

NINTENDO

SUPER NES

NES

GAME BOY

ARCADE

SEGA

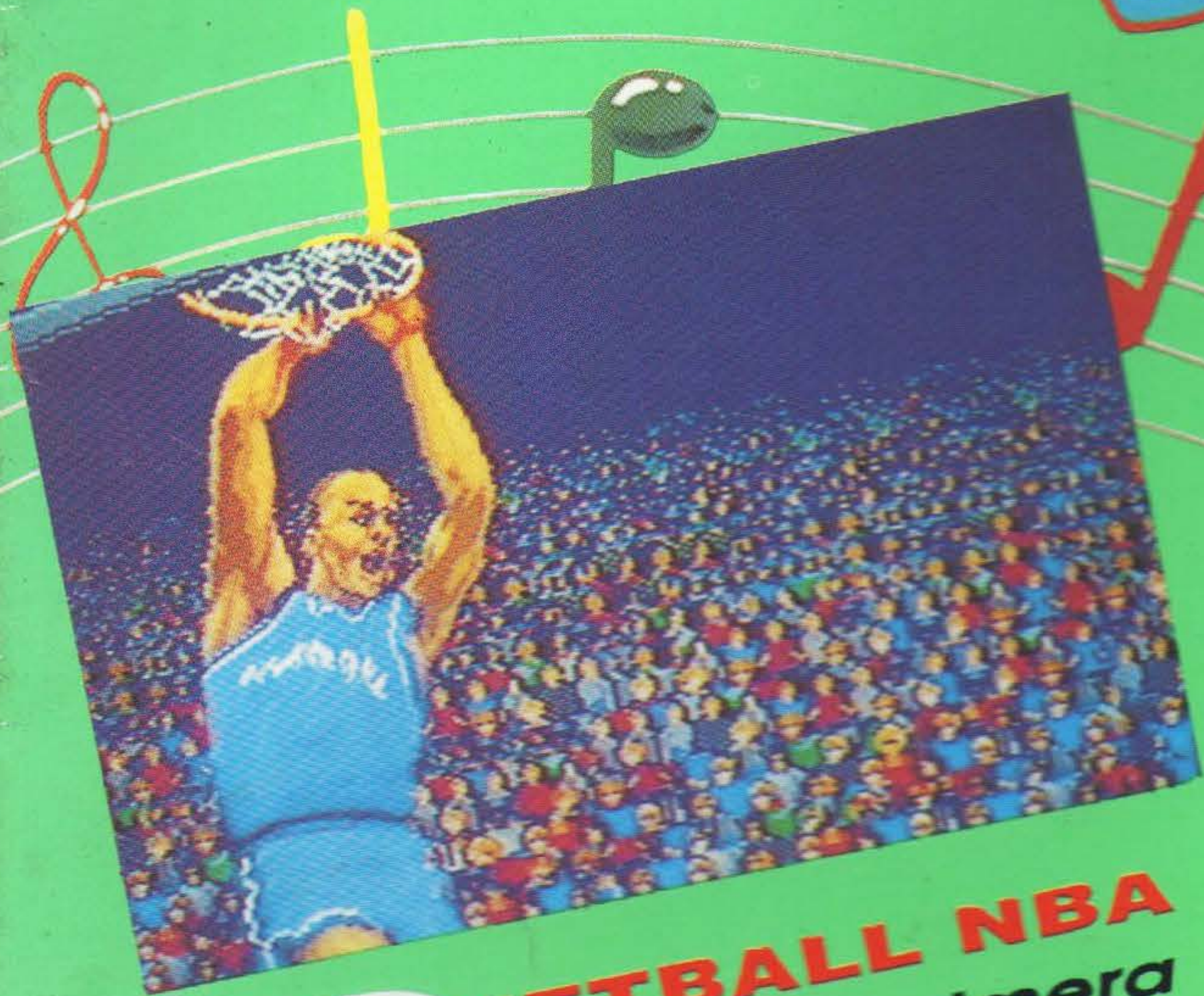
VIDEOJUEGOS



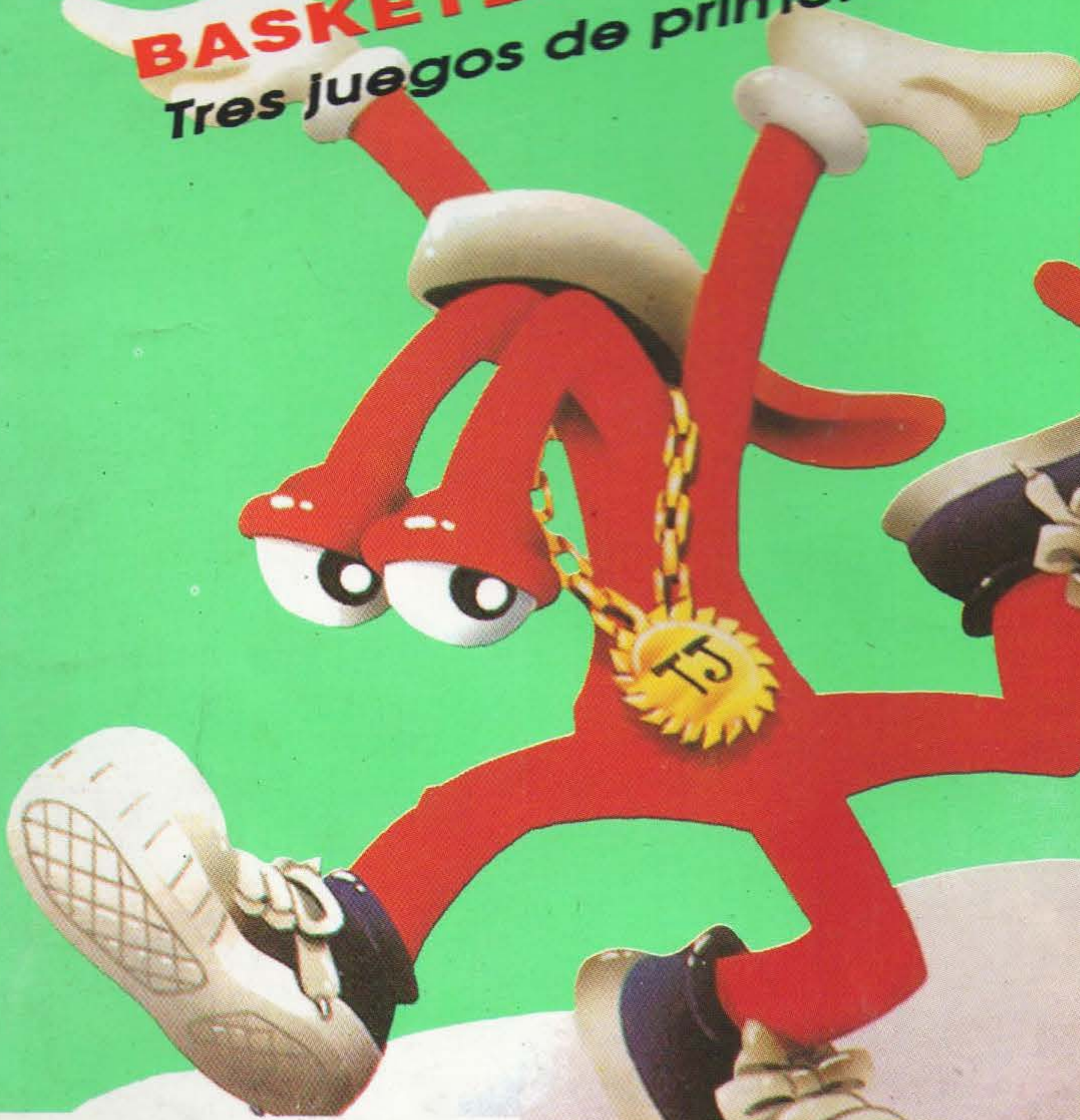
AÑO 1 - No. 9

ToeJam & Earl

TODA UNA AVENTURA



BASKETBALL NBA
Tres juegos de primera



STREET FIGHTER III
Todo un clásico
en 8 bits



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

ELLOS SON MUY ESPECIALES.

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

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

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



© DISNEY

Disney
ESPECIAL

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

Abril
Cinco



VIDEOJUEGOS

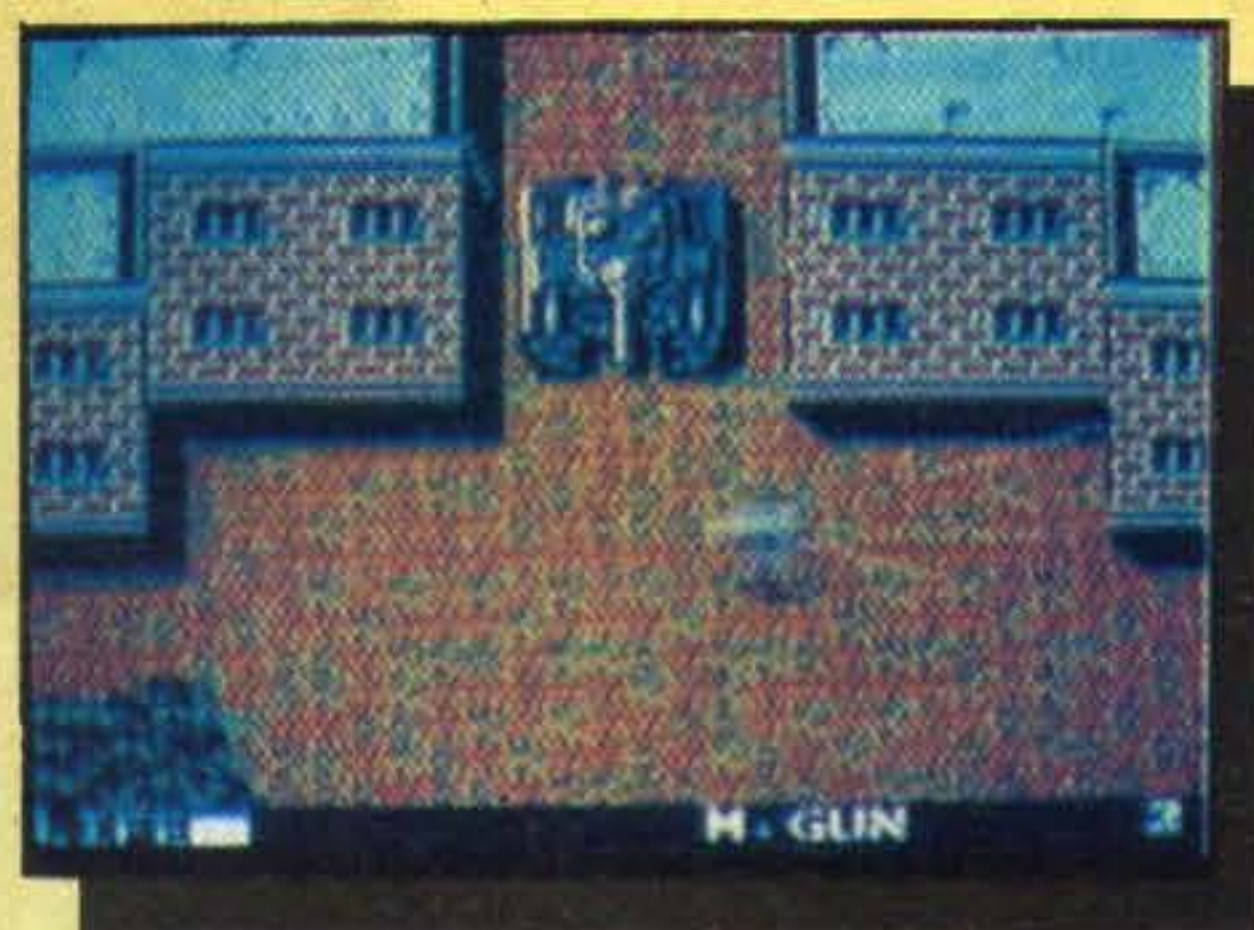
SUMARIO

BASKETBALL NBA



10 Disfrute de la emoción de los tres juegos oficiales de la NBA: All Star Challenge, NBA Super Basketball y Bulls Vs Blazers. ¡No se lo pierda!

METAL GEAR



24 Conozca paso a paso el proceso del juego: pistas, caminos, trucos. VIDEOJUEGOS le trae el mapa completo. ¡Aprovéchelo!

SNES

Pus Over	6
Spindizzy Worlds	6
The Lost Vikings	6
California Game II	7
F-1 Hero	7
Ranma 1/2	8
Basquetball NBA	10
Mystery Cicle	14
C.B. Wars	14
Lethal Weapon	14
The Combatribes	15
Aliens Vs Predador	17
Videopistas	18

NES

Street Fighter III	22
Metal Gear	24
Videopistas	28

ARCADE

Fatal Fury	30
------------------	----

G. BOY

Videopistas	31
Lanzamientos	31

SEGA

Toe Jam & Earl	32
Videopistas	36
Streets of Rage	41

Y MÁS

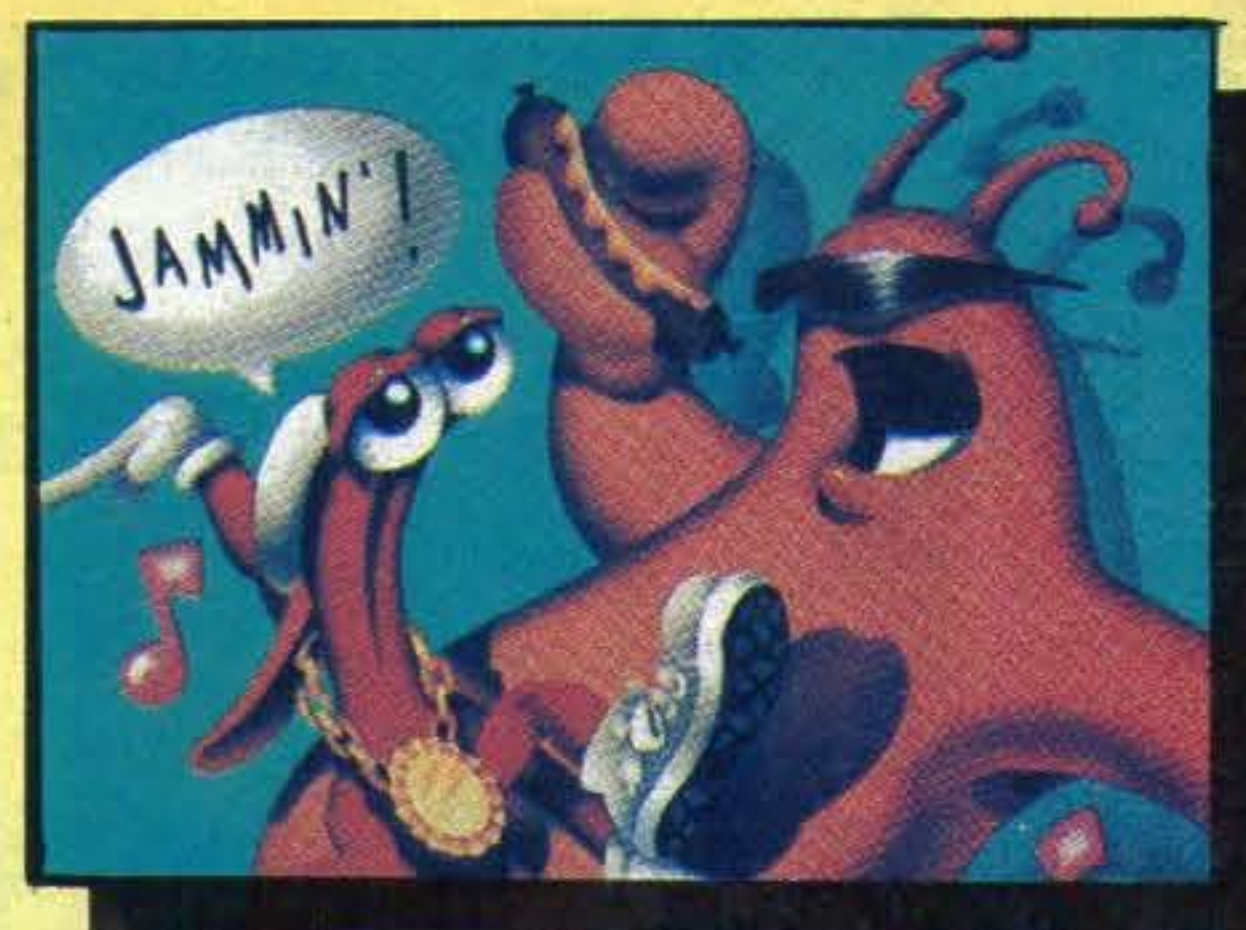
Editorial	4
Cartas	5
Videomanía	20
El juego del mes	42

FATAL FURY



30 Los hermanos Bogard y Joe Higashi están de regreso con una nueva aventura para la versión ARCADE. Participe de este increíble Kick and Punch.

TOE JAM & EARL



32 Controle la situación. Mantenga los ojos abiertos y ayude a Toe Jam & Earl a encontrar las partes de la nave.



EDITORIAL

Este mes trabajamos mucho! VIDEOJUEGOS le trae gran variedad de material, para que usted se divierta con lo último en juegos de video. Esta vez incluimos información sobre SNES, NES, ARCADE, G. BOY y SEGA, sección que ampliamos. Una sorpresa para nuestros seguidores: un mapa completo de Metal Gear en versión NES.

Conozca este mundo y despeje todas sus dudas. También hicimos un cubrimiento sensacional de los juegos electrónicos de basket-ball. Tres super lanzamientos de el gran campeonato NBA,

VIDEOJUEGOS contiene todo lo que usted quiere saber: pistas, trucos y novedades.

comentados por Lord Matías. Y vale la pena dar una buena mirada a los 15 lanzamientos para SNES, los cuales contienen todo lo que necesita saber. Videomanía incluye, con la misma calidad, los avances y novedades del mercado. No se la pierda. Los críticos trabajaron. Esperamos que esta edición sea del gusto de nuestro queridos lectores. Hasta la próxima.

CRÍTICOS DE VACACIONES: MAPAS, BASQUETBOL, RUMBA Y MUCHO MÁS



MARCELO KAMIKAZE

Hacer el mapa del juego Metal Gear, investigar novedades en el exterior, arreglar los últimos lanzamientos y aun ganar dinero con sus trabajos extras, fueron las actividades de nuestro Ninja de cabecera durante el mes. Kamikaze

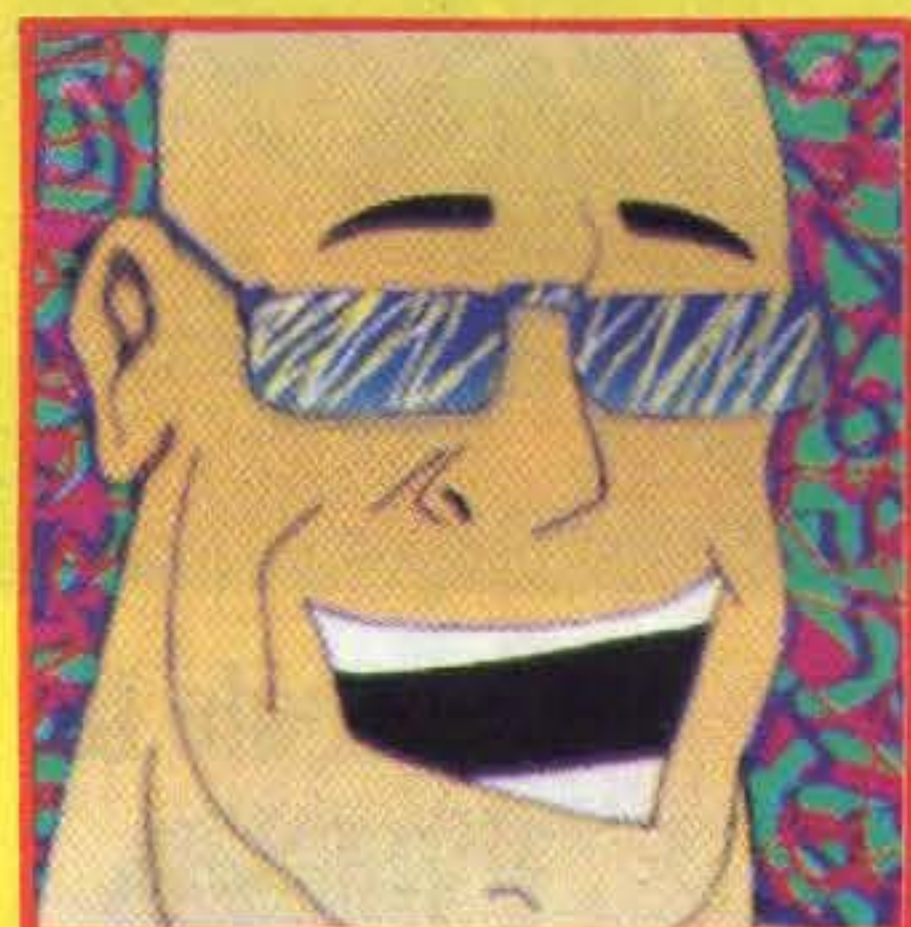
está haciendo historia y es un ídolo de los VIDEOJUEGOS. Esté atento a lo que viene, pues será increíble y fascinante.



LORD MATÍAS

Concentró energías en el baloncesto y en el Mystery Circle. Trazó paralelos y reseñas sobre los tres juegos de la NBA: All Star Challenger, Bulls vs Blazer y NBA Super Basketball. Un campeonato

que le ocupó todo el mes. No tuvo tiempo ni de respirar. No descuidó ningún detalle en el análisis. Sus opiniones están de ataque.



BABY HUGUITO

¡Es un campeón! En las vacaciones funcionó el doble por causa de los lanzamientos de Kick and Punch. Rechazó el descanso y no quiso salir más por causa del Fatal Fury II. Ante esto, tuvimos que apelar a la ignorancia y

llamarlo para iniciar Ranma 1/2. Fue un juego duro; nuestro Baby no durmió. Para colmo, aprobó Combatribes y Street Fighter II para NES.



MARJORIE BROS

Cada día más hermosa, linda, ligera y descomplicada. ¡Pero no tanto!, pues creemos que está saliendo con un muchacho. ¡Qué problema...! Pero respondió cartas, no descuidó las videopistas y encantó a

todos con sus modelitos de verano. Le gustó mucho Aliens vs Predator, con el cual se entretuvo todo el tiempo.



CARTAS

KICK AND PUNCH

¡Hola amigos de VIDEOJUEGOS!
Los felicito por esta revista. Es la mejor. Quisiera preguntarles de tres juegos Kick and Punch: Power Alethe de Kemco (NES), Kombat Mortal (Arcade) y Street Fighter III en versión NES. Como ven, soy un fanático de los juegos de lucha. Besos a Marjorie, quisiera conocerla; y saludos a Baby, Marcelo y Lord. Adiós, que continúen así.

GERSSON TORO
Santafé de Bogotá, D.C.
(Colombia)

EDITORES: Primero que todo, gracias por las felicitaciones. Nuestro objetivo es siempre cumplir con los deseos de los lectores. En cuanto a los juegos de lucha, le informamos que Power Alethe (NES) se publicó en la edición No. 8; Street Fighter III (NES) tendrá el gusto de conocerlo en esta publicación, y nuestros críticos están consiguiendo Kombat Mortal en versión Arcade. Esté atento, pues muy pronto se incluirá en la revista.

NEO GEO

Amigos de VJ: Es la primera vez que les escribo y me gustaría hacer algunas preguntas. ¿Cuál es la diferencia entre el Neo Geo serie oro y serie plata? ¿Cuáles son los juegos disponibles para esa consola? ¿Cuántos bits tiene? Gracias.

FABIÁN DUARTE
Quito
(Ecuador)

MK: Fabián, la consola Neo Geo serie oro viene con dos joysticks, la serie plata viene con uno solo. Neo Geo tiene más de treinta juegos disponibles. El procesador principal tiene 16 bits, pero también tiene un chip de 8. En realidad, es una consola de 16 bits. Por eso muchos la conocen por tener 24. Abrazos.

CD-ROM NINTENDO

Me gustaría hacerle unas preguntas a Marcelo Kamikaze sobre el CD de los SNES.
1. ¿Cuál es su fecha de lanzamiento?
2. ¿Los CD musicales se pueden oír normalmente?

3. ¿Los primeros juegos para Arcade que usan pistolas serán hechos por la American Laser Games?
4. ¿Los de CD-ROM SNES necesitarán de la Super Scope 6? Gracias.

JUAN CARLOS MATA
Caracas
(Venezuela)

MK: 1. Querido Juan Carlos, la previsión que tengo es para finales de este año. 2. La Nintendo está pensando en eso y tal vez sea lanzado un adaptador para rodar CD musicales. 3. Sí. 4. De la Super Scope 6 o de otras pistolas que serán inventadas.

MORDIENDO LAS UÑAS

¡Hola, chicos de VJ! Baby Huguito, aquí está su admirador número uno. La revista está muy buena y deseo saber si los CD-ROM SNES, cuando sean lanzados, rodarán sólo CD? Tendré que desmontarlo para jugar? ¿Cuántos megas tendrán? ¿Cuánto costarán? ¿Dónde se podrán comprar? ¿Existe la posibilidad de que World Heroes salga para SNES? Me estoy mordiendo las uñas de curiosidad. Sé que la carta es larga, pero es la única revista que me gusta.

MARCELO DUQUE
San Juan
(Puerto Rico)

BH: Rodarán solamente CD. La unión entre las consolas será hecha por la entrada de los cartuchos. En el caso de que desee jugar, sólo retire el interface y coloque la cinta. Fácil, ¿no? Un CD-ROM puede alcanzar hasta 540 Mega Bytes (=4.320 Mega Bits). Hasta el momento no sé nada sobre World Heroes, pero sé que saldrá Art of Fighting, realizado por Takara.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

¡Hola! Los amo. No sé a quién dirigirle las preguntas, pero aquí van: ¿Por qué cuando cojo la última llave del Super Ghouls'n Ghosts, el juego comienza nuevamente? ¿Cuál es el brazalete que tanto menciona la princesa? ¿Es necesario dar dos vueltas, no hay forma de evitarlo?

ANDERSON FORD
Ciudad de Panamá
(Panamá)

MB: La princesa manda un mensaje: usted necesita coger un arma especial para luchar con el último maestro. El brazalete es el arma. Está escondido dentro de uno de los baúles y para tomarlo deberá tener la armadura dorada. Existe una forma de seleccionar fase y a la vez aprovechar para entrar directo a la última. Vaya a la pantalla de opciones y ponga el cursor en EXIT. Apriete L, R en el control 2 y Start No. 1. No marque por tercera vez sin el arma, o no llegará a la última fase. Un beso.

RPGs

¡Hola! Quiero felicitarlos por su excelente trabajo. Como Marcelo, me gustan los RPGs. Creo que ese tipo de juego es el mejor. Tengo algunas preguntas para Kamikaze. ¿En su opinión cuál es el mejor RPG? ¿Ya apareció el Final Fantasy III (de 16 megas) en EE.UU.? ¿La Nintendo traducirá los RPGs, como la Tec Toy lo hizo con Phantasy Star? Un fuerte abrazo y continúen con ese entusiasmo.

RAFAEL PÉREZ
Santafé de Bogotá, D.C.
(Colombia)

MK: Ya jugué tanto RPG que ni sé cuál es el mejor. Pero tengo una preferencia especial por Final Fantasy IV (II en los EE.UU.). No sé si ya apareció en ese país, pero el V ya salió en Japón (12/06/92). Sobre la traducción, todo depende de la acogida que tenga en el mercado latinoamericano. Si la Nintendo ve la posibilidad de ganar buenos dividendos, téngalo por seguro que lo traducirá. Un fuerte abrazo.

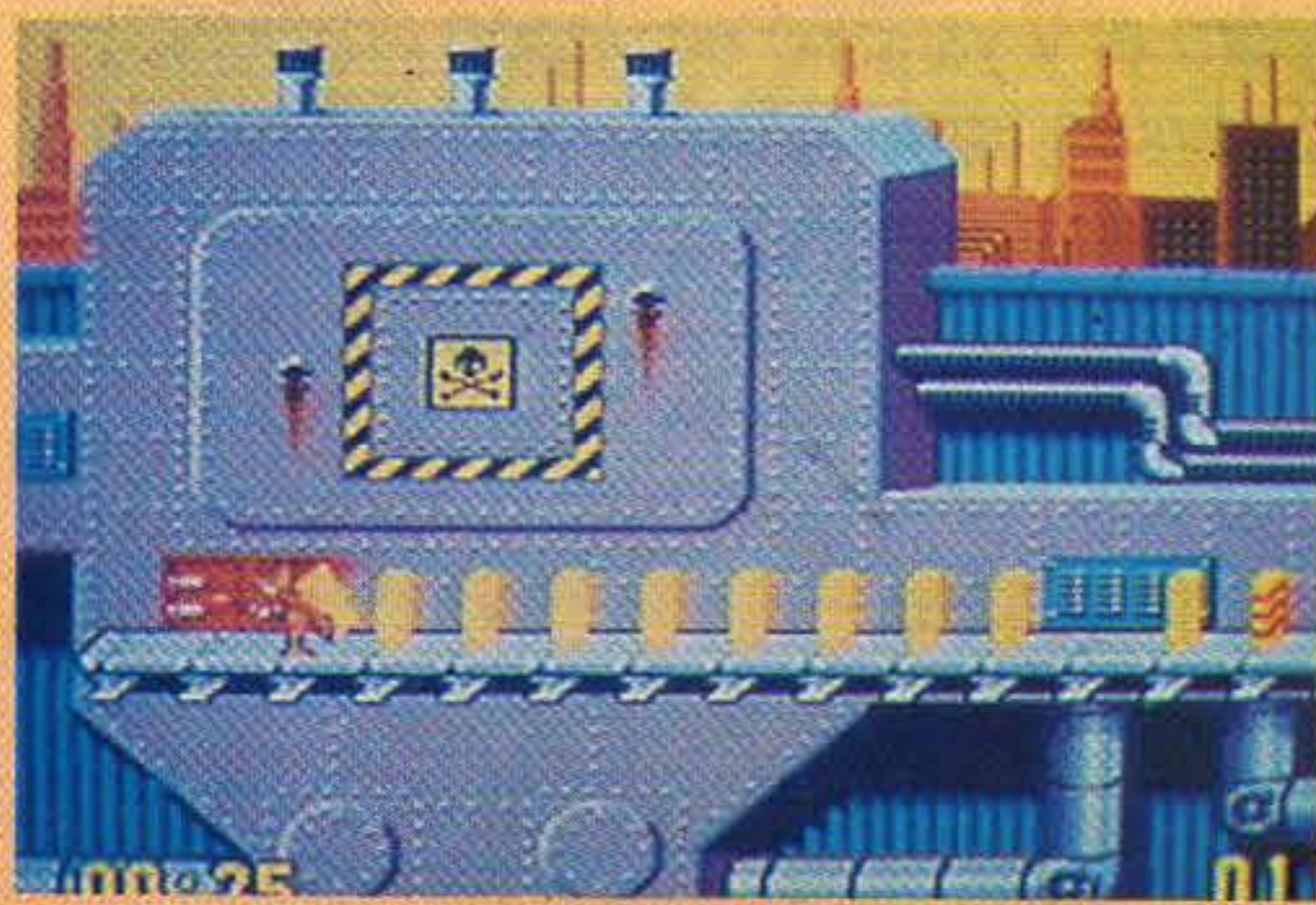
Envíe sus cartas a:
VIDEOJUEGOS
Apartado Aéreo
15188
Santafé de Bogotá,
D.C., Colombia.

SNES

LANZAMIENTO



Gl. Ant es una superhormiga soldado. Extremadamente inteligente, rápida, fuerte y especialista en maniobras tácticas. Su misión es conseguir entrar en la caverna del tesoro del capitán Rat, la cual lo llevará a la tierra de los Dominós —un minimundo formado por nueve continentes diferentes—. Aquí tendrá que pasar las duras y las maduras en algunas secuencias. El objetivo es organizar a los dominós en hilera a través de las plataformas, y sólo verlos caer hasta abrir la puerta.

