

ACTION

UN PROVECHITO DE PLACER

GAMES



Rep. Argentina - AÑO 3 - N° 35 - \$ 4,20



SNES
Illusion of Gaia

MEGA

ECCO

SNES
KNIGHTS OF THE ROUND

NEO GEO

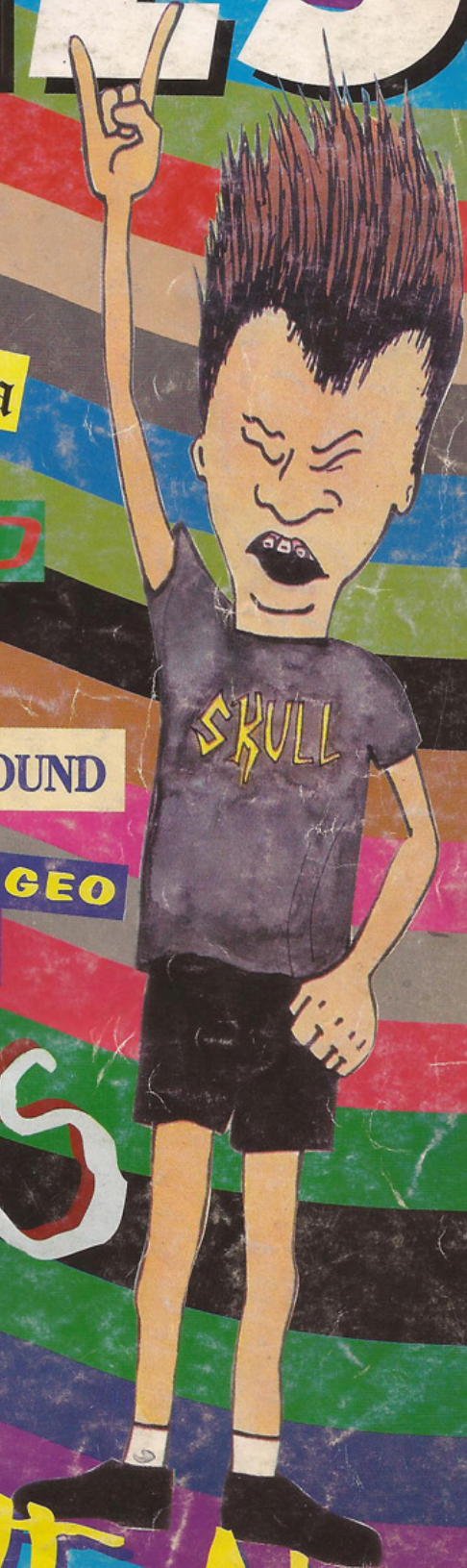
Super Sidekicks 2

MEGA

BEAVIS

&

BUTT-HEAD



WELCOME TO THE MEGA DRIVE



Única 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

G A

TEC TOY

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

PARA TODA

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE

DONKEY KONG



LA MONADA

ACTION GAMES ANALIZAMOS

COUNTRY PARA SNES

Y ADEMAS...

**TE PRESENTAMOS LOS
PRIMEROS JUEGOS Y TE
CONTAMOS COMO FUNCIONA LA**

32-X

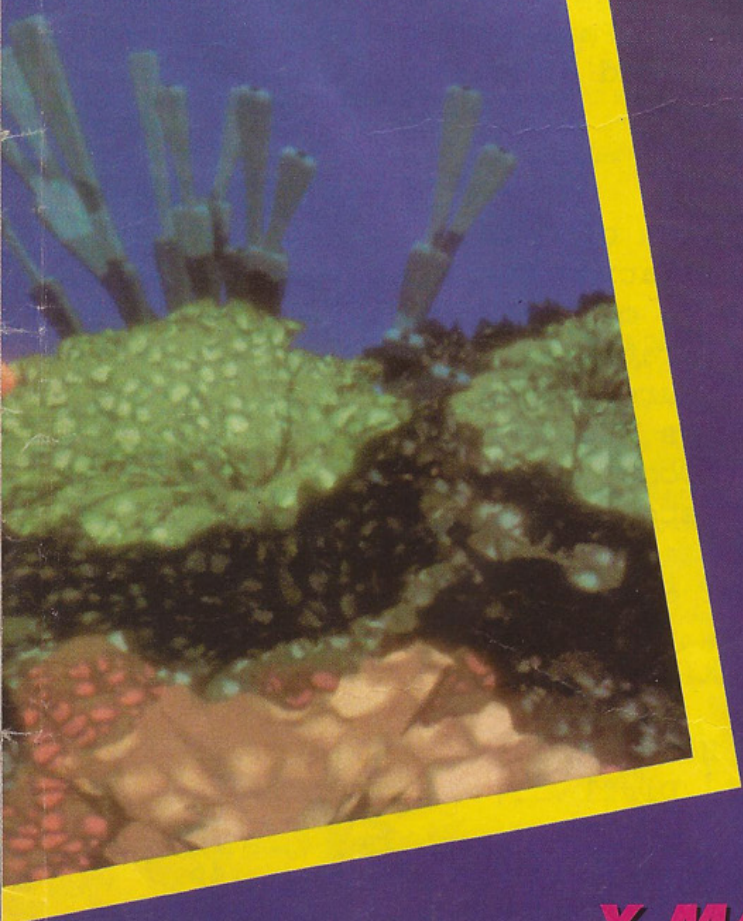
LA ULTIMA MAQUINA DE SEGA

**CONTRA HARD CORPS
PARA MEGA**

**FIFA INTERNATIONAL
SOCCER PARA LA 3DO**

METAL & LACE PARA PC

...Y MAS PAGINAS DE TRUCOS



START

ACTION GAMES

AÑO 3 N° 35 - ABRIL 1995

Un provechito de placer:

Señoras y señores, Action Games presenta a los nuevos héroes, Beavis y Butthead, dos verdaderos caballeros. Son personas educadas y prolizas, con modales de príncipes.

Bah, no les vamos a mentir, son dos pilbes muy transgresores (y atorrantes) a quienes les gusta el heavy metal, se sacan los mocos y hacen todo tipo de asquerosidades.

En este videogame sus armas principales son los peditos y los eructos. Bueno, cada uno se defiende como puede. ¿A quien no se le escapó alguna?

Además de estos dos vagos, tenemos otros juegos más elegantes, aptos para ser presentados en sociedad.

Chau, felices Pascuas y coman muchos huevos (de Pascuas).

La Banda de Action

P.D.: Je je je, es cool, man, je je.



TRUCOS

Sonic 3	8
T. M. N. T.	8
Correcaminos	8
Wing Commander	8
Wolfenstein 3-D	9
Battletoads & D. Dragon	9
Super Metroid	9
Mega Man 3	9
Stellar Fire	9
Road Rash 2	9
Streets of Rage 3	10
Micro Machines	10
The Lawnmower Man	10
Space Harrier	10
Y más	11

MEGA DRIVE

Beavis & Butt Head	12
The Pirates of Dark Water ...	18
Mario Andretti Racing	20
Ecco	22
Jurassic Park Rampage Ed. ...	24
James Pond 3	26

SEGA CD

My Paint	16
----------------	----

SUPER NES

Illusion of Gaia	28
S. Formation Soccer	31
Knights of the Round	32
The Pirates of Dark Water ...	34
Adventure Cotton	35
Rocko's Modern Life	36
Fire Dogs	37
The Jetsons	38

NEO GEO

Super Sidekicks	40
-----------------------	----

3-DO

Shock Wave	42
------------------	----

PC

The Horde	43
Lital Divil	44

MASTER SYSTEM

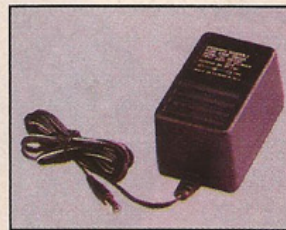
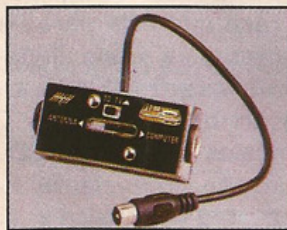
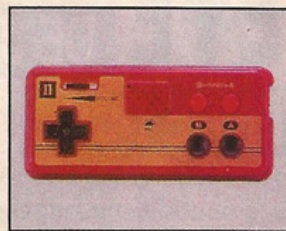
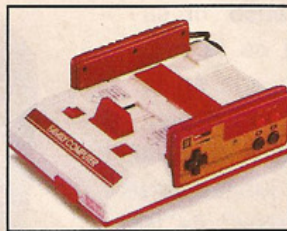
Krusty's Fun House	46
Power Strike 2	47
Ecco	48

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

SHOTS

ACCESORIOS

PARA EL

3DO

Según la revista Electronic Gaming Monthly, tres empresas están en una carrera para ver quién presenta primero un joystick de 6 botones para detonar games en el 3DO: Panasonic, ASCII y Capcom. La carrera se hizo más acelerada con la previsión de la presentación de SFF2 Turbo, Samurai Shodown y Mortal Kombat para la plataforma. Mientras tanto, American Laser Games ya presentó un modelo de pistola para detonar juegos de tiro en el 3DO (que también sirve para Sega CD). El arma es muy, pero muy parecida a la ya creada por Konami. Pero solamente va a servir para games creados por la propia ALG. Cuesta, en los Estados Unidos, 45 dólares.

X-EYE DE JVC

SE VENDE POCO

El Wonder Mega (Mega Drive con Sega CD embutido) no enganchó a los estadounidenses. La consola fue licenciada y presentada en el país por JVC. Salió en abril, bautizada X-Eye y con un precio muy salado de 400 verdes. Se vendió muy poco. JVC intentó, entonces, una promoción: mantuvo el precio e incluyó, gratis, tres CDs (para Karaoke, diccionario enciclopédico y un game) que, juntos, valen casi 300 dólares. No ganaron nada. Hasta agosto, las ventas andaban alrededor de los 50.000 vendidos, lo que para los Estados Unidos es muy poco.



El nuevo aspecto del Saturno

SATURNO

CAMBIA DE COLOR

Incluso antes de ser puesto en venta, el Sega Saturno ya cambió su color original, de plateado, a un tono grafito. El nuevo color quedó mucho mejor y, según Sega, fue elegido después de una encuesta de opinión entre los japoneses, norteamericanos y europeos. Vamos a decir la verdad: quedó bonito, pero esos botoncitos azules... Es verdad que es el color oficial de Sega. Pero la combinación no funciona. ¿No estás de acuerdo? Además de mostrar la nueva cara del Saturn, Sega informó que el "público blanco" de su supervideogame es la muchachada ya formada en la universidad y que no depende más del dinero de sus viejos, pues "los juegos van a costar más caros" de lo que ya cuestan. O sea, más de 100 dólares cada uno.

EL JOYSTICK DE TUS SUEÑOS



Presentados en Japón y Estados Unidos los joysticks de los sueños de los maniáticos de lucha: los controles SG Programpad 6 (para Mega) y SN Programpad (para SNES). Traen en la memoria los 66 comandos de golpes mortales más comunes en los games de lucha y posibilitan que grabes otras decenas de golpes nuevos. Y lo que es mejor, permite que sean accionados de forma más simple.

El aparatito tiene los 9 botones comunes (como en el joystick de 6 del Mega) y otros 3, circulares, que son usados para detonar los golpes sin las complicadas secuencias del direccional. Además de eso, trae un visor de cristal en el centro, para que vos visualices los comandos que vas a memorizar o detonar durante las luchas. ¡Bestial!



SONIDO CON VIDEOGAME



Aiwa ya presentó, en el Japón, el equipo ideal para quien quiera tener todo junto: el CDS-GM1. Fijate en la foto: el equipo parece una caja para llevar pizzas, y viene llena de exquisiteces. En la parte de arriba, vos ponés CDs de música o del Mega CD. En el cajoncito de adelante, colocás casetes de música y, en la zona negra, bien abajo, entran los cartuchos de Mega Drive. Además de eso, el aparatejo tiene radio AM/FM. Cuesta 450 dólares.

★ **Mega Drive portátil:** ¡exactamente lo que leíste! Sega presentó en EE.UU. un Mega Drive portátil con pantalla propia. El nuevo portátil sería básicamente el Mega Jet, modelo creado por Sega para equipar aviones comerciales. El chisme es de EGM y no tiene confirmación.

★ **Acclaim** fue la softhouse elegida para la versión videogame de la película "True Lies" (Mentiras Verdaderas) de Arnold Schwarzenegger.

★ **La muchachada del Jaguar** ya puede festejar. Atari prometió presentar en estos días el Jaguar Voice/Data Communicator. Se trata de un pequeño modem, que permitirá jugar y conversar simultáneamente, de a dos, por teléfono. Y lo que es mejor: Atari promete que costará menos de 100 dólares.

★ **Taito** presentará una consola de 32 bits, para cartuchos, principalmente para juegos presentados para arcades. El nombre de guerra de la máquina es Taito F3 y tendrá chip de sonido de 16 bits. Los primeros games prometidos serán Darius 3, Global Champion y Bubble Symphony.

★ **El grupo 3DO** va a intentar un golpe maestro: incluir docenas de imágenes digitalizadas de la película Mortal Kombat (que todavía no se estrenó) en su primera versión en el 3DO. ¿Será cierto?

★ **Otras películas** que se van a convertir en game, inmediatamente después de su estreno en los cines: Batman Forever (por Acclaim), Casper (Interplay) y Congo (por Sega).

★ **TeamPlayer** cambió: Sega puso a la venta en los EE.UU. un nuevo modelo del superaccesorio para detonar games de deportes con hasta 4 personas. Sega informa que todos los juegos compatibles traerán el sello TeamPlayer en la caja.

3-DO VA A PRESENTAR UN 64 BITS ESTE AÑO

El grupo 3-DO no se duerme en sus laureles y se prepara para presentar un nuevo modelo de su consola, con chip Power PC de 64 Bits. Lo que leíste: se trata de ese mismo chip desarrollado en conjunto con Motorola, IBM y Apple para microcomputadoras. El acuerdo para la presentación está siendo orquestado por el grupo Matsushita (controlador de Panasonic), junto con Motorola e IBM. El día 24 de agosto del año pasado, Panasonic reunió a la pre-

sa japonesa para darle la noticia: el nuevo 3DO deberá salir entre julio y diciembre de 1995. Para permitir el "upgrade" (crecimiento) de 32 a 64 Bits, 3DO está desarrollando un nuevo sistema llamado M2 Acelerador. Según Panasonic, el 3DO 64 podrá mover 1 millón de polígonos por segundo. ¿Te imaginás? 3DO no informó si los actuales propietarios de un 3DO 32 podrán o no hacer el crecimiento a 64 Bits, pero eso parece poco probable.

TRUCOS

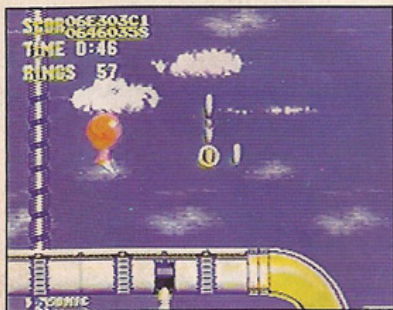
3

MEGA

Selección de Fases - Enchufá el cartucho y conectá el videogame. En la pantalla en que las voces cantan "Segaaa..." esperá el momento en que Sonic comienza a moverse y hacé rápidamente la secuencia **↑ dos veces, ↓ dos veces y ↑ cuatro veces**. Solamente tenés 2 segundos, por lo que es bueno memorizarlo bien y entrenar bastante. Si los comandos se hacen en cuanto Sonic se mueve, sonará el sonido de una argollita. Ahí, en la pantalla de presentación, apretá **↓** para tener acceso a la opción **Sound Test**. ¡Sorpresa! Vas a terminar encontrando una pantalla para la selección de fases.

ANGEL ISLAND	1 2	2P VS	
HYDROCITY	1 2	2P VS	99 99
MARBLE GARDEN	1 2	2P VS	
CARNIVAL NIGHT	1 2	BONUS	
FLYING BATTERY	1 2	SPECIAL STAGE	
ICECAP	1 2	SOUND TEST	+83
LAUNCH BASE	1 2		
MUSHROOM VALLEY	1 2		
SANDOPOLIS	1 2		

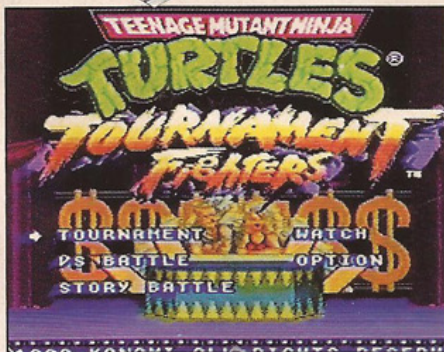
Debug Mode (conocido también como el Truco de las Mil Caras) - Después de hacer el truco anterior, elegí cualquier fase, **presioná el A y da Start**. Vas a ser mandado a la fase elegida. Si los números del Score están mezclados, el truco funcionó. De ahí, solamente tenés que usar **B** para transformar a Sonic en cualquier objeto, **A** para cambiar los sprites de la pantalla y **C** para duplicar.



SuperSonic - Si vos ya accionaste el Truco de las Mil Caras, es fácil convertirte en SuperSonic. Basta transformarte en un televisor, copiar una media docena y saltar en uno de ellos. ¡Listo!

