje sumergiéndose por la derecha, penetre a la segunda grieta hacia arriba y tome un poco de aire (bolsa de oxígeno).



Descienda y continúe por el pasaje hacia abajo. Cuando salga del agua, salte para no ser devorado por los monstruos que se arrastran. Lance un disparo al cable conductor de la electricidad y regrese por el camino hasta la entrada del pozo. Continúe hacia la derecha.



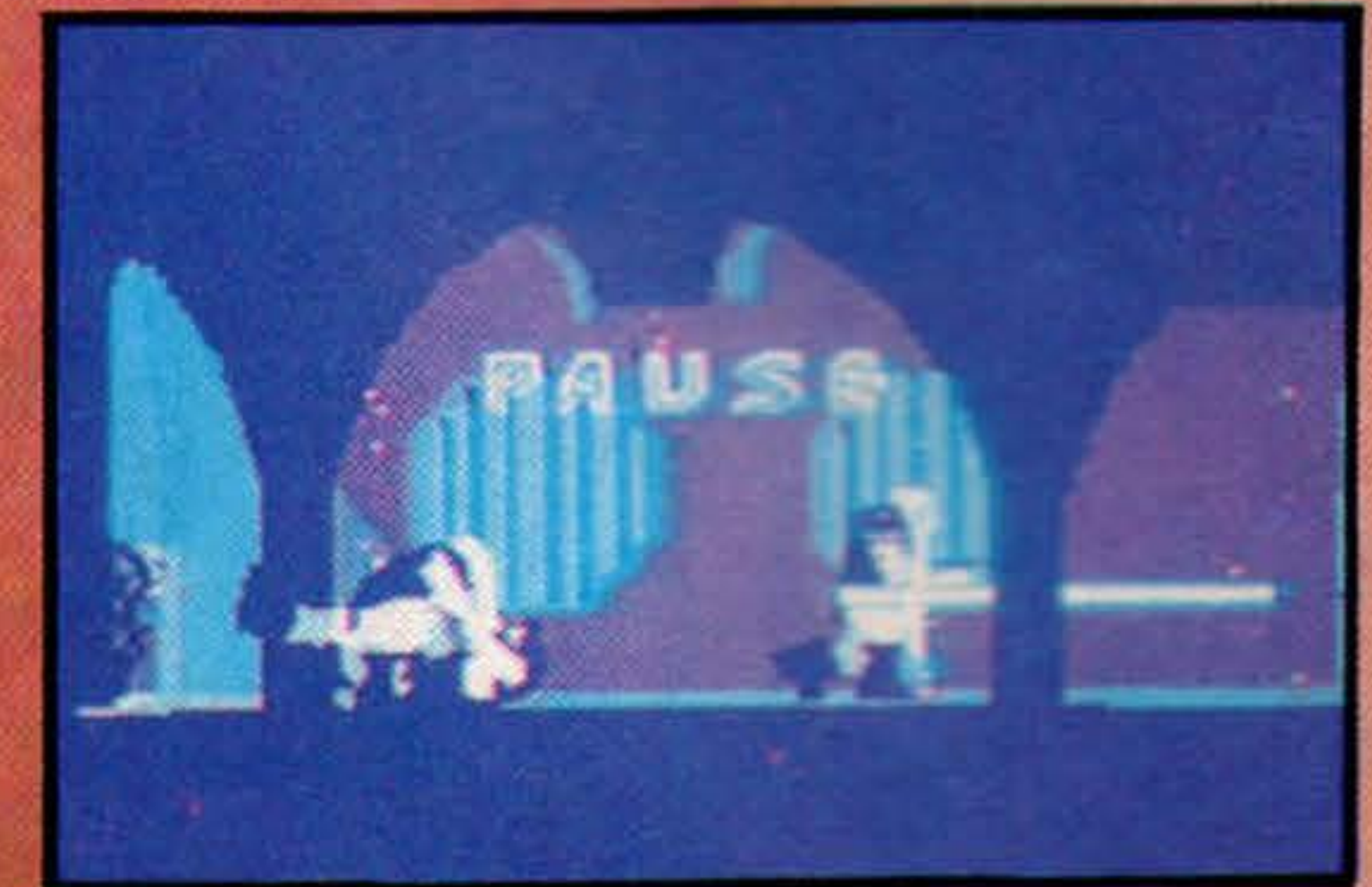
Pasando por encima del guardia muerto, caiga e inmediatamente apriete el botón de disparo. Haga un tiro para abrir la puerta y salga corriendo.



Avance hasta el final del corredor y dispare como un degenerado. Salga, posterior, por la alcantarilla con ayuda de su aliado.



VIDEOPISTA: No se acerque a la puerta en compañía de su amigo. Siga por la izquierda y luego por la derecha para rodear el muro.



Dé la vuelta, entre por la puerta de atrás, arme el escudo y lance sucesivos disparos, fuertes y rápidos.



Corra con su amigo, hasta encontrar un foso con una tienda en el extremo. Sitúese al borde y espere que su amigo lo envíe al otro lado.



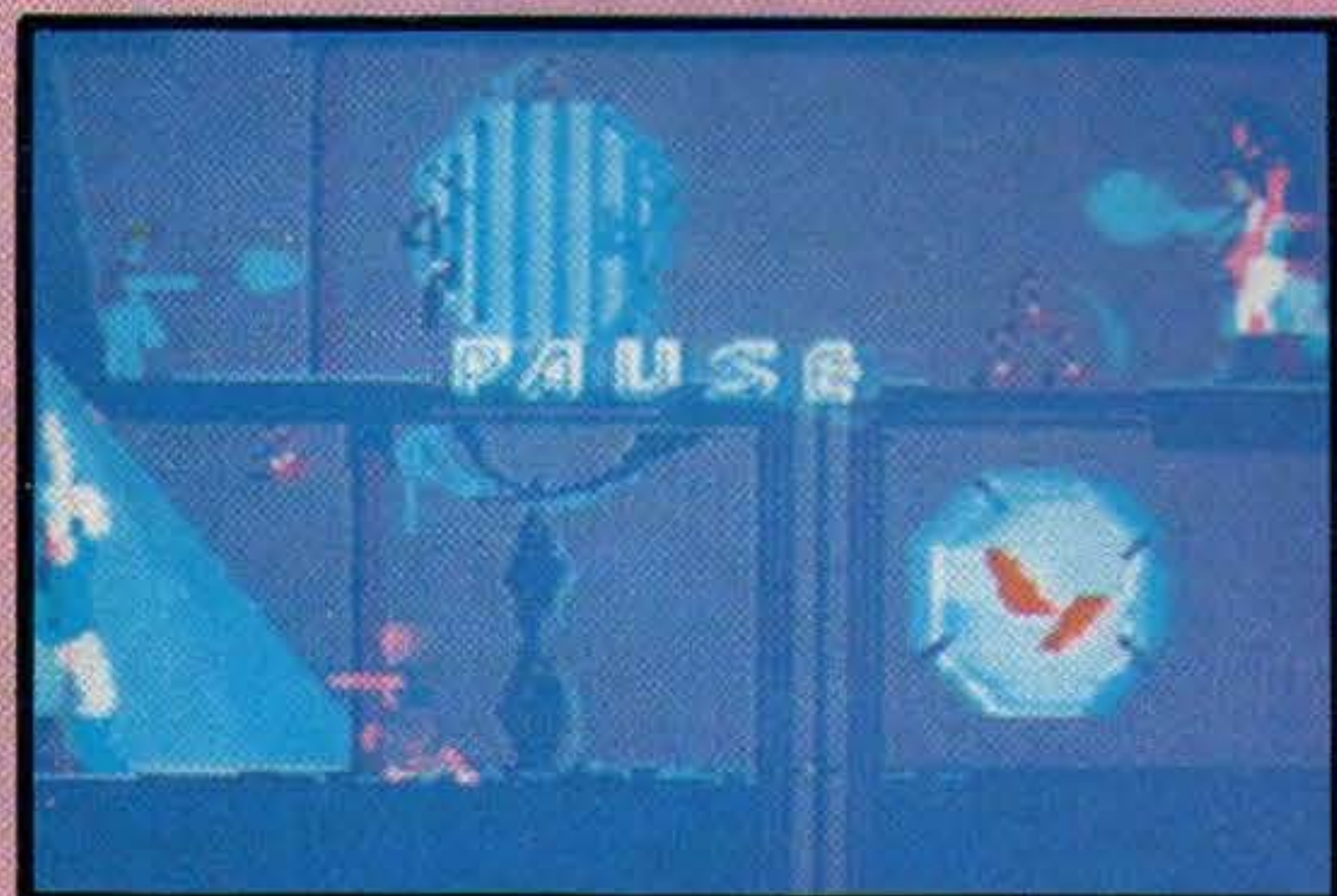
Luego de este salto, siga en dirección opuesta rumbo a la otra tienda y finalmente caiga al piso preciso.

**Guarde sus energías.
Lo mejor todavía
está por
llegar.**

OUT OF THIS WORLD



Al caer en el piso, retroceda dos espacios y arme el escudo, utilizando la ya conocida secuencia de disparos.



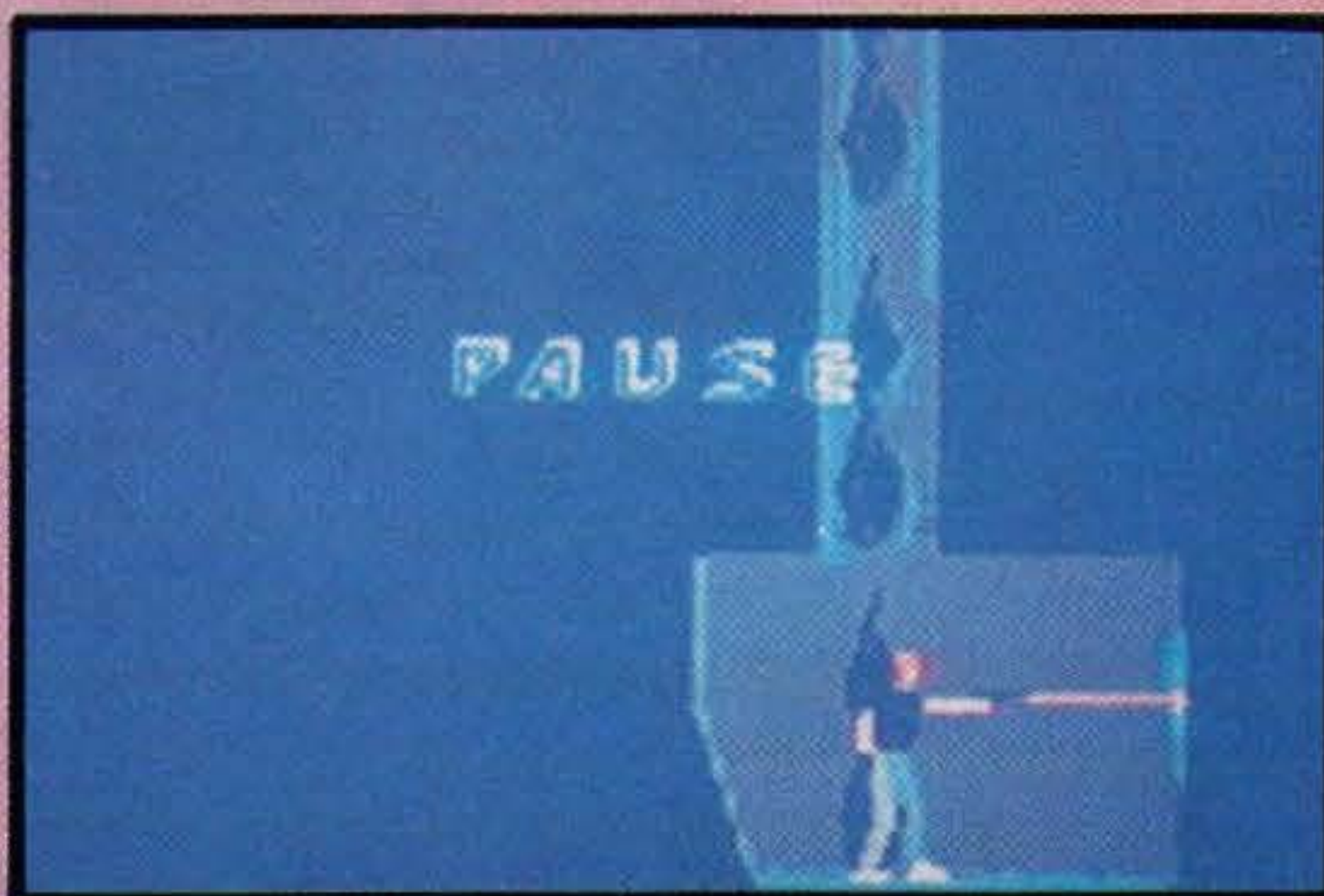
Siga de frente sin subir la escalera. En la pantalla de los enemigos, atrape un soldado. Este accionará a escondidas un botón que tranca las dos puertas. Regrese a la pantalla anterior y suba la escalera.



VIDEOPISTA: Arme tres escudos y dispare tiros fuertes para destruir la pared. Espere un ataque de cinco bombas que abrirán un boquete en el piso. Entonces sí, dispare y mate al enemigo.



Atraviese la escalera y baje por el conducto del teletransporte. Al caer, prepare un disparo y espere que el rival abra la puerta. Lance uno fuerte y otro débil.



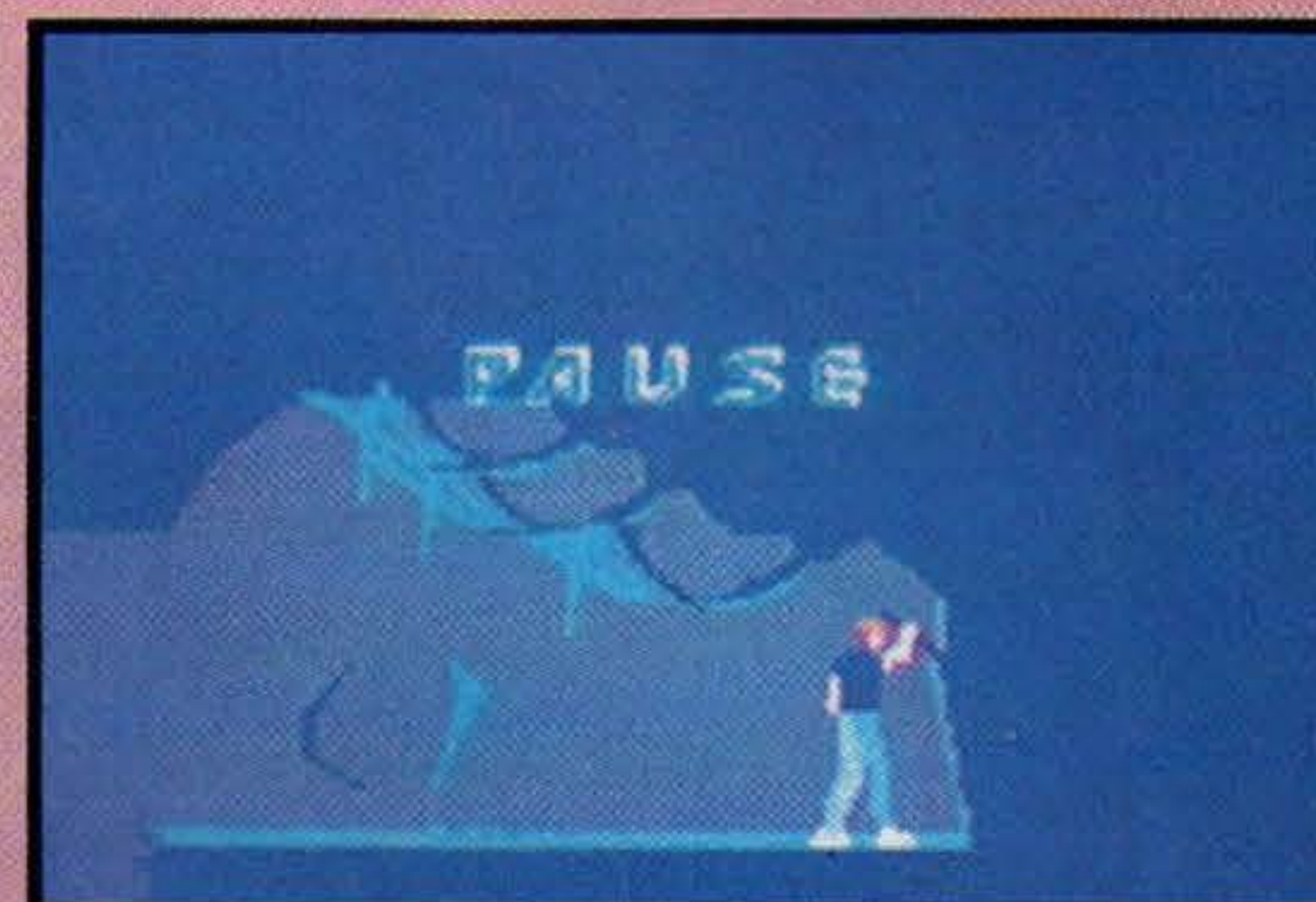
Siga hacia abajo y desconecte el sistema de luces.



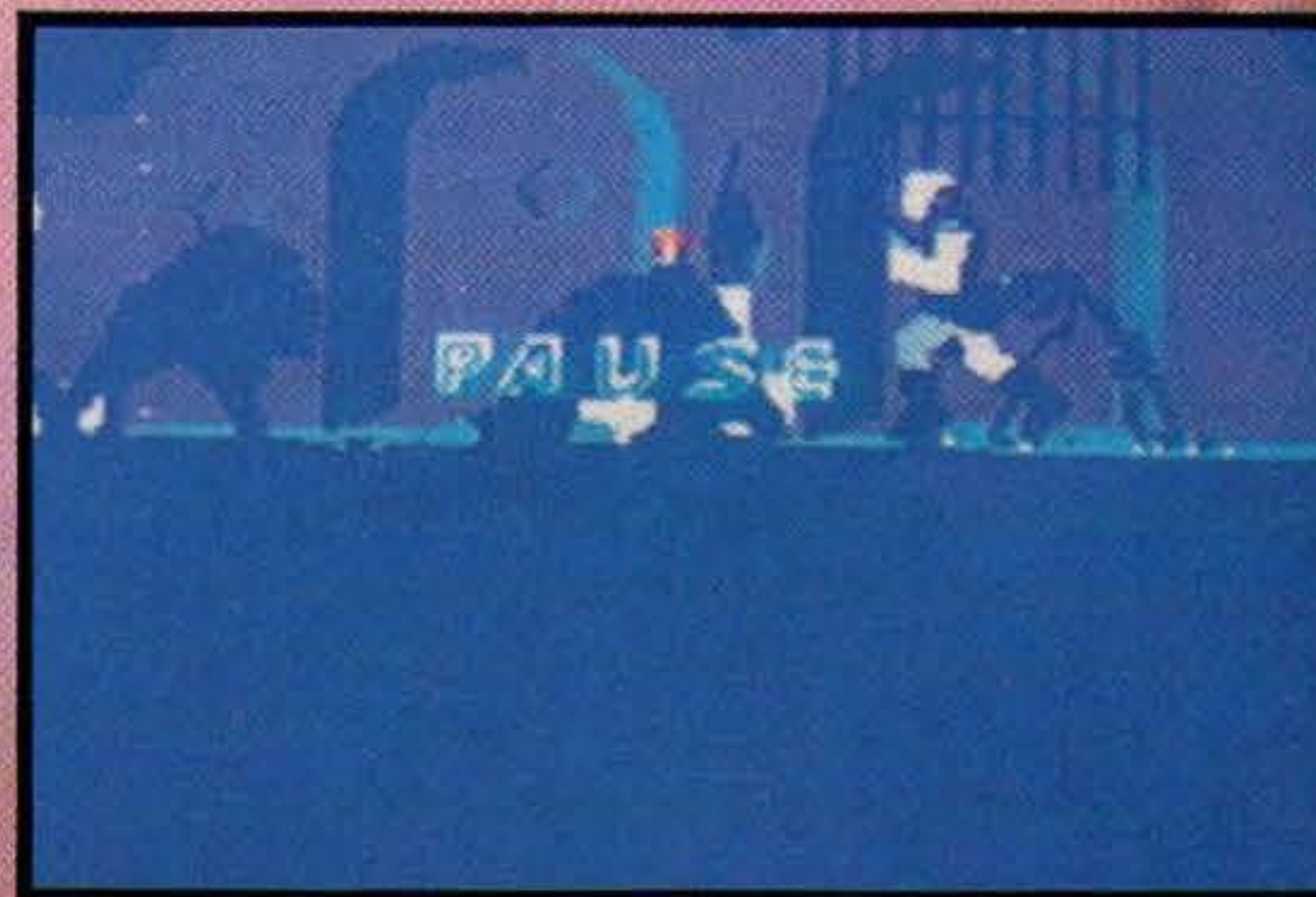
Regrese al piso inicial, baje la escalera y caiga por la grieta.



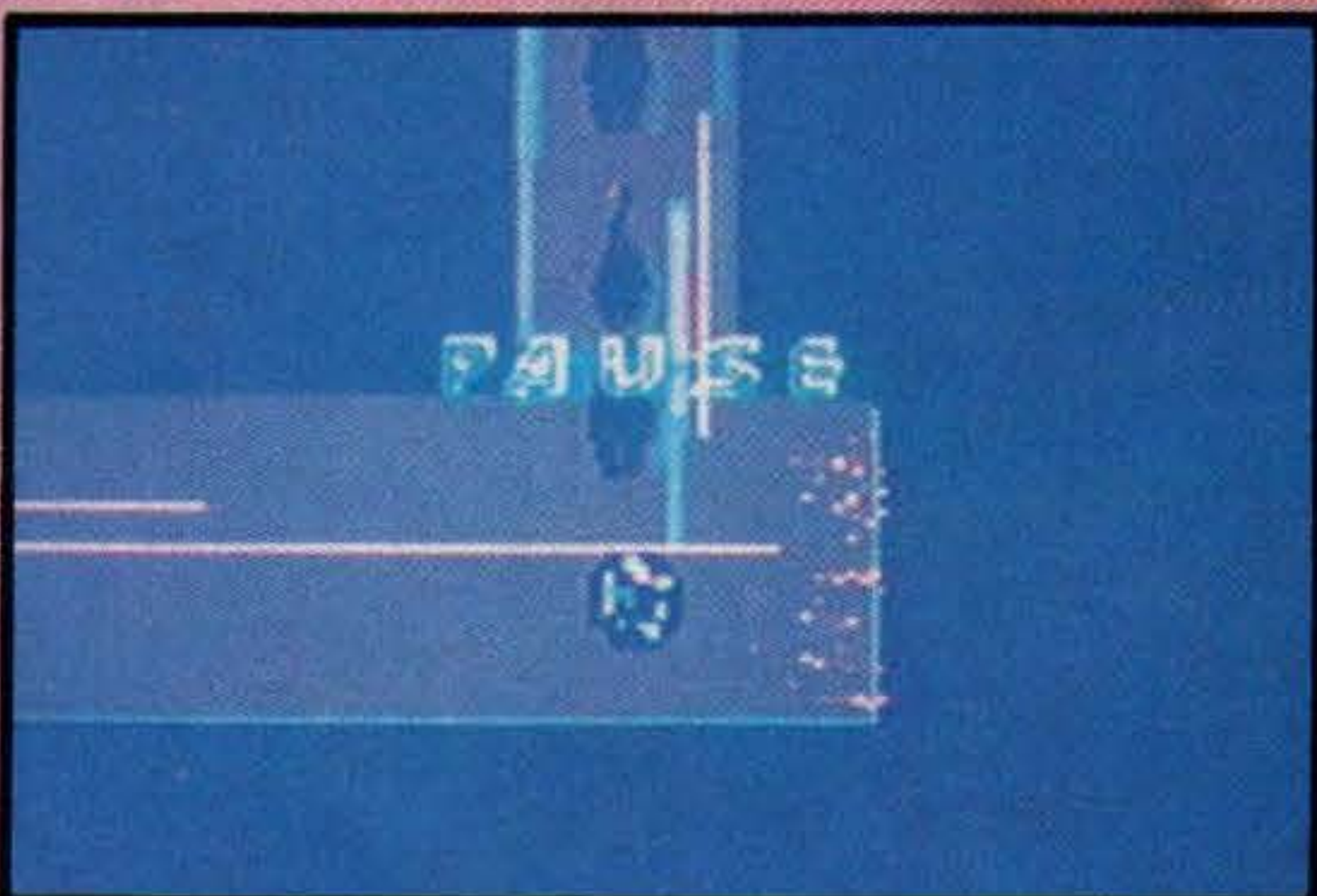
Salga corriendo. Después de cambiar de pantalla, apriete el botón de salto para no ser alcanzado.