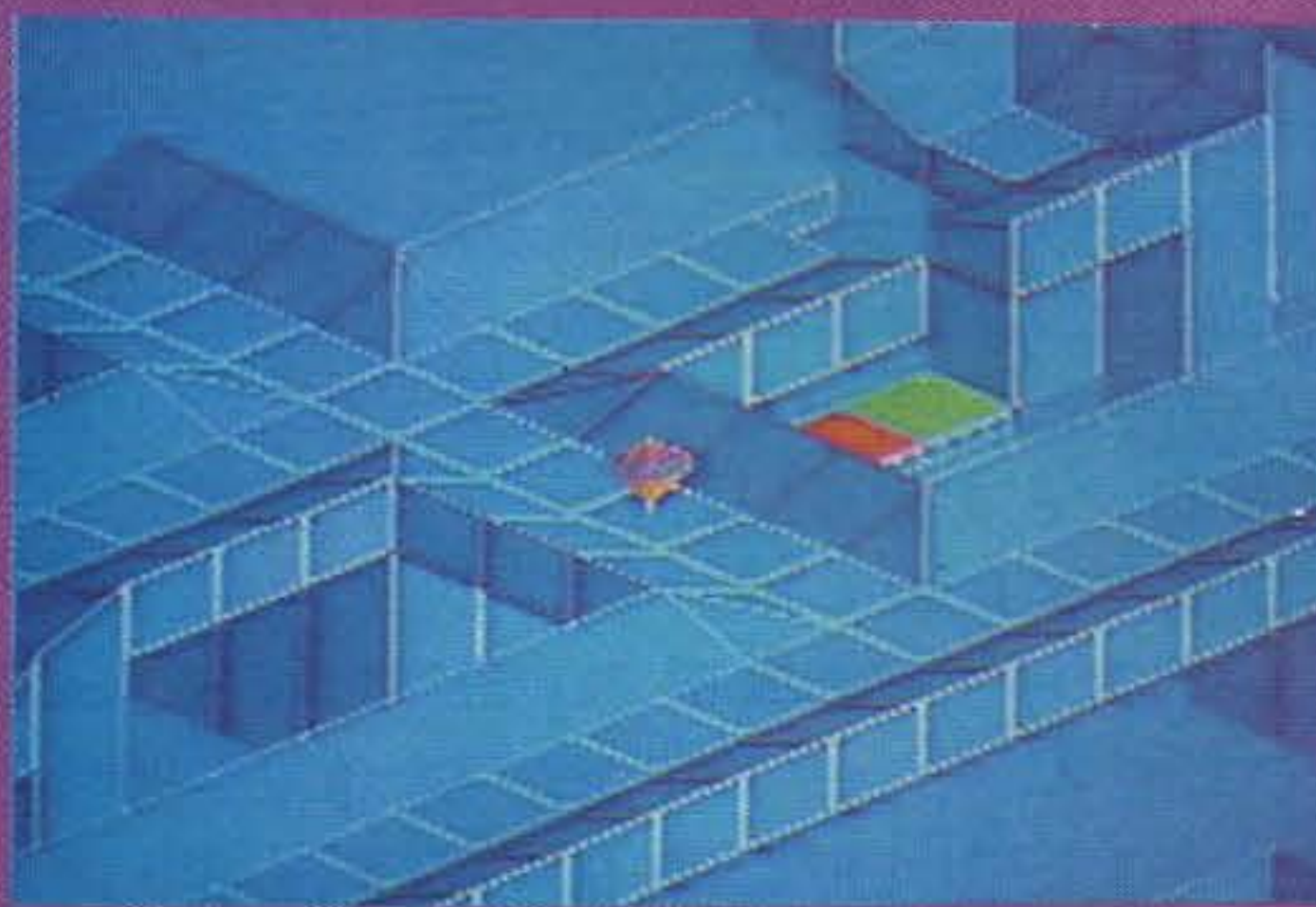


FICHA TÉCNICA

Nombre:	Push Over
Consola:	SNES
Modalidad:	Rompecabezas
No. de jugadores:	1
No. de fases:	9
Fabricante:	Ocean
Capacidad:	4 Megas



Bienvenido a una tierra loca, donde tendrá que enfrentar serias dificultades para continuar su camino, a través de difíciles laberintos. Recoja todas las piedras para abrir las puertas y avanzar a las fases. Spindizzy Worlds es una versión similar al antiguo Marble Madness, con nuevos detalles, como por ejemplo coger las piedras. El resultado es un juego nuevo y complejo, con ocho megas de memoria. Vale la pena para aquellos que disfrutaron de cartuchos que exigen mucho raciocinio y paciencia.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Spindizzy Worlds
Consola:	SNES
Modalidad:	Rompecabezas/Laberinto
No. de jugadores:	1
No. de fases:	16
Fabricante:	Ascii
Capacidad:	8 Megas



Tres bravos guerreros vikingos secuestrados por extraterrestres tienen que encontrar el camino a casa, a través del tiempo (futuro y pasado). Antes, deberán realizar numerosas tareas y enfrentar varios desafíos. Cada uno tiene una característica específica: el primero corre y salta; el segundo se defiende y puede usar su escudo como paracaídas; y el tercero es especialista en armas y el único que puede atacar. Exige mucha lógica para pasar de fase, pero se garantiza una total diversión. Los gráficos, la música y la acción son excelentes. Un rompecabezas muy actual y original. Preste atención al diálogo de los bárbaros cuando pelean, son increíbles.



No cuente con la inteligencia de los vikingos, pues ellos no saben de los avances de la técnica: el computador.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	The Lost Vikings
Consola:	SNES
Modalidad:	Rompecabezas
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	32
Fabricante:	Interplay
Capacidad:	8 Megas

CALIFORNIA GAMES II

Quien se divirtió con la primera versión, disfrutará también con ésta. Son cinco nuevos deportes.

Los más importantes atletas de la temporada se encuentran en California para disputar cinco modalidades de deportes, cuyo punto en común es la dificultad. Vea cuáles son los nuevos eventos:

Body Boarding – Es necesario esperar que llegue la ola correcta, subir y realizar maniobras nerviosas, esquivando diversos obstáculos (sirenas, leones marinos, etc...).

Snowboard (Surf en la nieve) – Deslizándose montaña abajo sobre una plancha, tendrá que esquivar piedras, troncos y árboles a toda velocidad. En el camino encontrará trechos que son exclusivos para hacer maniobras.

Jet Sky – Es la modalidad más bonita y divertida. Consiste en dirigir un Jet Sky rápidamente sobre una pista acuática. Se parece bastante al F-Zero.

Cometa – Para quien todavía no ha volado en cometa, es la parte precisa. Los detalles gráficos son impresionantes. Aquí tendrá que alcanzar los objetivos en tierra desde las alturas.

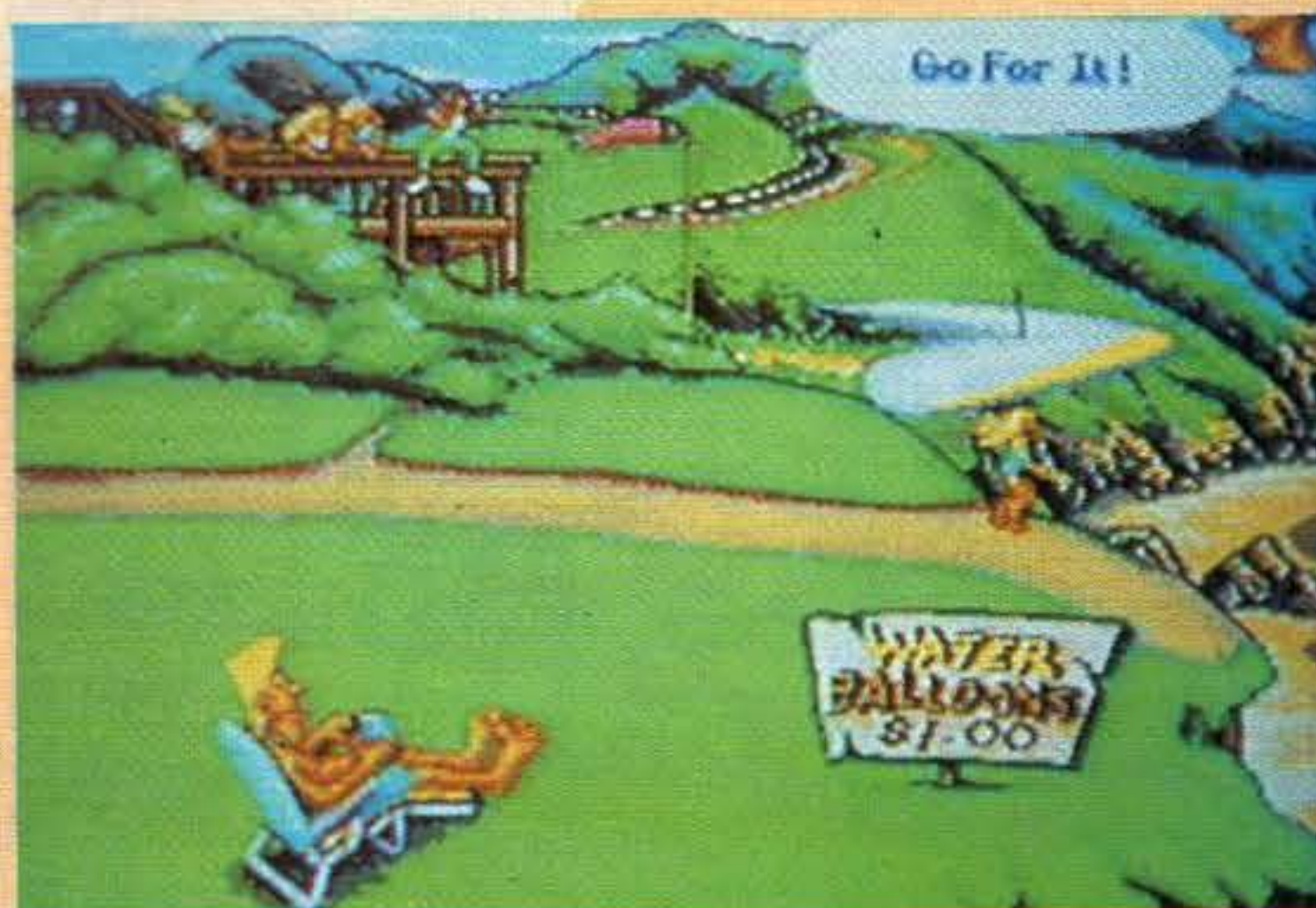
Skate – Maniobras y caídas en un circuito de 'halls' y túneles. Un juez dará sus comentarios sobre la actuación.



Trate de hacer bastantes puntos en las maniobras. Después concéntrese en pasar los obstáculos.



Demuestre nervios de acero frente a los túneles. En caso contrario, terminará aplastado en el concreto.



Otro juego firmado por el piloto japonés Satoru Nakagima (es el tercero para VIDEOJUEGOS, primero para SNES). Un simulador de F-1 autorizado por la FOCA, con derecho a usar los nombres reales de pilotos y marcas de las más importantes escuderías de los campeonatos realizados en esta modalidad. Escoja entre los 16 autódromos del mundial. ¿Preparado? Ahora tiene que equipar el bólido: llantas, suspensión, motor, transmisión, frenos. El problema más grande que tiene es enfrentar el desafío con el carro de Satoru (no es de los mejores). La perspectiva es en primera persona, es decir, dentro del carro. Existe, todavía, una vista aérea del autódromo antes de cada prueba.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	California Games II
Consola:	SNES
Modalidad:	Deporte
No. de jugadores:	1 a 8
No. de fases:	5
Fabricante:	DTBC
Capacidad:	8 Megas

FICHA TÉCNICA

Nombre:	F-1 Hero
Consola:	SNES
Modalidad:	Simulador F-1
No. de jugadores:	1
No. de fases:	16
Fabricante:	Varie
Capacidad:	8 Megas

SNES
LANZAMIENTO

CAPÍTULO 2

RANMA 1/2

Una especie de Street Fighter II, muy al estilo japonés. ¡Vale la pena jugarlo!

Es la opción más divertida para quien adora un Kick and Punch y desea salirse un poco de la rutina. Secuencia de uno de los cartuchos de más éxito en el Japón, cuya creación fue originada en una serie de dibujos animados.

Ranma 1/2 cuenta la historia de un joven que tiene un destino muy extraño. Al menor contacto con el agua se transforma en mujer y su padre en un oso panda. Si Ranma logra ganar el campeonato de lucha libre, el director de su escuela lo librará de la prueba. El juego no saldrá en EE.UU. por ser muy 'japonés'. En los diseños se pueden apreciar muy bien los trazos de esa cultura, pues los personajes y el escenario reflejan totalmente el folclor de esa zona del mundo. Esta continuación llega para SNES con varios cambios significativos. El juego pasó de 8 a 12 megas de memoria, mejorándose así todo. Ahora se puede escoger entre 12 protagonistas para jugar con una o dos personas, o contra el computador. Para variar un poco, existe un



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Ranma
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	12
Fabricante:	N.C.S.
Capacidad:	12 Megas

EVALUACIÓN

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



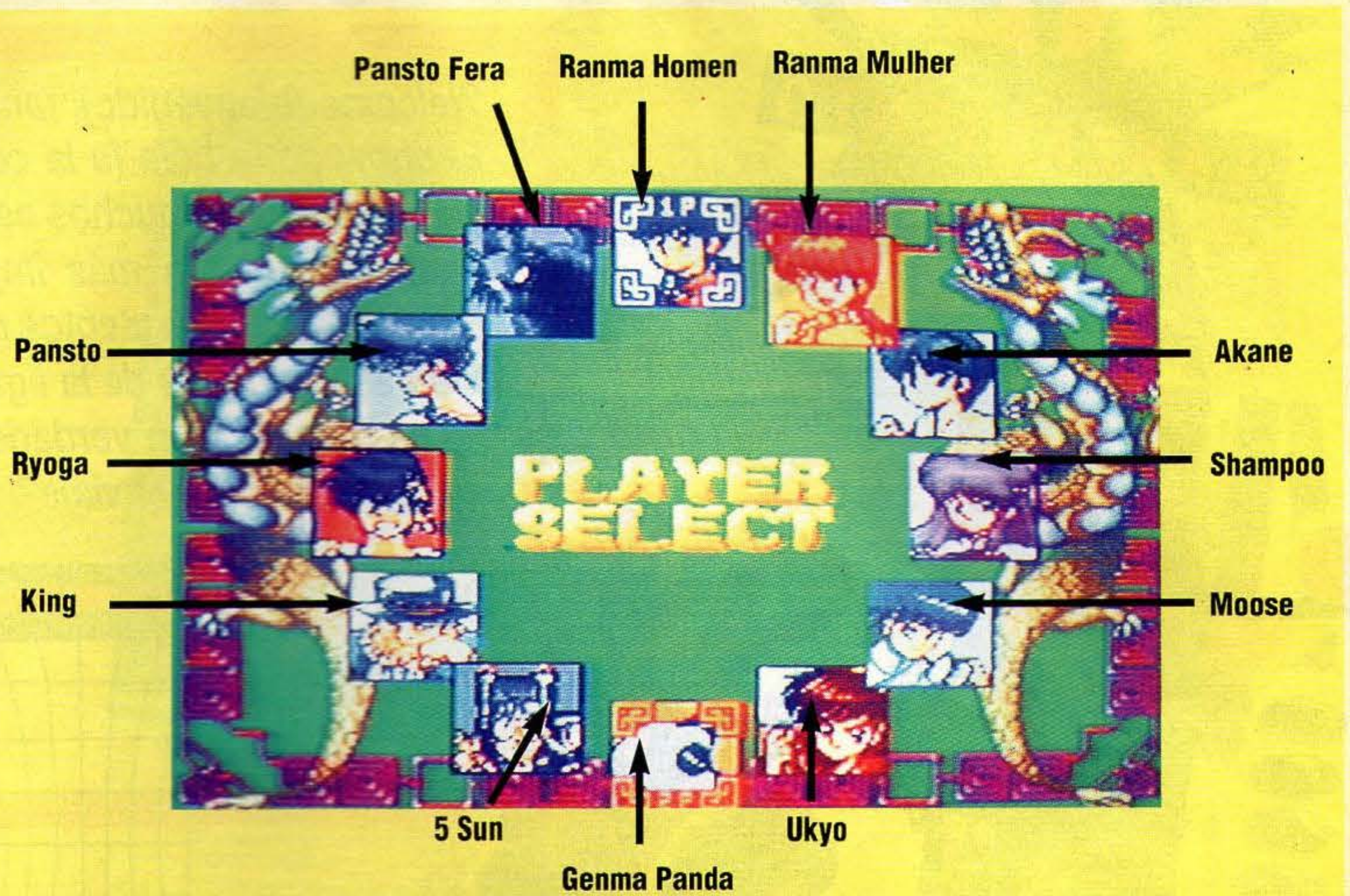
módulo en el que se pueden elegir dos equipos entre cinco para competir. La lucha es frente a frente. Dos guerreros combaten para decidir cuál de ellos es el mejor. En el estilo de Street II, **Ranma** sorprende tanto por la variedad de golpes y magias como por los personajes y escenarios divertidos. Es para morirse de la risa.



SELECCIÓN DE EQUIPOS



Usted podrá formar dos equipos de cinco luchadores cada uno. El secreto es conocer los jugadores y escogerlos rápidamente.



Utilice estos golpes y encontrará algunas sorpresas

Ranma Homem

- 1) Y + B
- 2) (Para abajo + B), B
- 3) X, para abajo + B

Ranma Mulher

Idem

Akane

- 1) Y + B
- 2) (Para atrás + B), B

Shampoo

- 1) Y + B
- 2) (Para atrás + B), B

Moose

- 1) Y + B
- 2) (Para atrás + B), B
- 3) X, para abajo + B

Ukyo

- 1) (Para atrás + B), B
- 2) (Para abajo + B), B

Genma Panda

- 1) Y + B (próximo al adversario)
- 2) (Para atrás + B), B

5 Sun

- 1) Y + B
- 2) (Para atrás + B), B

King

- 1) (Para atrás + B), B
- 2) B + hacia delante

Ryoga

- 1) Y + B
- 2) (Para abajo + B), B

Pansto

- 1) Y + B
- 2) B + hacia delante

Pansto Fera

- 1) X, B + para abajo
- 2) (Para atrás + B), B

Obs. 1: Las secuencias en paréntesis deben ser cargadas en + 0 - 2 segundos.

Obs. 2: Algunos personajes pueden dar dos saltos en el aire. ¡Experimente esta sensación!

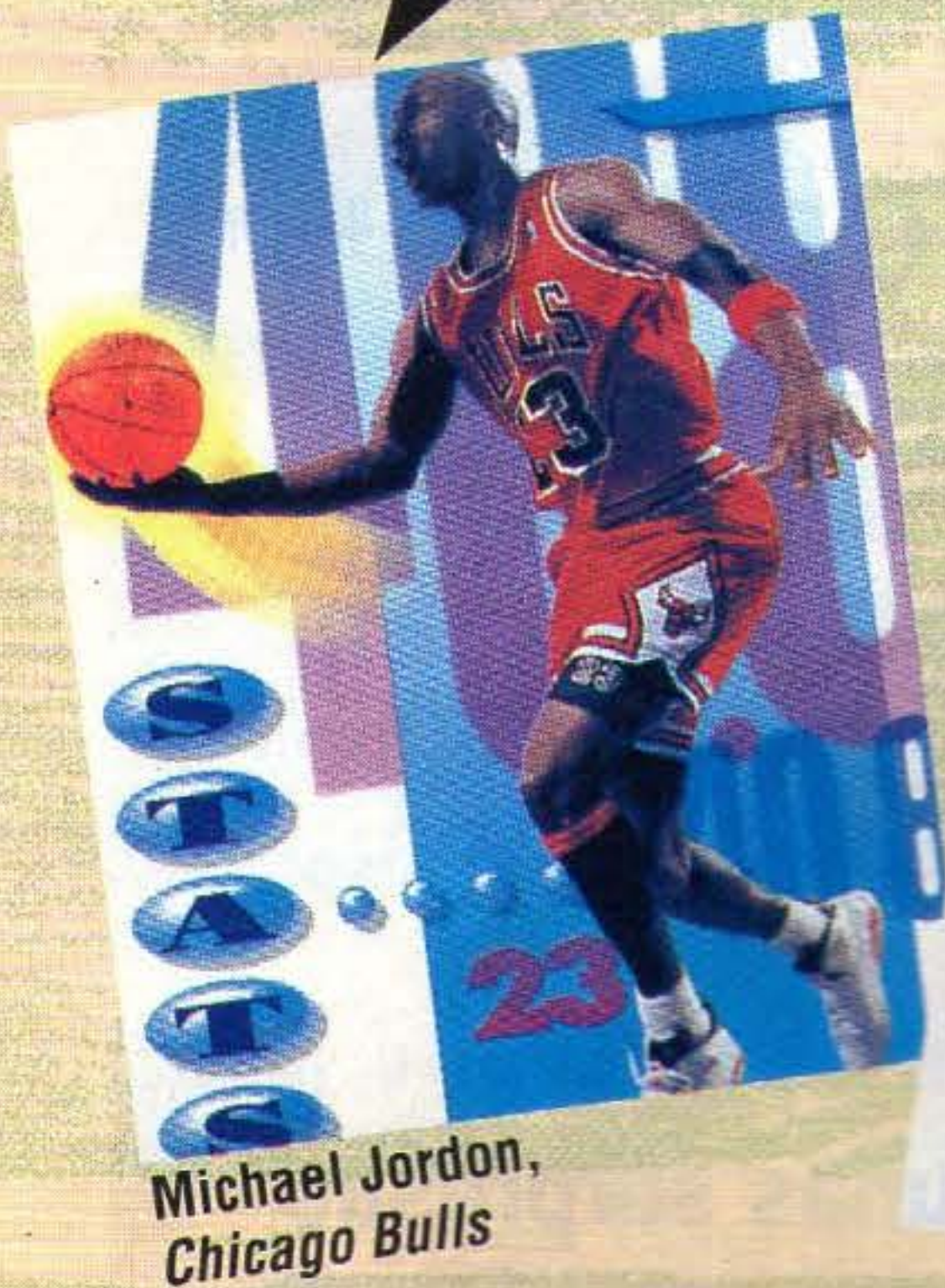
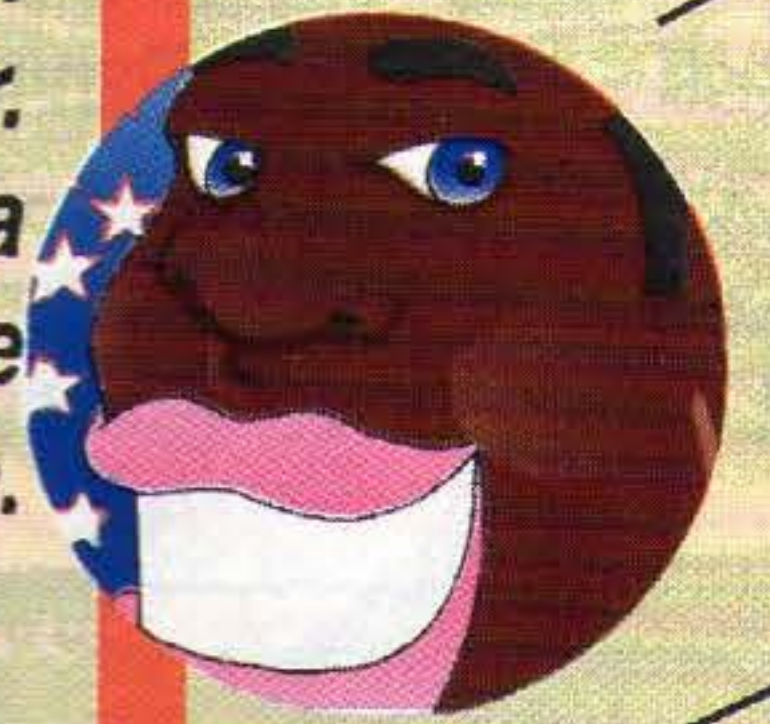


El primer cartucho de Ranma tuvo mucho problema para entrar en el mercado norteamericano. ¿El motivo? Se basaba en exitosos dibujos animados japoneses. La versión americana es medio aburrida y muy lenta. A los japoneses no les importa para nada el Tío Sam, por lo que decidieron lanzar el segundo casete de la serie. Son golpes, movimientos y magias tan originales que lo dejarán boquiabierto. Remata el juego un tema musical envidiable y diseños magníficos. Un gran lanzamiento.

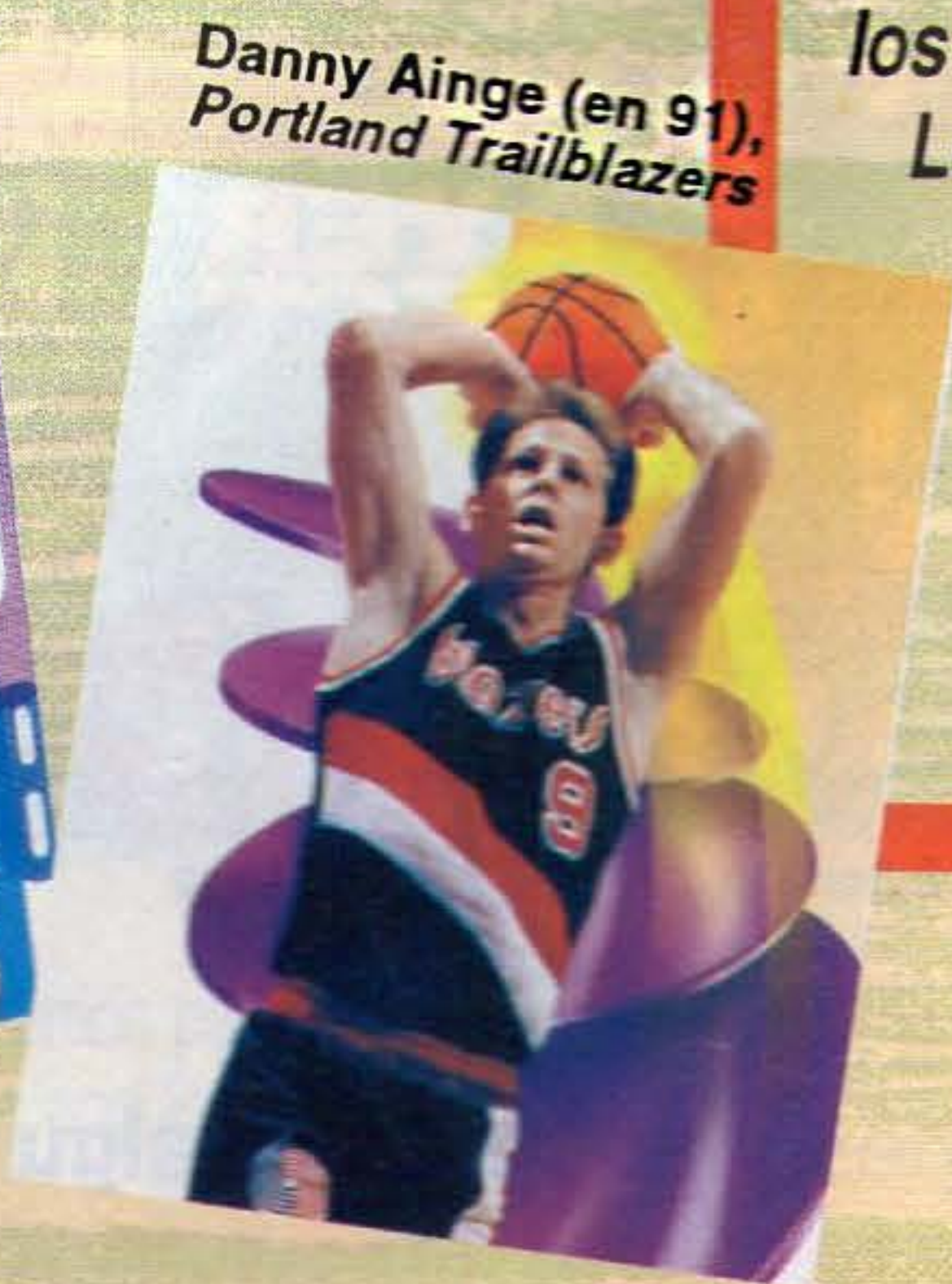
Lord Matias

SNES LANZAMIENTO

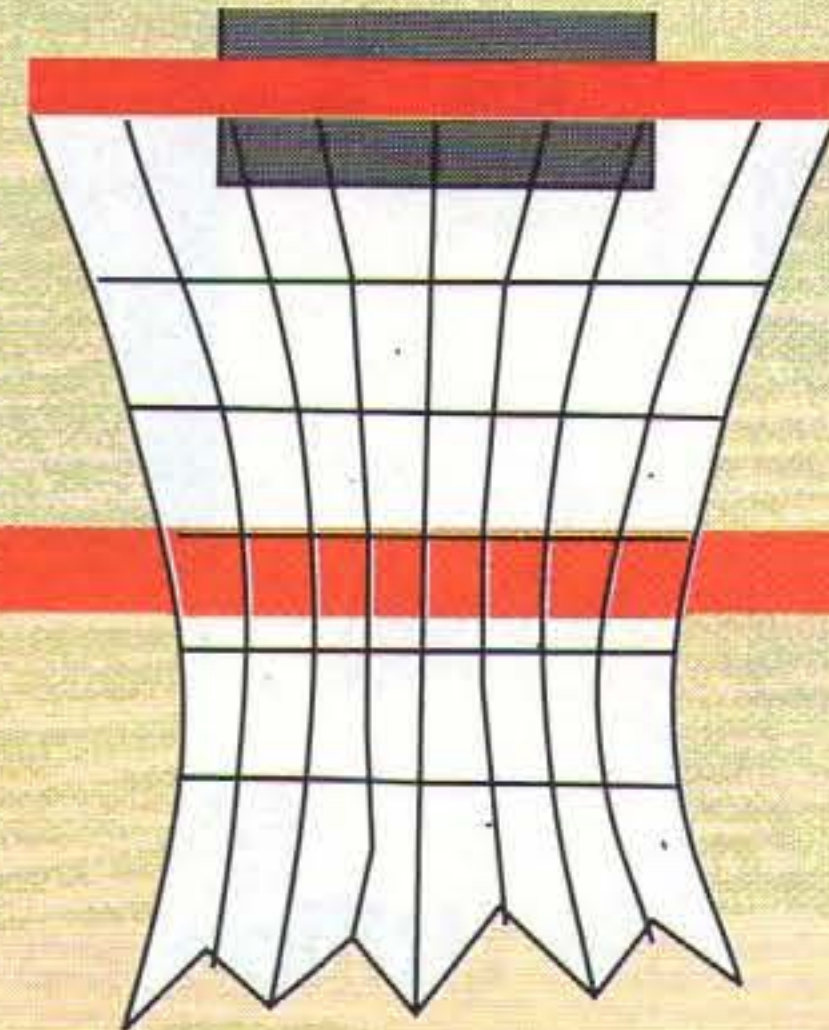
Welcome (bienvenido), fanático del basket-ball. El show de la bola (a la cesta) va a comenzar. Juego duro con muchos espacios para analizar. Trataré de ser lo más imparcial, sin ninguna preferencia. Estén atentos porque la emoción de los tres cartuchos de la liga NBA está increíble. Les garantizo un verdadero show. ¿Listos para el viaje?