Selección de Fases con Game Genie - Quien tenga el Game Genie puede usar el código **AA6T - AAAXC**. Enseguida, basta usar el Modo 1 Player y conseguir acceso directo a la Pantalla de Selección de Fases.

tournament fighters



Luchá como Jefazo - Truco pesado de hacer, pero de resultados alucinantes. Conectá el Joystick 2 y, cuando la pantalla de apertura aparezca, apretá en el joystick la secuencia **X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, → X y ↑**. Si el truco funciona, vas a oír al jefazo Aska. Entonces, **andá al Versus Mode y apretá ← con el Joystick 1**. De ahí, sólo te queda elegir el jefe.

NES

DEATH



Códigos de Game Genie - Con ellos, vos resolvés la mitad de tus problemas en este juego increíble.

Protección contra algunos tipos de ataques - **C2AC - 346F**

Vidas infinitas - **DDB2 - 4D64**

Turbo sin necesidad de alpiste - **DDC6 - 3D67**

Wing Commander

missions



Pantalla de Opciones - ¡Uau! Si vos te copás con este simulador, ahora no vas a tener nada que reclamar. Usá este supertruco y hacé lo que se te dé la gana. En la Pantalla de Presentación tomá el control 2, **apretá y dejá presionados los botones L, R, Select y Start**. Entonces, apretá **Start** en el control 1. Vas a entrar en una superpantalla de opciones. Podés elegir los sonidos y efectos del game, volverte invencible e ir a la fase que más te guste.

NES

NES

TRUCOS

SNES



Mil trucos - ¿Qué tal un montón de mañas para que liquides a los nazis con una mano en la espalda? Manos a la obra. Conectá el SNES, e inmediatamente **tomá el control 2 y presioná el botón L**. Continúa presionando el L hasta que aparezca la pantalla de presentación. Enseguida, **tomá el control 1 y comenzá un partido en el Modo Normal**. Durante el partido, apretá Start para tener acceso a la pantalla del mapa y hacé los comandos de abajo para conseguir armas ilimitadas, invencibilidad, mapas completos de las fases, saltar fases o **TODO AL MISMO TIEMPO**. Anotá.

Armas ilimitadas: R, ↑, B y A.

Invencibilidad: B, ↑, B y A.

Mapa completo: A, A, ↑ y B.

Saltar fase: ↑, B, R y B.

SNES

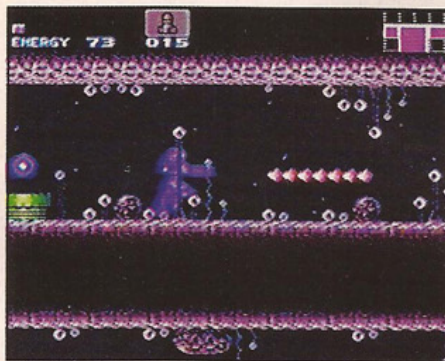
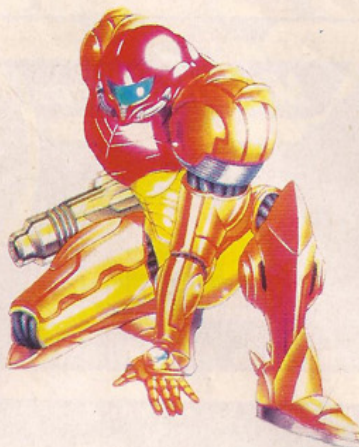
attleoads

Double Dragon



Más vidas - Truco para aumentar el número de vidas de cuatro a seis. En la pantalla en que vos elegís tu personaje, apretá ↑, A y B y, sin soltar, presioná Start. Re-fácil.

SNES



Armas con el Game Genie - ¡Anotá, anotá! Estos códigos de Game Genie son para no olvidarlos más, ¿no te parece? Te dan un arsenal casi infinito de las armas de abajo:

Misiles - C288 - C4A7

Supermisiles - C284 - C9D7

Superbombas - 3CA4 - 450D

Hyper Gun desde el comienzo del juego - 62C5 - 14A6

GAME BOY



Passwords - Usá estas señas para ir directo a lo que interesa. Comenzá el game ya en la segunda etapa con las armas de los cuatro primeros jefes: **A1, B0, B1, C1, D1**; para ir directo al enfrentamiento con el Dr. Willy: **A0, B0, B2, C1, C2**.

SEGA CD

F



Saltar fases - Esta maña hace que vos tengas acceso a la fase que mejor te parezca en este game genial. En la pantalla de presentación, andá hasta la opción **Difficulty Level** y ajustala para Normal. De ahí, **apretá y dejá presionados los botones A, C, y Start**. Mientras estos botones están presionados, apretá ↑. Vas a comenzar a oír unas bocinas. Cada una de estas bocinas representa una fase. Así, para ir a la tercera fase, vos tenés que hacer que la bocina suene tres veces. ¡Con siete bocinas vas derecho al final del juego!

MEGA



Cualquier moto - ¡Uau! Esta vos no te la esperabas. Pero prestá bien atención a este truco, que es complicado. En la Pantalla de Opciones, elegí **Set Player** y, después, **Mano a Mano**. Quedate en el level que quieras. Después salí y andá a **Bike Shop** y elegí cualquier moto. Volve a la **pantalla de opciones** y elegí **Set Player** de nuevo. A continuación, elegí un **modo de juego** a voluntad. Elegí **Take Turns** y copió el password. Listo, ya podés comenzar el game con la moto que elegiste. Se puede hacer el mismo truco en el Modo 2 Player.

TRUCOS

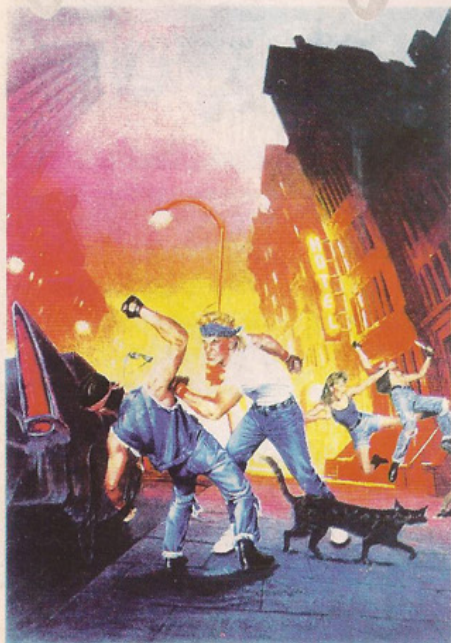
M
E
G
A

M
E
G
A

G
A
M
E
B
O
Y



Vidas ilimitadas - Jugá hasta que te salgan callos en los dedos con este truco. En la pantalla de presentación, hacé la secuencia B, ↓, C, ↓ ↑ ↓ ← →. Y ya podés largarte a hacer locuras con tu autito.



S
N
E
S

Vidas infinitas - ¿Te gustó el filme, pero encontraste el juego re-difícil? No hay drama, intentalo con un montón de vidas. Comenzá el game y da pause. Después apretá B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B. Soltá la pausa y hacé pause de nuevo. Ahora apretá R, A, Select, Y y Start. Listo. Ahora joystick a fondo...

Truco del Afano - Cuando estés con poco dinero y necesites desesperadamente un ítem, podés usar este truco muy zafado. Entrá en el negocito, agarrá el ítem que está en venta y salí rápidamente. El vendedor se pondrá como loco. Por eso, salí y no vuelvas pronto... además de cobrarte por la compra, te va a dar una buena lección.

Nueve vidas - ¿Te gustó, no? Entonces fijate: en la pantalla de opciones, iluminá el ítem Players. Ahí tomá el control 2 y presioná juntos los comandos ↑, A, B y C. Después tomá el control 1 y colocá →. ¡Listo! ahora sólo tenés que aumentar el número de vidas hasta 9 y divertirte.

Dos personajes iguales - Terminaron las peleas a la hora de elegir personaje: con este truco, vos y tu compañero podrán usar dos luchadores iguales. En la pantalla de opciones, elegí el modo 2 players. Ahí presioná ↓ y C juntos. Si oís un ruido diferente, el truco funcionó. Entonces sólo tenés que ir a la pantalla de selección de los luchadores y elegir tu pareja predilecta.



G
A
M
E
G
E
A

Passwords - ¿Qué tal dar un paseo por las etapas del game? Basta usar estos passwords bien cortitos y divertirte.

Fase 2 E A G F
Fase 3 C H F A
Fase 5 D G B C
Fase 6 H G B A
Fase 7 F B H E
Fase 9 B F H C
Fase 10 H G D A
Fase 11 A G E C



3
D
G

Passwords - Anotalas para tratar de salir de este extraño mundo en que el joven científico se metió al explotar su laboratorio. Ah, mucha atención: estos passwords valen también para las versiones de Mega y SNES.

1 - LDKD
2 - HTDC
3 - CLLD
4 - BFLX
5 - TFBB
6 - TXHF
7 - CKJL
Final - LFCK

TRUCOS

MEGA

TOEJAM + EARL

PANIC ON FUNKOTRON

Curiosidad - ¿Sabés qué pasa si digitás el nombre del juego en los passwords? Entonces usá **toEJAM + EARl** (así, prestando mucha atención a las mayúsculas y minúsculas) y descubrílo.

MEGA

HUCK Rock 2

Saltar fases - si de repente tenés ganas de hacer que el game ande más rápido, usá este truco. Basta hacer pause en el game en cualquier momento y hacer la secuencia **B, A, → A, C, ↑ ↓ y A**. Después de estos comandos, el game saldrá de pause solito. Ahí volvé a apretar el Start y hacé los comandos **A y →** juntos. ¡Vuum! Acabás de saltar de fase.

SEÑES

TOP GEAR

Passwords en el Nivel Pro

América del Sur - FOUR MEG
 Japón - LEGEND'
 Alemania - THE WORLD
 Escandinavia - LETS RACE
 Francia - ALCHEMY
 Italia - A LOOPER
 Inglaterra - CIASONAL

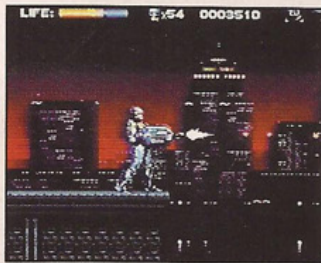
MEGA

Terminator

Mañas a rolete - No te imaginás las locuras que se pueden hacer en este juego. Basta iniciarlo normalmente, hacer pause en cualquier momento, y entrar con las secuencias de abajo. Cada una tiene un efecto diferente y se puede usar por separado. Pero lo mejor es usar todas, una después de la otra, haciendo pause en el juego antes de entrar con cada una de ellas. Seguí el mismo orden que usamos para publicarlas.



54 vidas - **C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B**. No te extrañés: sonará un ruido raro y te mandarán a una pantalla con la cara del programador del juego. Solamente tenés que seguir a la derecha y volvé a la pantalla de la primera fase.



Más violencia - **C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A**. Aparecen nuevos enemigos y, cuando los abatís, sueltan gritos.



Todas las armas - **A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Después de soltar la pausa para reiniciar el juego, apretá y dejá presionados **↓, A, B y C** juntos. Mientras mantenés los comandos presionados, la selección de armas va cambiando. Soltá los comandos cuando aparezca el arma que vos querés usar.
Turbo - **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**. Tu Robocop se volverá mucho más rápido.

CLASICOS

MASTER

AFTER BURNER

After Burner fue uno de los primeros simuladores de aviones de combate que le voló la cabeza al público de los arcades en los años 80. Por eso mismo, fue uno de los primeros en emigrar a los videogames de 8 bits. ¡Buenos tiempos aquellos: cualquier blanco que reventabas ya te dejaba entusiasmado!

El game se volvió un clásico y terminó apareciendo también en las consolas de Nintendo. El segundo game de la serie (After Burner 2, para 16 bits), decepcionó a la muchachada. Pero a comienzos de 1993 vino la versión 3 en CD, que recuperó un poco el prestigio de la serie, ya que le dio más realismo al caza F-14 Tom Cat.

Continues - Apretá 100 veces la tecla Pause en la Pantalla de Presentación. A partir de ahí, en cada pantalla de Game Over, apretá **↑** y los Botones 1 y 2 al mismo tiempo para accionar el Continue.

SEÑES

AFTER BURNER

Invencibilidad - Un truco copadísimo, que vale también para la primera versión de Mega Drive. ¡Es para no creerlo! Apretá juntos los botones **A y B**, Select y Start. ¡Listo!

MEGA

BEAVIS AND BUTT-HEAD Viacom New Media

Adventure - 1 ó 2 jugadores
16 Mega

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
ESAFIO	●●●●
VERSION	●●●●
USABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Este es de lejos el game más zapado entre los ya presentados y hasta los más pirados pueden encontrarlo feo. Pero para los que gustan de adventure, es imperdible.

COMANDOS

A	Escribe passwords
A+→	Corre
B	Salto
B + A + ↑	Súper Salto
C	Toma objetos y los coloca en el bolsillo (pocket), ataca enemigos (si tiene arma seleccionada) y apaga passwords
C	Rebobina el repetidamente carretel en las pescaderías
C (en la entrada de Burger World)	Entra passwords

INSTRUCCIONES

Con el botón C vos alterás las instrucciones en el panel (en Pause). Fijate en cada una.

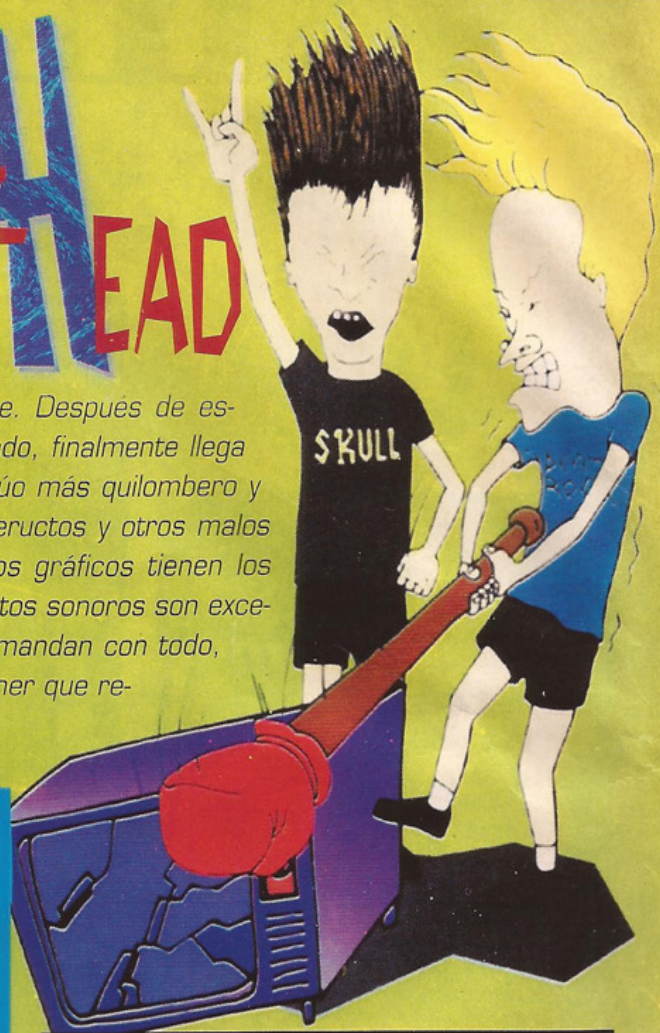
Start Cambia los ítems del bolsillo

Sucks Sale de un lugar

Drop Usa o arroja un ítem

BEAVIS AND BUTT-HEAD

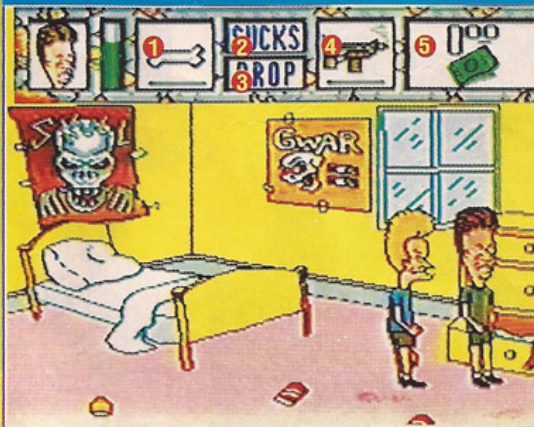
La juventud descarriada ataca nuevamente. Después de escandalizar a los moralistas de todo el mundo, finalmente llega el cartucho de Beavis and Butt-Head, el dúo más quilombero y asqueroso de la MTV, con derecho a los eructos y otros malos olores además de las famosas risitas. Los gráficos tienen los trazos característicos de la serie y los efectos sonoros son excelentes. A pesar de que los personajes se mandan con todo, el game tiene un desafío redifícil y vas a tener que recorrer un largo camino para detonarlo.



PARA ENTENDER LA PANTALLA

Cuando vos hacés pause en el game, la pantalla muestra los indicadores principales:

- 1. Bolsillo (Pocket)** - Para guardar los ítems. Solamente podés usarlos una vez.
- 2. Sucks** - Sirve para mandar a los dos chabones de vuelta a la sala del televisor. Pero pierden todos los ítems y armas que juntaron.
- 3. Drop** - Usa los ítems.
- 4. Defensive Tools** - Guarda las armas de defensa.
- 5 - Cartera (Wallet)** - Es donde vos guardás el dinero.



Después de tomar el control remoto al lado de la TV, anda al cuarto y tomá la maquina fotografica y el pantalón. De ahí, Anda a Street.