Terminados los disparos, deje de caminar y permanezca en la misma pantalla. Muévase y haga suaves toques al control direccional hasta que la luz se encienda. Al pie del hueco, brinque al otro lado y desplace la palanca para liberar a los feroces leones.



Salte, arme un escudo hacia la derecha y corra lo más rápido que pueda en la dirección opuesta.



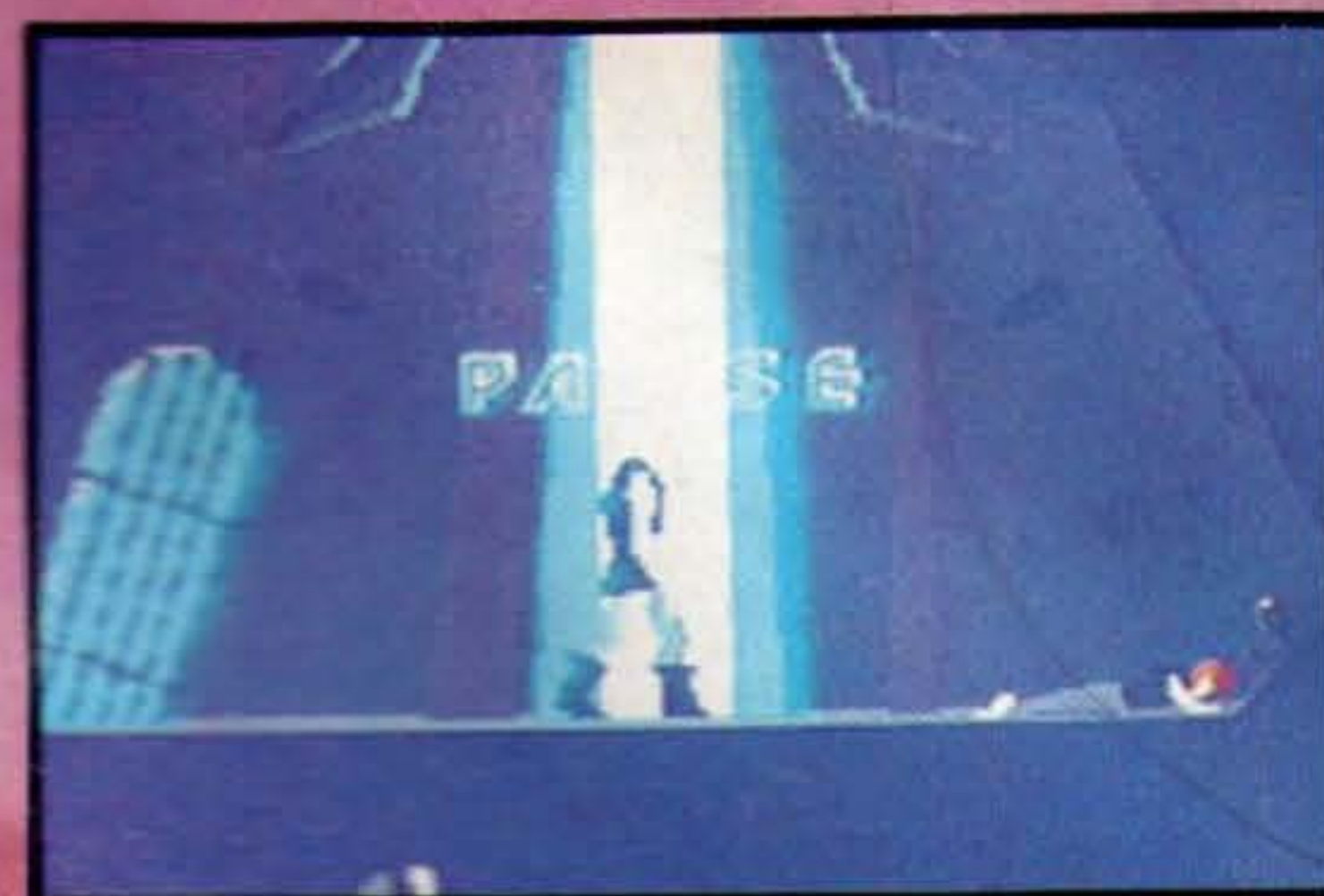
No deje de correr sino hasta el final del corredor y diríjase hacia arriba.



Camine hacia el lado izquierdo y abra la plataforma para que su amigo caiga sin correr peligro.



Arme el escudo y dispare sin piedad. Su aliado va a entrar en escena.



Accione la palanca cuando su enemigo se sitúe bajo los rayos.



Sígalo. En el piso de arriba hay un supertanque a sus órdenes.



Continúe detrás de él. Caerá sobre el puente destruido. El descenso por el precipicio le puede parecer un final trágico. No se preocupe, de un momento a otro aparecerá una ayuda.



En seguida, corra hacia abajo del teletransportador y presencie el lindo final del juego.



Cuando entre a la arena, surgirá en la esquina superior izquierda de la pantalla un tablero de control con dos botones. Apriete el de abajo para que aparezcan otros botones. Apriete los cuatro botones de arriba y, luego, el que esté brillando. Así será expulsado del tanque.



Su salvador lo botará al piso y le golpeará la cara.



Cuando caiga en la piscina, salga de la cabina y corra a la pantalla siguiente.



Cuando su enemigo esté a punto de atraparlo, aparecerá su compañero para defenderlo.

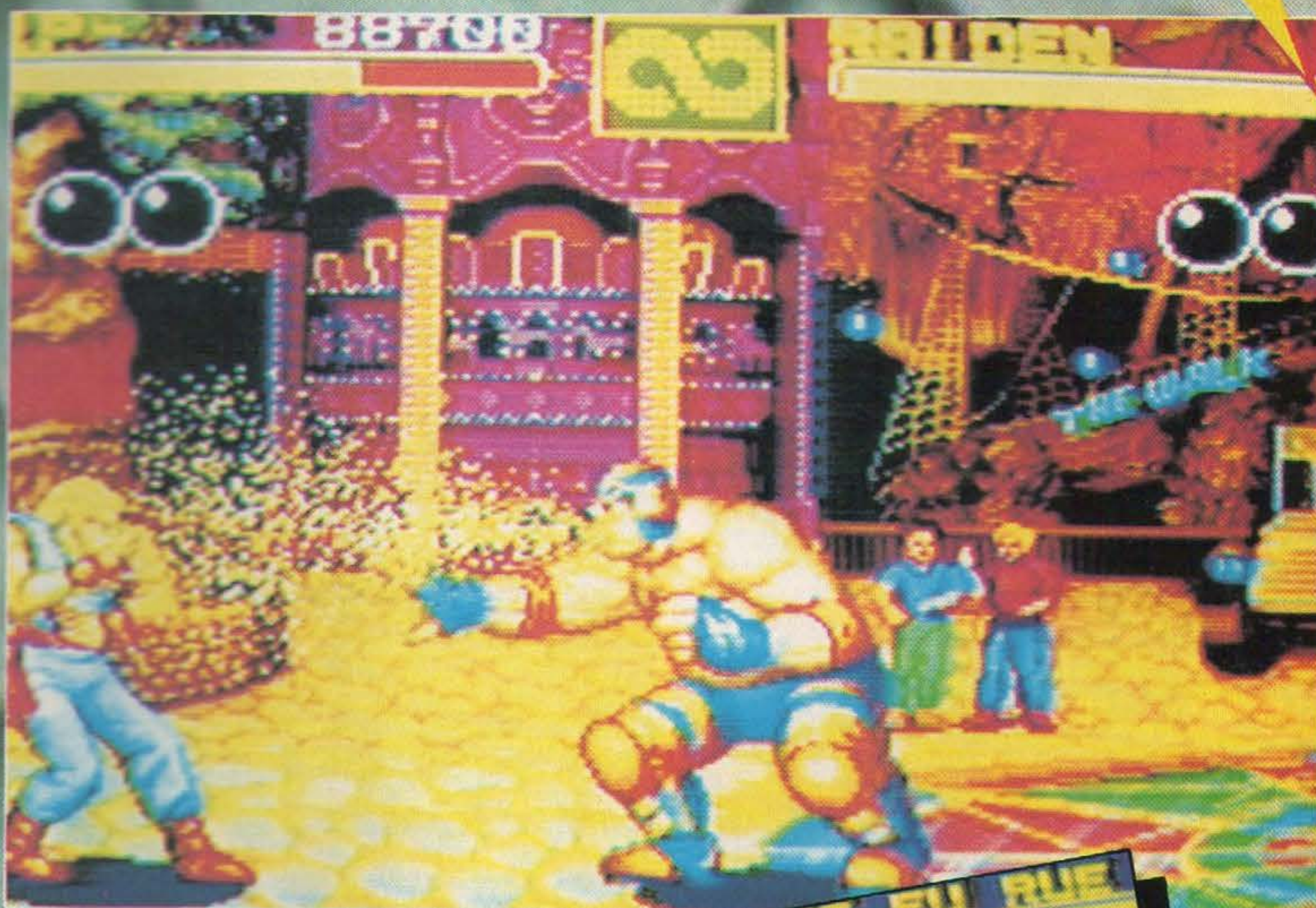


**ÚLTIMA
HORA**

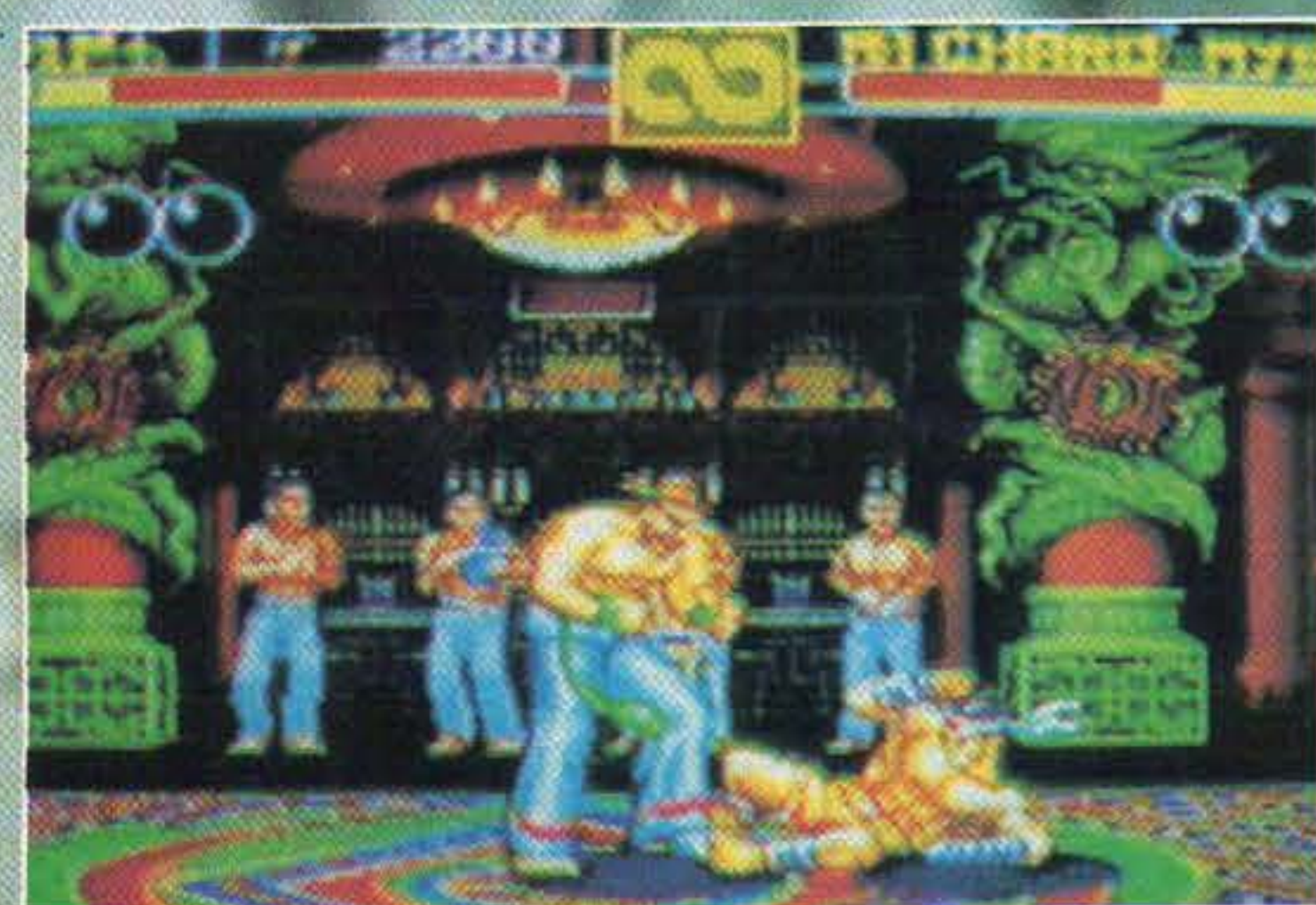
**Impresionantes combates.
Un cartucho de primera,
para quien haya vibrado
con Street II.**

FATAL FURY

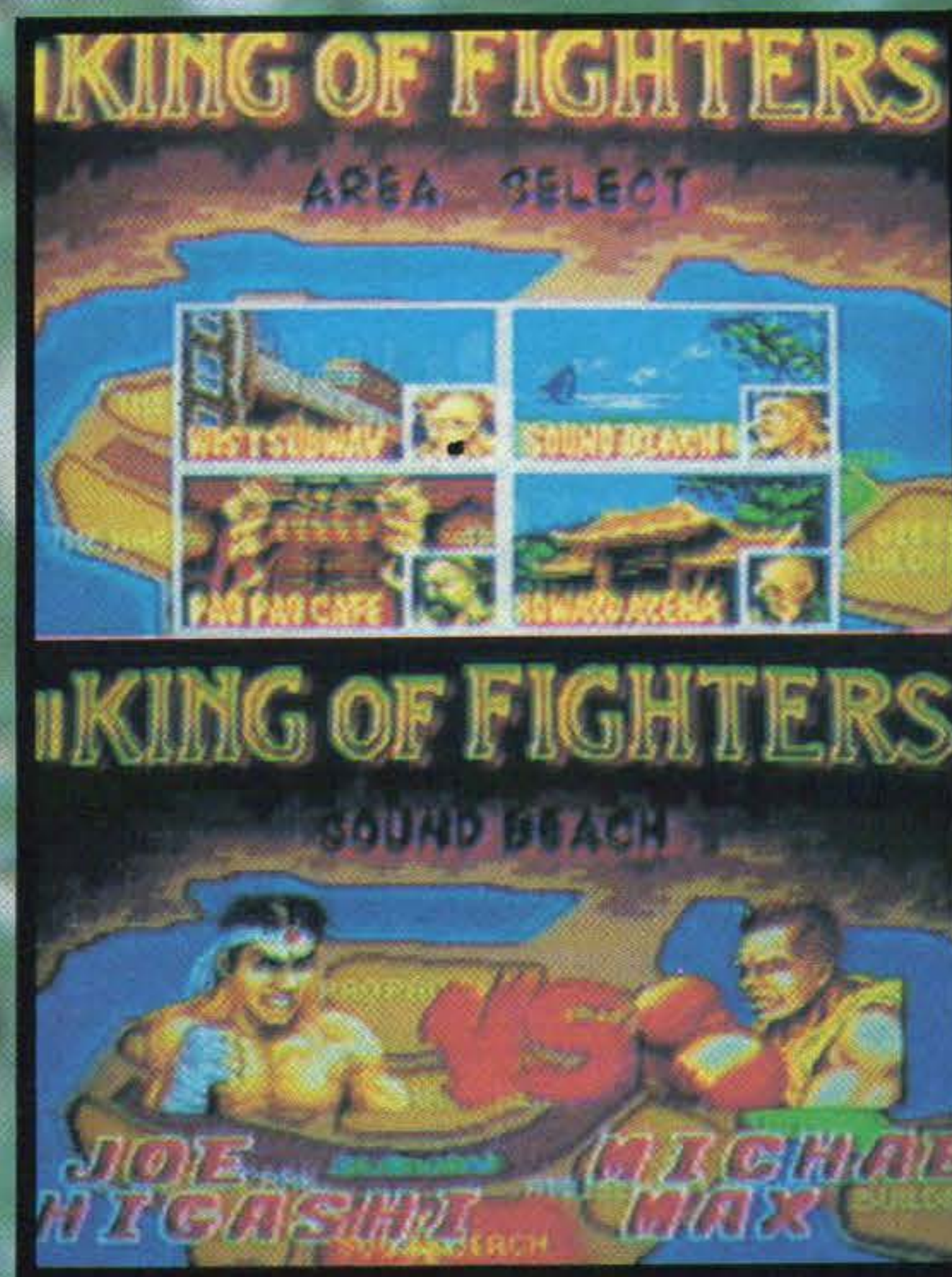
La Nintendo no descansó hasta lograr crear para Super NES este gran éxito de Arcade. Calificado por los fanáticos del videojuego de todo el mundo como un juego capaz de competir en calidad con Street Fighter II. Por eso, los japoneses creyeron prudente lanzarlo para evitar cualquier tipo de competencia. Los gráficos poseen excelente resolución, similares a los de la versión Arcade, con movimientos muy fieles de acuerdo con el estilo de combate de cada luchador. La trama podría constituir una buena película de Van Damme: Jeff Bogard, un peleador callejero profesional, es brutalmente asesinado por sicarios pagados por la mafia de las apuestas. Movidos por la venganza, sus dos hijos, Andy y Terry, entrenan incansablemente para el día fatídico en que se enfrentarán los mejores peleadores callejeros del sector, en una competencia de vida o muerte. Joe Higashi, el mejor amigo de los hermanos Bogard, siente el drama de la familia y decide comprar la pelea. Cada personaje tiene una forma propia de pelear, con sus trucos y golpes especiales. En la pantalla de opciones puede elegir: el *level* (de 1 a 9), el número de *continues* (de 3 a infinito), el tiempo (1 minuto, 50, 40 segundos o infinito). También es posible optar por el *Champion Battle*, combate en el cual uno o dos jugadores desafían al computador (luchadores profesionales), o



si desea buscarle riña al compañero, utilice la opción Street Fighters, un entrenamiento de habilidades entre los tres amigos donde no faltan las golpizas y los puños bajos. Y para que nadie se vaya a quejar, además puede escoger el escenario del combate entre los sitios menos recomendables de la ciudad: West Subway, Sound Beach, Brooklin y Howard Arena. Definitivamente aquí no puede haber espacio para cobardes. Este juego es para quien le guste la violencia pura. Con los tres luchadores posibles, una cosa es cierta: al final no queda piedra sobre piedra en su pantalla.



Estos combates quedarán registrados en la historia.



Voltee la página y aprenda los trucos mortales de los héroes Joe, Terry y Andy.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Fatal Fury
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	Takara Amusement
Capacidad:	12

EVALUACIÓN

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



Ahora sí puedo recostar mi cabeza sobre la almohada y dormir tranquilo, sabiendo que podré jugar mis dos cartuchos predilectos en una sola consola. Del favorito no es necesario hablar, ¿verdad? Pero el segundo lugar en preferencia, es éste. ¡Lloré! El gráfico es algo inexplicable, en una sola palabra, genial. Es completo y poderoso, desde los movimientos hasta la banda sonora es simplemente espectacular. Diversión, seguro que no va a faltar, las variantes de golpizas son emocionantes. Participe de la lucha, no se arrepentirá.

Baby Huguito

ULTIMA HORA

FATAL FURY

Puño ciclón, golpe acrobático, onda de fuerza... Mantenga su atención en alerta y propine a su enemigo puñetazos devastadores.

Joe Higashi

Joe conoce el dolor que embarga a los hermanos Bogard, sus mejores amigos. Está dispuesto a terminar con este sufrimiento de una vez por todas. Ha entrenado su mente y su espíritu para la batalla. Lucha para vengar a Jeff Bogard, asesinado cruelmente.



Rocket Kick (Patada de cohete)

Fulminante patada que derriba a cualquiera.

Dragon Punch (Puño del dragón)

Una secuencia de puños ligeros.



Cyclone Punch (Puño de ciclón)

Usted va a provocar un ciclón. Úselo solamente contra los más lentos.

Flame Kick (Patada de fuego)

Patada mediana que agota las defensas del adversario.

Andy Bogard

Era muy pequeño cuando padre murió. Pero poco después, movido por la venganza, comenzó rápidamente a aprender las artes marciales. En una ocasión, luchó contra un maestro japonés bajito, quien lo derrotó públicamente. Aprendió que el tamaño no es lo importante sino la concentración; desde entonces comenzó a entrenar con su nuevo instructor.



Acrobat Kick (Golpe acrobático)

Golpe que, a pesar de ser fácil, provocará daños irremediables al adversario.

Elbow Smash (Codazo fulminante)

Eficiente contra cualquier enemigo.



Force Wave (Onda de fuerza)

Empleando la secuencia arriba indicada, usted suelta una bola de energía.

Windmill Punch (guillotina voladora)

Terry Bogard

Es el hijo mayor del campeón de lucha callejera, Jeff Bogard. Con el asesinato de su padre, Terry pasó a vivir en las calles. Allí aprendió su estilo único de pelear, sin reglas ni prohibiciones. Movido por la ira, lucha con todo. Nunca se rinde y no le teme a ningún adversario.



Lightening Fist (Puños de fuego)

Este golpe es capaz de coger a la mayoría de los adversarios con la guardia baja. Tiene excelentes resultados.

Screwdriver (Llave inglesa)

Golpe muy eficaz cuando es usado contra adversarios aturdidos por otros puños. Es poderoso, pero tiene un alcance limitado.

Napalm Punch (Puño de Napalm)

Este puño produce una línea de fuego en el piso que tritura al enemigo.