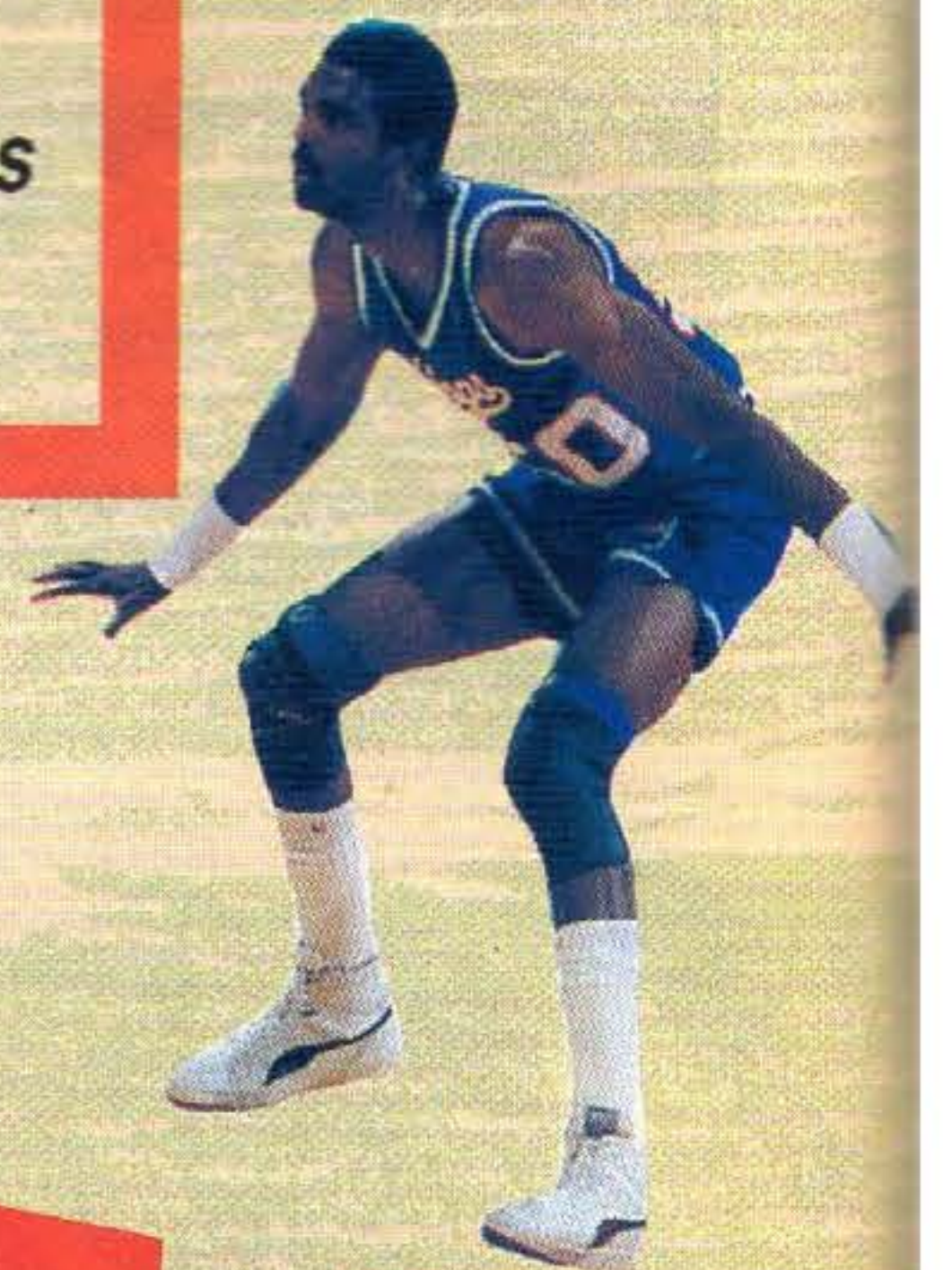
Michael Jordan,
Chicago Bulls



Danny Ainge (en 91),
Portland Trailblazers

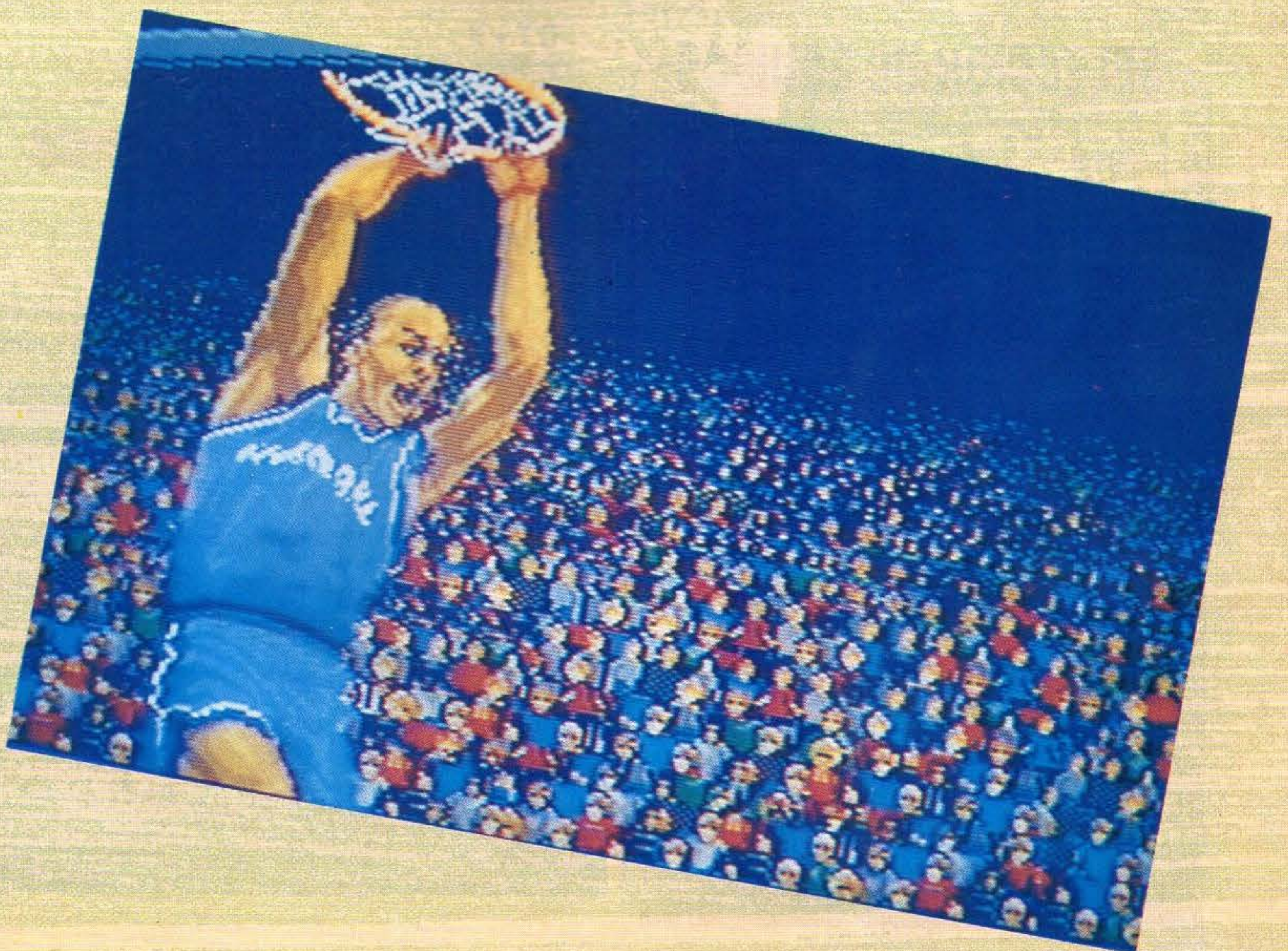


Lord Matías



BASKETBALL NBA

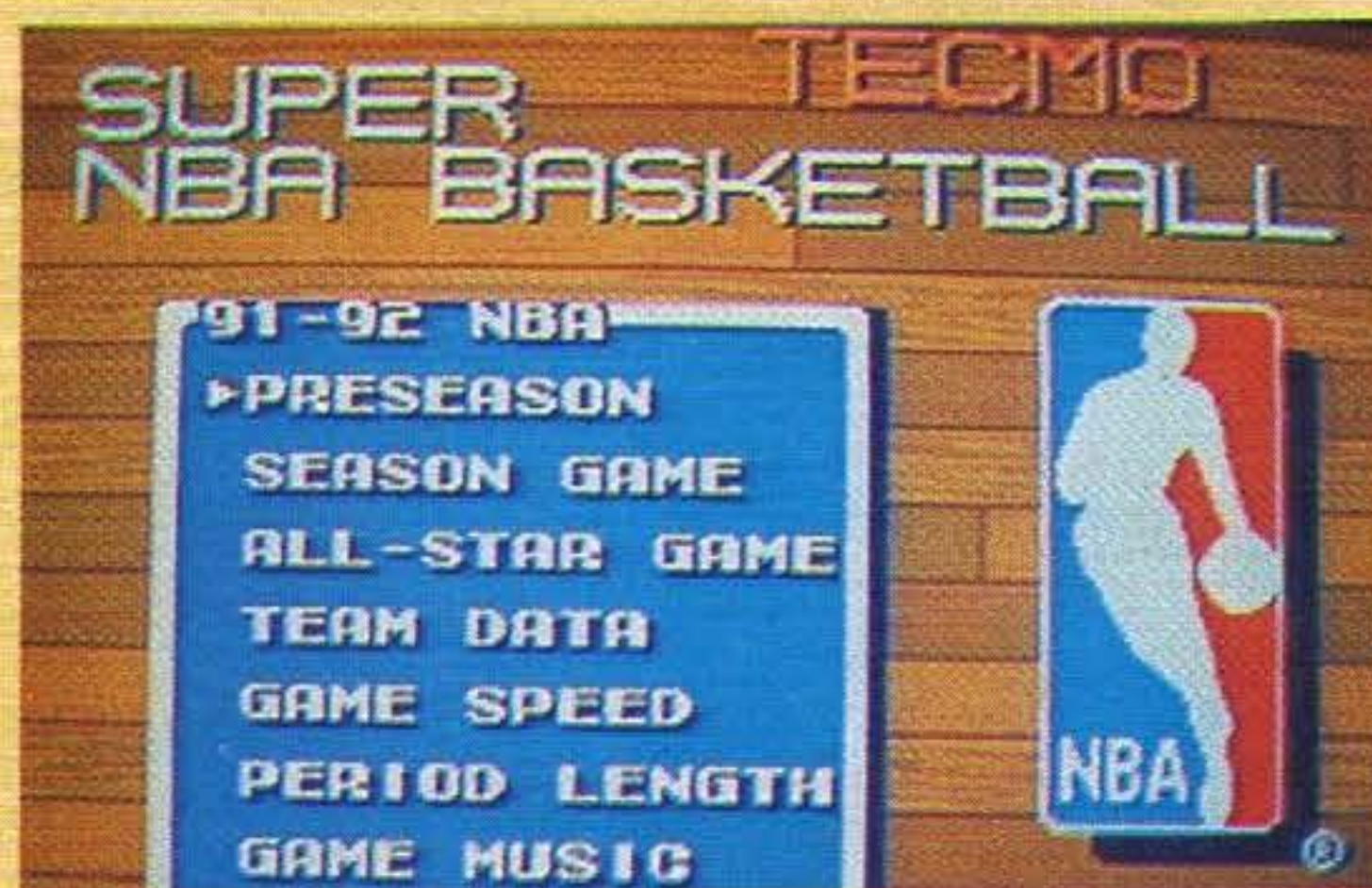
TECMO NBA SUPER BASKETBALL es, sin miedo a equivocarme, el mejor cartucho de baloncesto que existe en el estilo horizontal. Mucha gente prefiere la rotación de Super Dunk Shot. Pero ante semejante maravilla de lanzamiento, cualquiera cambia de idea. Todo es perfecto, desde los shows de las cheerleaders (porristas) hasta los detalles gráficos más minuciosos. Es el videojuego más actualizado con los cambios recientes de la NBA (la principal liga de basket-ball en EE.UU.). Es el único juego que permite escoger entre todos los equipos de la liga, con sus respectivos deportistas de la actualidad. Lograron lo que era imposible: un juez que nunca se equivoca. El



arbitraje es acompañado por una pantalla que da todas las informaciones y explicaciones de la marcación de una falta con voz digitalizada, ¿cómo le quedó el ojo? Los lanzamientos más espectaculares son inmortalizados en un primer plano. Los que están más lejos son presentados con más detalles, con la fecha de los juegos y un archivo del resultado de los últimos partidos del campeonato. Encestadas, defensas, faltas, tiros libres, etc. Realmente sólo falta que el jugador salga de la pantalla

VIDEOPISTAS
Si está perdiendo por poco en el fin de un 'quarter' (cuarto) por una diferencia de pocos puntos, use un 'time-out' (tiempo) en el momento en que el adversario hace una cesta. Cuando regrese a la cancha, ya estará en el campo de ataque. Con eso economizará tiempo.

para autografiar su camiseta. ¡Pero eso ya es demasiado! Son cinco meses de basket-ball. El campeonato de la liga más profesional y más cara del mundo comienza en noviembre y va hasta marzo. No es poca cosa. Contiene unas cien horas de imagen y mucho sudor para acabar en un lapso normal. Afortunadamente se puede disminuir la duración de los partidos con los 'options' (un partido normal tiene 48 minutos, pero se puede reducir hasta 8 minutos). Y lo mejor de todo es la posibilidad de jugar hasta con 27 personas diferentes. Es fabuloso a lo que ha podido llegar este videojuego. Nota 100.



Usted puede escoger entre el All Star Game, entrenamiento, campeonato. También es posible alterar la velocidad del juego y revisar las estadísticas de los equipos o jugadores individualmente.



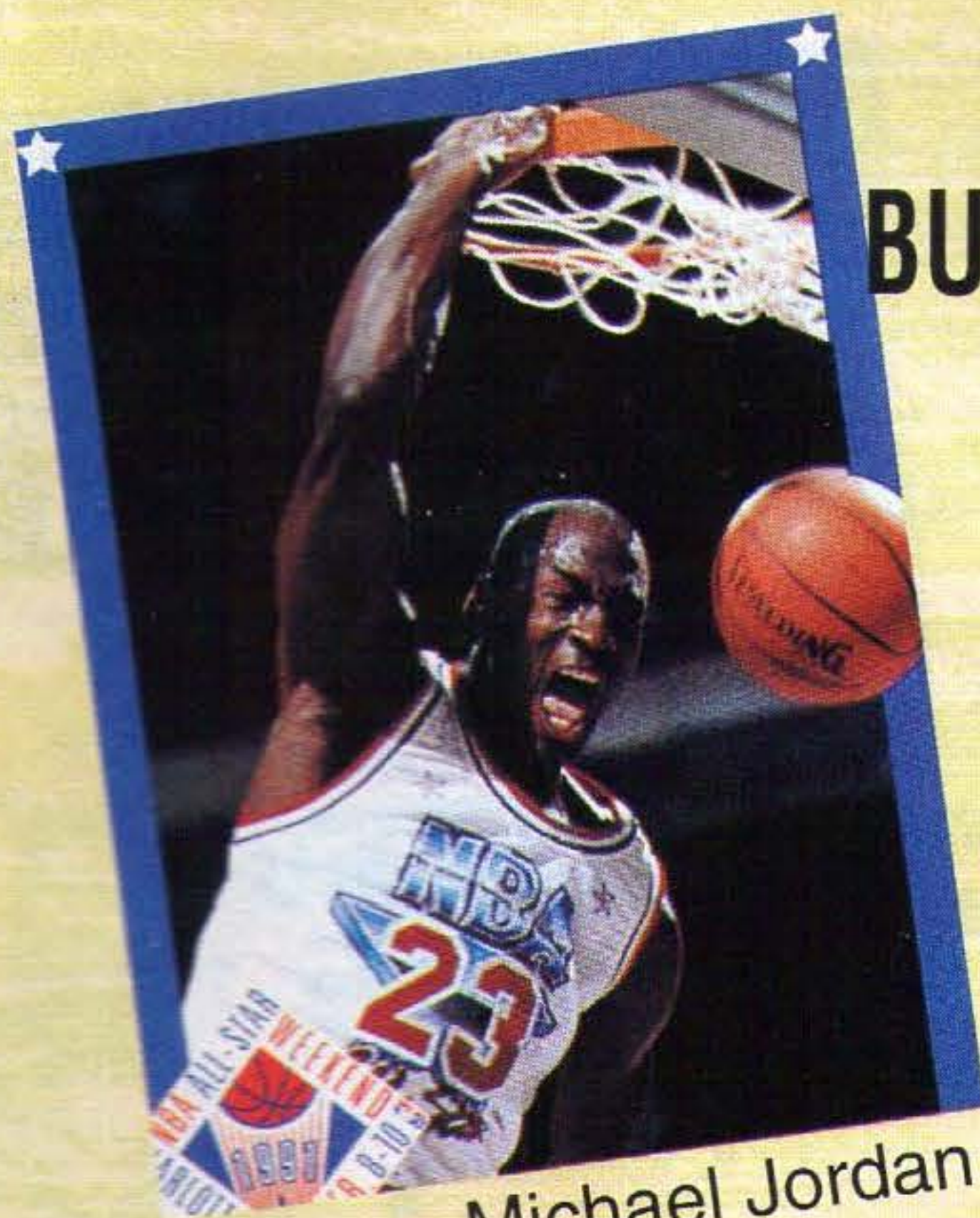
Quien sea un experto puede optar entre diferentes tácticas de ataque o defensa y sustituir jugadores antes o durante el partido.



NBA Super Basketball reproduce perfectamente la temporada de la NBA de 1991/92. Para terminar la fase de clasificación tendrá que jugar 82 partidos, sin contar los 'playoffs' (semifinales) y la gran final. ¡Pero no se asuste! El juego viene con batería, afortunadamente.

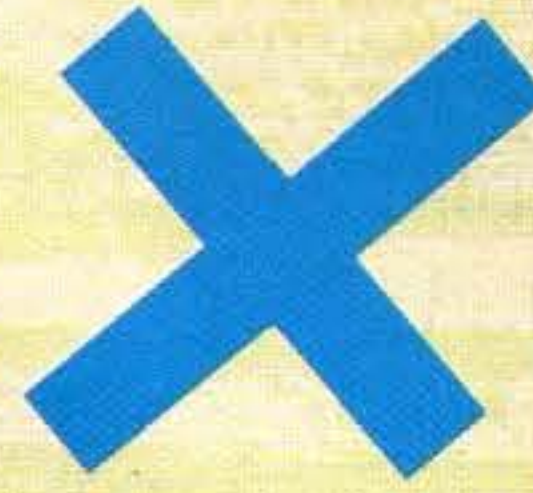
SNES
LANZAMIENTO

BASKETBALL
NBA

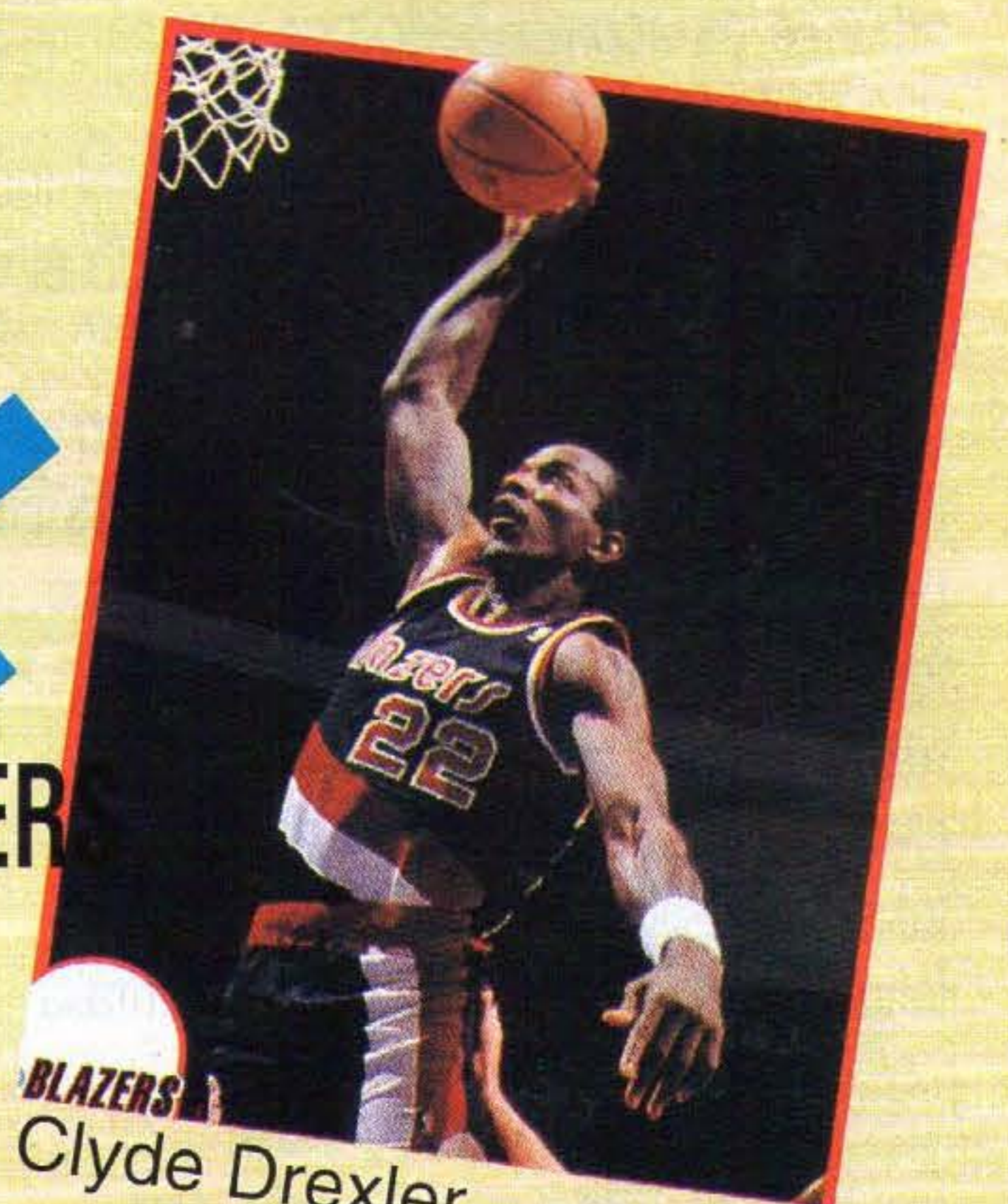


Michael Jordan

BULLS



BLAZER



BLAZERS
Clyde Drexler

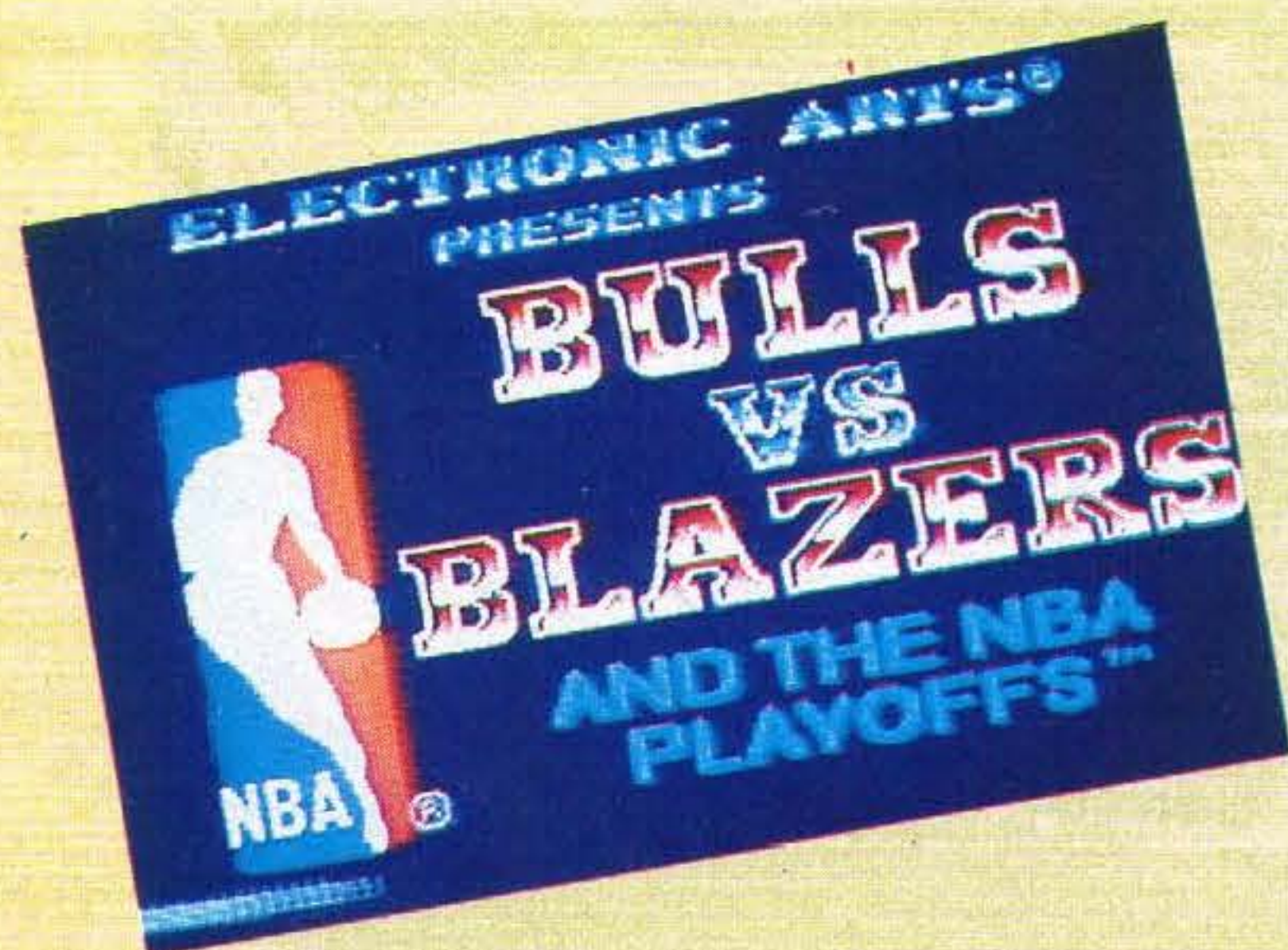
Bulls Vs Blazers es una adaptación para SNES del juego hecho, originalmente, para el sistema SEGA. La Electronic Arts decidió mejorar el Bulls Vs Lakers y sacar del mercado la competencia. Los muñecos son más grandes, las canchas respetan el diseño original de las norteamericanas y los jugadores son actuales. Durante todos los medios tiempos un comentarista deportivo emite su opinión sobre la actuación de los dos equipos en la cancha. Aunque no sea un casete tan perfecto como el Tecmo NBA Super Basketball, posee un lado muy interesante para explorar: las características de cada astro del baloncesto. Por ejemplo, la encestada de Jordan es presentada con mucho realismo y emoción. A pesar de no ser el mejor cartucho en esta modalidad, es el que tiene mayor game play de los tres videojuegos. Pero no presenta mayores dificultades, se puede terminar rápido. Nota 90.



Si usted considera su lanzamiento espectacular, oprima el botón de pausa para accionar el 'instant replay' y vea esa jugada todas las veces que desee.



Si usted elige los Celtics, de Boston, tendrá el placer de jugar en Boston Garden, en una cancha mucho más bonita que las tradicionales.

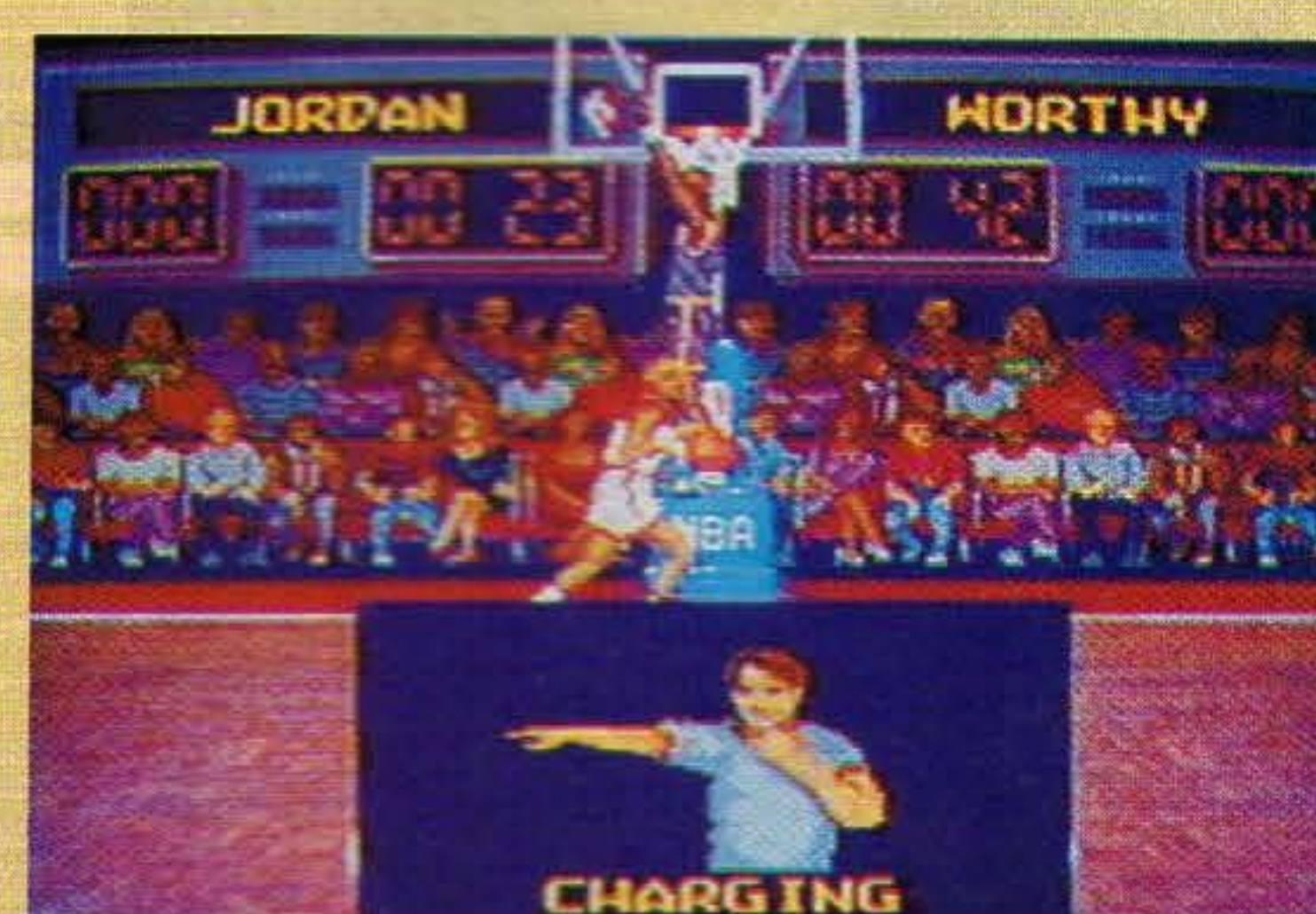
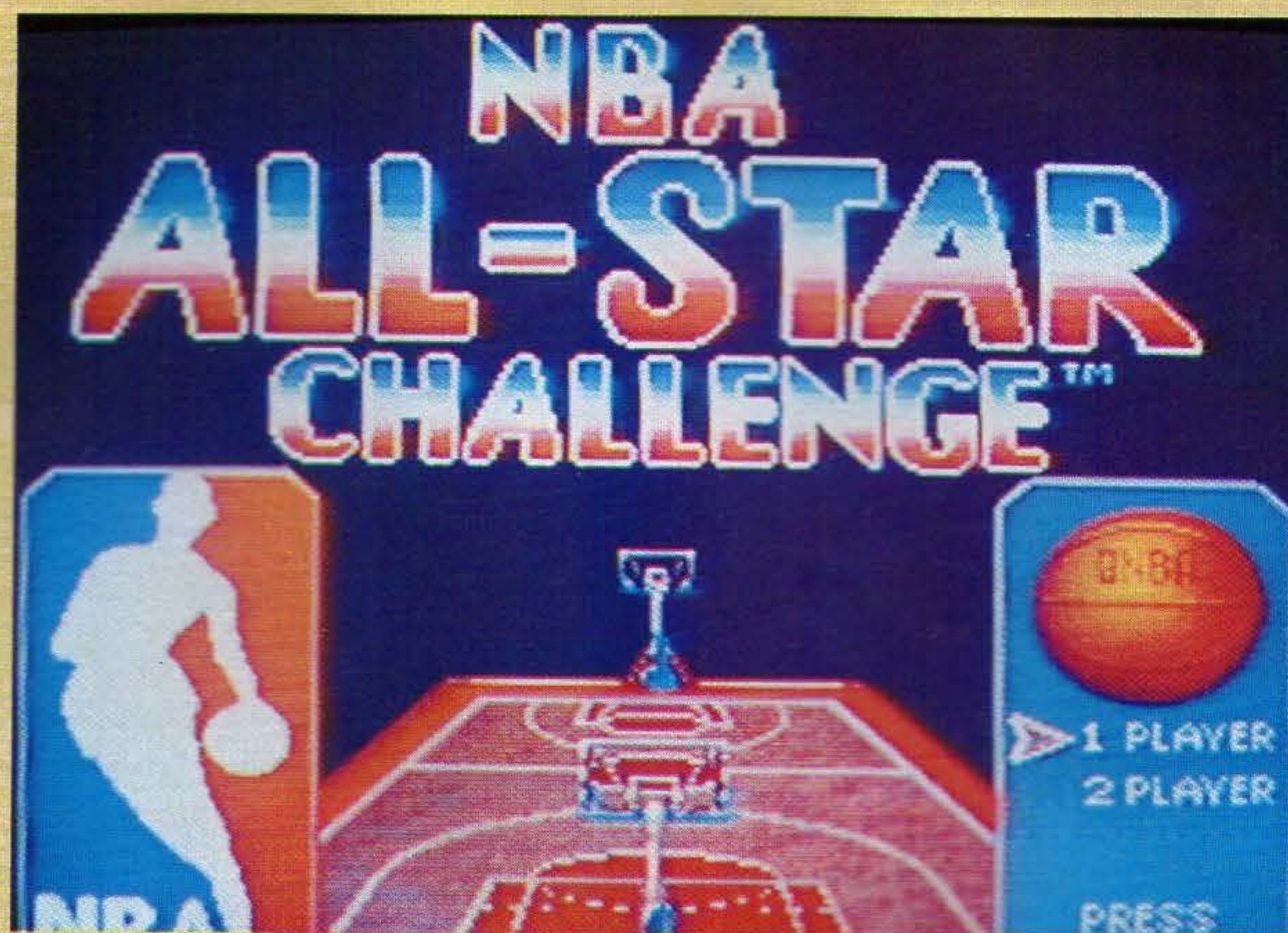


BLAZERS		BULLS	
WILLIAMS 52 -F		GRANT 54 -F	
KERSEY 25 -F		PIPPEN 33 -F	
DUCKWORTH 0 -C		CARTWRIGHT 24 -C	
PORTER 30 -G		PAXSON 5 -G	
DREXLER		JORDAN	



NBA ALL STAR CHALLENGE

es muy diferente. Todo el juego es una disputa alrededor de la cesta. Usted tendrá la oportunidad de escoger máximo dos jugadores entre los 27 mejores de la liga NBA para disputar varias modalidades: 'one on one', tiros de tres puntos, tiro libre o un partido 'amigable'. Cada contrincante tiene su propio estilo y potencial. El juego reproduce con fidelidad los lanzamientos de 'Air' Jordan, por ejemplo. Quien está buscando la emoción total del basket-ball, puede olvidarlo, no es éste. Lo que aquí ocurre son disputas entre las principales estrellas del equipo. Todos los All Stars están. El juego, visualmente, es muy bonito. Se destaca la digitalización de las fotos de los jugadores que vienen rodando, haciendo escala (en mode 7). Los lanzamientos en los partidos también tienen voz digitalizada. Eso sin hablar del reflejo de la cancha. Parece que se la hubieran pasado toda la noche limpiando la pista. Es sin duda un espejo, todo se proyecta. El sonido deja mucho que desear. Gran cantidad de ruidos del ambiente del tenis y nada de música. Es un espectacular partido, donde la emoción es su mayor protagonista. No se lo pierda. Nota 80.