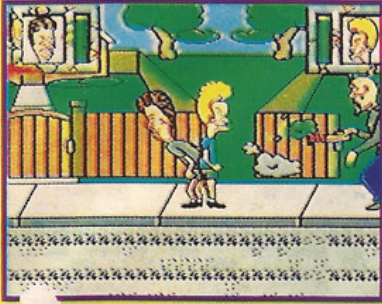
EN BUSCA DE LA ENTRADA PERDIDA

Beavis y Butt-Head estaban recontentos. Al fin estaba en la ciudad la banda predilecta del dúo: los pirados de Gwar. Inmediatamente, los dos compraron entradas para el inolvidable show. Pero el poodle del Sr. Anderson tomó las entradas y, en la confusión, Anderson atropelló las entradas con la cortadora de pasto: las entradas se convirtieron en 9 pedazos y se desparramaron por la ciudad. Tu objetivo es ayudar a estos dos a recuperar los pedazos perdidos para asistir al show. ¡Dales una mano, fiero!

TREMENDO DESAFIO

Detonar Beavis and Butt-Head es un desafío escalofriante. El juego es una aventura difícil, en que vos siempre juntás ítems para usarlos después. Como no podía dejar de ser, los ítems son absurdos. Por lo tanto, explorá al máximo todas las posibilidades. Vos podés controlar a cualquiera de los dos y lo más copado es jugar con un amigo. Pero el dúo debe trabajar bien en conjunto, porque cuando uno de los personajes muere, el otro también. Algunos enemigos dejan sándwiches que sirven para reponer energías. Siempre empezás en la sala de TV y usás el control remoto para entrar en cualquiera de los siete escenarios del juego.

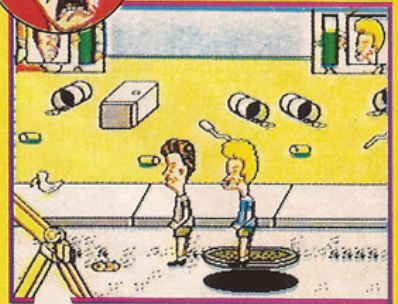
THE STREET



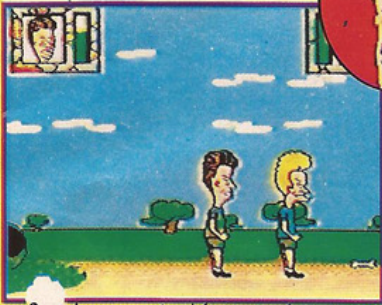
Al principio las únicas armas son los eructos y los pedos. ¡Qué educaditos!



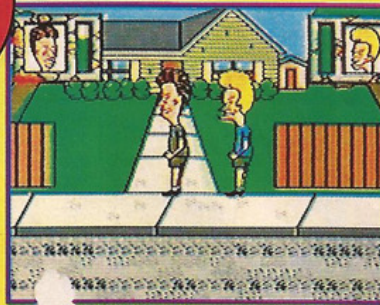
Entrá en la alcantarilla y segui adelante. Atención al agua verde y a las ratas.



En la salida de la alcantarilla, agarrá el patito y después la ametralladora. Más adelante, tomá la bota.



Cuando encontrás el hueso, es hora de volver por el mismo camino.

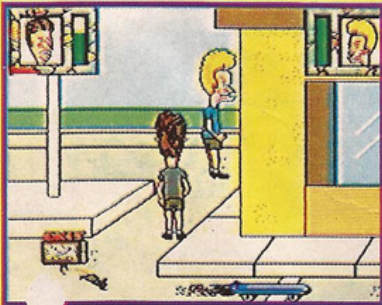


Andá a la casa con portón abierto, reventá al morador, tomá la llave y dale el hueso al perro. En cuanto él come, abrí el cuartito con la llave y tomá la sierra y la caña de pesca. Atención: solamente Beavis agarra la sierra.

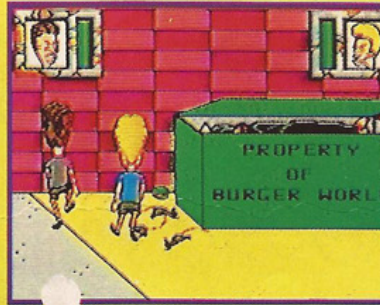


Ahora ejercitá tu vandalismo en este pobre árbol. Serruchalo para encontrar el primer pedazo de entrada.

BURGER WORLD



Si estás con las energías bajas, da para recargarlas atrás de esta esquina.



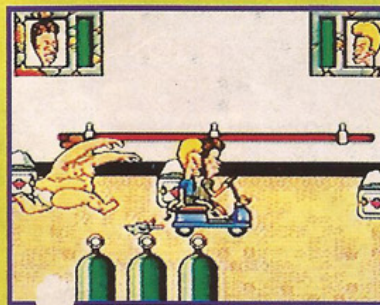
Echale los garfios a este recipiente de basura (?). Después de ese rico almuerzo, tomá el caño (arma) y andá al hospital.



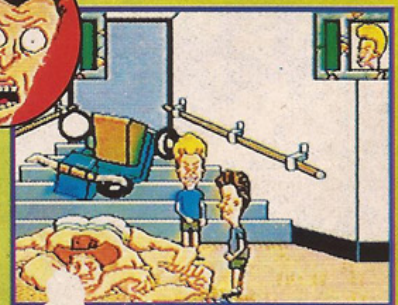
HOSPITAL



Después del diagnóstico de la médica, tomá la tijera y da una patada.

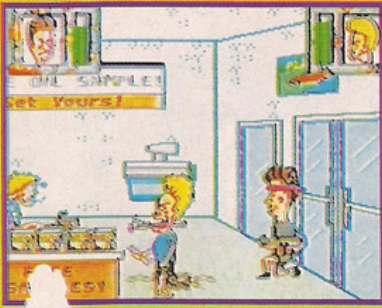


Acertale a la corona y salí a mil en la motoneta. No choqués con nada, sino el gordo te agarra.



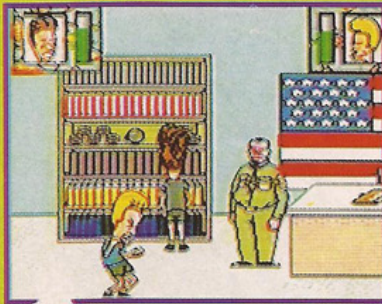
En el final de la escalera está el segundo pedazo.

TURBO MALL 2000

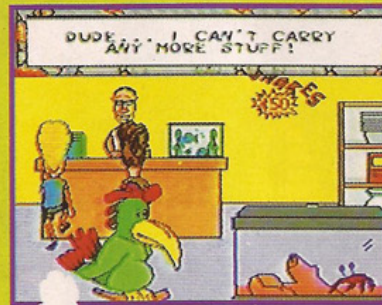
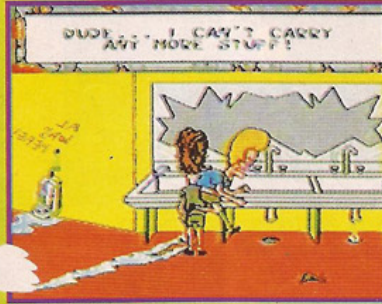


Entra en el comercio al lado de la lavandería, acércate al tipo y toma la lata de aceite.

En el negocio donde venden yogurt, entra sin pedir permiso, anda al baño y toma el jabón.



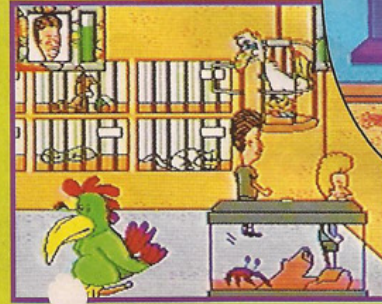
En el centro de reclutamiento del ejército, toma la bomba que está en el estante y baja por el ascensor.



En el comercio de animales, compra la víbora y cuando el vendedor vaya a envolverla, toma la llave de encima de la mesa.

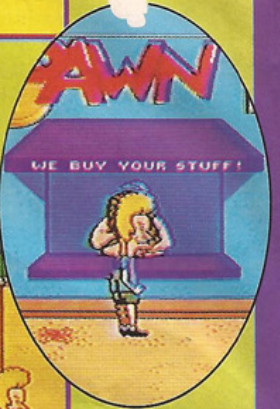


Con el pantalón y el jabón entrá en la lavandería. Andá hasta la última máquina y ponete aceite en la puerta para no despertar a la viejita. Con el tercer trozo en la mano, tomá el elevador.

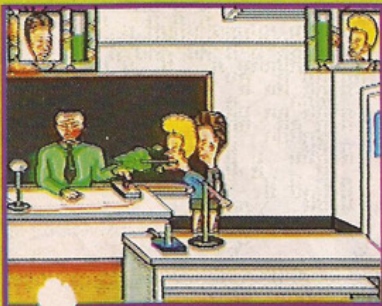


La llave va a servir para soltar al pajarito que está sobre el cuarto pedazo.

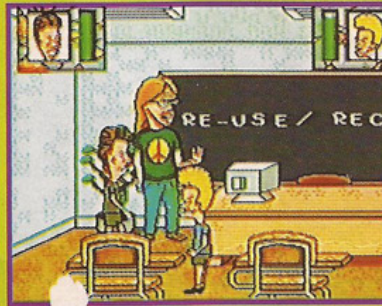
Aquí en este comercio (Pawn) vendé al pato por 50 centavos.



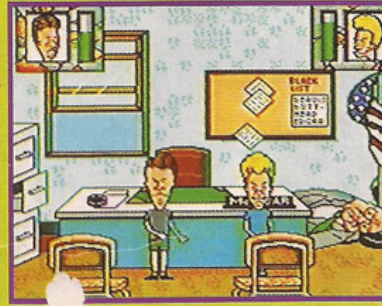
HIGHLAND HIGH SCHOOL



En la sala con la cara de Einstein, entrá y tomá las dos pociones y reventá todo con pedos y eructos. ¡Puaj, qué baranda!



Ahora entrá en la sala con un mapa del planeta en la puerta. Hablá con el profesor, tomá el chicle que está debajo de la mesa y salí.



Entrá en la sala del director (principal) y dejá las 2 pociones delante de él para que aparezca el quinto pedazo.



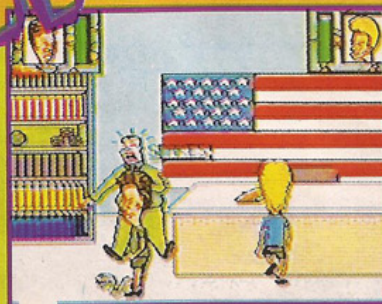
PARA DETONAR EL GAME Y VER EL SHOW VAS A TENER TAMBIEN QUE PASEAR EN EL DRIVE-IN Y EN EL GVAR. ¡ESTE DESAFIO ESTA EN TUS MANOS, FIERA! CON ESTE PASSWORD SEGUIS ADELANTE INMEDIATAMENTE DESPUES DE CONSEGUIR EL ULTIMO PEDAZO. COOL!

HE-HE HE-HE... HE... HE...

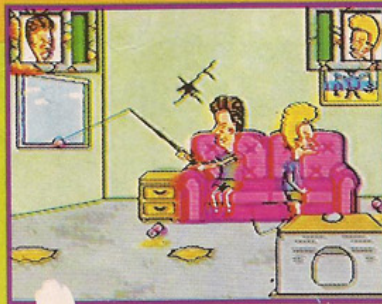
fnFO-IXVPh Q4fUB

TURBO MALL 2000

¡No metimos la pata, no! Después de juntar algunos ítems en la escuela, volvé al Turbo mall 2000 y conseguís dos pedazos más de entradas. Fijate.



Volvé a la sala de reclutamiento y dale el paquete con la víbora al guardián. Después tomá el sexto pedazo de abajo del libro.



De vuelta al sofá, toma la caña de pescar y el chicle y pesca el sétimo pedazo.



MY PAINT Saddleback

Educativo - 1 jugador

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

My Paint genera gráficos con trazados bien definidos y nítidos. Pero el escenario del alfabeto podría tener opciones en lenguas distintas. Es una pena.

COMANDOS

A	Elegir instrumentos
B	Acelerar el cursor
C	Engrosar o afinar el trazo de los ítems

★ Oí todos los sonidos de los dibujos con movimiento y te podés reír un rato. Pero no te olvides de dejar las luces del panel principal en verde.

★ Clicá Blank Page para tener una pantalla limpia a tu disposición.

★ My Paint acepta mouse y joystick con 6 botones.

TODO LO QUE VOS NECESITAS

Encima, debajo y a la derecha de tu pantalla vas a encontrar todo lo que necesites para hacer esa obra de arte. Varios tipos de trazo, goma, los colores (clicá las flechitas para ver las variaciones) y los escenarios. ¡Ah! No dejes de investigar las variaciones de color, textura y letras clicando los íconos del ángulo inferior, a la derecha.



Aunque sepas dibujar solamente casitas... te podés divertir un buen rato.



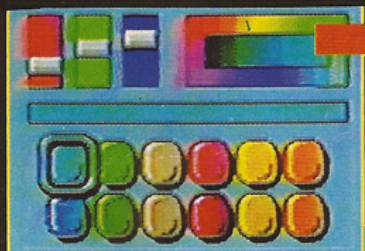
Hasta ahora no le dejaste a tu hermano menor poner las manos sobre tu Sega CD? No te lo sigas encanutando, que Saddleback creó un game perfecto para los más pequeñitos. Claro que vos también podés disfrutarlo usando tus ideas más creativas. ¿Te acordás de Mario Paint y Fun'n Games? El tema es el mismo. Pantallas en blanco que vos podés usar para derrochar talento y hacerte el pintor famoso, con recursos de trazados y colores. El tema no es novedad, pero el CD vino para darle un brillo especial a los recursos que podés usar.

ESTUDIA ESTA PANTALLA

La pantalla de Control de Paneles explica todo. Echale un buen vistazo y prestá atención a las explicaciones que damos, ¿OK?



Encima, a la derecha, elegís entre doce escenarios. Cada uno de ellos tiene dos opciones: una con dibujos listos, mientras los colores tienen movimientos, y otra con varios cuadros para que puedas elegir y pintar. También en esta pantalla, abajo y a la derecha, está el control de colores. Muestra los colores básicos y vos podés inventar varias tonalidades moviendo las barras de los tres colores principales.



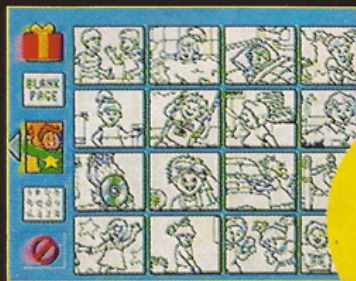
Es fácil. Primero elegís un color y después vas cambiando la intensidad. Observá la variación en la barra horizontal.

Este es el control de sonido. Los dibujos con animación pueden emitir sonidos. Dejá las luces de este pequeño panel en verde.



DIVERTIDO Y EDUCATIVO

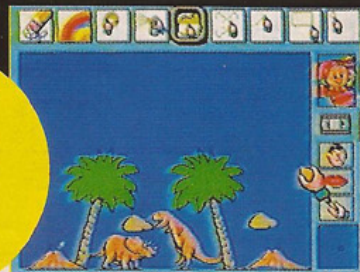
Además de jugar con tu imaginación, My Paint también enseña cosas. Eligiendo los dibujos del alfabeto, la chiquillada aprende las iniciales de las palabras... en inglés, claro. Ya en el escenario Star Kids el tema puede ser aprender a lavarse los dientes, a guardar los chiches, hacer las tareas y otros ejemplos positivos para los locos bajitos.



Los Star Kids dan buenos ejemplos a los gurrumines.

MEZCLANDO LOS ESCENARIOS

Podés montar una linda imagen usando los dibujos con movimientos de más de un escenario. Pero como máximo son cuatro elementos los que se mueven. Si colocás cinco, vas a oír un sonido extraño y vas a tener que apagar alguno, usando el botón A.



Escena jurásica: para oír los sonidos de los dinosaurios y de los volcanes, clicá la mano con el micrófono.

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

MEGA

THE PIRATES OF DARK WATER

Sunsoft

Aventura - 1 jugador

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

Bueno el aspecto visual, fases repletas de ítems y pasajes secretos. La novedad es el modo de enfrentar al jefe final: nada de golpes.

COMANDOS CONFIGURABLES

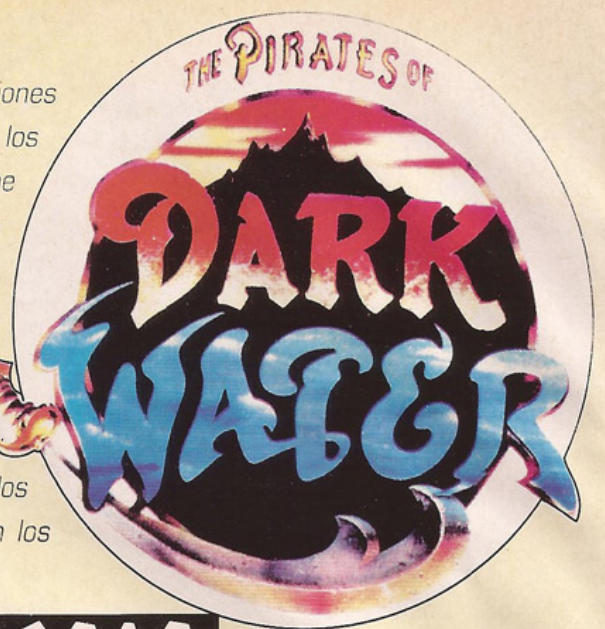
- A Atacar
- B Saltar
- B. en lo alto B de nuevo Girar en el aire
- Dos toques con el Direccional ↑ + A Golpe especial con cuchillos hacia los lados
- C Usar ítems
- Pause Menú de ítems

PASSWORDS

- 2 - IITBDIA
- 3- RIIAZIM
- 4- JESSICA
- 5- SCOOPYD
- 6- STOYODA
- 7 - SNLBBOR
- 8- ALARTUS
- 9- RADARAL

★ Apretá Pause y accioná tu inventario. Si querés cambiar de personaje, andá a "Call Niddler". El pájaro-mono te llevará y elegirás otro personaje.