Flash Kick (Patada relámpago)

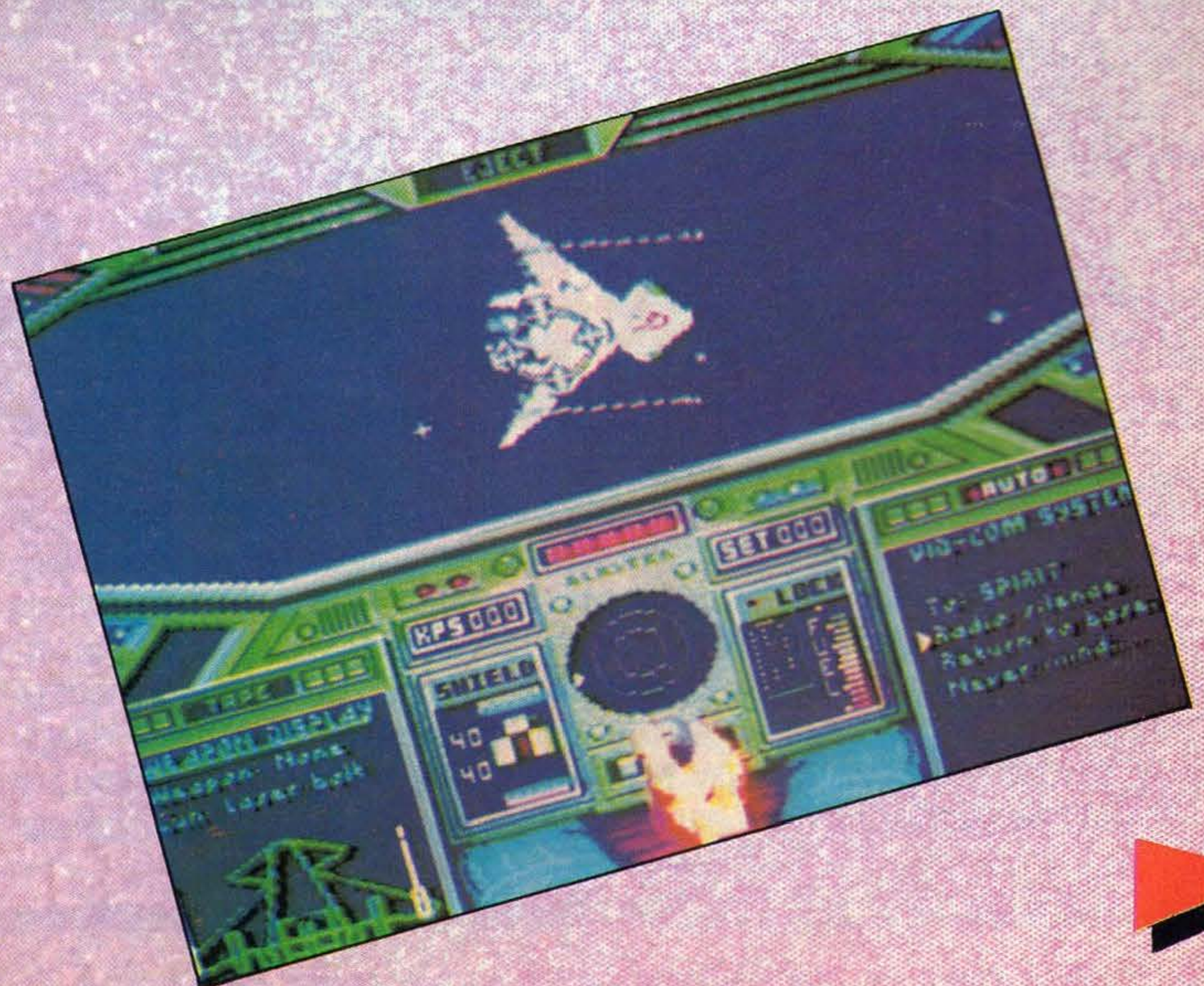
Provoca increíbles daños a cualquiera que se atreva a saltar sobre usted.

**ULTIMA
HORA**

WINGS COMMANDER

Entre a la nave,
escoja las armas y
conviértase en el amo
y señor del espacio.

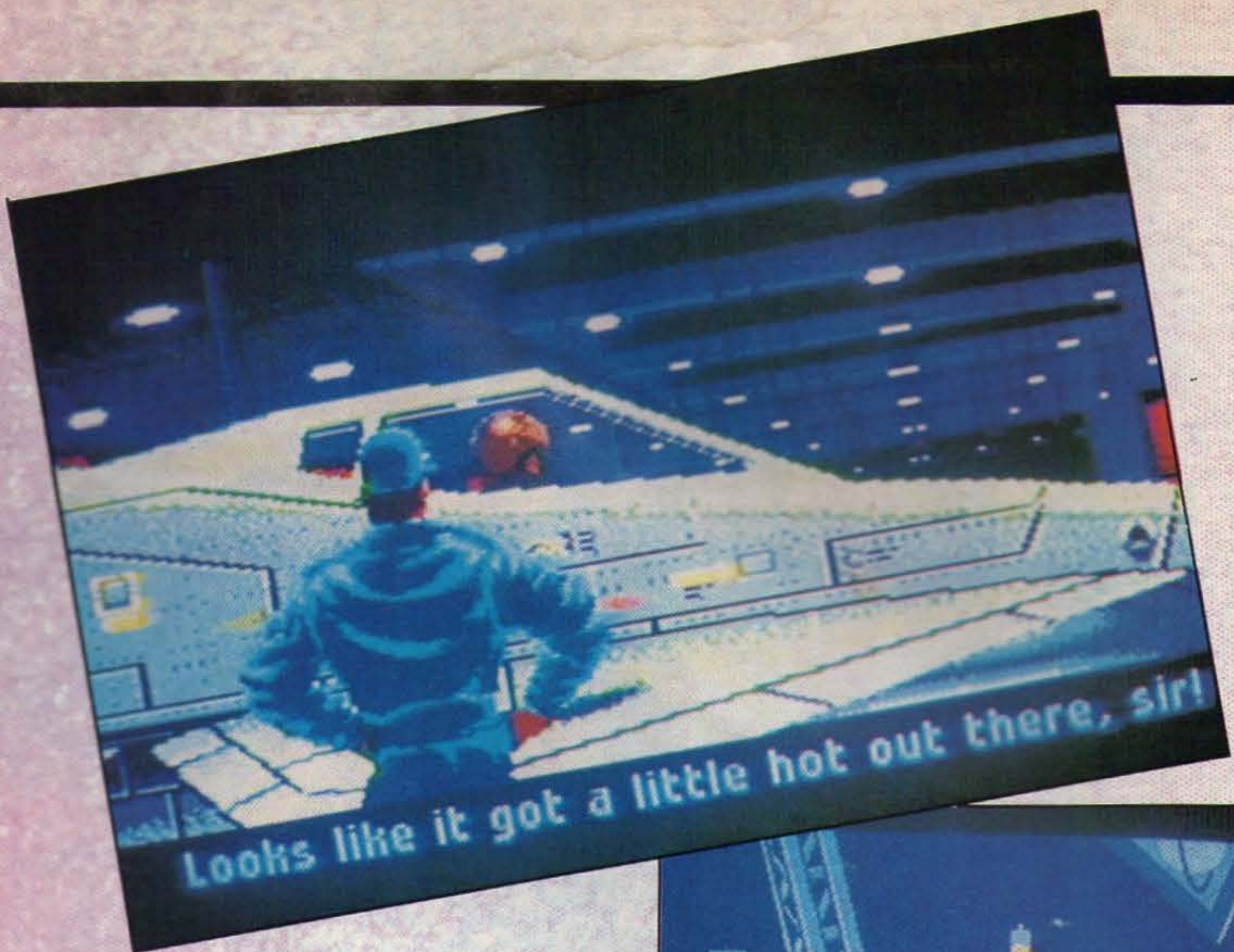
Best-Seller en PC (Computadores Personales), llega a las consolas SNES para alegría de los adictos a los simuladores de naves espaciales. Embarcaciones, enemigos, tripulaciones, misiones, melodías, en fin, todo el juego se conserva idéntico al original, con una pequeña variación en la calidad gráfica. La historia es una clásica aventura interestelar. Una raza de felinos, conocidos como Kilrathi, está planeando una guerra contra la especie humana. Usted es un piloto novato a bordo de la nave nodriza Tiger's Claw, de la Confederación Terrestre, la cual retoma del frente con sólo la mitad de su tripulación. Al comienzo del juego conversará con los comandantes, irá hasta la sala de estrategia y saldrá rumbo al espacio para su primera misión. En el cockpit hallará los más variados controles de lucha. Podrá elegir sus armas, comunicarse con su compañero de trabajo o con el enemigo y verificar los daños en el computador. Después de un determinado número de misiones estará capitaneando su propia nave como todo un profesional.



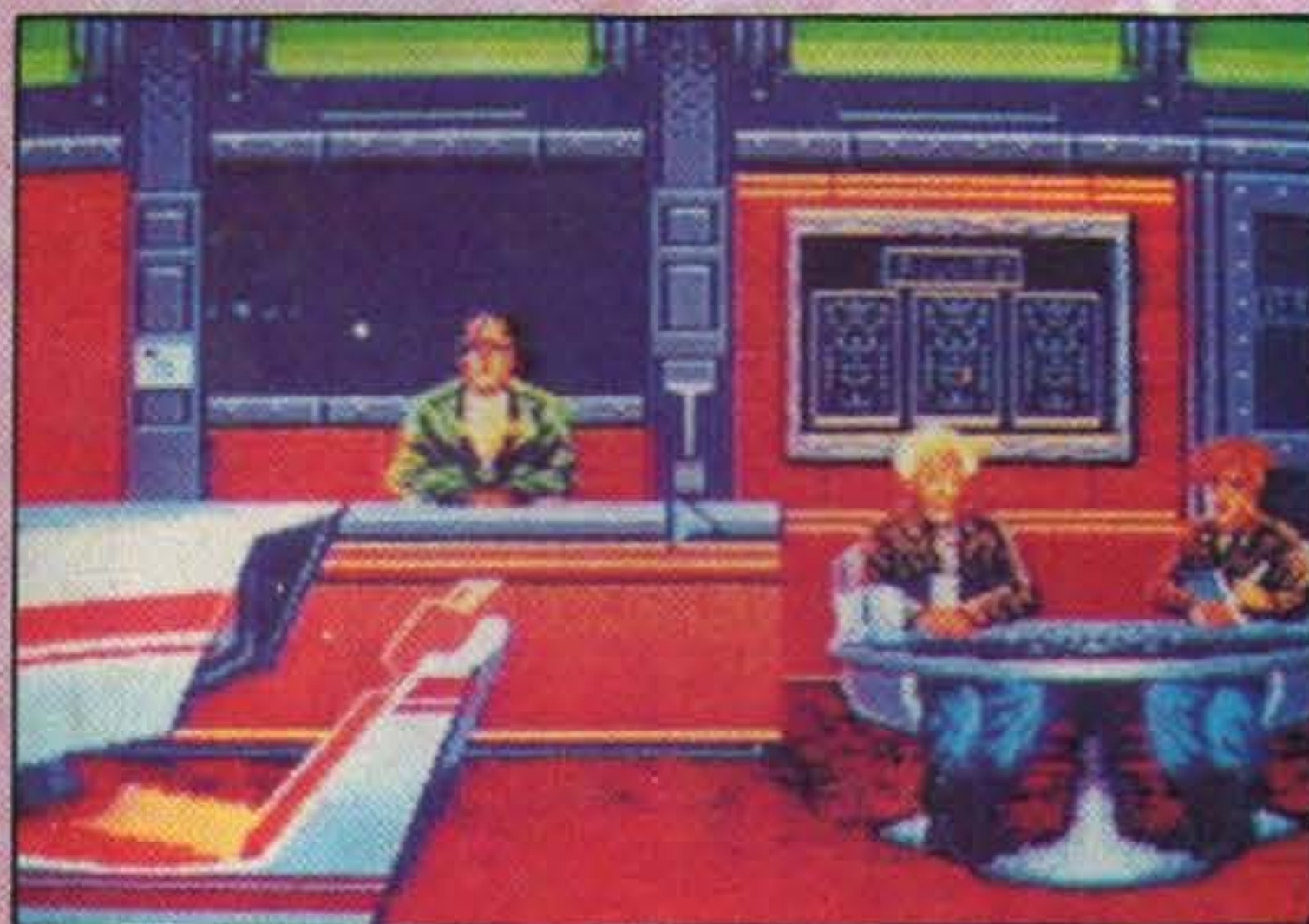
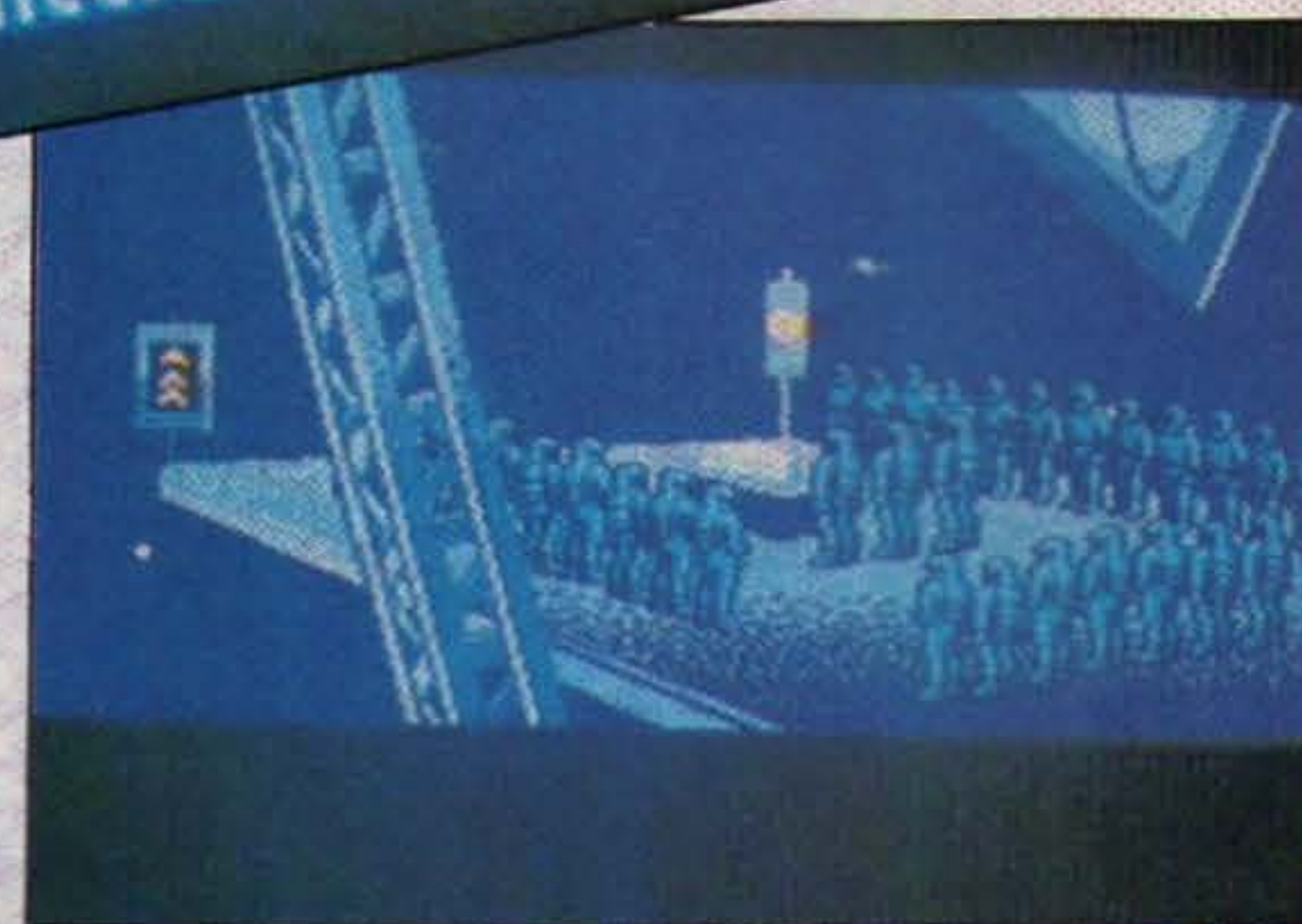
**ULTIMA
HORA**

WING COMMANDER

Varios trabajos lo esperan. En algunos, su principal objetivo es proteger los transportes de la Confederación Terrestre o naves averiadas. Otras veces tendrá que eliminar cargueros enemigos y destructores. En la batalla final su tarea consiste en destruir el puerto espacial. Wing Commander acumula dificultades espantosas. Son por lo menos 20 misiones, si es que logra superarlas todas. Pero no se desanime, pues algunas parecen imposible al comienzo y se logran acabar satisfactoriamente. Tenga fe en el control, pues la suerte está del lado de los principiantes.



No se desanime. Muy pronto estará piloteando como todo un veterano.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Wing Commander
Consola:	SNES
Modalidad:	Simulador
No. de jugadores:	1
No. de fases:	N/D
Fabricante:	Mindscape
Capacidad:	12 Megs

EVALUACIÓN

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



Mucha gente considera a Wing Commander como uno de los mejores juegos para PC. Ahora llega en versión SNES. Esencialmente no es perfecto en los gráficos, a veces hay excesos en los movimientos de pantalla. El desafío no es del otro mundo, aunque la diversión llega a involucrar al piloto. Una buena ayuda es el sonido que reproduce un increíble ritmo para disfrutar. Un juego con gran dimensión. Si no fuera por los diseños, lograría alcanzar mayor calificación y sería el mejor simulador espacial lanzado en SNES. Pero, por lo demás, es de primera.

Lord Matías



VIDEOMANÍA

LA NINTENDO EN LATINOAMÉRICA

Negocio cerrado: la Nintendo está entrando con todo al comercio latinoamericano. Luego de exitosas negociaciones, la más grande empresa de videojuegos del planeta está arreglando detalles con algunas empresas famosas por la calidad de sus aparatos electrónicos, para que éstas manejen las operaciones y la distribución de estos juegos. Los lanzamientos de consolas y juegos deberán ser simultáneos a los de EE.UU., dadas las exigencias del mercado. No importa qué tan arduo sean los trabajos, lo principal es satisfacer a los compradores. Es una noticia destinada, sin duda, a revolcar el mundo del videojuego, donde sólo la Sega estaba representada por la Tec Toy y donde, hasta el momento, varias marcas de consolas compatibles con el sistema Nintendo no tenían la presencia de la casa matriz japonesa. Recién instalada en México y luego en Colombia, la Nintendo continúa cerrando el

cercos y ampliando su poder por toda América Latina. Algo bueno para el consumidor que ha podido anticipar, de ahora en adelante, una dura competencia. No solamente por los juegos más inimaginables, sino por el CD-Rom, aparato prometido por las dos empresas.

NINTENDO, LA MAYOR EN LAS VEGAS

Acaba de realizarse la Winter Consumer Electronic Show de 1993, en Las Vegas. Existen dos grandes ferias electrónicas en EE.UU.: una en verano (la CES de Chicago) y otra en invierno; esta última se llevó a cabo a principios de año. Pero otra vez, el pabellón de la Nintendo arrasó. Eran 65 mil metros cuadrados de novedades. El comentario más escuchado allí era la esperadísima consola CD-Rom de 32 bits de la Nintendo. La promesa aparecerá a finales de este año para los fanáticos del videojuego.

DINOSAURIOS A LA VISTA



Steven Spielberg está preparando el más grande evento cinematográfico de 1993: la película *Jurassic Park*, basada en el exitoso libro del mismo nombre. Se piensa que su estreno va a generar aproximadamente 10 millones de dólares, por sus efectos como réplicas de dinosaurios que se transformarán en videojuegos, juguetes y ropas.

La Nintendo, claro está, participa del proyecto. Es cuestión de esperar, pues se contempla la posibilidad de diseñar el juego para todas las consolas, con la calidad de la dupla Spielberg-Nintendo (P.D. - La película también va a ser tema de juegos de la Sega).

GAME GENIE PARA SNES

La Galoob Toys, distribuidora de los Game Genie para la Sega en EE.UU., anunció recientemente que diseñó para el SNES un equipo similar, disponible en las tiendas norteamericanas desde el año pasado. Con el nombre de Super 16 Game Genie, el periférico viene con un libro con códigos para 51 juegos. Además, tiene cinco efectos que pueden ser usados al mismo tiempo. El costo: alrededor de 60 dólares. El periférico no tiene licencia de la Nintendo.

STREET FIGHTER II TURBO, CHAMPION EDITION

Debido a las frecuentes alteraciones piratas en el Arcade Street Fighter II (véase en la edición anterior: Street extraño), la Capcom se vio obligada a lanzar una nueva versión para este juego. Trae el nombre de Street Fighter II Turbo Champion Edition y está dando de qué hablar en los fliperamas de EE.UU. Los luchadores son un 15% más rápidos que los del juego original. Y, algunos de ellos, con nuevos movimientos especiales. Es el caso de Chun Li, quien en esta versión puede usar la técnica 'Fireball' Honda puede valerse del U-Boi para evadir las bolas de fuego del adversario. Para llevar la magia quedó mucho más rápido. Los fanáticos de las golpizas seguramente van a disfrutar de estas novedades.

VIDEOPISTAS

SNES

SKY MISSION

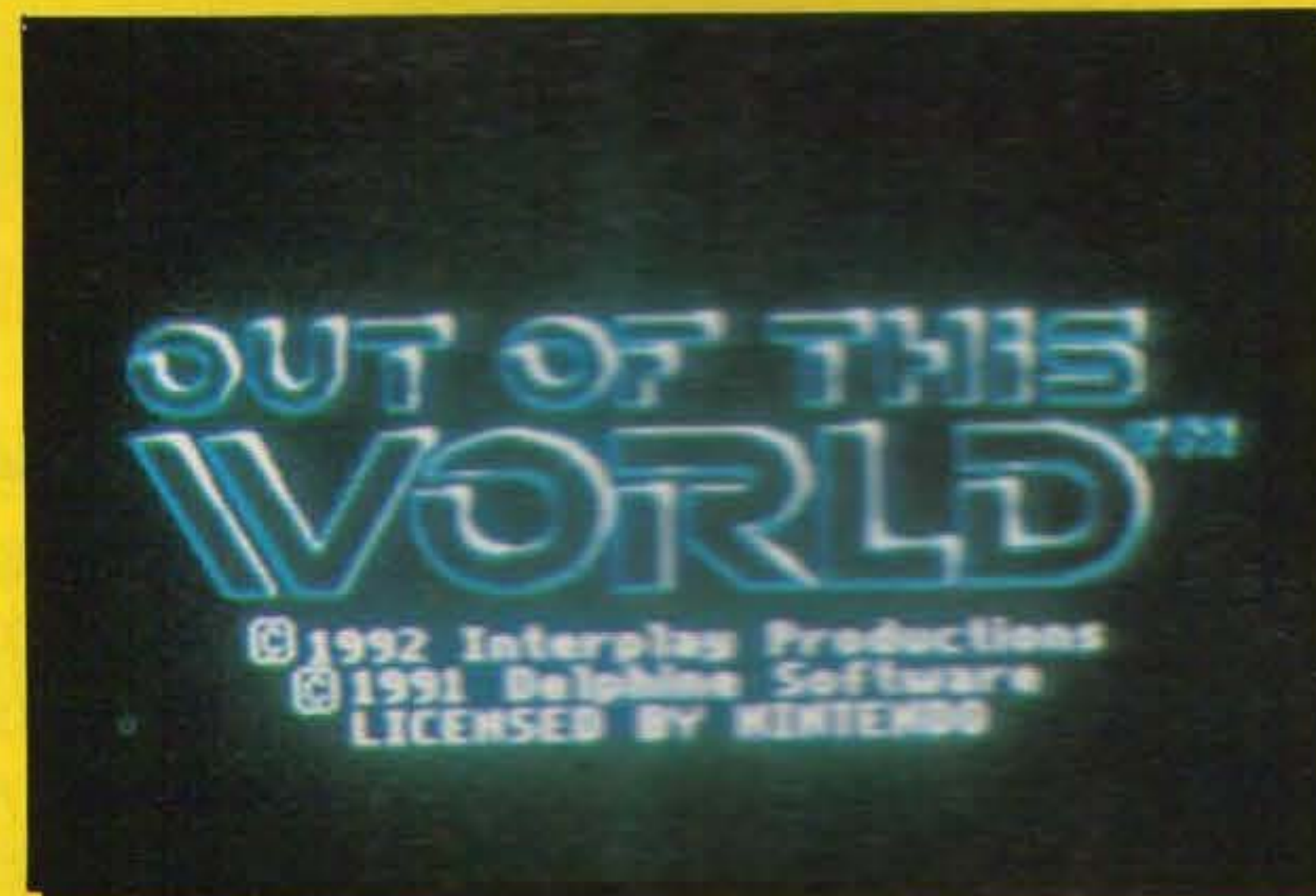
VAYA DIRECTO A LA MISIÓN 4



Si cree que las primeras misiones de este juego son fáciles, entre con el *password* y, sin escribir nada, vaya con el cursor directamente hasta End. Así comenzará el juego en el nivel 4, con todas sus fases de energía completas.

