

**ACTION**

**PARA TODA LA MONADA**

# GAMES



Rep. Argentina - AÑO 3 - N° 36 - \$ 4,20

EDITORIAL  
QUARK

**METAL  
& LACE**  
PARA PC

# DONKEY KONG Country

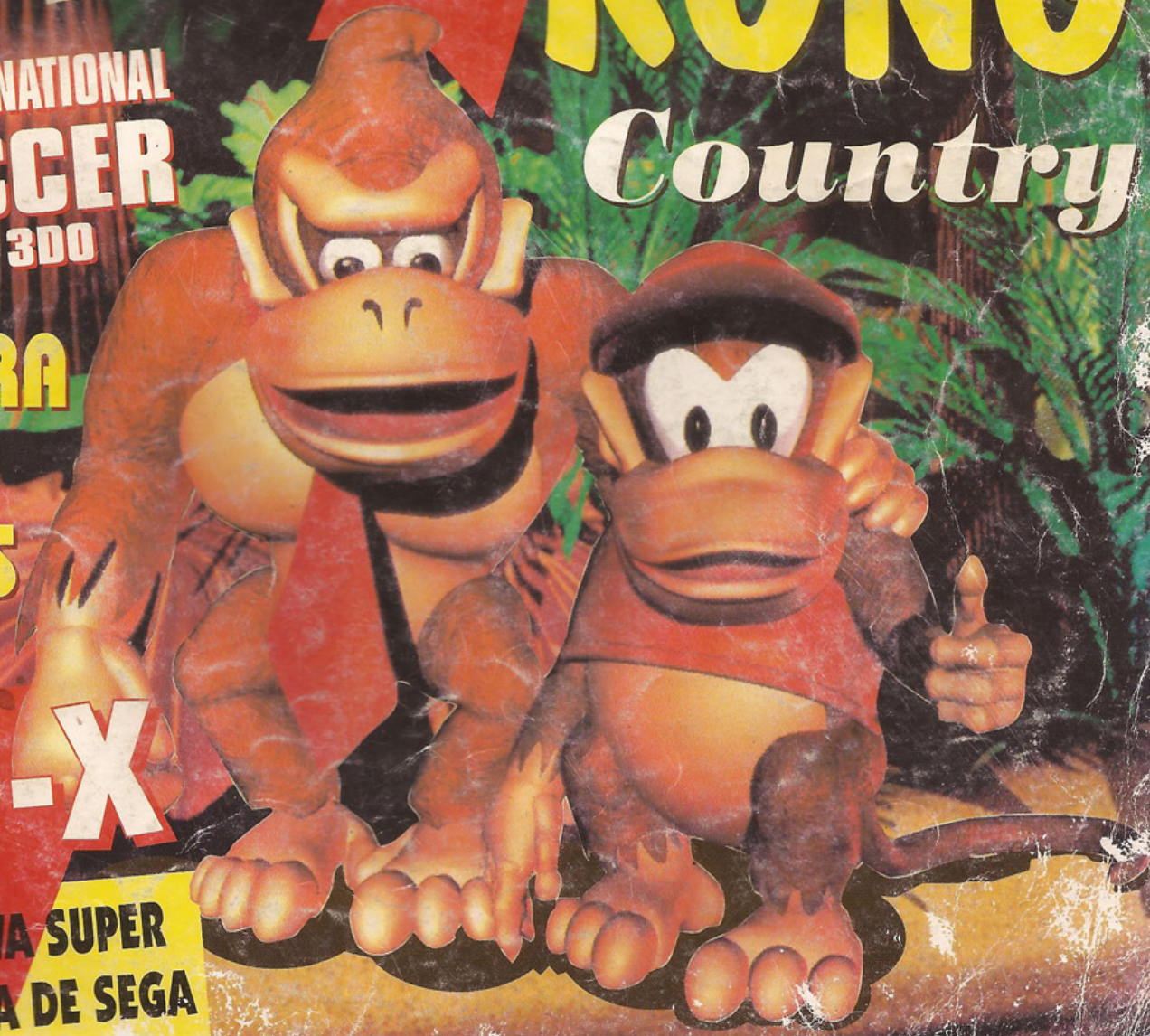
PARA  
SNES

FIFA INTERNATIONAL  
**SOCCER**  
PARA 3DO

**CONTRA  
HARD  
CORPS**  
PARA MEGA

**32-X**

LA NUEVA SUPER  
MAQUINA DE SEGA





# WELCOME TO THE MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.  
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene  
garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SEGA



# THE NEXT LEVEL

## II - SEGA CD



**SEGA CD**  
MEJOR  
CONSOLA

PREMIO  
**ACTION  
GAMES**  
1993

**GA**

**TEC TOY**

**GAMELAND S.A**  
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires



**EN EL PROXIMO NUMERO  
DE ACTION GAMES LLEGA**

**Y ADEMAS...**

**MAS BEAVIS & BUTT-HEAD  
HEART OF THE ALIEN  
PARA SEGA CD  
Y MAS TRUCOS**

**ATENCION SOCIOS DEL  
ACTION GAMES *Club***

**EL MES PROXIMO  
HABRA IMPORTANTES  
NOVEDADES PARA USTEDES**



# EL REY LEON





# START

## **ACTION** **GAMES**

**AÑO 3 Nº 36 - MAYO 1995**

*Para toda la monada:*

*Este número de Action está dedicado a todos los monigotes hinchas de Donkey Kong, un game con tradición e historia.*

*No te vuelvas mono tratando de descubrir los trucos, Action lo hace por vos.*

*Para los futboleros tenemos el FIFA International Soccer (quien te dice, a lo mejor algún día jugarás en la selección).*

*Sega se viene con todo, presentamos el 32X, lo último en videogames.*

*Tenemos trucos a granel: MK2, Aladdin, Sonic Spinball, SSF2 Turbo y muchos más.*

*La Banda de Action*

## **TRUCOS**

Rock'n Roll Racing .....	7
John Madden Football .....	7
Aladdín .....	7
Sonic Blastman .....	7
S. S. Fighter 2 Turbo .....	7
Sonic Spinball .....	8
Aladdín .....	8
Brutal .....	8
Mortal Kombat 2 .....	9
Top Gear 2 .....	9
Silpheed .....	9
Splatter House 3 .....	10
Mortal Kombat .....	10
Rolling Thunder 3 .....	10
Y más .....	11 a 15

## **SUPER NES**

Donkey Kong Country .....	16
Accesorio: 32X .....	20
The Great Circus Mystery ....	24
Chavez .....	26
SOS .....	27
Pinball Dreams .....	28
Wheel .....	29
Wild Guns .....	30
Samurai Shodown .....	31
Blackthorne .....	32

## **MEGA DRIVE**

Contra Hard Corps .....	34
Dynamite .....	36

## **ARCADES**

Alien Vs Predator .....	42
-------------------------	----

## **3-DO**

FIFA International Soccer ...	44
-------------------------------	----

## **G. BOY**

Tetris 2 .....	46
----------------	----

## **MASTER SYSTEM**

Shadow of the Beast .....	47
---------------------------	----

## **PC**

Metal & Lace .....	48
The Hand of Fate .....	50



# EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO

## El Primer Shopping de Video Juegos con los mejores precios

**Venta Telefónica: (01) 925-5273 al 76, 951-1903/1924/3091/3092 y 831-9635**

En Cap. Fed.: Av. Corrientes 2171 - Scalabrini Ortíz 2479. En Mendoza: Las Heras 257, Tel.: (061) 253365

**ENTREGAS EN TODO EL PAIS - PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 O 12 CUOTAS**



### GENESIS

Genesis II  
Cont.: **U\$S 199,00**  
12 cuotas de **U\$S 18,60**



Panasonic 3DO  
Cont.: **U\$S 799,00**  
12 cuotas de **U\$S 74,60**



### GAME BOY

Game Boy con Tetris y Auriculares  
Cont.: **U\$S 119,90**  
12 cuotas de **U\$S 11,20**



### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo completa  
Cont.: **U\$S 289,00**  
12 cuotas de **U\$S 27,00**



Super Action Set con convertidor para Family, 1 cartucho con 168 juegos y pistola.  
Cont.: **U\$S 47,90**  
12 cuotas de **U\$S 4,50**

### NIPPON GAME

### GAME GEAR

Game Gear con 2 juegos  
Cont.: **U\$S 239,00**  
12 cuotas de **U\$S 22,30**



**Consultá por otros títulos Consultate precios por mayor**

SUPER NINTENDO TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
26-0140 Act Raisers 2	U\$S 7,65	81,90
26-0256 Batman y Robin	U\$S 11,10	118,90
26-0150 Bugs Bunny (Rabbit R.)	U\$S 7,65	81,90
26-0133 Buster Busts Tiny Toon	U\$S 10,55	112,90
26-011 Dinocity	U\$S 6,45	68,90
26-0225 Don King Kong Country	U\$S 10,55	112,90
26-0142 Duffy Duck	U\$S 8,05	85,90
26-0272 F-Zero	U\$S 5,05	53,90
26-0144 Inspector Gadger	U\$S 7,40	78,90
26-0267 Jurassic Parck 2	U\$S 10,55	112,90
26-0266 Mickey Mania	U\$S 11,60	123,90
26-0220 Mortal Kombat II	U\$S 10,65	113,90
26-0258 Return of Jedi	U\$S 11,95	127,90

SEGA TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
27-0042 Aladdin	U\$S 3,20	33,90
27-0015 Barcelona'92	U\$S 2,25	23,90
27-0156 Bubsy II	U\$S 3,20	33,90
27-0063 Cool Spot (7UP)	U\$S 2,25	23,90
27-0164 Earthworm Jim	U\$S 3,95	41,90
27-0111 Ecco The Dolphin 2	U\$S 3,20	33,90
27-0167 Fifa Soccer 95	U\$S 3,35	35,90
27-0149 Jurassi Park 2	U\$S 3,20	33,90
27-0113 La Bella y la Bestia	U\$S 3,20	33,90
27-0172 Lethal Enforcer 2	U\$S 3,20	33,90
27-0170 Mickey 4	U\$S 3,20	33,90
27-0151 Micky Mania	U\$S 3,20	33,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen.	U\$S 6,55	69,90

GAME BOY TITULOS	12 cuotas de	P. cont.
23-0151 Batman 3	U\$S 2,15	22,90
23-0158 Don King Dong Color	U\$S 4,10	43,90
23-0154 Duck Tale 2 (Tio Rico)	U\$S 2,15	22,90
23-0125 Felix The Cat	U\$S 2,15	22,90
23-0191 Fifa Soccer	U\$S 2,15	22,90
23-0180 Gremlins 2	U\$S 2,15	22,90
23-0091 Ghost Busters 2	U\$S 2,15	22,90
23-0012 Home Alone 2	U\$S 3,55	37,90
23-0199 Indiana Jones	U\$S 2,15	22,90
23-0140 Jurassic Park	U\$S 4,10	43,90
23-0204 Mickey's Ultimate Chall	U\$S 3,55	37,90
23-0160 Mortal Kombat II	U\$S 4,10	43,90
23-0163 Nemesis 2	U\$S 3,55	37,90

T.A.E.: 23,92%. OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.

DOLARES CONVERT. Ley 23928

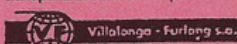
Las cuotas son mensuales e incluyen 21% de IVA

Vigencia de este aviso hasta el 30/6/95

Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

Gastos de Envío: Cap. Fed. \$ 5 - G.B.A. \$ 8,50 - Interior \$ 15

Nuestros productos son transportados al interior por



TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 cuotas



Hasta 6 cuotas

DINERS - CREDENCIAL -

CARTA FRANCA - BANELCO

Hasta 3 cuotas

AMERICAN EXPRESS

PC	47,9	269	199	119,9	299	799	81,9	116,9	112,9	68,9	85,9	59,9	33,9	23,9	41,9	35,9	22,9	43,9	37,9
PTF	54	324	225,2	184,4	267,6	895,2	91,8	133,2	126,6	77,4	96,6	60,6	38,4	27	47,4	40,2	25,8	49,2	42,6

Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo of America Inc. Game Gear, Sega CD y Genesis son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.



## ACCESORIOS



**Joystick** - Mayor que el del Mega Drive, trae botones L y R (para hacer movimientos hacia la izquierda y la derecha). La consola viene con uno solamente. Un joystick extra costará 25 dólares.



**Racing Controller** - Un supervolante para reventar arcades de carreras. Será vendido junto con el game Daytona USA. Precio no revelado hasta el momento.



**Virtual Stick** - Sale junto con el Saturn. Un big control con palanca, para arcades. Cuesta 48 dólares.



**Shuttle Mouse** - Con tres botones. Fecha de presentación indefinida. Precio estimado en 30 dólares.



**Multi Terminal 6** - Adaptador para que jueguen hasta 6 personas o para que interactúen en conjunto. Será presentado junto con el juego Victory Goal... ¡de fútbol, claro!

**MPEG** - Placa de vídeo con tecnología para comprimir y descomprimir películas en CDs pequeños. No tiene precio y la fecha de salida no está definida.

**Power Memory** - Accesorio para encajar en el peine de la consola, que dará mayor memoria de trabajo para juegos súper-especiales. Sega todavía no dio el precio y la fecha de presentación.

# RUMORES SOBRE MK3

La muchachada todavía no se aburrió de la versión 2 y ya comienzan a circular rumores sobre la versión 3 del Game Sangriento, que deberá salir para 1995. Lo que leíste. La responsable de estos chismes es la revista EGM de fines del '94, que trae una nota citando rumores que se habrían escuchado en la feria AMOA Expo 94 de San Antonio, Texas. Según EGM, MK3 deberá tener cuatro nuevos personajes y la vuelta de algunos



de la primera versión, entre ellos Sonya y Kano. Los escenarios, según dicen, están siendo recreados para dar un clima primitivo, completamente distinto de la onda Discoteca de la versión 2.

Deberán mantenerse el sonido con tecnología DCs y los tipos de golpes usados, pero Midway estudia la idea de agregar un botón al nuevo arcade (¿será el de fatalities?).

En todo caso, no te olvides: toda esta información no está confirmada, o sea que son... ¡CHISMES!

## VIDEOCASETERA TRADUCTORA

Llega al mercado la videocasetera que todo el mundo esperaba. Este inocente aparato realiza un milagro: simultáneamente en la pantalla, le pone cartilitos a películas y documentales hablados en inglés. Concebido para dar una ayuda a deficientes auditivos, también es una idea copadísima para quien quiera aprender inglés. Es fabricado por Sharp japonesa y cuesta 770 dólares, porque incluye hardware y software específicos. O sea: solamente funciona con filmes que usen esa



tecnología. Ya está en venta en el Japón y sale muy pronto en los Estados Unidos.

## CORTAS

★ **Mouse para 3DO:** salió en los Estados Unidos y Japón con un precio de 43 dólares. Con él, el 3DO podrá aumentar las presentaciones de games y títulos multimedia para tu plataforma.

★ **No olvides:** se estrenó en di-

ciembre en los Estados Unidos el filme más esperado por los gamemaníacos, Street Fighter, con Jean-Claude Van Damme y Raúl Juliá. Muy pronto podremos ver también Mortal Kombat.



Para Konami, por la calidad de Contra Hard Corps. Y por todo lo que hace por los videogames, le damos el premio "Oscar por el conjunto de su obra".



Para Time Warner Interactive, que ya empezó mal su estreno en los cartuchos. El game Dick Vitale (de básquetbol para Mega) es tan malo que te ahorramos el sufrimiento y no lo pensamos publicar.



## ROCK'N ROLL RACING

S  
N  
E  
S



**Olaf versus Olaf** - Se terminaron las peleas a la hora de elegir quién va a pilotear con Olaf. Haciendo este truco, los dos jugadores pueden elegir al simpático vikingo. **Solamente hay que comenzar el juego en el modo 1 jugador, elegir un personaje cualquiera y presionar B, L, R y Select juntos, apretando → hasta que aparezca Olaf.** Bueno, hasta ahí solamente podés jugar con un vikingo. Empezá el game, jugá un poquito y después cerrá, recogiendo el password que el juego te va a dar. Reseteá el game y volvé a comenzarlo... ahora eligiendo el modo 2 players. Ahí solamente tenés que usar el password que el cartucho te dio en la partida anterior y listo: la más descomunal pelea entre dos Olafs.

## JOHN MADDEN FOOTBALL

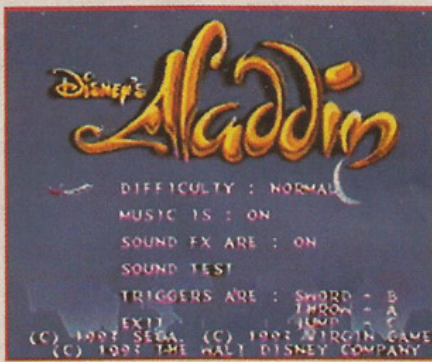
3  
D  
G

**Juez zafado** - Ocurren cosas graciosas en este game. En cualquier momento del juego, apretá P para hacer pause y hacé 360 grados con el Direccional en sentido de las agujas del reloj: el juez se convierte en un gigante que mete miedo a cualquier delantero. Experimentá también haciendo 360 grados en sentido contrario al reloj y vas a ver como el juez se convierte en un enano de jardín. ¡Cuidado con atropellarlo!



## ALADDIN

M  
E  
G  
A



**Debug Mode** - Fantástico este truco. ¡Genial! Vamos a compartirlo todos los lectores: en la pantalla de presentación, con la espadita apuntando a Difficulty Level, entrá con la secuencia A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B y aparecerá una pantalla con la cara del programador, que dice: "Pedí un deseo".

En seguida aparece una pantalla de debug. Donde está escrito Cheat Mode, dejá ON y te vas a volver invencible. En el Start on Level, elegís fases. Y en Map View, poné ON y vas a darle un vistazo a toda la fase, como si estuvieras volando en una alfombra mágica.

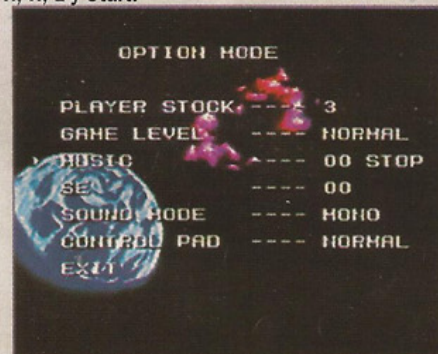
¡Alucinante!



## SONIC blastman

S  
N  
E  
S

**Selección de fases** - En la pantalla de Options, elegí selección de músicas. Apretá Select y, sujetando este comando, hacé ← y →. Después, todavía con el Select apretado, elegí la música de la etapa deseada y entrá con la secuencia L, R, R, L y Start.



## S.S. FIGHTER TURBO 2

A  
R  
C  
A  
D  
E



**Combo copado** - Nadie discute que los combos son una de las buenas cosas de este juego, pero el problema es la cantidad de comandos que tenés que hacer (y rapidito) para dispararlos. Usá este truco: en un momento de lucha en que te dé un respiro, hacé todos los comandos con el Direccional y sujetá el último. Por ejemplo: si la secuencia terminó con →, quedate sujetándolo. Con esto vos "cargás" el golpe para usar en el momento en que quieras. Continúa golpeando a tu adversario (sin usar el Direccional) y cuando quieras aplicar el combo, basta apretar el botón final. Pero atención: el truco solamente funciona con Chun-Li y Honda.



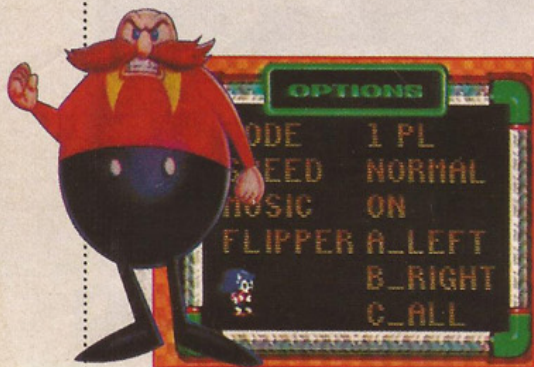
# TRUCOS

.....

## SONIC spinball

MEGA

**Selección de fases** - En la pantalla de presentación, elegí Options. **En la pantalla de opciones, entrá con la secuencia A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑.** Si hiciste todo bien, vas a oír un sonido extraño. Volvé entonces a la pantalla de presentación y usá una de las combinaciones de abajo (dependiendo de la etapa a la que quieras ir):



## ALADDIN

SEGA

**Passwords** - Detonar este game va a ser una pasada con estos passwords. Anotá y usá:

**Genlo - Jaffar - Aladdin - Abu**  
**Abu - Aladdin - Genlo - Jasmine**  
**Jasmine - Jaffar - Sultán - Jasmine**  
**Jaffar - Jasmine - Aladdin - Jaffar**  
**Aladdin - Jasmine - Abu - Sultán**



## BRUTAL

SEGA

**Controlá a Karate Croc** - Es un truco que vos solamente ibas a conseguir en el final del juego. Pero claro, con pilotos competentes como los de ACTION GAMES, no es necesario tomarse ese trabajo para disfrutar una lucha controlando al big boss Karate Croc. **En la pantalla de presentación, hacé la secuencia de comandos ↑ ↓, A, B, C, C, B, A, ↓ ↑.** Comenzá el game normalmente y, al seleccionar personajes, vas a poder jugar con el temible cocodrilo.



# ATENCION SOCIOS DEL ACTION GAMES Club

EL MES PROXIMO  
HABRA IMPORTANTES  
NOVEDADES PARA USTEDES

NO SE LO PIERDAN



# TRUCOS

## MORTAL KOMBAT 2 SEGA



**Trucos copados** - Por fin, lo que todo el mundo esperaba: una bocha de trucos para delirarse con este game. Todas las secuencias de comandos que aparecen abajo deben hacerse en la pantalla Choose Your Fighter. La que aparece arriba, ¿OK? Tiene que ser rapidito. No pierdas más tiempo:

Tiempo extra para los fatales - Con este truco tenés 15 segundos para ejecutar los comandos de los fatales y eliminar a tu oponente de la faz de la tierra. La secuencia es **↑ ↑ ← ↑ ↓ + Select**

30 créditos - Este truco podés repetirlo siempre que necesités más créditos. Secuencia: **← ↑ → ↓ ↑ + Select**

Locura total - Tu personaje se vuelve muy resistente y revienta al adversario con un solo golpe: **↓ ↑ → ↑ ← + Select**



**Derecho a los Figurones** - Estas secuencias son para que luches directamente con los figurones del juego: Shao Khan, Kintaro y los personajes secretos.

## MORTAL KOMBAT 2 MEGA



**Test Mode** - Yes! Yes! Tu diversión está completa con este truco, que da un montón de efectos especiales en el juego más exitoso del momento. **En la pantalla de opciones, mové la flechita hacia Done y entrá con la secuencia ← ↓ ← → ↓ → ← ← → →.** Inmediatamente aparece la pantalla con el mensaje Test Modes. Son tres modos: te contamos lo que ocurre en cada uno.



**Test Mode 1** - Las opciones son No Damage to P1 (player 1 invencible) y lo mismo para P2; 1 Hit Kills P1 (un golpe detona al player 1) y lo mismo para P2.

**Test Mode 2** - En la opción Background vos elegís, de 1 a 10, cualquiera de los escenarios del juego para luchar. En el Battle Plan vos elegís el desafiante, siendo los tres Shang Tsung, Kintaro y Shao Khan; y Soak Test, para que puedas quedarte disfrutando luchas comandadas por la computadora.

**Test Mode 3** - Aquí vos determinás como termina la computadora las luchas (cuando gana): con fatalities, babalities o friendships. En la opción Oh, Nasty, aparece esa carita que llama a Smoke (para qué, no sabemos).

## TOP GEAR 2 SEGA



### Passwords

Experimentá:

GDHD T75T N7D?	8J#6W C<JWW
TGPN> 854JJ	7>#3 FCC9 T3M#
<441 (RW( YH?D	N21TW >(?TT
9Q1YJ >(?TT	#J<( LT)M 2W3G
L<86 C>>7 NNT1	3(?79 NJH77

## SILPHEED SEGA

**Selección de fases** - Este game es tan copado como difícil. Pero si te estás terminando de arrancar todos los pelos, ahí va una buena noticia. **En la animación de apertura del juego, hacé la secuencia ↓ ↓ ↑ ↑ → ← → ← A y B.** Después apretá Start. En la pantalla de presentación, apretá Start nuevamente y vos vas a ver que aparece una tercera opción: Stage Select. Ahí solamente tenés que mandarte a reventar todo.



©1993 GAME ARTS



# TRUCOS

## Splatterhouse 3

MEGA

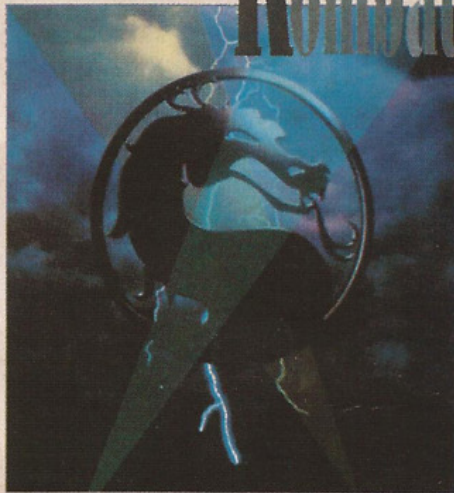
**Passwords** - ¿No estabas deseando tener los passwords de este juego? ¡Qué coincidencia! Aprovechá:

Fase 2 - REISOR	Fase 5 - ELPOEB
Fase 3 - ETLBUD	Fase 6 - LILITH
Fase 4 - TEKROH	Fase 7 - GOFMTS



## Mortal Kombat

NES



**Sangre con Game Genie** - Para los que hasta ahora no se conforman con la versión de MK para Super NES que no tiene sangre, el truco es conseguir un accesorio Game Genie y usar el có-

digo **BDB4 - DD07**. Con él, esas "babas blancas" que salen de los jugadores golpeados se vuelven bien rojo sangre. Pero para la ausencia de los fatales no hay ningún truco...

Más códigos: ya que conseguiste el Game Genie, experimentá estos otros códigos:

Tiempo Infinito - **C9B2-17AF**

Segunda lucha siempre en el Pit - **CB6A-44AF + D16A-47DF**

Comenzar con Goro - **DC61-14DD**

Comenzar con Shang Tsung - **D861-14DD**

## Rolling Thunder 3

MEGA

**Jugá con Ellen** - ¿Querés jugar con el personaje femenino del juego? Entonces basta entrar con el password Greed.

# NEW GAME

### GRAN SURTIDO

### EN CARTUCHOS Y CONSOLAS

### DE: FAMILY - MEGA DRIVE

### CD - CDI

*Pasá a buscar tu carnet de usuario,  
o hacete socio del centro de usuarios*

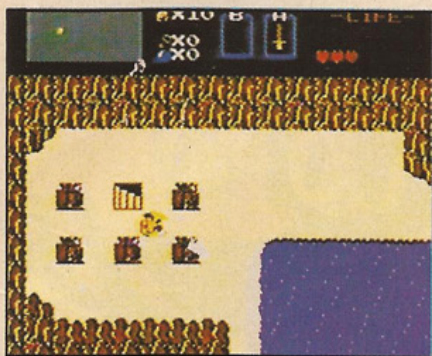


PRECIOS CON DESCUENTO

# ESMERALDA 473 TEL.:326-2516



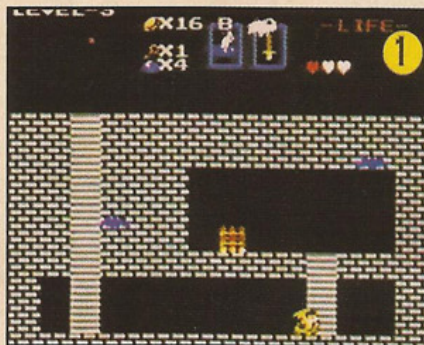
# TRUCOS



**Pequeño comercio escondido** - Estos soldados de piedra hasta parece que están ahí de adorno, pero no caigás en esa trampa. Después de reventar los enemigos del lugar, apoyate en el soldado del medio, en la hilera de arriba, y se abrirá un pasaje secreto. Te llevará a un pequeño comercio donde vas a poder comprar comida y el anillo azul.

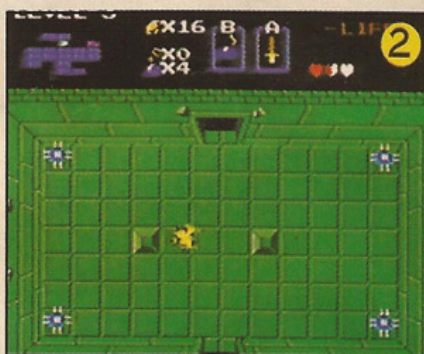
**Items del castillo** - Estás entrando en el primer castillo y no sabés todavía cuáles son los esquemas. Entonces ahí va una ayuda: reventá todos los enemigos de cada sala, pues en algunos ca-

sos eso hace aparecer una llave, rubí, corazón de energía u otro ítem muy útil (foto 1).



**Pasaje secreto** - En esta salita, eliminá todos los enemigos y después empujá la piedra de la izquierda. Se abrirá un pasaje secreto (foto 2).