En la eterna comparación entre las versiones de un mismo juego para dos sistemas, los fans de Mega marcan un punto con The Pirates of Dark Water. Esta versión para Mega es mejor que la de Super NES, presentada en la edición pasada. Las fases son más variadas, hay poca repetición de enemigos y el esquema del juego tiene una pizca de adventure. En fin, el juego es más creativo. Pero tiene un defectito: las fases son muy largas y llegan a cansar a los más apurados y a los perezosos. Si te gustan los games que tienen muchas vueltas, vale la pena.



AGUAS TENEBRASAS

El mundo de Mer fue invadido por un ser extraño que contamina las aguas de toda la región, además de poblarla con criaturas tenebrosas y piratas malvados. Ren, Tula y Ioz tienen la tarea de salvar al mundo. Podés enfrentar la misión con uno de los tres personajes. Son nueve fases que exigen aliento y espíritu explorador. Pero no todas tienen jefes. El esquema se basa en subir y bajar plataformas. Almacená la mayor cantidad posible de ítems. Derrotando a los jefes podés ganar una piedra preciosa y un password. Las joyas te van a servir para enfrentar al jefe final.



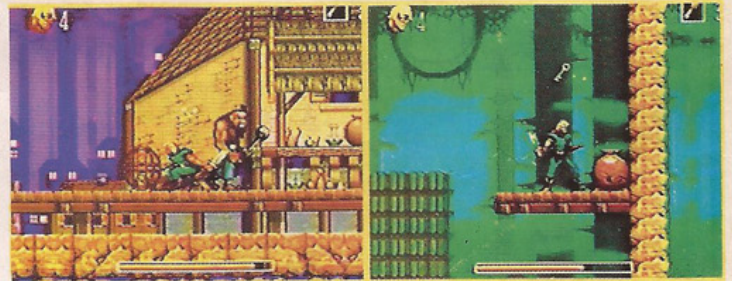
El padre de Ren le pide al joven que salve a Mer. Es el más equilibrado de los tres héroes.

ESTIA ALGUNAS DE LAS LARGAS FASES

Pandawa Jungle es la primera fase. Salvá la isla de los monos-pájaros. Son muchas cajas de ítems a tu disposición. Usá lianas y árboles. Los enemigos tienen cuchillos enormes. Salí de abajo de las redes que sueltan cocos sobre tu cabeza. Todas las fases tienen vidas (1 up). Buscalas.



La reina de los monos-pájaros fue hecha prisionera y está en Port of Pandawa, segunda fase. Además de los ítems, juntá llaves para abrir pasajes dentro de la propia fase. Vas a tener que liberar a cinco bichitos antes de salvar a la reina. El jefe es Konk. Quedate agachado en el ángulo izquierdo dando cuchilladas. La barriga es su punto flaco.



Citadel es la 3ª fase. El lugar está habitado por esqueletos y bichos de ese tipo. Un espíritu hechizado vigila el lugar. Entrá en todas las paredes: hay pasajes secretos a montones. Esqueletos bien armados protegen las cajas donde están las llaves. En el final de la etapa, otra piedra.



ITEMS

Cuchillo - Arma

Muslo -
Energía

Corazón -
Aumenta la
barra de
energía y
completa
un poco

Monedas y
botones - Sirven
como dinero
para pagar
informaciones

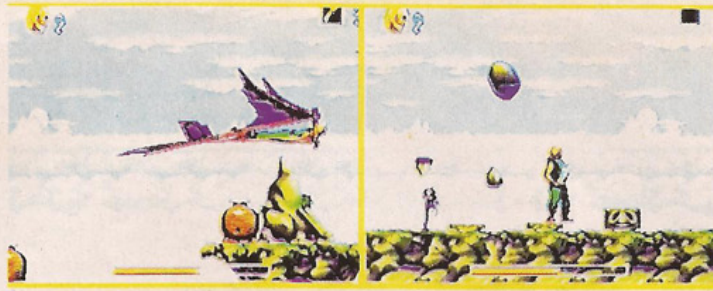
Poción
verde - Escudo
circular

Poción roja -
Traba el
movimiento
del
enemigo

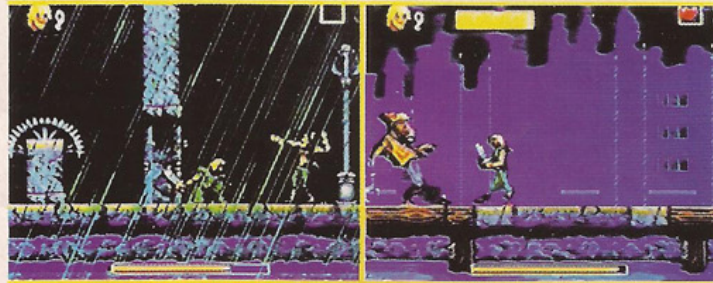
Poción
amarilla -
Protección

1 UP -
Vida extra

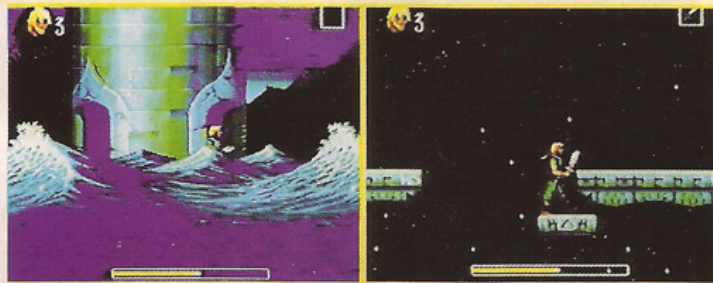
Cambales, ceibatanas, puentes quebrados, alas deltas (?), cumbres de montañas y muchos pasajes entre las piedras. Es lo que aparece en Bebo Mountam, la cuarta etapa a enfrentar. Todo lo que te cae encima te quita energía. Tenés que ser ágil. Salta los tres bloques de piedra para recibir de Terk otra joya.



Janda Town, la ciudad del puerto. Recorre los navíos anclados a la caza de items. Las llaves están en el mástil del navío. Los piratas son malvados, pero el jefe es una pavada. Jotai es medio caballo, medio cualquier cosa. Tenés que ser cobarde y golpearlo por la espalda y escapar. Diamante a la vista.



En la quinta fase, Sunken Bridge, quedate protegido en las columnas. Las olas suben con la marea y vos seguís agarrado. Para conseguir las llaves, cuando la puntita se quiebre, vos baja en diagonal. Quedate agachado cuando veas unos caninos que disparan. Otra piedra preciosa para vos.



Andorus es tu mayor desafío. Esta fase 6 es demasiado difícil y larga. El escenario es subterráneo. Vos te enfrentás contra arañas y bichos y hasta con un genio que suelta hielo. Hacé la fase por abajo para salir en casa de los arqueros. ¡Qué etapa plomo! Estéte muy atento y pisa en el lugar justo. Mantus es el jefeazo. Reventalo y ganá el diamante.



La fase 7, The Maelstrom, está repleta de dragones extraños y plataformas con roldanas. El jefe es Bloth. El cuchillo que lleva tiene un tamaño increíble. Esquiva los barriles que arroja y ganate otra joya.



Dark Dweller's Lair. Última fase. Da un paseito y en seguida aparece el jefeazo. Vos solamente ves la cara del bicho. Para derrotarlo, andá saltando las plataformas y colocá las piedras preciosas en los lugares indicados.



★ Dentro de las fases aparecen mensajes de personas que piden dinero y dan datos sobre lo que tenés que hacer. Los jefes también tienen mensajes.

MEGA

MARIO ANDRETTI RACING

EA Sports y Electronic Arts

Carrera - 1 ó 2 jugadores

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

Si la jugabilidad y los gráficos fueran mejores, éste sería el mejor game del momento para los que se copan con las carreras.

COMANDOS

Joystick configurable

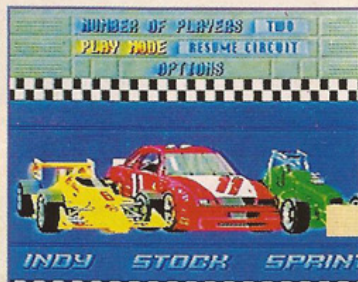
- | | |
|-------|-----------------|
| A | Frenar |
| B | Acelerar |
| C | Cambiar visión |
| START | Reaccionar Menú |

★ Salir a mil por hora y golpear en las cebras no es muy piola: gastás neumáticos y combustible a lo tonto.

★ "Lo que yo más admiro en un piloto de carreras es la versatilidad. La habilidad de subirse a cualquier tipo de auto, en cualquier tipo de pista y hacer lo mejor..." (palabras de Mario Andretti)



Mario Andretti es la figura más destacada en la Fórmula Indy. Y aprovechando la experiencia de este piloto Electronic Arts tuvo la buenísima idea de crear Mario Andretti Racing. Un juego dinámico que sólo afloja en la jugabilidad. Pero compensa con la posibilidad de maniobras: el que tenga buena muñeca puede gozar la emoción de una verdadera carrera. Si la softhouse se hubiera gastado en algunos Mega más, el resultado sería un game impactante. Podés aprovechar las tardes aburridas e invitar a ese amigo tuyo para una competición. Acelera y ... ¡Go! ¡Go! ¡Go!



Son tres autos que determinan tres circuitos: Sprint, Stock e Indy.

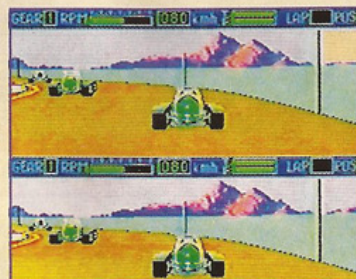
OPCIONES A MONTONES

Elegí la dificultad: Rookie es el más fácil y vos comenzás sin ningún dinero para invertir en el auto y Pro es la más difícil y que da dinero desde el comienzo. En los Modos de juego vos tenés Single Race, que es una carrera de entrenamiento donde el propio Mario te da unos consejos expertos.



Single Race es el mejor modo de tomarle las mañas a una carrera.

Las carreras para ganar tienen lugar en el New Career y New Circuit. Cada modo tiene un número de pistas diferentes. A medida que vas venciendo, podés cambiar el motor y los neumáticos para mantener siempre el auto OK.



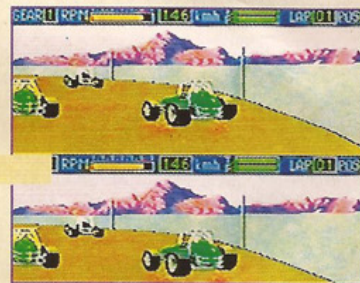
New Career comienza con el Sprint obligatoriamente. Venciéndola, pasás a Stock y finalmente a Indy.

Elegí cualquier auto para el New Circuit. Si estás en Stock, tenés que cuidarte mucho para no recibir unos choques de aquellos de los otros competidores.



ANGULOS DE VISION

Para no cansarte en el aspecto visual, las opciones son bien variadas. Usando el botón C, podés ver solamente tu auto o tener la pantalla dividida y ver la trompa de tu auto en una parte y todo el vehículo en otra. Podés ver (también con la pantalla dividida) tu auto y el de otro corredor. O ver solamente tu auto y el resto de los pilotos por el retrovisor.



No te olvidés de observar tu marcador: Neumáticos (T), combustible (F), velocidad y número de vueltas.

MANIOBRAS COPADISIMAS

Sin duda lo mejor del game son las maniobras que podés hacer. Pero como la respuesta a los comandos es medio pobrecita, es mejor ir con el Indy, que responde mejor.



Pegate a la cola de otro auto y aprovechá el vacío para pasarlo.

Atención doble en las curvas. Si vas hacia la derecha, da una viradita suave en el Direccional hacia la izquierda para que el efecto salga mejor.



Si parás en los boxes, la animación es digitalizada y vos cambiás neumáticos y reponés combustible.

*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

MEGA

ECCO THE TIDES OF TIMES / Sega

Aventura - 1 jugador

GRAFICO ●●●●●

SONIDO ●●●●●

DESAFIO ●●●

DIVERSION ●●●

JUGABILIDAD ●●●

ORIGINALIDAD ●●●

A pesar del aspecto visual tan lindo, el game cansa un poco. Es para jugar y parar, jugar de nuevo y parar otra vez. Y así todo...

COMANDOS

A Sonar/Destruye obstáculos y enemigos

A dos veces Sonar Blast

A presionado Acciona mapa

B Carrera para comer o atacar

B dos veces Ataca y no deja volver al enemigo

B y después A Ataca

C varias veces Nadar rápido

PASSWORDS PERSONALIZADAS

FASE 1
WRKMMAFB

FASE 2
GHZETKZA

FASE 3
CVHELAZA

FASE 4
WLRPMQCB

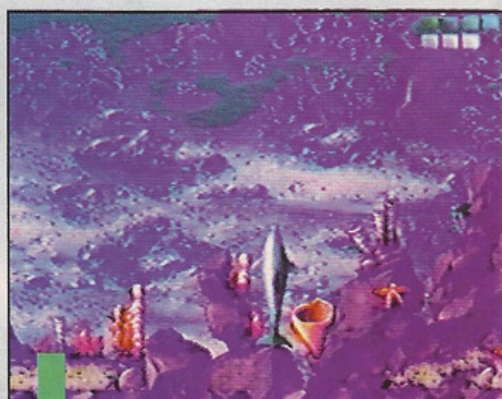
FASE 5
IYSUBVCB

FASE 6
CXYEGNYA

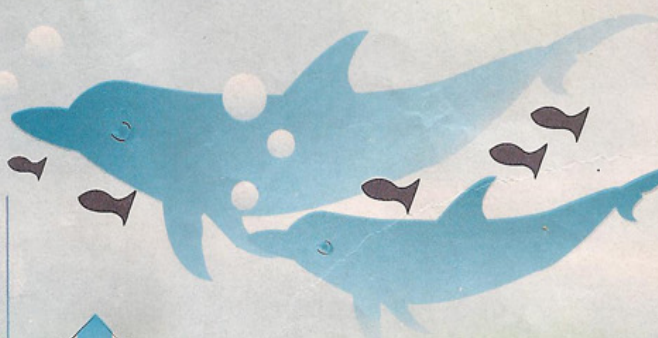
Ecco estaba feliz de la vida haciendo piruetas con su banda en un mar calmo y tranquilo. Al final, fue difícil rescatar a sus amigos de las garras de Vortex en su primera aventura. Pero Sega decidió darle más trabajo al delfín. En Ecco The Tides of Time (Las Mareas del Tiempo), Vortex vuelve para dominar no solamente a los amigos de Ecco, sino a todo el planeta. Una nueva misión en la que Ecco tendrá que zambullirse. Puede que este game no sea del todo tu estilo, pero el escenario es muy lindo, con gráficos perfectos. El desafío no es ninguna pavada y el sonido envolvente te garantiza aliento para las 39 FASES. ¡Aspirá hondo y al agua!

AIRE Y ENERGIA

Solamente podés jugar solo, pero todas las fases dan passwords. Ojo pegado al marcador de energía y al de aire en lo alto de la pantalla, a la derecha. Comiendo pececitos, Ecco gana un cuadrado en la barra de arriba. Para respirar el delfín puede salir del agua y dar un salto, o buscar burbujas en el fondo del mar.



¿Ves ese caracol? Tomá aire para no sofocarte.



GLYPHS, LOS CRISTALES

En la primera aventura de Ecco, los cristales servían para abrir pasajes. Vos tenías que tocar un cristal para abrir un camino bloqueado por otro. Ahora, los cristales hacen más que eso. Usá el sonar en la dirección de ellos (A) o tocalos (B) para descubrir lo que pueden hacer. Algunos dan consejos, otros se quiebran y la mayoría ayuda a vencer etapas. Otros, cuando son unidos, son tu pasaporte para cambiar de fase.

ECCO



RESOLVER PROBLEMAS

El mar es lindo, pero muy peligroso. Ecco necesita ser muy astuto para esquivar enemigos, romper barreras y acortar distancias. Amigos por el camino siempre dan mensajes importantes. Tu mejor arma es el canto (o sonar). Para evitar enemigos, lo mejor es seguir despacio.



Este efecto se llama Pulsar. Apretá dos veces bien rápido y Ecco emite el Sonar Blast, un sonar especial de 360 grados.

En las fases más avanzadas de Ecco vos encontrás una esfera que transforma al delfín en otra criatura. ¡Muchas veces, para vencer a un enemigo vos necesitás transformarte en él!

ELEGI LA DIFICULTAD

Difícil

Fácil



Passwords (personalizados)

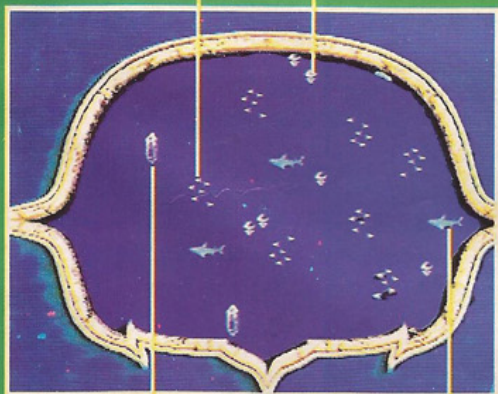
Normal

PARA UBICARTE

Apretá A para accionar el mapa

Peces

Medusas



Cristal

Tiburón

AZUL, MUCHO AZUL



Fíjate una novedad de esta versión: el anillo de teletransporte. Entrá y...