En NBA All Star Challenge puede elegir los astros de su equipo y además contar con la ayuda del hoy jubilado Larry Bird, especialista en tiros de tres puntos.

A pesar de ser un mano a mano, no piense que éste es un juego de calle, donde todo vale. El juez es estricto, tanto que llega a ponerse cansón.



Un hecho triste que marca a estos tres juegos de la NBA: la ausencia de Magic Johnson, deportista de todos los tiempos, portador del virus HIV.

SNES

LANZAMIENTO



Otro rompecabezas, al estilo Tetris, llega para SNES. En este caso, la agilidad en los reflejos es más importante que el raciocinio. El objetivo es construir líneas alrededor de las piezas, para que éstas vayan descendiendo por la pantalla. Cuando se rodean las partes totalmente por líneas, también desaparecen. Trate de evitar que ellas se acumulen y lleguen al techo. Tiene derecho a una bomba durante cada partida. ¡Usela bien!



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Mystery Circle
Consola:	SNES
Modalidad:	Rompecabezas
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	Muitas
Fabricante:	K. Amusement
Capacidad:	8 Megas



¿El tamaño no es presentación? Si usted es de aquellos que creen que los enanos no están en nada, es porque todavía no conoce los personajes de este juego. Devil Man, Majinger X y los otros tres son micro luchadores que enfrentan cualquier desafío. Recorren las calles de la ciudad enfrentando peligrosos enemigos: arbolitos rosados, los encapuchados y muchos otros más. En el camino nuestros héroes encuentran diversos objetos y armas que los ayudarán a enfrentar a los villanos. Super divertido y con un tema musical rápido, C.B. Wars es una opción para quien busca un cartucho sin mucha dificultad, pero increíble. No pierda de vista la jefe de base, una niñita aparentemente inocente que golpea muy fuerte.

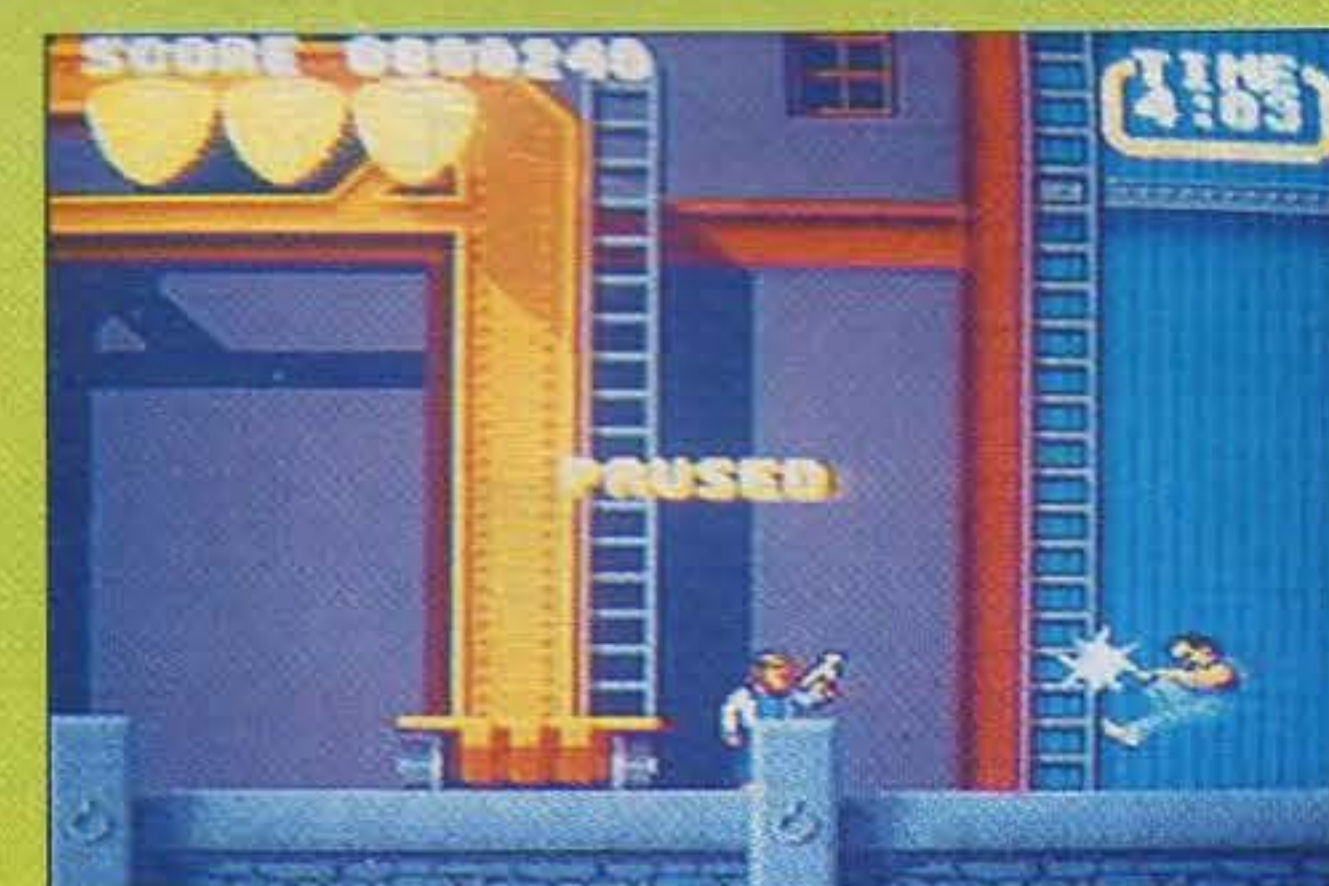


FICHA TÉCNICA

Nombre:	C.B. Wars
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	N/D
Fabricante:	Banpresto
Capacidad:	8 Megas



Una pareja poco común: Roger Murtaugh, un buen policía y hombre de familia, quien está listo para conocer a su nuevo compañero Martin Riggs, un veterano de Vietnam que prefiere no seguir las reglas del sistema y hacer sus propias leyes. Manteniendo las características de su primera versión en película y el éxito rotundo, este juego le trae una excelente oportunidad para divertirse en SNES (luego de estar en NES y G. Boy). Una travesía a través de estaderos, centros comerciales, túneles de metro e incluso conductos de ventilación de una empresa. Lástima que los muñecos sean tan pequeños.




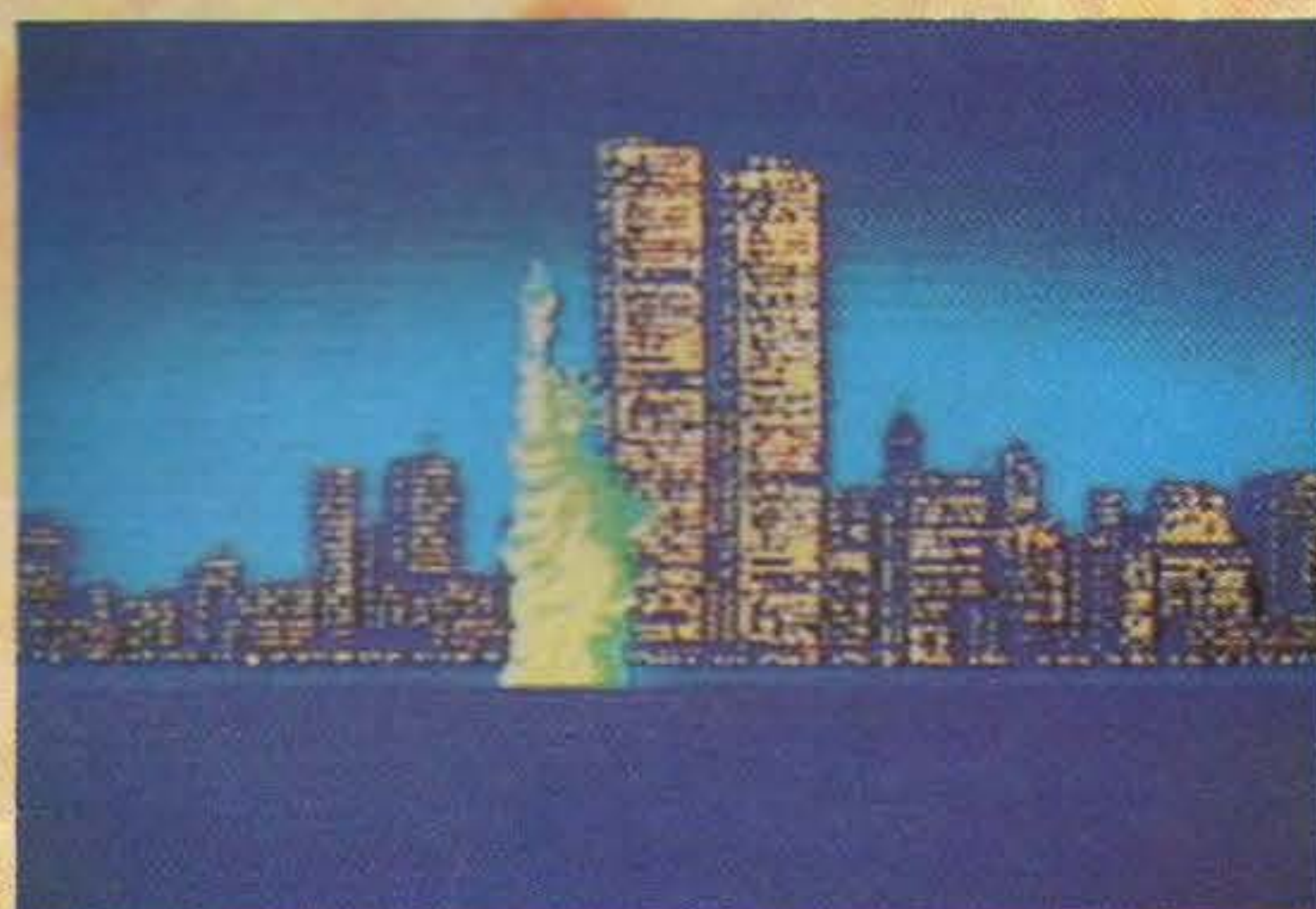
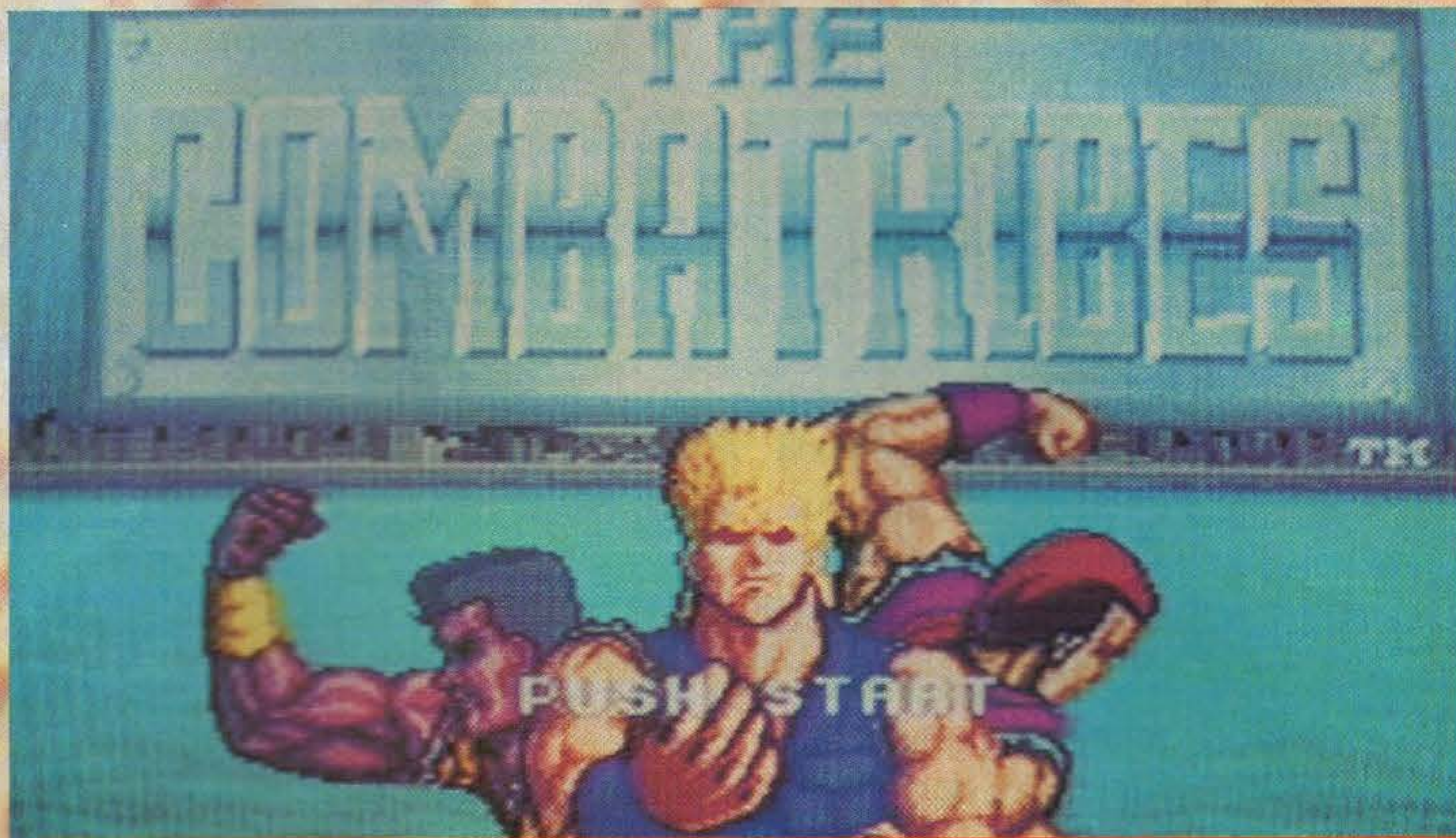
FICHA TÉCNICA

Nombre:	Lethal Weapon
Consola:	SNES
Modalidad:	Acción
No. de jugadores:	1
No. de fases:	8
Fabricante:	Ocean
Capacidad:	8 Megas

SNES LANZAMIENTO


Su misión es
destruir a la linda
y peligrosa Cyborg


Bullova, Berzeker, Blitz y
Martha Splatterhead eran
guerreros de una misma
banda de la ciudad de Nueva
York. Después de un fuerte



enfrentamiento paramilitar, Martha fue capturada y transformada en Cyborg. Preocupados por el orden público, los dueños del poder la programaron para una misión especial: acabar con todas las pandillas de Nueva York. Sólo que Martha consigue escapar y montar su propia banda. Ahora es ella quien controla la ciudad. Ni el ejército ni otros grupos conseguirán detener a la Reina del 'Big Apple'. Además de ser tremendamente atractiva, Martha Splatterhead es una guerrera completa y temida por todos. También controla la

NO SERÁ NADA FÁCIL

GOLPES

GENERALES

Para propinarle un rodillazo en la espalda, digite: Para abajo + B
Puño: Y o X
Patada: B o A
Para darle un puño en la cara cuando está en el suelo: Para abajo + Y

ESPECIALES

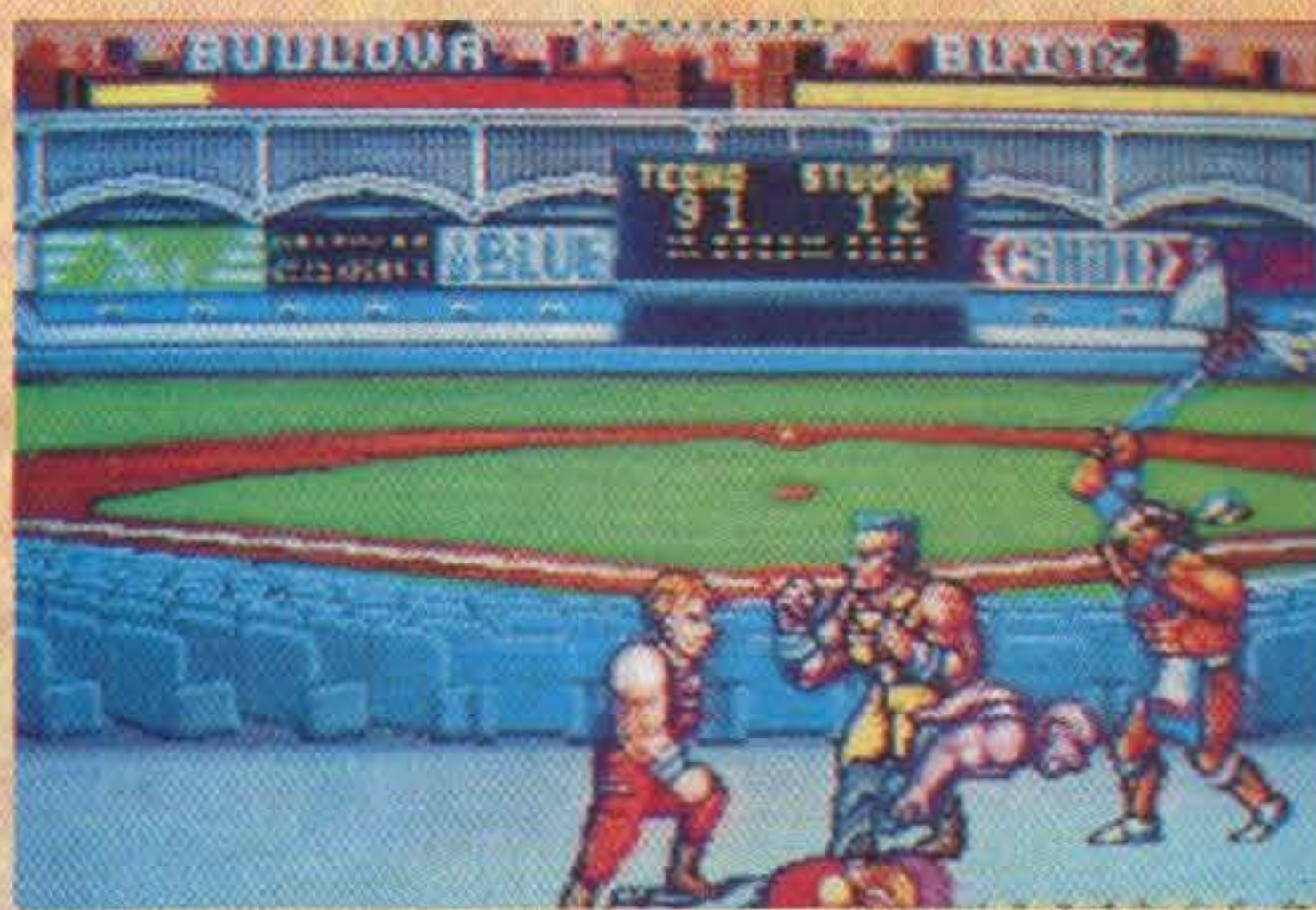
BULLOVA: 2 veces hacia delante + Y = Corrida con puño
BERSEKER: 2 veces hacia delante + Y = Salto con arrodillada
BLITZ: Dos veces hacia delante + Y = voladora

¡Buena suerte!



SNES LANZAMIENTO

zona más peligrosa de la metrópolis, la cual está repleta de asesinos. Es aquí donde usted entra, querido amigo. En el papel de Blitz, Berzeker o Bullova, debe salir a recorrer las calles de Nueva York para acabar con todos los delincuentes, hasta encontrar a Martha y destruirla de una vez por todas. Para los que disfrutan de un mano a mano, existe la opción 'versus'. Cartucho de 12 megas, con dos modalidades de juego, 16 personajes y más de 40 movimientos de batalla. El tema musical original es con el realismo del efecto EFX. Arcade muy famoso en EE.UU., siempre figura en las listas de los juegos más pedidos.



Este juego es muy bien visto en el mercado del videojuego, debido a la fama de la versión Arcade. Pero confieso que realmente no me convence. Aunque presenta una gran variedad de movimientos, los guerreros son mal elaborados. La opción 'versus', uno contra otro, es la mejor del cartucho. Es sólo usar el password que usted adquiere durante el juego. El sonido es muy original, con una banda de muy buen ritmo. Destaco los escenarios, muy al estilo neoyorkino.

Baby Huguito



CAMPOS DE BATALLA



Use los passwords que usted necesite durante el juego para luchar contra los jefes y enemigos.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Combatribes
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	5
Fabricante:	Technos
Capacidad:	12 Megas

EVALUACIÓN

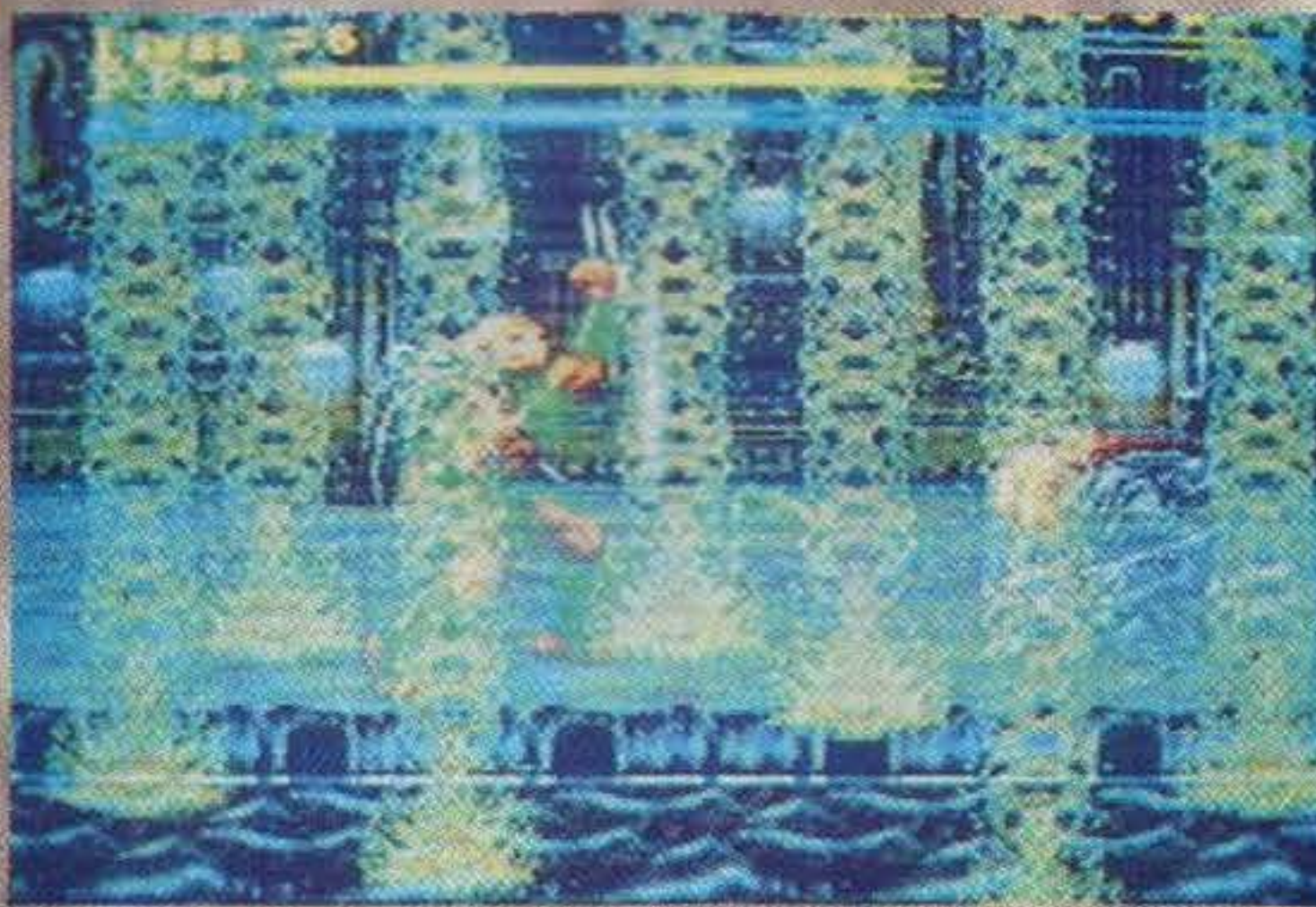
	BH
Gráfico:	9
Sonido:	8
Diversión:	8
Desafío:	8

SNES
LANZAMIENTO

Una batalla monstruosa, en el juego más simple del año.

ALIENS VS. PREDATOR

Año 2423, planeta Vega. La ciudad de Nueva Shangai sufre una repentina invasión de Aliens. Desesperado, el pueblo envía una señal de auxilio al espacio. El Predador intercepta el mensaje y decide acabar de una vez por todas con los extraterrestres. El lío está armado. El escenario lo constituyen las calles de la ciudad, repletas de invasores de todo tipo. Aquí usted es el predador y debe conocer algunas armas importantes y vitales para la sangrienta batalla: la lanza, el disco, entre otros. Es posible sacrificar parte de su energía y lanzar magia sobre los enemigos. Los lugares son sobrios y reflejan un clima de destrucción (Berlín de la posguerra). Sea rápido, destruya a los invasores antes de que ellos aparezcan. Tenga mucho cuidado con la saliva de los seres extraños. Las imágenes de Aliens, que surgen en el intermedio de cada fase, son increíbles.



VS. MODE



En la opción Versus, tiene la oportunidad de luchar como Predador o como Alien.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Aliens Vs Predator
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	8
Fabricante:	IGS
Capacidad:	8 Megas

EVALUACIÓN

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



Qué mal gusto reunir en un solo cartucho a esos dos horribles monstruos. No se sabe cuál es el más feo. La brutalidad es exagerada, aunque los golpes sean un poco limitados. El escenario es desolador, con mucho detallito. El sonido no es de maravilla, pero es pasable. El 'play action' (forma de jugar) y 'side scrolling' (acción horizontal), son como en Turtles IV. Lástima que no

cambia, pues podría haber más variedad entre las diversas fases. El desafío es uno de los puntos que agrada. Nada extraordinario, aunque vale la pena.

Marjorie Bros

VIDEOPISTAS

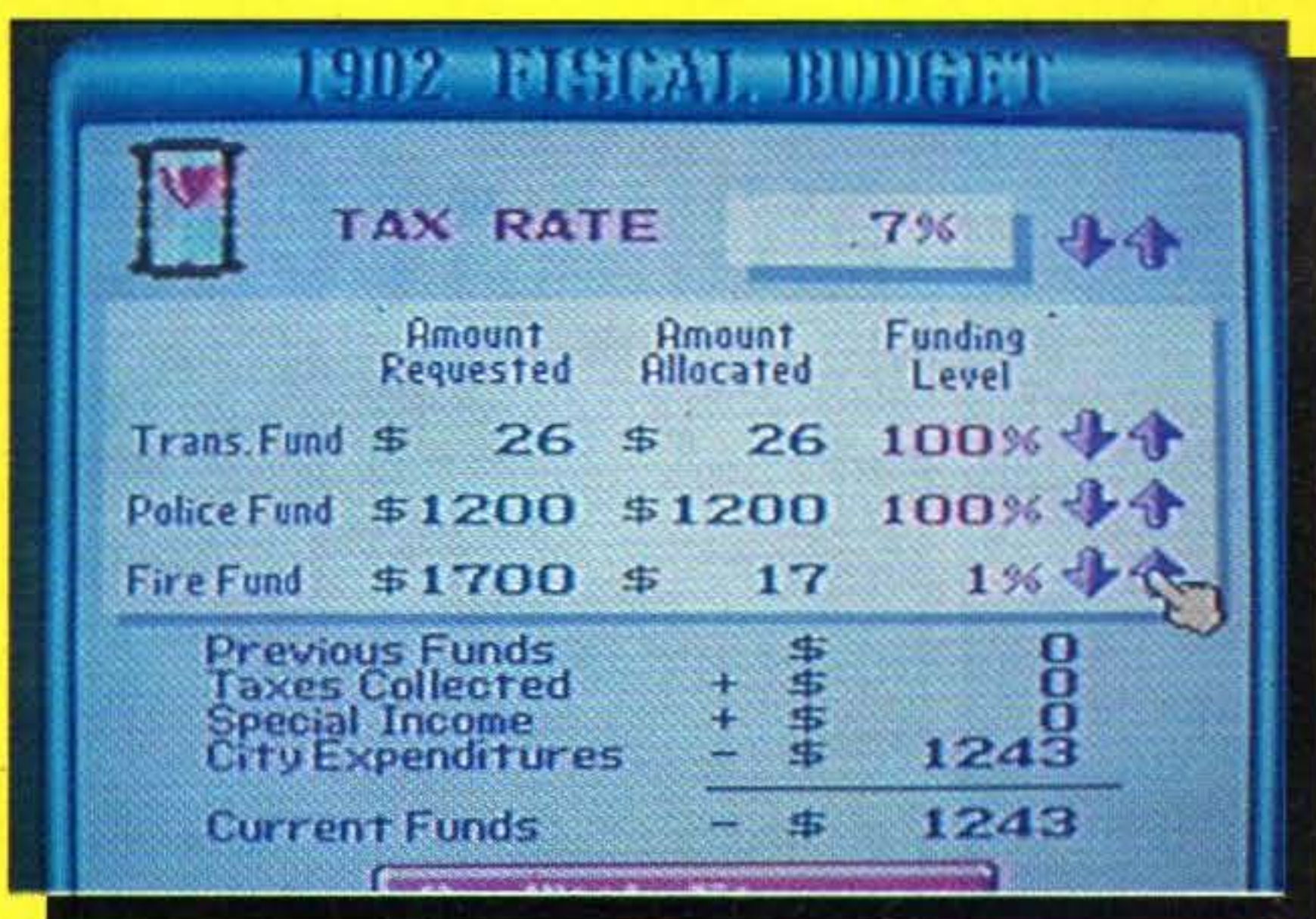
SNES

SIM CITY

LLUVIA DE MILLONES



¿Falta dinero en su administración? Si el ex alcalde dejó una ciudad sin fondos y usted no puede pagar las deudas, ¡no se preocupe! Aquí va la pista: gaste todo su dinero, construya muchos 'police departments' y 'fire houses'. Cuando sólo tenga algunas monedas, invierta el resto en



carreteras, quedando completamente sin dinero. Espere hasta diciembre. Cuando la pantalla del año fiscal (Fiscal Budget) aparezca, presione y mantenga los botones L y R. Sin soltarlos, entre en el juego y en la pantalla del año fiscal nuevamente.

Aumente todos los fondos en un 100%.

Entre de nuevo y suelte los botones. ¡Sorpresa! Ahora tiene \$999.999 en caja para hacer de todo.

Sin duda el truco que cualquier ministro de hacienda estaba esperando.

SUPER VALIS

STAGE SELECT



En la escena en que aparece 'push start button' digite: 3 veces para arriba, para abajo, izquierda y derecha, 2 veces select y una vez Y. Luego presione: b + Start (simultáneos) y logrará comenzar en cualquier fase del juego.

FATAL FURY

VEA EL FINAL



Existe una forma fácil de pasar por Gesse Howard. Pierda los 'rounds' y deje que el juego regrese a la pantalla de presentación. En este momento, entre en Street Fight mode, coloque al mismo luchador que estaba usando en player 1; ubique a Gesse Howard en player 2 con su respectivo escenario. Al no tener ningún jugador en player 2, tendrá que ganar los 'rounds' con facilidad. Ahora sólo resta ver el final del juego (desde el nivel de dificultad en el que estaba).