**Primer jefe** - El jefe del primer castillo solamente será derrotado cuando vos destruyas sus cuatro bocas. Va a ser más fácil si estás usando la espada fuerte. En cuanto acabes con la figura, vas a conseguir el primer pedazo del Triforce. (foto 3)



## ATENCION SOCIOS DEL ACTION GAMES Club

EL MES PROXIMO  
HABRA IMPORTANTES  
NOVEDADES PARA USTEDES

NO SE LO PIERDAN



# TRUCOS

## MAD DOG MACCREE

3  
D  
G

**Continue especial** - Lo más plomo de este juego es tener que hacer toda una fase de nuevo cada vez que recibís un tiro. pero con este truco, vas a poder continuar desde el punto en que paraste. Cuando erraste el tiro contra tu enemigo, apretá Start para hacer pause y accesar la pantalla de Options. Pero atención: eso hay que hacerlo ANTES de recibir el tiro. En la pantalla de opciones, elegí Continue y... ¡sorpresa!: recomenzás donde habías parado.



## ALADDIN

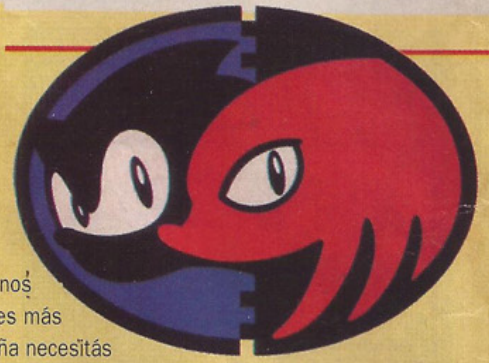
M  
A  
S  
T  
E  
R

**Passwords** - ¡Alá sea alabado! Mirá estos passwords de fase. Más fácil, solamente llamando al genio.

- Fase 1 - ASNF
- Fase 2 - DMIA
- Fase 3 - INSI
- Fase 4 - NEUA
- Fase 5 - AALG
- Fase 6 - BLTO
- Fase 7 - UIAN



## SONIC & KNUCKLES



**Detoná el game en la primera fase** - Si te creés que no's volvimos locos..., ¡te equivocás! ¡Y lo mejor, es que es más fácil de lo que te imaginás! Para conseguir esta hazaña necesitás juntar las siete esmeraldas pasando por las fases de bonus. En los bonus el objetivo es juntar las bolas azules exactamente en la cantidad indicada en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, sin tocar las bolas rojas. Andá siempre en forma de cuadrado y nunca en diagonal. Hasta ahí, todo bien. Ocurre que podés dar acceso a las siete pantallas de bonus en la primera fase: dos en el primer acto y cinco en el segundo. Basta consultar dónde está cada argollón que lleva a las fases de bonus y hacerte la fiesta.



**Primer argollón** - Está en la Mushroom Zone - Act 1, enseguida después de la primera hama-ca.



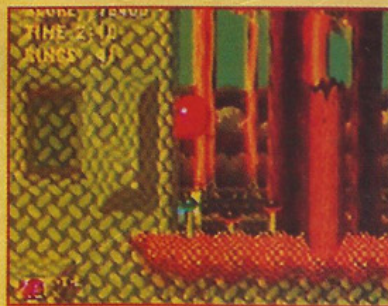
**Cuarto argollón Oops!** - Este resorte impulsor te lanza hacia arriba. En la caída, tirate hacia la izquierda para encontrar otro argollón.



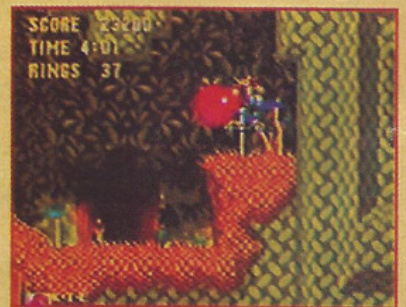
**Segundo argollón** - Saltá contra la pared a la derecha de este subibaja y... ahí está, escondido.



**Quinto argollón** - ¡Tomá el looping! Aprovechá el impulso y volá un poquito más hacia arriba. Siguiendo a la derecha te das de cara con él.



**Tercer argollón** - Esta es la Mushroom Zone - Act 2. Rompiendo algunos bloques pasarás por dos barritas de gimnasia. Seguí a la izquierda y lo vas a encontrar.



**Sexto argollón** - A la derecha de este looping, forzá el pasaje a través de la pared y... ¡chachán! Otra fase de bonus.



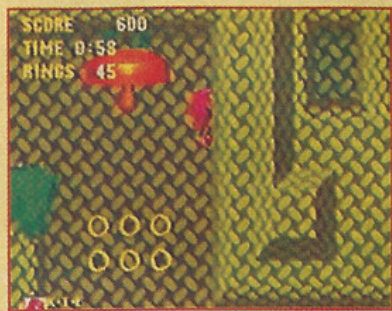
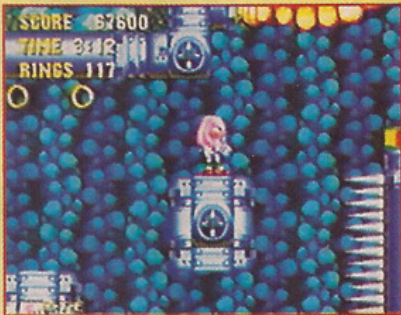
# TRUCOS

MEGA



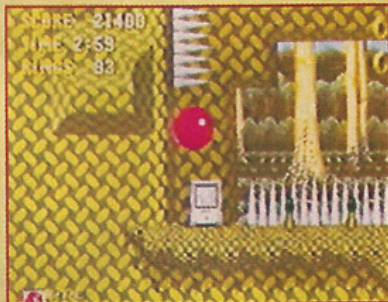
**Séptimo argollón** - Aquí, antes de este ascensor, entrá a la derecha para conseguir el último argollón y conquistar, en la fase de bonus, la séptima esmeralda.

**Super Knuckles** - ¡Ajá! No contabas con nuestra astucia, ¿eh? Ya que estás con las siete esmeraldas, juntá 50 argollas y da un salto y, en el medio del salto, apretá nuevamente el botón de salto. Ese truco, que vos ya conocías con Sonic, funciona también con Knuckles. Y las reglas son las mismas. Al convertirte en Super Knuckles, el marcador de anillos se convierte en reloj regresivo y a cada segundo vos perdés un anillo. Cuando los anillos llegan a cero, acaba la transformación. Para prolongar el efecto Super Knuckles, solamente tenés que ir juntando todas las argollas del camino.



**Vida escondida** - ¡Y los trucos no se acaban! Todavía en el Act 1 de la Mushroom Zone vos conseguís esa vida copada, saltando a la izquierda al lado del segundo ascensor. Está inmediatamente después de la bola de fuego y de 10 monedas.

**Invencibilidad** - De inmediato después de juntar la tercera esmeralda, en el comienzo del Act 2 de la Mushroom Zone, saltá detrás de estos pinchos. Ahí está la invencibilidad.

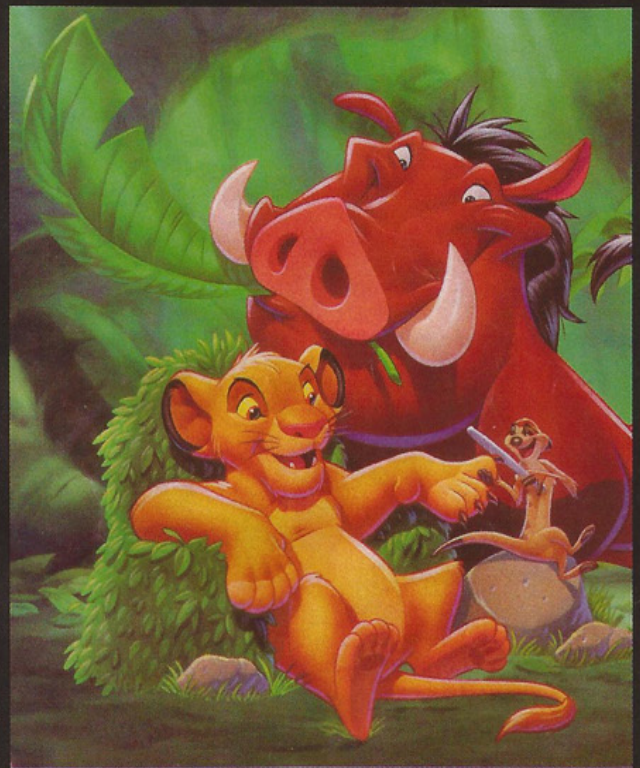


**Bota de supervelocidad** - ¿Querés más? De nuevo en el Act 2, ahora atrás de este árbol, hay una botita de supervelocidad escondida. ¡Agarrala y... volá!

EN EL PROXIMO  
NUMERO DE  
**ACTION GAMES**

**LLEGA**

EL  
**REY LEON**



**NO TE LO  
PODES PERDER**

**RESERVALO**

**¡¡¡ YA!!!**



## DARKSTALKERS THE NIGHT WARRIORS

Todos los golpes - Basta de chuparse todos los golpes. Terminá el game con cualquier luchador aprendiendo todos los golpes de cada uno.

### RIKOU

- Swamp Gas: ← ↓ ↘ → + Patada
- Tongue Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ← + Piña
- Frenzy (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ← + Patada
- The Geyser (Con el Special cargado): → ↘ ↓ + 3 Piñas



The Abyss (con el Special cargado): → ↘ ↓ + 3 Patadas

### LORD RAPTOR

- Helicopter: ↓ ↘ ↓ + Patada
- Hell's Gato: ← ↘ ↓ ↘ → + Patada
- Coffin Maker (cerca del enemigo): ↓ ↘ → ↗ + Piña
- Demon Blade (con el Special cargado): apretá y sujetá → + ← + 3 Piñas



Hell Blast (con el Special cargado): → ↘ ↓ ← + Patada

### JON TALBAIN

- Blaze Kick: ↓ ↑ + Patada
- Roll Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↘ ← + Patada
- Eclipse Throw (cerca del enemigo): → ↘ ↓ + Patada
- Luna's Sledge (durante salto, con el Special cargado): ↓ ↘ ↗ + Piña



Luna's Sledge (con el Special cargado): ← ↘ ↓ → + Piña

### SASQUACH

- Vortex Kick: → ↘ ↓ + Patada
- Ice Fortress: ↓ ↓ + 3 Piñas
- Ice Hammer (cerca del enemigo): → ↘ ↓ + Piña
- Refreezer (cerca del enemigo): ↓ ↘ ← + Patada



White Out (con el Special cargado): ← ↘ ↓ ↘ → + 3 Piñas

### FELICIA

- Rolling Slash: ← ↘ ↓ ↘ + Piña
- Litterbox Kick: ↓ ↘ → + Patada
- Lunge Kick: ← ↘ ↓ + Patada
- Scratching Post (cerca del enemigo): → ↘ ↓ ↘ ← + Patada



Rolling Fury (con el Special cargado): ↓ ↘ → ← ↘ ↓ + 3 Piñas

### ANAKARIS

- Sarcophagous Slam (de cerca): 3 Piñas
- Sarcophagous Slam (de lejos): 3 Patadas
- Grand Wrap: ↓ ↘ → + Piña



Pharaoh's Curse (en el aire): → ↘ ↓ ↘ + Piña

### VICTOR

- Whirlwind Punch: ↓ ↘ ← → + Piña
- Power Bolt Throw (cerca del enemigo): 360° + 3 Piñas
- Super Rush Punch (con el Special cargado): apretá y sujetá ← y después → + 3 Piñas



Thunderstrike (con el Special cargado): apretá y sujetá ↓ después ↑ + 3 Piñas





## ZELDA

ARCADE

### DEMITRI

*Spinning Uppercut:* → ↓ ↘ + Piña  
*Fallen Angel:* ↓ ↙ ← + Patada  
*Stake Throw (cerca del enemigo):* 360° + Patada  
*Power Wave (con el especial cargado):* ↓ → ↘ + 3 Piñas



*Shadow Beast (cerca del enemigo, con el Special cargado):* ↓ → ↘ + 3 Piñas

### MORRIGAN

*Shadow Blade:* → ↓ ↘ + Piña  
*Demon Blast (en el aire):* ↓ ↙ ← + Patada  
*The Drill (con el Special cargado):* → ↘ ↓ ↙ ← + Patada



*Hell Ride (cerca del enemigo):* → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

### BISHAIMON

*Spirit Hold (en el aire):* ↑ ↗ → + Piña  
*The Skinner (cerca del enemigo):* → ↘ ↓ ↙ ← + Piña

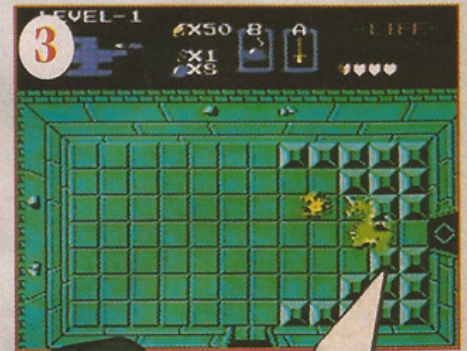


*The Bushido Crush (con el Special cargado):* → ↘ ↓ ↙ + Piña

Nuestra misión continúa. Vamos a ver ahora algunos truquitos del segundo castillo. En una edición pasada fuimos hasta el fin del primer castillo. Para llegar en el segundo es muy simple: seguí adelante, siempre reventando lo que surja en tu camino. No hay grandes problemas.

**Pasaje secreto y arco** - Aquí (foto 1) reventá a todos los enemigos de la pantalla y solamente entonces mové este bloque para abrir el pasaje secreto a la izquierda. Siguiendo adelante vas a encontrar otra sala (foto 2) donde, moviendo este otro bloque, se llega a la escalera que lleva al arco, una importante arma en el futuro.

**Jefe** - El dragón de la foto 3 es el jefe. Quedate piola, derrotarlo es re-fácil. Esperá que dispare su aliento caluroso y corré para colocar una bomba delante de él. La bomba explotará cuando el dragón pase encima de ella y, además, aparece un corazón que repone toda tu energía. El camino está libre para vos. Entrá en la sala a la derecha y tomá la segunda parte del Triforce. Automáticamente salís del castillo. ¡Bingo!







# DONKEY KONG COUNTRY

## DONKEY KONG COUNTRY Nintendo

Aventura - 1 ó 2 jugadores  
32 Mega  
Presentación Playtronic

- GRAFICO ●●●●●
- SONIDO ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSION ●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- ORIGINALIDAD ●●●●●

Donkey Kong Country es desde ya un clásico. Quien pensaba que en 16 bits ya estaba todo hecho, tendrá una grata sorpresa.

### COMANDOS

**A** Desmontar de bicho amigo/ cambiar de personaje

**B** Saltar/nadar

**Y** Rodar en el suelo/dar salto mortal

**Y** apretado Correr/subir más rápido en las lianas/tomar y lanzar barril

★ El cartucho tiene batería. Cada jugador puede salvar hasta tres juegos.

★ Cuando vos juntás tres emblemas del mismo bichito, vas a una fase de bonus con emblemitas. Cien emblemitas valen una vida extra.

*Toquen las trompetas, o mejor, los tambores: llega Donkey Kong Country, la presentación más esperada. Para empezar, el juego tiene gráficos magníficos, con increíbles efectos de 3D creados con una nueva tecnología. La banda sonora está perfectamente adaptada a la acción y la jugabilidad es diez puntos, con respuestas perfectas. Como si eso no bastara, vos también tenés derecho a más de 100 fases de pura emoción. Es un gran retorno para el gorila que nació villano y ahora reaparece como el bueno de la película. ¡Imperdible!*

### LO MAXIMO

Donkey Kong Country es resultado de la colaboración entre Nintendo y la softhouse inglesa Rare, responsable de éxitos como Battletoads. Fue la primera vez que un game fue dibujado enteramente por computadoras. Silicon Graphics utilizó las mismas computadoras que usó antes pa-

### BICHOS

Donkey utiliza algunos bichos amigos como montura. Para esto, basta encontrar las cajas con sus símbolos. Puede ser un rinoceronte, un avestruz, sapo o pez espada.

## MONADAS POR DOS

Podés jugar el game solo o con un amigo. En el modo Contest, vos y tu camarada se enfrentan para ver quién consigue terminar más fases y en el modo de equipo, uno controla a Diddy y el otro controla a Donkey. En el camino, tenés que juntar bananas: 100 dan una vida extra. Las vidas son simbolizadas por globos de gas. Juntá también las 4 letras de la palabra KONG. Al formar el nombre, aparece otra vida extra. El game funciona como el Super Mario World. Vos estás en una isla y cada escenario trae un montón de subfases. Solamente después de agotar un escenario podés pasar a otro. Pero podés volver a cualquier subfase o escenario que ya hayas completado. Memorizá dónde están las vidas extras y otros ítems, y después de terminar cada fase, volvé y tomalos de nuevo. Así podés jugar más tranquilo. El juego tiene docenas de pasajes secretos: para encontrarlos, arrojá barriles o dale una piña a cualquier lugar que parezca sospechoso.

### DONKEY KONG ISLAND KONGO JUNGLE



#### The Mines



#### The Jungle



#### Snow Barrel Blast



#### Tree Town



#### Oil Drum Alley



#### The Mountain Top





# TESORO ROBADO

## EN 16 BITS

ra producir efectos especiales en Jurassic Park y Terminator 2, entre otras películas. Con 32 Mega de memoria, Donkey Kong parece haber alcanzado el límite para los 16 bits. Pero es apenas una muestra gratis de lo que podemos esperar del Ultra 64, prometido para este año.

En cierta noche lluviosa, Diddy Kong guardaba el gran orgullo de Donkey Kong: su enorme reserva de bananas. Donkey temía un ataque de los Kremlings, terribles criaturas parecidas a cocodrilos, que deseaban el nutritivo tesoro. Pero desgraciadamente ocurrió lo peor: los Kremlings hicieron prisionero a Diddy en un barril y se llevaron las preciosas bananas. Inmediatamente Donkey decidió ir tras su amigo y las bananas, claro. Para eso, tendrá que explorar todos los rincones de la isla siguiendo las únicas pistas que dejan los Kremlings: ¡bananas!

Rare creó a Diddy King en la computadora, basándose en imágenes de chimpancés de verdad.



## AMIGOS CON FASES DE BONUS

### RAMBI

El rinoceronte tiene la fuerza de un tanque y es bien rápido. Es excelente para descubrir pasajes secretos.



### EXPRESSO

El avestruz consigue dar saltos largos. Si apretas repetidamente B, Expresso vuela.



### ENGUARDE

El pez espada es el capo en las fases acuáticas. Apretá V o B, y Enguarde tomará impulso y dará un espadazo.



### WINKY

Como todo buen sapo, Winky da saltos altos, los mayores del game. Así, alcanza lugares remotos.



### SQUAWKS

Es el único animalito que no sirve de cabalgadura. Incluso así, resulta muy útil para iluminar tu camino.

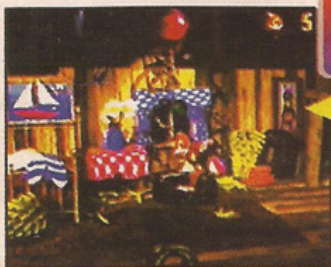


# KONGO JUNGLE

## JUNGLE HIJINXS

Al comienzo, volvé a la cabaña y tomá una vida.

Aquí vos tomás el rinoceronte y salís a mil por hora.



## ROPEY RAMPAGE



En este pasaje secreto se desarrolla una prueba de adivinación. Descubrí dónde quedó el globo para ganar una vida.

## CRANKY'S CABIN



Escuchá un poco la conversación del abuelo Kong. Es bueno respetar a los más viejos...

En el comienzo era un villano que secuestraba a la princesa. Ahora Donkey es el muchachito del juego más sofisticado que se haya hecho para el Super NES.

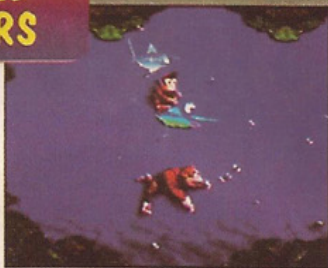


## REPTILE RUMBLE



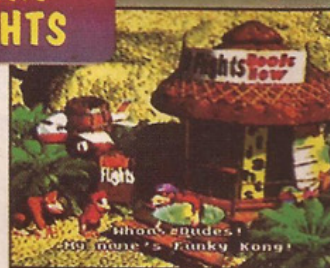
Fijate que inmediatamente abajo de K tenés un pasaje secreto. ¡Exploralo!

## CORAL CAPERS



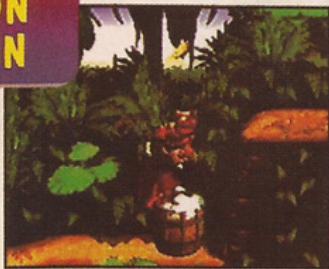
En las fases acuáticas aprovechá para hacerte llevar por el pez-espada. Si perdés tu pez, nadá atrás para subir de nuevo.

## FUNKY FLIGHTS



El primo surfista opera un servicio de aviación que te lleva a cualquiera de las fases ya completadas.

## BARREL CANNON CANYON



Apretá B o Y para ser disparado por el barril-cañón.

## CANDY'S CAVE POINT



Siempre que sea posible, entrá en el barril Continue para salvar tus progresos.

## VERY GNAWTY'S LAIR



El primer jefe es refácil. Basta saltar varias veces en su cabeza.

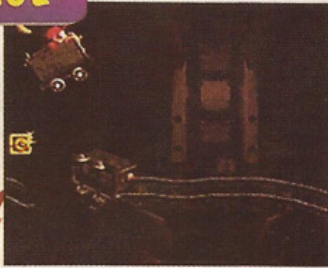
# MONKEY MINES

## WINKY'S WALKWAY



Aquí hacés tu cosecha de bananas montado en el sapo.

## MINE CART CARNAGE



Andá en el carrito saltando los obstáculos y juntando bananas, claro.

## BOUNCY BONANZA



Otro pasaje secreto. Esta vez hay un sorteo en el que podés ganar una banana, un cacho, una vida o un emblema del sapito.

**BARRIL NORMAL**  
Sirven como armas contra los enemigos.

**BARRIL TNT**  
Bomba que sirve para explotar a los enemigos y puertas.

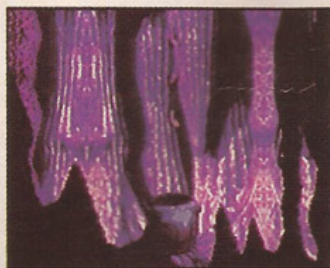
**BARRIL CONTINUE**  
Funciona como marcador de pantalla.

**BARRIL DE ACERO**  
Se puede rodar encima de ellos y atropellar a los enemigos.

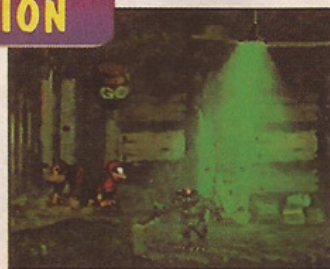
**BARRIL DK**  
Guarda a Diddy y, cuando vos estás con los 2 Kong, funciona como un barril normal.

**BARRIL CAÑÓN**  
Te dispara hacia otro lugar de la fase. Existen 2 tipos: uno es automático, el otro es accionado con el botón B.

## STOP GO TO STATION



Otra fase de bonus. Ahora apretá Y cuando el barril esté apuntando hacia arriba.



Saltá en el barril GO. Así se convierte en STOP, el enemigo se petrifica y vos podés pasar.



# FANHASTIC GAME

Cabildo 2040 Local 98/99 • Tel/Fax: 788-9191 / 763-9883

Sega - CD - Game Gear - Game Boy - Super Game Boy - Super

Nintendo - 3DO - Jaguar - Neo Geo - 32 X

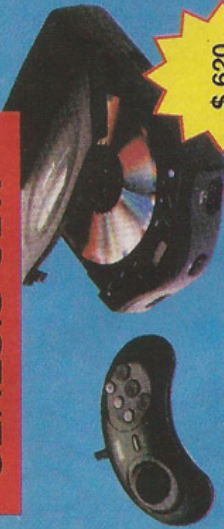


## ULTIMAS NOVEDADES

Panasonic 3DO • Juegos	
FIFA	\$. 99
Guardian	\$. 80
Mega Race	\$. 90
Patanicks	\$. 99
Way of the Warriors	\$. 99
Microcosm	\$. 70
Stellar 7	\$. 60
Shodown	\$. 80
Soccer Kid	\$. 60



GENESIS CDX™



\$ 620

SEGA CD



\$ 400



\$ 250 c/ace-sorios y maletin



\$ 99

### SUPER NINTENDO

Super Nes C/Joystick	\$. 189
Super Nes completo	\$. 250
Son King Kon	\$. 117
Mortal Kombat II	\$. 110
Stunt Race FX	\$. 90
Maximum Carnage	\$. 99
Virtual Bart	\$. 110
Super Street Fighter II	\$. 99
Samurai Sowdown	\$. 110
FIFA Internat Soccer	\$. 90
The Death ... Superman	\$. 110
Super Metroid	\$. 90
NBA Jam	\$. 90
Cart Famicom	\$. 15 a 50

### GENESIS

Genesis I/2 Joystick	\$. 180
Genesis II	\$. 190
Genesis 32 X	\$. 300
Mortal Kombat II	\$. 40
Super Street Fighter II	\$. 50
Sonic & Knuckles	\$. 35
Virtual Bart	\$. 40
FIFA Internat Soccer	\$. 25
Ren & Stimpy	\$. 25
Virtua Racing	\$. 90
NBA Jam	\$. 25
Samurai Shodown	\$. 90
El - Incredible Hulk	\$. 35
Lion King	\$. 50

### SEGA CD

Star Wars Rebel Assault	\$. 90
FIFA Internat Soccer	\$. 80
Tomcat Alley	\$. 90
Samurai Shodown	\$. 120
Mortal Kombat	\$. 60
Dragon's Lair	\$. 70
Sonic CD	\$. 70
Lunar The Silver Star	\$. cons.
Jurassic Park	\$. 70
Mad Dog Mc Cree	\$. 70
Batman Return	\$. 50
Cliffanger	\$. 50
Robo Aleste	\$. 50

**MEJORAMOS  
CUALQUIER PRECIO  
DE CONTADO EFECTIVO**

**Aceptamos todas las tarjetas  
Venta por mayor y menor • Importador Directo**



32X

# TODOS SOBRE EL

32X



Compatible con todos los modelos de Mega Drive, inclusive el CDX

La nueva máquina de Sega está en los comercios y la gente quiere probarla. El 32X es un accesorio que aumenta el patrón del Mega Drive hasta el de una consola 32 Bits. Sega planea presentar, dentro de algunos meses, la consola 32X.

¡Y la máquina promete! La jugabilidad es diez, mucho mejor que en los videogames de 16 bits. Los gráficos también, aunque algunos de los primeros juegos, como el Star Wars Arcade, no consigan explorar bien el potencial de la máquina.

En este tema especial, vas a ver de primera mano las presentaciones para el 32X: Virtua Racing DeLuxe, Doom y Cosmic Carnage (¡demoledores!) y Star Wars Arcade (no tanto). La gran expectativa residía en febrero, cuando tenía que salir el primer game en CD (Midnight Riders). Ahí vamos a poder ver lo que es capaz de hacer el 32X para enfrentar el desafío "Muchos Mega de Memoria, en CD, Versus Jugabilidad."

## COMO FUNCIONA

Usar el 32X es fácil: basta encajarlo en el peine del Mega Drive y enchufar en él el cartucho del juego. Un cable especial para imagen y sonido debe ser conectado en la salida del Mega Drive 3. Sega está proporcionando también otro cable, de salida doble, para quien tiene los modelos de Mega anteriores. Hecho esto, es necesario conectar el adaptador AC en la energía eléctrica y conectar el 32X al televisor. Ahí empieza la diversión, de preferencia con el joystick de 6 botones, ¿OK? Si no, va también con el 3.

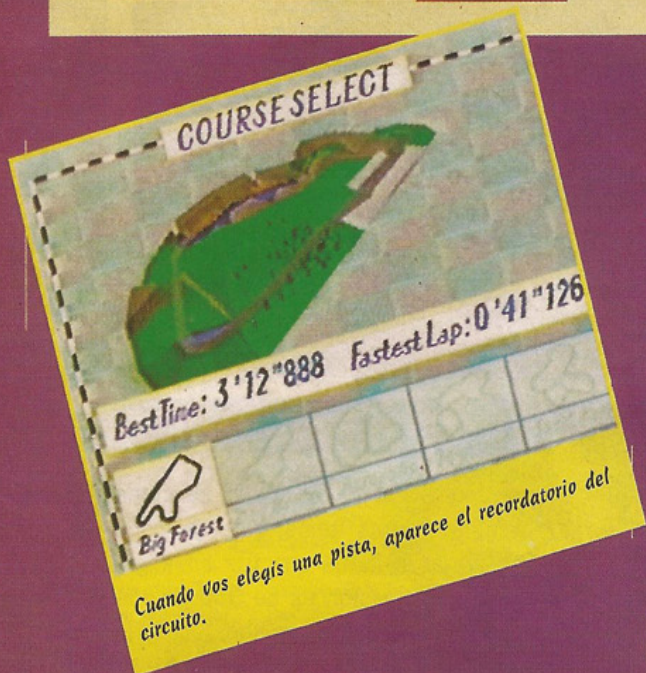
## EL PODER DE LA MAQUINA

PROCESADOR	32 Bits RISC Hitachi. Según Sega, se suma al chip de 16 Bits del Mega, aumentando la capacidad del Mega Drive en 40 veces.
PALETA	32.700 colores
SONIDO	Estéreo con tecnología QSound (la misma usada en el arcade SSF2 Turbo), tanto para cartucho como CDs.
EFFECTOS GRAFICOS	Hace movimientos de Zoom y manipula 40.000 polígonos por segundo, con texturización automática. Eso genera gráficos iguales a los de PC.