...¡Wau! ¡Que lindo espectáculo! Estas en el final de Crystal Springs, la primera fase.



En Falt Zone (Fase 2), uní todos los cristales del navío y empujalos con tu sonar.



Después de unir los cristales, andá hacia la derecha y quebrá las piedras para encontrar la salida.



Devoráte a los pececitos y reventá al cangrejo plateado, sin olvidarte de subir para tomar aire. Observá siempre el marcador.



Tenés que ser rápido al pasar por aquí: aparece una avalancha. Vos ya estás casi en la salida de Two Tides, la tercera fase.

CUARTA FASE

Esta Sky Way, la cuarta fase, es un despiole. En ella vos nadás bastante y tocás los cristales (como en la primera versión) para abrir pasajes. También vas a conocer a Trailla, una amiga que te lleva a viajar en el tiempo. El aspecto visual es bastante lindo. Y Ecco va hasta a... ¡volar!



Ecco recorre este tubo fuera del agua, siempre buscando los cristales.



Este viaje muy loco ocurre en la quinta fase, Sky Tides. El camino de Ecco por el cielo es alucinante. Solamente puede andar dentro del tubo y debe esquivar los agujeros que lo chupan hacia abajo.



Fíjate la secuencia de viaje en el tiempo de Ecco al encontrar a Trailla.

Tube of Medusa es la sexta fase. Tenés que ser medio pívado para hacer esta fase sin dejar que la medusa te atrape.

MEGA

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION Blue Sky

Aventura - 1 jugador

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

La jugabilidad está mucho mejor que en el game original y con una novedad: el salto doble del Raptor. El esquema del juego es simple y da gusto detonarlo.

COMANDOS

RAPTOR

A	Mordisco
B	Patada
← + B	Golpe de rabo
C	Salto
C y, en el aire, C de nuevo	Salto doble
↓ + C	Salto
C+B+Direccional	Voladora
↗	Carretera

GRANT

A	Selecciona armas
B	Usa arma
C	Salto



JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

Han vuelto. Sí, son ellos, claro. Aprovechando la presentación de la versión en video de Jurassic Park, la softhouse Blue Sky hizo un nuevo juego con dinosaurios, con mucho ritmo. Rampage es la palabra inglesa para alboroto, despirole y demás. Y el game es eso: las piernas y patas de los personajes se mueven a mil. El cartucho es medio pobre en efectos de sonido, pero los gráficos son una masa y la jugabilidad mejoró. Después de un poco de entrenamiento, vos le tomás la mano y hacés las fases corriendo.

ESCAPAR DE LA ISLA

Rampage Edition comienza cuando el Dr. Grant está dejando la isla Nublar, después del final de la primera historia. Del helicóptero, Grant avista al ejército de Costa Rica que está haciendo explotar algunos puntos para garantizar la seguridad. El doctor se siente intrigado al ver también algunas personas de InGen (la empresa que desarrolló la genética de los dinosaurios) juntando huevos y embriones, antes que el ejército reviente todo. Ahora, Grant se va a tomar el trabajo de impedir que estos tipos creen un ejército de especies descontroladas.

GRANT O RAPTOR

Como en el primer Jurassic, aquí vos podés jugar con Grant o con el Raptor. Son cinco fases bastante parecidas para los dos personajes y elegís en qué orden querés jugar las tres primeras. No hay Continues y comenzás con cuatro vidas.

ARMAS

Jugando con Grant vos encontrás armas por el camino, las de los enemigos vencidos. Son: dardo tranquilizador, arma de choque, granadas de gas, arma de dardos tranquilizantes, lanzallamas, cohetitos y escopeta.

SELVA

El pterodáctil se lleva a Grant hacia arriba y tu objetivo es bajar sin que el pájaro te agarre de nuevo. Atacá a guardias y pequeños animales. Reventá las cajas para juntar armas e ítems. Si estás con el Raptor, comenzás la fase por un lado y tenés que salir por el otro. El se defiende con mordiscos y ataca con el rabo y la pata. También puede saltar y hasta dar voladora.

GRANT

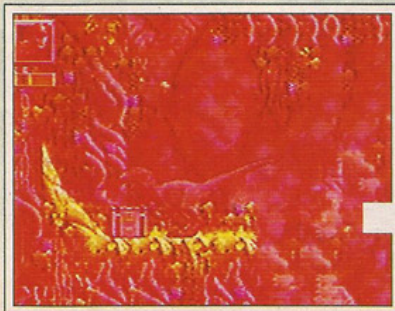


La caja con el símbolo del dinosaurio marca la pantalla e indica la dirección.



Atacá siempre al pterosaurio. Si él te agarra, va de vuelta hacia arriba.

RAPTOR

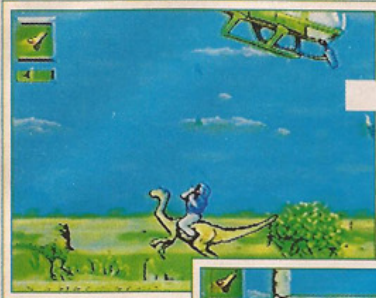


El efecto de la vitamina es copado. La pantalla se vuelve toda roja y él se pone invencible.

PRADERA

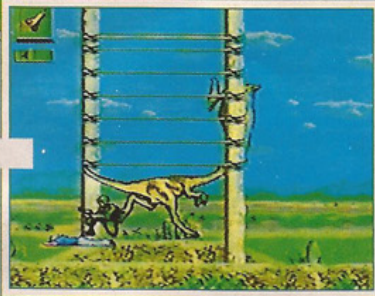
En una pradera. Grant se sube a un brontosaurio y va a los tiros. Quedate agachado para evitar ataques. Lo mismo para el Raptor, que no precisa agacharse y va a pie. ¡claro!

GRANT

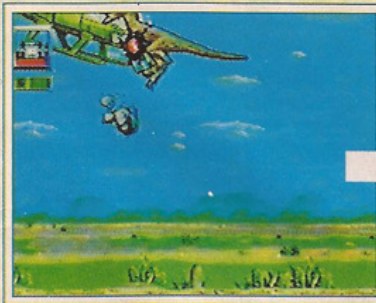


Vas a ser atacado varias veces por helicópteros. Tirá en cuanto oigas la música siniestra.

¡Cuidado! Vos recibís el mayor choque si no estás agachado en el lomo del brontosaurio.



RAPTOR

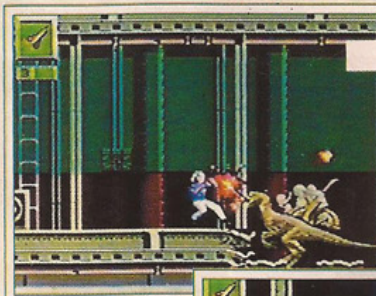


Da saltos dobles para atacar al helicóptero.

NAVE

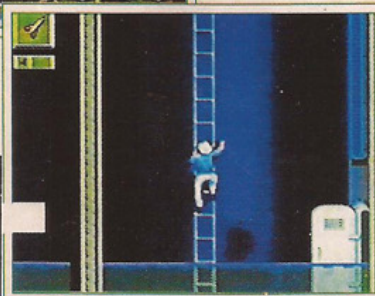
En el barco carguero aparecen guardias y dinosaurios. Explorá todo en busca de armas e ítems. Para el Raptor, ésta va a ser la fase final, pero solamente después de pasar por las Ruinas y Correntadas. En la sala de máquinas, el bicho debe subir y bajar, librarse de los guardias y, en la última puerta del nivel superior, trabarse en su lucha final.

GRANT

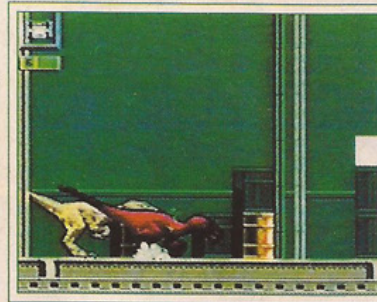


Hay un pasaje secreto para la sala de las máquinas de la nave. Vos la encontrás después de derrotar a estos dinosaurios.

Estás cerca de la salida cuando el agua comience a subir. Subí también, por la escalera.



RAPTOR



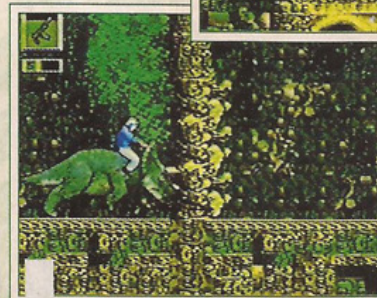
Para enfrentar a este clon rojo, Raptor debe quedarse siempre del lado opuesto y atacar cuando el otro se le viene encima.

RUINAS MAYAS

Mucha selva, ruinas con pasajes secretos y los enemigos de siempre. Inmediatamente después del comienzo, caé en el puente y andá hacia la izquierda para encontrar una vida. Fase igual para el Raptor, pero sin esa vida tan piola.

GRANT

Destruí el medallón maya: él te dispara bolas de fuego.



Andá hacia la izquierda, encontrá un tricera-tops y subite a él para ir hacia el final de la fase.

RAPTOR



Primero da un paseo y reventá lo que puedas. Para destruir esas columnas, da patadas o mordiscos y después salí de la fase.

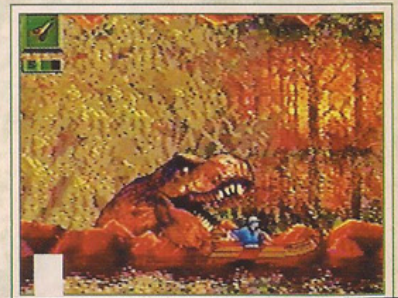
CORRENTADAS

Grant está en el final de su batalla. Enfrentar las correntadas de este río lleno de piedras no va a ser fácil. Seguí siempre las flechas que marcan pantallas. Los bichos y guardias no tienen problemas con el agua y continúan persiguiéndote. Si estás con el Raptor, él sigue por el agua y las cañerías.

GRANT



Para pasar por la cascada sin caer, acelerá. Si querés caer con todo, parate en la punta y ↓.



Después de muchos sofocones, Grant entra en una caverna. El Tiranosaurio Rex va a estar allí para dar la batalla final. El escenario es para quedarse con la boca abierta. ¡Pero cuidado! T. Rex aparece de repente y vos te podés convertir en su cena.

ITEMS

DULCE

Repone alguna energía.

CAJA DE S.O.S.

Completa toda la energía.

2 CAJAS DE S.O.S.

Vida extra.

HUEVOS, TUBO DE EMBRIONES Y DNA

Puntos (el puntaje aparece en el mapa de selección de fase).

CAJA METALICA

(solamente para el Raptor)
Vitamina de invencibilidad temporaria.

MEGA

JAMES POND

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH Electronic Arts

Acción - 1 jugador

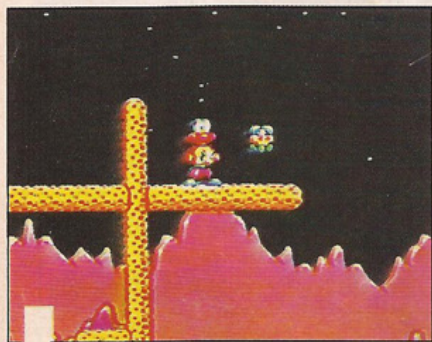
- GRAFICO ●●●●
- SONIDO ●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSION ●●●●
- JUGABILIDAD ●●●●●
- ORIGINALIDAD ●●

El game podría ser más dinámico si no fuera por tantas subfases. Más enemigos aumentarían el desafío.

COMANDOS

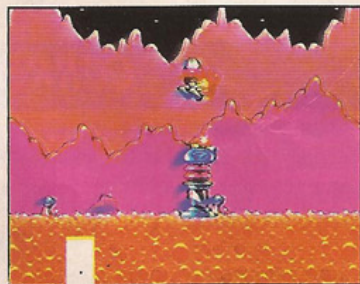
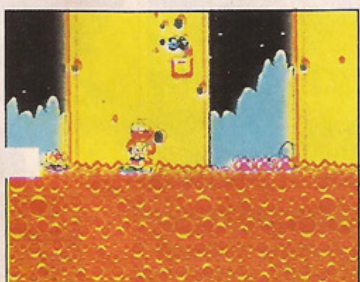
Joystick configurable

- A Correr
- B Saltar
- B sostenido Saltar más alto con Novizna
- C Tomar/usar ítems



La cajita de flechas es importante para que puedas elegir el camino a seguir cuando concluyen las subfases.

Para enfrentar a las ratitas, nada mejor que un arma de manzana. Tomala en el bloquecito, en la segunda columna de queso. Pero algunas ratitas también están armadas.



Vencer a este robotcito es re-fácil. Solamente saltá encima de él. Y cambiarás de subfase.

El simpático pececito comenzó su vida de agente secreto imitando a James Bond, claro. En su primera aventura, las misiones tenían nombres relacionados con los del legendario 007: For your Fins Only (Solamente para tus aletas) y Fishfingers (Dedos de pez). En esta nueva versión que presentó Sega, el pez-agente secreto vive una aventura que satiriza Star Wars y tiene fases con el ritmo alocado de Sonic. Las argollitas del puercoespín se convirtieron en medias lunas y las rampas y loopings son agujeros en quesos, montañas de crema de banana (¡sí, leiste bien!) y cosas por el estilo. El game es regular y, como las etapas tienen subfases que no cambian de escenario, te cansás los ojos y los dedos. Nosotros exploramos la primera fase. No seas pezoso, investigá lo que resta, ¿OK?

ITEMS LOQUISIMOS

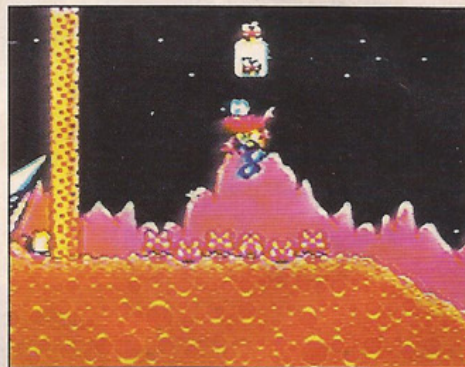
El perverso Dr. Maybe estaba refugiado en el Polo Norte. De repente, se le ocurrieron unos planes terribles para invadir la Moon Cheese y otros planetoides. ¡Qué original! Inmediatamente el jefe de James Pond acciona el agente para desactivar las bombas y minas instaladas por el villano. El astuto pez cuenta con la ayuda de ítems muy extraños: resortes, dentaduras, armas que disparan manzanas, pesas, paraguas, frutas y trozos de queso para tirarles a los enemigos, y muchas cosas más.

Para juntar los ítems, golpeá la cabeza en los bloquecitos, como en Super Mario, ¿te acordás? La estrella repone un poco de energía.

PARMESANO CAMEMBERT Y OTROS QUESOS

La primera fase tiene cinco subfases que se desarrollan en el mundo del queso. Sus nombres son familiares para los que se copan con este delicioso alimento. Hacé la fase por todos lados, explorando bien las plata-

formas, cráteres y árboles. No te pierdas ítems y puntos.

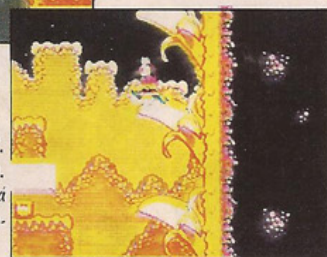


¿Cómo llegar allá arriba? Rompé el televisor para liberar al fantasma. El te va a ayudar a llegar hasta allá arriba, sólo para tener el televisor de vuelta.



En la última subfase aparecen estas llaves para que las conectes. Hacé la fase por arriba y después volvé, golpeándolas con la cabeza para que se vuelvan verdes.

Escenario nuevo en la fase 2. Bananas, para que te quiero. El tema es el mismo. Junta ítems, y cuidado con las bombas y los enemigos.



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

JUEGOMANIA

**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



ILLUSION OF GAIA Nintendo

RPG - 1 jugador

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

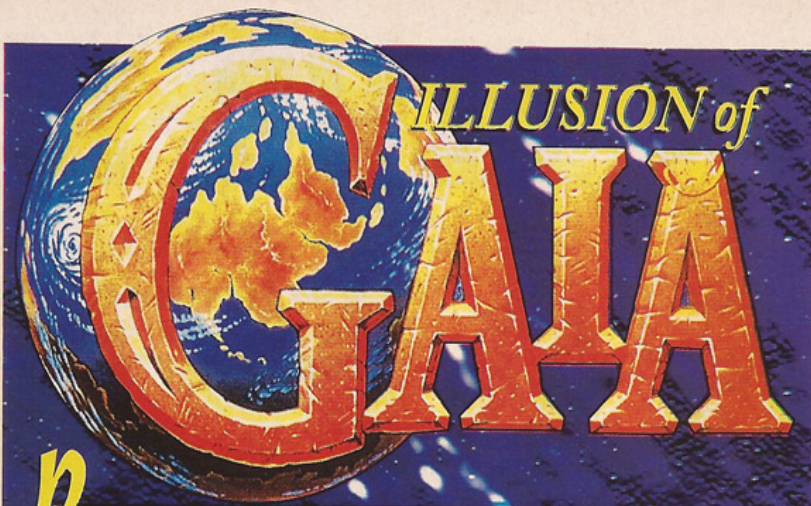
Vos ves a los personajes por adelante y no por arriba como en la mayoría de los RPGs. Además, el desafío es re-difícil y estimulante.