JAKI CRUSH

15 BOLAS



Use este password para comenzar con 15 bolas y 30.000.000 de puntos: R5G66DCO.

ACUMULE MUCHAS BOLAS



Primero haga que el demonio capture su bola. Cuando aparezca la nueva pelota, presione Select y en seguida el botón B. Anote el Password, inicie el juego e inserte el Password. Cada vez que realice este procedimiento acumulará una bola.

COMBATRIBES

LUCHE CON LOS MAESTROS



Use este password para jugar con todos los enemigos en Versus mode: 9207.

SÓNIC BLASTMAN

ARCADE GAME



Si desea dejar su cartucho como el Arcade (sólo con las pantallas de bonos), seleccione la música número 10 (Hit) en la pantalla de opciones. Presionando el botón Select, oprima L, R, R, L y Start. Así entrará en Arcade Mode.

POWER ATHLETE

LUCHE CON RANKER



Para comenzar en el último Jefe, use este Password: EYV G9DG 2Q7.

AGURI SUZUKI

CIRCUITO SECRETO



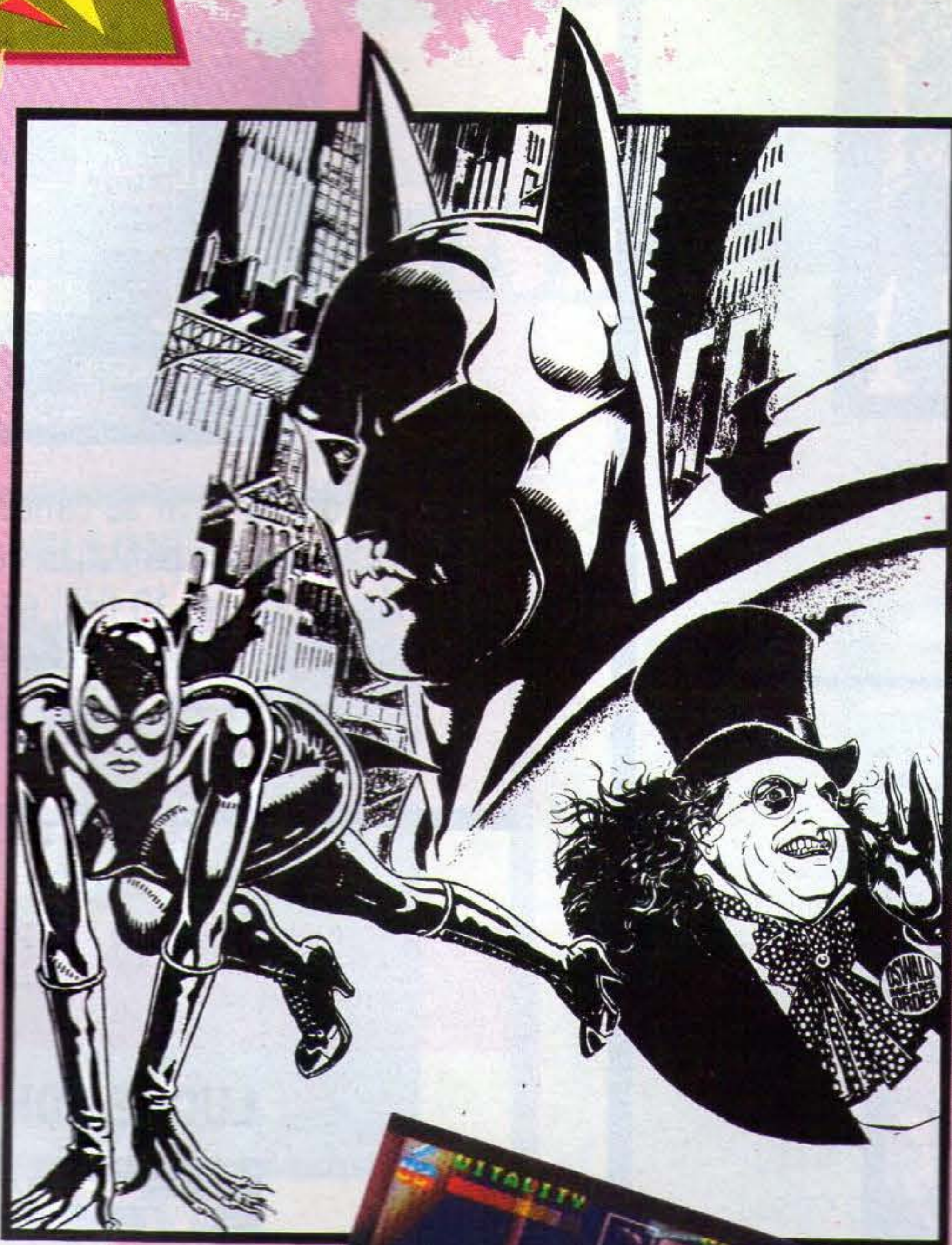
Después de terminar el campeonato, entre en Free Practice y estará en la 19a. pista (The Russian G.P.). Un circuito de curvas cerradas y baja velocidad. Es hora de confirmar si usted es realmente un campeón.



VIDEOMANIA

EL REGRESO DE BATMAN PARA SNES

Esta nota es de mucho interés para todos los fanáticos del Caballero de las Tinieblas. El día 26 de febrero salió en Japón **Batman Returns** para SNES, elaborado por el mejor equipo de la Konami (los mismos magos que hicieron **Axelay**, **Turtles** y **Tiny Toon**). Además de las fabulosas escenas de lucha, con increíbles movimientos de nuestro héroe, el juego cuenta con fases fantásticas, como una persecución en el Batimóvil por las calles de Ciudad Gótica. El carro será controlado por usted. Una verdadera emoción. El cartucho cuenta también con el Pingüino y su aliento de pez, para no mencionar la atractiva mujer gato (Gatúbela). Existen cambios interesantes, como por ejemplo el de poder usar la capa de Batman como escudo y, por supuesto, aquellos efectos especiales en mode 7, marca registrada del SNES. Ahora sólo colóquese su baticinturón y espere. VIDEOJUEGOS le mostrará todos los secretos de este gran éxito.



Los movimientos de esta versión de Batman son increíblemente detallados y exactos.



PANASONIC CD CON 32 BITS

La Panasonic amenaza con revolucionar el mundo del videojuego. Promete lanzar un CD Rom gigante con 32 bits, capacidad para 16.800.000 matices simultáneos y dos veces la velocidad de otros CD (25 megahertz). Los juegos serán producidos por Lucas Arts y Electronic Arts, entre otros. El precio también es de grandes dimensiones: US\$700. En **John Madden 94**, por ejemplo, usted tendrá oportunidad de comandar un verdadero equipo de fútbol. ¡Sensacional!

NUEVOS JUEGOS DE CAPCOM

Afortunadamente el éxito de **Street Fighter II** no se le subió a la cabeza del personal de la Capcom. En breve lanzarán dos superjuegos: **Tribilín** y **Final Fight 2** (éste con 12 megas). Todavía hay un misterio sobre **Final Fight**: todo el mundo desea saber si tendrá una opción para dos jugadores. Pero la Capcom no descansa: ya está trabajando en una sexta versión para Megaman, sólo que esta vez es para SNES.



Toda una aventura del cine llega para SNES con gran éxito. ¡Disfrútelo!



En Street Fighter I se podía optar entre los luchadores Ryu y Ken. Aún no existía toda la magia que se encuentra en la segunda versión, pero ya podía soltar 'hadukens'. Había sólo dos botones (patada fuerte y puño fuerte). Y de enemigos, únicamente estaba Sagat, el último desafío del combate.

CURIOSIDAD

El tremendo éxito de Street Fighter II dejó a mucha gente intrigada sobre la casi desconocida versión original. El Arcade fue lanzado en el 86 en videojuego, y se encuentra disponible solamente para el CD-Rom de TurboGrafix (Pc engine, en

Japón). El juego fue distribuido por Hudson Soft, que, en la época, no consideró que Street Fighter era un buen nombre y lo cambió por Fighting Street. ¿El autor de esa proeza? Nadie sabe. Pero seguramente hoy todavía está buscando empleo.

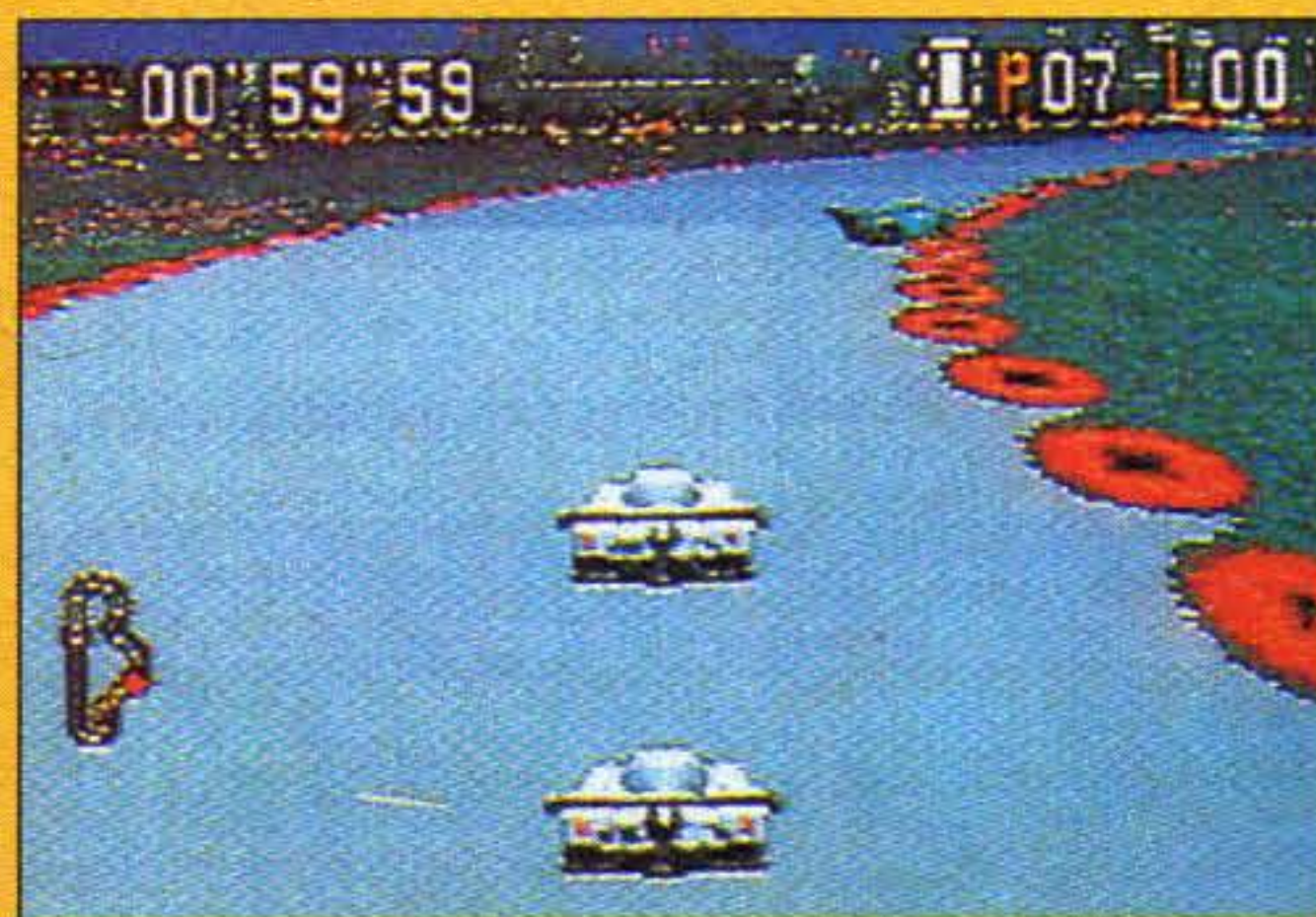


SNES PARA CUATRO



Nintendo acaba de lanzar en Japón un adaptador que permite a cuatro jugadores competir al mismo tiempo. El primer juego que usará el nuevo adaptador es **Super Fire Pro Wrestling**, de Human Software, pero varios juegos ya están programados, la mayoría de deportes. Además, ¿quién dice que la Capcom no nos tenga una sorpresa guardada y lance un **Street Fighter** para cuatro jugadores al mismo tiempo? ¿Se imagina cómo sería una lucha entre Sagat, M. Bison, Vega y Balrog?

RPG RACING



El 5 de marzo salió **F1-Exhaust heat 2 (F1 Roc 2)**. Cuenta con un modo RPG donde usted comienza compitiendo en el grupo C (stock car) y pasa, al vencer, a la fórmula 3.000 y, finalmente, a F-1. Se cambió la imagen de las pistas, es más bonita (se parece al **F Zero**). Todos los récords son grabados en una batería especial. También tiene un chip especial llamado DSP, que 'turbina' el cartucho y deja el juego con una velocidad increíble.

SENNA VS MANSELL 93



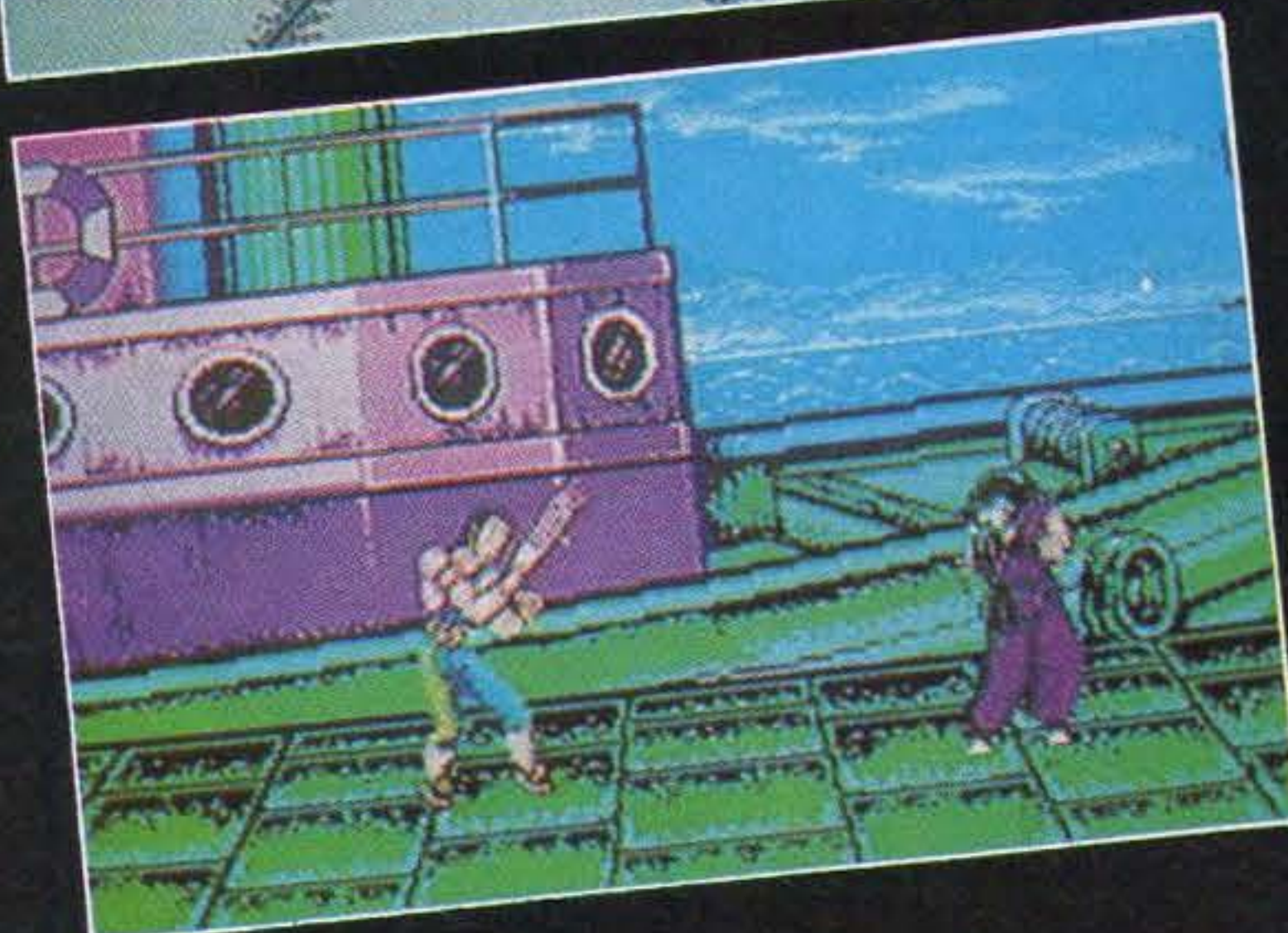
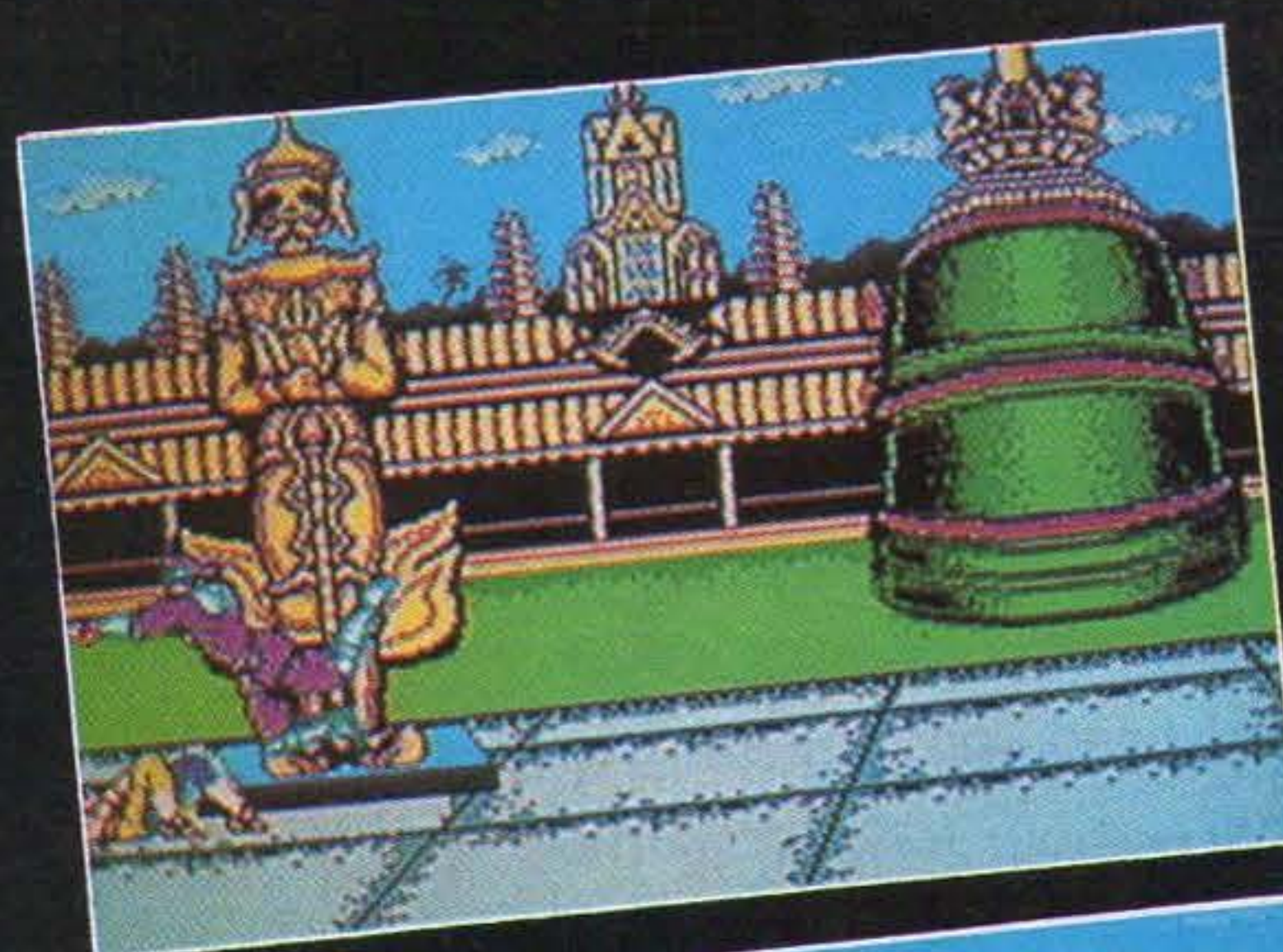
La disputa entre Nigel Mansell y Ayrton Senna 92 no ha terminado. La Infocom, empresa japonesa de juegos, lanzó un cartucho de SNES para competir con **Ayrton Senna's Super Monaco GP (II)**. Se llama **Nigel Mansell F1 Challenge** y, según la prensa japonesa, se parece mucho al de Senna, aunque mucho mejor, pues la emoción es tan real que se sentirá en la pista. **F1 Challenge** está autorizado por la Foca, cuenta con todos los nombres de los corredores y también permite la creación de un 'pilot' original.

NES
LANZAMIENTO

STREET FIGHTER III

★
**Una nueva versión
pirata trae
este juego clásico
de Arcade
para ocho bits**

★
Después del lanzamiento de Street Fighter II, varias empresas no autorizadas por Capcom comenzaron a apurar la producción de un cartucho de Street para los fanáticos de los ocho bits. En esta carrera, quien llegó primero fue la Yoto Soft, que lanzó un jueguito muy regular con el nombre de Street Fighter II, en el cual difícilmente se podían realizar los golpes de los jugadores. Esta vez la cosa cambió y la nueva versión de este juego es 'Champion Edition'. A pesar de que no tiene el nombre del fabricante, los programadores aprovecharon muy bien la capacidad de este casete. En esta versión, todos los golpes funcionan perfectamente, con excepción de 'Tiger Uppercut' del Sagat y del 'ShouRyuken' de los jugadores Ryu y Ken. Otro problema está en los luchadores Guile y Chun-li, pues no logran agarrar a sus enemigos en el aire. Por no hablar de Honda, Zangieff y Balrog, quienes sencillamente están ausentes. Aun así, Street Fighter III es, sin duda, un juego bastante divertido para hacerle perder unas horas frente al video.



GOLPES ESPECIALES

RYU/KEN

Bola de fuego: Abajo, diagonal inferior, frente + A
Giro: Abajo, diagonal inferior, atrás + B
Shouryuken: Salte; al caer, realice una bola de fuego

SAGAT

Magia superior: Realice una bola de fuego + A
Magia inferior: Realice una bola de fuego + B
Tiger uppercut: Idéntico al Shouryuken

VEGA

Hesbalón: Abajo + A
Vuelo con ataque: 2 segundos para abajo, arriba + B
Giro sobre la cabeza y regreso a la posición normal: 2 segundos para atrás, adelante + A

BISON

Tuerca: 2 segundos para atrás, adelante + A
Pisón: 2 segundos para abajo, arriba + B
Tijera: 2 segundos atrás, frente + B

BLANKA

Choque: Digite el botón A varias veces rápidamente
Bola: 2 segundos para atrás, frente + A
Mordida: Adelante + A

DHALSIM

Tuerca de cabeza: Salte y arriba digite A
Tuerca de patada: Salte y arriba digite B
Yoga fire: Igual a la bola de fuego (RYU/KEN)

CHUN-LI

Giro: 2 segundos para abajo, arriba + B
Patada múltiple: Botón B rápidamente

GUILE

Sonic Boom: 2 segundos para atrás, adelante + A
Hacha: 2 segundos para abajo, arriba + B

En esta versión pirata de Street Fighter sólo existen tres maestros: Balrog no aparece. A cambio, podrá jugar con cualquiera de los tres jefes de arriba, usar todos sus golpes especiales y hasta luchar uno contra otro con el mismo jugador.



Me cuesta trabajo creer en lo que los muchachos de Taiwan están haciendo para ganar un dinero extra, pues el juego no está autorizado por Capcom. Aun así, tengo que reconocer que esta versión de Street Fighter III es muy chévere. El sonido y los diseños no son excelentes, pero estoy seguro de que el fabricante de este videojuego supo aprovechar muy bien su capacidad.

Baby Huguito

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Street Fighter III
Consola:	NES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	9
Fabricante:	No identificado
Capacidad:	2 Megs

EVALUACIÓN

	BH
Gráfico:	9
Sonido:	5
Diversión:	10
Desafío:	8



METAL GEAR

¿Quiere probar si realmente es bueno en ocho bits? Acabe **METAL GEAR**, uno de los juegos más difíciles de toda la historia de NES. Para ayudarlo, VJ hace el mapa completo. Aproveche.

VIDEOJUEGOS hizo este mapa con mucho cariño para ayudarlo a terminar Metal Gear, un cartucho clásico y muy difícil de concluir. Necesitará de cartas específicas para abrir las ocho puertas magnéticas que encontrará a lo largo del juego. Al pasar por cada puerta, acumule todo lo que tenga: equipos, armas e informaciones. Use cada armamento cuidadosamente. Usted enfrentará muchos obstáculos durante su misión.

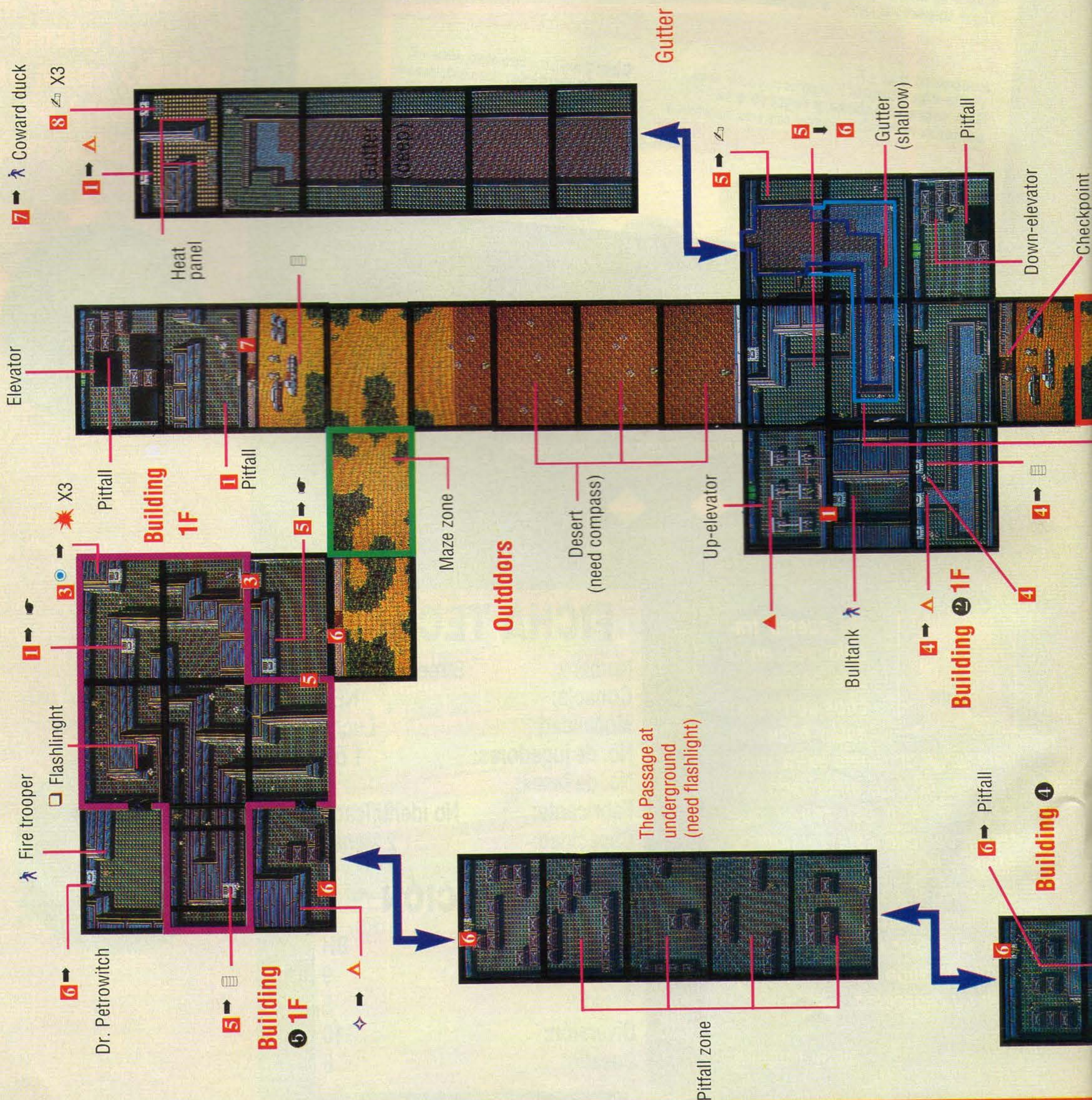


DIAGRAMA DE SÍMBOLOS

ZONAS PELIGROSAS

- Heat Penal
- Electric Current Switch Man
- Maze Zone
- Shallow Gutter
- Deep Gutter (es indispensable tanque de oxígeno)
- Infrared Sensor
- Movable Infrared Sensor
- Poison Gas Zone
- Pitfall
- Mine Field

PUERTAS

- Abre con cartón (tarjetas)
- Abre con puño
- Abre con Iron Glove
- Puerta abierta