# VIRTUA RACING

La primera incursión del 32X en el mundo de la velocidad ¡no podría ser mejor! Sega tomó su principal game de carreras, Virtua Racing, y creó esta versión más evolucionada. Los gráficos están mejor definidos, se incorporaron dos nuevas pistas y ahora se puede controlar un Stock y un Prototipo, además del Fórmula. En lo que respecta al resto, el juego continúa igual, con las cuatro magníficas visiones de los autos y jugabilidad perfecta. Un game que justifica su nombre. ¡Es simplemente un lujo!



## NUEVOS AUTOS

El Prototipo es un auto medio feote, pero poderoso. Es el más rápido (cerca de 387 km/h de velocidad final) y el mejor en recuperación de velocidad. Su estabilidad es asombrosa... ¡parece que corre sobre rieles! El Stock es el más lento en velocidad final, pero se recupera más rápido que el de Fórmula 1. También es el más difícil de controlar, porque tiende a derrapar de atrás en las curvas.



La visión desde adentro del Stock es absolutamente alucinante. Además de eso, podés sentir al bicharraco cuando "colea" en las curvas. ¡Es genial!

Sand Park tiene una bifurcación. No se trata de un atajo, solamente es un camino diferente.



En la opción de dos jugadores es posible ajustar el Handicap del auto. Cuanto más cerca del Easy, más fácil controlar el auto.

## NOVEDADES ACELERADAS

Además de nuevas pistas, Highland y Sand Park, este cartucho trae otras novedades. Una de ellas es el modo Time Attack, donde vos corrés para batir los récords de otras pistas. A medida que vos avanzás en los circuitos, aparecen los tiempos parciales de cada trozo de pista, para que tengas una idea de cómo está tu vuelta. En Records, ves los mejores tiempos en todas las pistas y con todos los autos. Vos siempre largás último y, si llegás entre los 3 primeros, tenés derecho a un replay copado, con dos visiones diferentes que seleccionás con el botón C.



## VIRTUA RACING DELUXE Sega

Carrera - 1 ó 2 jugadores  
24 Mega



Una de las pocas cosas que empeoraron en esta versión es la visión desde adentro del Fórmula 1, que es muy confusa.

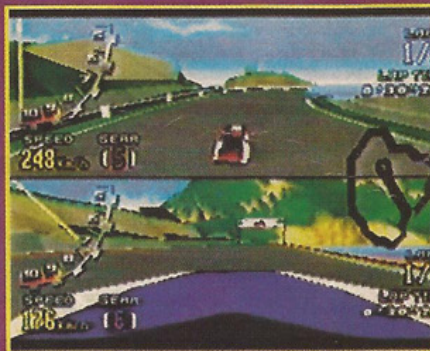
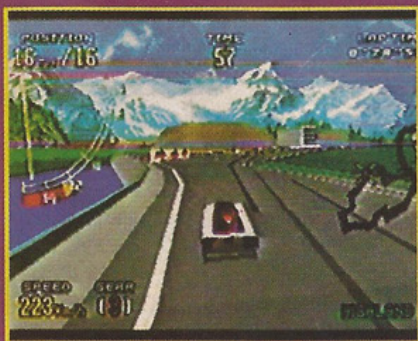
## COMANDOS

- A Frena
- B Acelera
- C Visión por detrás del auto
- X Visión desde adentro del auto
- Y Visión panorámica del auto
- Z Visión aérea del auto

## CON CAMBIO MANUAL

- ↑ Reduce la marcha
- ↓ Aumenta la marcha

En el prototipo, el tema es pisar a fondo y disfrutar del show de dirigibilidad del armatoste.



Un pequeño defecto del juego es que los escenarios en la opción de dos jugadores fueron simplificados. Desaparecieron las marcas de neumáticos y los carteles de propaganda.

En el joystick de 3 botones, vos cambiás las visiones apretando C.





# DOOM

## DOOM/ ID Software

Presentación Sega  
Acción - 1 jugador

- GRAFICO ●●●●●
- SONIDO ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSION ●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- ORIGINALIDAD ●●●●●

Concentración al mango y nervios de acero son los elementos más importantes para jugar Doom, el clásico de violencia, para el PC, que llega ahora al novísimo 32X de Sega. Son 24 Mega de gráficos limpios y jugabilidad mil puntos. El game, como vos ya sabés, sigue la línea de Wolfenstein 3D y Spear of Destiny. Si a vos ya te gustaba el desafío, vas a tener que ponerte las pilas para controlar el personaje, pues las respuestas son increíblemente rápidas. Los gráficos no tienen nada que envidiarle a los games del 3DO. Sonido electrizante y adrenalina a chorros.

Misión infernal: vos encarnás a un soldado de seguridad en Marte, que debe librar a su estación de investigación de los demonios, que la invadieron a través de un portal abierto por accidente. Además de contar con tus puños y un pequeño arsenal, dis-

ponés de ítems, como armaduras, cajas de primeros auxilios, mapas y otros ítems. Y también podés contar con armas o ítems que tus enemigos muertos dejan. Como tu visión es de 360 grados, la coordinación y rapidez cuentan mucho.

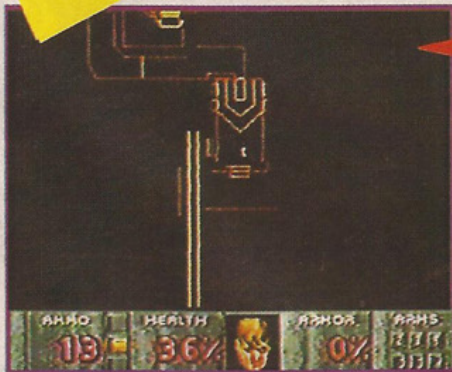
Lo que cuenta en esta presentación es la velocidad de acción. Vos realmente te sentís en los corredores de la base lunar.

### COMANDOS Recomendamos el joystick de seis botones.

- A Moverse rápido
- B Tirar
- C Abrir puertas
- C sujeto Moverse un poco hacia los lados
- Y o X Cambiar de armas
- Z Accionar mapas
- Z + A Ampliar mapas
- Z + B Reducir gradualmente el mapa

### NIVELES DE DIFICULTAD

En Doom podés elegir el nivel en que querés comenzar y, dentro de cada nivel, el grado de dificultad para detonar, del más fácil al más difícil, en este orden: I'm too young to die (Soy demasiado joven para morir); Hey, not too rough (Oigan, no demasiado rudo), Hurt me plenty (Golpéenme con todo), Ultra-violence (Ultra-violencia) y Nightmare (Pesadilla). Es importante comenzar con los niveles más bajos, pues son demonios más difíciles de derrotar en los niveles altos.



El mapa indica solamente tu posición, por lo tanto, muy atento: el enemigo aparece de sorpresa.



A pesar de los gemidos de los demonios, no les vas a tener lástima, ¿no? Acabá con ellos.



En el nivel 15 van a llover monstruos. Este de color rosado es muy resistente. Es buena idea ahorrar municiones para estos momentos.



En los primeros niveles, explorá hasta encontrar tu armadura. Juntá también los puentes azules, que son energía.

★ Tu soldado comienza con una pistola 380 (de pequeño impacto y largo alcance) y va encontrando armas mejores por el camino.

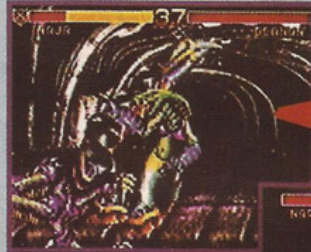
★ Cuando ves una zona verde, que parece un lindo pastito, no pisés: es un líquido que quita tu energía.



# COSMIC CARNAGE 8 ALIENS

Los luchadores son aliens que consiguieron sobrevivir a un gran accidente ocurrido en otras galaxias. Estos poderosos aliens viven en constante competencia y cada uno de ellos defiende su territorio. Para luchar, algunos pueden usar armaduras en partes del cuerpo, entre ellos Zena-Lan (la criatura de fuego), Naruto (el zombi) y Tyr (hecho de metal líquido).

Los games de lucha tienen un lugar especial entre los jugadores de videogame. Está claro que la nueva consola de Sega no podría quedarse sin uno de ellos. Cosmic Carnage es un juego de lucha en el conocido esquema de tres rounds, al que no le falta ni el tradicional "fight". Lo más alucinante son los efectos de zoom usados por los luchadores durante algunos golpes. Pero como nada es perfecto, la imagen resulta un poco cuadrículada en el momento del zoom. La cámara del juego se acerca o se aleja según el golpe (exactamente como en el arcade Virtua Fighter). Los colores son vivos y brillantes y los escenarios del fondo son para hacer agua la boca.



Fíjate solamente el zoom en la lucha de Naja.

Naruto y Talmac intercambian algunos "cariños". Al ser abatido, Naruto va perdiendo partes postizas.



Cylie y Tyr luchan encima de una plataforma espacial. Los dos pueden recibir armaduras, pero se debilitan al perderlas.

## COSMIC CARNAGE

Sega

Presentación Sega  
Lucha - 1 ó 2 jugadores  
24 Mega



Es el primer juego para videogame doméstico que usa y abusa de los recursos de cámara tipo Zoom. Merece ser visto y defonado.

### COMANDOS

A	Piña fuerte
B	Patada
C o Z	Provocar al enemigo
X	Piña normal

# STAR WARS ARCADE

La saga de la princesa Lea, Han Solo, Luke Skywalker y del tirano Darth Vader también logró un lugar en el 32X. Star Wars Arcade trae imágenes poligonales que explotan en tu pantalla, aunque haya resultado por debajo de lo que esperábamos. Parece incluso que el fuerte de la consola va a ser la velocidad con que se desarrolla el juego. Las respuestas del direccional son siempre precisas y rápidas y eso garantiza el realismo. El sonido no representa nada de nuevo en relación a las consolas de 16 bits. En Star Wars, VOS SOS EL PILOTO de la X-Wing o Y-Wing, si preferís.

Tu secuencia de misiones es la de la foto, de la izquierda a la derecha: destruir naves, la plataforma de la Stardestroyer, el motor principal de la Stardestroyer y el generador de energía de la Estrella de la Muerte.

El cartucho trae la batalla contra los TIE Fighters del Imperio en dos modos de juego: Arcade y 32X (éste, con más misiones). En los dos, vos podés elegir entre Misiones (etapas para destruir los TIE Fighters y fuerzas imperiales) o Entrenamiento (solamente para probar tu mira). La estructura del game es común a los simuladores. O sea, vos tenés la visión de tu cockpit, indicando el radar y el arma disponible, la mira y fin. No faltan ni siquiera los mensajes del comando general, informando cuál es tu misión, o alertando sobre enemigos cercanos.



Usá el botón X para cambiar la visión de tu nave eliminando el cockpit.



En esta pantalla, optá por uno o dos players. Sólo, en la opción Pilot, tu nave es X-Wing. En Pilot & Gunner, vos jugás de a dos, dado que uno comanda la nave y tira y el otro solamente tira. Aparecen dos miras.



## STAR WARS ARCADE

Lucas Arts

Presentación Sega  
Aventura - 1 ó 2 jugadores  
20 Mega

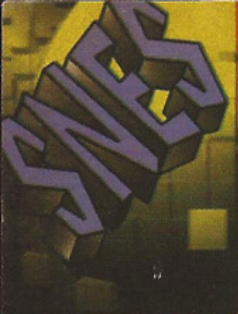


Este game decepcionó a todos. Los gráficos están por debajo de los de Silpheed, por ejemplo, aunque tengan buena definición.

### COMANDOS

A	Reduce la velocidad
B	Aumentar velocidad
C	Cañón de láser
Z	Cañón de protones
X o Mode	Cambiar visión (con o sin cockpit)





# THE GREAT CIRCUS MYSTERY Capcom

Aventura - 1 ó 2 jugadores

- GRAFICO
- SONIDO
- DESAFIO
- DIVERSION
- JUGABILIDAD
- ORIGINALIDAD

Incluso en Hard, el desafío es despreciable. Una aventura así merecía un desafío mayor.

## COMANDOS

- A Cambiar de ropa
- B Saltar
- Y Tirar

## ITEMS

- Bloque gris** - Para subir
- Bloque amarillo** - Para subir, quebrar y tirar
- Bloque rojo** - Para subir, quebrar, tirar. Reaparecen después de usados.
- Cabeza blanca** - Para nadar
- Reloj** - Congela a los enemigos por un tiempo
- Estrella** - Tirar a los enemigos
- Flechas** - Mueve al personaje de acuerdo con la dirección indicada.
- Caja del tesoro** - Esconde vidas o energía
- Batería** - Repone la energía de la ropa
- Monedas** - Para comprar en los comercios
- Manzana** - 200 puntos
- Uvas** - 500 puntos
- Corazón pequeño** - Da un poco de energía
- Corazón grande** - Da un corazón más en el marcador
- Pequeño Mickey** - Vida extra

THE GREAT

# CIRCUS MYSTERY

Starring Mickey & Minnie



Después de Mickey Ultimate Challenge, la pandilla de Disney está de vuelta en un lindo game: *The Great Circus Mystery* (El Misterio del Gran Circo). El juego tiene un aspecto visual muy alegre y bonito, con tres niveles de dificultad para jugar. Solo, o de a dos, elegís entre Mickey y Minnie para resolverlo. Si te gusta el estilo aventura, tenés que probarlo y apostamos a que te va a gustar.

## Misterio

¡Viva el pochoclo!  
¡Viva el algodón de azúcar! Mickey y Minnie están camino al circo para pasar un día divertido. Al llegar cerca de la tienda ven a Tribilín muy tristón. Les cuenta que se produjo una gran confusión y el circo está vacío. Quien causó este desastre fue el villano Pete Pata de Palo. Los amigos deciden volver al circo para revelar el misterio y encontrar a Pluto y Donald, que también fueron al circo. ¡Y veamos qué pasa!

## PASSWORDS

1. Mickey, Minnie, Tribilín, Donald
2. Pluto, Donald, Mickey, Tribilín
3. Tribilín, Donald, Mickey, Minnie
4. Donald, Tribilín, Pluto, Mickey
5. Minnie, Mickey, Donald, Tribilín
6. Mickey, Tribilín, Donald, Minnie



## EXPLORANDO CAVERNAS Y SELVAS

### Fase 1

Vos comenzás en los alrededores del circo y buscás informaciones para saber qué ocurrió. Saltá sobre los enemigos y subite a los globos para que te lleven. Donald te va a dar una ropa de limpiador. Con su poderosa aspiradora, Mickey podrá chupar a los adversarios.



El topo malabarista es un plomo con las bolas de fuego; quedate en el rincón y después que las tire, saltá sobre su cabeza.



Acabá con la melena del león. Aspirá los rulos dorados del bicharraco, pero solamente cuando los mismos se deshagan.

### Fase 2

Enseguida del comienzo, simpáticos fantasmitas van a dar a Mickey una ropa para explorar cavernas y selvas. Lo mejor es el gancho, que vos usás para colgarte y seguir viaje. Al pasar las fases del game continuás con las ropas adquiridas.



Ecología aparte, esta tortuga es bastante molesta. Colgate del gancho encima de ella y esperá el momento justo para saltar sobre su cabeza.



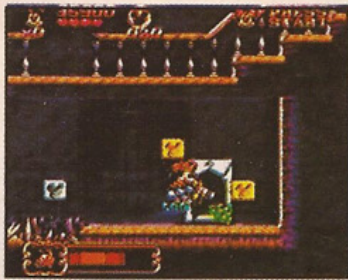
Para enfrentar al gorilón, agarrate del árbol y golpeá la cabeza de este simio malvado.





## Fase 3

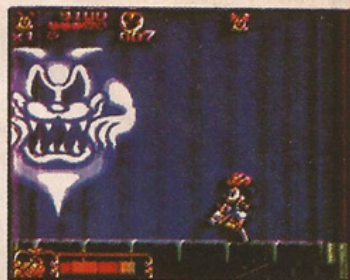
Esta vez ganás tu último traje, el de vaquero, con derecho a revolver de corchos, ¿OK? El escenario es un castillo embrujado. Para pasar tranquilo por los pinchos, esperá que salgan los esqueletos de los agujeros y saltá en ellos.



*Siempre que aparezca una puerfita, entrá. Puede ser la tiendita de Clarabella o algún pasaje para ganar items.*



*El cuadro del Barón Pete suelta láseres para comandar libros. Saltá primero en los libros y después en la cabeza de él. Esquivá el fuego. Es bastante cansador...*

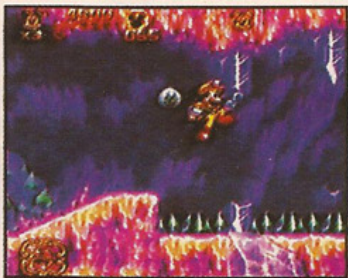


*Derrotá al jefe fantasma tirando con el revólver de cowboy enseguida que aparezca. Esquivá los fantasmitas.*



## Fase 4

Estás en una extraña caverna que cobija a un dinosaurio y cristales malvados. Explorá bien todos los bloques para ganar corazones y frutas. Usá la ropa de explorador.



*Rompé la estalactita usando el gancho. Cuando caiga el pedazo, usalo como plataforma.*



*No hagás pavadas: aprovechá que el cristal aumenta y usalo como una especie de puente.*



*Mickey va a enfrentar a este dinosaurio saltando sobre su cabeza. Saltá también en los monstruitos que están en las espaldas del bicho.*



## Fase 5

Fase acuática. Seguí el ritmo de las otras fases explorando los bloques y saltando sobre los enemigos. Enseguida de las medusas hay un montón de bloques: corazones a la vista.



*El reloj traba a los enemigos en la pantalla por algunos segundos.*



*No dejés de entrar en las puertas para encontrar la caja del tesoro. Hay una vida en la jugada. Saliendo del agua andá por arriba del castillo.*



*Jefe Nube: usá la aspiradora y chupalo para que disminuya. ¡Cuidado con no convertirte en helado!*



## Fase 6

Etapa final en el castillo del Barón Pete. Comenzá saltando el fuego con el gancho. Cambiá de ropa cuando sea necesario. De las armaduras salen fantasmas y también aparecen fantasmas de Pete. El malabarista aparece nuevamente y, después, el cuadro de Pete suelta láser. Usá los bloques con flechas y seguí. Escalá los cañones hasta encontrar al gran jefe.



*Saltá en las bolas de hierro y andá subiéndolo, hasta entrar en el castillo por arriba.*



*¡Es el Barón Pete! Quedate en un rincón de la pantalla tirando. El villano suelta magias infernales. ¡Uau!*



*Después de vencido, Pete se convierte en un dragón. Esquivá el fuego y saltale en la cabeza. ¡Insisti!*



# CHAVEZ



Probablemente las dos personalidades más queridas de México son el Chavo del 8 y ...Chavez. Este cartucho no trata sobre el simpático personaje que atormenta a los vecinos con sus travesuras, sino sobre Julio César Chavez, el valiente boxeador que se convirtió en una verdadera leyenda viva del deporte. El mejicano hizo fama conquistando varios títulos en categorías diferentes y, de esta forma, se volvió un ídolo nacional en el país de los grandes sombreros. Sabiendo esto, la softhouse ASC presentó este cartucho de box que está explícitamente dedicado al público "chicano". Por fin, todas las instrucciones están en español.

## ¡AY, CARAMBA!

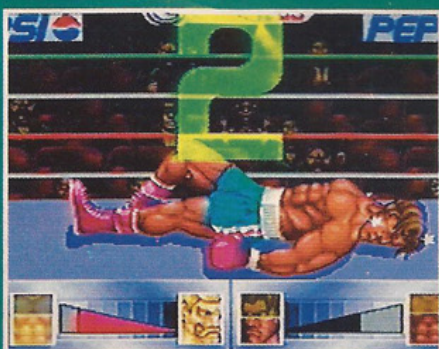
En Chavez vos podés disputar una temporada entera o bien, pelear contra uno de los 25 personajes que trae el juego (encuentro de 1 ó 2 "peleadores"), inclusive Chavez, claro. Hasta se puede hacer una pelea de Chavez vs. Chavez. ¡Copado! Cuando disputás la temporada (modo de carrera), comenzás como un luchador con ranking en 25º, y sólo podés desafiar atletas con un puesto cercano al tuyo. A medida que vencés, tu colocación mejora y tu performance también. Esta se logra con las opciones de entrenamiento que aparecen entre los encuentros. Podés elegir entre la bolsa de arena, la bicicleta, el punching-ball y hasta tomar una Pepsi (patrocinadora, claro, del juego). Todas estas opciones te hacen aumentar tu fuerza, velocidad y resistencia. Otra cosa copada del game es que formás a tu propio luchador del modo que más te guste. Elegís la cara, el cabello, la piel, el color del pantaloncito y de las botas. ¡Genial! El mayor problema del juego es que toda lucha tiene 12 rounds de 3 minutos cada una. El truco es ganar enseguida con un KO, sino puede resultar cansador, principalmente para tus dedos. El tema es tratar de hacer secuencias de golpes diferenciados, así minás la resistencia del adversario. ¡No te quedes parado! Calzate los guantes y mandá a los otros luchadores a la lona...



En esta pantalla formás a tu boxeador. Se puede crear un tipo exactamente como lo quieras.



Aquí está la pelea Chavez contra Chavez. Los dos son duros y es difícil decidir quién es el mejor.



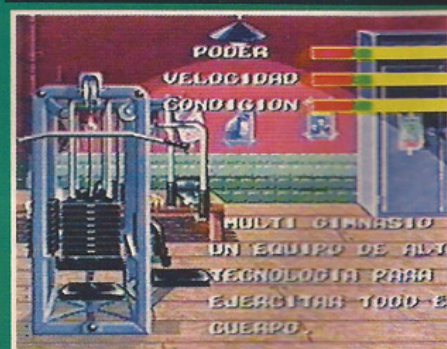
El famoso beso a la lona. El chabón está atontado y la cuenta ya comenzó.



En los intervalos, aparece esta tabla que muestra el número de golpes dados, los que acertaron, el porcentaje de aciertos y el cartel del round.



La parte inferior de la pantalla muestra si los golpes están entrando. A medida que el luchador se va debilitando, la cara se va oscureciendo.



En esta pantalla verificás cuál es la opción de entrenamiento que mejora más tu condición física. El aparato de gimnasia es una buena opción.



Para ganar con este alemán bigotudo, lo mejor es este hermoso upper en la cara del adversario.

## COMANDOS

	R - Girar hacia la derecha
Y - Jab de izquierda	L - Girar hacia la izquierda
X - Jab de derecha	↑ + B o A - Upper
B - Gancho de izquierda	↓ + A o B o X o Y - Directo en la cintura
A - Gancho de derecha	L + R - Defensa



# S.O.S.



El lujoso transatlántico Lady Crithania zarpa hacia el océano, una vez más, en un crucero lleno de millonarios. Todo parece lindo y maravilloso cuando, de repente, se produce un maremoto. El capitán pierde el control del inmenso navío y el pánico se apodera de sus dosmil trescientos pasajeros y casi mil tripulantes. El caos es total. La embarcación se da vuelta y muchos pierden la vida inmediatamente. Hay pocos sobrevivientes. Vos tenés que elegir entre cuatro pasajeros: un arquitecto, un médico, un marinero y un consejero, y encontrar la salida del barco. Y como si esto fuera poco, tratar de salvar algunos indefensos y desesperados pasajeros.

Tu misión parece fácil, ¿no? No... y ya podés irte preparando. El barco es enorme y encontrar la salida es una tarea casi imposible. Hay un mapa para ayudarte. Pero basta que la nave gire de un costado hacia el otro para que te encuentrés de vuelta perdido. Es simple: cuando el Lady Crithania da una guñada hacia uno de los lados, tus puntos de referencia cambian completamente. Lo que antes era hacia arriba queda hacia abajo, la izquierda se vuelve derecha y así todo. Una verdadera locura. Un buen truco es jugar con el joystick girado para no perderse.

A pesar de la trama nove-

dosa, S.O.S. es un game un poco frustrante. En verdad, su objetivo es encontrar la salida de un enorme laberinto. ¡Y es re-difícil! No basta ser ágil para salir vivo de este bolonqui. ¡La inteligencia es fundamental! Es por eso, y por otros detalles, que la muchachada que gusta de los games en PC va a disfrutar de este cartucho. Tenés solamente UNA HORA para salir afuera con vida. Cuando pasa la primera media hora, el agua empieza a entrar. Y es más: cualquier desliz y perdés cinco minutos. Si te gustan los desafíos, embarcate en este S.O.S., o mejor, tratá de desembarcar de él...



## CÁNDIDATOS A HEROE

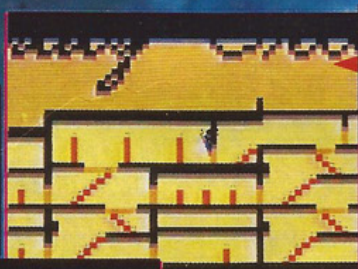
Podés jugar con uno de los cuatro chaboncitos de abajo. Cada uno tiene habilidades específicas. El consejero Gardner y el arquitecto Wisher son los más equilibrados, porque juntan destreza e inteligencia.

S.O.S. ES UNA VERSION DE ESA PELICULA QUE HABRAS VISTO POR TELEVISION: EL DESTINO DEL POSEIDON. CON UNA DIFERENCIA: NO PODES LEVANTARTE A COMER EN LOS AVISOS...



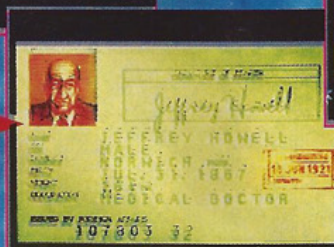
El arquitecto Capris Wisher tiene solamente 23 años, pero es un tipo hábil.

El mapa ayuda bastante. Pero no siempre podés conseguir acceso a él. Si el navío gira, tus puntos de referencia cambian. Atención, ¿OK?

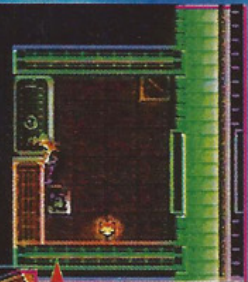


¡Re-bueno! Aparece un zoom del mapa. Vos sos el chaboncito azul, las puertas aparecen en marrón y el rojo indica la salida y queda guiñando.

Jeffrey Howell, el médico es el menos ágil. Pero sabe usar la cabeza.

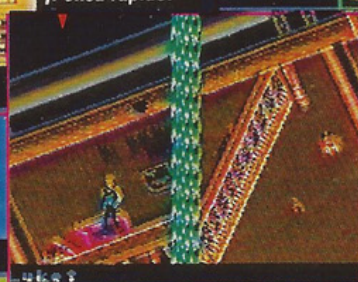


El agua empieza a entrar a los 30 minutos de juego. ¡Pensá rápido!



Está atento a las flechas blancas. Aparecen directo e indican los caminos que podés seguir.

Consejero, Redwin Gardner tiene casi 30 años. Sabe muchas cosas...



Luke Haines es un joven marinero. Fuerte, pero de cerebro escaso.



Peligros a la vista: el fuego es una maldición. También las caídas y los objetos que caen encima tuyo ¡Cuidado!





## PINBALL



Podés preguntarle a cualquier chaboncito que tenga una computadora Amiga. Pinball Dreams es el mejor juego del género (sólo queda segundo después del sensacional Pinball Dreams 2). ¡Y sin discusión! Se demoró un tiempo, pero el game finalmente salió para el Super NES. Los juegos son prácticamente idénticos. La única diferencia es la velocidad. Mientras que el game original para Amiga es rápido y dinámico, el cartucho de SNES es medio lenteja. Es una falla grave. Incluso así, las cuatro pantallas de Pinball Dreams rinden momentos de gran diversión. Si sos fanático de los "flippers", éste es un game que no puede faltar en tu colección.

### MAQUINAS TRADICIONALES

Los más modernos encuentran que las cuatro pantallas de Pinball Dreams son un poco anticuadas, porque no aparecen jefes diabólicos, cinco bolas al mismo tiempo y otras sofisticaciones recientes. ¿Cuál es el drama, fierra? Pinball Dreams no es un videogame: es un pinball de verdad. Si vos jugaste Cosmic, Caballero Negro o Sure Shot, sabés exactamente de qué estamos hablando. Ignition, Steel Wheel, Beat Box y Nightmare (las cuatro pantallas) no tienen chirimbolos innecesarios. Es todo pinball auténtico, sin pavadas. ¡Una masa!