COMANDOS

A	Ataca/conversa
B	Usa el ítem seleccionado
L/R	Toca la flauta/ mueve objetos
Select	Abre el menú de ítems
Start	Pausa el juego y muestra la posición de los enemigos.

★ Son 27 ciudades diferentes para recorrer. En determinados momentos será necesario volver a una ciudad por la que ya pasaste.

★ ¡Atención! ACTION GAMES va a publicar más trucos y mañas para Illusion of Gaia. ¡Quién sobreviva llegará!



p reparate para enfrentar al mayor desafío de tu vida: *Illusion of Gaia*. El game viene adobadito con todo lo que necesita un buen RPG: un desafío de aquéllos, argumento atractivo, personajes audaces, villanos terribles y mucho misterio. El cartucho tiene ese clima típico de los mejores libros y películas de aventuras, con fantasía a rolete. Vos controlás a Will, un valiente muchachito que quiere revelar el misterio alrededor de la desaparición de su padre. Cuenta con la ayuda de la princesa Kara y de los amigos Lilly, Lance, Seth y Erik. Llegar al final será re-difícil pero muy compensador.

SECRETOS MILENARIOS

Vos tenés que encontrar las 6 Mystic Statues que están esparcidas por el mundo. Estas estatuas van a revelar los secretos de la Torre de Babel y del maldito cometa del Caos, que se está acercando a la Tierra.



- 1. INCAN RUINS** - En lo alto de los Andes, están las ruinas de la antigua civilización Inca. Vos tenés que encontrar el legendario navío de oro Inca.
- 2 - NAZCA PLAIN** - Este desierto tiene dibujos gigantes que solamente pueden verse desde arriba. Andá a Sky Garden para revelar el misterio.
- 3. LAND OF MU** - El continente perdido de Mu está infestado de poderosos vampiros. Después de la mitad de la aventura, Will va a enfrentar a dos de ellos.
- 4. GREAT WALL OF CHINA** - Después de explorar la gran muralla, el enfrentamiento final será con un monstruo terrible, que es el guardián del lugar.
- 5. ANGKOR WAT** - El enigmático templo enclavado en la selva en Asia guarda secretos y peligros que ya causaron la muerte de muchos exploradores.
- 6. THE PYRAMID** - La inmensa pirámide es dominada por una reina momificada, que tiene muchas respuestas para descifrar el enigma.
- 7. TOWER OF BABEL** - El destino de la humanidad depende de la conquista de esta legendaria torre, donde Will encontrará a todos los jefes nuevamente.

COMETA DESTRUCTOR

Una civilización muy antigua, que no dejó vestigios, produjo la primera explosión de conocimiento de la humanidad. Conquistaron crear nuevas formas de plantas y animales en un intento de mejorar la vida en el planeta. Pero algunas personas utilizaron la ciencia de forma indebida y crearon bestias con una inteligencia mortífera. Los monstruos llevaron a esta civilización a la ruina. Al final quedaron solamente dos fuerzas: los caballeros de la luz y los de la oscuridad. La última arma usada en esta guerra fue un cometa, con radiaciones que destruían todo y transformaron a las personas y animales en formas malignas de vida que fueron a esconderse en las profundidades de la tierra. Después de eso, a cada civilización (egipcia, babilónica, inca) el cometa reaparecía, trayendo nuevas eras de destrucción y enfermedades.

EN BUSCA DE LA TORRE

Illusion of Gaia ocurre en la era de los grandes descubrimientos, cuando una expedición sale del puerto de South Cape en busca de la legendaria Torre de Babel. Dirigida por Olman, la expedición fracasó y solamente el hijo del líder, Will, retornó. Pero ocurre algo extraño: Will no recuerda lo que sucedió y adquirió un extraño poder de mover objetos. El juego comienza cuando Will y sus amigos salen a buscar las respuestas a estos enigmas. No saben que el futuro de la humanidad está en sus manos. Enfrentarán monstruos creados por el cometa y contarán con la ayuda de Gaia (el espíritu de la Tierra), Freedan (un poderoso caballero), y el misterioso Shadow. El final será en la Torre de Babel, donde Will finalmente descubrirá lo que le ocurrió a su padre.

SOUTH CAPE

Vos comenzás en la ciudad natal de Will, South Cape. Aprovechá para conversar con todas las personas, incluso aunque las informaciones obtenidas no parezcan relevantes. Siempre abren caminos posteriores.



Salvá tus progresos en el juego en el portal Dark Space.

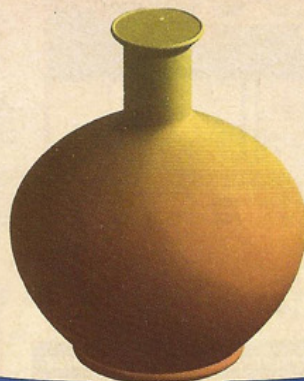
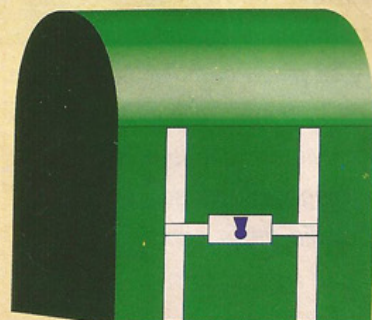


Gaia va a ayudarte en tu viaje. Ella recupera tus fuerzas y da consejos importantes. Además de eso, posibilita que vos te transformes en Freedan o en Shadow.



Dentro de la caverna, apretá L o R para mover la estatua. Para eso, tenés que ponerte en la misma línea de ella.

Después de que salgas de la caverna y vuelvas a casa, Kara será llevada de vuelta al castillo.



EDWARD'S CASTLE

Después de buscar a Kara, te apresan y te llevan a la mazmorra del castillo.



Golpeá varias veces en los ángulos de las paredes hasta que aparecen mensajes. Después caerán un pan y un cristal. Tomá el pan y empujá el cristal con L o R. Hecho esto, va a aparecer el cerdito que te entregará la llave del castillo. ¡Escapá!



Tocá una melodía en la flauta para recibir un mensaje. Va a comenzar una cuenta y cuando llegues a 3, golpeá el botón. ¡Tenés que ser exacto!



Freedan es más fuerte que Will y su espada tiene más alcance. Por lo tanto contá con él en las batallas.

Después de rescatar a Kara, date una pasadita por el sótano y conseguí una succulenta pata de yak.

ITORY VILLAGE

Aquí vos ganás la Psycho Dash y la estatua INCA A.



Bajá corriendo para llegar del otro lado.



Para usar la Psycho Dash, sujetá A hasta que Will comience a guiñar. Soltá el botón y surge un pasaje secreto.

MOON TRIBE

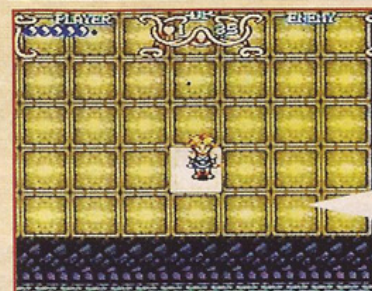
Ahora tenés solamente 20 segundos para destruir a los enemigos. Si lo conseguís, ganás la estatua INCA B.

INCA RUINS

Emociones fuertes. El final de esta fase es con un monstruo repugnante.



Da un vistazo: son 4 estatuas y 4 piedras. Empujá 3 estatuas y colocalas sobre 3 piedras. Subí a la cuarta piedra, con cuidado de no acercarte a las estatuas.



MAÑAS E ITEMS

Como todo buen RPG, Illusion of Gaia exige que el jugador explore al máximo todos los escenarios y recoja toneladas de ítems. Fijate en algunas de las mañas del juego.

CONTINUES - Al derrotar a un enemigo vos ganás una Dark Gem (piedra negra). Juntá 100 para ganar un Continue.

FASE ESPECIAL - Aparece al final del juego. Para tener acceso, recogé 50 Red Gems (piedras rojas) escondidas en los escenarios.

ITEM DE LA ESPADA - Aumenta tu fuerza de ataque.

ITEM DEL ESCUDO - Mejora tu defensa.

ITEMS DE HIERBAS - Reponen las energías.

CORAZONES ROJOS - También reponen energía (Hit Points).

PORTAL DARK SPACE - Entrá siempre para reponer energías y marcar la pantalla. Da para transformarse en Freedan y Shadow y enfrentar enemigos. Will, Freedan y Shadow adquieren poderes especiales durante el juego.

Tocá la melodía del viento y una de las piedras de oro se va a destacar. Usá la llave sobre esta piedra que aparecerá un pasaje secreto.

CONTINUA



Poné la estatua INCA A sobre esta cabeza. Hacé lo mismo en la otra cabeza con la estatua INCA B.



Quedate en esta posición para que el viento te lleve hacia el otro lado.



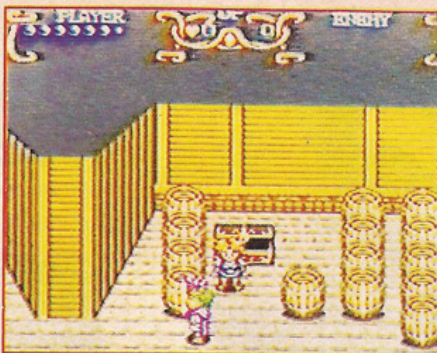
Castoth es el primer jefe. Atacá sus manos y cuando los ojos quíen, acertale en su cabeza. Esquivá las bolas de fuego. Quedate por los rincones de la pantalla.

THE GOLD SHIP

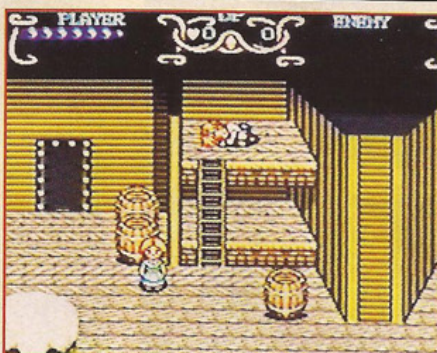
Esta fase comienza con muy buena onda y des... si pudie todo. ¡Tené fe en vos mismo!



No ganás nada con ponerte nervioso. Disfrutá el paisaje porque quedarás un buen rato a la deriva en el mar.



Finalmente conseguiste la primera Mystic Statue. Acordate que todavía faltan cinco.



Dormí en esta cama para empezar a soñar. Vas a tener una triste sorpresa al despertarte.

DIAMOND COAST

Después de semanas en el mar, Will se enferma por falta de vitamina C. ¡Le hacen falta citrus!

FREEJIA

En la amable ciudad de Freejia, Will y Kara comenzarán una nueva aventura.



Salta este cantero para dar la vuelta y hablar con el tipo silencioso.



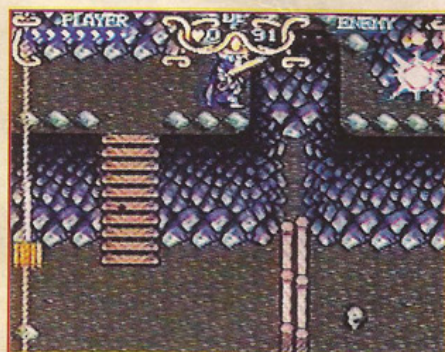
Después de dar un paseo por la ciudad, golpeá esta puerta que la figura encapuchada acabó de cerrar.

DIAMOND MINE

Tu objetivo es liberar a todos los prisioneros. Comenzá buscando las llaves del ascensor.



Usá la Psycho Dash en este rincón para abrir el pasaje. En el Dark Space vos ganás la Dark Friar que es la primera magia de Freedan.



Con la Dark Friar, vos destruí al enemigo del otro lado. Después es solamente bajar la rampa corriendo para llegar al otro lado.



No te sientas mal. Brillará un punto y vos tendrás que ir hasta él y tomar la segunda llave de la mina.

En el final de la fase, vienen prisioneros a conversar con vos y te piden cambiar la melodía de la memoria por la melodía del viento y la llave del castillo. Negocio redondo, porque la melodía de la memoria será útil en la fase siguiente.

Acción 12 Mana 1 a 2 Jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

KNIGHTS OF THE ROUND

Una de las cosas más alucinantes de los games es poder viajar en el tiempo con ellos. En un cartucho estamos en el siglo 21 y en otro caímos en la Edad Media. Este es el caso de Knights of the Round. La vieja historia de los Caballeros de la Mesa Redonda está de vuelta. Después de aparecer en libros, películas e historietas, llegó la hora de que la muchachada del Super NES se divierta con este clima de capa y espada. Esta versión está basada en la de los Arcades y el resultado está re-buena. Los gráficos quedaron una masa y el desafío es atrapante.

DETRAS DEL SANTO GRAAL

El cartucho mezcla acción y aventura con una buena dosis de golpes y peleas. Vos comandás a Arthur o a uno de sus fieles caballeros, Lancelot y Percival. Tu misión es recuperar el Santo Graal, la copa que Jesús usó en la Última Cena. Para recuperarlo, vas a tener que agarrarte a los espadaños con enemigos de lo más malévolos.

MARCA PUNTOS

Durante tu viaje aparecen barriles de madera que esconden pollo, para reponer tu energía, y tesoros, que dan puntos. Es fundamental marcar muchos puntos pues, así, cambiás de nivel. A medida que el caballero evoluciona, su rendimiento mejora, la espada se va volviendo mejor y surgen nuevas armaduras. ¡Genial! El cartucho tiene tres niveles de dificultad y, para completar tu misión, contás con dos vidas y nueve

continues. ¡Prepará tu espada y acabá con los infieles!

COMANDOS

Y	Espadazo
B	Salto
X	Defensa
A	Ataque especial (sirve para dispersar ataques múltiples, pero gasta energía)

LOS CABALLEROS



Es el más rápido y el menos fuerte. Usa una espada larga, así consigue alcanzar los enemigos y mantener la distancia.



Usa la famosa Excalibur. Es el caballero más equilibrado en velocidad, fuerza y defensa.



El brutote del game. Es el más lento, pero tiene una fuerza descomunal.

FASE 1

VILLAGE OF FIRE



Scorn es el mayor engaño. Da espadaños cuando baje para acomodar el casco.

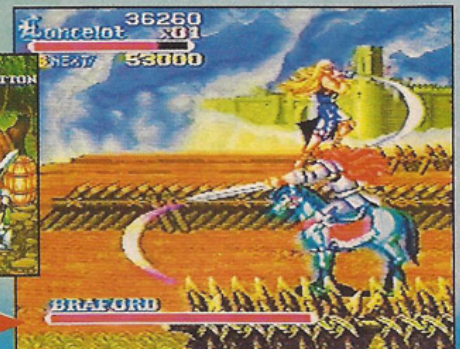
FASE 2

FIGHT

No te asustes del tamaño de las espadas de estos tipos. Bajales la espada con todo.



El tipo del caballo azul es Braford, el jefeazo. Derribá a este tipo molesto del caballo y hacete la fiesta.



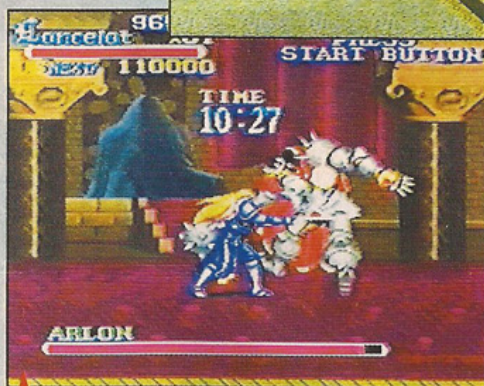
BATTLE AT THE CASTLE FORT

FASE 3



¡Qué copado! Dentro del barril de madera encuentras esta cabeza de caballo. Sirve para conseguir un caballo. Aprovechá y da un paseo.

Espera que los enemigos salgan de esta puerta del castillo. Cuando se te vienen encima, ¡reventalos!



Para reventar a este jefe no hay secretos. Salta encima del villano y usá la espada en su cabeza.

THE KNIGHT'S TOURNAMENT

FASE 4



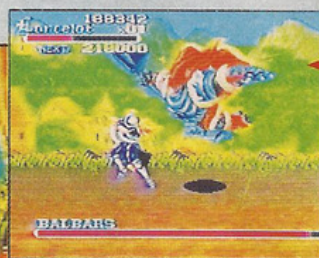
Encontrar este bastón verde es una maravilla. El mismo te hace pasar para otro nivel. Aprovechá.

Phantom corre y se multiplica constantemente. No te confundas y acertale con todo.



FASE 5

THE EXPEDITION



El Balbars es un jefe medio perezoso. Pero si vos paveas, él te acierta con el martillo en la cabeza. Está atento.

Cuando estés jugando en pareja, golpea dos veces en los barriles que tienen comida y tesoros. De esta forma el premio se duplica y nadie sale perdiendo.

FASE 6

KNIGHTS IN A STRANGE LAND

En esta fase los ítems no están sólo en los barriles de madera, se los puede encontrar en estas antorchas. ¡Fíjate!

Cuando aparecen los tigres no te asustes. Sólo son gatitos que acabás jugando.



La figura es el Muramasa, jefe de la fase. Quedate debajo de él cuando comience a soltar bolas de fuego.

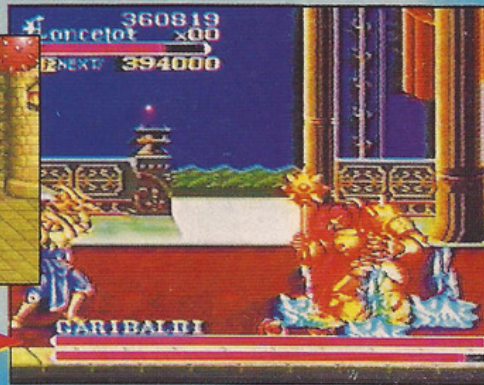
Las bolas rojas y verdes que están en los barriles eliminan a los enemigos de la pantalla.