OUT OF THIS WORLD

PASSWORDS



- | | | |
|---------|---------|----------|
| 1. HTDC | 5. FXLC | 9. BRTD |
| 2. CLLD | 6. KLFB | 10. TFBB |
| 3. LBKG | 7. TBHK | 11. TXHF |
| 4. XDDJ | 8. HBHK | 12. CKJL |

Último nivel: LFCX

BATTLE CLASH

LEVEL SELECT



Con el joystick 1 (la bazuca está conectada al 2) en la pantalla de presentación, oprima Select + L + Start. Podrá entonces escoger entre: Easy, Normal o Hard Mode.

SKY MISSION

RADAR ESPECIAL



En este juego es posible instalar un radar y localizar a sus enemigos con facilidad. Basta con iniciar el juego con los botones L y R apretados hacia abajo. Luego presione Start hasta que se inicie el juego.

MARIO KART

ACIERTE A LOS ENEMIGOS POR DETRÁS



En la pasada edición le enseñamos a lanzar la cáscara de banana hacia delante. Ahora vamos a enseñarle cómo lanzar los caparazones de tortuga hacia atrás. Cuando su rival se encuentre justo detrás de usted, láncele el caparazón de tortuga con el direccional sostenido hacia abajo.

EL CORREDOR FANTASMA



Escoja la opción de 1 jugador. Luego, ingrese al 'Time Trial Mode' antes de escoger a su corredor. Con el control 2, seleccione cualquier otro corredor (encima del piloto escogido aparecerá la palabra Com). Ahora elija a su conductor normalmente, con el control 1. Durante la carrera, aparecerá un 'corredor fantasma' a su lado. El no afecta su tiempo ni lo va a chocar. Pero ponga mucha atención en el recorrido que hace en la pista. Esto lo ayudará a mejorar su tiempo.

STAR WARS

99 VIDAS



En el nivel 5, en la segunda sesión de las plataformas de salto, caiga rápidamente cuando comience ésta y mantenga la direccional hacia la izquierda. Tranquilo, va a caer dentro de una cueva. Dispare al techo para encontrar cinco vidas. Muérase y repita la operación.

SONIC BLASTMAN

CONTINÚE EN EL SITIO DONDE MURIÓ



En la pantalla de *continue* mantenga presionados simultáneamente L, R, Select. Presione Start. Con esta sugerencia, podrá continuar el juego en el lugar donde murió, en vez de regresar al comienzo del nivel.

NES LANZAMIENTO

A Pedro Picapiedra y a su amigo Pablo Mármol les han secuestrado sus queridos animales Dino y Hoppy, por una máquina del tiempo creada por el satánico Dr. Buther. Ahora los dos dinosaurios, en un futuro no muy lejano, serán convertidos en piezas de museo, sin remedio alguno. El siniestro personaje, para impedir el rescate de los graciosos compañeros, destruye el ingenioso aparato en mil pedazos. Ahora Pedro tendrá que unirlos uno por uno. Gazoo, un ser venido del espacio, será quien le ayude a reconstruir el invento, logrando así traer a Dino y a Hoppy de regreso al pasado. Son siete niveles (Bedrock, Reefrock, la selva, el fondo del mar, Tea Rock, la ciudad de hielo y el futuro) con rotación vertical y horizontal, donde nuestro héroe tiene la misión de recoger las piezas perdidas, enfrentándose con varios enemigos, dinosaurios y pterodáctilos. Para obtener más fragmentos y puntos, existen tres niveles de bonos. Vilma, Betty, Pablo y Gazoo también participan, suministrando informaciones en el transcurso del juego. Los movimientos de Pedro realmente son



**Conozca
las locuras
prehistóricas
de un inconfundible
personaje.
¡YABADABADUUU!**



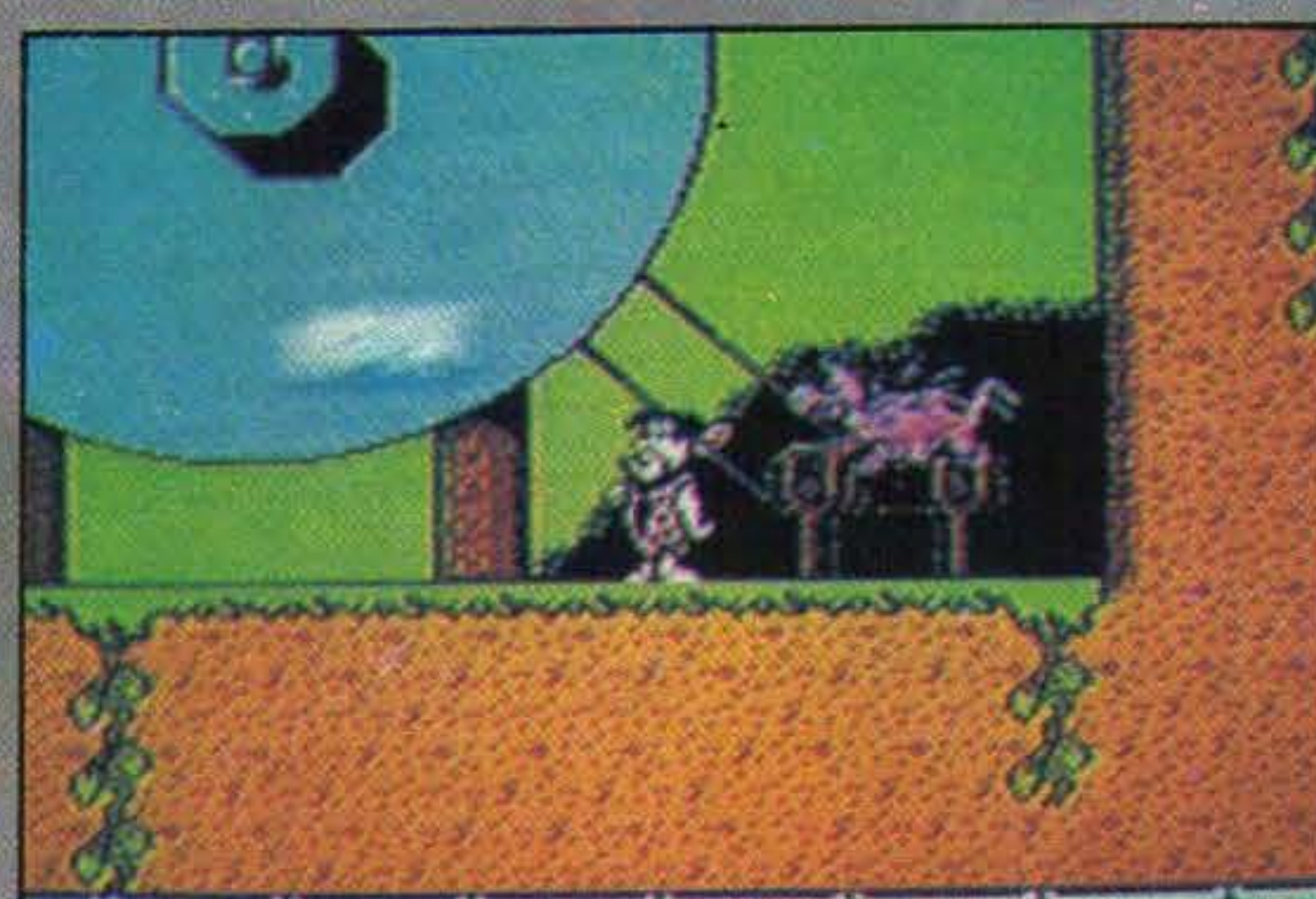
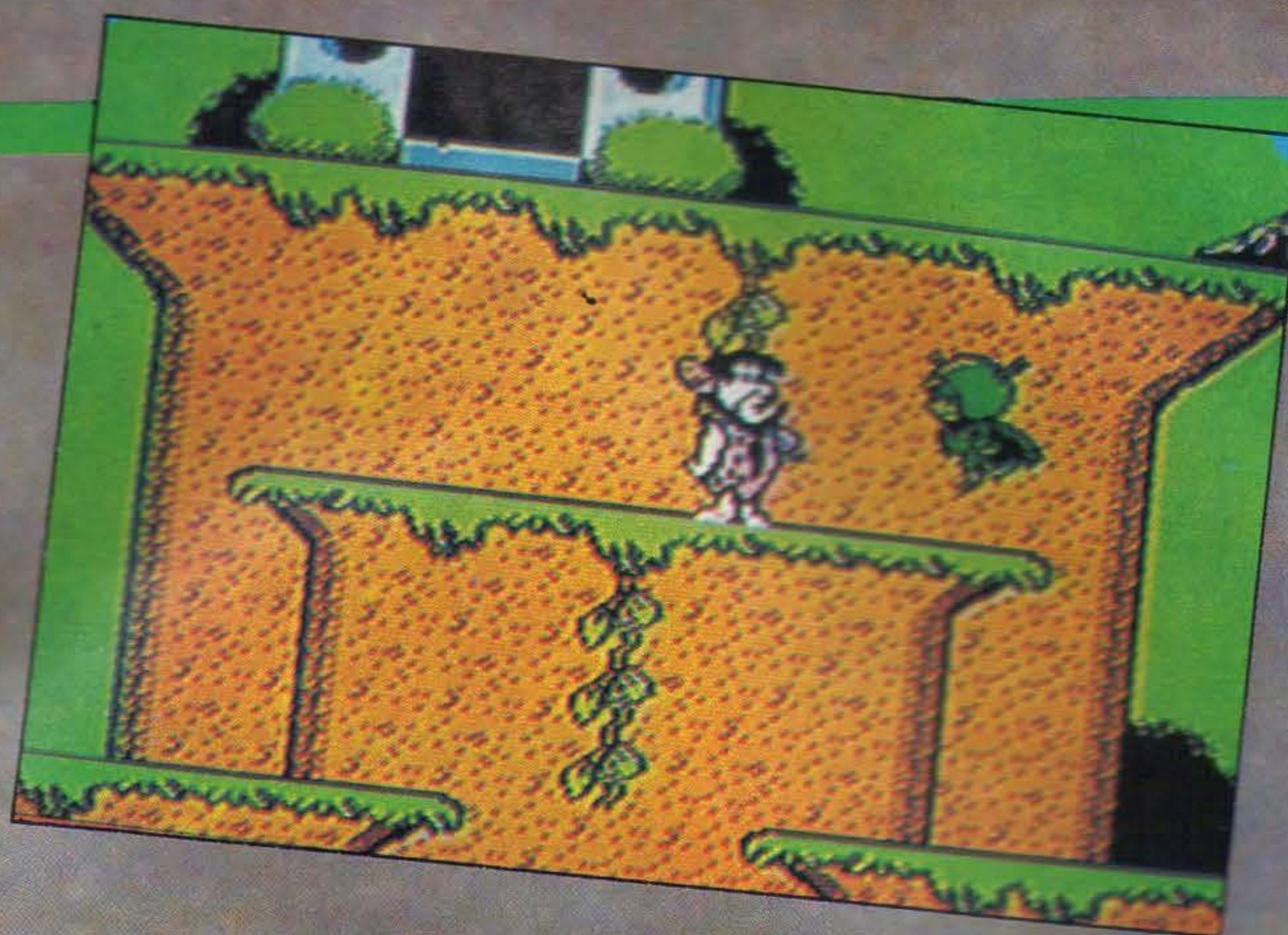
**El mundo
Picapiedra
en otra
dimensión**



Recuerdo que cuando era un niño, no me perdía una sola aventura de estos prehistóricos personajes.

Flintstones es divertido, con buenos gráficos y excelente desafío, en especial una banda sonora muy bien trabajada. La historia normal ha cambiado. Ahora, en 8 bits, esta increíble aventura ha creado una agradable conmoción dentro del universo del videojuego. Es un ejemplo vivo de lo que constituye un cartucho, todo un juego. Su estilo se parece a aquellos juegos como Chuck Rock, lógicamente sin toda esa capacidad de memoria.

Lord Matías



espantosos. Él puede destruir a sus enemigos con su mazo, saltar grandes distancias y agarrarse al borde de precipicios y plataformas como Velcro. Las armas pueden ser adquiridas durante la aventura, por lo tanto reúna todos los objetos que pueda. Los jefes de nivel constituyen una dificultad aparte, pues son dragones que emiten fuego y muchas cosas más.



Con mazo en mano, Pedro se enfrenta a dinosaurios y horribles pterodáctilos.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Flintstones
Consola:	NES
Modalidad:	Acción
No. de jugadores:	1
No. de fases:	7
Fabricante:	Taito
Capacidad:	8 Bits

EVALUACIÓN

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

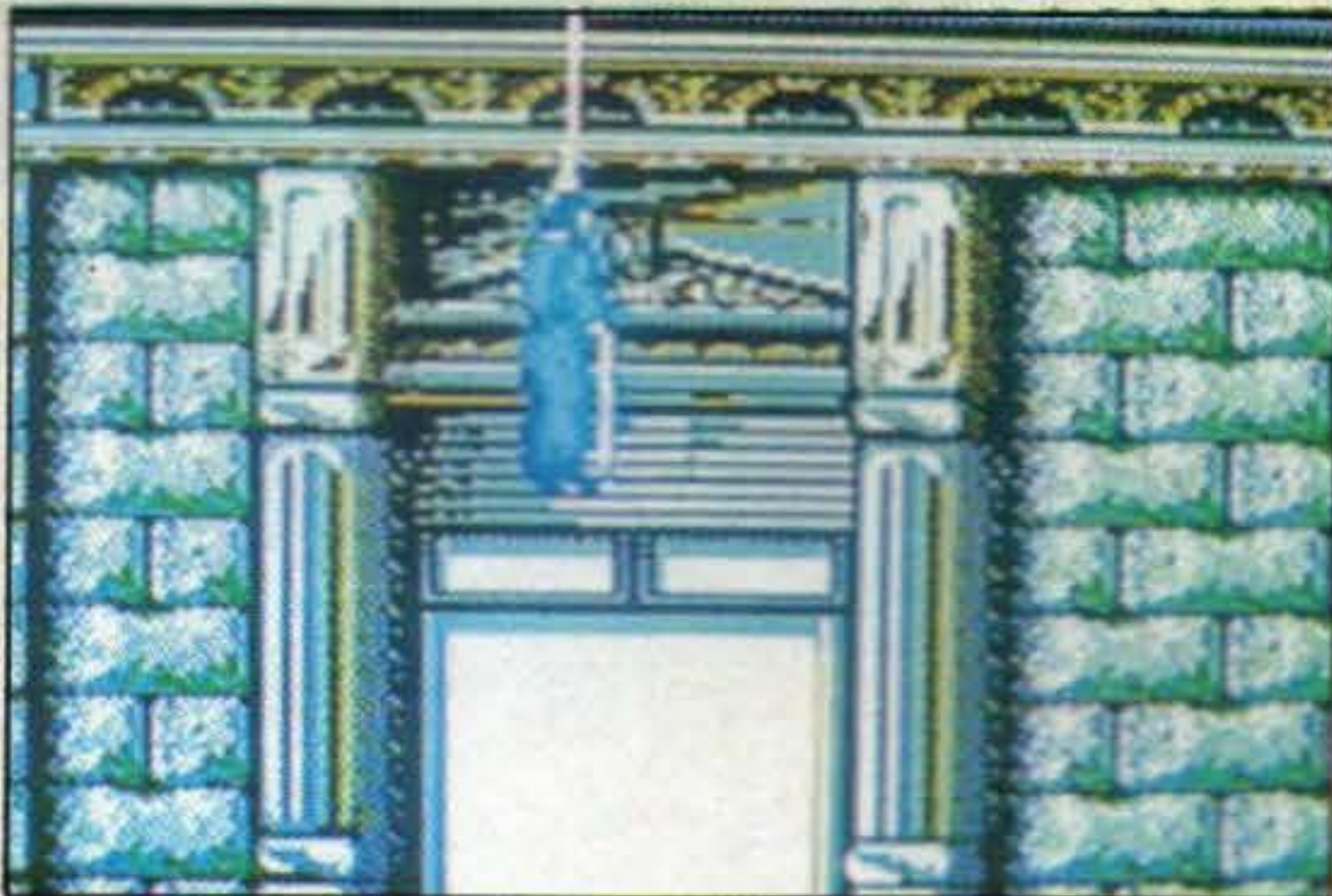


RESCUE

THE EMBASSY MISSION

Una aventura bien realizada, que exige puntería y habilidad

Ni siquiera el británico James Bond sería así de perfeccionista. La trama de este juego es una de las mejores logradas en Game Action. Usted tendrá que comandar un equipo paramilitar en un atentado a la embajada. Difícil misión, pues el territorio además de estar muy bien resguardado, se encuentra rodeado de policías fuertemente armados. El carro se deberá estacionar en una calle oscura y su equipo atraviesa el cuartel, esquivando los reflectores de seguridad. En una pantalla aparte, en el plano de estrategia, trace la posición de su grupo durante la toma para que todo salga a la perfección. Cada uno de los hombres, Mike, Steve y Jumbo, evadirán los disparos de los policías, conquistando así una excelente ubicación. Ocupada una base, en un predio vecino, los tres



llegarán en helicóptero e invadirán la embajada descendiendo por el techo. Desde la edificación contigua logrará observar todo el panorama y acertar en el blanco. Es un juego complicado, cuyo sistema envuelve al mismo tiempo habilidad y estrategia.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Rescue
Consola:	NES
Modalidad:	Acción
No. de jugadores:	1
No. de fases:	N/D
Fabricante:	Kemco
Capacidad:	2 Megas

EVALUACIÓN

	MK
Gráfico:	8
Sonido:	6
Diversión:	8
Desafío:	8



La Kemco acertó muy bien al desarrollar este juego. Rescue es para quien le guste pensar y divertirse al mismo tiempo. Los gráficos son muy buenos para ser en NES, incluso los movimientos de los personajes son cosa de locos. Pero la verdad sea dicha, la historia del juego debe haber sido tomada de algún Best-Seller de J. M. Simmel o Frederick Forsyth. El guión del videojuego puede ser

literario. Las escenas son cinematográficas y demuestran que la consola de 8 bits no puede ser discriminada, pues algunos títulos superan en mucho a los de 16 bits. He aquí un típico ejemplo de calidad.

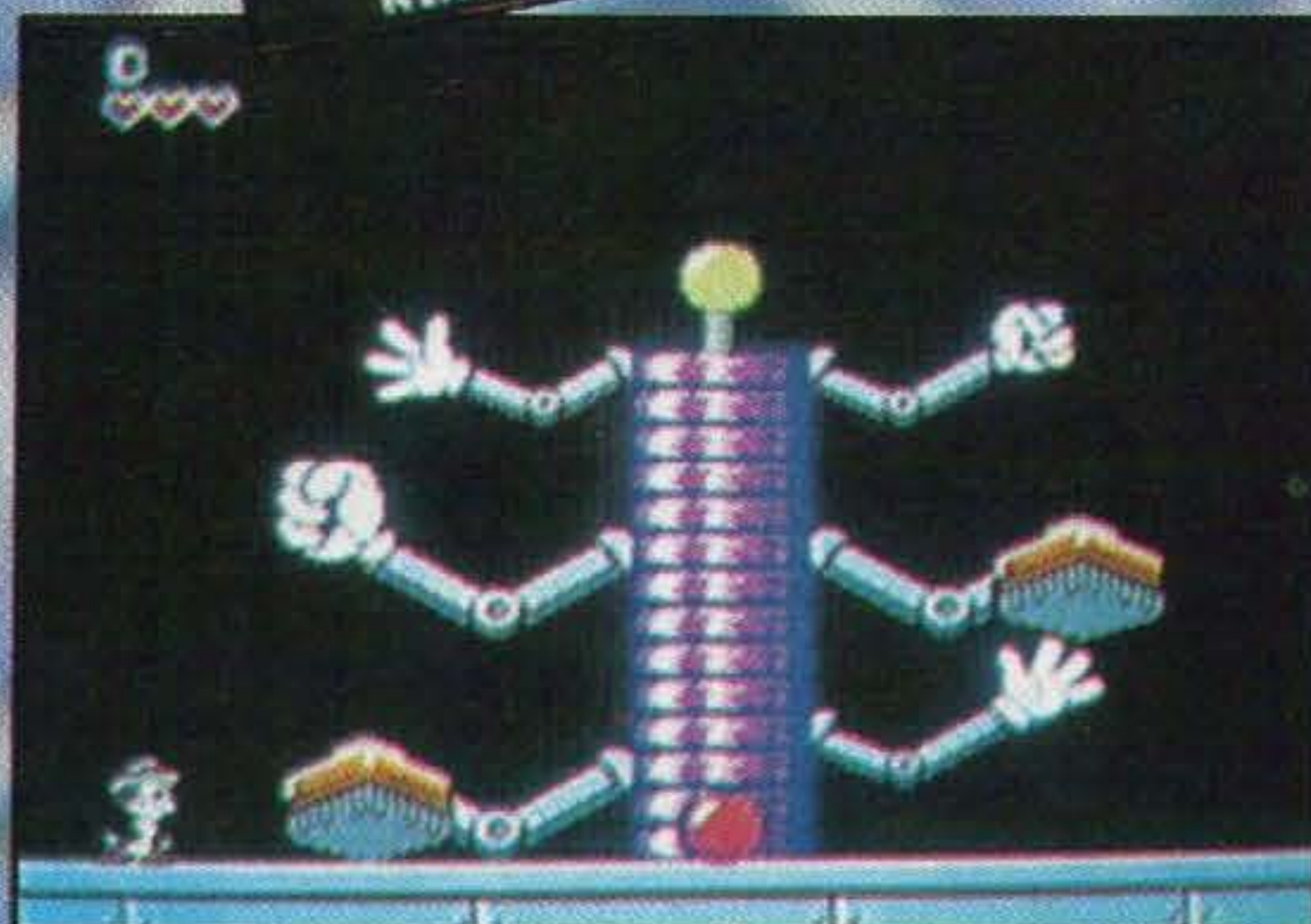
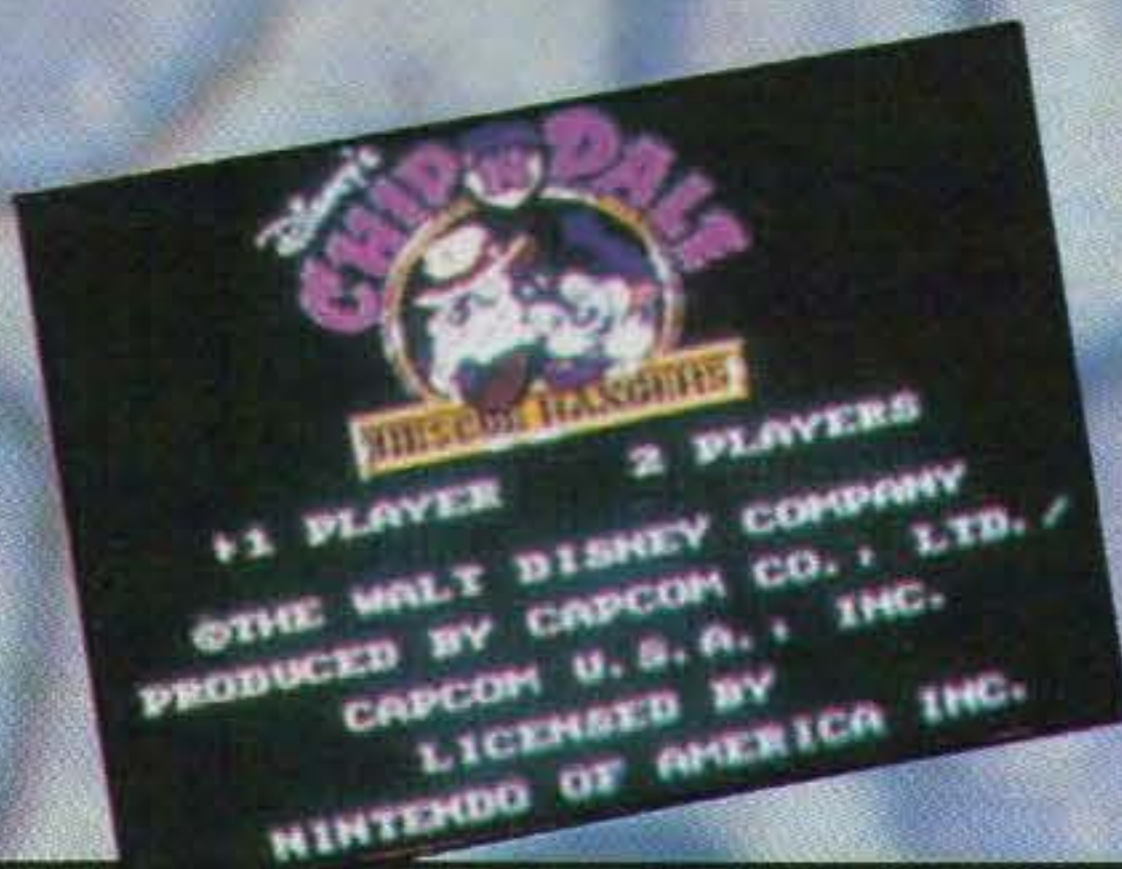
Marcelo Kamikaze