Además de la velocidad reducida, el mayor problema del cartucho es el flipper izquierdo. ¡Es debilucho, y no tiene fuerza para hacer rebotar las bolitas con todo! Es casi imposible acertarle a blancos que están en el ángulo superior derecho de las máquinas. Lástima, porque los gráficos son rebuenos y el sonido es genial. Los efectos del Far West de Steel Wheel están entre los mejores que se hayan hecho para Super NES. Preparate para gastar tus dedos. Pinball Dreams para Super NES envía...

## STEEL WHEEL



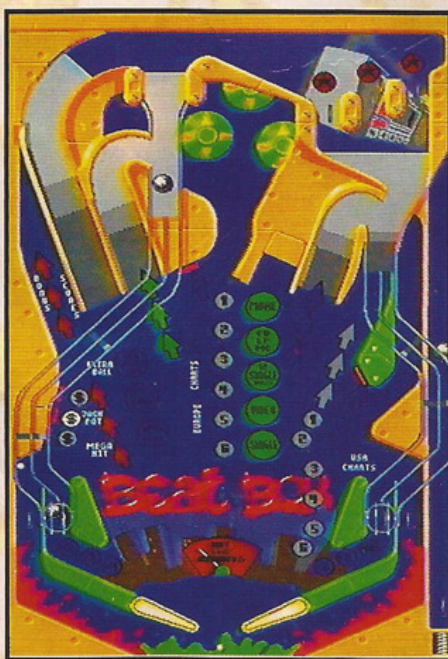
El viejo Texas está aquí. Es un Far West total, con derecho a relinchos de caballos y todo. Las flechas azules multiplican bonus. Encendé las luces azules, del lado derecho, cuatro veces para tener una bola extra. De ahí, sólo tenés que meter la esfera justo al lado para ganar una bolita más. Mirá bien para arrojar la bola en el lado izquierdo, ahí arriba. Hay un sorteo y podés hacerte de un jugoso Jackpot, millones de puntos y hasta una bola extra. ¡Uau!

## IGNITION



Para multiplicar bonus, encendé la palabra WARP y acertale a la letra que esté guiñando, después de lanzar la bolita. Encendé también los tres blancos rojos y completá la palabra IGNITION. Encendida, la palabra LIGHT puede rendir una bolita extra.

## BEAT BOX



¿Te acordás de Billboard, de gran éxito en los Estados Unidos? Bueno, esta pantalla es totalmente Billboard. Las dos rampas encienden flechas que adelantan bonus. Mandá la bola en las rampas siempre que puedas y preparate para ganar muchos puntos.

## NIGHTMARE



El rincón macabro del cartucho. Nightmare decir pesadilla. Pero esta pantalla no asusta mucho. El tema es quedarse mandando la bolita a las rampas de la derecha y de la izquierda. En los intervalos, acertale a las dos troneras del lado izquierdo.



## WHEEL OF FORTUNE DELUXE EDITION

Los programas en que participa el auditorio y dan muchos premios son una fiebre en todo el mundo, principalmente en los Estados Unidos. Hay docenas de estos entretenimientos esparcidos por todos los canales de Norteamérica. Uno de ellos inventó Wheel of Fortune. El objetivo de los participantes es adivinar palabras para ir juntando dinero. Como nadie es adivino, el truco es ir "tirando" algunas letras hasta poder imaginar la palabra en cuestión. Wheel of Fortune es un cartucho bastante "tranqui", casi sin acción. Ideal para reunir a los amigos y pasar el tiempo. Sin compromisos ...



### Buena onda con los papis

Wheel of Fortune seguramente les gustará a los que disfrutan de las palabras cruzadas y de ese tipo de juegos de mesa. Pero si vos sos del tipo que no tiene paciencia para los juegos sin acción, no te desanimés. Alquilá este cartucho y llamá a tus papis para pasar una tarde juntos frente a la pantallita. Mostrales que los videogames no son alienación pura, y que da para aprender jugando. Hacelo con buena onda y, si todo sale bien ...¿quién sabe si no te ganás un 3DO de regalo de Navidad?

### Las vocales hay que comprarlas

Una diferencia entre este Wheel of Fortune yanqui y otros programas similares, es que los gringos no pueden "tirar" vocales, solamente consonantes. Para arriesgar una vocalecita cualquiera, tenés que tener dinero para comprarla. Este pequeño detalle vuelve al juego mucho más difícil y dinámico.



La computadora sugiere un tema para el rompecabezas. Si estás de acuerdo, apretá X. En caso que quieras cambiar, apretá select para elegir un tema más interesante.



Los competidores son muy educaditos. Hasta aplauden a sus adversarios...



Esta es la pantalla principal. Elegí tu acción y apretá el botón indicado.



Si encontrás que ya sabés la solución del misterio, optá por "save puzzle".

### INSPECTOR GADGET

**Debug** - Esperá a que aparezca la pantalla de presentación y mantené presionados L, R y B en el primer control. Mientras estás apretando los tres botones, presioná ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, y ←. Esta secuencia tiene que ser digitada rapidito. ¿OK? Si el truco funciona, la pantalla de presentación se vuelve rosada (y no azul, como estaba antes). Soltá los tres botones y apretá start. Antes de que el game comience, aparecerá un menú. Con el mismo, podés elegir fases, tener acceso a un menú de opciones y a una prueba de sonido, ¿Copado, no? ¡Ahora hasta podés llegar al final, fiera!

### BATLETOADS/DOUBLE DRAGON

**Superselección de fases** - Elegí un partido para uno o dos jugadores y apretá Start. Cuando llega el momento de elegir tu personaje, tomá el primer joystick y apretá ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y y A. Con este truco, la pantalla va a temblar un poquito. Elegí uno de los personajes y apretá Start nuevamente. Cuando aparezca la pantalla de selección de fases, elegí la fase que quieras y ahí presioná start para empezar a jugar. ¿Satisfecho? De regalo, y como si esto fuera poco, este truco rinde diez vidas más.

### RANMA 1/2

**Código para configuración** - Hace tiempo que no aparecía un truco tan extraño y copado al mismo tiempo. ¡Atención! Comenzá un partido normalmente. Acabá la primera lucha rápidamente, sin importarte si ganás o perdés. Esperá a que aparezca la pantalla de continue y apretá los botones R, X y A. Seguí presionando los tres botones hasta que comience la pelea siguiente. Antes de que empiecen los golpes, aparecerá la pantalla de configuración delante tuyo. Con ella, vos podés modificar varios aspectos del game, hasta incluso las habilidades específicas de cada luchador. Se puede, también, colocar la computadora a jugar contra ella misma, sólo para aprender un poco. Después de cambiar lo que te guste, basta apretar start para volver a la lucha. ¿No es re-loco? Pero vale la pena...







## WILD GUNS Natsume

Acción - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Un acierto en el blanco de esta softhouse: la mezcla de elementos antiguos y futuristas le va a gustar a la muchachada.

## COMANDOS JOYSTICK CONFIGURABLE

Y	Tira
Y varias veces	Enlaza
B	Salta
B y, en lo alto, B de nuevo	Salto doble
B + Direccional	Esquiva los tiros
X	Bomba

★ Cuando la barra de tu marcador se llena, vos ganás la súper arma. Las bolitas indican cuántas bombas tenés.



★ Ganá armas tirando contra ellas cuando aparecen. Pero cuidado con el arma de juguete: ¡solamente hace ruido!

El Viejo Oeste está de vuelta, en un excelente cartucho. Wild Guns mezcla tiroteos en la puerta de viejos saloons con enemigos robóticos de la última generación. Los héroes son Annie (una dama con sombrero y miriñaque) y Clint (el típico muchachito). Son siete fases para enfrentar solo o con un colega. El game es bien dinámico y garantiza diversión. Tomen sus joysticks, pónganse de espaldas, avancen cinco pasos y ... ¡Start!



## FASES SEPARADAS

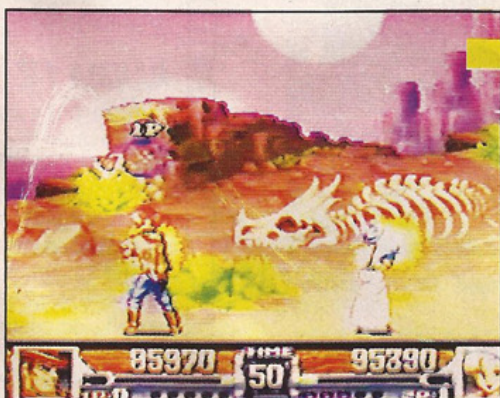
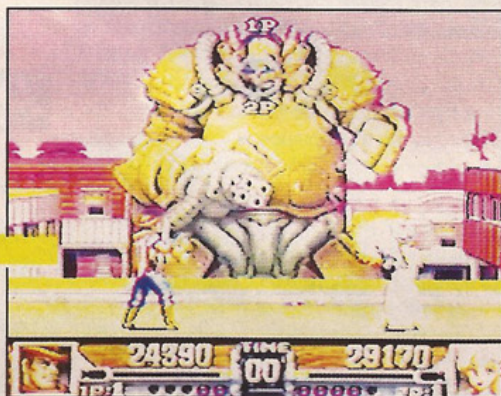
Después de pasar Garson City, la primera fase, podés elegir entre otras cinco, en el orden que quieras: Desolation Canyon, Ammunition Depot, Gold Mine y Armored Train. Después de terminadas, enfrentás la fase final.

Cada fase tiene tres pantallas con subjefes y el jefe en la última. La estructura no es novedosa: mirá y tirá. Bolsas de dinero y diamantes valen puntos. ¡Ah! Las bombas revientan todo: juntá todas las que puedas.



El videogame puede hacer todo, hasta unir el Far West con la ficción científica. Llena de encanto femenino, Annie no yerra su blanco.

En Garson City el jefe es un enorme robot. Reservá las bombas para esta ocasión y destruí todo lo que esté en la pantalla.



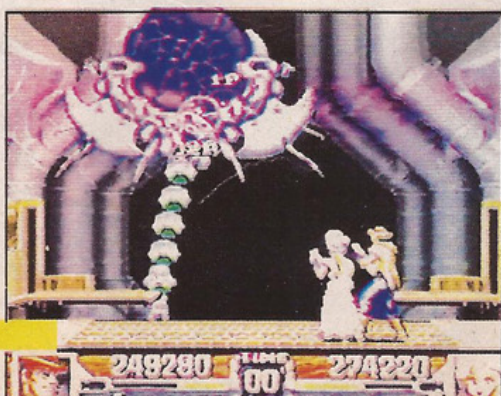
Desolation Canyon: los enemigos se esconden en los matorrales.

En el calor del desierto, afiná la puntería y tirá bien en el medio del tractor-cañón, jefe de la fase.



Fase Ammunition Depot: destruí primero la maquinota de la derecha, antes que ella acabe con vos.

Jefazo: dispará bien en el medio de esta cosa de un brazo solo.







# SAMURAI SHODOWN Takara

Lucha - 1 ó 2 jugadores  
Partucho japonés

- GRAFICO ●●●●
- SONIDO ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSION ●●●●●
- JUGABILIDAD ●●
- ORIGINALIDAD ●●●●

Fatal Fury y Art of Fighting tuvieron versiones bastante más fieles a los originales de Neo Geo.

## COMANDOS

X	Espadazo débil
A	Espadazo mediano
X + A	Espadazo fuerte
Y	Patada débil
B	Patada mediana
Y+B	Patada fuerte

Para dar un golpe fuerte, vale también sujetar L o R más el botón del golpe.

★ Samurai Shodown tiene 8 niveles de dificultad y 3 velocidades.

## 3 MODOS DE JUEGO

**Game Play** - tu luchador enfrenta a todos; **VS Play** - Luchas simples en 1 ó 2 Players; **License Play** - Luchas simples contra el reloj.



No hay caso, muchachada. A la hora de adaptar Samurai Shodown para el SNES, la memoria de la consola no aguantó y los gráficos y el sonido quedaron medio pobres. Para empeorar las cosas, Takara metió la pata: la jugabilidad no existe, y entre un golpe y otro podés ir a lavarte los dientes. Finalizando, el rollo de siempre: Nintendo mandó quitar la sangre otra vez y las espadas y cuchillos vuelan sin que corra ni una gota. Aquí en la redacción, probamos con el cartucho japonés (que salió con el nombre de Samurai Spirits) y llegó antes a las casas de alquiler. Pero solamente el texto cambia de lengua. Son los mismos 12 personajes, dispuestos a todo. ¡Arremangate y buena suerte!

## LOS MEJORES



### HAOHMARU

Dragon Punch - → ↓ ↘ + espadazo

Tifón - ↓ ↘ → + espadazo

### UKYO

Salto con espada de fuego - arriba, ↓ ↘ → + espadazo

Arroja manzana y rebana al enemigo - ↓ ↘ ← + espadazo



### NAKORURU

Salta sobre el águila y ataca - ↓ ↘ ← + patada

Deslizada - ↓ ↘ → + patada

Ataque del águila - ↓ ↘ ← + espadazo

### JUBEI

Ataque especial - → ↓ ↘ + espadazo

Magia - ↓ ↘ → + espadazo

Secuencia de espadas - espadazos varias veces



### WAN-FU

Espada de fuego - → ↓ ↘ + espadazo

Arroja la espada de fuego - ↓ ↘ ← + espadazo

## LOS OTROS

### GEN-AN

Magia del humo - ↓ ↘ → + espadazo

Giratoria - → ↓ ↘ + espadazo

Rodillazo - cerca del adversario, apretá patada fuerte (con espadazo fuerte, arroja al enemigo en el suelo y clava la garra)

### GALFORD

Magia - ↓ ↘ → + espadazo

Teletransporte - → ← ↘ ↓ ↘ → + cualquier botón

Desaparición con salto en la cabeza - ↓ ↘ ← + Y, B y A al mismo tiempo

Pilón - → ↓ ↘ + patada

Rush Dog (el perro ataca) - ↓ ↘ ← + X (con Y se pega y muerde; con B muerde y derriba)

### TAM TAM

Arroja la calavera - ↓ ↘ → + espadazo

Magia en el suelo - ↓ ↘ ← + espadazo

Giro - ← (2s) → + espadazo

Giro de piernas - ↓ ↘ ← + patada

### CHARLOTTE

Espadazo con magia - → ↓ ↘ → + espadazo

Carrera con espadazo - apretá espadazo varias veces

### EARTHQUAKE

Barrigazo - arriba, ↑ + 2 botones de espadazo

Giro - apretá espadazo rápidamente

Cae sentado en el adversario - arriba, ↓ + 2 botones de patada

### HANZO

Víbora de fuego - ← (2s) → + espadazo

Magia de la estrella - ↓ ↘ → + espadazo

Teletransporte - → ← ↘ ↓ ↘ → + cualquier botón

Desaparición con salto en la cabeza - ↓ ↘ ← + Y, B y A al mismo tiempo

Pilón - → ↓ ↘ + patada

### KYOSHIRO

Aliento de fuego - ↓ ↘ → + espadazo

Patada con magia - → ↘ ↓ ↘ ← + patada

Giro - → ↓ ↘ + espadazo

Magia del abanico - ↓ ↘ ← + espadazo





# BLACKTHORNE

## BLACKTHORNE Interplay

Aventura - 1 jugador

- GRAFICO ●●●●●
- SONIDO ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSION ●●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- ORIGINALIDAD ●●●●●

Si sos del tipo que te ponés mal cuando no sabés a dónde ir... ¡ni lo pruebes!

### COMANDOS

Delante del amigo + ↑	Conversar
A	Tomar y guardar arma a la espalda
B	Saltar
Y	Correr
Y+B	Correr y saltar
Select	Accionar menú de ítems
X	Usar ítems
Y con arma	Tirar hacia atrás
B con arma	Tirar hacia adelante

### PASSWORDS

- FBWC
- QP7R
- WJTV
- RRYB

### BLACKTHORNE DA CONTINUOS INFINITOS

Los que andaban con nostalgia de las plataformas de Prince of Persia y de la aventura de Flashback, pueden irse preparando para detonar Blackthorne. El nuevo game de Interplay es exactamente de ese tipo, solamente que va cambiando de niveles y dando passwords sin

cambiar de pantalla: o sea, los passwords funcionan como marcadores de pantalla. Son dieciséis niveles y como los escenarios cambian poco, la cosa acaba cansando. Eso sí, tiene un desafío de aquéllos. Para aprender los comandos, el modo Practice ayuda mucho.

## LEJOS DE CASA

Blackthorne cuenta la historia de Kyle. Equipado con una Lightstone, fue enviado a la Tierra para protegerla de los ataques de Sarlac, el demonio. Kyle vuelve veinte años más tarde

para recuperar su reinado, y encuentra a todos esclavizados. Pero los amigos y prisioneros lo ayudarán en la lucha. Una pizca de RPG para terminar con la monotonía.

## LA DINAMICA DEL JUEGO



1 Vas a encontrar muchas puertas. ¿Ya sabés qué tenés que hacer? Reventá todas con las bombas.



2 Al ver un monstruo, sacá el arma y apretá ↑ para protegerte. Esperá que tire primero. Después de andar un poco más, aparece un password: FBWC.



3 Para reventar los controles de estas barreras azules da toda la vuelta, yendo siempre a la derecha.

Blackthorne te hace dar muchas vueltas para abrir ciertos pasajes. Dentro de las bolsas amarillas hay bombas: usalas para reventar puertas de metal. Estáte atento: no pasás por las puertas con batientes de madera si estás con el arma empuñada. Conversá con los amigos en el camino: te dan consejos y pociones de energía. Derrotando monstruos también ganás alguna cosa.



4 Derrotá al monstruo azul para ganar el item que hace el puente. Vas a necesitarlo para poder destruir el control que quedó ahí atrás.



5 Después de destruir el control, subí, reventá al guardián, andá hacia la izquierda y tomá el ascensor. Vas a cambiar de nivel y ganar un password: QP7R



6 Pisando la placa gris, va a aparecer un armatoste mecánico, y comenzará a disparar. Andá rodando (↓+Direccional hacia el lado deseado) y después tirá.



7 Atrás de la cascada hay una puerta. Usá el puente y entrá. Después, encontrá un monstruo color rosado y agarrá su bomba para destruir otro control.



SEGA CD

*déjese  
sorprender  
por la  
nueva  
generación.*

Servicio técnico oficial

**SEGA**

y todo el respaldo  
que su comercio necesita.

**IMPOTRONIC** S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094





**H**ace muchos años que la serie *Contra* viene detonando en el Nintendo y el Super NES. Por eso el nombre *Contra* se convirtió en sinónimo de game de acción, en que vos le das al gatillo contra alienígenas de todos los tipos. Ahora, finalmente Konami se acordó de la muchachada del Mega Drive y presentó este *Contra: Hard Corps*, que mantiene el buen nombre de la serie. Los gráficos quedaron rebuenos y la acción es una masa: alucinante del comienzo al fin. La gran novedad es que en esta versión vos elegís caminos diferentes en el transcurso del game. Obligatorio para todos los jugadores menos para los que sufren del corazón...

## CONTRA: HARD CORPS Konami

Acción - 1 ó 2 jugadores  
16 Mega

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Las bifurcaciones de caminos y las posibilidades de finales diferentes son innovaciones que aumentan el interés del cartucho.

# CONTRA HARD CORPS



## COMANDOS

A	Seleccionar armas
B	Tiro
C	Salto

## HASTA LOS FINALES

Aquí deschavamos los principales momentos del game y dos finales diferentes con Sheena.



Primer jefe del game: comenzó con el arma A y terminó con la B.



En la primera bifurcación vos elegís entre ir hacia el Research Center o perseguir a Deadeye Joe. ¡Vos decidís!



Si seguís a Deadeye encontrás esta moto especial. Después de acabar con los robots, seleccioná la A y tirá contra el tipo que está atrás cargando una bomba. Tirá antes que lance la bomba.



Por increíble que parezca, viajaste en el tiempo y fuiste a parar a la prehistoria. Sheena se convirtió en reina de la máscara. Aunque no lo creas...



Vas a parar a este ring y enfrentás a 3 enemigos. Si ganás es el final del juego.



Si no subiste por la pared, vas a enfrentar a los jefes-horóscopo: Toro, Sagitario y Gemelos, en ese orden. El último se transforma en tanque y helicóptero. Tirá contra el cuadrado con el símbolo rojo.



# LA VUELTA DEL TERROR

La historia pasa cinco años después de la guerra con los aliens. La población emigró a las ciudades, que se volvieron atestadas de gente y llenas de criminales. Con la tecnología utilizada en las guerras, se construyeron cyborgs y robots, que ahora son utilizados por las mafias. Para combatirlos, el gobierno creó un grupo de elite con héroes de guerra. Estos son conocidos como Hard Corps.

La ciudad está de vacaciones y las fuerzas del mal aprovecharon para tratar de dominar todo. Los sistemas de defensa fueron ocupados y las personas están siendo atacadas en las calles. Vos sos un integrante de los Hard Corps y tenés que salir detrás de esas temibles criaturas.

## LOS HEROES Y SUS ARMAS

Vos comenzás con dos vidas y cinco Continues. Tenés cuatro personajes a tu disposición: Sheena Etranz, Ray Po-ward, Brad Fang y Brownny. Cada uno usa hasta cuatro armas diferentes, que aparecen durante la acción. Al morir, perdés el arma que usabas. También se pueden conseguir bombas que destruyen a todos los enemigos de la pantalla. Son seis fases con muchos sub-jefes y un jefeazo. La mejor estrategia para enfrentarlos es aprenderse sus movimientos de memoria y usar el arma más adecuada. Por lo tanto, tenés que volverte un campeón en el manejo de sus armas. En el medio del juego aparecen bifurcaciones que llevan a caminos y finales diferentes del juego. Lo copado es detonar las dos posibilidades.

### TUS PERSONAJES

A pesar de su frágil apariencia, Sheena se destaca por su capacidad para guerrear. Sus armas son poderosas y tienen largo alcance.



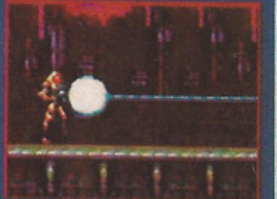
### SHEENA ETRANZ



Arma A - Genocide Vulcan



Arma B - Shower Crash



Arma C - Break Laser

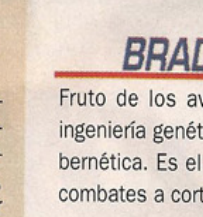


Arma D - Ar Laser



### RAY POWARD

En su juventud fue líder de una pandilla de adolescentes. Fue reclutado por sus habilidades de lucha.



### BRAD FANG

Fruto de los avances de la ingeniería genética y de la cibernética. Es el mejor en los combates a corta distancia.

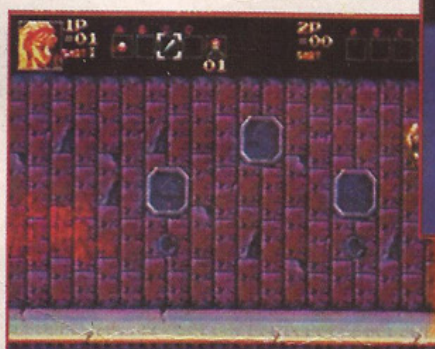


### BROWNY

Un robot de combate cordial y hábil para invadir sistemas de computadoras. Su nombre oficial es CX-1-DA300 y Brownny es un apodo cariñoso.



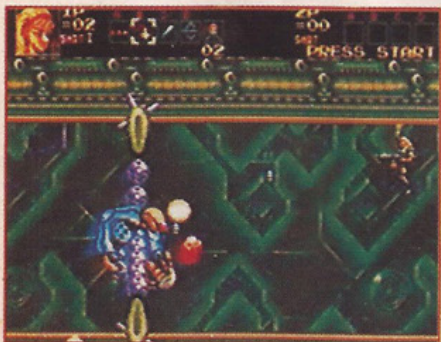
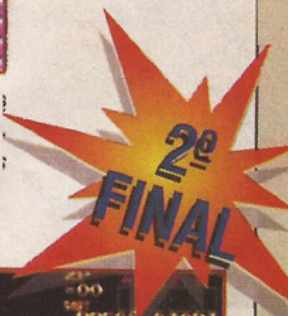
El segundo jefe comienza persiguiéndote en seguida. Tirale a la cabeza y tené cuidado cuando estira los brazos y trata de saltar encima tuyo.



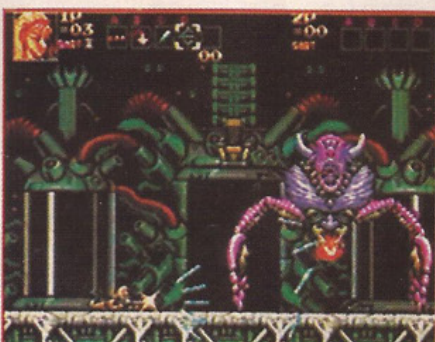
Después de enfrentar a un sub-jefe, llegás a esta puerta. Podés reventarla o subir por la pared. Decidimos subir.



Este chabón te propone que luches para ganar algún dinero. Si querés podés seguir adelante, pero decidimos pelear.



El cuarto jefe es bien impresionante. Al comienzo quedate en el techo y tirá hacia atrás con el arma B. Después escapá, subí a la pared y tirá cuando esté en un ángulo. Cuidado con sus rayos.

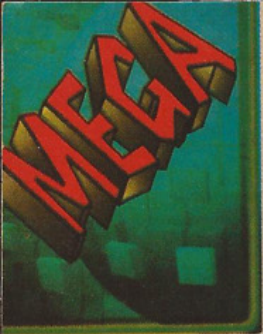


Para destruir al penúltimo jefe, mantené la distancia y no pares de tirar con el arma D.



Acertale a los brazos y después a la cabeza del último jefe. Hecho esto, la figura se transforma en un corazón. Quedate tirando en el medio y saltá las bolas que se vienen encima tuyo. Si tenés éxito, podés festejar porque se acabó el game.





# DYNAMITE HEADDY Treasure

Aventura - 1 jugador

- GRAFICO ●●●●
- SONIDO ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSION ●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- ORIGINALIDAD ●●●●

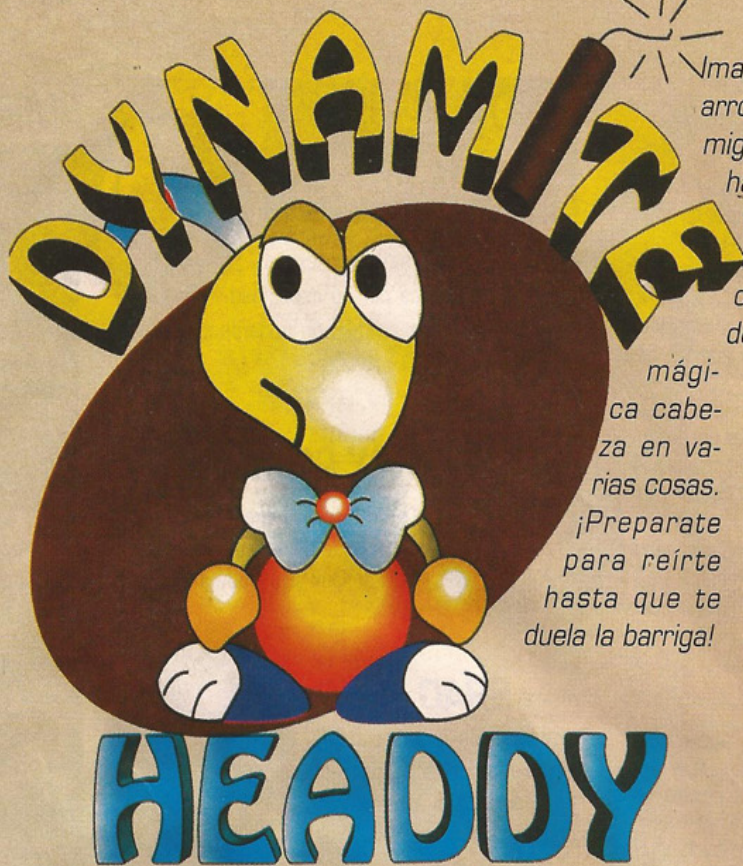
El game es muy divertido y posee una infinidad de ítems originales. Pero las fases deberían ser más largas y Headdy podría ser más rápido.

## COMANDOS

- A Cancela los efectos de los ítems de cabeza
- B Ataque
- C Salto



★ Los botones X, Y y Z del joystick de 6 botones no tienen ninguna función en este cartucho.



Imaginate un personaje medio loco que arroja su cabeza para alcanzar a sus enemigos. Pues es exactamente eso lo que hace nuestro Dynamite Headdy. El protagonista es un chabón simpático que trabaja en un show mostrando sus increíbles habilidades. Además, se pueden conseguir ítems que transforman la

mágica cabeza en varias cosas. ¡Preparate para reírte hasta que te duela la barriga!



Trouble Bruin es el primer jefe. Golpealo hasta que empiece a saltar y se transforme. Cuando se recargue, agachate en un rincón de la pantalla.

## CABEZA SALVADORA

Dynamite Headdy es el astro del Treasure Theater Show. Todo va bien hasta que Trouble Bruin, un gato mal agestado y compinche del villano Dark Demon trata de sacar a Headdy del show. Para esto, pretende esclavizar a los habitantes de la Tierra. Solamente que nuestro cabezudo héroe es capaz de invertir esta situación. ¡A luchar por la justicia!