FASE 7

DECISIVE BATTLE

Las bolas de hierro que bajan pueden dejarte chafito. Esquivá y salí peleando.

Finalmente encontrás a Garibaldi, el jefe final. Usá toda tu habilidad para conseguir el tazón sagrado. ¡Victoria!



AVENTURA

ADVENTURE COTTON

100%

Aventura 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Escenarios Llenos de Fantasía

COMANDOS

- Y - TIRO
- B - BOMBA
- A - MAGIA
- X - SELECCION DE MAGIA

Lo que más llama la atención en Adventure Cotton 100% son los escenarios. Los productores no economizaron creatividad. Las pantallas son súper coloridas, llenas de detalles y personajes extraños. Las fases son cortas y siempre aparece un jefe y un jefeazo. Por el camino juntá vidas, bombas y pequeños bastones amarillos que aumentan tu poder de tiro. El cartucho tiene seis magias que son ofrecidas en cuatro opciones. La mejor es la Twinkle Star. Después viene la Fire Dragon y la Fire Fairy. ¡Adelante y a divertirse!

Comandar una nave espacial no es no edad para ningún gamer que se precie. Y ¿que te parece controlar una bruja en una escoba voladora? Si, de eso se trata, en Adventure Cotton 100% vos jugas con la tal bruja que detona a los enemigos con tiros de escoba. Para completar, nuestra amiga es acompañada por una o más haditas que te dan más fuerza. ¡Buenísimo! El game es todo una linda broma de Dattam, que no ahorró buen humor ni buenas ondas. Cuando la heroína es alcanzada, suelta un grito muy cómico. Aparte de eso, aparecen unos tipos loquísimos, como los ojos voladores y los angelitos que tiran flechas. ¡Es todo un chiste! Además, los gráficos son alucinantes, el sonido está diez puntos y el juego ofrece todo lo que podés pedir: tiros, magia y personajes del otro mundo.

LAS MAGIAS

- Fire Dragon
- Thunder
- Twinkle Star

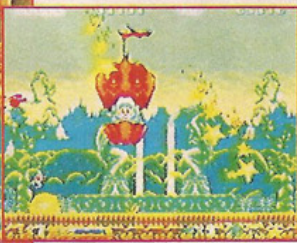


- Fire Fairy
- Bubble
- Barrior



FASE 1

Este es el primer jefe. Acabá la pa-sada con tiros y magia.



Para terminar con este jefe, tirá y soltá magia contra el chaboncito que está en su boca.



FASE 4

Fijate en las figuras que aparecen. Este es un fantasma con una hoz. ¡Loquísimo!



FASE 5

La cabeza de este jefe se desprende del cuerpo.



FASE 2

Las nubes parecen inofensivas, pero no lo son. Reventalas.



FASE 3

¡No te metás en líos! Reventá al jefeazo muñeco de nieve con tiros en la cabeza.



FASE 6

Ahora el escenario parece el del interior de un volcán. ¡Una masa!



Acortales a estos angelitos que están escondidos entre los pilares.



El jefeazo de la fase parece tenebroso. No te calentés, tirá y retrocedé cuando se te venga encima.



Tené cuidado con las burbujas de aire. Si paveás, te llevan hacia arriba.

El jefeazo parece un alacrán. Estate alerta porque es muy rápido.

EL GAME TIENE TRES CONTINUOS

SUPER NES



THE PIRATES OF DARK WATER Sunsoft

Acción - 1 ó 2 jugadores
8 Mega

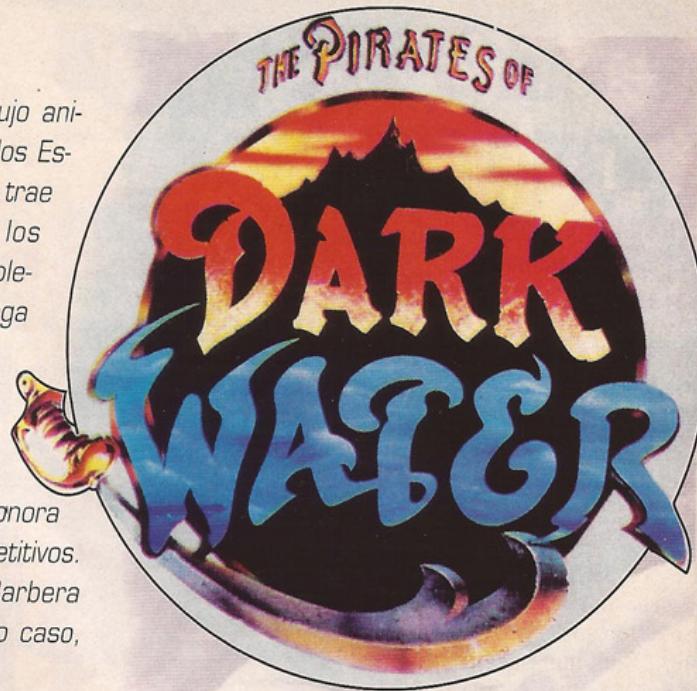
GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●
ORIGINALIDAD	●

El juego tiene bastante poca variedad de enemigos, la música no combina con la acción y el desafío es bien fácil.

COMANDOS

A	Magia
B	Salto
X	Espadazo fuerte
Y	Puñetazo
L o R	Defensa
Secuencia de puñetazos	
Presionando Y	con espadazo en el final
→ → + Y	Corre y ataca
→ → + B y después Y + Direccional	Codazo en el aire
B y después Y	Patada en el aire
B + Direccional + Y	Voladora con rodillazo
Apretando Y + Direccional Rodillazo	
Direccional + X Arroja al enemigo	

Pirates of Dark Water es un dibujo animado que tuvo mucho éxito en los Estados Unidos. La versión en videogame trae bastantes peleas, bien al gusto de los amantes de este tipo de juego. El problema es que el desafío es muy pavo y llega a ser cansador combatir siempre con los mismos enemigos. ¡Nunca cambian! Los gráficos tampoco ayudan: son aburridos y solamente empiezan a mejorar al final. Para peor, la banda sonora es pobrecita, con temas pesados y repetitivos. Para resumir, los piratas de Hanna-Barbera se merecían un estreno mejor. En todo caso, probalo. A lo mejor te gusta.



Buscá detrás de estas columnas ya que suelen esconder items de comida y vidas extras.



No trates de agarrar la sandía. Esperá a que los pájaros choquen con la jaula y se caerá solita.

PIRATAS ESPACIALES

Vos tenés que destruir a Bloth, un pirata alienígena, y su terrible tripulación. Los mismos vienen esparciendo el terror y la destrucción en el antes pacífico planeta Mer. Tu misión es rescatar siete tesoros de Rule. Si lo conseguís, podés controlar la mortal Dark Water y así expulsar a Bloth y su banda. Si el pirata se apodera de los tesoros, la de-

esperación se adueñará del planeta. Vos controlás a Ren, Ioz o Tula, y si preferís podés llamar a un amigo. La dinámica del juego es muy simple. Son ocho fases con un jefe cada una. Además de reventar a los enemigos, destruí también a las estatuas, que guardan ítems para reponer tu energía.



Cuando estés al lado de un precipicio, aprovechá para arrojar a los enemigos en él. De esta forma no perdés tiempo ni gastás tu energía.



Los hermanos uga-uga son los jefes de la cuarta fase. Quedate en un rincón y reventalos con la espada cuando se te vengán encima.



Los bifés (flecha) completan tu energía entera, las frutas reponen solamente la mitad. Buscalos en las estatuas y en los barriles de madera.

PERSONAJES



REN

Equilibrado en fuerza y agilidad. Lucha con los puños y con una espada quebrada, que heredó de su papá, el rey Primus.



IOZ

Revienta todo y tiene una fuerza descomunal. El único problema es su falta de velocidad y agilidad. Incluso así, es una buena opción.



TULA

La bella del juego mata. Es ágil y rápida. Usa los puños y un puñal. Su único defecto es ser debilucho.



THE REN & STIMPY SHOW FIRE DOGS/T-HQ

Acción - 1 jugador

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

El game es divertido. Falta- rían pantallas diferentes y un desafío más difícil.

COMANDOS

A	Usar matafuego/castor en Fire House e ítem en On the Job
B	Saltar
X	Agarrar ítems, colocar ítems en el camión y activar los interruptores de las duchas.
Y	Correr
L, R o Select	Muestra los ítems que tenés/ selecciona ítems para usarlos

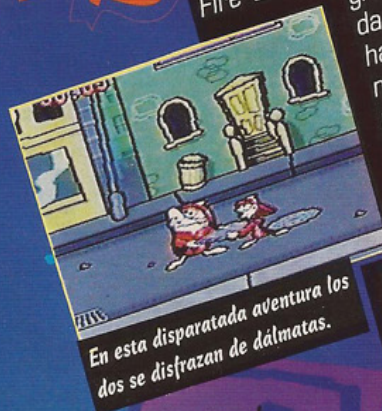
El objetivo de la fase de bonus de "On the Job" es llevar las bolsas Gritty Kitty a un carrito de arena. Si llevás 10 bolsas te ganás una vida extra.



FIRE DOGS



Uno de los dúos más pira- dos del mundo de los games está de vuelta. Después de alucinarse en Veediots para Super NES y Stimpy's Invention para Mega, Ren & Stimpy volvieron para los 16 bits de la Nintendo en Fire Dogs. El esquema de juego es gracioso y con buena onda, y ni qué hablar de las habilidades de los personajes. ¡Estan buenísimos! El game es presentable, con buenos gráficos y una banda de sonido muy apropiada al juego. El desafío es medio bobo, pero aun así Fire Dogs es una buena alternativa.



En esta disparatada aventura los dos se disfrazan de dálmatas.

BOMBEROS TRUCHOS

Todo comienza cuando el enloquecido dúo decide entrar en el cuerpo de bomberos. Para eso necesitan disfrazarse de perros dálmatas usando una tinta especial. Vos manejas a Stimpy, el gato panzón, y tenés que tener cuidado de que no te descubra el jefe. El juego muestra la vida cotidiana de los soldados del fuego y la acción transcurre en dos momentos: The Firehouse y On the Job.

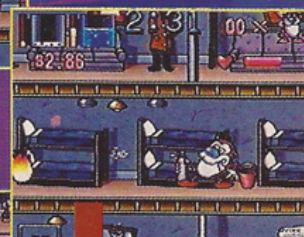
THE FIREHOUSE

Estás en el Cuartel General y tenés que agarrar ocho objetos de trabajo y ponerlos en el camión de los bomberos. Cuidado: las duchas te van a sacar la tinta, y si el jefe te encuentra sin las manchas, fuiste. Tenés que ser rápido porque el tiempo es limitado y, después de colocar los objetos en el camión, él pide que traigan a Ren, el perrito flacucho. Haciendo todo esto a tiempo, jugás una fase de bonus en que tenés que agarrar las bolsas Gritty Kitty. Dependiendo de tu rendimiento te dan una vida extra.



Con las botas no te resbalés en los charcos y así podés subir esta escalera.

El castor sirve para abrir las paredes que están mordidas. ¡Viene re-bien para muchas cosas!



Puede aparecer fuego en el dormitorio de los bomberos: dale con el matafuego.



ON THE JOB

Ahora controlás a la simpática dupla para agarrar con una red todos los objetos que caigan de los edificios. Son gallinas, relojes, estatuas, macetas y otras estupideces por el estilo. Los más difíciles son la bola de

boliche, la pesa de 16 toneladas, el tocón grande de madera y -no te sorprendas- el león marino. Si algunas de estas cosas caen en la cabeza de nuestros bomberos, lola. Si fuiste bastante rápido ganás una fase de bonus.



Usá el visor de arriba de la pantalla para localizar los objetos que están cayendo. Es difícil identificarlos.



El paraguas da invencibilidad temporaria y protección para no ser aplastado.



Como los bomberos que se precien preferir las barras para subir y bajar. Así no perdés tiempo en las escaleras.



THE JETSONS INVASION OF THE PLANET PIRATES/Taito

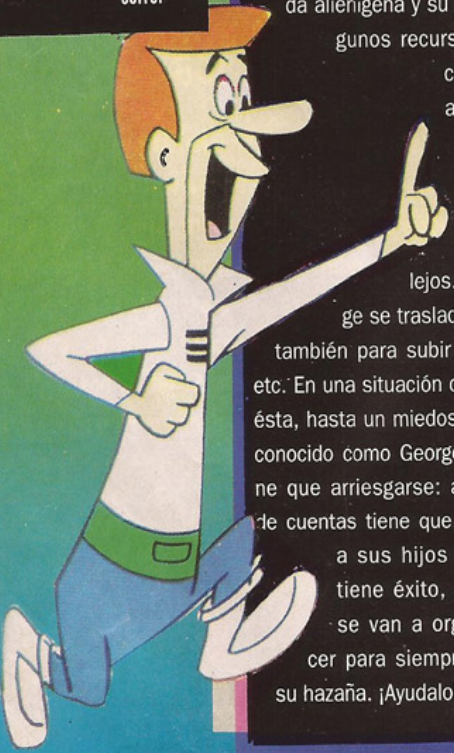
Acción - 1 jugador
8 Mega

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

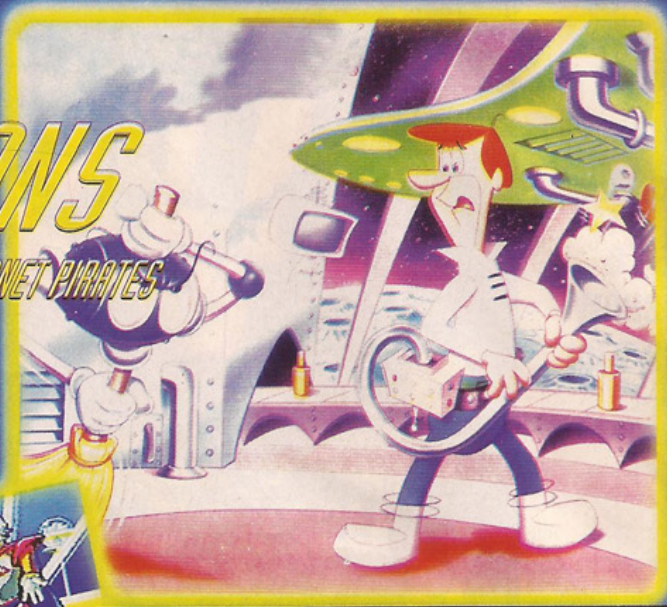
El game tiene todo para agradar a los fans de la serie por su buena jugabilidad y desafío alucinante.

COMANDOS

- A** Saltar y usar el P.O.P.
- B** Saltar
- Y** Usar el P.O.P.
- L o R** Correr



THE JETSONS INVASION OF THE PLANET PIRATES



En la pantalla de presentación aparece el llamado a la acción para George. El futuro de la humanidad está en tus manos. ¡Salvamos!

T. ZOOM:
I'VE JUST RETURNED FROM AN
ADVENTURE TO
CONFRONT WITH ZORA'S PIRATE
SHIP IN THE ORION NEBULA.

Los Jetsons son uno de los mayores éxitos del elenco de Hanna-Barbera. Hace bastante tiempo que "estaban en el aire" y finalmente ahora aparecen en un game para el Super NES. El debut de la más simpática familia del futuro no podía haber sido mejor. Los gráficos son excelentes, con una gran variedad de escenarios. La pista sonora cumple su papel, pero lo mejor de todo es el desafío: ¡simplemente arrasador! Prepará los dedos y jugate en esta aventura. Tu recompensa serán horas de la más pura diversión. ¡Aprovechá!

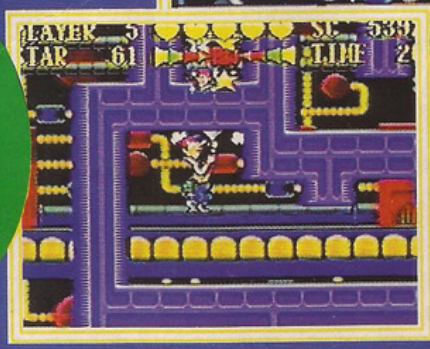
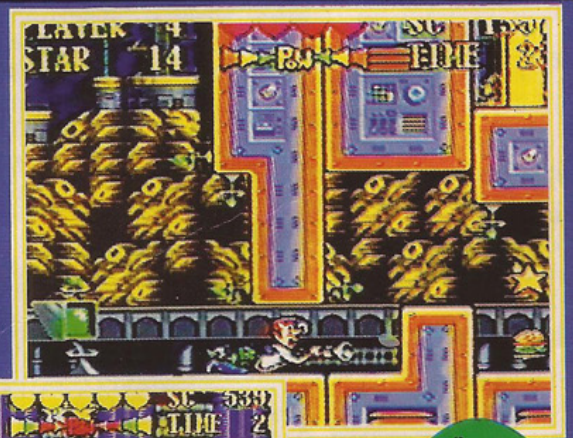
HEROE POR UN DIA

Todo va a las mil maravillas en el hogar de los Jetsons hasta la inesperada aparición del Capitán Zoom. Los motivos de la visita no son nada animadores. Cuenta que en el mundo de Zora, líder de un grupo de piratas espaciales, ocurrió un terrible desastre ecológico. Debido a esta tragedia, la malvada alienígena y su banda invadirán la Tierra para robar algunos recursos naturales del planeta. George es convocado por el Capitán para enfrentar a los terrible piratas. Su única arma será el Pneumo-Osmatic-Precipitator (P.O.P., para abreviar), una especie de súper aspiradora. La máquina sirve para chupar enemigos o arrojarlos lejos. Además de eso, sirve para que George se traslade y para que respire bajo el agua. Sirve también para subir paredes, andar colgado por el techo, etc. En una situación como ésta, hasta un miedoso reconocido como George tiene que arriesgarse: al fin de cuentas tiene que criar a sus hijos y, si tiene éxito, ellos se van a orgullecer para siempre de su hazaña. ¡Ayudalo!