NES
LANZAMIENTO

CHIP AND DALE

Ayude a Chip y Dale a derrotar al gato Big Boss

Otro juego inspirado en los dibujos animados de Walt Disney. En esta ocasión los protagonistas son Chip y Dale. Los dos tienen una difícil misión por delante: derrotar a Big Boss, un gato malvado que quiere comerse a la ratoncita Mandy, la novia de uno de nuestros héroes, los cuales no permitirán de ninguna manera que el villano cumpla su siniestro objetivo. Podrá elegir entre jugar con Chip y Dale, inclusive llamar a un amigo para formar equipo en una versión para dos jugadores. Durante el recorrido de cada nivel por sitios como bodegas, jardines y bibliotecas, encontrará toda clase de enemigos: bulldogs mecánicos y ratas, entre otros. Sus armas son los objetos hallados a su paso (cajas, manzanas). Trate de recoger todos los bonos del trayecto, esto aumentará su puntaje. Algunas partes del juego son increíbles, como escalar los postes y colgarse de los cables de alta tensión. Una diversión detrás de otra.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Chip & Dale
Consola:	NES
Modalidad:	Acción
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	Tecmo
Capacidad:	2 Megs

EVALUACIÓN

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



Los dos animalitos del mundo Disney están con las pilas puestas. En este genial juego para NES, los gráficos recibieron un tratamiento especial, uno de los mejores de la cosecha. Un video bonito para ver, multicolor y con niveles emocionantes. ¿Diversión? Bastante, de comienzo a fin. Tiene un cierto toque oriental, una agradable terapia en los momentos de ocio. Quédese loca y compré un ejemplar

para mi colección. Adquiera este videojuego porque las buenas son para tenerlas. Disfrute de la emoción. El cartucho obtuvo una increíble puntuación por ser simple y divertido. No hay necesidad de mucha ostentación, lo importante es la calidad de producción.

Marjorie Bross

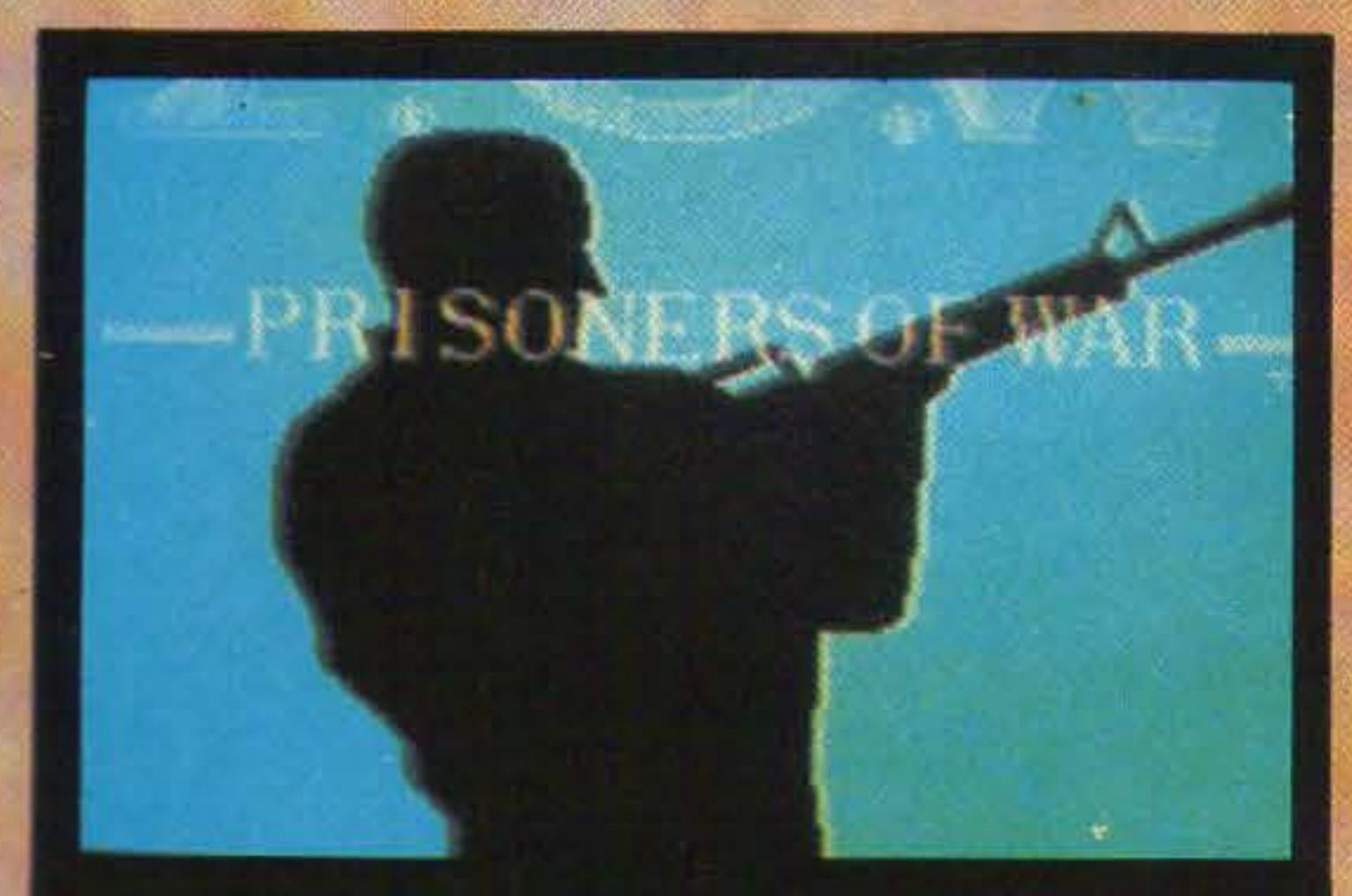
NES

TOTAL

POW

PRISONERS OF WAR

Balas, granadas, cuchillos, motos, helicópteros, cuevas, ametralladoras...



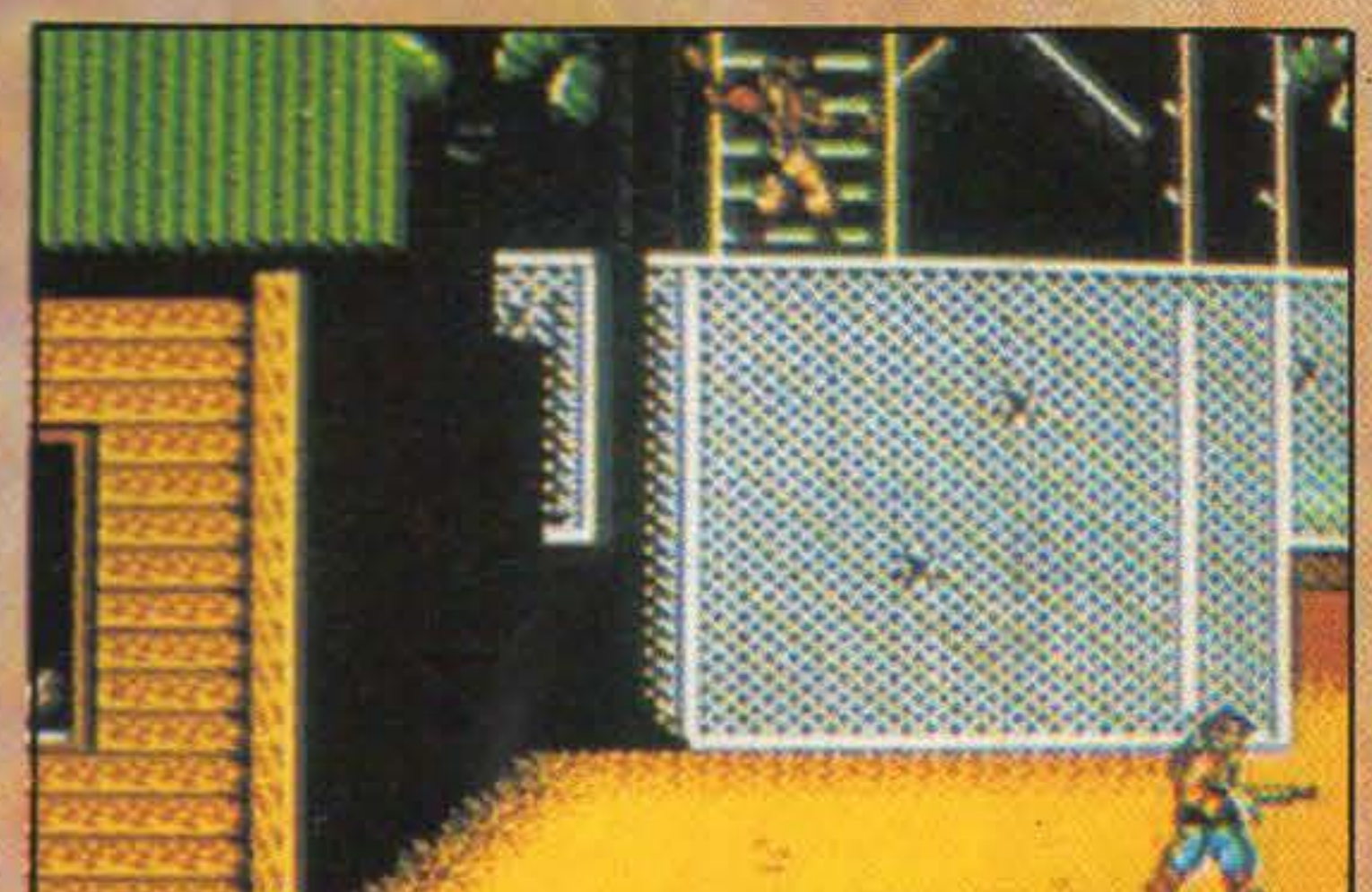
1a. FASE



Saliendo de la cárcel, elimine a sus enemigos con un puñetazo y una patada. Entre a la primera casa para recoger el puño inglés.

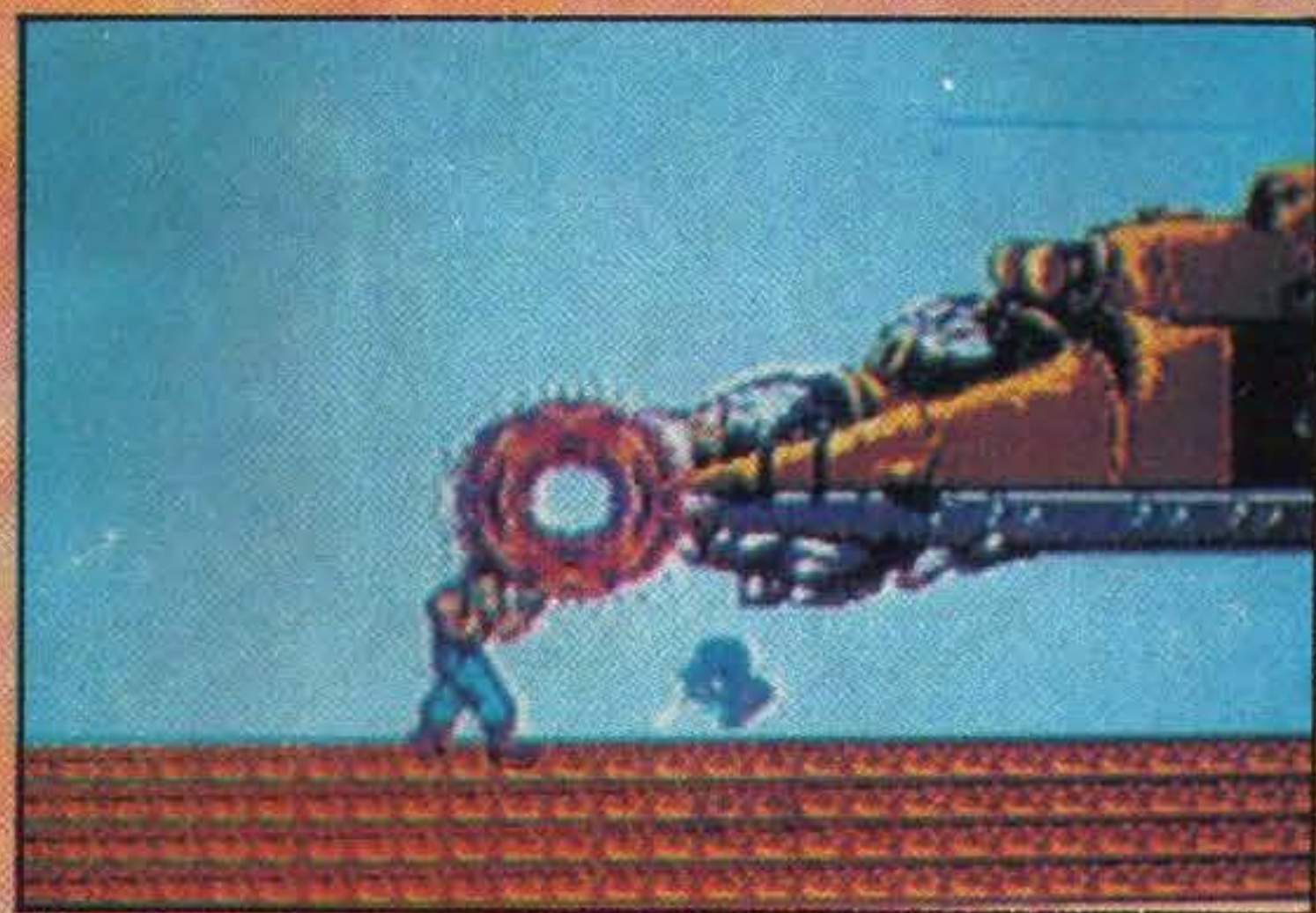


Apodérese del arma del guardia (M-16). Será mucho más fácil matar a sus adversarios. Cuando llegue a la segunda casa, tome la armadura.



Para adquirir una vida extra, entre a la tercera casa y recoja el objeto. Tenga cuidado con las granadas enemigas. Antes de atravesar el recinto, asegúrese de que todos los enemigos estén muertos. Cuando salga, se enfrentará a las terribles boinas verdes.

Cruce corriendo el segundo recinto, prestando mucha atención para no ser alcanzado por una granada a la salida.



Automáticamente pasará a la plataforma de arriba y encontrará al Jefe de Nivel.

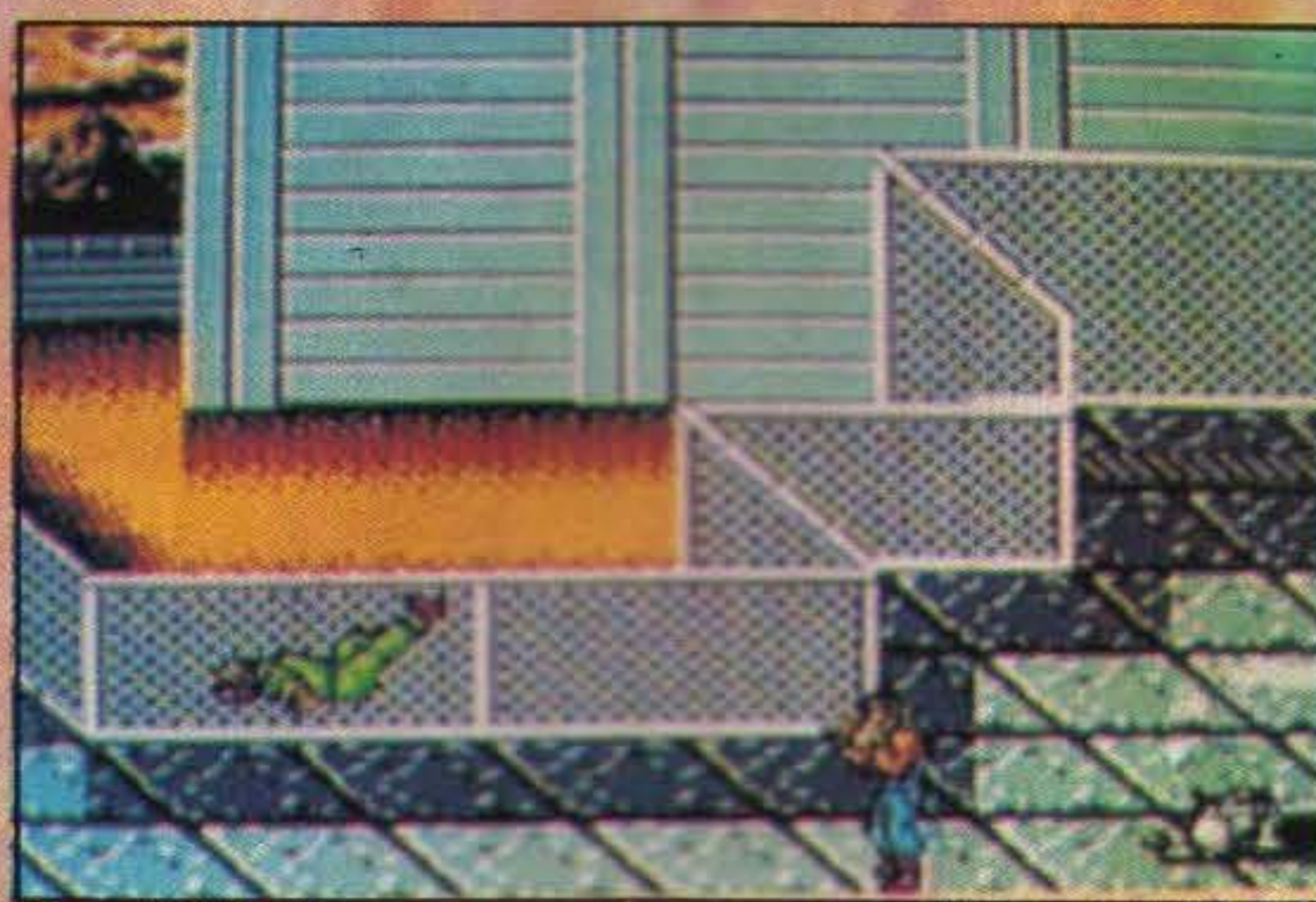
Primer Jefe de Nivel

Combata a los malhechores y agarre sus granadas para lanzarlas al helicóptero. Acierte un número de 15 granadas y listo. Luego salte la plataforma.