PRISIONEROS

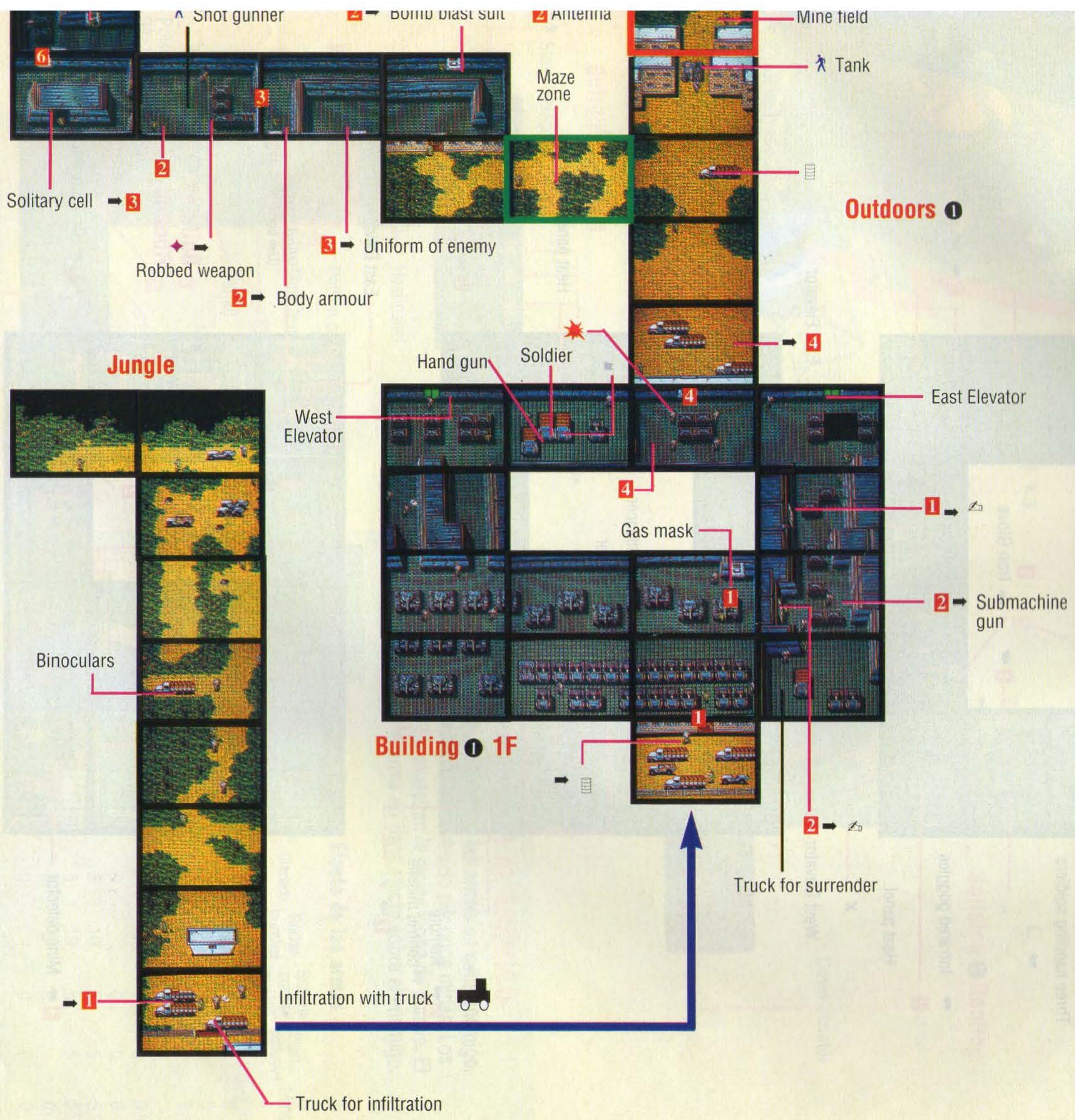
- Con Información
- Sin Información

ARMAS

- Munición
- Alimento
- Mina explosiva
- Explosivo plástico

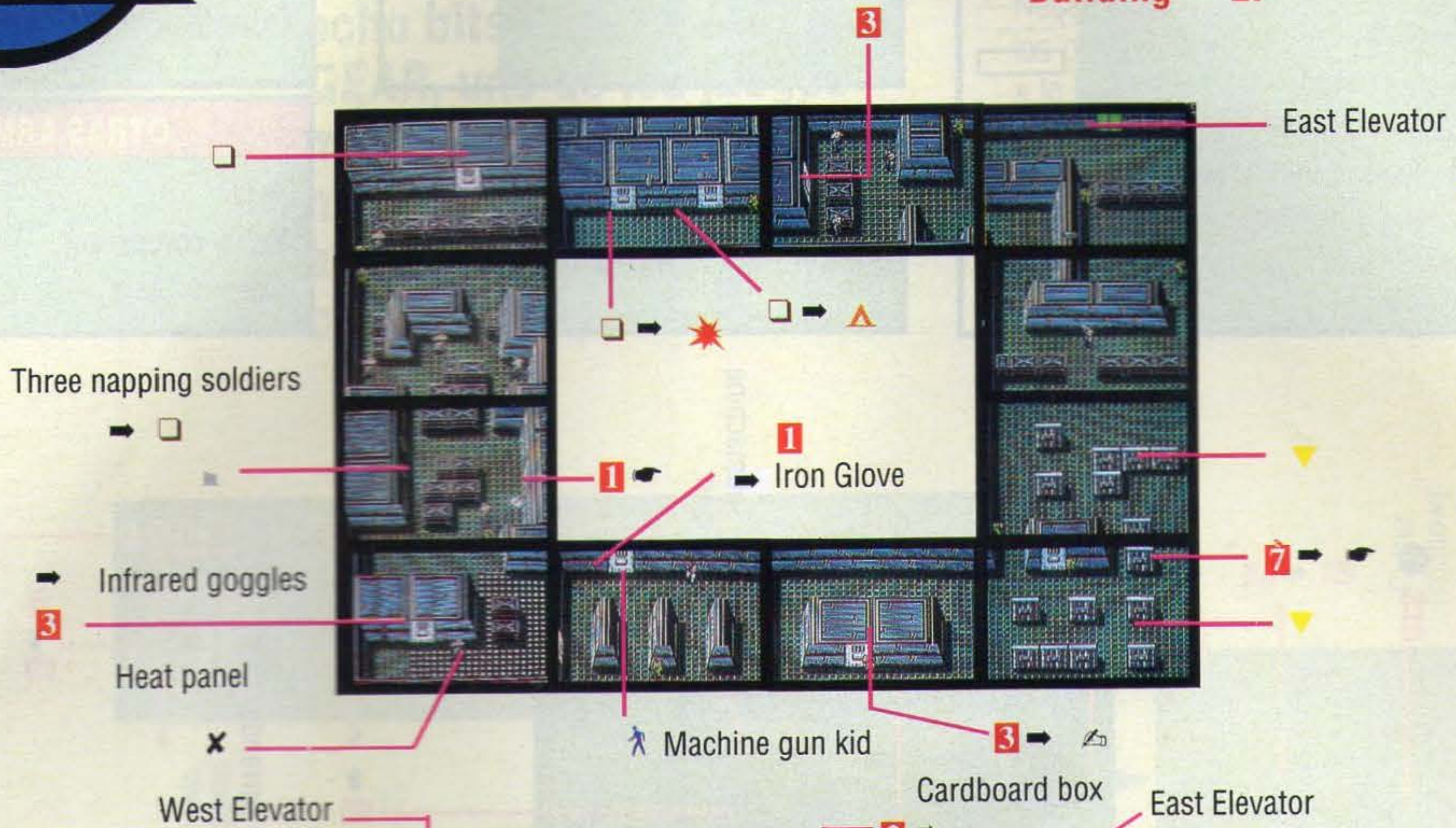
OTRAS ARMAS

- Jefe
- Rollo compresor
- Cámara láser

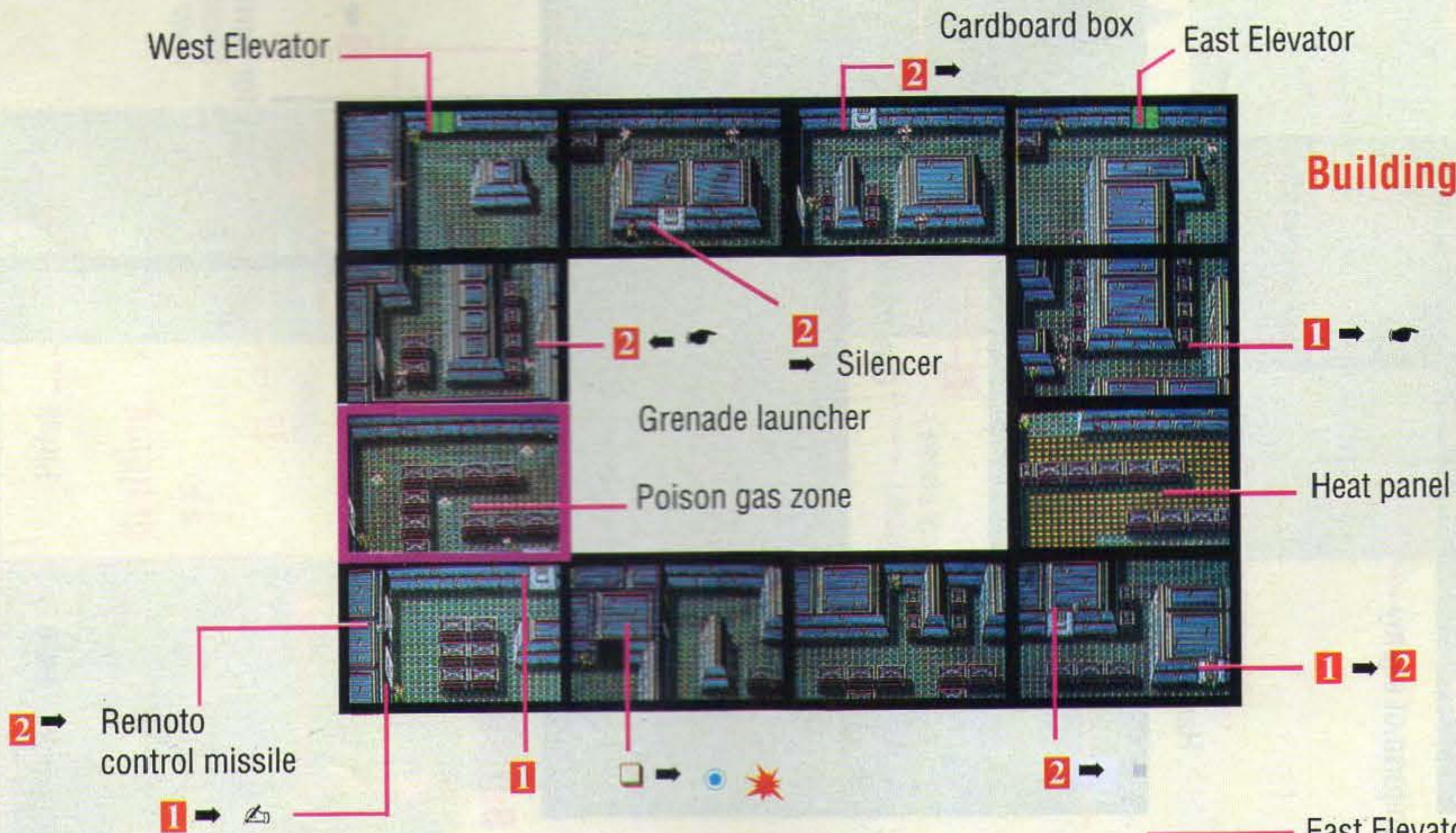


METAL GEAR

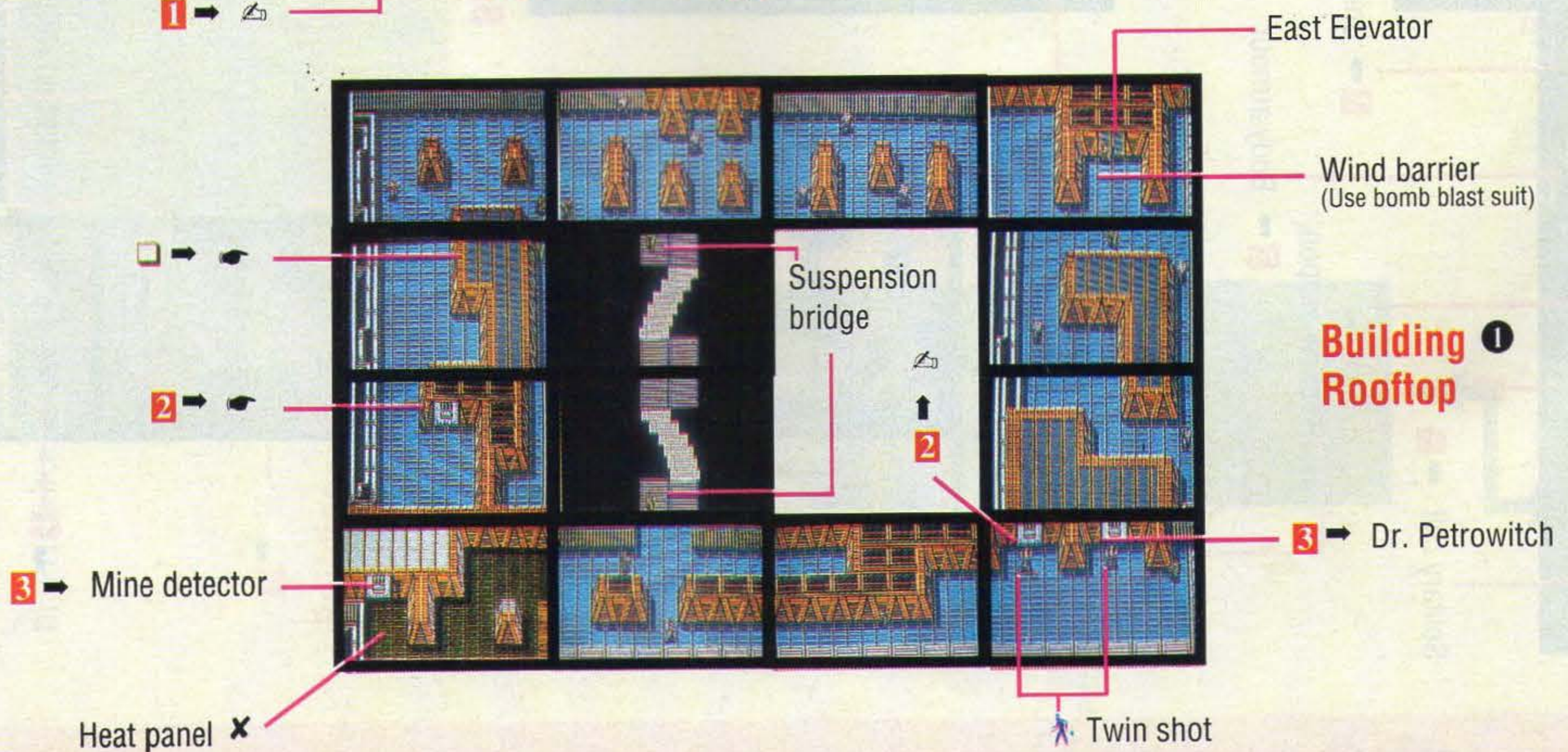
Building 2F

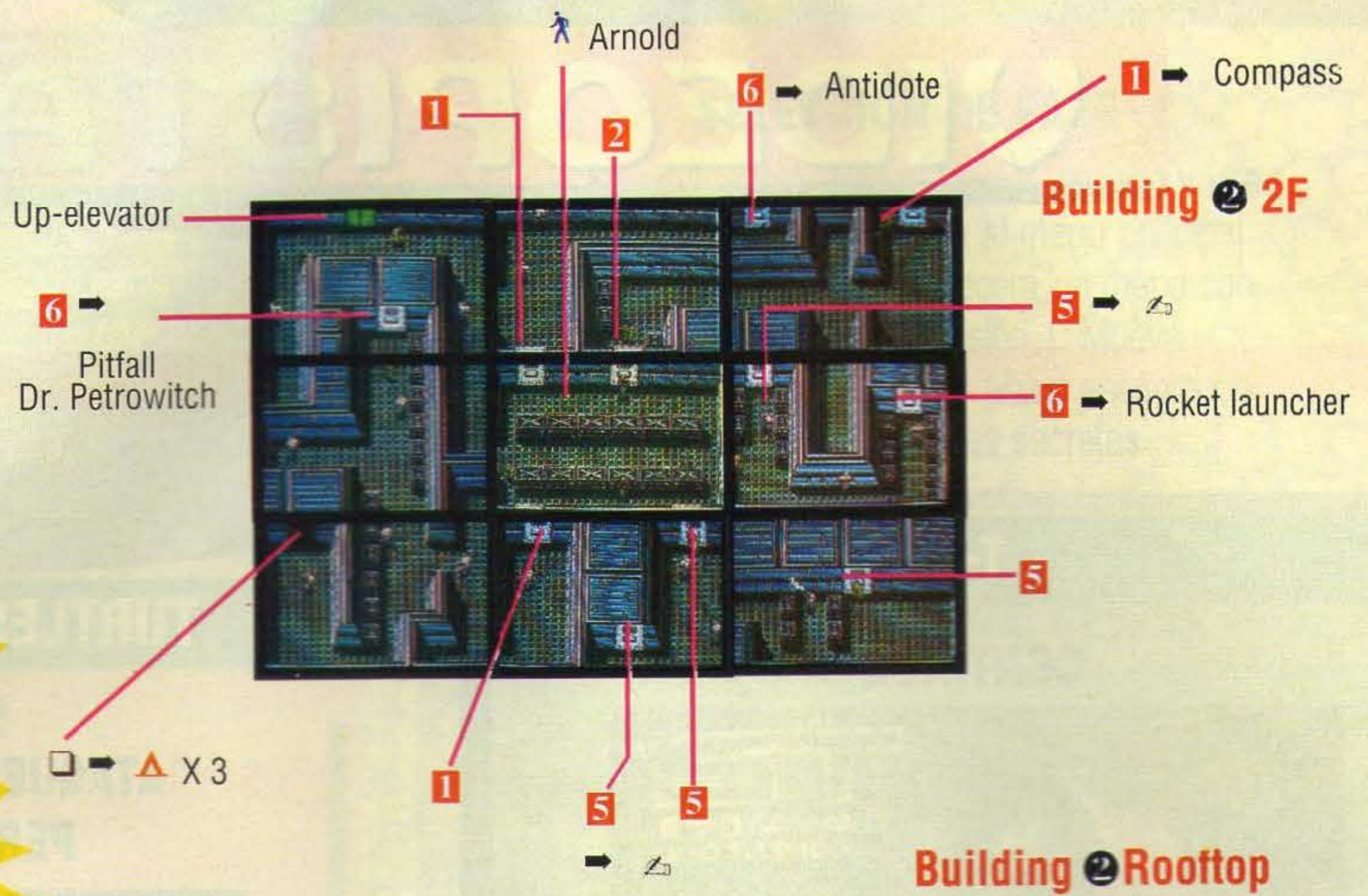


Building 1 3F

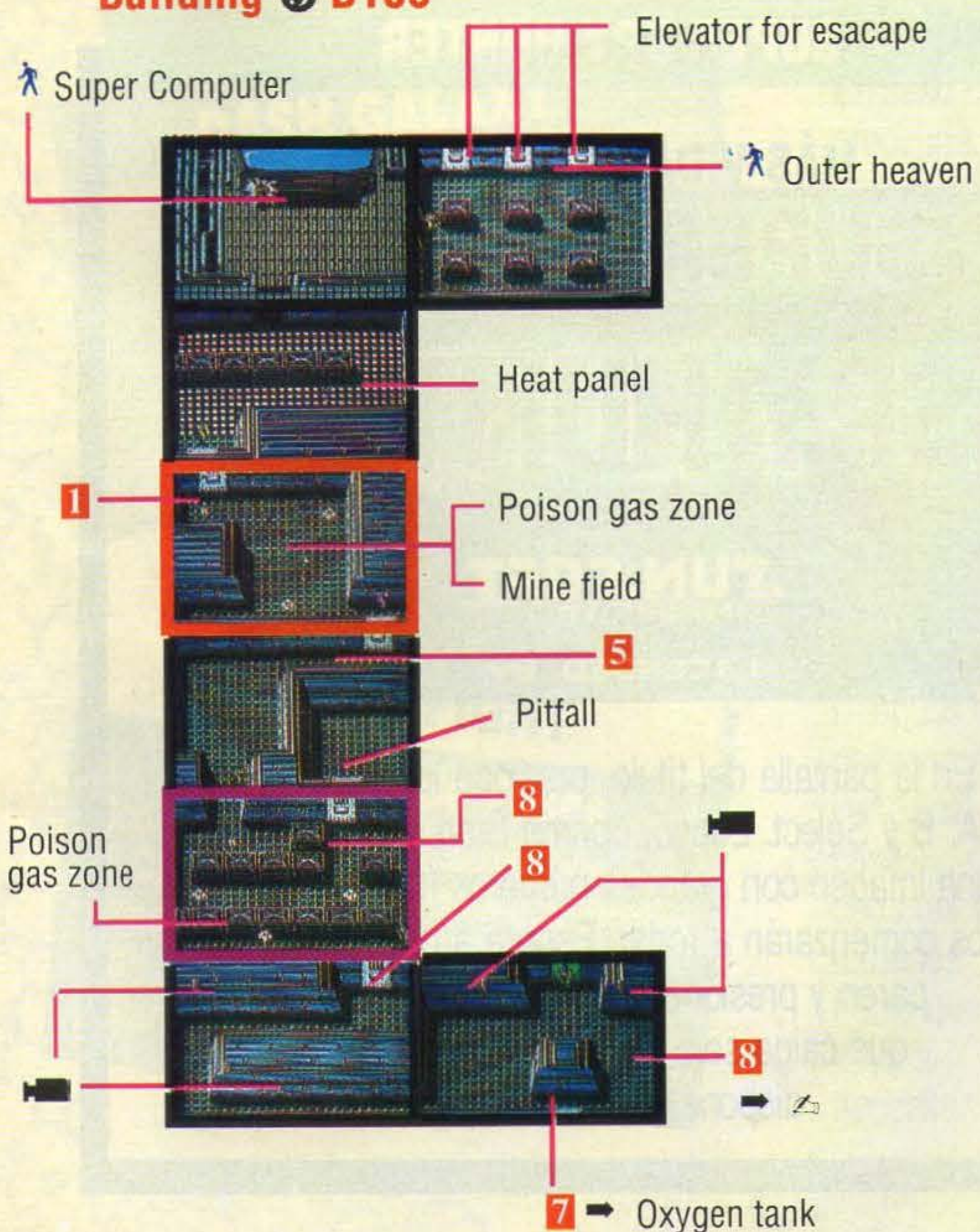


Building 1 Rooftop





Building 3 B100



CÓMO DESTRUIR AL ENEMIGO

Esta tabla muestra el efecto de las armas en cada enemigo. Por ejemplo, un tanque es destruido por once minas. Los números en amarillo muestran la mejor forma de ataque. El cero muestra que el arma no tiene efecto sobre el enemigo.

Nombre	Energía	Efecto de las armas						
		Hand gun	Machine gun	Grenade	Rocket launcher	Remote control missile	Plastic explosive	Mine
Machinegun kid	20	2	2	5	10	5	5	5
Twin shot	50	0	0	5	0	0	0	0
Shot gunner	20	2	2	5	10	5	5	5
Tank	55	0	0	0	0	0	0	5
Bulltank	40	0	0	5	0	0	0	0
Arnold	40	0	0	0	10	0	0	0
Fire Trooper	30	2	2	5	10	5	5	5
Coward duck	20	2	2	5	10	5	5	5
Super Computer	80	0	0	0	0	0	5	0
Outer heaven	100	0	0	0	10	0	0	0

Observación: Los nombres se mantienen en inglés para su mejor comprensión durante el juego.

VIDEOPISTAS

NES

T-2

CONTINUE



Para obtener un continue extra en la segunda fase, aquélla donde usted conduce la moto por los canales drenados de la ciudad, esté atento después de la cuarta puerta, pues existe una camioneta destruida al lado izquierdo de la pista. Al aproximarse, dispárele dos veces. Un símbolo escrito 'Game T2' aparecerá. Tómelo y ganará un continue.

TURTLES 3 (GAME GENIE)

ATAQUES ESPECIALES SIN PERDER ENERGÍA



Use el código **AAESYXAA** en el Game Genie.

TINY TOONS ADVENTURES

VAYA A LA NAVE ESPACIAL

Primero consiga 99 zanahorias. Cuando Hampton (presumido) quiera cambiarlas por vidas extras, dígame que no. Pase la fase, destruya al jefe y tome la llave. Antes de que pase completamente el nivel, será teletransportado a una nave espacial. Enfrente a Duck Vadel. Si lo mata, ganará tres vidas. Después es sólo cambiar las zanahorias por más vidas en la próxima fase con Hampton.

SUPER SPY HUNTER

MÁS VIDAS (O MENOS)



En la pantalla del título, presione los botones A, B y Select. Luego, oprima Start. Aparecerá una imagen con grandes números (del 1 al 12). Ellos comenzarán a rodar. Espere a que los dígitos paren y presione el botón A. El número que caiga será la cantidad de carros disponibles en reserva.

DRAGON WARRIOR III

DINERO FÁCIL

Vaya a la sala donde se elaboran los guerreros y construya varios soldados. Después, tome tres de ellos y coja las armas Club y Leather Armor. Véndalas y gane más de 400 monedas de oro. Devuélvalas, tome otros tres soldados y prepárese para la aventura.

F-117A STEALTH FIGHTER

SELECCIÓN DE FASE

Entre en la pantalla de selección de fase y use el código 4093CB1#. Vaya al menú principal y seleccione Theater. Aparecerá un mapa con la descripción de la misión 1. Mueva la direccional hacia arriba y abajo escogiendo las fases, inclusive las secretas.

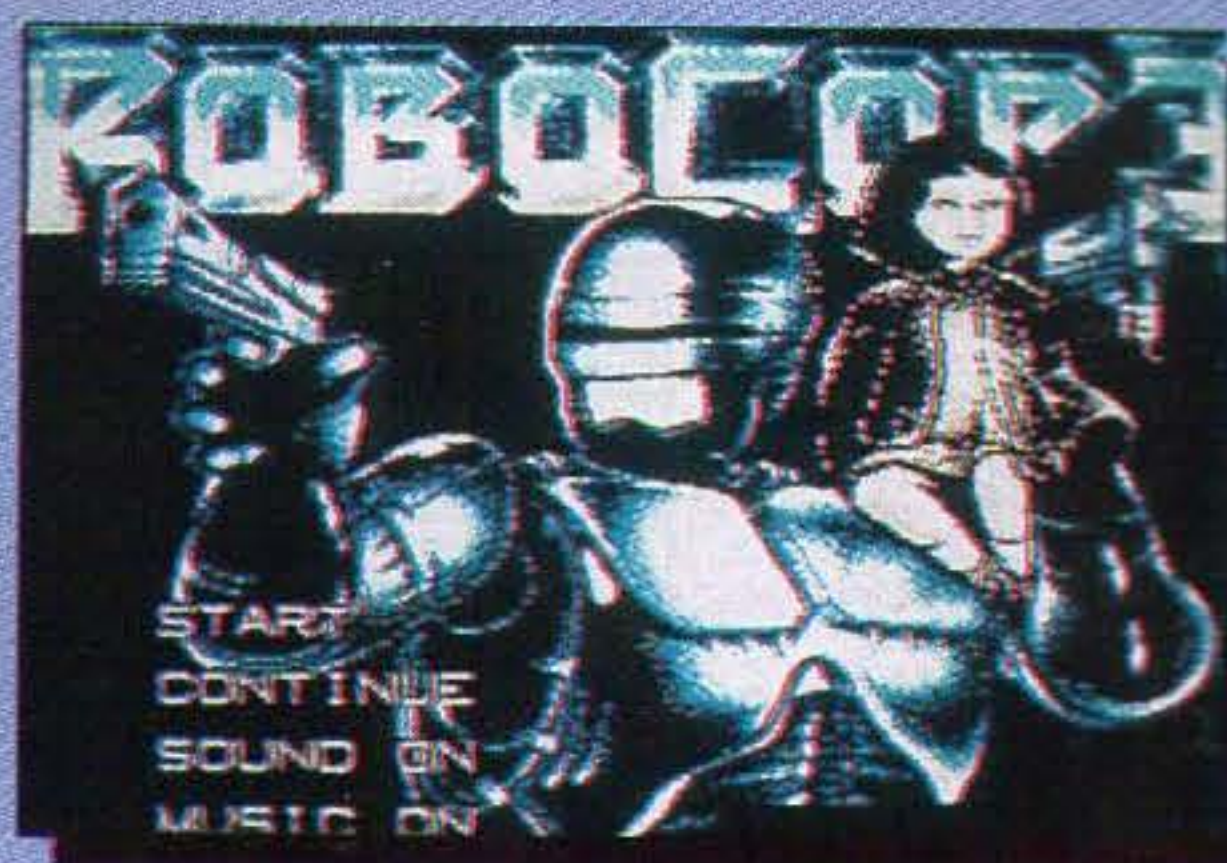
SKATE OR DIE 2

SELECCIÓN DE FASE

Comience el juego. En el control 2 oprima Start, A, Select, B. Después presione la direccional hacia la derecha para comenzar en el shopping. Presione hacia la izquierda para comenzar en la playa o para arriba para el Plant Level.

ROBOCOP 3 (GAME GENIE)

COMIENCE CON EL DOBLE DE ENERGÍA



Para eso, utilice el código:
ZLVGIXOPP

DASH GALAXY

Cambio de Fase

En la pantalla de títulos, seleccione la diagonal izquierda. Al mismo tiempo, presione A, B y Select, en ese orden. Suba y baje con las direccionales para cambiar de número de fase.

IMAGE FIGHT

Selección de Fases

Con los controles I y II, seleccione A y B. Oprima Start con control I; aparecerá el mensaje "Start Stage I". Presione Start con control I para cambiar de fase y Start sólo para comenzar.

ROCKIN' KATS

Energía instantánea

En caso de poca energía no se preocupe. Presione abajo con el control, seguido de los botones A, B y Start al mismo tiempo. Así, los corazones vacíos se llenarán otra vez. Este procedimiento podrá usarlo en cualquier momento de la partida.
¡Ánimo!

Pare y compre

Después de parar el juego con Start, presione A tres veces. Luego, siga de inmediato a la pantalla de selección de canales. Continúe hacia el canal de compras y tome los ítems que vaya a necesitar.



SILVER SURFER

Password poderoso

Presione arriba con ambos controles para ingresar a la pantalla de passwords. Utilice el código CKWJT4 y apriete Start en el momento en que el juego pida para usted entrar con otro password. Así podrá con las armas completas.



RAINBOW ISLANDS

Selección de Fases

En la pantalla de títulos, oprima izquierda, B, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha y B. Cambie el número de fase con A y Start. Así, entrará a cualquier fase del juego.

ARCADE ESPECIAL

FATAL FURY 2

Es tan bueno que no necesita el original

La palabra 'in' en la industria mundial de videojuegos es 'SECUENCIA'. Haga un gran juego, espere un año y después lance el segundo de la misma cosecha. ¡Pan comido! A nosotros nos gustan esas continuaciones que siempre tienden a superar al original. En este caso, la SNK se trata de una secuencia fantástica. Los hermanos Bogard (Terry y Andy) están de regreso, así como su viejo amigo Joe Higashi. Algunos cambios radicales, como la entrada en escena de cinco nuevos luchadores y la opción Versus contra el mismo personaje, fueron realizados. Los recién llegados son: Big Bear, Mai Shiranui, Kim Kaphwan, Jubei Yamada y Cheng Sinzam. Cada uno de ellos tiene movimientos especiales



y golpes característicos y complicados. El Arcade tiene más de 100 megas, lo que permite detalles gráficos magníficos. Fatal Fury 2 es un ejemplo claro de Kick and Punch, que ya era bueno y ahora está mejor.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Fatal Fury
Consola:	SNES
Modalidad:	Lucha
No. de jugadores:	1 ó 2
No. de fases:	12
Fabricante:	SNK
Capacidad:	108 Megas



No se pierda en la próxima VJ un especial con todos los golpes de este clásico de Kick and Punch.

GOLPES ESPECIALES

MAI SHIRANUI

- ⬆️ BOTONES A o C - YUENBU (DANZA DEL FUEGO)
- ⬆️ BOTONES B o D - ELBOW SMASH (CARRERA CON CODAZO)

BIG BEAR

- ⬆️ BOTÓN D POR 10 SEGUNDOS Y ENVÍE UN SUPER DROP KICK (VOLADORA)
- ⬆️ CARGAR 2 SEGUNDOS.
- ⬆️ BOTONES A o C - BODY ATTACK (ARRASTRÓN)

OBS: Estos comandos son efectivos cuando el luchador está al lado izquierdo de la pantalla.

VIDEOPISTAS

G. BOY

TETRIS

Super Velocidad

En el momento en que aparezca la pantalla de presentación, presione la direccional hacia abajo seguido de Start. Opte por el juego normal y comience la partida. Cuando observe un corazoncito en el indicador de fases, significa que está haciendo todo correctamente. Ahora ajústese el cinturón y corra con mucha más velocidad durante las diez fases.

GODZILLA

Sound Test

Si quiere delirar con los monstruosos sonidos de Godzilla, basta presionar simultáneamente: A, B, Select y Start, durante la pantalla de presentación.

TURTLES

Recargue las energías



Es posible recargar por completo su energía en cualquier fase del juego. Para eso basta usar un truco especial. Presione Pause durante el juego y use la secuencia: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. Pero no abuse, ya que sólo puede usar este truco una vez por partido.

MEGA MAN

Passwords

Entre en el mundo del Dr. Wily's con estos tres passwords:

Fire: A1, B1, B2, C4, D2
 plus Cut: A2, B2, C3, D1, D3
 plus Elec: A3, B2, B3, B4, C4
 plus Ice: A2, A3, B4, C2, C3



BIONIC COMMANDO



Una organización militar trama un diabólico plan para acabar con los ejércitos del mundo. Su arma secreta: el Albatros. La Fuerza de la ONU envía a un soldado para la peligrosa misión de terminar con las intenciones maléficas, pero él desaparece. Ante esto, sólo hay una alternativa: enviar el Comando Biónico, con su increíble armamento y sus ágiles movimientos. Él liberará a Super Joe y destruirá a Albatros. Dieciséis fases de pura acción. Versión de un título muy popular de NES.

MEGA MAN III



El tercer título de la cosecha Mega Man para Game Boy. Esta vez, Mega Man tiene que enfrentar a una peligrosa banda de robots enviados por el Dr. Wily, una mente criminal. Se enfrentará a legiones de monstruos y peligrosos enemigos. Se garantiza diversión para todas las edades. Novedosos diseños y sonidos para G. Boy.

STAR WARS



Luke Skywalker, Han Solo, Princesa Leia y sus favoritos héroes espaciales, están nuevamente reunidos en este juego. Tan excitante como la película, con vuelos tridimensionales y secuencias de combates, jamás vistas para Game Boy. Pilotee a Millennium Falcon a través de un territorio repleto de asteroides, enfrentando a la tropa enemiga. Que la fuerza lo acompañe para que todo termine bien. Otro punto a destacar es la velocidad del juego. ¡Genial!



Toe Jam & Earl

Es difícil, pero si usa las videopistas Mega, encontrará los pedazos de la nave destrozada.

Para que entienda las pistas de este juego, numeramos la línea horizontal de 1 a 7 y denominamos las verticales de A a H. Así podrá localizar mejor las piezas perdidas de la nave y los ascensores que lo llevarán a las otras fases.



Fase 1

Aquí no hay misterio, limpie la pantalla que contiene varios regalos. El ascensor está en la coordenada 5B.

Fase 2

Tenga cuidado con los enemigos y camine siempre por la izquierda. El primer pedazo de la nave lo encontrará en la coordenada 3D y el ascensor está en la coordenada 6B.