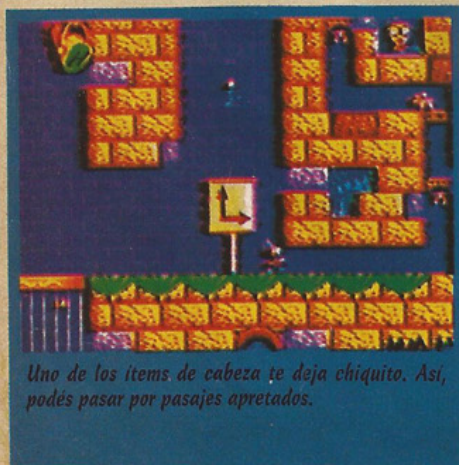


En Practice Area, vos entrás en puertas para entrenarte en los comandos. En ésta, entrenás con el direccional acertando blancos que te indica el angelito. ¡Es una locura!

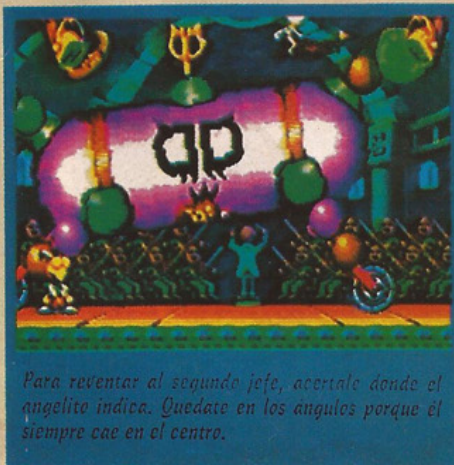
## ITEMS PARA REIRSE

Headdy es un personaje que literalmente usa la cabeza contra sus enemigos. En el juego, vos juntás "ítems de cabeza" con un tipo llamado Headcase. Este trae siempre muchos ítems y cada uno da un efecto diferente. La cabeza se puede convertir en martillo, aspirador, bomba, una cabeza triple y muchas cosas más. Algunos ítems son malos, como el de la gotita amarilla. Tomando éste, te quedás con la cabeza muy grande y pe-

sada y los enemigos aprovechan para atacarte. El ítem de sueño, representado por una "Z", da una siestita para reponer energías. Pero tené cuidado, porque cuando vos descansás, los enemigos atacan. También podés reponer tu energía juntando las bananas que están desparramadas por las fases. Las miniaturas de Headdy, como te imaginás, son vidas extras.



Uno de los ítems de cabeza te deja chiquito. Así, podés pasar por pasajes apretados.



Para reventar al segundo jefe, acertale donde el angelito indica. Quedate en los angulos porque él siempre cae en el centro.



¡UAAU! El suelo gira y vos tenes que apretar ↑ para no caer. Al aparecer el enemigo volador, acertale cuando la sombra de él pase sobre la tuya.



*Realmente  
lo vamos  
a sorprender:*

- **SEGA GENESIS - SEGA CD**
- **CONSOLA 16 BIT  
COMPATIBLE**
- **EL MAS COMPLETO  
SURTIDO DE CARTUCHOS**

*Consúltenos,  
nuestros vendedores lo visitarán  
en cualquier parte del país.*

**IMPOTRONIC** S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



## Stone Protectors

SNES

KEMCO - LUCHA  
PRESENTACION : NOVIEMBRE/EE.UU.

¡Ufa... esta falta de originalidad ya está empezando a resultar pesada! Es cierto que poca gente lo conoce pero... ¿otro game originario de los dibujitos animados? ¡Qué plomos! Ahora son los Stone Protector, que como su nombre lo dice, son protectores de piedras, en este caso preciosas. El diabólico villano Zok robó uno de los grandes cristales del Palacio y ahora nuestros (¿nuestros?) héroes tratarán de recuperarlo. El cartucho promete diversión: los cinco héroes (Chester, Maxwell, Cornelius, Angus y Clifford) son roqueros y poseen un promedio de 12 golpes y movimientos diferentes. Algunos llegan a recordar buenos momentos de los clásicos TMNT y Final Fight. El game trae animaciones cinematográficas, extraídas de las series de TV. Resumiendo, ¡un lindo jueguito!



Angus busca villanos en un escenario bien loco.



Contra Zok, la bazuka es bien eficiente.

## Tinstar

SNES

NINTENDO - TIRO  
PRESENTACION : DICIEMBRE/EE.UU.

Hacía un tiempito que no aparecía un juego de tiro para bazuka Laser Scope. Pero Tinstar también se puede jugar con joystick o hasta con mouse. Con una onda Far-West, vos practicás tiro al blanco de varias maneras: alejando bandidos de un carruaje en movimiento, reventando pistoleros y objetos dentro de un saloon... y otras cosas típicas de las películas de bang-bang. Para los que disfrutan de este género...



Tinstar: desafíos para los ases del gatillo.

## Lunar 2: Eternal Blue

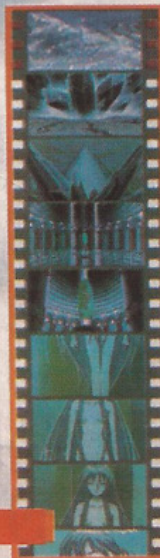
MEGA CD

GAME ARTS - RPG  
PRESENTACION : NOVIEMBRE / JAPON

Continuación del excelente game Lunar, estruendoso éxito de ventas en Japón. Lucía es una joven enigmática, que vino de un planeta azulado para salvar a nuestro mundo. Lunar está en una dimensión que trasciende la imaginación. ¿Cuál será la relación entre Lucía y Lunar? ¿Qué es lo que ocurre en la superficie del planeta? Eternal Blue promete revelar el misterio. Game Arts todavía no confirmó si el CD saldrá también en los EE.UU. para el Sega CD.



Usá este escudo para rechazar ataques enemigos. Puede ser la única alternativa.



Detalles de la excelente presentación de Lunar 2.



Los dibujos están muy bien hechos. Observá la expresión del gatito.



Esta es Lucía, con sus ya tradicionales ojos azules.



# CLUB TAKU

*Atención con total experiencia en juegos*

SUPER NINTENDO - GAME BOY -  
3-DO JAGUAR - GENESIS - CDX -  
SEGA CD - NEO GEO - GAME GEAR

Estos son los primeros  
del ranking Taku

CATEGORIA SEGA	CATEGORIA SNES
Germán Semid 14 años	Samuel Zaha 15 años



ENVIOS AL INTERIOR  
TARJETAS DE CREDITO

**Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742**

## JUEGO MANIA

**SUPER NINTENDO  
SONY - PLAYSTATION  
GENESIS CDX  
GENESIS - SATURN  
SEGA CD GAME GEAR  
SEGA 32X  
PANASONIC 3DO  
NEO GEO CD  
ATARI JAGUAR 64 BIT**

**TODA LA GAMA DE ACCESORIOS  
SERVICIO TECNICO**

**NOVEDADES SUPER NES**  
Art of Fighting 2 - X-Men  
Batman y Robin - Flinstones 2  
Jurassic Park 2 - Michael Jordan  
NBA Tournament Edition

**NOVEDADES 3DO**  
Doom - Quarantine - Corpse Killer  
Immercenary - Myst - Gex  
Time 2 Die - Plumbers Don't Wear Ties

Club de Alquiler y canje de  
GENESIS - MEGA - SUPER NES  
*Tomamos tus cartuchos usados  
como parte de pago*

ENVIOS AL INTERIOR - 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES - TARJETAS DE CREDITO

**Rivadavia 7055 Loc. 10 Galería Dufau - Tel 611-9214**



# The Lion King

MEGA DRIVE

VIRGIN - ACCION/AVENTURA  
PRESENTACION : NOVIEMBRE/EE.UU.

¡Grrrauuuuurrr! Este sí es un verdadero rey. Llegó The Lion King, el game. Los que disfrutaron del filme se van a copar con el cartucho. Exactamente como ocurrió con Aladdin, El Rey León viene con gráficos extremadamente coloridos y bien hechos, sonido de primera (adaptado del filme) y animación diez puntos. Ahora bien, la onda es tipo aventura, sin mucha creatividad: vos entrás en la fase, reventás enemigos por el camino, enfrentás a un jefe y pasás a otra fase. Como mucho, encontrarás un abismo que no conseguís saltar. ¡Y eso es todo! Pero entre otros games del mismo género, The Lion King promete gustar a la muchachada más nueva por la gracia de los movimientos y por la historia. Esta aventura está dividida

en dos partes. De la primera a la sexta fase, sos el pequeño Simba, y de la séptima fase hasta el final, salís rugiendo como Simba el grande, el Príncipe León. Son más de diez fases y dos de bonus. Estas dos son con Pumbaa y Timon, pero por desgracia no quedaron buenas y podrían ni haber sido incluidas en el game.

En el desarrollo de la aventura aparecen Jungle-ítems, laberintos, enemigos y peligros. Por otra parte, vos disponés de nueve movimientos diferentes. Para mejor, hay marcadores de pantallas para que no te desesperes cuando pierdás vidas.

Por lo visto, El Rey León promete ser un juego, con músicas y un aspecto visual de aquéllos.



Esta hiena alucinada es el Boss de la primera fase: problemas para Simba.



En la séptima fase aparece el poderoso Simba. Es todo un gatazo.



¿Viste al leoncito montado en un avestruz? ¡Fijate qué masa!

Esta etapa de la fase 8 está infestada de onzas. Felinos contra felinos...



Sexta fase, la última con el cachorrito. Ahora el Boss es un gorila.



En esta escena Simba enfrenta un laberinto. Si te equivocás de caverna puede ser peligroso.

## ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 36 - MAYO 1995

Director

Daniel Trejo

Producción

Pablo M. Dodero



Av. Rivadavia 2421 - 3º - Of. 5  
1034 - Buenos Aires - Argentina  
Tel./Fax 953-3861

Editorial Quark es una empresa  
del Grupo Editorial Betanel

Presidente

Elio Somaschini

Distribución

Capital  
Distribuidora Cancellaro S.R.L.  
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior  
Distribuidora Bertrán S.A.C.  
Velez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay  
Beriel y Martínez  
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía

MAC TIME S.R.L.  
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir  
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión

Editorial Antártica S.A. - Chile

**ACTION GAMES** es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Esta versión en castellano de **AÇÃO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇÃO GAMES**.

**ACTION GAMES** no se responsabiliza por el cumplimiento de las ofertas y publicidades de sus anunciantes, ni tampoco por la legitimidad de los nombres y/o marcas que utilizan. Todos los productos o marcas que se mencionan son al efecto de prestar un servicio al lector y no entrañan responsabilidad de nuestra parte.

La modificación o supresión de alguna característica de los productos mencionados es responsabilidad absoluta de sus fabricantes, distribuidores y/o comerciantes, y no de la editorial. Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio.

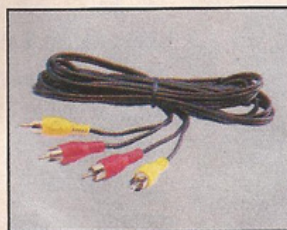
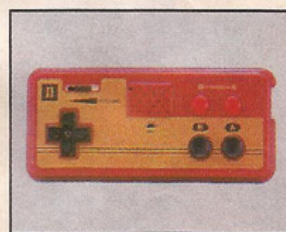
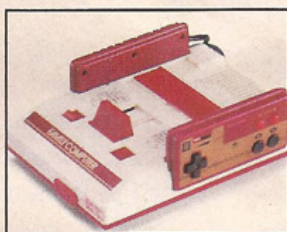
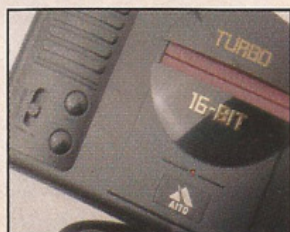


# Muchas parecen iguales, pero estas tienen marca.



El poder de una marca  
con todo el respaldo de Japón,  
y el mejor servicio técnico de Argentina.

*Acercate a un centro de usuarios,  
y descubri el poder de una marca.*



UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L. representante exclusivo de



Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740



# ALIEN VS PREDATOR

Si te copaste con la serie Alien y con Predator, preparate para gastarte toda la plata del mes en fichas. ¿Ya viste en los locales de

videojuegos al excitante Aliens vs. Predator?. El game no tiene nada que ver con la versión para Super NES presentada el año pasado. ¡Es mucho mejor! Los gráficos son excelentes y los escenarios además de variados tienen una definición excelente. El sonido no se queda atrás y la jugabilidad es bien precisa. Para decirlo con todas las letras, Alien Vs. Predator es un juegazo, destino inevitable de tus preciosas monedas. ¡No te lo pierdas!

## ALIEN VS PREDATOR Capcom

Acción - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

La mezcla de humanos, predadores y aliens está copada.

## COMANDOS

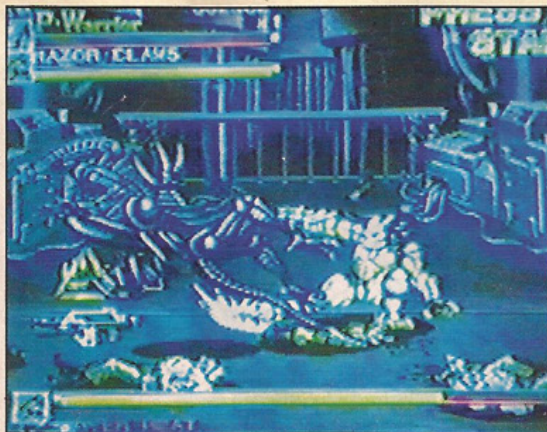
<b>A</b>	Tiro (gasta la barra de tiro, pero después se recarga sola)
<b>B</b>	Ataque
<b>C</b>	Salto
<b>A + B o C</b>	Ataque especial
<b>↓ + C</b>	Zancadilla (el mayor da un hombrazo)
<b>→ + C</b>	Carrera (el mayor da un pechazo)

★ Cuando la barra de tiro (en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla) se pone verde, estás en el momento de usar tu tiro. ¡Reventá todo!

★ El ítem que es identificado con la palabra **Super** sirve para que vos uses el tiro por 10 segundos. ¡No te pierdas este bombón!

## REVENTANDO ALIENS

Lo más copado del game es que podés comandar a un humano o un predador. Tenés cuatro opciones: Major D. Schaeffer, Lieutenant Lynn Kurosawa, Predator Hunter y Predator Warrior. En tu camino vas a enfrentar una bocha de aliens y, al final de cada fase, aparece un jefe alien bien peligroso. El clima es bien asqueroso, con derecho a sangre amarilla o verde que chorrea de los bicharracos. ¡Puaj! Pero las asquerosidades no paran ahí, de vez en cuando aparecen cadáveres ensangrentados e infestados de crías de alienígenas. Cuidado con sus ataques. Vos también vas a luchar contra humanos que fueron infestados por aliens y se transforman en zombies (como ves, hay de todo).



Fijate en el jefe de la segunda fase, en este lugar lleno de cadáveres.



En la tercera fase, quedás encima de este tanque dando tiros ilimitados para todos lados.



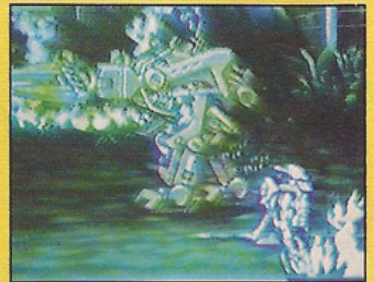
No les tengas lástima a las crías de aliens. Si paveás, se te pegan y te quitan energía.



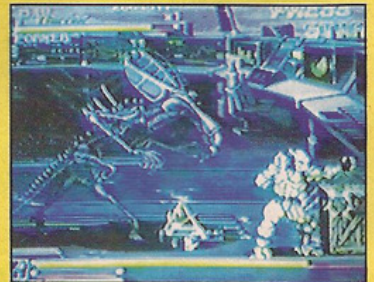
Destruí estos huevos de aliens. Hay que cortar el mal de raíz.



Atrás del jefe de la cuarta fase hay cajas de ítems. Juntalos, porque te van a ser muy útiles.



¿Te acordás de la alien ponedora de Alien 2? Bueno, es el jefe de la quinta fase. ¡Reventala!



El jefeazo de la última fase llega hambriento. Andá a la derecha y juntá ítems. Los necesitarás...

## ENERGIA Y ARMAS

Para reponer tu energía, tomá los ítems de comida que están escondidos en las cajas. Juntá las armas que aparecen en el suelo y las de los enemigos derrotados. Se pueden conseguir granadas, ametralladoras, lanzallamas, etc. Para elegir tu luchador, prestá atención a su velocidad (speed), fuerza (power), y habilidad (skill). El enredo va apareciendo a medida que el juego avanza y lo mejor es que todo está escrito en español. ¡Joya!



# PERSONAJES



## MAJOR D. SCHAEFFER

Es muy fuerte, pero un poco lento. Schaeffer es un robot que usa una ametralladora en lugar del brazo derecho, que fue destruido en una batalla.



Fíjate en el mayor tirando. ¡El tipo revienta todo!

Particle Pulverizer - B presionado +  
↑↓  
Hammer Punch - presiona C para lanzar, luego apretá B  
Earthquake Bomb - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B



## TEN. LYNN KUROSAWA

La muchachita del game es muy rápida, pero medio debilucha. Es una robot experta en artes marciales y su concentración es fundamental cuando ataca.



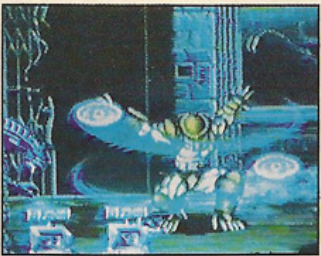
¡El ataque especial de la japonesita es arrasador!

Tiger Shadow Kick - B presionado +  
↑↓  
Double Intensity Punch - presiona y sujetá B, después soltá  
Flying Falcon Throw - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B  
Rodillazo - → → (cuando estás con espada, ella da un espadazo)



## PREDATOR HUNTER

Es el luchador más equilibrado en fuerza, habilidad y velocidad. Como su propio nombre lo indica, es un cazador nato.



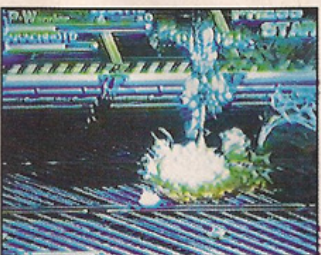
Hunter no está para chistes. Este es su ataque especial.

Elevator Uppercut - B presionado +  
↑↓  
Ambush Roll - en lo alto, ↓ + C  
Ultra-gravity Crush - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B



## PREDATOR WARRIOR

Warrior es un poco más débil que Hunter, pero también es un luchador equilibrado. Se trata de un guerrero implacable.



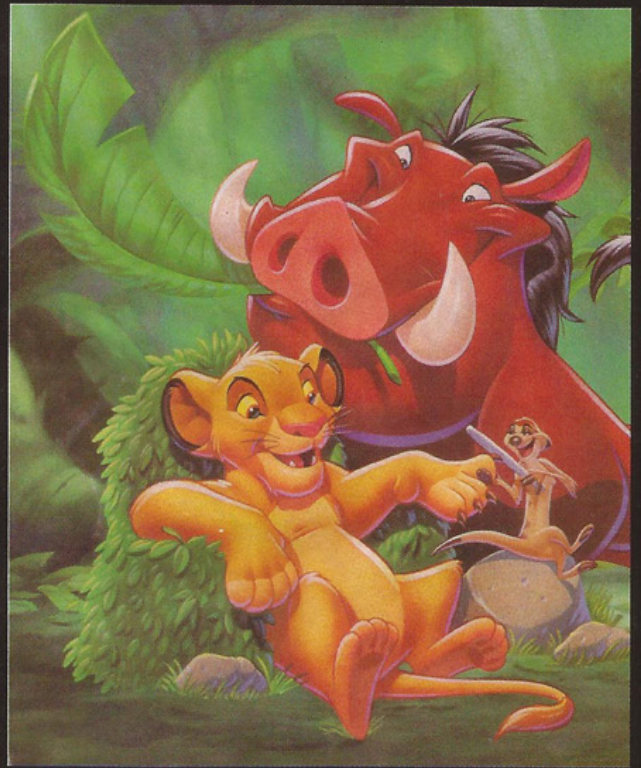
Double Lightning Kick - B presionado +  
↑↓  
Surprise Attack - en lo alto, ↓ + C  
Ultra-gravity Crush - agarrá al enemigo en lo alto y apretá B

Donde hay una lucha, Warrior se siente como en su casa. ¡Su ataque especial es arrasador!

# EN EL PROXIMO NUMERO DE ACTION GAMES

## LLEGA

# EL REY LEON



## NO TE LO PODES PERDER

# RESERVALO

# !!! YA!!!



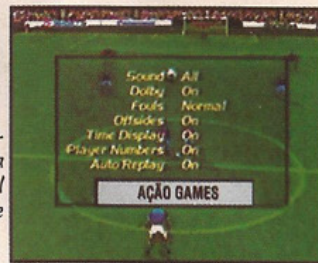


**Q**ue Fifa Soccer es el mejor game de fútbol, todo el mundo ya lo sabe. Lo que mucha gente no esperaba era esta versión para 3DO. ¡El resultado es simplemente magnífico! Ya desde la presentación casi no distinguís las imágenes del game de las de juegos reales. El aspecto visual también da derecho a las siete visiones diferentes del campo y te transporta hacia el medio de un estadio repleto, con todos los cantitos. El único problema es la jugabilidad: para variar, las respuestas son lentas. Pero no basta para arruinar este juego. ¡Obligatorio probarlo!

Las escenas de la presentación son copadísimas. Mejor, solamente en el estadio...



La pantalla de opciones posibilita que vos ajustes el juego como más te guste.



## FIFA INTERNATIONAL SOCCER Electronic Arts

Deporte - 1 a 6 jugadores

- GRAFICO
- SONIDO
- DESAFIO
- DIVERSION
- JUGABILIDAD
- ORIGINALIDAD

La jugabilidad continúa siendo el punto débil del 3DO. Con respuestas mejores, el juego sería perfecto.

### COMANDOS

**A, B o C** Puntapié inicial  
CON LA POSESION DE LA PELOTA

**B + Direccional** Pase

**A** Patada alta/Cruce

**C** Patada para el gol

SIN LA POSESION DE LA PELOTA

**A** Barrido

CON LA PELOTA ARRIBA

**C** Cabezazo/Bicicleta  
ARQUERO

**A** Mira para ver dónde caerá la pelota

**B** Lanza con la mano

**B + A** Toma y patea

**C** Patea la pelota  
CORNER O LATERAL

**B o C** Patea/Lanza

# FIFA INTERNATIONAL

## MODOS DE JUEGO

### EXHIBITION

Este es el modo de los partidos amistosos simples. Como en los otros modos, seis personas pueden jugar de cualquier forma (1 contra 5, 2 contra 4, 3 contra 3, etc.)



Si vos tenés a mano seis joysticks, da para jugar de varias maneras. Llamá a la muchachada y háganse una fiesta.

### LEAGUE

Vos elegís seis teams y disputás un campeonato de puntos corridos con turno y segundo turno. De esta forma todos los equipos se encuentran dos veces. El esquema de puntuación es el mismo de Tournament.

Aquí el tema es sumar la mayor cantidad posible de puntos en el turno y segundo turno.

STANDINGS		G	W	L	D	P
1	Bolivia	1	0	0	0	0
2	Germany	1	0	0	0	0
3	Spain	0	0	0	0	0
4	Scotland	0	0	0	0	0
5	Argentina	0	0	0	0	0
6	Greece	0	0	0	0	0
7	Nigeria	0	0	0	0	0
8	Romania	0	0	0	0	0

### TOURNAMENT

Aquí seguís el esquema del Mundial. Elegís ocho teams y la computadora los distribuye en seis grupos de cuatro equipos. En cada grupo se clasifican para la segunda fase los dos primeros. Los cuatro mejores terceros también se clasifican. Las victorias dan tres puntos y los empates solamente uno.



En Tournament vos podés hacer la Copa del Mundo en casa. Conseguite unas bolsitas de pochoclo y hacé que nuestro país salga campeón.

### CHAMPIONSHIP

Torneo en el que vos elegís ocho teams que son divididos en dos grupos de cuatro. El esquema es de eliminatoria simple; o sea, el que pierde ya fue. Cuando el partido termina en empate, la decisión pasa al tiempo adicional; si la igualdad continúa, la disputa se hace por penales.



Si el empate persiste en Championship, después del tiempo adicional, el partido es decidido por penales. ¡Aguante!



# IMAGENES HISTORICAS

Entre un partido y otro podés ver excelentes videotapes

# BRASIL X ITALIA COPA DE MEXICO '70



Tostao cobra el lateral, Rivelino recibe y Pelé concreta. ¡Goooo!!!

Le toca el turno a Italia. Pase adelantado y Felix sale mal. La camiseta N° 20 hace una gambeta y entierra en la red.

# AL SOCCER



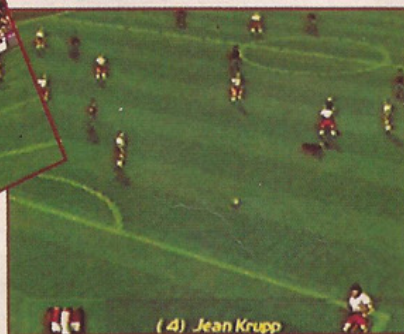
Después de cada gol, aparece un replay automáticamente. Si lo preferís, podés hacer pause en el juego y controlar vos el replay. Así da para ver el gol desde cinco ángulos diferentes.



Cuando vos hacés pause en el game para ver el replay, aparecen en la pantalla los comandos del joystick que controlan la cámara.

# VISIONES DE LA CANCHA

Vos tenés SIETE ángulos diferentes para ver el juego. ¡Una masa!



Tenés cámaras a la altura de los hombros de los jugadores, en diferentes puntos de la popular y la platea, y otras.







## TETRIS 2 Nintendo

Estrategia - 1 jugador  
2 Mega



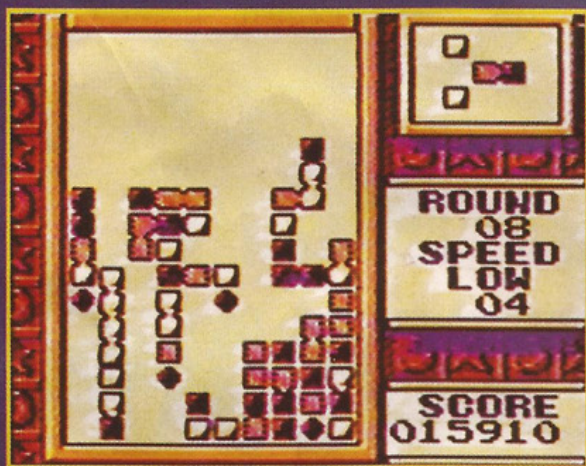
Los cambios trajeron nuevos desafíos y posibilidades de juego. Si te gusta el Tetris lo tenés que probar.

★ Para jugar de a dos es necesario tener el cable para conectar a otro Game Boy y otro cartucho.

★ Lástima: No podés jugar con dos joysticks en el SNES, cuando usás el Super Game Boy.

**S**i existe alguna unanimidad en el mundo de los games, es sobre el Tetris. El juego sedujo usuarios de computadoras y jugadores tanto en las oficinas como en las casas y el rango de edades no podría ser más amplio. Crear nuevas versiones de un game tan importante es una gran responsabilidad. Consciente de esto, la Nintendo lanzó este Tetris 2 para el Game Boy y le salió bien. Creó nuevas posibilidades de juego y nuevos modos. Esta vez, también eliminás filas verticales y no sólo horizontales. Si curtís la versión del SNES, te va a copar también la portátil, con el accesorio Super Game Boy o sin él.

# TETRIS 2



Cuando conseguís juntar 6 piedras del mismo color, todas las demás de ese color desaparecen de la pantalla. Así vos podés provocar una reacción en cadena y salvar un juego casi perdido.

## NUEVAS POSIBILIDADES

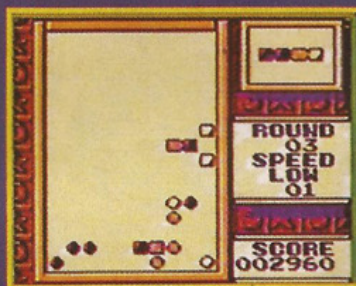
Tu objetivo es eliminar las piedras que titilan. Para eso, tenés que juntar por lo menos tres piedras del mismo color, en pie o acostadas. Podés jugar solo (1 Player) o en Versus. El primero tiene dos modos: Normal y Puzzle. En Versus, jugás contra la computadora. Pero la pantalla no se divide y tenés que estar atento con el marcador lateral, que muestra la cantidad de piezas que faltan eliminar.