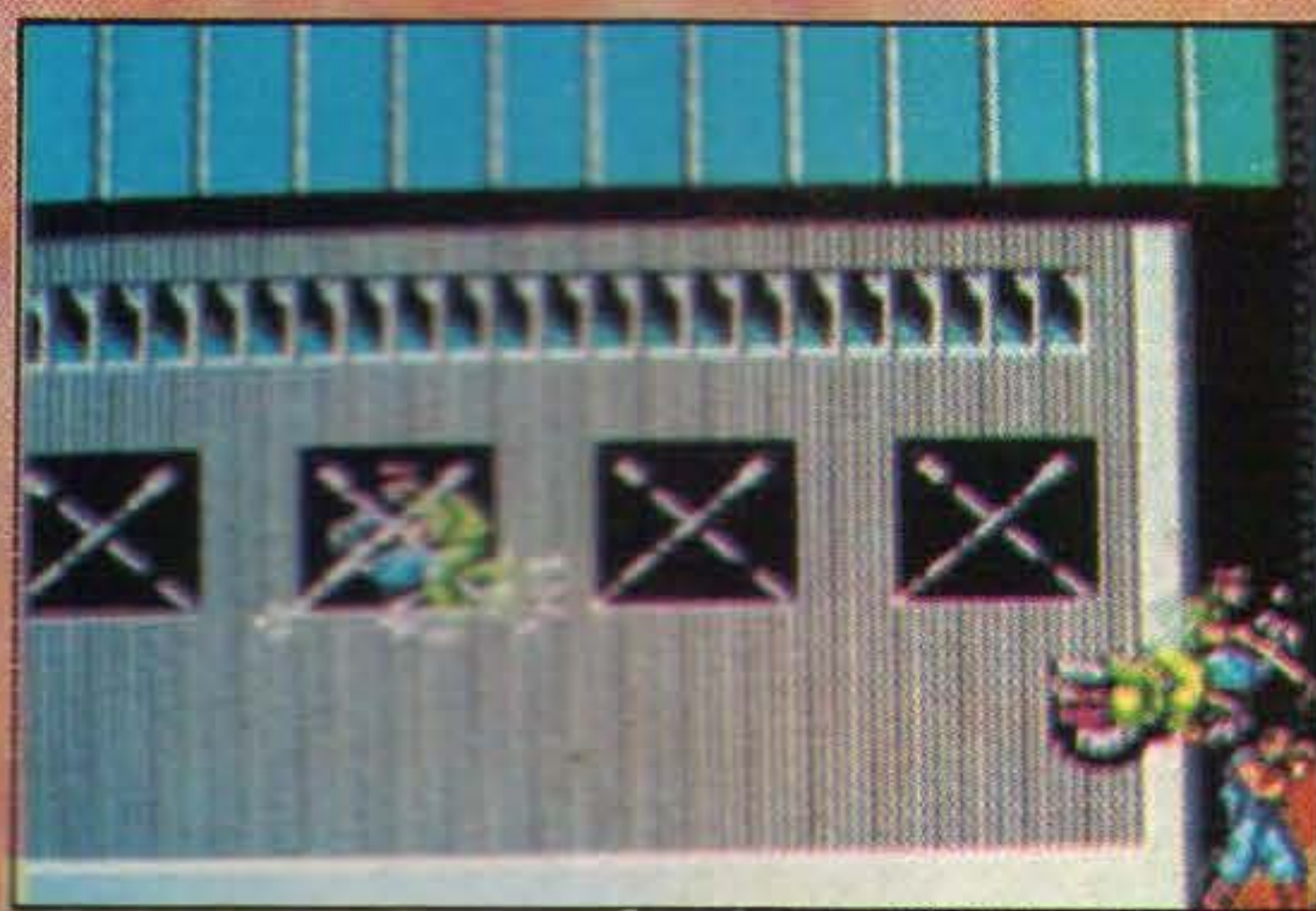
2ª. FASE



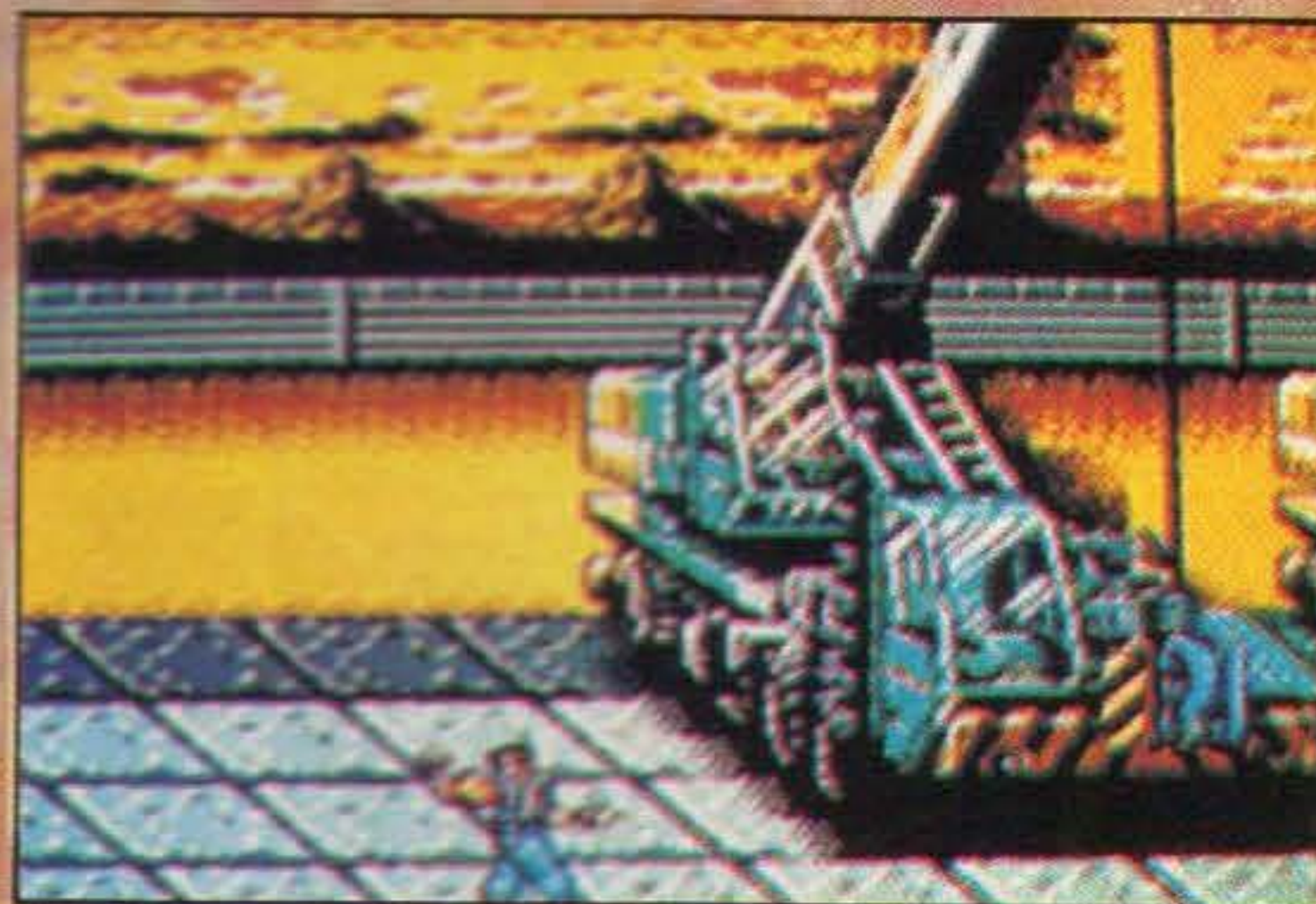
Siga por la mitad del cable para eliminar a sus adversarios. Entre al primer tanque y recoja el chaleco a prueba de balas.



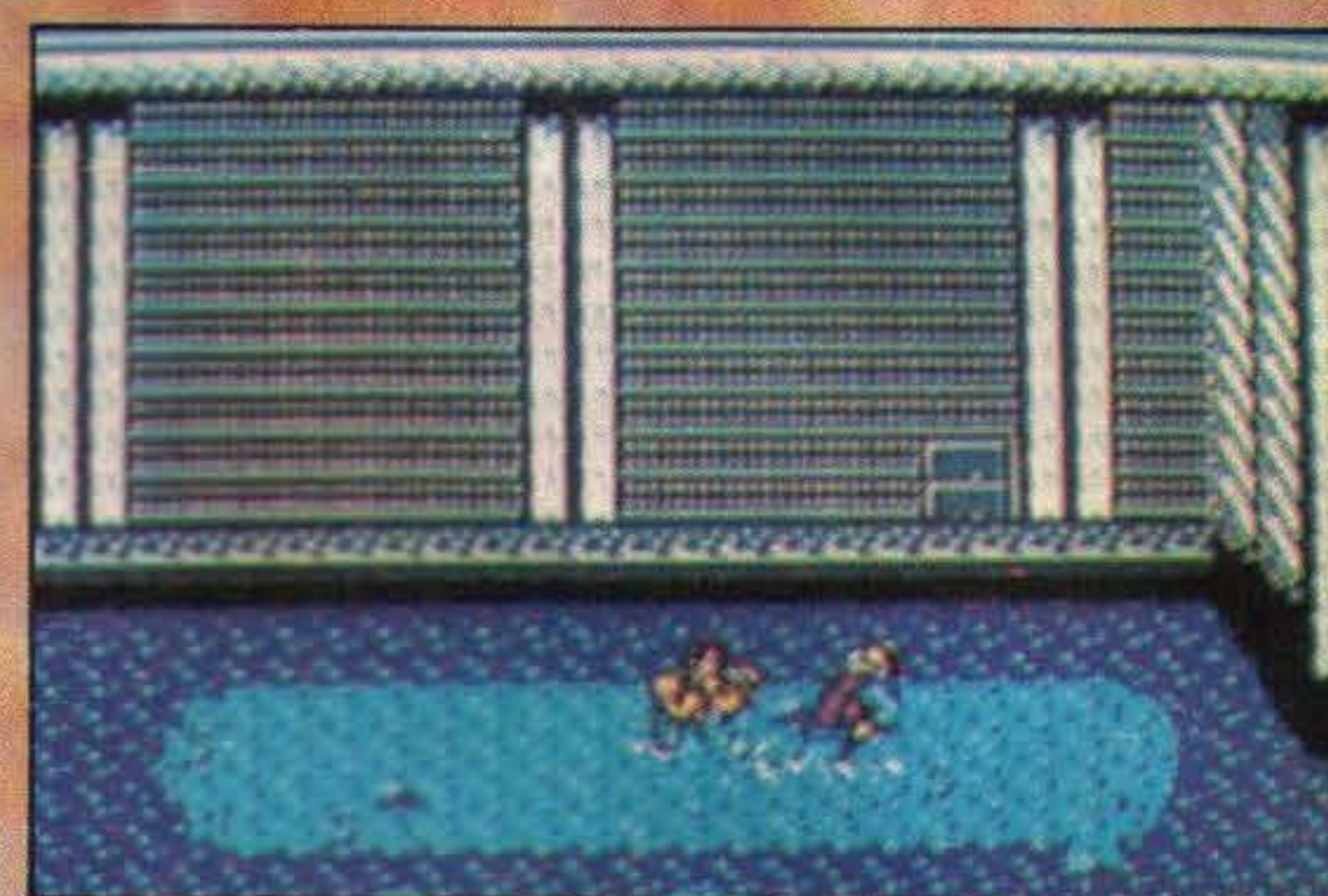
En el segundo ataque, tome el puño inglés. Cuando llegue a la cerca de malla, muévase por la parte inferior para no ser atropellado por la motocicleta.



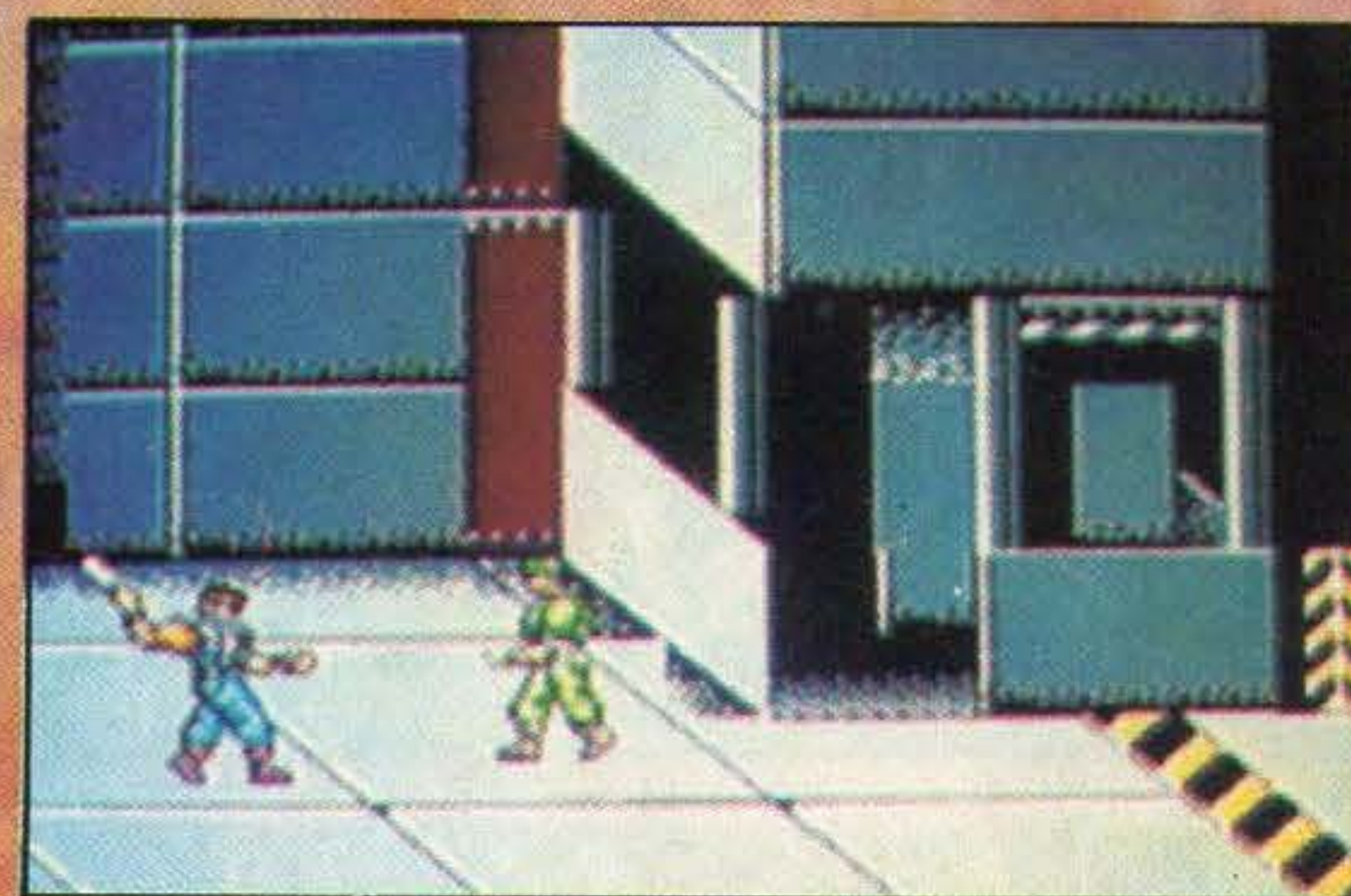
Reviente a los boinas verdes contra las escaleras. Atraviese la base hacia la parte inferior para no ser atropellado por las Harley (motos).



Por el camino divisará un depósito de combustible. Aléjese, pues estallará. Corra mucho para no ser alcanzado por la lluvia de llamas. Espere el momento adecuado para saltar sobre la grúa cuando ésta baje.



Cuando esté cruzando por el agua, continúe por debajo para evitar algunas granadas traicioneras. Espere que los buzos salten, para luego despedazarlos sin piedad. Esté muy atento pues, al sumergirse, éstos aparecerán detrás de usted.



Tan pronto como salga del agua, vendrán soldados armados con ametralladoras. No entre al puesto de comando, se trata de una trampa. Siga de frente hasta el final del nivel.

Segundo Jefe de Nivel



Acérquese a él y propínele una bella secuencia de patadas voladoras.

¡Sea rápido! Hay peligro por todas partes

NES

TOTAL

R.O.W.

Utilice bien las cuchillas y bombas para escapar de los enemigos

3ª. FASE



Apóyese en las esquinas para sorprender a los enemigos. Entre a la cueva, extermine a los malvados y tome la armadura. En la segunda cueva, recoja el puño inglés.

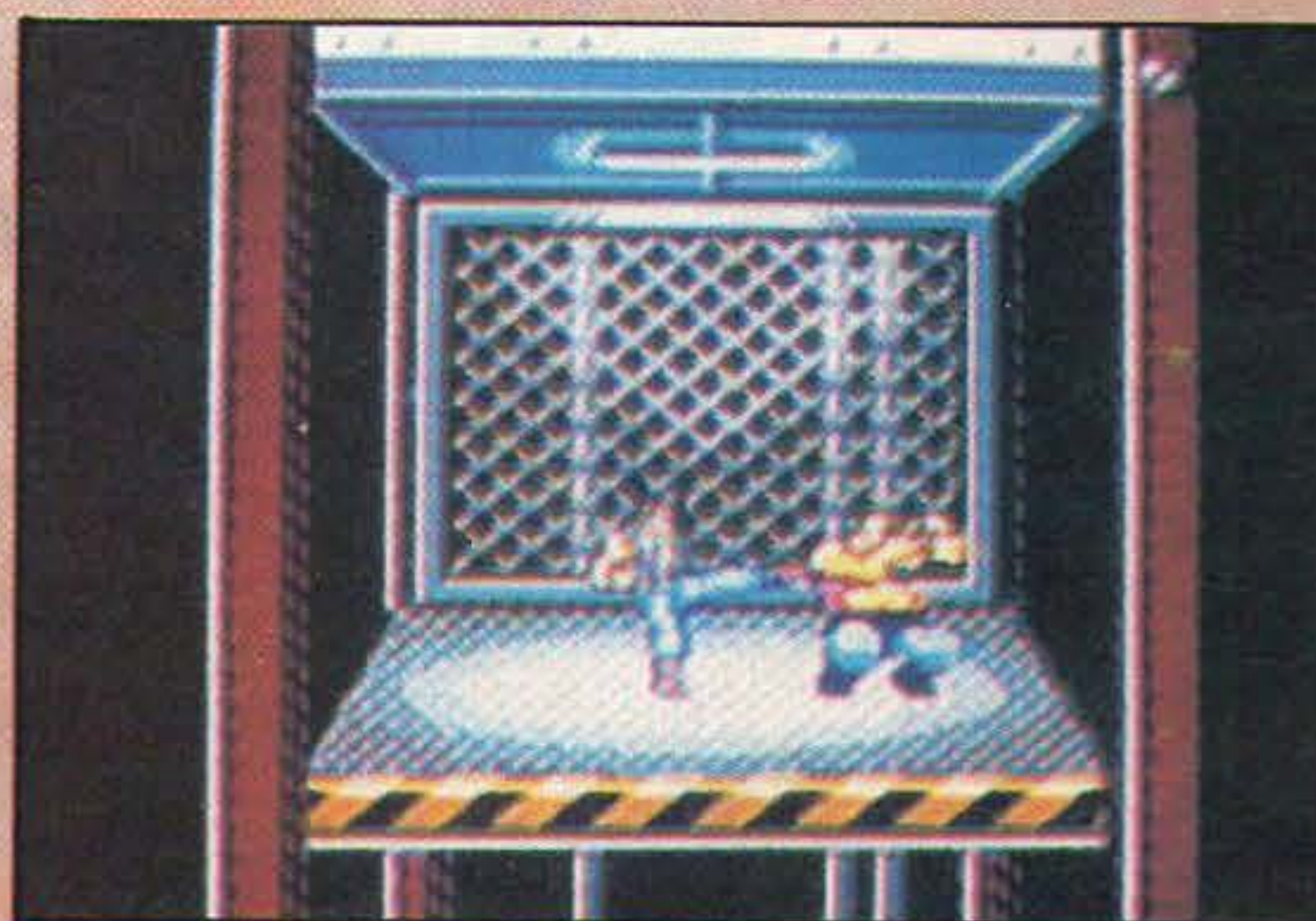


Muévase por debajo de la pantalla. En la cascada salte a la regata y prosiga. Huya de las boinas rosadas.



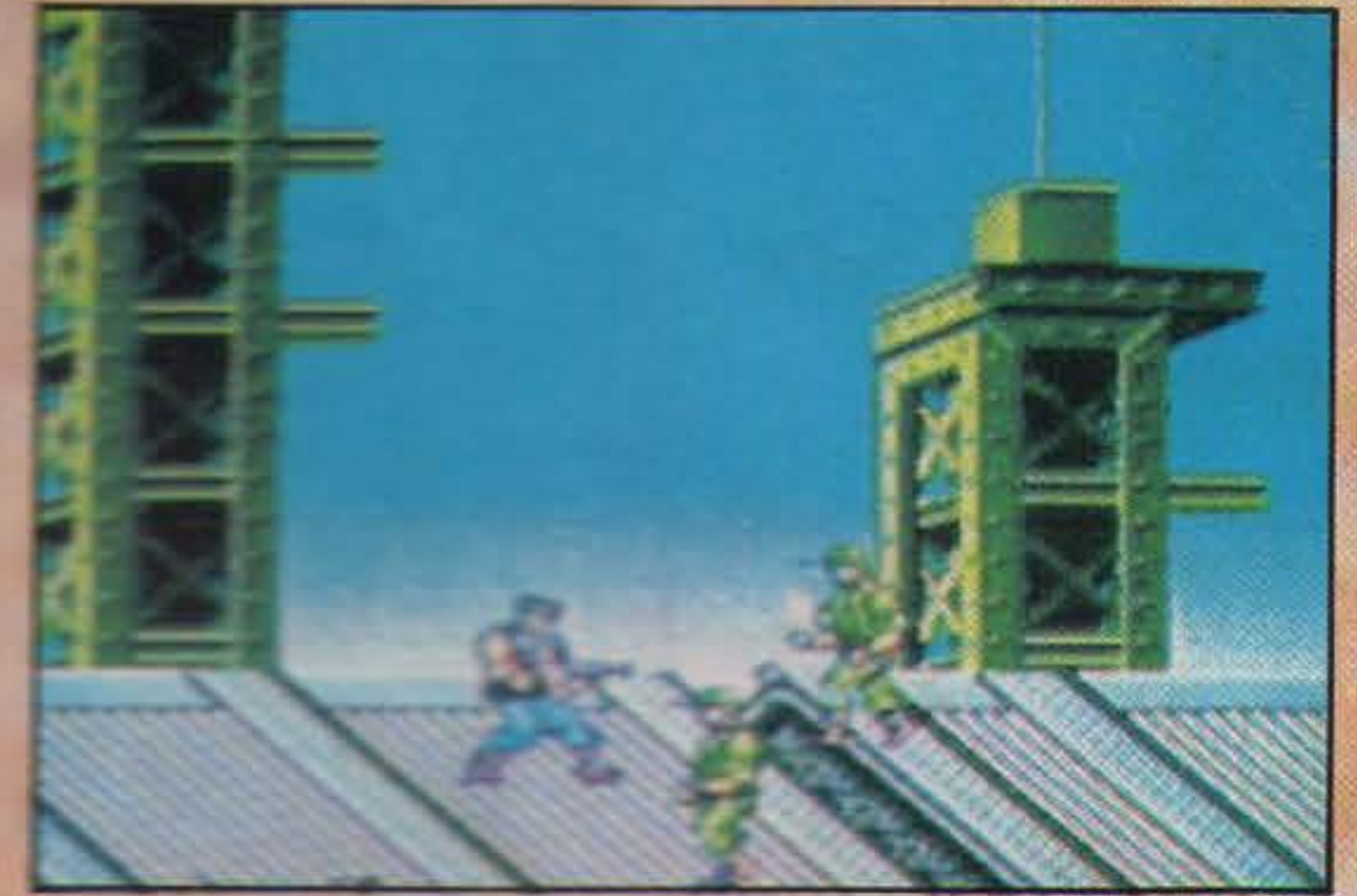
Cuando los buzos aparezcan en la superficie, intente golpearlos. Al salir del agua, cruce corriendo, pues el lanzagranadas lo espera inmediatamente arriba. Sitúese en el lugar indicado por la foto, golpeando. Atraviese con puños por la entrada de la cueva.

Tercer Jefe de Nivel



Acérquese a una esquina del ascensor y comience a lanzar puños.