Fase 3

Aproveche para salir de más regalos, es lo que más interesa. El ascensor está en la coordenada 3C.



Fase 4

Bien, amigo, aquí hay otra pista: el teléfono. Está en la coordenada 4C y sirve para revelar algunos cuadritos. El ascensor está en la coordenada 2E.



Fase 7

Si tiene tiempo, recoja algunos regalos aquí. Pero cuidado con el Totalboomer: él puede acabarlo. El ascensor está en la coordenada 4E.



Fase 10

¡Despierte! La nave está en la 6A y el ascensor en la 5E. Se encuentra en una isla.



Fase 5

Aquí no pasa nada. Lo mejor es que corra hacia el ascensor ubicado en la coordenada 2E. Si recorre bien el camino encontrará regalos sorpresa.



Fase 8

Continúe recogiendo los regalos que le interesan, pero cuidado con los enemigos. Cuando esté cansado, tome el ascensor en la coordenada 7E.



Fase 11

Otra vez, no hay nada especial, salvo algunos regalos. El ascensor está en la 7E.



Fase 6

Encontramos otro pedazo de la nave. Se halla en la coordenada 7D y usted saldrá de este nivel fácilmente si toma el ascensor en la coordenada 7A.



Fase 9

¡De malas! No hay nada especial para recoger aquí. No se desanime, pues en la próxima sí habrá. El ascensor está en la 4E.



Fase 12

En esta fase hay más pedazos de la nave, en la coordenada 7B. Pero ahora no se muera, tenemos un largo camino por andar.



TERRESTRES LOCOS

OPERA SINGER

(Cantante de ópera)



Ella limpia la pantalla para que usted coloque 3 Bucks.

CHICKENS WITH MORTARS

(Gallinas con morteros)



Ellas acabarán con usted de tanto tirarle tomates. Huya, pero si tiene Sling Shot (bisturí de tomates), no las deje vivas.

LIL DEVIL

(Diablo)



Evite los caminos donde él se encuentre. Además de robarle energía, lo empuja hacia abajo.

PHANTOM ICE CREAM TRUCK

(Camión de helado fantasma)



Sólo aparece en la fase 17. Si usted se coloca frente a un desfiladero, él desaparecerá.

FAT MAN

(Hombre gordo)



Corra, huya, si lo atrapa es muerte segura. Use su balón para despistar.

WIZARDS

(Magos)

Ellos recargan su energía con algunos Bucks.

MAIL BOX MONSTERS

(Buzón loco)



Es un excelente lugar para hacer compras. Pero cuidado, puede enloquecer y salir a perseguirlo.

CUPID

(Cupido)



Evítelo al máximo. En caso de un flechazo, mantenga la calma. Lo máximo que puede ocurrir es una inversión en el botón direccional.

NERDHERD

(Los estúpidos)



Son completamente idiotas y nada se puede advertir. Correr un poco ayuda a despistarlos.

HAMSTER IN A ROLLY-BALL

(Hamster en la bola de plástico)



Esta no es fácil. Son más inteligentes que los estúpidos. No perdonan y le quita la mitad de su energía.

ANGRY BEES

(Abejas furiosas)



Es fácil desviarlas, salvo si el camino es angosto o si usted está leyendo un buen libro.

TORNADO

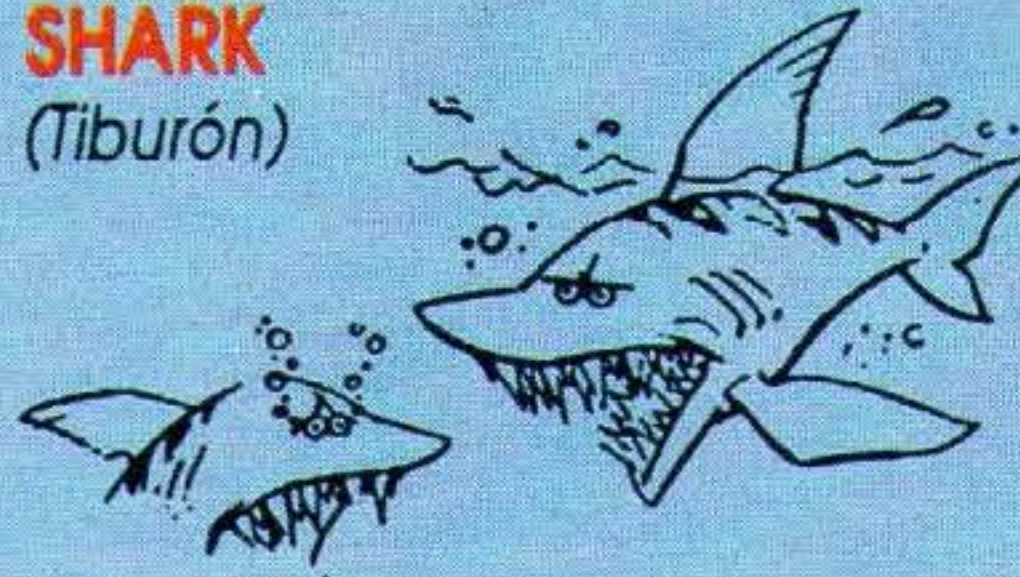
(Huracán)



No deje que lo atrape. Para eso, un Hi-top cae superbien. Si no puede eludirlo, comience a rezar para que él no lo deje en el abismo.

SHARK

(Tiburón)



No entre en el agua si él está cerca, pues nada mucho más rápido que usted. Un flotador será de gran ayuda.

INSANE DENTIST

(Dentista loco)



Sus piernas son largas y sólo lo puede atrapar si corre en zigzag.

WISEMAN

(La zanahoria)



Pase algunos Bucks por el lado de ella, así identificará los regalos y no lo robarán.

MOLE

(Topo)



Cuando él esté cerca, desviarse por la carretera es el mejor camino. Si no puede huir, prepárese para perder sus regalos.

SANTA

(Papá Noel)



Si lo alcanza a tiempo, le dejará algunos regalos para que abra.

BOOGIE MAN

(Pigmeo fantasma)



Corre bastante y aparece en cualquier parte. Utilice en este caso un Bombox (radio grande), pues él se pone a bailar y lo olvida.

CRAZED SHOPPER

("Loca" de supermercado)



Ella se pasea por la pantalla y no le causa grandes daños a nadie. A menos que sea muy tonto.

THE WAHINI

(La hawaiana)



No se le acerque, terminará enamorándose y bailando con ella, lo que será un problema.

Otras mañas:

Cuando vea al dentista, al estúpido o a cualquiera otro durmiendo, use el botón A, junto con la direccional en el lugar en que desee caminar para no despertarlos.

El big radio y el balón son excelentes para despistar.

En la fase 1a, tiene una isla con un hueco en el medio. Salte adentro y encontrará un puesto de limonada. Pruébela y ganará una vida.

Fase 13

En este nivel ya tiene cuatro pedazos de la nave; aproveche para recoger algunos regalos, porque a medida que se avanza son más escasos. Cuando se canse, tome el ascensor en la coordenada 7B.



Fase 14

No sea bobo y tome el ascensor en la coordenada 5B.



Fase 15

Hay un pedazo de la nave en la coordenada 2A. Tome el ascensor en la coordenada 3D.



Fase 16

Otro período de vacas flacas. Ningún pedazo de la nave. El ascensor está en la coordenada 6A.



Fase 17

Ascensor: 6C.



Fase 18

El ascensor está en la coordenada 2B. Vaya por la orilla para evitar el camión.



Fase 19

Las cosas comienzan a mejorar. Tome el ascensor rápidamente en la 7E y entrará en la fase 20.

Fase 20

Camine siempre por la orilla para que nuevas rutas se abran. La nave está en 2F y el ascensor en 7A.



Fase 21

Nave: 7E. Ascensor: 6A.



Fase 22

El ascensor está en la 3A.



DESAFÍO VIDEOJUEGOS:

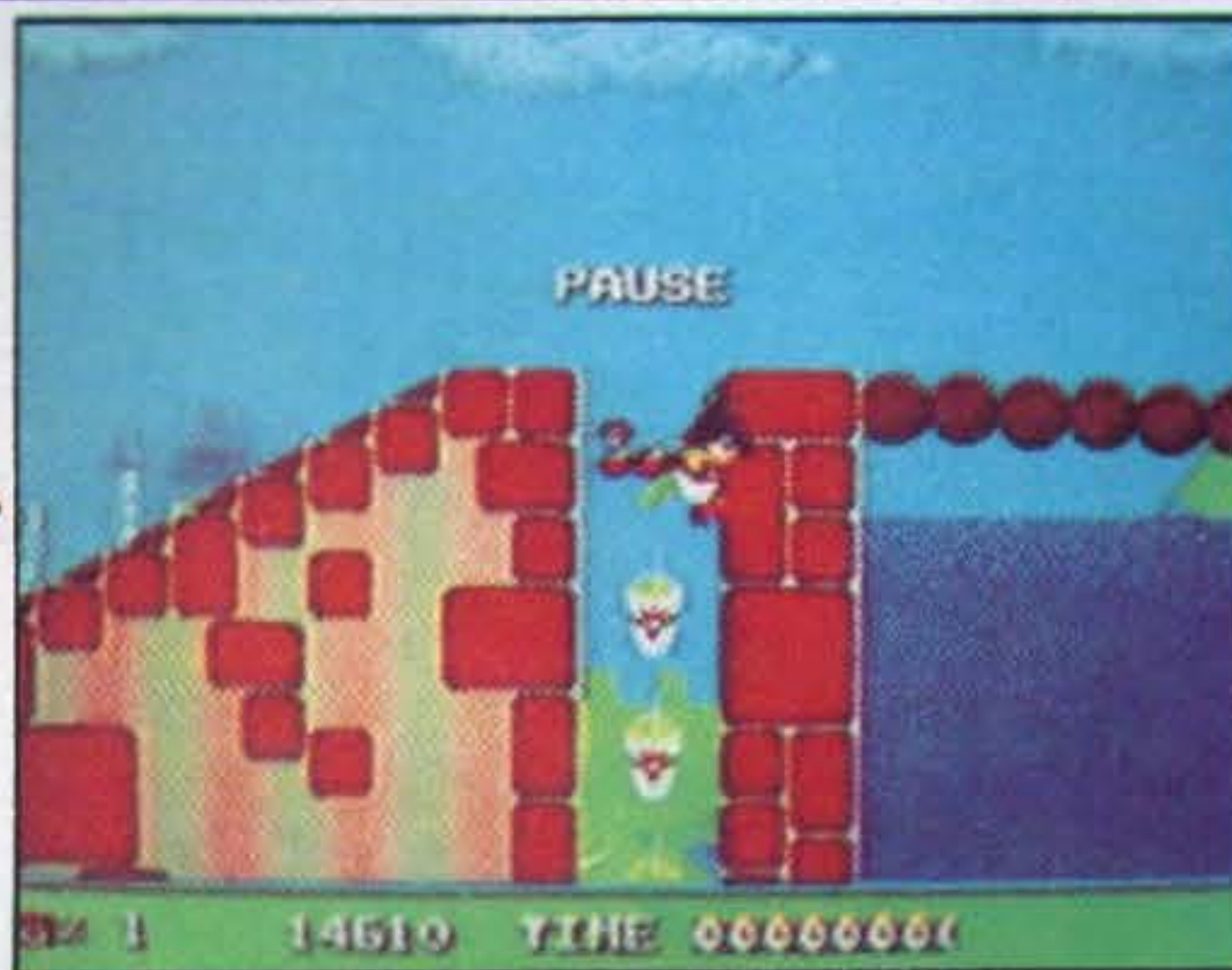
Ahora sólo faltan tres fases. Observe quién es más rápido. Descubra las coordenadas de los ascensores y pedazos de nave de las últimas tres fases. Será divertido.

SUPERTÁCTICAS

MEGA DRIVE

Marvel Land

WARP ZONE



Colóquese donde le indica la pantalla, corte camino y llegue rápidamente al blanco, completando la fase. Cuidado, el jefe ya lo intentó y casi se parte una pierna.

Marvel Land

PASSWORDS



Aquí están los passwords del 1er. mundo hasta la 7a. fase. Nuestro consultor rompió tres joysticks para lograrlo: 1-2 Luxcle; 1-3 Mole; 1-6 Condor; 1-5 Captain; 1-4 Coaster; 1-7 Florrie.

Fantasia

VIDAS INFINITAS

ADVERTENCIA: Cualquier truco que incluya la colocación o retirada de cartuchos con el aparato encendido puede dañar su consola seriamente. Los riesgos son por su cuenta.

Coloque el cartucho Thunder Force II y diríjase a la pantalla de presentación; seleccione el nivel 5, Rank 4 con Stock 5. Retire el casete sin apagar la consola. Coloque Fantasia y presione Reset.

Fantasia

ÍTEMS



En la primera fase, atraiga la escoba hacia la escalera para después destruirla. Con eso gana algunos ítems extra, además de un poco de ánimo para continuar las próximas fases.

Cyberball

ÚLTIMO
PASSWORD

PASSWORD

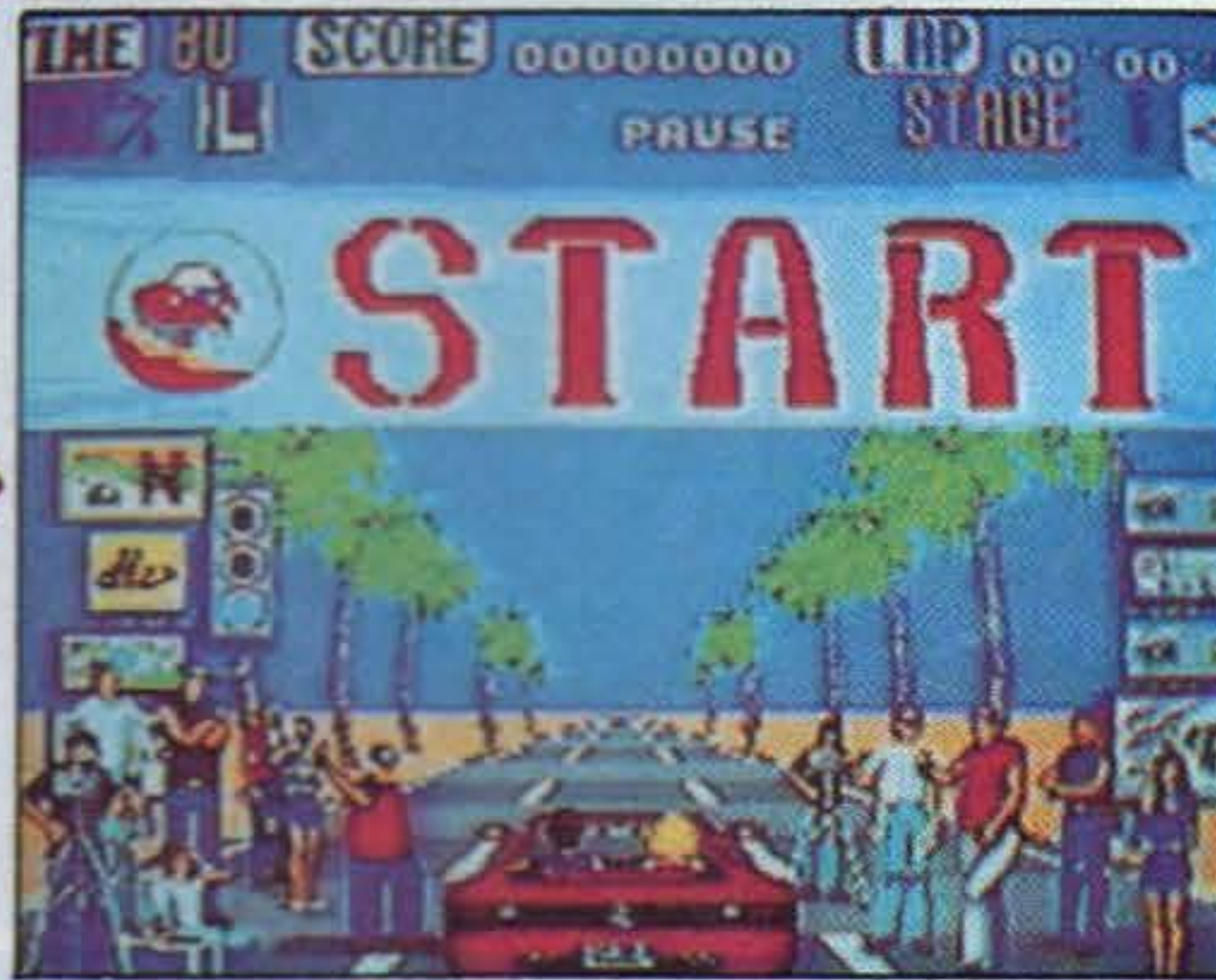
P5BB B5PS IHEX

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z 2 3 4
5 6 7 8 9 ← →  

En bandeja, le entregamos esto para que compita con Minnesota Monsters: P5BB B5PS IHEX, recordando que todas las letras son mayúsculas que usted no puede perder en este momento.

Out Run

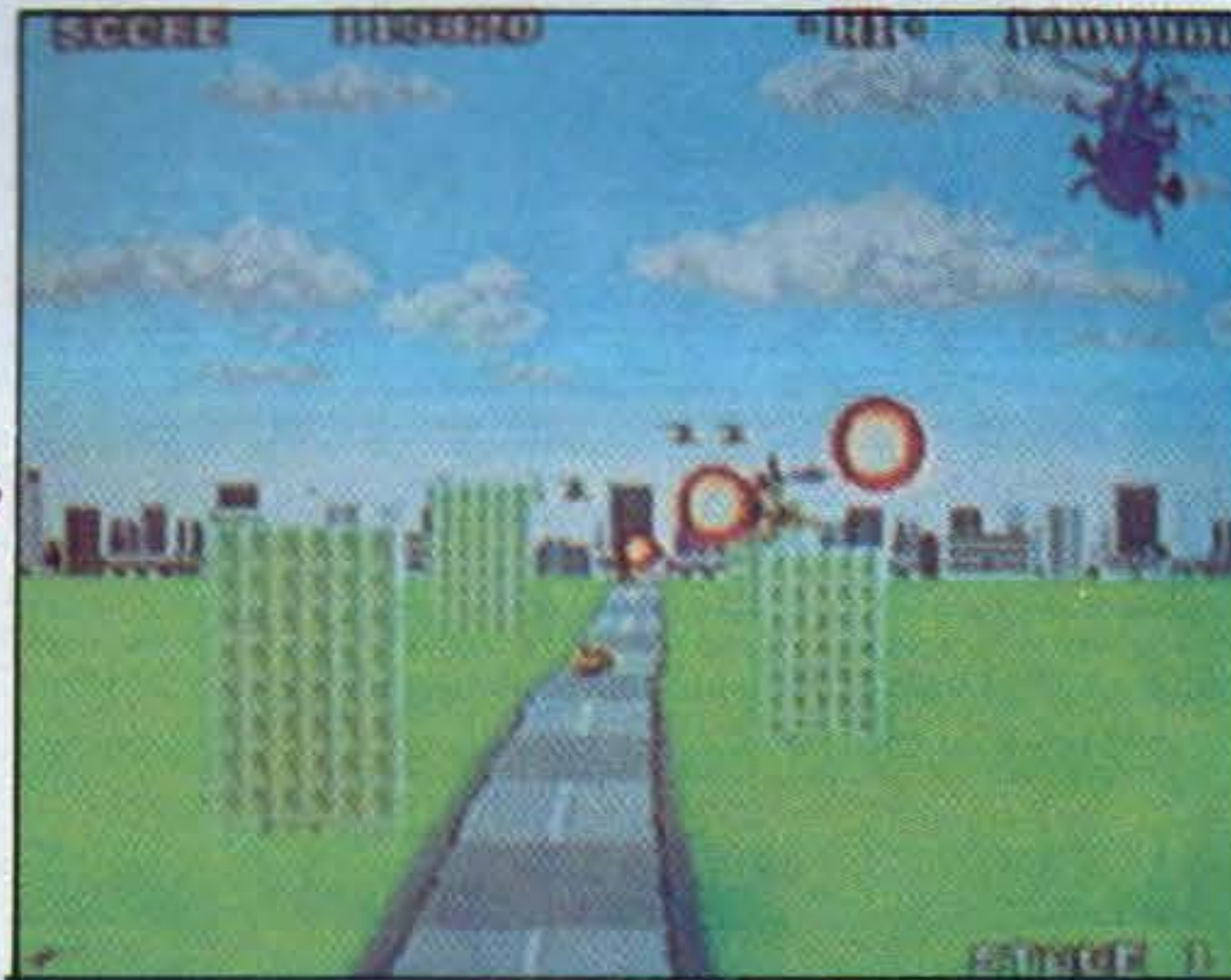
NAVES
ESCONDIDAS



Para observar las naves escondidas, no choque con nada. En las bifurcaciones siga estos caminos: Balón: gire a la izquierda y a la izquierda; avión: a la izquierda y a la derecha; nave espacial: a la derecha y a la derecha.

Super Thunder Blade

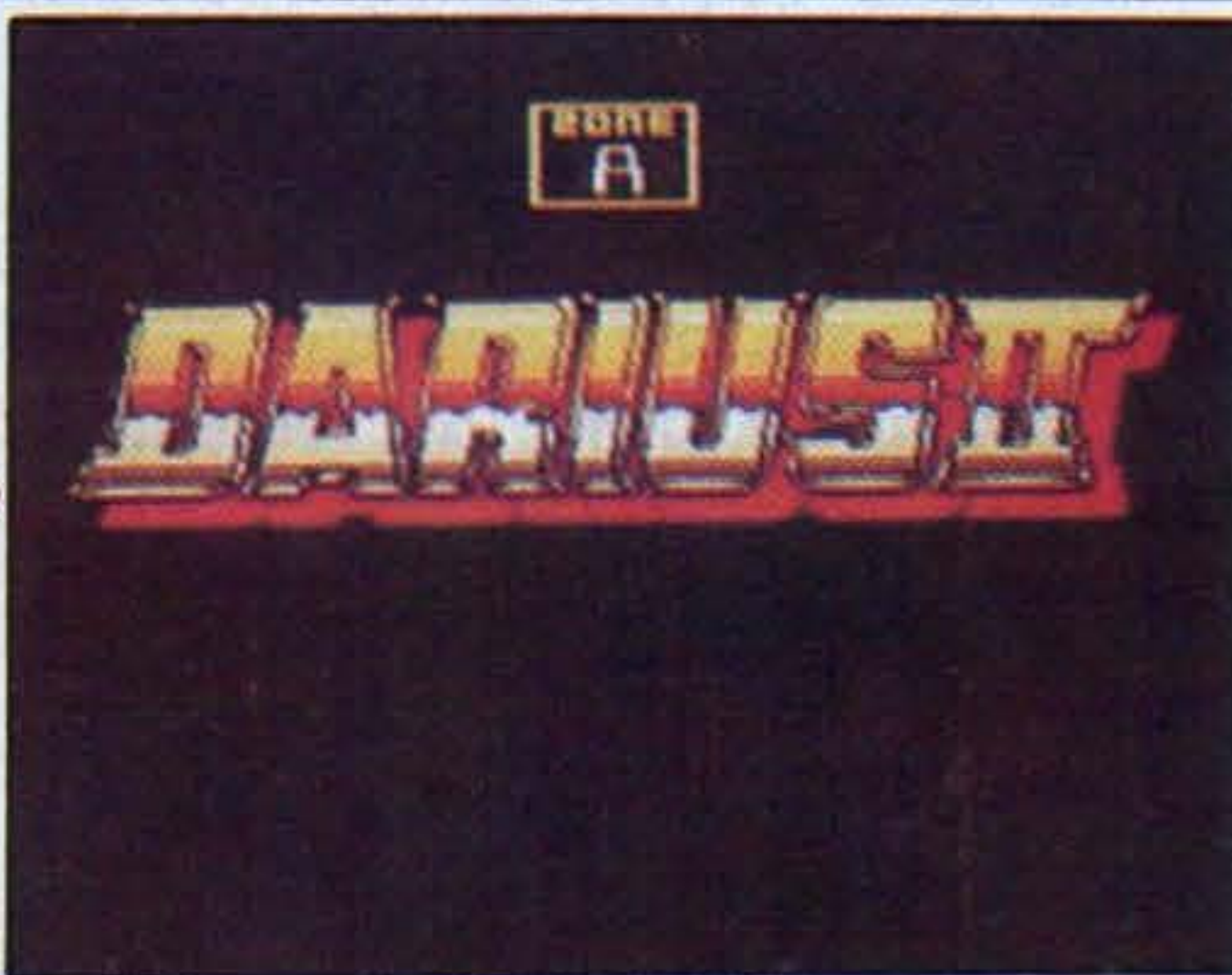
EVITE LOS
ENEMIGOS



Seleccione el nivel Hard en la pantalla de opciones. Cuando el juego comience, permanezca en las esquinas superiores izquierda y derecha, siempre disparando para no ser alcanzado. Sólo funciona en los niveles 1 y 3.

Sagaia/ Darius

SELECCIÓN
DE FASE



Usted podrá entrenar con los jefes más difíciles, seleccionando fases: digite CACBCABABCAC, en la pantalla de presentación. Después, escoja la letra correspondiente al planeta deseado. Buena suerte.

Sonic

BONOS



Para ganar 50.000 puntos complete el Green Hill Zone 1-1 y 1-2 en 29 segundos o menos. Luego no diga que el jefe no avisó...

¡No se desespere! Algunas pistas son complicadas y se demoran en surtir efecto.

Populous

AUMENTE SU POBLACIÓN



Para que su población crezca rápidamente, evite construir castillos, pues son demasiado grandes e impiden la salida veloz de walkers. Al comienzo edifique más casas.

Alien Storm

INVENCIBLE

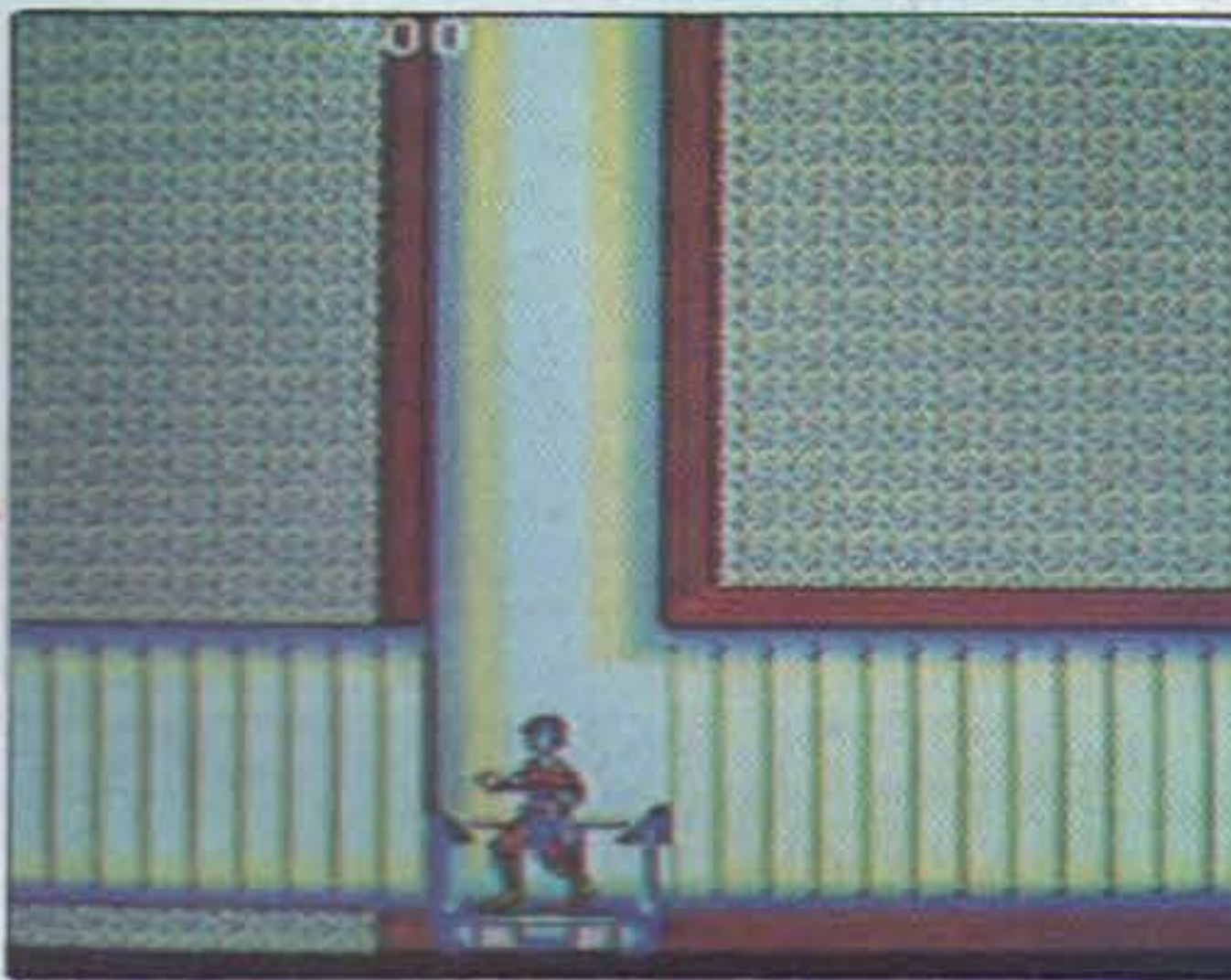


Use el robot. Cuando pierda su vida entera, presione inmediatamente el special attack, botón A. Así no morirá. Hágalo cuantas veces sea necesario.

MASTER SYSTEM

Zillion I

VIDA EXTRA



Existe un cuarto secreto que contiene 'power ups' y unas cápsulas de energía. Vaya a la sala B2, acuéstese y dispare contra la pared. Ella se abrirá y logrará pasar.

Zillion I

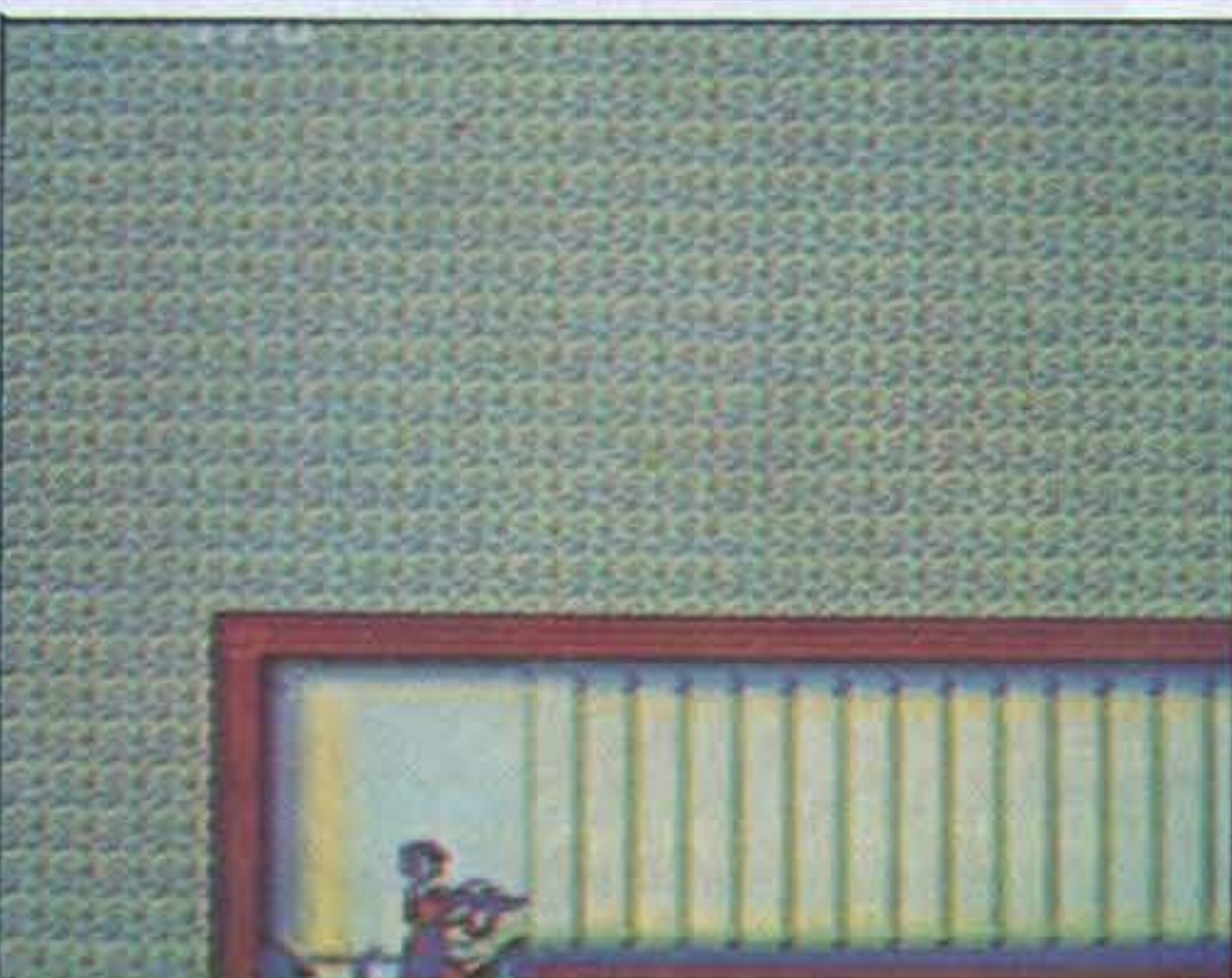
PARA DERROTAR AL ÚLTIMO JEFE



Ayuda a mantener a los tres luchadores vivos. Use las técnicas en conjunto. Comience por la más ágil -APPLE-, mirando la boca y la cabeza. Cambie por CHAMP después por JJ. El monstruo será destruido y los tres estarán vivos.