## MODO NORMAL

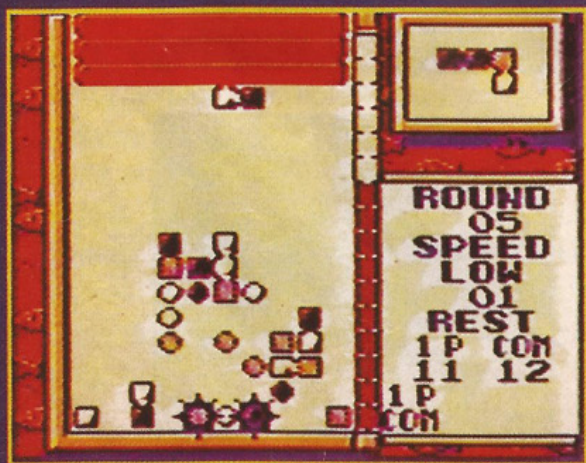
Tenés un número ilimitado de piezas cayendo para eliminar las piezas que titilan. Elegí entre tres velocidades de caída de piedras y la fase en la cual querés comenzar.

## MODO PUZZLE

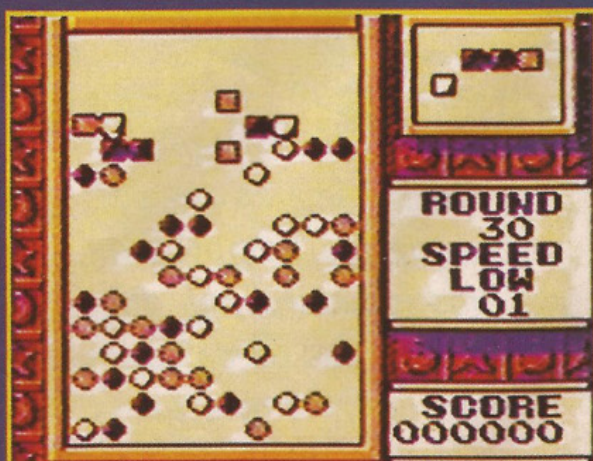
En este modo, caen apenas 100 piezas para solucionar el problema de pasar de fase. También podés elegir la fase de inicio y el comando de las piezas que caen. Puede ser automático o manual (caen cuando vos lo decidás). Así podés pensar un poco sin usar el pause.



Cuando las piedras "quebradas" encajan en otras, uno de los pedazos se desprende y vos podés comandarlo.



Contra la computadora fijate de reojo en el canto derecho para ver cuántas piezas faltan para vos y para tu oponente. La barra horizontal te disminuyó tu espacio de maniobras. Para librarte de ella, eliminá rápidamente las piezas que titilan.



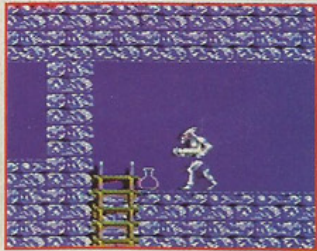
A medida que el juego avanza, las cosas se van poniendo más difíciles, con un montón de piezas paradas para complicarte la vida.



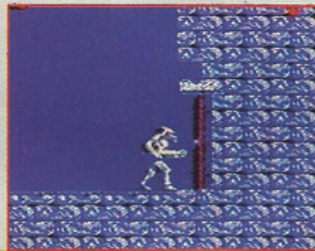


En una edición pasada aprendiste algunos trucos geniales para este game tan inteligente. Como los gamemaniacos están con los sesos recalentados de tanto intentar poner a cero el juego, te vamos a dar una manito. Nada más y nada menos que la estrategia completa desde ese punto hasta el final. Lé con atención y prepárate para reventar el game. El Misterio de la Bestia puede llegar a su fin. ACTION GAMES cumple con su parte. Ahora sólo depende de vos. ¡Buena suerte!

## RECORDANDO...



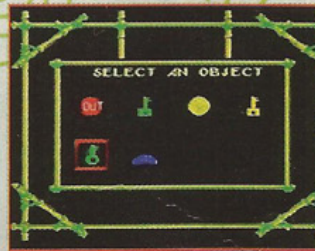
Tomá la poción violeta para saltar más alto. Te volvéis más liviano y conseguís tirar contra blancos altos.



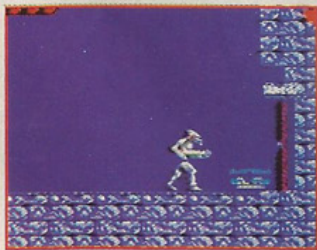
Cuando aparece una puerta, abrirla usando ...



Para eliminar al jefazo (The Slayer) tomá la poción violeta, saltá alto y acertale en el ojo. ¡Adiós, pesado!



...la llave verde con agujero redondo para entrar enseguida.



Enseguida, andá hacia la derecha. Hay un baúl con una máscara que te proporciona casco y cohete.



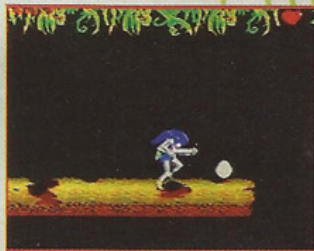
¡Epa! Apareció un problema. Esta fase es difícil. Volá tirando con el cohete que acabás de encontrar.



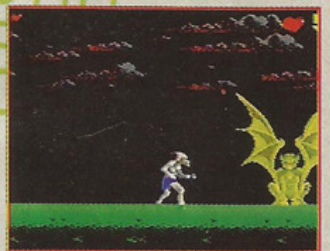
Mirá la parte de abajo de la pantalla. Hay unos capullos redondos: unas cosas verdes medio extrañas.



Usá la cruz enseguida. Serás transportado a un lugar distante.



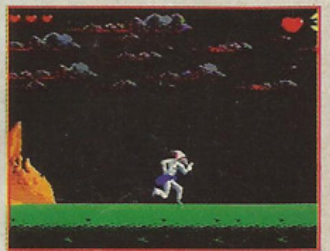
Tírale a los capullos hasta encontrar un huevo. Te será fundamental más adelante. ¡Agarralo sin falta!



Teniendo un huevo, el Rey de las Gárgolas te dejará pasar. Sólo tenés que tocarlo: no necesitás entregar el huevo, ¿OK?



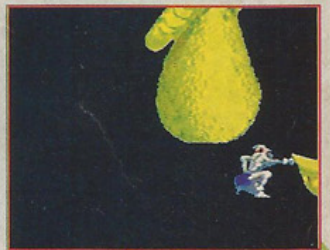
Jefecito: tírale a la boca de arriba. En cuanto ataca, escapá. Acertale y salí.



¡Ajá! Te llevarán hasta el jefe, el Rey de las Bestias. Llegó la hora H.



Salí del castillo. Vas a ver una lápida. Golpeala para conseguir la cruz.

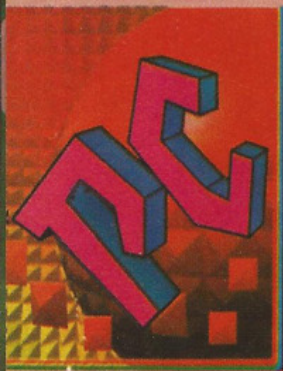


Golpeá en las uñas del tipo. Da trabajo, pero es el único modo de terminar el game.

**SI TENES INVENCIBILIDAD, NO HAGAS PAVADAS. USALA EN ESTA FASE DIFICIL, ¿OK?**

**¡YA PODES FESTEJAR! ¡RESOLVISTE EL MISTERIO DE LA BESTIA!**



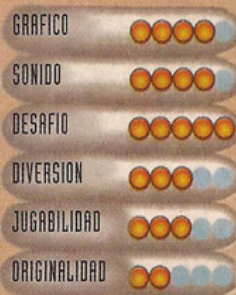


**E**ste es el segundo juego presentado por Mega Tech en los EE.UU., pero que casi pasó desapercibido por la poca divulgación. La empresa es la misma de Cobra Mission. Los gráficos son tipo dibujito japonés y, como en Cobra Mission, hay vocabulario de bajo nivel e imágenes eróticas. No es por nada que el juego tiene una versión para menores de 13 sin estos "detalles". Pero con el auxilio de un "upgrade", da para ver "ciertas mujeres" al final de cada nivel. El sonido es copado porque el game es totalmente hablado, además de los cartelitos, y bien realista, ya que reproduce incluso el acento propio de algunos personajes. El desafío es alucinante, porque cada lucha dura apenas 60 segundos. Es re-difícil vencer. Los gráficos son medio parados, pero en los escenarios de lucha el movimiento tiene mucho que ver con Street Fighter, el clásico.

## METAL & LACE: THE BATTLE OF ROBO BABES

Mega Tech

Lucha - 1 ó 2 jugadores



Juego difícil y bueno para engancharse. Ideal para quien gusta de las luchas... y de chicas sin ropa.

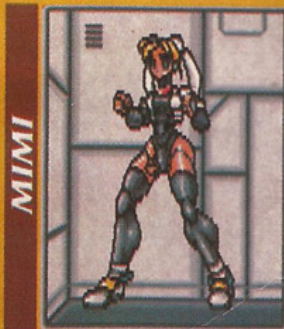


## BAR Y MUJERES

El año es 2.053. En una isla se desarrolla el campeonato de Mech Warriors. Lo más notable son las luchadoras. Eso mismo. Vos luchás con mujeres y contra mujeres. El bar donde se desarrolla todo tiene una onda bien pesada y el aire lleno de humo. Dos gorilones, dos tipos y una mujer completan el ambiente saludable donde vos comenzás el juego. Es en este lugar donde comprás las armaduras y accesorios. Al llegar a la isla para disputar el campeonato, vos solamente tenés un poquito de dinero. Usalo para comprar una armadura e inscribirte en la competencia. Clicá todos los personajes para obtener informaciones. Está atento a los dos tipos: el ruso te da dinero, el tipo con ropa del ejército te hace préstamos, la chica te inscribe en el campeonato, los fortachones arman luchas para dos jugadoras y la radio da premios. Muchachada simpática, ¿no?

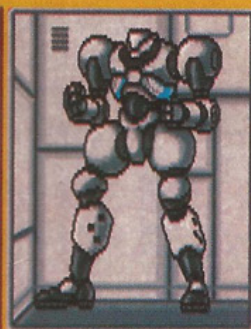
## ARMADURAS

Son 7 armaduras. Todas tienen nivel de fuerza, ataque y defensa. Cuanto mayor el poder de defensa, menor el daño sufrido durante los ataques; cuanto mayor el poder de ataque (que varía a cada lucha) mayores los daños que vos causás al adversario. La energía debe ser recargada a cada lucha y depende de las baterías. Estos son los modelos:



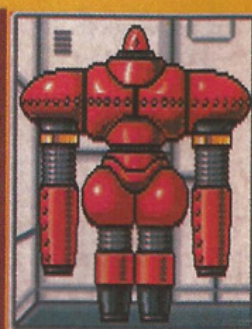
MIMI

Modelo básico, más barata, rápido, muchos golpes, pero deficiente en el ataque.



ROGUE

Modelo medio, pocos golpes, pero con equilibrio entre ataque y defensa.



ANNA

Robusta, poco ágil, pero de gran potencia y variedad de golpes. Fuerte y resistente.

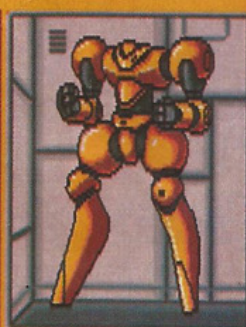
## CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 25 MHz, monitor VGA, 15 Mega de memoria, placas de sonido AdLiB, Sound-Blaster y otras. Joystick, mouse y teclado en las luchas.



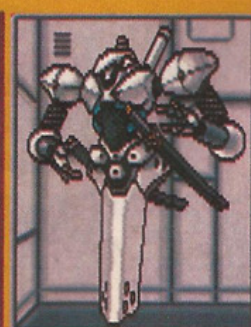
MISTRESS

Es un modelo avanzado de Rogue. Tiene pocos golpes y no es muy ágil.



SKY HOUND

Modelo avanzado de Mistress, más ágil, pero con poder de ataque menor.



SILVER DRAGON

Gran poder de ataque, rápida, golpes variados. Pero es débil en la defensa.



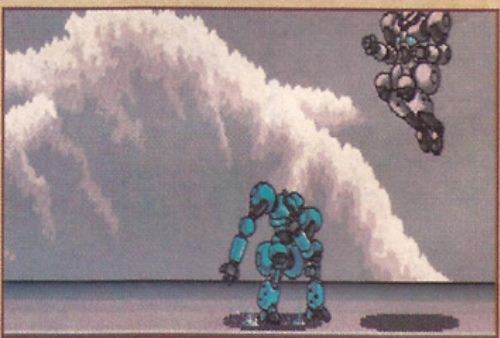
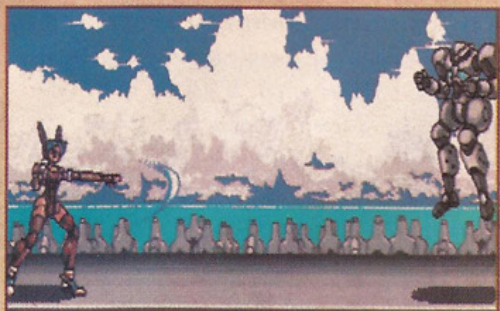
SUN C

Versión avanzada de Mimi, poder de ataque y defensa muy grande. Es el mejor modelo.



# LUCHAS

Para luchar se paga una tasa y al vencer, se gana dinero para comprar accesorios y armaduras más poderosas. Las mujeres quieren dinero y fama. Para vencer el juego, vos tenés que enfrentar 70 luchas. Son 5 niveles, y, en cada uno, vos jugás con 7 robots, jefes, que tienen que ser vencidos tres veces. Son cinco en total, más el gran jefe.



Arriba, Sun C ataca y Roque trata de zafar. Abajo, Mis-tress enfrenta a Roque.

# ACCESORIOS

Los robots deben ser equipados fuertemente antes de las luchas y reparados después de cada una de ellas.

Eso, claro, depende del dinero que vos conseguís juntar.

Echá un vistazo en el panel de ítems.

## Baterías

Tres tipos: bajo, medio y alto poder de reposición. Sirven para recargar energía.

BATTERY I \$ 50 P. Inv: 0	BOOSTER I \$ 700 P. Inv: 0
BATTERY II \$ 90 P. Inv: 1	BOOSTER II \$ 1.000 P. Inv: 0
BATTERY III \$ 225 P. Inv: 0	BOOSTER III \$ 1.300 P. Inv: 0
SHIELD I \$ 300 P. Inv: 0	AI CHIP \$ 500 P. Inv: 0
SHIELD II \$ 550 P. Inv: 0	NEURAL AMP \$ 400 P. Inv: 0

## Shields

Son de 2 tipos. Uno para defensa común y otro para defensa de golpes mortales. Son como máximo 3 shields en cada armadura.

## Boosters

3 tipos (bajo, medio y alto poder de reposición). Una vez accionado, el dispositivo eleva tu poder de ataque y defensa a un nivel superior al normal.

## AI Chip

Accesorio muy interesante. Para cada uno instalado, ganás 10 segundos de juego automático. Largá los controles y observá.

## Neural Amplificator

Amplia tus energías al máximo nivel, pero por una lucha solamente.

# PARA GANAR DINERO FACILMENTE



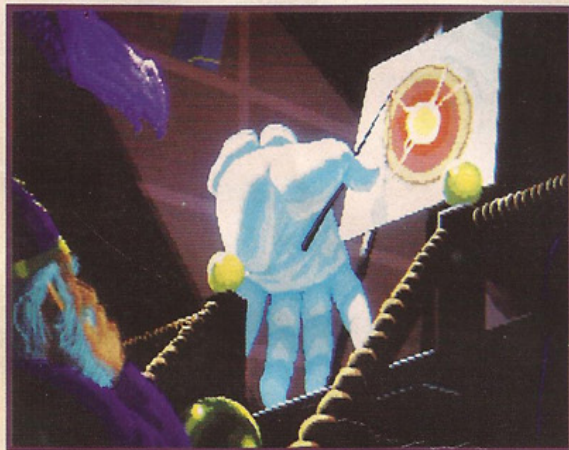
Si te gustó el juego pero no estás consiguiendo vencer en las luchas, aprendete bien este truco:

Después de cada lucha, ganes o pierdas, volvé al bar y conversá con el ruso. Te va a dar 500 dólares. Después, te va a dar otros 250 dólares que están debajo de una escalera y, además de eso, tres baterías. Clicá en la radio hasta ganar un premio de 500 verdes. O sea, vos ganaste 1.250 dólares y baterías. Pagá 50 dólares a los dos fortachones para que te arreglen una lucha. Si ganás son 150 verdes más. Repetí varias veces. Con el dinero comprá la Sun C, Shields, y principalmente AI Chips: con 6 de ellos ganás cualquiera de las luchas (que son de 60 segundos) sin hacer fuerza. ¿Pescaste?



# THE HAND OF FATE

The Hand of Fate es el segundo cuento de la serie Fables and Friends, creada por la Westwood Studios. La primera parte ya la conocés: The Legend of Kyrandia, una bonita aventura que cuenta cómo Brandon trata de liberar a Kyrandia del malvado Malcolm. La historia de Hand of Fate comienza en los alrededores de la casa de Zanthia, la alquimista, que también aparece en el primer game. Zanthia es escogida por unanimidad por los otros místicos para encontrar una piedra en forma de ancla que salvará a Kyrandia de su maldición: el lugar está hundiéndose.



Esta es la Mano, ayudante de un místico, que explica a través de símbolos cuál es el destino de Kyrandia y lo que hay que hacer.

## Comienza la búsqueda

La aventura comienza en los alrededores de la casa de Zanthia, cuya casa fue robada y ya no tiene su libro de magia y su caldero. Buscalos en los troncos de los árboles.



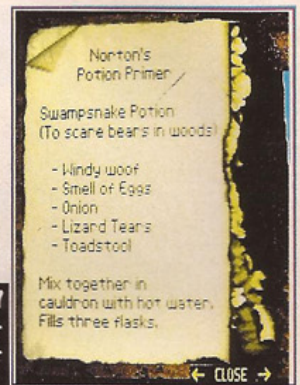
La alquimista no pierde el buen humor. Buscando su libro y su caldero, habla con plantas carnívoras y dice: creo que no les gustó mi perfume...

## Ingredientes y pociones

The Hand of Fate es una aventura lineal dividida en siete etapas. El juego es corto y divierte por su simplicidad e interface casi instintiva. El jugador no necesita quemarse el cerebro, ya que, al contrario de la mayoría de las aventuras todos los items necesarios para completar una fase están en la propia etapa. Usá la lógica de la historia del game para utilizar el item correcto. En el mouse el esquema es el point-and-click. Los gráficos están muy buenos y son como los de Legend of Kyrandia.

En esta primera etapa, tenés que hacer una poción con cinco ingredientes. Esta poción servirá para espantar un ratón que hay dentro de la caverna donde está el tesoro.

Esta es la receta para espantar al ratón. Usá la cabeza: para el ingrediente olor a huevo, usá azufre.



Pero hasta que Zanthia encuentre los ingredientes correctos, va a pasar un buen rato. Pasan cosas como tener que hacer oro para pagar la balsa que te conduce hasta la isla. Pero ¿cómo es que se hace oro? Y así es todo... Evitá algunos caminos como, por ejemplo, la isla de la Mostaza. Los caníbales te van a morfar con toda seguridad, ¡y tu personaje se muere!

## Recetas Increíbles



Tenés que conversar con un campesino. Pero antes necesitás ayuda de este fantasma para abrir un sótano.



El campesino te enseña a hacer mostaza para la poción del sandwich.



Para atravesar este peñasco, usá el bastón que encontraste en la fuente del caballo marino.

## THE HAND OF FATE/ Westwood

Aventura-1 jugador

GRÁFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Si te gustan las aventuras y tenés espíritu de rastreador, no lo podés dejar de jugar

## CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386 20 MHz. 2 Mega de RAM. 20 Mega libres en el Winchester. monitor VGA. mouse y oócas mas usuales.

No dejés de hablar con las personas. Los consejos son de gran ayuda. No hay alternativas de diálogos, pero los contactos son siempre interesantes.

Una gran piolada de Westwood fue dar el "papel principal" a un personaje femenino. Zanthia tiene tanto humor como el resto del juego.



EDICION ESPECIAL

# Vos hacés CARTELERA

ACTION  
GAMES



## Historietas

Una mañana en la  
alcantarilla.

POR LEANDRO LECESSE  
DE R. DE ESCALADA - Bs. As.

## dibujos

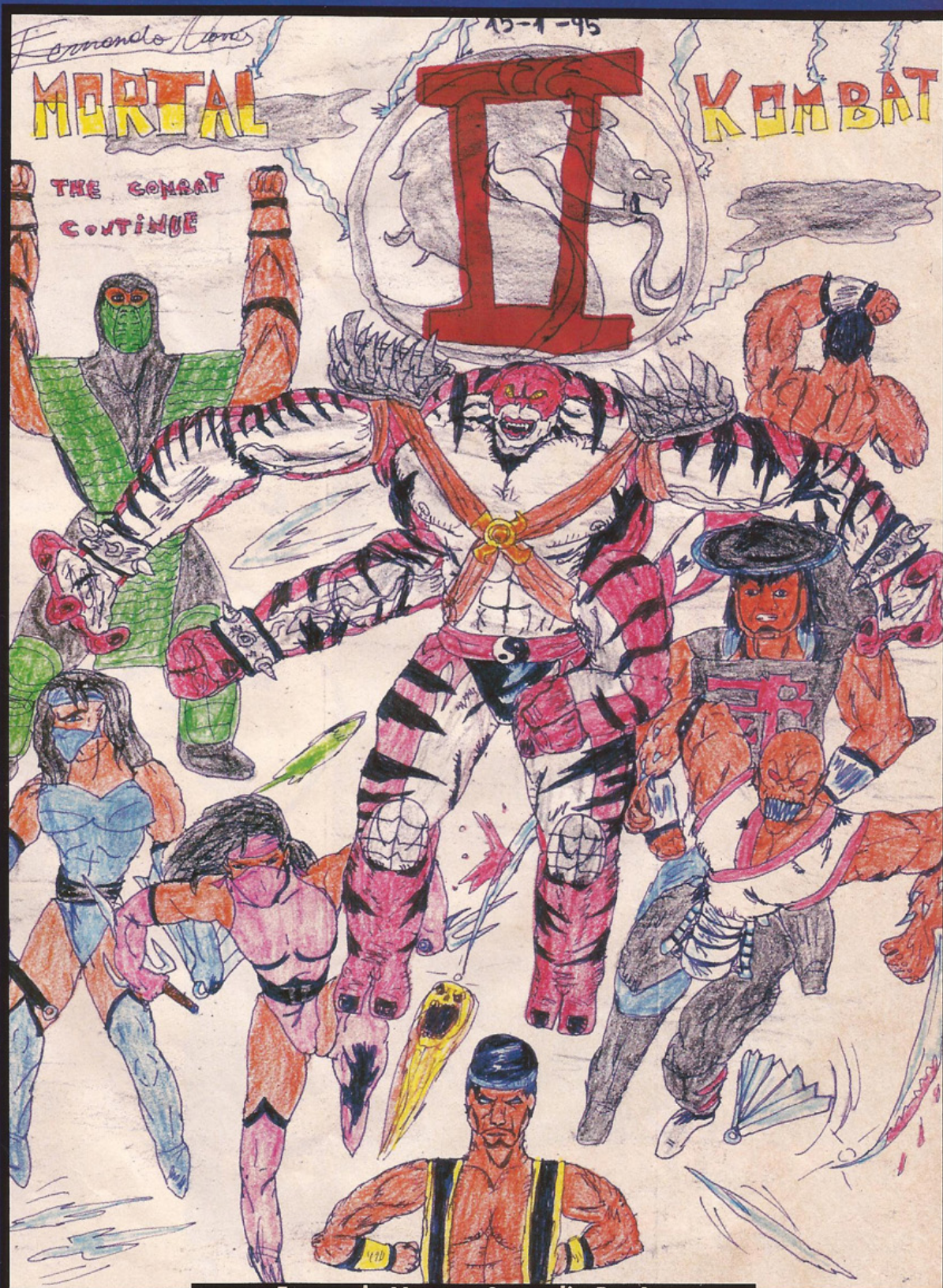
Los monos  
contraatacan.

POR PABLO E. QUILIGOTTI  
DE ISLA VERDE - Cba.

## Para

"Nunca salgo bien en una  
foto, ea, ea a pepe."

POR GASTON RIOS  
DE COLONIA - R. O. U.



Fernando Novas - Sarandí - Bs. As.

Escribinos a: Cartelera Action Games - Av. Rivadavia 2421, 3º piso, of. 5 - (1034) Buenos Aires.





Andrés Espinoza - Capital



José Jiménez - San Juan



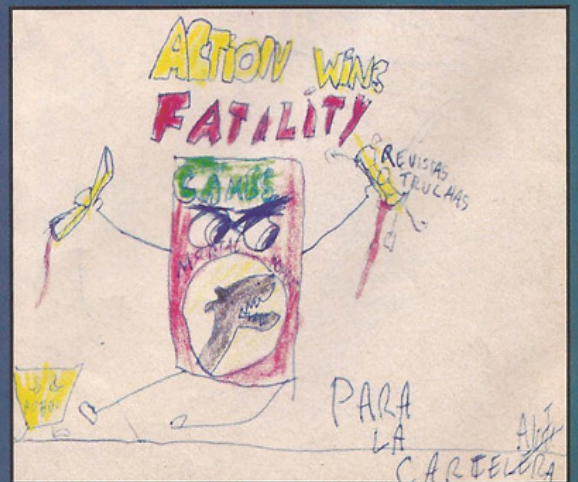
Pablo A. Ramos - San Juan



Ruben E. Gianti - F. Varela - Bs. As.

# dibujos

Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publícalos en esta sección. Si no, *olvidalo.*



Andrés AG. Eguiazu - Rosario - Sta.

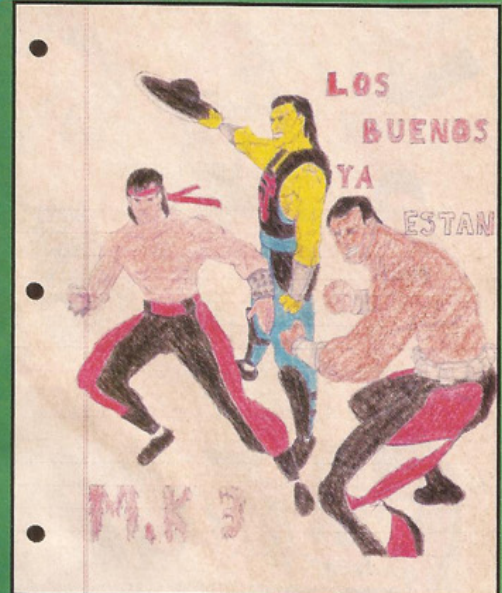


**dibujos**

*Ojo! no te quedes afuera.*



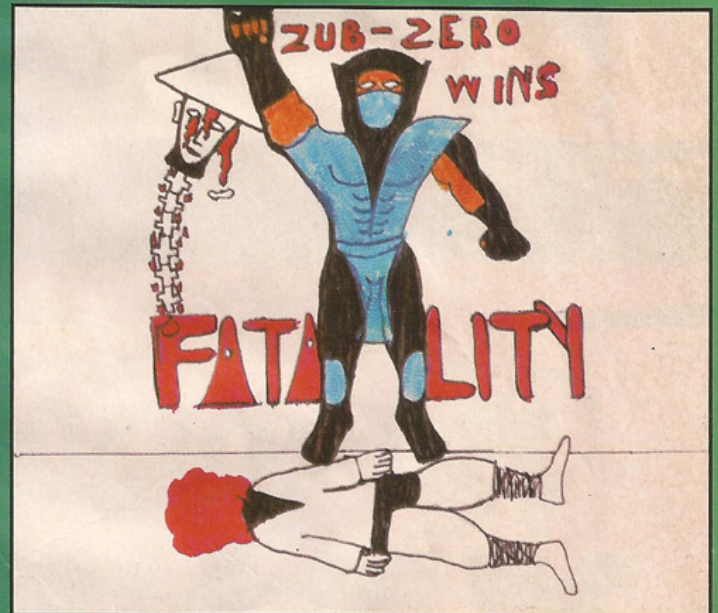
Federico Menichelli - L. de Zamora - Bs. As.  
Alfredo D. Gianti - F. Varela - Bs. As.



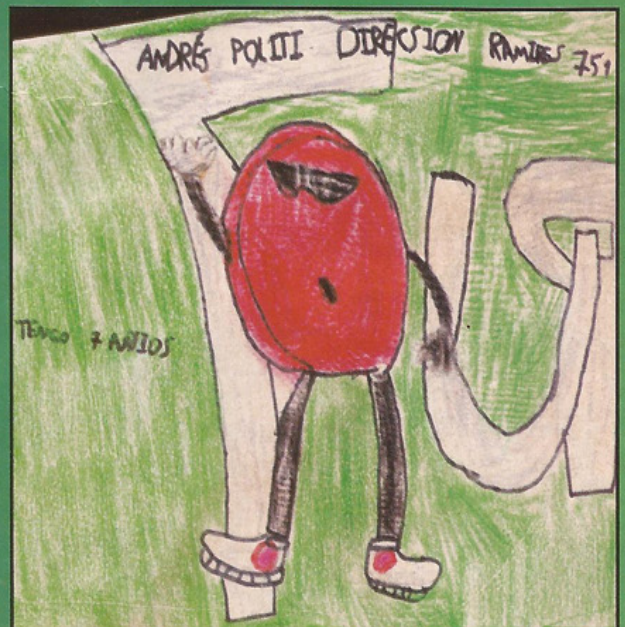
Hernán P. Lupinacci - La Matanza - Bs. As.