4ª. FASE

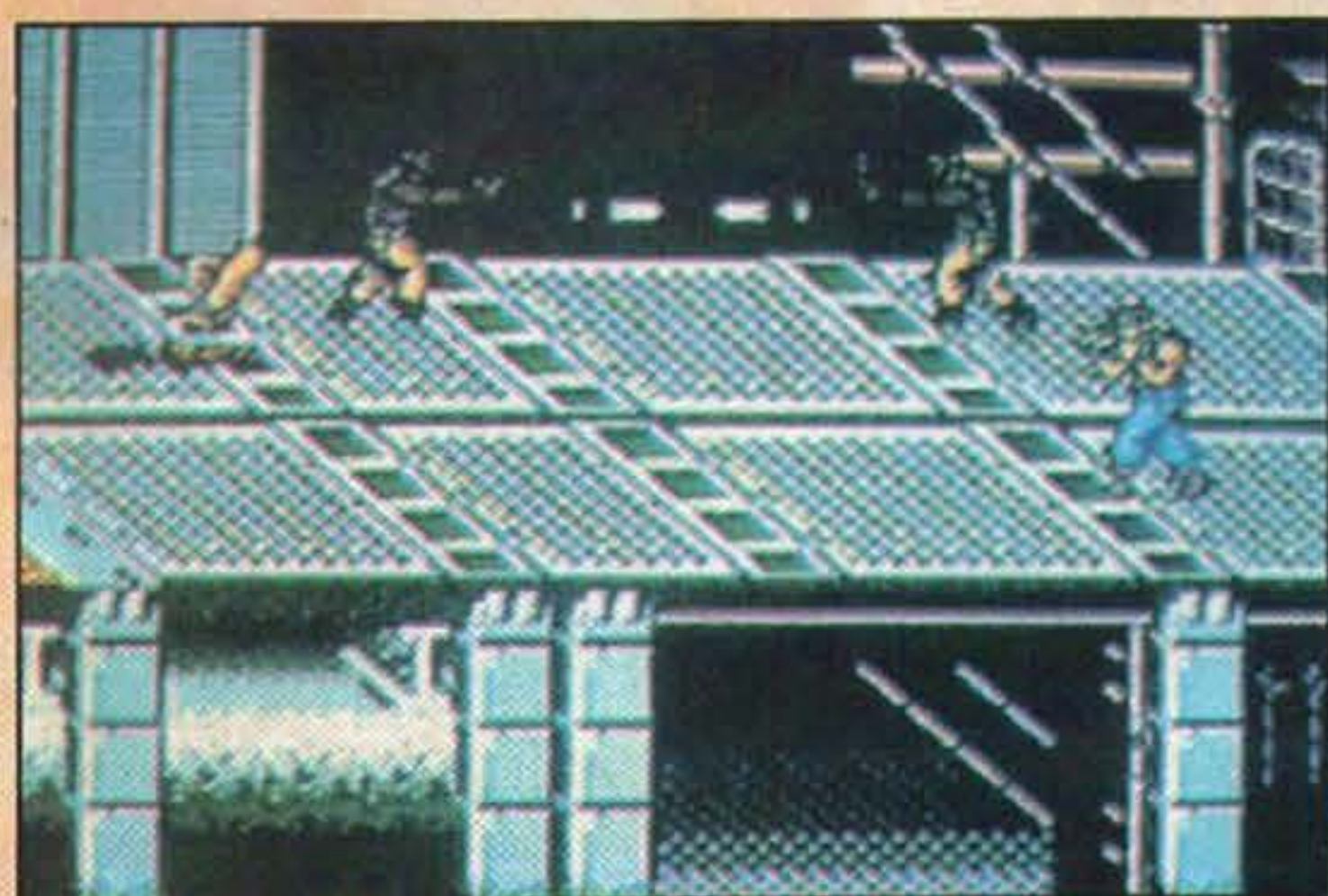


En este nivel usted decide entre agarrar o no el puño inglés. Lo mejor es que no pierda tiempo con eso. Derribe al soldado y quítele la ametralladora. Al subir la plataforma, encontrará más enemigos para hacerles frente. Intente mantener el arma durante todo el nivel.



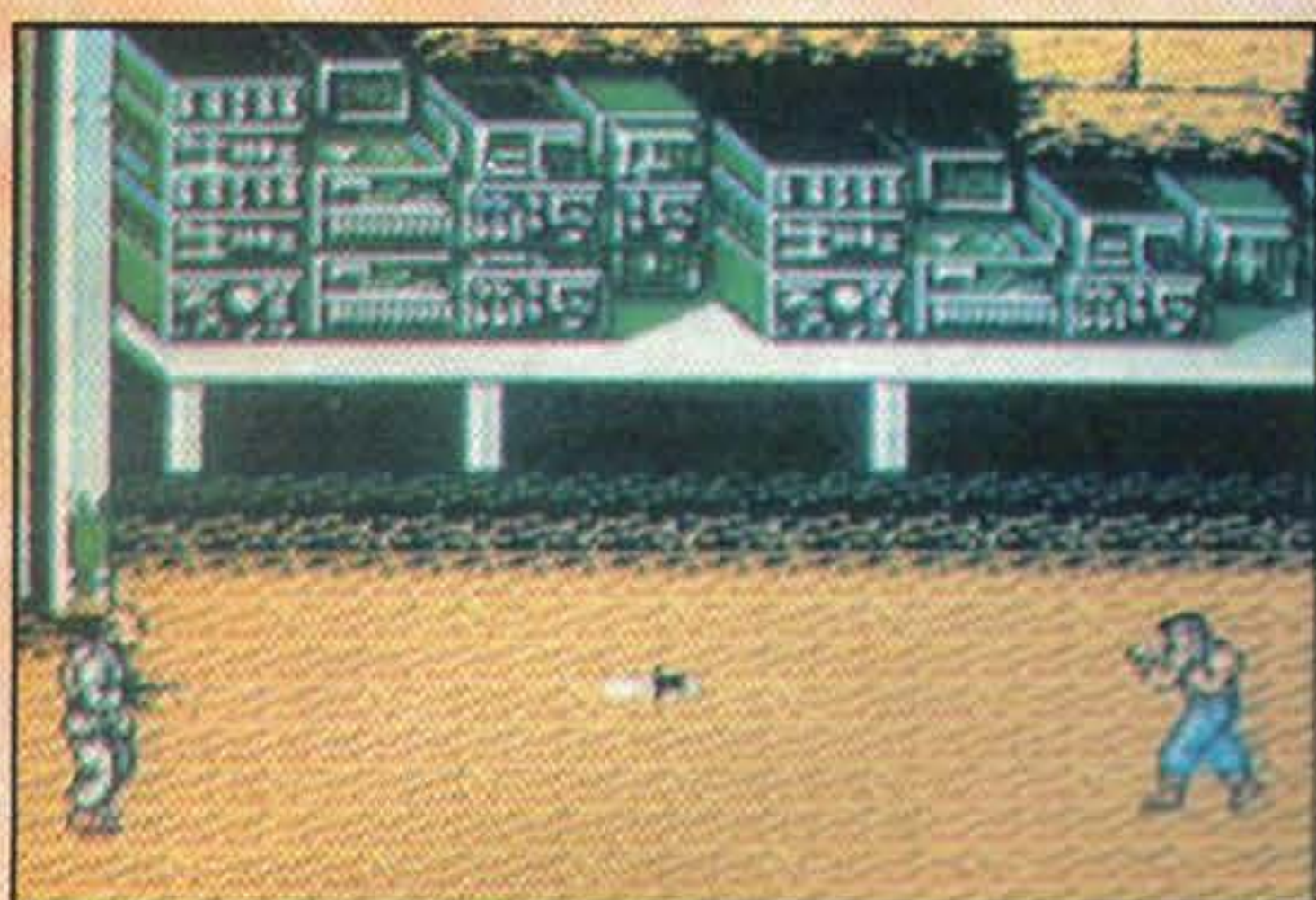
Salte al piso inferior, teniendo cuidado con los lanzagranadas y con los asesinos con cuchillo. No entre por el corredor lateral. En la plataforma superior hay un ejército equipado con lanzallamas: pase corriendo por entre ellos.





En el piso de acero, cambie su posición de arriba hacia abajo, esquivando de este modo las asesinas motos. Intente atraer a sus enemigos en fila y elimínelos de una sola vez.

Cuarto Jefe de Nivel



No se ubique bajo su mira. Sígalo en otro nivel y propínele puños y patadas.

Tanque

Esquive las bombas, tome las granadas abandonadas por los enemigos y láncelas contra el tanque.

Último Nivel

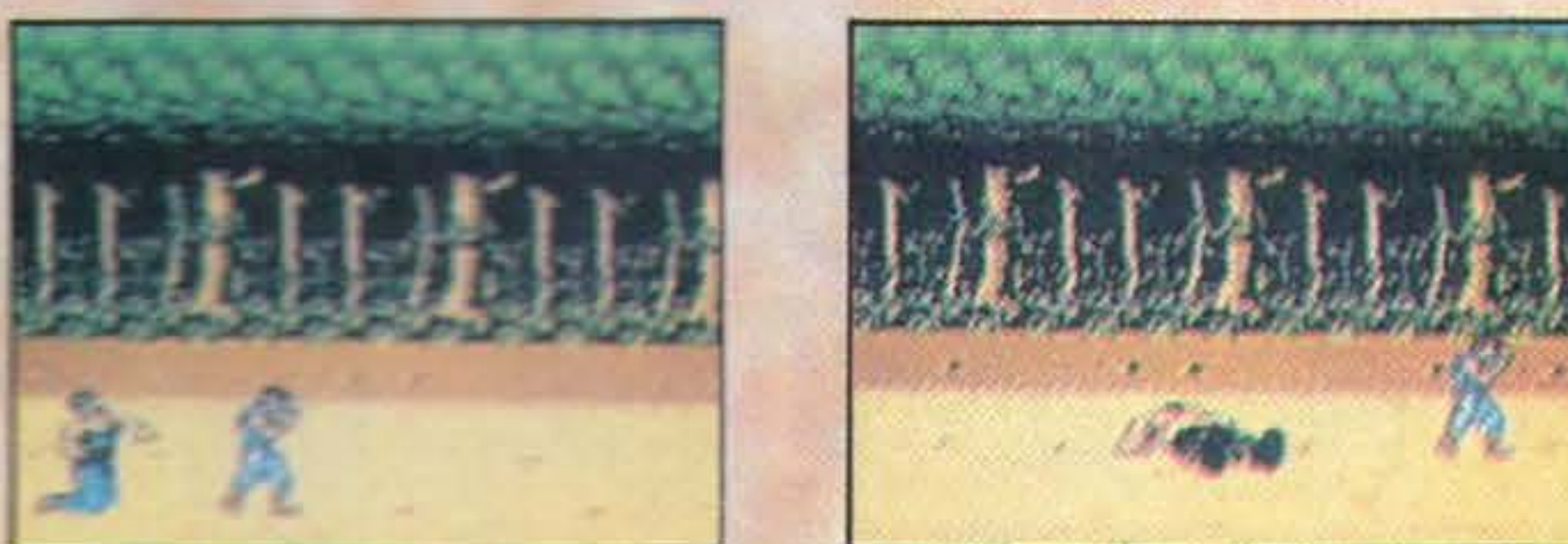
Recupere el máximo número de cuchillos que pueda: va a necesitarlos.

Subjefe

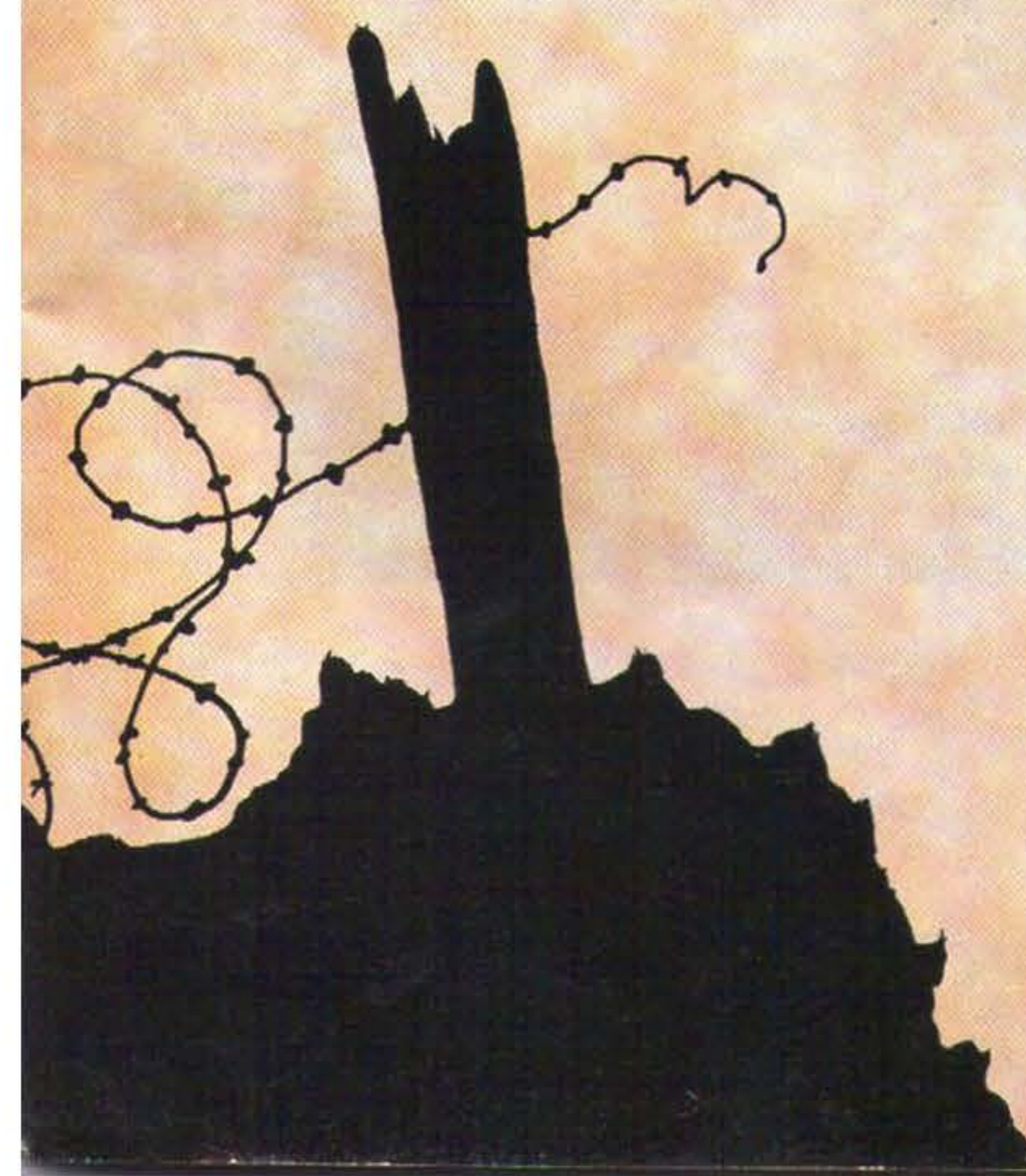


Para eliminarlo, es simple. Basta con emplear un cuchillo y dos patadas voladoras.

Último Jefe



Para despedazar al gigante se necesita mucha suerte. La mejor manera es esperar que él salte sobre usted; entonces, golpee su espalda. Si es posible, utilice el cuchillo. Cuando caiga, no se alegre; él se va a levantar nuevamente, es sólo un truco sucio. Repita la operación y listo. Ha terminado el juego. ¡Felicitaciones!



VIDEOPISTAS

NES

BUCK O'HARE

PASSWORDS



Mundo verde destruido: 5NJZJ
Mundo azul destruido: 6PJ!3
Mundo rojo destruido: MRV23
Escape: MRM (Triángulo pb.) X

STAR TREK

PASSWORDS PLANETARIAS



Después de Masaba: R6XW MLFT ?6XD
Después de Lekythos: P?RV !RZH LAQD
Después de la nave Romulana: KAA55 R?XC LA4D
Después de Shorud: J!3L RZX7 M?BD
En ruta hacia Lotia: JH1L !XX3 K?DD

LOW G MAN

SUPERPASSWORDS



Iniciar con 8 vidas - LOBB
Chapter 4: ISAC
Escena secreta 1: AMAN
Escena secreta 2: NAKA

MANIAC MANSION

DESTRUYA LA MANSIÓN



Si ya está cansado y quiere mandar todo por los aires, diríjase al sótano y cambie la válvula de la cañería.

BUCK O'HARE (GAME GENIE)

DIEZ VIDAS



Para tener diez vidas, cada vez que continúa, utilice PEXGVYZE.

TERMINATOR II (GAME GENIE)

ENERGÍA INFINITA



Para poseer energía infinita, utilice: OOTTXX... Ahora vamos a ver cómo el T1000 agarra un poco.

SHADOW OF THE NINJA

SELECCIÓN DE NIVEL

Para seleccionar su nivel en la pantalla título manibre: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B. En caso de que haya entrado con el código directo y quiera iniciar en el nivel 5-2, presione A y B con el control 1 y A con el control 2, todo al mismo tiempo junto con Start.

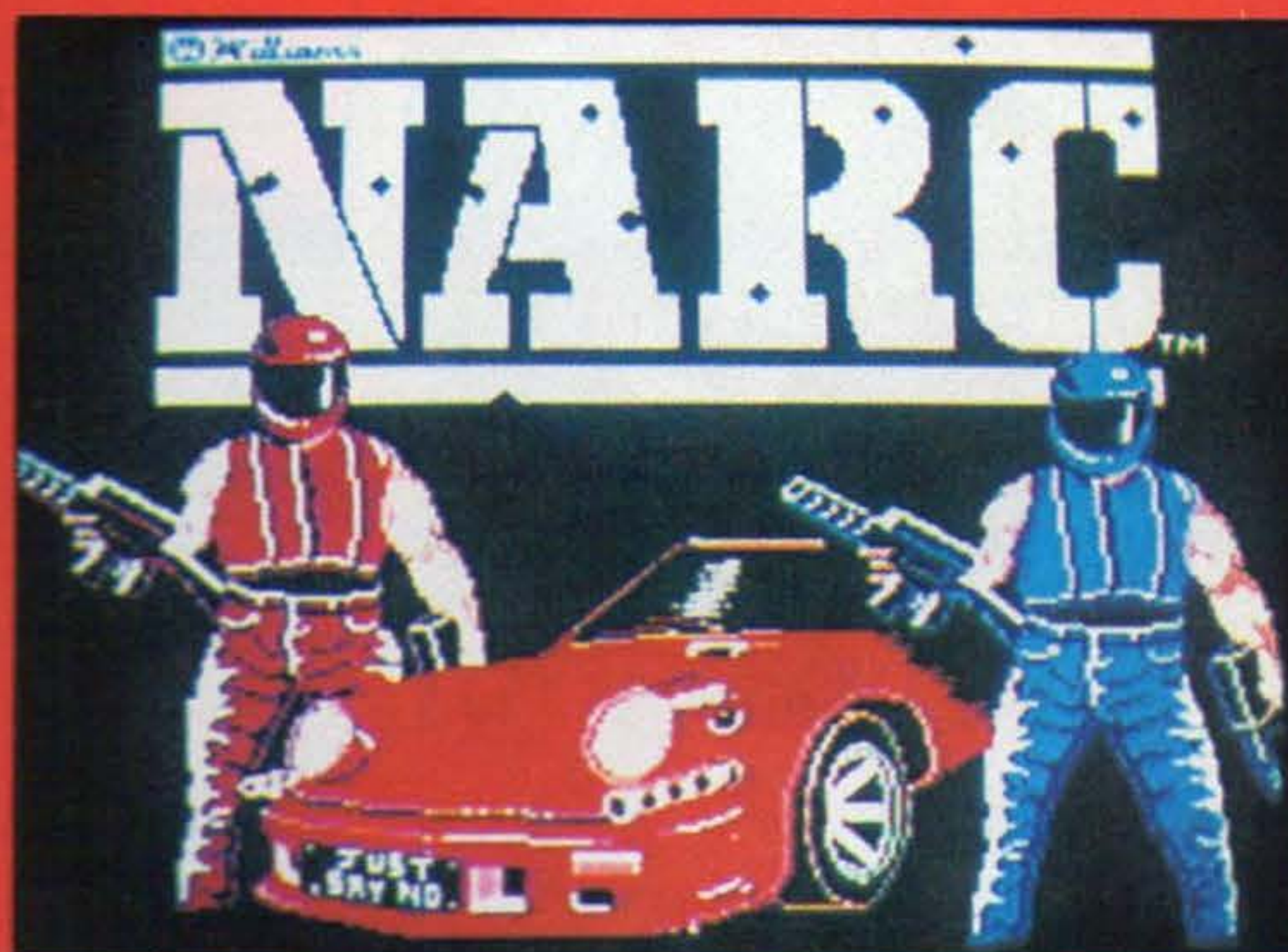
KING'S QUEST V

PASSWORDS

JT500F155R30R18 – Laberinto debajo del Castillo de Mordarc.
19S8013Q50MNJ – Biblioteca de Mordarc.

NARC

CONTINUES EXTRAS



Para obtener algunos continues extras en la pantalla de presentación digite y oprima hacia arriba: A, B, Select. Presione Start cuando aparezca el contador, luego que haya perdido la última vida.

MAGICIAN

PALABRAS MÁGICAS

Fire Spray: FIOFHUNARA
Death Ring: POSTRAMIST

VIDEOPISTAS

G. BOY

Snow Bros Jr.

SELECCIÓN DE NIVELES

Para seleccionar niveles en Snow Bros Jr. es muy simple. En la pantalla de presentación, mantenga presionada la direccional hacia arriba, Select, A, B y digite Start. Ahora con la direccional escoja el nivel en el que desea comenzar.

Las mejores pistas para su videojuego portátil

Maru's Mission

MÁS BURBUJAS

Para obtener varias burbujas, diríjase al primer tronco del árbol del primer nivel. Continúe disparándole. Las burbujas surgirán luego de cada disparo.

Mega Man

MEGA PASSWORD

Ingresa al mundo del Dr. Willy's utilizando estos passwords:

Fire: A1, B1, B2, C4, D2

Cut: A2, B2, C3, D1, D3

Ice: A2, A3, B4, C2, C3

Elec: A3, B2, B3, B4, C4

G. BOY LANZAMIENTOS

LOS PICAPIEDRAS



¡Vilmaaaaaaaaaa!
Pedro encontró el mapa de un tesoro y quiere descubrirlo a toda costa, para mejorar la imagen ante su esposa. Para ello, tendrá que enfrentarse a monstruos de la prehistoria y a muchos otros problemas. El juego tiene un mega de memoria y tres continúes.

ALIEN 3

La heroína Ripley también triunfa en los portátiles

La *aliensmanía* llega ahora a los juegos portátiles. Encerrada en una prisión interplanetaria, la heroína Ripley lucha por su vida con rifles y ametralladoras, escapando de trampas y *aliens* disfrazados de humanos. El juego es una sensación fuera de estas fronteras.

KIRBY'S DREAMLAND



El glotón Kin Dedede y su banda de secuaces resolvieron aterrorizar la Tierra de los Sueños, sustrayendo toda la comida y los tesoros del planeta. Usted es Kirby, el héroe que tiene debilidad por los chicles y cuya única arma es su poder de succión que liquida a los enemigos. Excelentes gráficos y bastante entretenimiento.

ARCADE ESPECIAL

Una sofisticada lucha y 106 megas de memoria: un Neo Geo de primera

Otro sensacional juego *kick and punch*, descifrado por el equipo de VIDEOJUEGOS y comandado por Baby Huguito. Art of Fighting es la más reciente emoción en Arcade. Consta de dos modos para jugar. Con el modo 1 player, podrá luchar con Ryo o Robert, dos experimentados luchadores callejeros, especialistas en artes marciales. El dúo dinámico está buscando a la hermana de Ryo, Yuri, capturada por un misterioso maestro de karate. Para encontrar a Yuri tendrá que enfrentarse a seis contendores de la pesada y luego combatir con dos jefes al final. Con el modo 2 players, obtendrá la posibilidad de elegir entre ocho Street Fighters: Ryo, Robert, Jack, Mickey, Lee, Todd, John y King, la única luchadora. Cada uno de ellos posee un conjunto básico de movimientos, golpes y técnicas especiales. El monitor que informa los daños ocasionados durante el combate puede ser leído en la barra de vida, pero en este juego existe un espacio especial



de KI (energía psíquica). Otra novedad consiste en tres niveles de puntajes. Ambicioso lanzamiento de 106 megas de memoria con la mayor cantidad que se haya logrado almacenar en un solo juego hasta ahora. Art of Fighting promete arrasarse con todo. ¿Será cierto?



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Art of Fighting
Consola:	Arcade
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	SNK
Capacidad:	106 Megas

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	10
Sonido:	10
Diversión:	9
Desafío:	7



Art of Fighting es otro de esos juegos de lucha que entretiene a quien lo compra. La acción es verdaderamente emocionante. Los especialistas en artes marciales lo harán vibrar de emoción. El diseño del cartucho es excelente, junto al del sonido. Si se atreve a participar de esta increíble aventura, podrá aprender movimientos y golpes especiales para, así, ganarle a su contendor. ¡No se lo pierda!