Zillion I

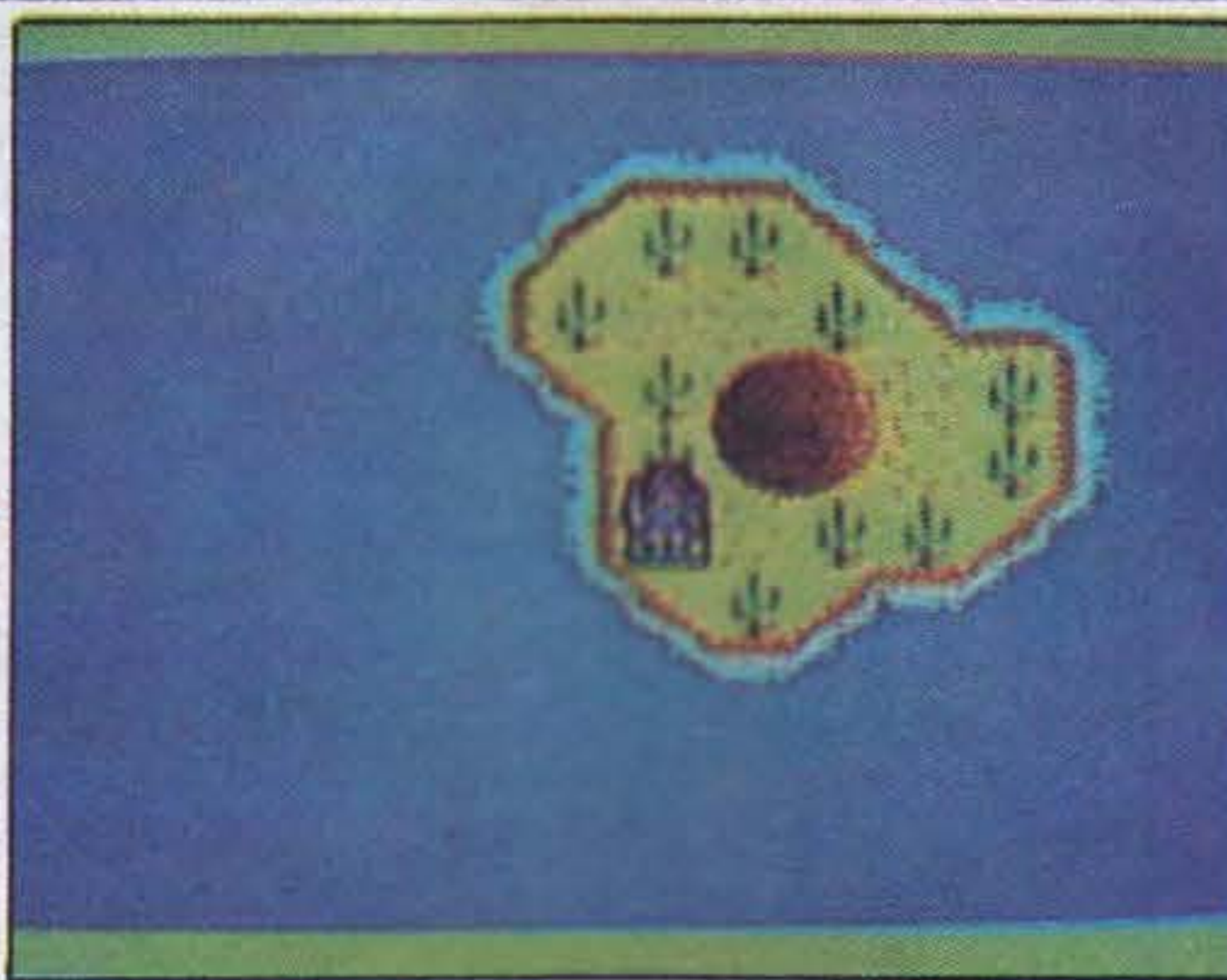
ARMADILLA



Cuidado, pues en el 3er. nivel existe una sala con una peligrosa trampa. No trate de coger los cilindros que están cerca de dos minas explosivas, pues será destruido.

Phantasy Star

**PARA ENCONTRAR
EL ESCUDO
DEL ESPEJO**



Dialogue con el alcalde de la ciudad de Sofía, después use el Hovercraft y vaya a la mitad del océano, donde existe una isla. Busque en todos los lugares alrededor de la montaña (Ant lion) hasta encontrarlo.

Phantasy Star

**PARA ENCONTRAR
EL CRISTAL**



Vaya a Palma. Arriba de Scion y a la derecha del comercio de dulces existe un valle (The Hill), localizado en la Baya Malay. Hay un cerro con una torre. El cristal puede ser encontrado en el penúltimo nivel de la torre, con Damor Haláguelo bastante para conseguir el cristal.

Phantasy Star

**PARA MATAR AL
GRAN DRAGÓN**



Para alcanzar al guardián del Sky Castle, ataque siempre con la fuerza y no con magia. Use pegantes y burgers para aumentar su energía. Concéntrese en los ataques con sus armas. Necesitará de todos los MP para el enfrentamiento final.

Phantasy Star

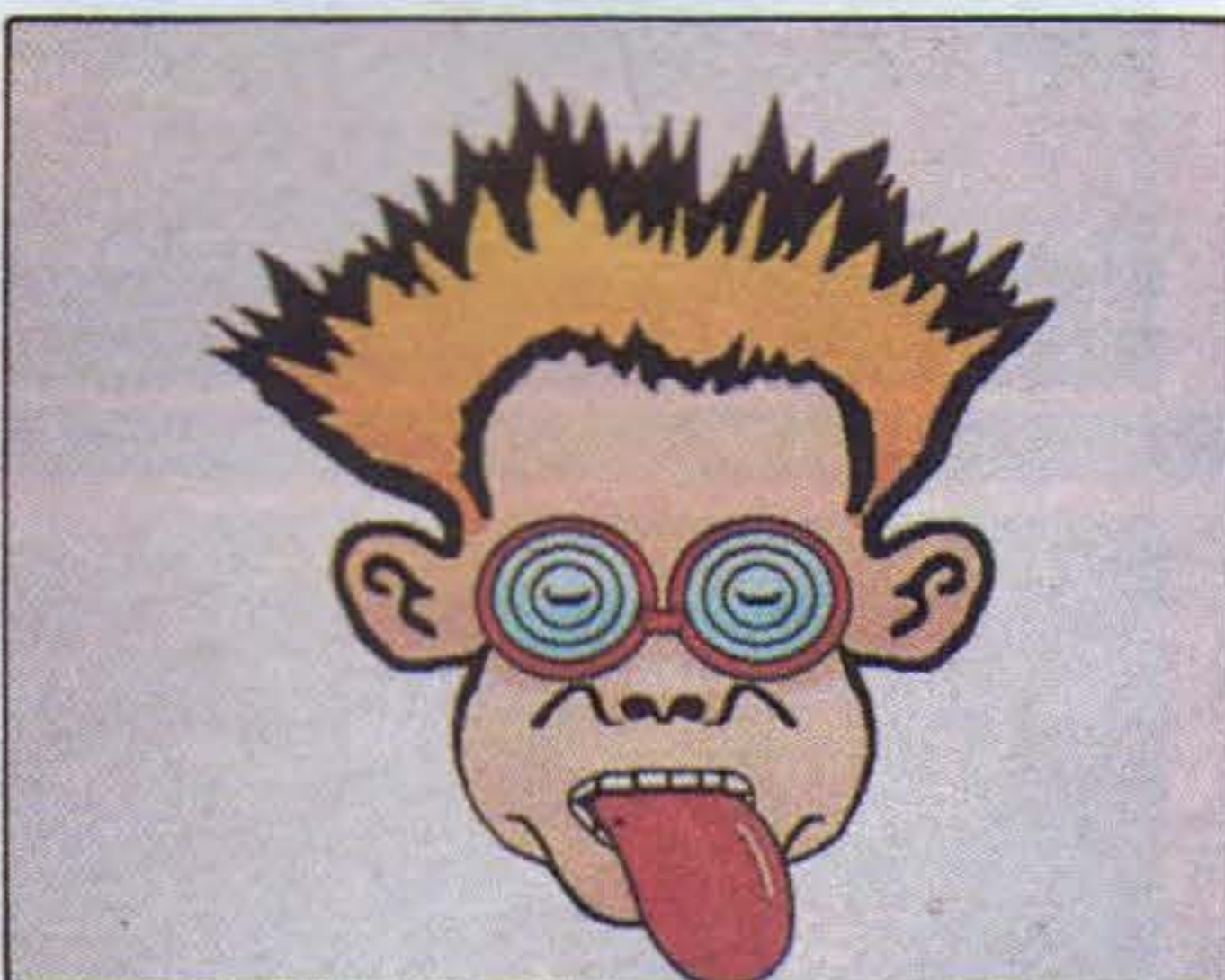
**PARA ENCONTRAR
LA FLAUTA**



Vaya a Gothic y a la esquina izquierda inferior de la ciudad. En este lugar existe un árbol y cerca de él puede buscar la soothing flute (flauta).

Action Fighter

**PARA DESTRUIR
LOS SUBMARINOS**



Para destruir los Clarken, use la técnica 'Hit and Run' (pegue y corra). Esté atento hasta que uno de ellos aparezca, acérquese y dispare sus bombas. No tenga afán y sólo descargue 2 ó 3 bombas por ataque. Muévase rápidamente para no ser alcanzado.

**... Si cualquiera de las
pistas no funciona en el
primer intento, trate otra
vez. Es así. EL JEFE.**

F-16 Fighter

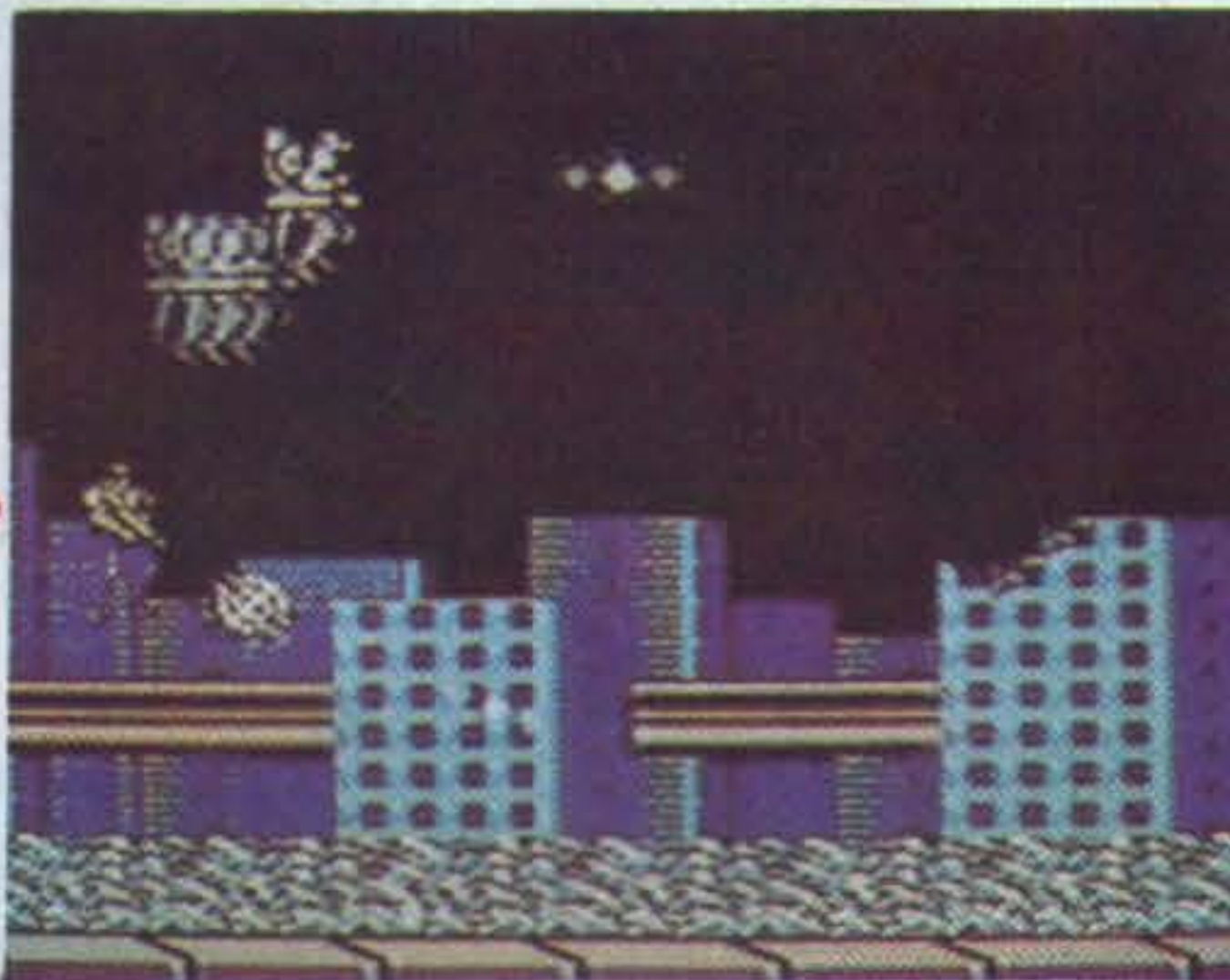
PARA MEJORAR
SU ATAQUE



Para mejorar el ataque a los cazas enemigos, use el cañón cuando la distancia entre usted y él sea de la 1 a 30 metros, y los misiles, de 30 a 100 metros.

Forgotten Worlds

PARA MATAR
AL MONSTRUO

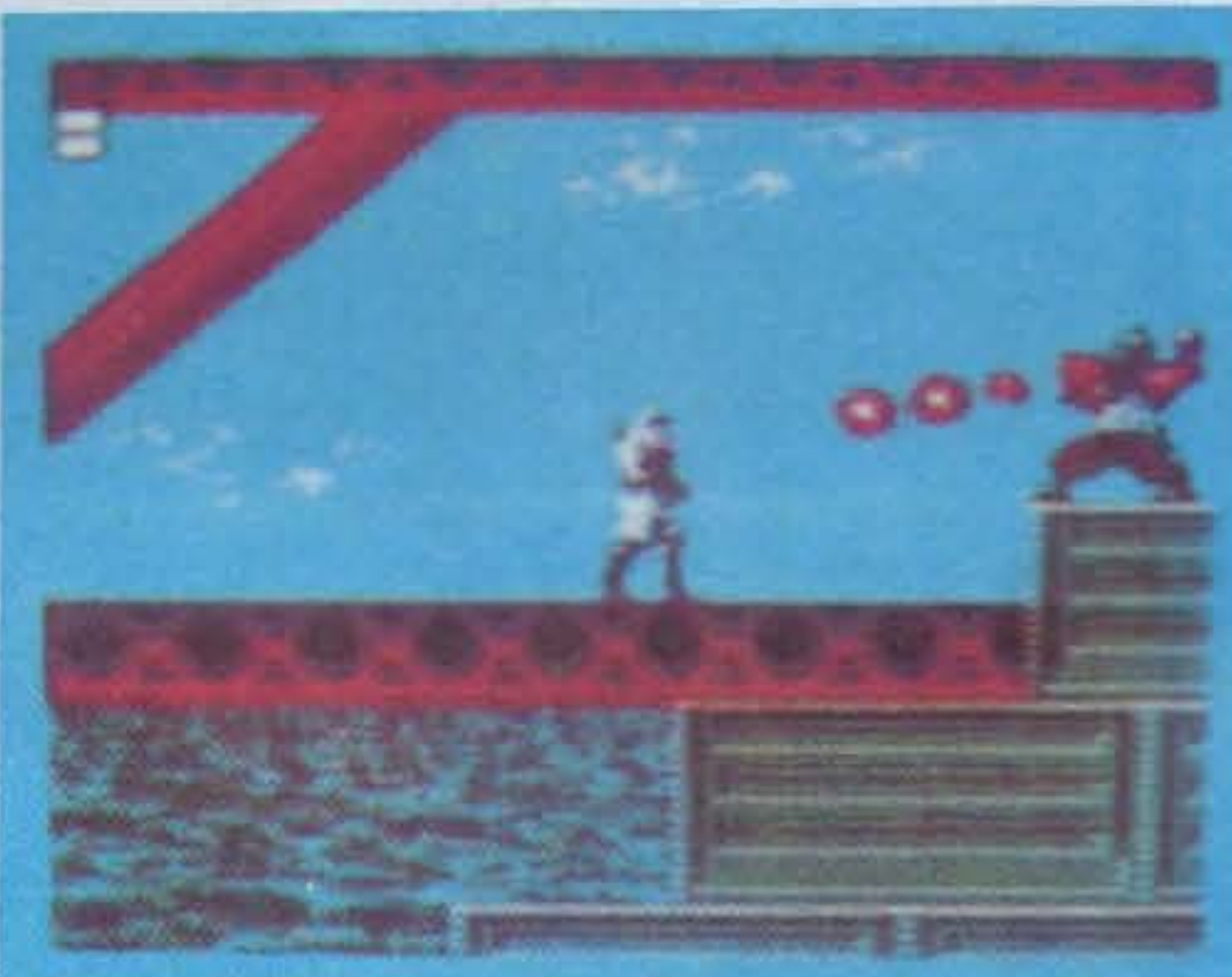


Compre los misiles de calor. Permanezca en la esquina izquierda, siempre disparando con el arma hacia el monstruo, con el fin de evitar sus ataques. Cuando él baje el escudo por algunos segundos, aproxímese y dispare. Repita el procedimiento.

GAME GEAR

Mickey Mouse

TESOROS
SECRETOS



Vaya al extremo derecho del bosque, en el nivel 1. En la esquina inferior izquierda de la pantalla descubrirá dos tesoros. Salte al de la derecha y suba por el mismo lado de la pantalla. Salte en los tesoros que aparezcan.

Shinobi

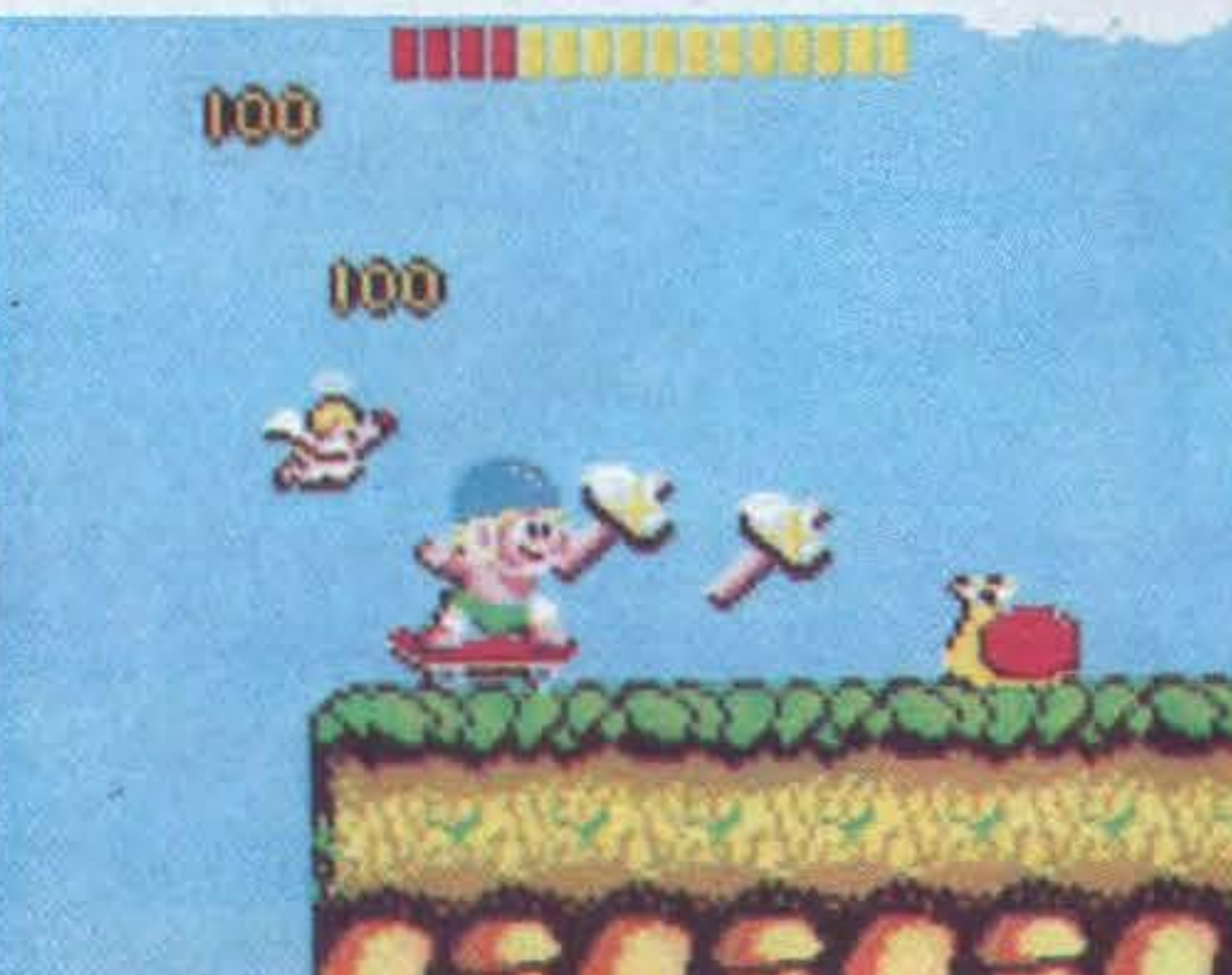
SOUND TEST



Para oír todos los sonidos de Shinobi, coloque la direccional hacia arriba y presione Start durante la pantalla de presentación.

Wonderboy

SELECCIÓN
DE FASES



Prenda el Game Gear con el cartucho dentro y presione Start. Cuando el corazón esté subiendo, podrá seleccionar fases presionando la direccional hacia arriba y/o hacia abajo.

SALIÓ EN ESTADOS UNIDOS

LO QUE ESTÁ CAUSANDO FUROR EN EL PAÍS DEL NORTE

STREETS OF RAGE

Una ola criminal inunda las calles tranquilas de la ciudad. Pero tres ex policías, maestros en diferentes tipos de lucha, se reúnen para acabar con ese desorden. Dé comienzo a la acción, eligiendo entre Hawk, Wolf y Blaze. Los que disfrutaron de los juegos de lucha amarán Streets of Rage. Son ocho fases, gráficamente agradables, con banda sonora de Yuzo Koshiro y Team Shinobi (no es un conjunto punk: son los mejores compositores de SEGA). Como en Altered Beast, dos jugadores pueden combatir al mismo tiempo. Pero Streets of Rage es más increíble porque uno puede combinar varios golpes al tiempo. Blaze, por ejemplo, lanza una patada voladora con la ayuda de Wolf. A veces, puede contar con la policía, pero lo mejor es depender de su propia astucia.



Escoja a Blaze para velocidad, a Wolf para fuerza o a Hawk para obtener lo mejor de los dos.



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Streets of Rage
Consola:	Mega Drive
Modalidad:	Acción-Aventura
No. de jugadores:	2 simultáneos
No. de fases:	8
Dificultad:	Moderada

PRÓXIMO NÚMERO

SNES STAR FOX



- * DODGE BALL
- * HYPER V BALL
- * TEST DRIVE 2

NES FELIX THE CAT



- * LICKLE
- * FLASH X BATMAN

SEGA TERMINATOR

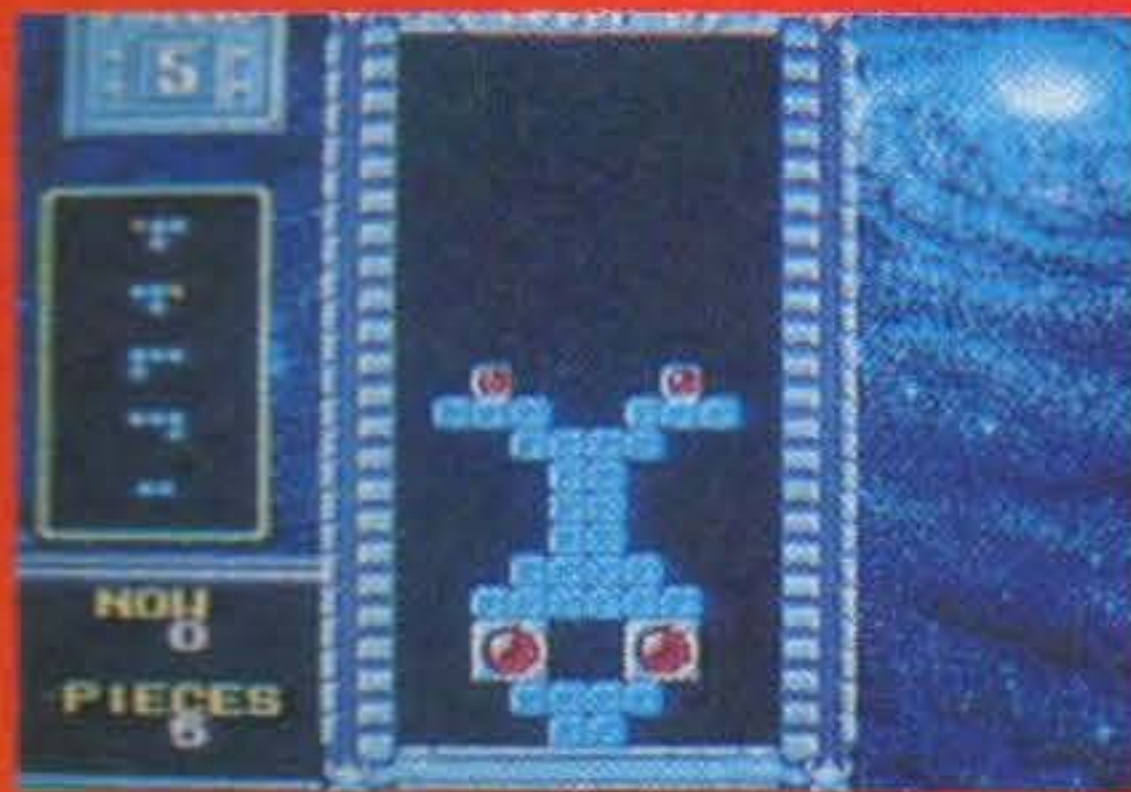


- * CHUCK ROCK

Y... MUCHO MÁS

JUEGO DEL MES

TETRIS 2 + BOMBLIS



El personal de la redacción se la pasó todo el mes jugando Tetris 2 + Bomblis para SNES.

Se convirtió en manía y fue escogido como el Juego del Mes por unanimidad. Es increíble cómo los juegos clásicos siempre traen diversión.

LOS PUNTAJES (Tetris 2)

Marjorie Bros	200.450
Marcelo Kamikaze	151.200
Lord Matías	132.100
Baby Huguito	82.400

RECOMENDADOS

Los mejores juegos según el equipo de VIDEOJUEGOS. Pueden alquilarlos o hasta comprarlos con confianza. Se garantiza total diversión.

SNES

Street Fighter II
Mickey Magical Quest
Super Mario Cart
Out of this World
Jaki Crush

NES

Street Fighter Champion Edition
Wacky Races
Adventure Island 3
Flintstones
Darkwing Duck



VIDEOJUEGOS No. 9

Revista mensual. Copyright © 1992 Nova Cultural. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S. A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. **Representantes Legales:** Ike Zarnati y Pedro Vargas G. **Editoras:** Iara Rodrigues y María del Pilar Sosa Q. **Directores Editoriales:** Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. **Diseño y Armada:** Marcela Cortés G. **Autoedición:** Orlando Peña H. **Corrección:** Ricardo Gómez R. **Distribución:** Colombia: Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia. Impresión: Óptima. 07-10-93.

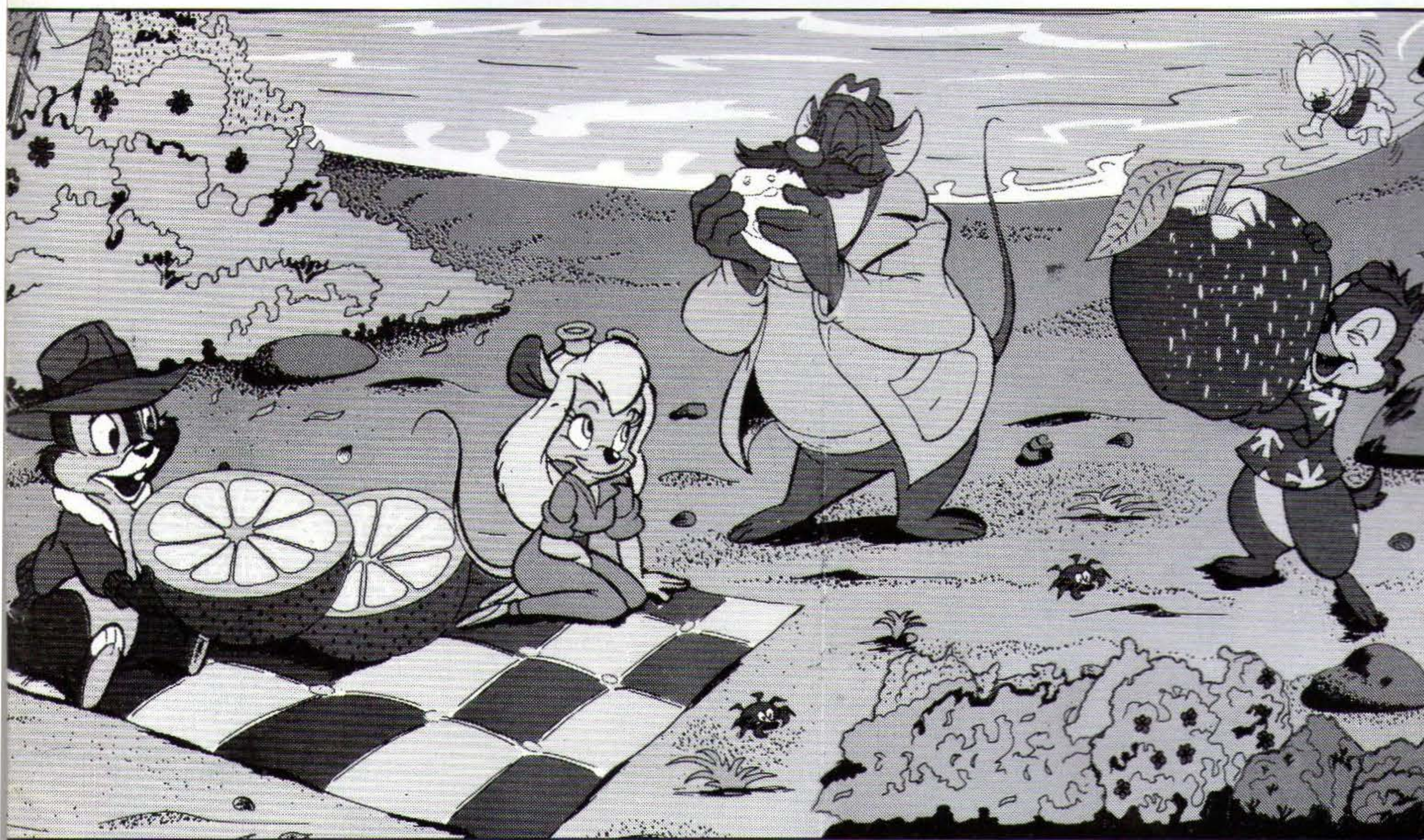
NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

Ahora una
**NUEVA REVISTA
CON OLOR**

CHIP Y DALE

WALT DISNEY

COMANDO DE RESCATE



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

© Disney

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

CADA 2 MESES EN LOS PUESTOS DE REVISTAS

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

! AVENTURATE CON EL !



© DISNEY

MICKEY

GIGANTE



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

!No te las pierdas!

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