Daniel Marino - Capital

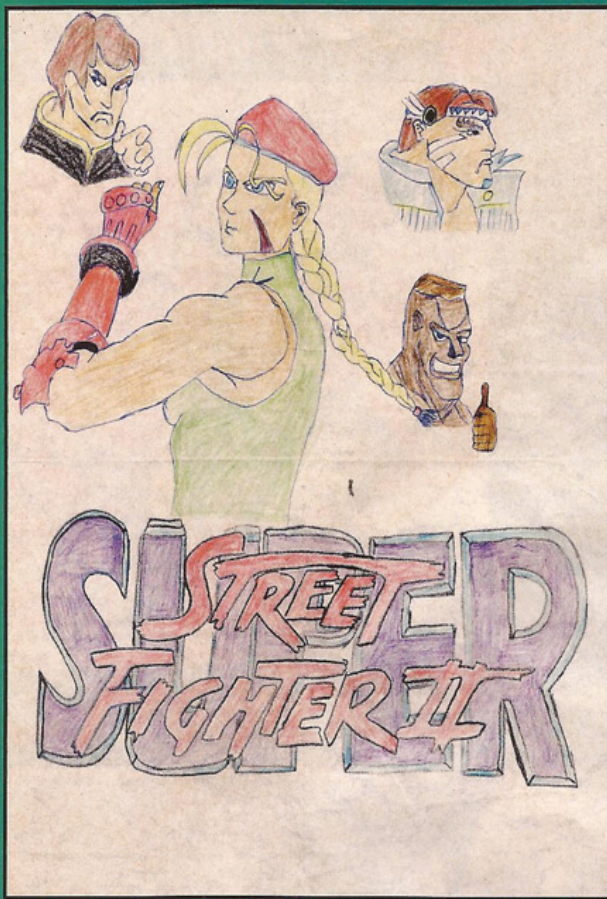


Martin A. Kerrey - Capital

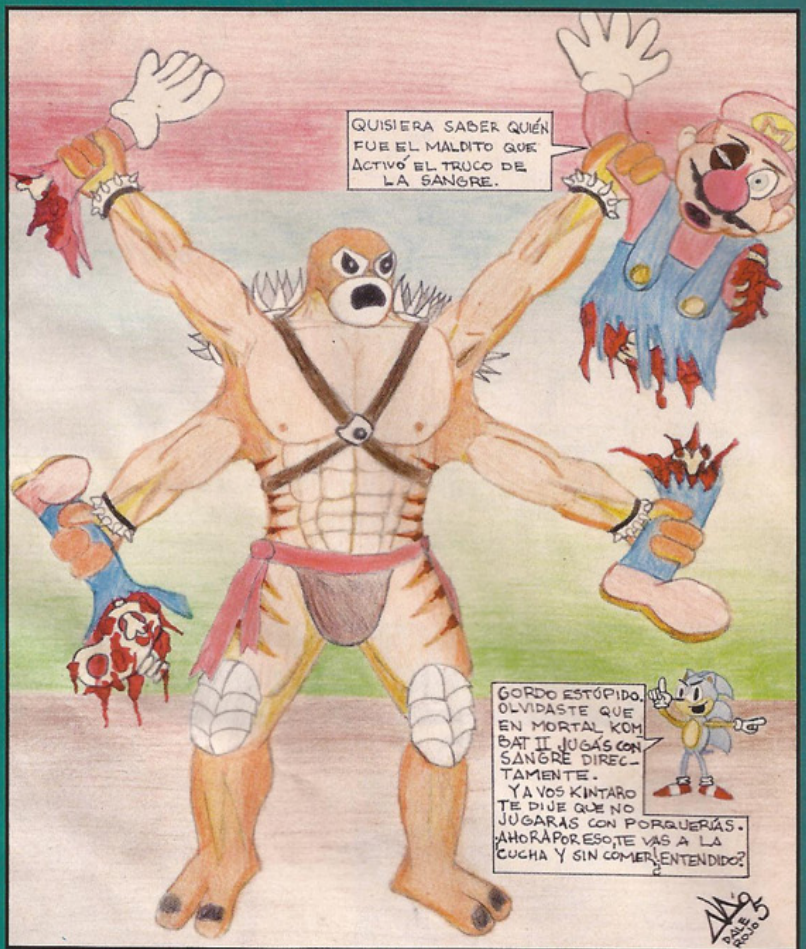


Andrés Politi - Armstrong - Sta. Fe





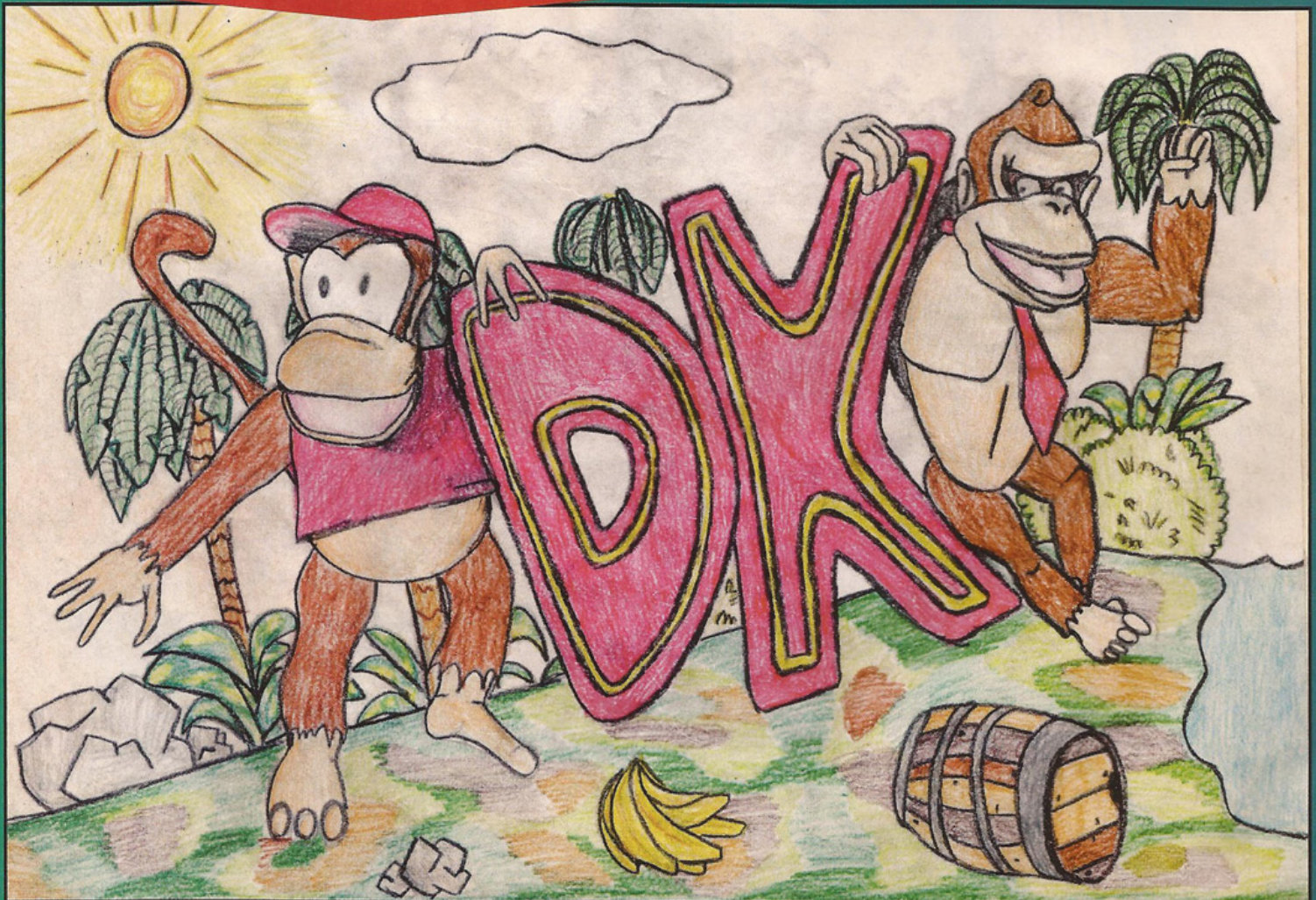
Marcelo O. Suarez - Capital



Alfredo I. Asurmendi - Bs. As.

**LOS MONOS CONTRAATACAN**

Pablo E. Quiligotti - Isla Verde - Cba.







Matías A. Castro - Bs. As.



Pablo N. Sanchis - Adrogué - Bs. As.



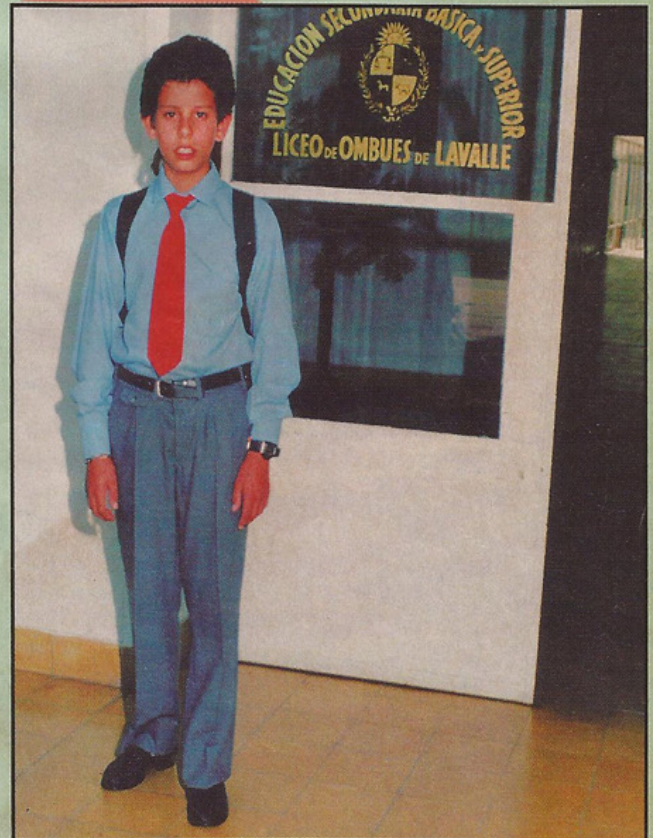
Acá está el perro de Pablo Pallavidini de Rosario, Santa Fe

*La sabiduría me persigue, pero yo voy más rápido.*

*Un Gallego*

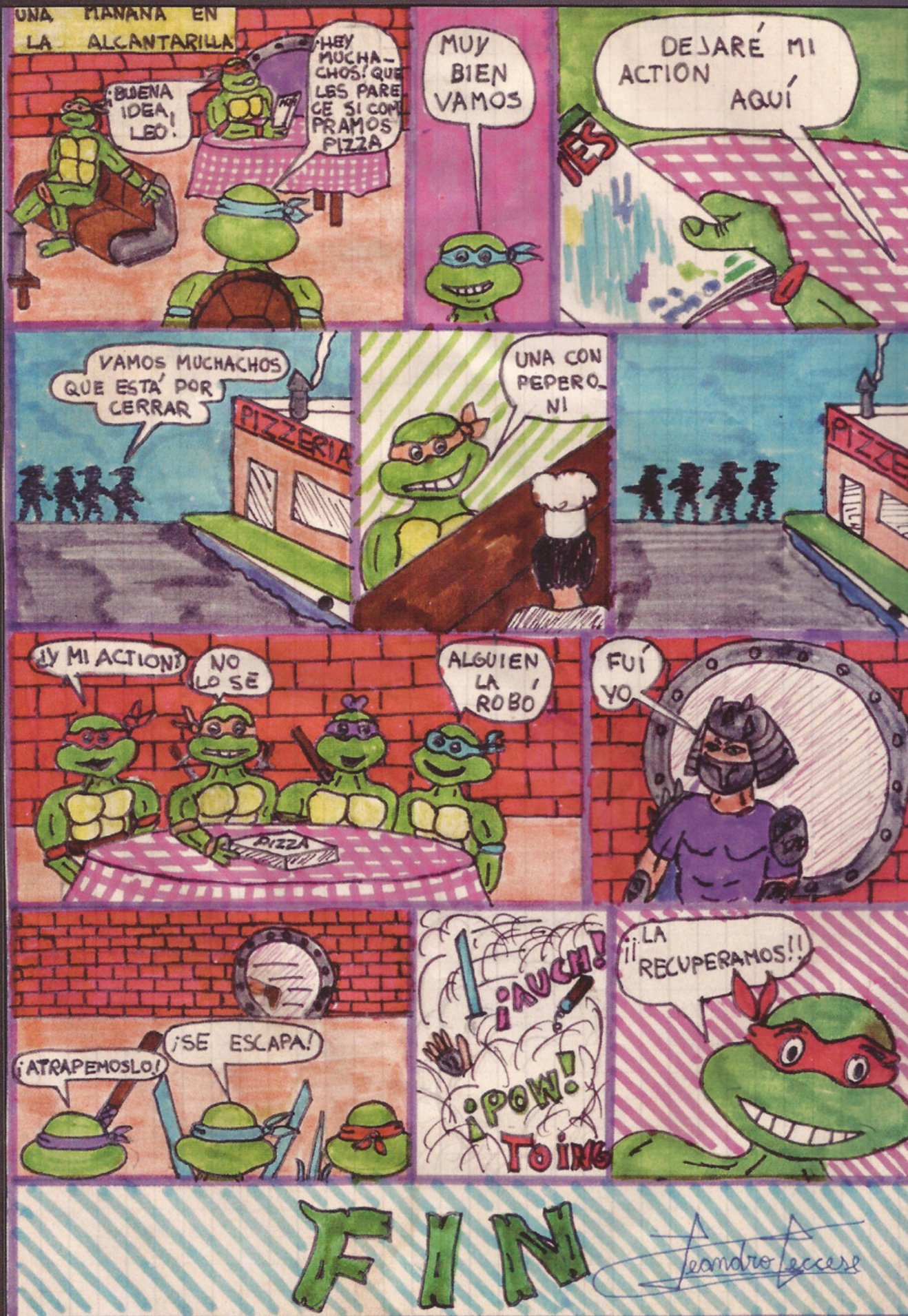
*Por Pablo Pallavidini*

"Soy Gastón Ríos, este es mi primer día del liceo en 1993, ahora estoy más cambiado. Voy a ser sincero, nunca salgo bien en una foto."



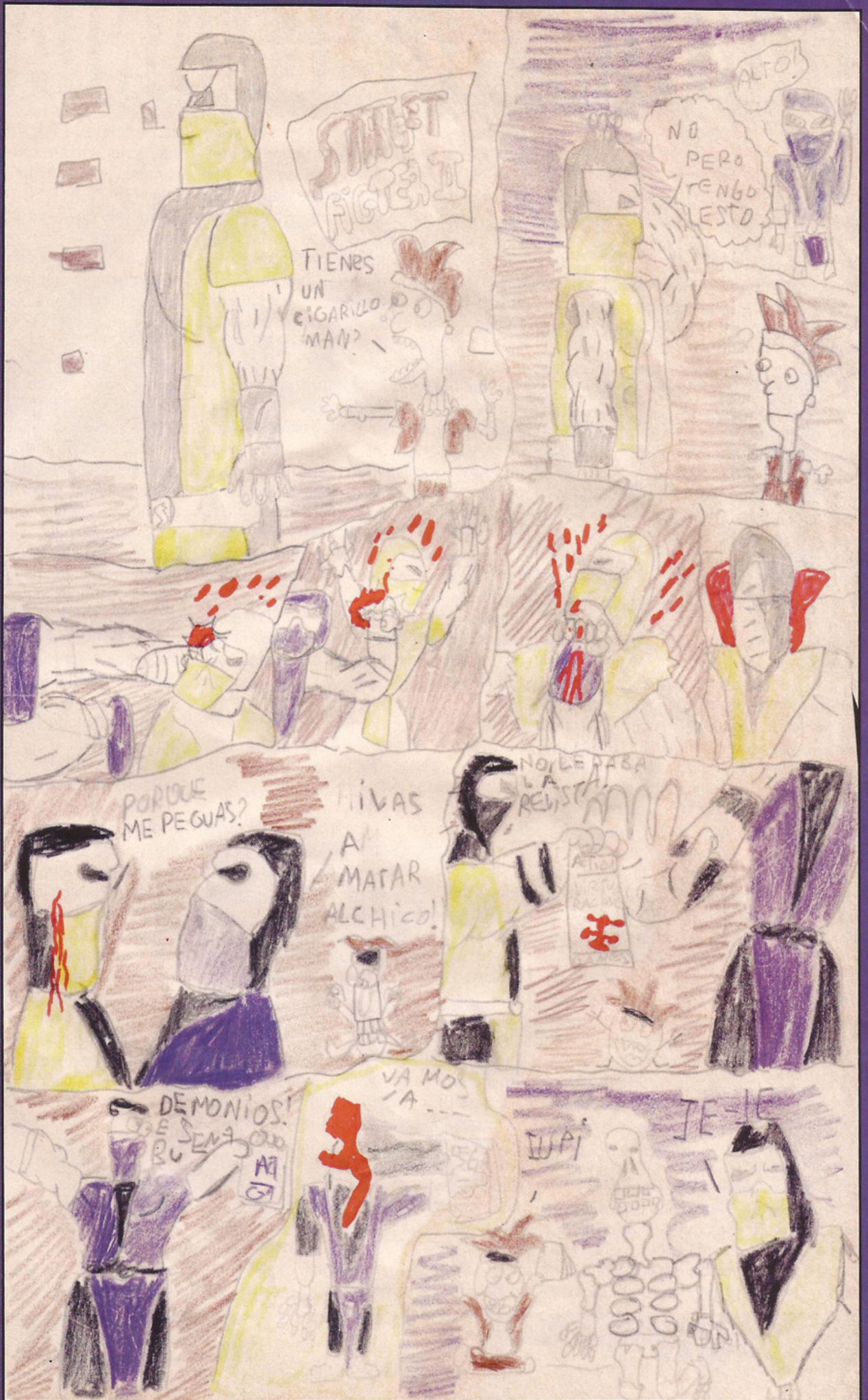


POR LEANDRO LECCESE - R. DE ESCALADA - BS. AS.





Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historietta y ponete todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.





# CARTAS GAMEMANIACAS

**ATENCIÓN FIERAS GAMEMANIACAS: PLEASE, LES PEDIMOS NUEVAMENTE QUE MANDEN LAS CARTAS CON LETRA CLARA, SOBRE TODO LOS NOMBRES Y APELLIDOS, ASÍ EVITAREMOS PUBLICARLOS CON ERRORES.**

Los códigos de Pardo J:

Saludos al equipo que hace esta excelente revista llamada: Action Games, una de mis dos favoritas, la otra es Game Pro, por favor no se enojen, soy honesto y sé que las dos son muy buenas, después todas las demás están muertas. Bueno, el motivo de esta carta es para ayudar a muchos de los gamemaníacos que se quejan por el poco tiempo para ejecutar una fatality por eso decidí mandar un par de mis códigos.

La eterna victoria: A3XA-AAOY es el código que les mando para un game genie de Sega para usarlo con el cartucho de MK2. Antes de empezar una pelea tenés que hacer una "u" para adelante en el joypad 2, sino no empieza nunca porque las letras Fight, no aparecen; en el 2º round cuando tengas que hacer la fatality vas a tener todo el tiempo que quieras, pero ¡ojo! si tocás a tu enemigo mientras está mareado con un golpe o una magia aunque sea una sola vez no le vas a poder hacer nada más, tampoco vayas a hacer una "u" (izquierda, inclinada abajo izquierda, abajo inclinada abajo derecha, derecha) para adelante en el PAD 2 porque le quitás el truco.

Una buena: jugá con Shang Tsung en el PAD 1 y elegí cualquiera en el PAD 2 cuando tengas que hacer la fatality transformate en Sub Zero y congelalo con la magia especial derecha, derecha, abajo P. alta, después te convertís en otro personaje y le hacés cualquier otra fatality.

El sombrero asesino: un sombrero de Kung Lao no parece tan destructivo a menos, claro, que le pongas uno de mis códigos para Game Genie, el poderoso AOXA-CTOY. Después de anotar este código jugale con Kung Lao de cualquier lado y tirale un sombrero de Kung a quien sea, incluyendo a los jefes y vas a ver cómo te baña con una catarata de sangre que le sale de la panza y no lo vas a poder parar ni tirándolo al ácido al pobre infeliz.

La montaña de Shao-Kan: ¿te gusta la pantalla donde está trepado Shao-Kan?, bueno, con otro de mis códigos podés pelear en ese lugar secreto pero hay una condición: sólo en el primer round de cada

personaje, si querés apreciar bien el paisaje, poné el batleplan 14 (Kintaro) y también energía infinita "no damage pl" (depende de qué lado jugués). La coloración del paisaje cambia dependiendo el personaje que elijas, así que les recomiendo jugar con Shang Tsung y transformarse en varios personajes mientras dure la batalla, el código es A3AA-AN4T. ¡Buena suerte! Bueno, me imagino lo que esperaban, ¿a quién no le gustaría jugar con el boss Kintaro?, bueno, es uno de los tantos códigos que tengo para el MK2., prometo mandarlo junto con otros códigos que no se imaginan, yo me dedico a programar códigos en mis tiempos libres, tengo hojas y hojas que voy a enviar a la revista de a poco, porque ocupan bastante espacio, pero vale la pena, así que no se pierdan los próximos números. ¡Hasta pronto!

Mis preguntas:

1) A Action Games: ¿hay alguna noticia de Streets of Rage 4? Cualquiera que sea y por más chiquita que sea, ¡por favor!, si todavía no, cuando salga me gustaría que Action sea la primera en dar la novedad, ¿puede ser?

2) Pude jugar con los jefes Ash y Shiva de S. of Rage 3 apretando y manteniendo hasta la próxima pantalla "el botón A" para el primer jefe y B para Shiva. Si action o alguien sabe cómo jugar con los otros jefes, ¡por favor! publíqueno.

Mi opinión con respecto a cual es la mejor máquina es la siguiente:

1º La NEO GEO ventajas: Los cartuchos nunca tienen menos de 100 mega, así que es como si estuvieras jugando con el arcaide original.

Desventajas: esta máquina cuesta una barbaridad en algunos casos más que la Panasonic 3DO. Los cartuchos sin exagerar pueden valer más o igual que una consola Super-Nintendo nueva. No conozco ninguna casa de alquiler y ni me quiero imaginar el precio si es que lo hubiera.

2º La SUPER NES ventajas: para mí pienso que el procesador de la S. Nes está más desarrollado que el de la Sega, como así también el sistema de sonido que ésta tiene, aunque ambas tienen 16 bits.

desventajas: los cartuchos son algo caritos y difíciles de conseguir, tenés que tener suerte para que haya una casa de alquiler cerca. Se consigue únicamente NTSC por lo menos en nuestro país, así que los que

tienen televisor PAL-N no van a poder jugar, a no ser que reformes el televisor o compres un adaptador que convierte la salida NTSC a PAL-N.

Prometido sacar su CD ROM: "veremos para cuando".

3º La SEGA ventajas: tiene cualquier cantidad de juegos incluso más que las 2 consolas anteriores. Los cartuchos generalmente los podés alquilar en cualquier video Club.

No son difíciles de conseguir y son bastante baratos. Tienen la CD ROM que es una masa de 32 bits..

Desventajas: sin fanatismos por SEGA o S-NES llegaría a pensar que el sistema gráfico y sonido es un pelín más bajo en el Sega que en el Súper-Nes, pero eso depende mucho también de que tipo de juegos estamos hablando.

En cuanto al CD ROM pienso como lo dije anteriormente que es una masa, pero los CD en cualquier negocio rondan alrededor de los \$500 y los discos o sea los juegos aprox.: \$100 y honestamente muchos gamemaníacos no tenemos la casa empapelada con billetes de u\$s100.

Nota: me gustaría saber qué opinan Uds. de lo comentado. Agradecería que publiquen la carta.

Un abrazo a toda la gente que hace esta maravillosa revista llamada Action Games ¿Cuándo le van a agregar la sección de compra-venta-canje de cartuchos y consolas? que es lo único que le falta a la revista, ya es de mucha utilidad y la mayoría de la competencia hace rato que ya la tienen.

Nota final: si algún gamemaníaco quiere comprar un Game Genie para Sega o cambiar cartuchos de Super-Nes o Sega: llámenme al 454-0403.

PD: por favor no se enojen por nada de lo que escribí les ruego de rodillas que busquen mis cartas anteriores y que publiquen todas las que puedan.

**J. N. Pardo**  
**Pcia. Bs. As.**

△ Hello!, viciosos & gamemaníacos de todo el país.

Tengo 15 años, una Mega y una SNES. Soy fanático de Boca (lo más grande que hay) y en esta carta también les mando un dibujo de algunos juegos que tengo para la cartelera; y un saludo a Jessica Flores (mi novia).

**ACTION**  
**GAMES**

**ACTION**  
**GAMES**

**ACTION**  
**GAMES**



# CARTAS GAMEMANIACAS

¿Qué quiere la muchachada? ¿Trucos? Muy bien. **Mega Drive:**

**Virtua Racing:** Modo Reverse

Antes de encender la consola apretá A, B y arriba. Encendé la Mega Drive, sin soltar los botones y con Start ir a la pantalla de opciones. aparecerá una ventana a la derecha, con el texto escrito al revés. Si la elegís podés disputar una carrera en el apasionante modo reverse.

**SNES - King of Dragons:** 99 créditos.

Debés comenzar con un solo jugador y anotar los créditos hasta que tan sólo quede uno. Una vez que llegues a la pantalla de continuaciones, presioná Start en el joystick del segundo jugador y luego en el joystick del primero. Si escogés el personaje del segundo jugador con el botón B, podés comprobar que el contador de créditos ha saltado hasta ¡99!

La revista es muy buena, la mejor, etc. (seguramente habrán leído esto muchas veces). Basta de flores y vamos al grano, quisiera saber cómo conseguir la revista N° 33 sin llamar por teléfono.

¡Por favor!, publiquen mi carta ya que la escribo desde muy lejos (sí, ya sé que no soy el único) ¡Por favor!, please.

PD: Me despido de ustedes como dijo Terminator: ¡hasta la vista, baby!

Desde ya muchas gracias. ¡Thank you!

**Nicolás Narváez  
Chilecito - La Rioja**

Amigos de Action:

hola, me llamo Fernando Javier Costas Frison y mi hermano Gonzalo Martín, tenemos 13 y 16 años respectivamente, y un SEGA que lo compartimos. Vivimos en la Avenida José Humberto Martiarena 171, Dpto. 5 y mi teléfono es (0882)-32401, San Salvador de Jujuy (Jujuy), por si alguien quiere comprar juegos de Family. Trucos (SEGA)

**Aladdin:** en cualquier parte del juego, poné pausa y apretá A, B, B, A, A, B, B, etc. y oirás un ruido y pasarás de fase.

Poné en Option y presioná A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B, y aparecerá una cara que te pregunta cuál es tu deseo. El primero es para ser invisible, el segundo es para elegir fase, el tercero es para hacer cuadro por cuadro y el cuarto es para conocer fa-

se. En el fórmula one, si querés nada más una, poné en la que querés y apretá A, con C cancelás y con Start comenzás. Si querés cambiar gomas, el alerón o el cambio, entrá en boxes, apretá B para frenar, C para que aparezcan las gomas y derecha o izquierda para el alerón o el cambio. Esto nada más se puede hacer en las pruebas de calificación.

**Golden Axe:** poné en el modo arcade y apretá Start y hacé en diagonal (derecha, abajo) A y C y tendrás 9 créditos.

Para jugar la final poné para empezar y aparece un uno, ahí poné el 7 con el A.

**Bombas infinitas:** poné en option Magic "Special" y empezá el juego normalmente, no tires ninguna magia, cuando llegues al jefe del final de fase apretá el A y no lo sueltes hasta matarlo y en la fase donde estás durmiendo y vienen los magos soltá el A y no lo mates. ¡Listo!

¡Bingo! Trucos para Mortal Kombat 2:

Poné en DONE y hacé (flechas): izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Y aparecerá una opción nueva. Poné en el test mode 2: background 6, después en el test mode 3: poné la opción ¡Ooh nasty! y empezá a jugar con Raiden. Ganale a tu adversario y cuando aparezca Finish Him/Her apretá atrás, atrás, atrás, defensa. ¡Hecho! You win fergality. (Hasta con mi nombre al principio.) Sólo se puede hacer con Raiden y en esa cancha nada más.

**FIFA International Soccer:** contraseña: JNQB5

NMVBBCZHNBBR, BCDFGHJK, esta la descubrí poniendo cualquier cosa, ZZZZZZZZ, si ponés esta pantalla se pone toda negra.

Una cosa curiosa: ¿viste que casi todos los mejores jugadores son los que hicieron el game?, dejá la presentación y aparecerá Brian Plank que es el 18 de Alemania y Kevin Picknel que es el 9 de Alemania y otros más.