Baby Huguito



EN LOS ESTADOS UNIDOS

Primitivo y salvaje, un peso pesado

Salga de ahí porque sólo será recibido con rugidos y agresivas reacciones en el mejor de los casos



El lanzamiento bomba de la Sega, en esta última feria de Chicago (Consumer Electronic Show) a finales de mayo, realmente fue el juego con el personaje más popular de los dibujos animados de la Warner Brothers y de las películas de TV



incluido en los nuevos cartuchos para Mega Drive y Game Gear. Girando velozmente detrás de comida, lleva al jugador a través de una serie de túneles



que un tornado, más explosivo que una bomba nuclear y más hambriento que una ballena. Su apetito voraz, por tener acción y aventuras, está

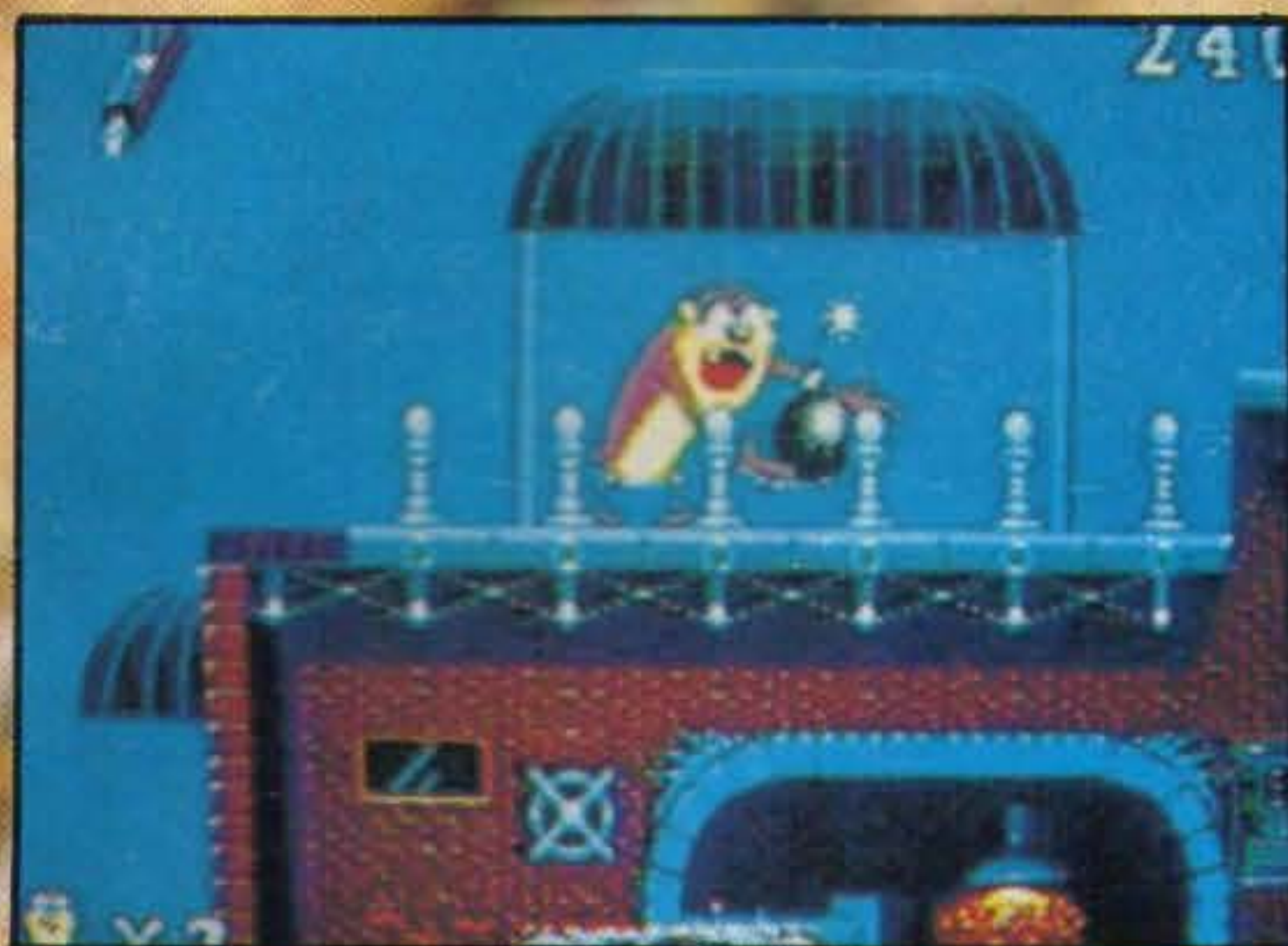


norteamericanas. Chicos y grandes conocen de lejos al intratable Diablo de Taz Mania, cuya presencia se ha visto también en la conocida serie *Correcaminos*. El monstruo tazmanio es más poderoso



subterráneos, antiguas ruinas aztecas y trampas de arena movediza. El videojuego es divertido de seguir, pues está repleto de situaciones graciosas. Taz, como es conocido íntimamente,

únicamente saldrá en busca de un gigantesco huevo de una ave marina prehistórica, habitante de esta región. Con él se podría alimentar a una familia entera de ancestros sin complementar con otro rico



producto. En la fantástica aventura tendrá que viajar a través de tierras hostiles, un mundo de hielo, una selva, una mina y hasta por la famosa fábrica Acme, marca registrada de los dibujos de la Warner. También hacen parte de la trama tres villanos tomados de los shows de *cartoons*, de los sábados por la mañana en Estados Unidos. Son Francis X, Bushland, Bull Gator y Axl, otra pandilla de nuevos enemigos: cangrejos y



ratas armadas con arco y con flechas. Hay escenas impresionantes durante el juego, como aquella donde el hambriento Taz aparece devorando el logo de la Sega, demostrando que para su apetito nada es sagrado o respetado. En busca del huevo, lo vamos a encontrar comiendo una gallina asada en plena selva. Le encanta aliñar todo con una bella

FICHA TÉCNICA

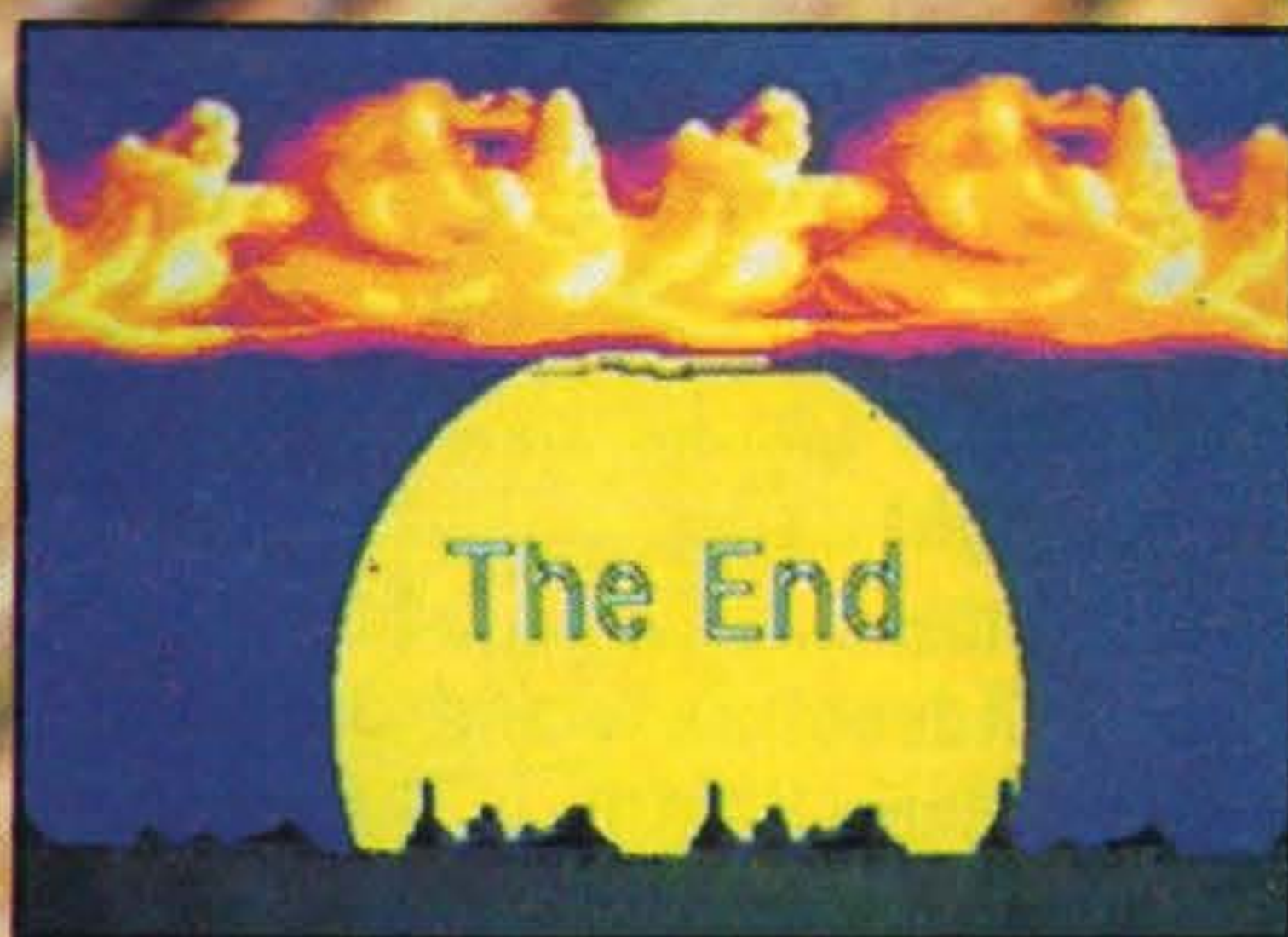
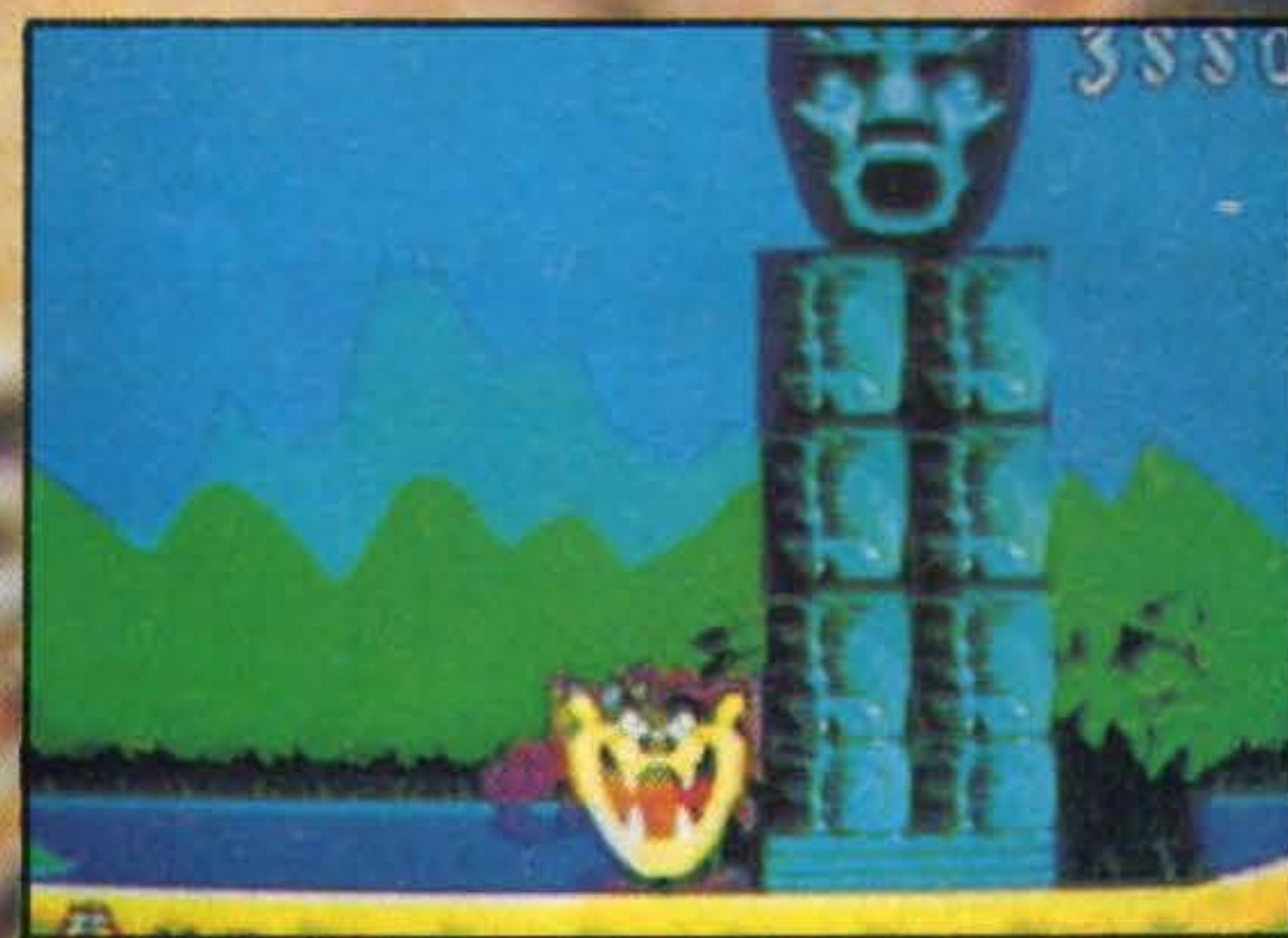
Nombre:	Taz Mania
Consola:	Mega Drive y Game Gear
Modalidad:	Acción-Aventura
No. de jugadores:	1
No. de fases:	17
Fabricante:	Sega
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

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

plmienta roja. Sin embargo, algunos bocados no le sientan bien y le causan indigestión, pero él transforma el ardor del estómago en una llama, la cual bota por la boca y se constituye en su arma mortal. Nunca ha sido conocido por su paciencia. Si lo dejan esperando alguna cosa, emite horribles sonidos que son su marca registrada. Es el mismo

salvaje, o mejor dicho, primitivo. Sus ronquidos son capaces de hacer congelar a cualquiera y convertirlo en estatua. El Demonio de Taz Mania tiene una colección de éstas, haciendo parte de una pila de ruinas. Los diseños gráficos para esta emoción fueron cuidadosamente



concebidos para dar al juego una animación semejante a aquellas de los dibujos animados de la Warner. De verdad que lo disfrutará. Taz gira alrededor de su propia película, come todo lo que está a su alcance, ronca y ruge sin ningún temor. Su compañía es el sonido ambiente: tambores, flautas, en fin, al ritmo de la selva.



RÉCORDS NORTEAMERICANOS

NES

Adventure Island	2.272.040
Bugs Bunny C	174.900
Dr. Mario	1.026.600
Home Alone	126.080
Paperboy	191.300
Robocop	112.081

SNES

Act Raiser	99.990
Final Fight	3.617.803
Pit Fighter	1.777.510
Super Adventure Island ..	494.100
Super Mario World	9.999.990
Super R-Type	9.999.900

LOS 10 MEJORES

Los diez cartuchos en NES y SNES más alquilados durante este mes en Latinoamérica, según una encuesta realizada por VIDEOJUEGOS

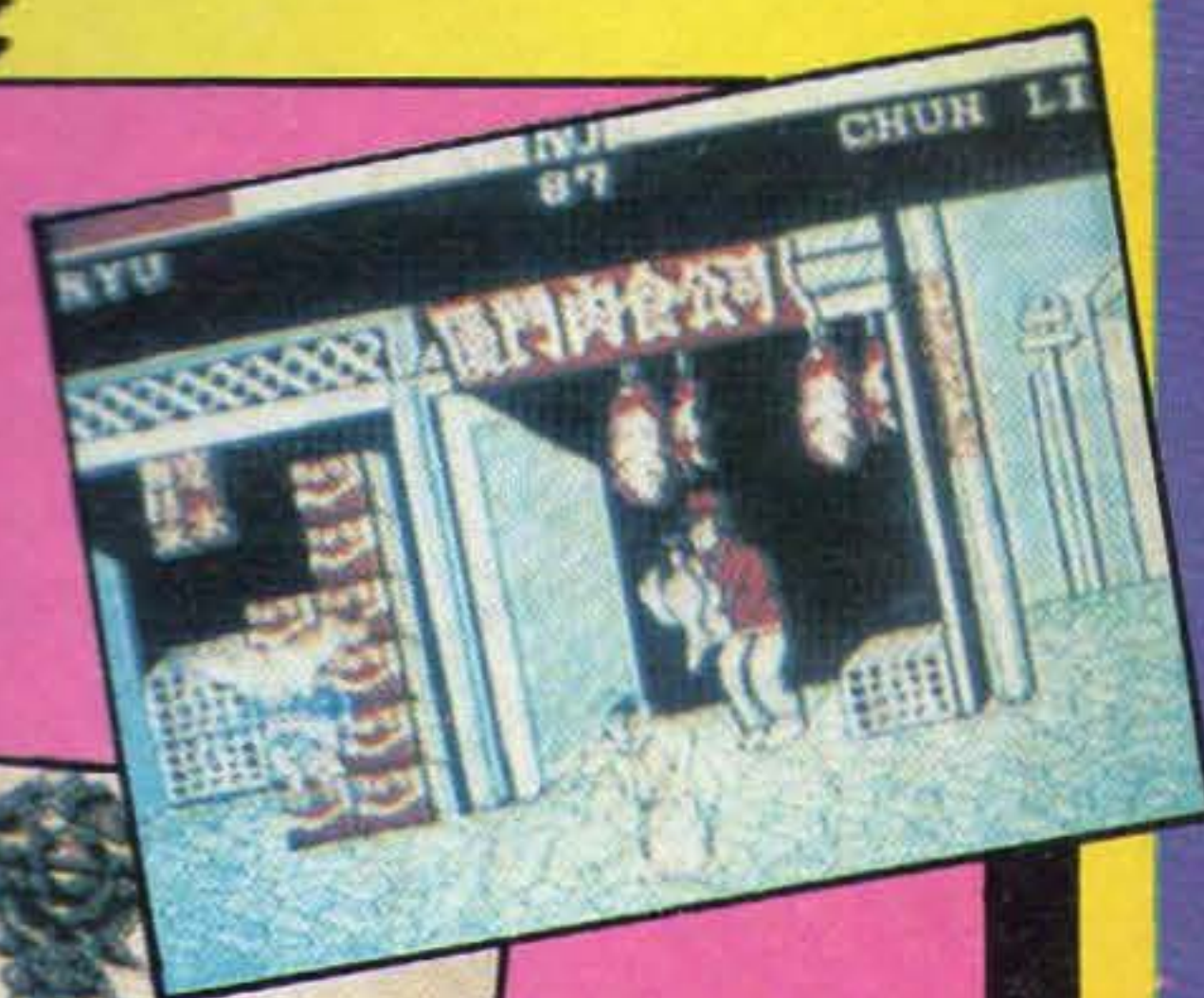
SNES

Street Fighter II
Bart Nightmare
Mario Kart
Super Star Wars
Turtles IV



NES

Street Fighter II
Flintstones
Turtles III
Darkwing Duck
Carrera Loca



VIDEOJUEGOS No. 7

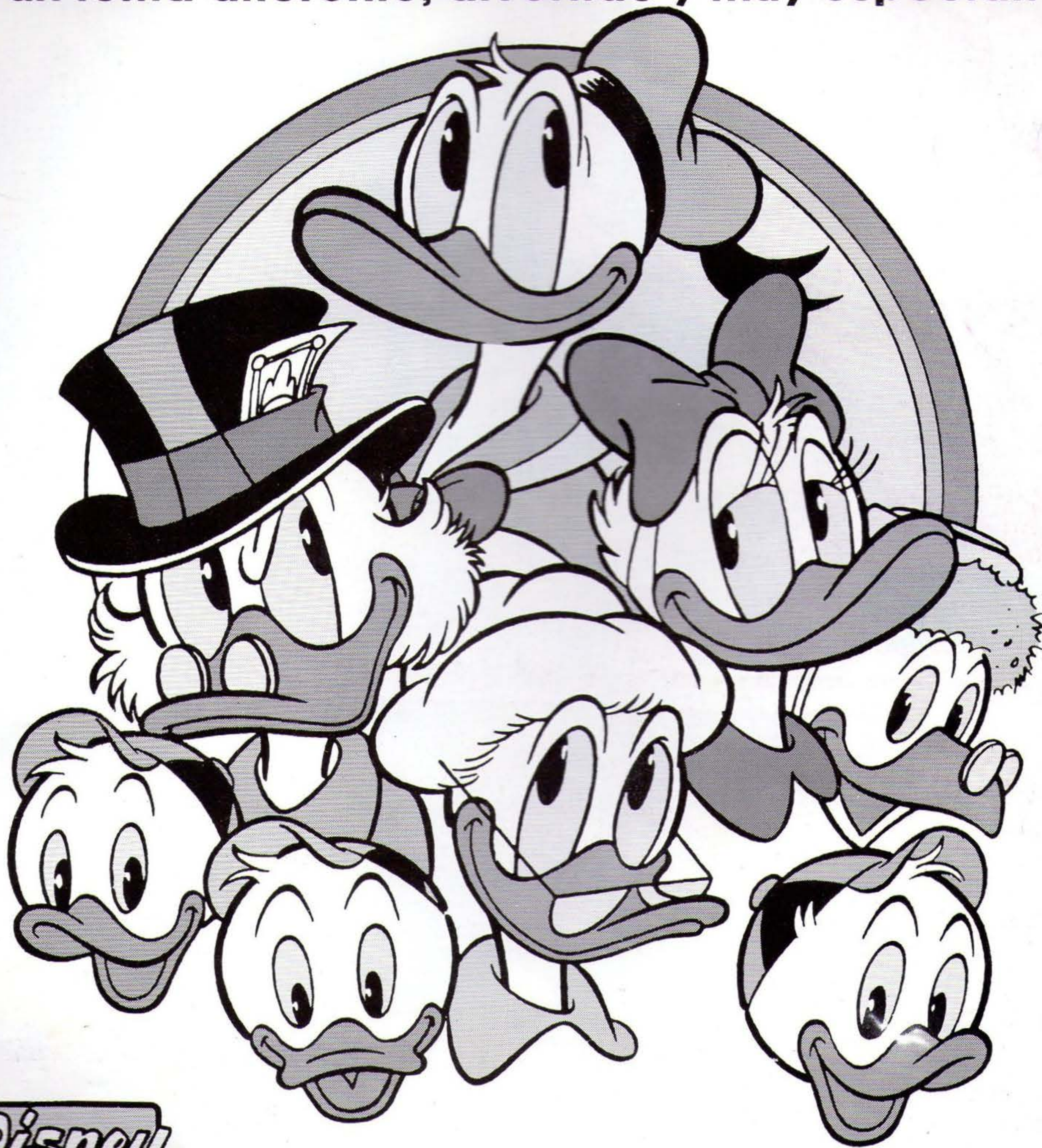
Revista mensual. Copyright © 1992 Nova Cultural. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S. A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. **Representantes Legales:** Ike Zarnati y Pedro Vargas G. **Editoras:** Iara Rodrigues y María del Pilar Sosa Q. **Directores Editoriales:** Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. **Diseño y Armada:** Marcela Cortés G. **Autoedición:** Orlando Peña H. **Corrección:** Ricardo Gómez R. **Distribución:** Colombia: Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia. Impresión: Óptima. 12-08-93.

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.

Abril
Cinco



! 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**