**Sonic 3:** antes de que sonic choque con "SEGA" apretá flechas: arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba. Y aparecerá el sound test y apretá Start, y aparecerá para elegir fase, ahí apretá el A y después Start y empezará normalmente, no toques nada, después cuando llegues apretá B para transformar a Sonic en objeto, apretá C para dejarla, rompela y se transformará en Super Sonic.

**Sunset Riders:** hacé arriba en las puertas de los bares y te dará un ítem, cuando hales una dinamita hacé abajo y el B para agarrarla y nuevamente el B para tirarla. Zancadilla: en diagonal (abajo, adelante) y C. Para los desafíos:

¿Hay algún truco para el Sunset Riders? Porque es muy difícil.

¿Quisiera que me dijeran el Kombat Tomb Fatality de Shang Tsung? ya que es lo último que me falta aprender. Este es de Mortal Kombat 2.

Quisiera que algún gamemaniaco me responda estos desafíos.

Ahora voy a responder los desafíos de Diego Baigorri. Con el B se cambia de jugador en el partido y con el A en sustituciones: apretás el A para elegir el jugador que va a salir y nuevamente el A para el que va a entrar.

Apretá Start y poné en la segunda opción: el A apretado retrocede, el B apretado adelanta, el B muchas veces adelanta cua-

## DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaniacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Se destacarán a los Winners según la cantidad de desafíos contestados y, a fin de 1995, quién resulte ganador se hará acreedor de un premio sorpresa de Action Games.

Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

**DESAFIO - ACTION GAMES**

**Editorial Quark S.R.L.**

**Av. Rivadavia 2421, 3ª piso, of. 5**

**ES ACTION GAM**



# CARTAS GAMEMANIACAS

dro por cuadro y el C una vez hace la cámara normal.

**Password Bubsy: JSSCTS**

Fase 2: CKBGMM

Fase 3: SCTWMN

Fase 4: MKBRLN

Fase 5: LBLNRD

Fase 6: JMDKRK

Fase 7: STGRTN

Fase 8: SBBSHC

Fase 9: DBKRRB

Fase 10: MSFCTS

Fase 11: KMGRBS

Fase 12: SLJMBG

Fase 13: TGRTVW

Fase 14: CCLDSL

Fase 15: BTCIMB

Fase 16: (final) STCJDH

Espero que te sirvan.

Respuestas para Fernando González: para sacar las esmeraldas del **Sonic 3** tenés que entrar en la argolla gigante y juntar todas las bolas azules, con las rojas perdés y las que tienen estrellas te hacen rebotar. Si las juntas a todas las azules, al final te espera la deseada esmeralda.

Respuestas para Guillermo E. Sanfiz: si tenés un joystick de 6 funciones, apenas aparezca Finish HIM/Her andá al fondo de la pantalla y apretá piña baja y dejala presionada y hacé atrás, atrás, adelante y soltá la piña baja, tratá de darle al cuello. Si tenés uno de 3 botones no se puede hacer. Esta también es para Nicolás Armandó Páez.

Para tirar del puente o clavar en el techo con Liu Kang es atrás, atrás, adelante, adelante, patada baja. Se puede hacer con 3 ó 6 botones. De Shang Tsung no sé nada, nada. Yo hago la misma pregunta.

Para pegar 3 veces, tenés que hacer cerca del adversario, adelante, adelante, adelante, abajo, arriba y le pegará un gancho, ahí hacé abajo, piña baja, defensa, patada baja, o sea A, B y C en un joystick de 6 funciones. En el de 3 botones no funciona.

Respuesta para Norberto Vega: mi prima me dijo que es para una fase secreta que le dijeron a ella en alguno de los mapas, pero no sabe dónde. A mí me dijeron que es para detener el navío del mapa.

Respuestas para Sebastián Vaquero: me dijo mi amigo que la música 2 es cuando ganás el juego con el máximo de puntos y la 15 cuando ganás el juego con el máximo de puntos y le saqué a todos perfect. Mirá que el es un gamemaniaco tremendo porque su papá tiene una casa de video

juegos y una consola Mega Drive CD, ¡Suerte!

Respuesta para Alejandro S. López:

Se dice que hay que jugar con Jax, sacar dos perfect y hacerle la fatality que le quita los brazos: defensa, defensa, defensa, defensa, piña baja, en el pie derecho de Shao Kan, (tenés que jugar en la cancha donde Shao Kan te está mirando contra cualquier luchador).

Respuestas para Andrés de Uruguay:

Final: PLEASEOO

Espero que mis respuestas le sirvan a estos gamemaniacos N° 1 del videogame. Estas respuestas las descubrimos mi hermano y yo, ¡ah! y mi hermana Carolina Costas. Póngannos en los winners a los 3. Si nos ganamos algo nos lo pueden mandar. ¿Tengo que pagar algo?

Aquí va un agradecimiento: para la casa de Videojuegos Ayelén, gracias por existir, son una masa, mi tercer hogar, no se mueran nunca.

Un saludo para Esteban, Marcos y Federico Blesa, para Javier y Chocolate y para los irrompibles gamemaniacos de Juan y Agustín, mis primos.

Bueno, me despido para no quitarles más espacio.

PD: "¡Vamos Lobito jujeño, todavía!"

**Carolina Costas**

**Fernando J. Costas F. y su hermano**

**S. S. de Jujuy**

**Respuesta para Diego Pasten:**

▲ ction Games:

Hola. Me llamo Mariano Jamsech y tengo la mayor consola de 16 bits que haya, la Mega Drive, la que tiene los mejores juegos, la mayor variedad y la mejor jugabilidad.

Voy a responder unos desafíos: para Pablo Istillarte: tenés que apretar el botón de piña baja, irte al final de la pantalla (lo más lejos del enemigo) y, sin soltar el botón, hacer al secuencia: izquierda, derecha y soltar el botón.

Para Diego Pasten:

Fase 2: 555-4239

Fase 3: 555-6767

Fase 4: 555-8992

Fase 5: 555-4118

Fase 6: 555-8471

Fase 7: 555-2989

Fase 8: 555-6737

Fase 9: 555-6429

Fase 10: 555-1881

Me gustaría que Gastón Pesarini me dijera

de qué club es hincha, porque si no lo dijo debe ser porque tiene vergüenza. Además Diego Caridad y yo no decimos bol.... como él dice; nosotros, como la casi totalidad de gamemaniacos, decimos la verdad. Aguante Sega, Boca y Action.

Que se mueran Nintendo y el equipo del que sea hincha Gastón Pesarini.

**Mariano Javier Jamsech**  
**Puerto Madryn - Chubut**

**S**úper Mega Action Games:

Soy Daniel Ayala y ya les mandé una carta y espero que salga como ésta (¡ojalá!). Espero que todas las ediciones tengan la misma cantidad de trucos que la de marzo, que estuvo ¡excelente!

Me gustaría saber si alguien quiere vender su Game Genie, mi teléfono es 300-3496. Acá les mando un súper truco para Mortal Kombat II. En el menú de opciones colocar en la palabra Done y pulsá: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha y entrarás en el Test Mode.

Y para los que se les están rompiendo los nervios con **Doom** (el juego de PC) les mando estos súper trucos:

Armas (selección): IDKFA

Energía limitada: IDDQD

Selecc. fases: IDCCEV

Saltar: Shift + cursor

PD: P. F. publiquen la carta. Traten de tener juegos más adelantados. ¡Chau! Saludos a todo Santa Catalina 2° año B.

**Daniel Ayala**  
**Capital**

¿ Qué tal, gamemaniacos? Me llamo Leonel Dianda y tengo 12 años y una 16 bits. Les mando el nivel expert de Castlemania Bloodlines.

Poné Option y presioná flechas: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, B y A.

Les pido un desafío, el de **Sylvester and Tweety Cagay in Capers** para Mega.

**Leonel Dianda**  
**Arroyo Saco - Santa Fe**

**Respuesta para Raúl Aramayo, Matías Montes, Angel L. Bianco:**

▲ migos de Action Games: me llamo Diego Figueroa, tengo 14 años, un SNES y un Family. Tengo la respuesta de estos desafíos:

**SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A**



# CARTAS GAMEMANIACAS

Para Raúl O. Aramayo:

**Chakan:** usó el martillo para quebrar los pisos de hielo finito. Con el gancho, podés colgarte de las estalactitas.

Para pasar el jefe quedate en medio de las cascadas. El jefe nada de un lado a otro y después se detiene debajo de la cascada donde se queda subiendo y bajando. Cuando suba, colocá tu espada de rayos verdes hacia arriba. Contá una, dos y tres subidas: en la tercera, él sentirá el golpe. Si querés más información mirá la Action Games N° 16, pág. 46.

Para Matías Montes:

Como no sé a qué nivel te referías, el del Raptor o el del Dr. Grant, te voy a dar sólo unos consejos, pero si querés todo completo, fijate en la Action N° 20, pág. 56 y la Action N° 23, pág. 48.

**Grant:** para llamar a los ascensores presioná flecha arriba en las puertas. Para cortar camino andá sobre los esqueletos de los dinosaurios. En el final saltá sobre el esqueleto y después andá hacia el suelo, quedando entre los dos raptores. Llegá cerca de ellos para tirar una bomba sobre la piedra de la izquierda y dos sobre la de la derecha.

**Raptor:** en la última fase, hacé que el raptor arañe la piedra que sustenta al dinosaurio de la derecha. Los huesos se caerán y termina el juego.

Para Angel Leonardo Bianco: en la Action Games N° 29, pág. 42 está lo que necesitás.

**Trucos: Tiny Toons 2:** para recargar energía apretá flecha arriba + Start.

**FIFA (S.NES):** hacé estas secuencias en la pantalla de options

R, R, R, R, R, L, R

B, A, R, B, Y, L

Y, Y, Y, X, A, A, A, B

A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y

X, A, B, Y, Y, B, A, X

A, A, B, B, Y, Y, X, X

B, A, B, B, B, B, B, B, B

L, L, L, L, L, R, L

Preguntas:

1) ¿Qué pasó con el Club Action Games?

2) ¿Van a seguir haciendo concursos o sorteos?

Hagan de nuevo un Top Ten pero que, como antes, regale cartuchos accesorios, etc. y pongan otra vez la sección Previews.

PD1: aguante Action Games, Boca y Nintendo.

PD2: un saludo para Miguel Faigón, Alejandro Brito, el Gallego, Luciano Landaburu, Martín Verón y a Jonathan.

**Diego Figueroa**  
**Capital**

**Respuesta para Matías Montes:**

▲ amigos de Action Games:

les mando esta breve carta con motivo de solucionar el desafío de Matías Montes.

En la última fase, (Dr. Grant) hay 2 piedras que sostienen un esqueleto gigante; hay que tirar 2 granadas por cada una de las piedras (total = 4 granadas). Para que se derrumbe el esqueleto, espero solucionar más desafíos para ganar. ¡Chau!

Ahora trucos de Mortal Kombat 2. Les mando un fuerte abrazo.

Un saludo muy fuerte para la FM Sol, 107.5 (584-2326). En esta radio estoy en un programa llamado Radio Grafías Nocturnas, pero a partir del 5 de diciembre voy a estar en Jugando con Fuego, de 23 a 24 horas. Si pueden, escúchenlo.

Los trucos:

**Super Nes:** estos comandos deben hacerse muy rápido, en la pantalla de selección de luchadores:

Luchar contra Kintaro: arriba, abajo, abajo, derecha, derecha, Select.

Luchar contra Shao Khan: derecha, arriba, arriba, derecha, izquierda, Select.

Luchar contra Jade: arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, Select.

Luchar contra Smoke: arriba, izquierda, arriba, arriba, izquierda, Select.

Luchar contra Noob Saibot: izquierda, arriba, abajo, abajo, derecha, Select.

Super Power up: abajo, arriba, derecha, arriba, izquierda, Select.

30 créditos: izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, Select.

Tiempo de finishing move extendido: arriba, arriba, izquierda, arriba, abajo, Select.

Test Modes (Mega): en el menú de Options, poner el cursor.

En Done ! y apretar: izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Y en la otra hoja, códigos de Game Genie.

Espero que les haya gustado.

**Super Nes:** siempre luchás contra:

Kintaro: CBC6I3D6E + DAC6-3DAE

(Game Genie) Shao Khan: CBC6-3D6E + D2C6-3DAE

Smoke: CBC6-3D6E + D3C6 + D3C6-3DAE

Jade: CBC6-3D6E + FDC6-3DAE

Noob Saibot: CBC6-3D6E + DEC6-3DAE

Varios: créditos infinitos: C2C4-47AA

Luchador N° 1, es invencible: C2B1-14F7

Luchador N° 2, es invencible: C2B5-1FF7

(Game Genie) Luchador N° 2, muere con

un golpe: DDB5-1FF7

Luchador N° 1, muere con un golpe: DDB1-1F7

Prohibido tirar cosas: 622B-C7AC

Tiempo infinito: 6DC7-1DAA

Megadrive: siempre luchás contra: (Game Genie)

Kung Lao: ACMT-BE76

Baraka: ARMT-BE76

Liu Kang: AGMT-BE76

Kitana: AWMT-BE76

Johnny Cage: ALMT-BE76

Sub Zero: BCMT-BE76

Reptile: BGMT-BE76

Shao Kahn: BOMT-BE76

Shang Tsung: A4MT-BE76

Noob Saibot: B8MT-BE76

Raiden: A8MT-BE76

Kintaro: BWMT-BE76

**Israel Rog**  
**Capital**

## QUEDA ESTE DESAFIO

Matías Marinsalta - B. Blanca - Bs. As.:

¿Cómo se elije pantalla en el Indiana Jones para Family?

## RESPUESTAS DE ACTION GAMES

**Para Fernando Costas:**

Fijate en las cartas del N°33 de Action salieron muchos trucos y golpes de MK II. Y en la edición N°32 Germán Canfailla, mandó trucos del Sunset Riders.

**Para J. N. Pardo:**

Hasta el cierre de esta edición no había ninguna noticia.

No tenemos planeado poner esa sección, creemos que no hace falta, si vos o cualquier gamemaniaco de Action quieren vender algún accesorio o cambiar juegos, escriban a "Cartas Gamemaniacas" y lo publicamos.

**Para Diego Figueroa:**

Estamos recolectando todos los datos de nuestros Gamemaniacos para muy pronto publicar todos sus nombres. Si vos todavía no tenés tu credencial de Gamemaniaco de Action, no te preocupes porque también saldrá publicada.

Pensamos seguir haciendo concursos y sorteos, sólo les pedimos un poquito de paciencia.

*Chau, la Banda de Action*

**CTION GAMES LLAMA AL 953-3861**



# WINNERS

## RANKING

Con Trece Desafíos Contestados

**Figuroa, Diego - Capital**

Con Diez Desafíos Contestados:

**González, José Luis - Avellaneda - Bs. As.**

**Olejavevsky, Hernán - Capital**

Con Nueve

Doukatas, Ariel N. - C. R. - Chubut

Jamsech, Mariano J. - P. Madryn - Chubut

Con Siete

Apabloza, Federico - R. de Saucos - Neuquén

Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.

Casey, Gonzalo D. - Bs. As.

Costa, Nicolás F. - P. Madryn - Chubut

Díaz Orban, J. Pablo - Bs. As.

La Salvia, Matías - Capital

Con Seis

Aldunate, Hernán - S. A. Padua - Bs. As.

Aramayo, Cristian D. - Caseros - Bs. As.

Arrugarena, Jerónimo D. - Bs. As.

Ayala, Daniel - Capital

Bolkoski, Claudio - San Justo - Bs. As.

Bonfiglio, Adrián - Junin - Bs. As.

Bulbulian, Damián E. - Ituzaingó - Bs. As.

Callegari, Gabriel R. - Moreno - Bs. As.

Carlozzi, Daniel - Tortuguitas - Bs. As.

Desalvo, Matías - Berazategui - Bs. As.

Di Pietro, Pablo - Santa Fe

Giuliano, Sergio G. - Capital

Jauregui, Agustín A. - R. Moja - Bs. As.

López, Juan F. - Catamarca

Luna, Marcos - Capital

Prevotel, Fernando S. - Córdoba

Rog, Israel - Capital

Romero, Daniel - Bs. As.

Sproveiro, Fernando L. - Capital

Varela, Darío A. - San Isidro - Bs. As.

Varela, Julio A. - S. F. Solano - Bs. As.

Vazquez, Matías - La Plata - Bs. As.

Zamudio, José R. - Bs. As.

Con Cinco

Alcorta, Sebastián E. - Fcio. Varela - Bs. As.

Alvarez, Adrián G. - Moreno - Bs. As.

Aramayo, Raúl O. - Bs. As.

Bagnarol, Juan Pablo - Santa Fe

Fernández, Jonathan - San Martín - Bs. As.

Fernández, Juan P. - Lanús O. - Bs. As.

Ferri, Federico O. - T. Lauquen - Bs. As.

Franco Dalponte, Rafael - Miramar - Bs. As.

García, Maximiliano M. - B. Blanca - Bs. As.

Herrera, Pablo E. - Cosquín - Cba.

Inchauspe, José L. - Capital

Lupinacci, Hernán P. - Bs. As.

Marcet, Sebastián - Lanús E. - Bs. As.

Moreira, Pablo - José C. Paz - Bs. As.

Parrilla, Pablo - V. Constitución - Sta. Fe

Picchio, Andrés I. - Berazategui - Bs. As.

Polledrotti, Matías - Bs. As.

Pugliese, Hernán - Bs. As.

Quinteros, Emilio F. - G. Roca - R. Negro

Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.

Ríos, Julián M. - Berazategui - Bs. As.

Rojas, Hernán - La Plata - Bs. As.

Romero, L. Mariano - Bs. As.

Sabalini, Diego A. - Bs. As.

Santucho, Roberto H. - Fcio. Varela - Bs. As.

Vera, Martín A. - Valle Viejo - Catamarca

Zalazar Benítez, Pablo - Capital

Ziogar, Emanuel - Olivos - Bs. As.

Con Cuatro:

Alvarez, Marcos M. - Capital

Aramayo, Rubén O. - Longchamps - Bs. As.

Arista, Pedro - Bariloche - Río Negro

Báez, Mauro - Bs. As.

Barroso, Iván O. - Capital

Borenszweig, Ary - Capital

Cambria, Leandro A. - Rosario - Sta. Fe

Campos, Federico N. - Bs. As.

Contreras, Leandro - Ezeiza - Bs. As.

Diago, Jesús - Merlo - Bs. As.

Díaz, Gustavo A. F. - Rawson - San Juan

Ferretti, Lucas A. - Luján - Bs. As.

Gamez, Alejandro - S. S. de Jujuy

Gatti, Mariano - Corrientes

Giacobone, Gabriel - La Plata - Bs. As.

Giudici, Gabriel - Rawson - Chubut

Giunta, Martín - Capital

Irigoyen, Matías D. - La Plata - Bs. As.

Krenz, Anabel A. - Lanús O. - Bs. As.

Legnazzi, Pablo H. - Bs. As.

Linde, Facundo - La Plata - Bs. As.

Manavella, Matías E. - Bs. As.

Mossato, Leonardo - Bs. As.

Páez, Juan M. - Mar del Plata - Bs. As.

Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego

Retamozo, Jorge L. - Berazategui - Bs. As.

Sanfiz, Guillermo E. - S. Peña - Bs. As.

Trolli, Daniel S. - Beccar - Bs. As.

Vera, Sergio J. - V. Adelina - Bs. As.

Con Tres:

Abramovich, Maximiliano - Capital

Ameira, Diego - Capital

Amaya, Rodrigo A. - B. Vista - Bs. As.

Bulacio, Javier - Morón - Bs. As.

Cainzos, Fernando - Fcio. Varela - Bs. As.

Casás, Laureano - Bs. As.

Catardo, Dimas - Bs. As.

Chiconi, Santiago - Temperley - Bs. As.

Fabrisseil, Juan P. - Reconquista - Santa Fe

Fernández, Nadia - Bs. As.

Ferreira, Marcelo - Capital

Ferreira, Rodrigo H. - Capital

Ferretti, Alexis - San Martín - Bs. As.

Hurtado, Walter O. - Capital

Joffre, Gustavo J. - S. S. Jujuy

Kabakián, Matías - V. Alsina - Bs. As.

Laporte, Martín M. - Paraná - Entre Ríos

Lavié, Lucas - Capital

Leonard, Ariel F. - C. Evita - Bs. As.

Maciulis, Pablo A. - Avellaneda - Bs. As.

Madrigali, Diego A. - Rosario - Sta. Fe

Martínez, Sebastián - Capital

Mininni, Camilo - Gualeguaychú - E. Ríos

Moreno, J. M. - Avellaneda - Bs. As.

Ovejero, Federico M. - Mar del Plata - Bs. As.

Oviedo, Roberto N. - Córdoba

Paiva, Marcelo J. - Olivos - Bs. As.

Pérez, Franco - Capital

Pugna, Bruno A. - Santa Fe

Sanguinetti, Santiago - Rosario - Santa Fe

Soria, Juan J. - Villa Dolores - Córdoba

Tocino, Esteban - V. Adelina - Bs. As.

Uribe Muñoz, Mirson A. - Bariloche - R. Negro

Vergareche, Gonzalo - V. Ballester - Bs. As.

Zitarosa, Nicolás M. - Capital

Con Dos:

Aparicio, Iván - Mar del Plata - Bs. As.

Arando, Juan José - Martínez - Bs. As.

Ballo, Darío C. J. - D. Sud - Avellaneda - Bs. As.

Barletta, Santiago - C. Del Señor - Bs. As.

Bustamante, Oscar - Viedma - R. Negro

Cabello, Gustavo - Avellaneda - Bs. As.

Cainzos, Cucu M. - Bs. As.

Cortegoso, Cristian - Bs. As.

Crespi, Guillermo E. - Ituzaingó - Bs. As.

Crespo, María Luján - Beccar - Bs. As.

De Caso, Guido - Capital

De Luca, David - Haedo - Bs. As.

Dítomás, Ezequiel L. - Capital

Donadon, Santiago A. - Capital

Gallo, Federico M. - La Plata - Bs. As.

Gemetro, Nahuel L. - Bs. As.

Gigante, Adrián A. - Bs. As.

Jacobsohn, Ricardo - S. Rafael - Mendoza

Juan Pablo - Quilmes Oeste - Bs. As.

Lannutti, Gustavo - Bs. As.

Laureiro, Gabriel A. - Merlo - Bs. As.

Lemmi, Lucas - Capital

Marinsalta, Matías - B. Blanca - Bs. As.

Mastrogiovanni, Guillermo - Rosario - Sta. Fe

Mombelly, Martín - Martínez - Bs. As.

Monteros, Ricardo A. - S. M. Tucumán

Morales, Pablo - C. Evita - Bs. As.

Muñoz, Fernando - Capital

Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.

Ricci, Jorge - Capital

Romero, Antonio - Bs. As.

Russo, Hernán J. - Avellaneda - Bs. As.

Sanguinetti, Diego - Marpa - Bs. As.

Sidders, Nelson - Capital

Silva, Leonardo - S. Nicolás - Bs. As.

Suárez, Roberto - San Carlos - Uruguay

Tepman, Nicolás - V. Giardino - Córdoba

Tsiros, Luciano N. - L. Oeste - Bs. As.

Vera, Hernán A. - Capital

Zuviria, Juan M. y Sebastián - Banfield - Bs. As.

Con Uno:

Alí, Federico R. - Capital

Andreotto, Eduardo - Gral. Paz - Cba.

Arias, Cristian - Río III - Cba.

Brozman, Germán A. - S. Nicolás - Bs. As.

Callero, Luis J. - G. Pacheco - Bs. As.

Carrivale, Nicolás - Avellaneda - Bs. As.

Cedeño, Aimar P. - Luján - Bs. As.

Cerrato, Ignacio A. - El Palomar - Bs. As.

Cova, Juan Carlos - Capital

Degáspere, Javier - Capital

Facio, Facundo - M. Coronado - Bs. As.

Falconi, Darío - Río III - Cba.

Falconi, Emanuel - Río III - Cba.

Falconi, Ezequiel - Río III - Cba.

Fariña, Gabriel O. - Munro - Bs. As.

Flores, José Luis - Godoy Cruz - Mendoza

Flores, Diego Hernán - Godoy Cruz - Mendoza

Giannetti, Fernando - S. Peña - Bs. As.

Gómez, Lucio E. - Concordia - E. Ríos

Guidi, Federico - La Plata - Bs. As.

Juárez, Sergio - Tandil - Bs. As.

Kraft Zaballa, Liones J. - Federal - Entre Ríos

Lojo, Matías - Capital

López, Javier A. - Merlo - Bs. As.

Marucci, Cristian - Lomas de Zamora - Bs. As.

Navarta, Gustavo - San Juan

Olivero, Nicolás - La Plata - Bs. As.

Oviedo, Roberto N. - C. Colorado - Cba.

Pasten, Diego - Mar del Plata - Bs. As.

Pereira, Sebastián E. - Azul - Bs. As.

Pesarini, Gastón L. - R. Grande - T. del Fuego

Pitra, Marcos E. - Los Polvorines - Bs. As.

Rega, Ernesto J. - Quilmes - Bs. As.

Rivero, Matías - Quilmes - Bs. As.

Robol, Sergio - Zárate - Bs. As.

Rudminsky, Ezequiel - Entre Ríos

Sala, Nicolás Ignacio - Mendiolaza - Cba.

Santamaría, Adrián A. - Mar del Plata - Bs. As.

Suárez, Marcos - Capital

Suárez, Mario M. - San Miguel - Bs. As.

Tarantini, Gabriel - Río III - Cba.

Tomoyose, Guillermo - Capital

Trolli, Sergio D. - Beccar - Bs. As.

Vega, Norberto - G. Pacheco - Bs. As.

Yanovsky, Cristian - B. Blanca - Bs. As.

COMENZÓ EL RANKING DE WINNERS, Y ACA ESTAN LOS QUE PICARON EN PUNTA. ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS Y, A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACCION GAMES

— Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Número 1 —





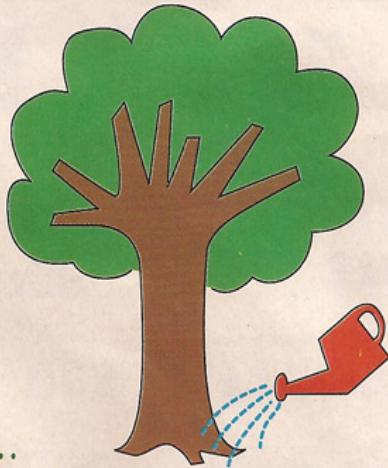
Muchos

sabemos dibujar un árbol



Muchos,

también, sabemos pintarlo



Pero...

Cuántos sabemos cuidarlo ?



**ACTION**  
**GAMES**

*Por una vida sin Game Over*



# market place

**IMPORTADOR DIRECTO**



ATENCION COMERCIOS  
DEL INTERIOR  
LOS MEJORES PRECIOS  
EN CONSOLAS Y CARTUCHOS  
**SEGA CD**

**FAMILY GAME - 16 BIT**

CUIDAMOS A NUESTROS CLIENTES CON LA MEJOR ATENCION

ENVIOS AL INTERIOR  
VENTAS POR MAYOR  
SOLICITE LISTA DE PRECIOS

AV. MOSCONI 3478 TEL/FAX: 571-5728  
CAPITAL 573-3918

**ACTION  
GAMES**

VENTA DE  
**REMERAS**  
**UP, PLAY IT**

Rivadavia 2421 - 3° piso, of. 5, Cap  
Lu. a Vi. de 10 a 13 y 14 a 17

**953-3861**

# ARTKARIS

**SUPER NINTENDO CONTROL SET \$ 200**

**CARTUCHOS ORIGINALES DESDE \$30**

**MEGADRIVE 16 BIT \$ 120 CARTUCHOS DESDE \$10**

**GAME BOY \$100 • FAMILY GAME \$20**

Venta, compra y canje de cartuchos

## SERVICE

VENTAS POR MAYOR Y MENOR • ENVIOS AL INTERIOR

**SAN LUIS 2948 ALTURA CORDOBA 2700 - Tel/Fax: 962-7320**



En Mar del Plata, Rosario y Córdoba ...

todos juegan y vos también.

Todas las  
novedades en  
FAMILY GAME  
SUPER NINTENDO  
SEGA

Todas  
las máquinas

Joysticks  
y accesorios

Service  
Especializado

Alquiler,  
venta y canje

Más de 1000  
títulos en stock

Garantía  
por 1 año

# GAMELAND

## Mar del Plata

Av. Luro 2976 - Local 8 - Tel. (023) 2-8343/91 3856

San Martín 2496 - Tel. (023) 4-3553

San Juan 1670 - Tel. (023) 74-6570

## Rosario

Sarmiento 949 - Tel. (041) 49-8885/49-9650

## Córdoba

Dean Funes 251 - Local 9 - Tel. (051) 25-7285





# AITO

el  
poder  
de  
una  
marca

TURBO

16-BIT



AITO

VIDEO GAME COMPUTER CONTROL PAD

**UNIVERSE ELECTRONIC S.R.L.** rappresentante esclusivo de



**AITO**

Pringles 1334 Tel.: 865-4738 Fax: 865-4740