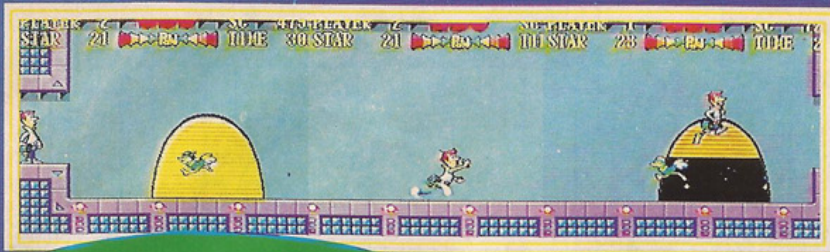
El P.O.P. es genial. Sirve para chupar ítems que están del otro lado de las paredes. ¡Uau!

FASES COMPLICADAS

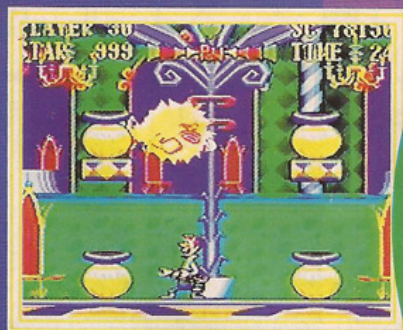
Este cartucho es un platazo para los que gustan de jugar con montones de ítems y muchos laberintos para explorar. Son nueve fases normales y cuatro de bonus. El tema es investigar al máximo, ya que el desafío es bien maldito. Echá un vistazo a los momentos más importantes del game.



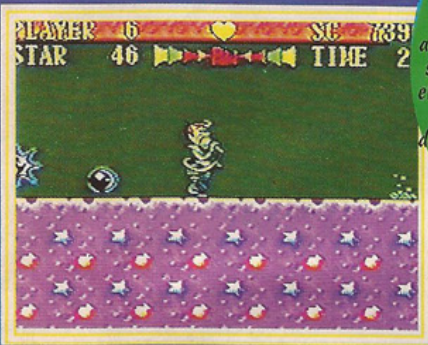
Para pasar por este pasaje tan apretado, agachate, y usa el P.O.P. Es re-fácil.



Pasa corriendo delante de esta puerta. En caso contrario te chupara.



En la octava fase aparece este fantasmita pesado. Espera que se divida, chupá uno y arrojalo contra los otros. Pronto se van volviendo mas chiquitos.



Debajo del agua George solo aguanta cinco segundos sin el P.O.P. en la boca. ¡Cuidado, no lo olvides!



Aquí el truco es ser bien rápido. Andá saltando y bajando el interruptor. En el ultimo, esperá un poco antes de salir afuera.



Está atento a esta ballena. ¡Te engulle en un abrir y cerrar de ojos!

No se puede chupar el murciélago. Tómala una caja y arrojásela.

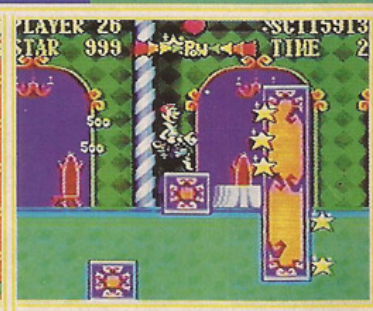


¡La tercera y última aparición de Zora es terrible! Escondete cuando ella está girando, toma una de las bolitas y arrojásela cuando pare. ¡Si vences, felicitaciones! ¡Es el final del game!

Tomá las cajas o bichos y arrojáselos a Zora en cuanto los otros objetos salgan de la pantalla.

En las fases de bonus, el tema es ser rápido para juntar todos los items. Echa un vistazo a los escenarios.

Esquiva los rayos de Zora y arrojá los bichos cuando ella esté en el ángulo de la pantalla.



ITEMS

Corazón Pequeño	Vale 100 puntos y agrega energía
Corazón Grande	200 puntos y se puede acumular 5
Estrella	20 puntos. Cien valen una vida extra
1UP	500 puntos y una vida extra
Power UP	Aumenta la potencia del P.O.P.
Time Out	Agrega cien segundos a tu tiempo
Hamburguesa	200 puntos
Hot Dog	80 puntos
Muslo	50 puntos
Queso	30 puntos
Tomate	20 puntos
Banana	20 puntos
Manzana	20 puntos
Helado	100 puntos
Ananá	300 puntos
Diamante pequeño	500 puntos
Diamante grande	2.000 puntos

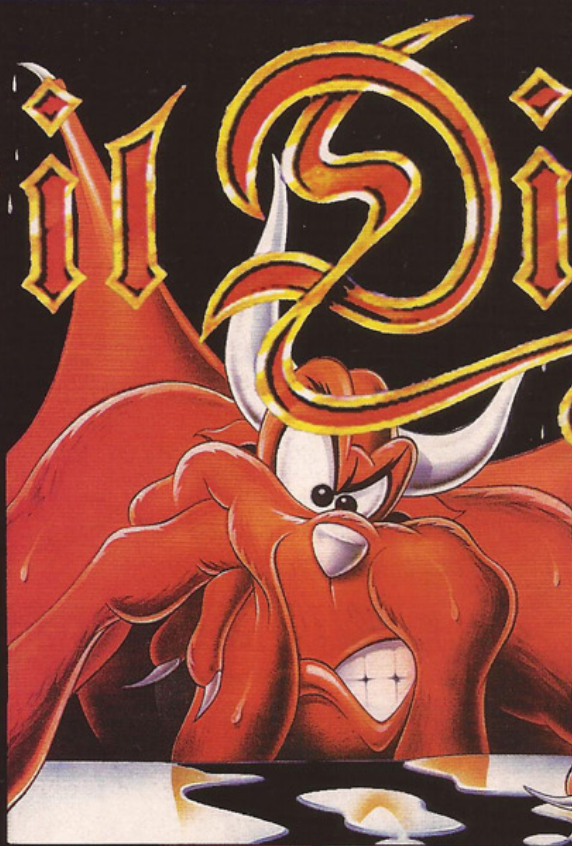
ACCION/AVENTURA

Litil Divil™



EN BUSCA DE LA PIZZA

Matt es un diablo raquítico que fué escogido por el Gran Consejo de los Demonios para salir del reino de las tinieblas en busca de... una pizza. Sí, una pizza. ¿Quién dice que solamente las Tortugas Ninja comen esa delicia? Anualmente, el consejo escoge a un infeliz para esa penosa tarea. Todo sería más fácil si los diablillos enviados pudieran retornar. El viaje no es tan simple como parece. Para conseguir la pizza, Matt tendrá que atravesar el Laberinto del Caos. Es ahí donde el juego te atrapa. Son cinco niveles que exigen mucho del jugador. Tendrás que enfrentar los más exquisitos enemigos y resolver ridículos crucigramas. Además de traer la pizza para los hambrientos miembros del Consejo, Matt deberá rescatar las almas de los diablos que no consiguieron salir del laberinto.



Nada de simuladores, altas estrategias o aventuras en el espacio. El buen humor llegó a la PC con Litil Divil. Un gran logro de la softwarehouse Gremlin, que abusa del estilo dibujo animado con 30 Mega de gráficos increíbles y sonido genial. Litil Divil es un game que mezcla acción, RPG y aventura. El resultado es claro, bueno por demás, y vas a poder pasar unas cuantas horas a las carcajadas. Entrá en el clima de esta aventura de los infiernos.

TRAMPAS Y CARETAS

Si estabas extrañando al más que endemoniado Taz, el demonio de Tasmania; Matt te recordará a aquel feroz devorador del SNes. Al caer en un agujero, Matt te mira refunfuñando como loco. Al pobre diablo se le ponen los ojos blancos al ver pasar enormes arañas y murciélagos. Litil Divil es diversión garantizada.



Ventanas traicioneras. De ellas salen puñetazos de presas endemoniadas.



Mirá el suelo porque hay agujeros de los que salen pinches, como en Prince of Persia, ¿te acordás?

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 4 MEGA DE MEMORIA RAM, CON WINCHESTER CON 30 MEGA LIBRES, MONITOR VGA, PLACAS DE SONIDO SOUNDBLASTER Y ADLIB.

PC

MUCHOS ITEMS

Caminando por los túneles y salas que forman el laberinto, vas a encontrar muchos objetos e ítems. Algunos te ayudarán, y otros no te servirán para nada. Es puro engaño. Quedate cerca de la piedra para comprar objetos y dar unas ofrendas para unas figuras por el camino y energía.



¡Qué ingenuo! Un corazón en el infierno es energía asegurada. Aprovechá este ítem y los que aparezcan.

SALAS Y TUNELES

La acción del game se desarrolla en las salas y túneles.

Más que nada en los túneles es donde pasa todo. En cada una de ellas, Matt encontrará un crucigrama para matar a los enemigos. Es probable que necesites algún objeto que aún no tengas.



Repetí los movimientos de la sirena, y saltá de pez en pez.

TIEMPOS E ITEMS

Las salas desaparecen después de que vos completaste el desafío correspondiente. Aparecen solamente dos por nivel: Goodies Rooms, donde comprás objetos, y la Save Rooms, para salvar el juego. El secreto de Litol Divil es tener y usar los objetos correctos en el momento correcto como en un adventure. Algunos parecerán ridículos. Por ejemplo: ¿sabés que para derrotar a un luchador de Sumo, necesitás una alfiler?



Tai, el demonio oriental. Después de algunas porradas, usá el alfiler y verás lo que le pasa al gordo.



AYUDA: quedate pegado a la barra de energía. Al terminar una sala, se completará.

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*



ESMERALDA 473 TEL.: 326-2516

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA

ACTION
GAMES



Historietas

Cachencho Vs. Ryu

Por LIONEL KRAFT ZABALLA
DE FEDERAL - Bs. As.

dibujos

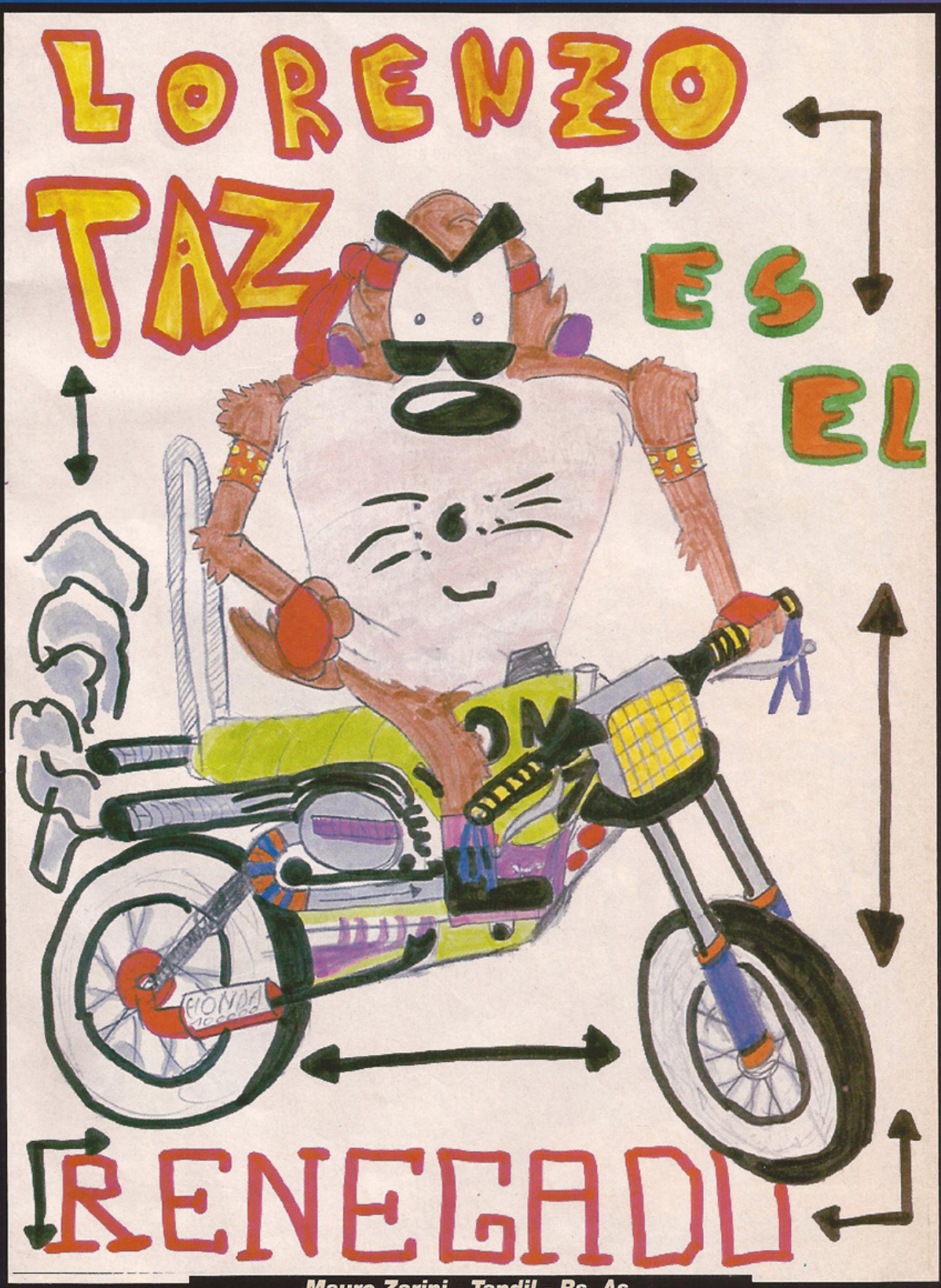
La furia Jurásica

Por JUAN M. HIRCH
DE MERLO - Bs. As.

Caras

La dupla gamemaniaca

Por SANTIAGO BARLETTA
DE C. DEL SEÑOR - Bs. As.

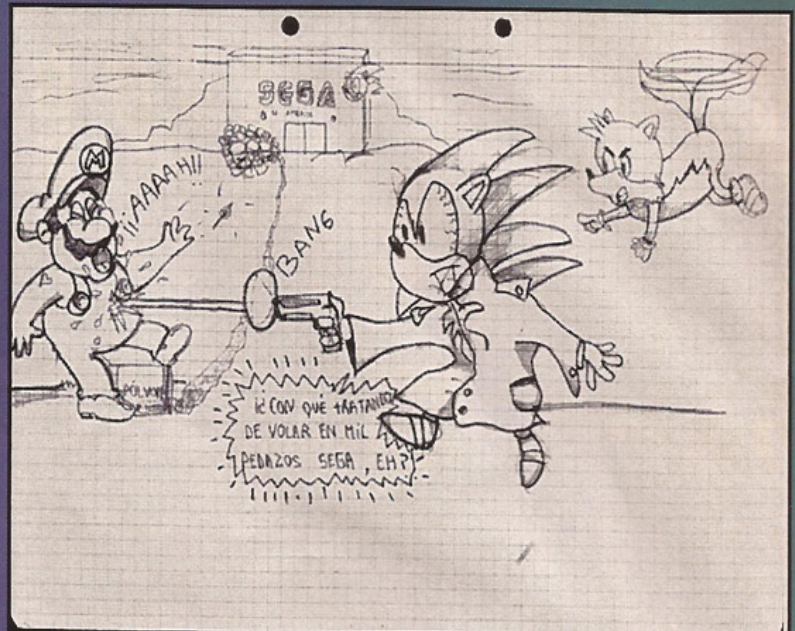


Mauro Zarini - Tandil - Bs. As.

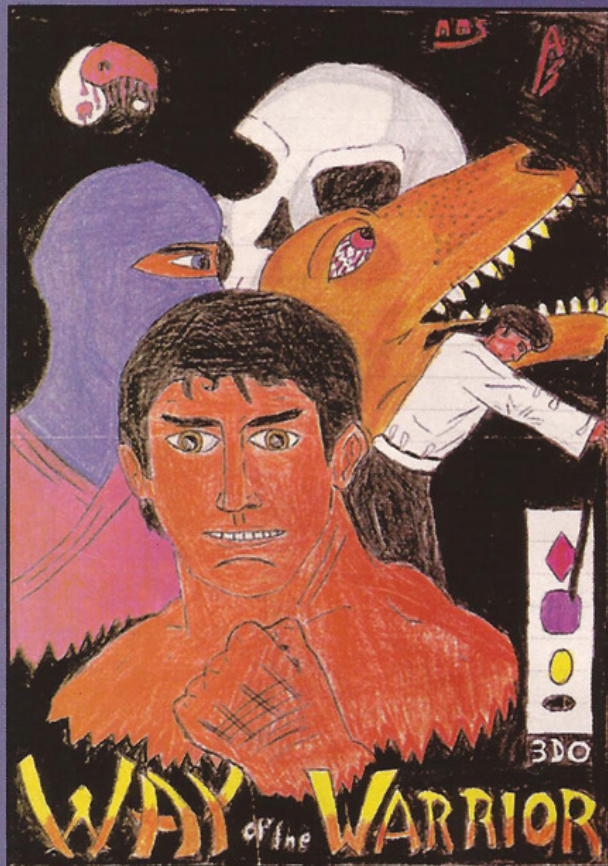
Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires



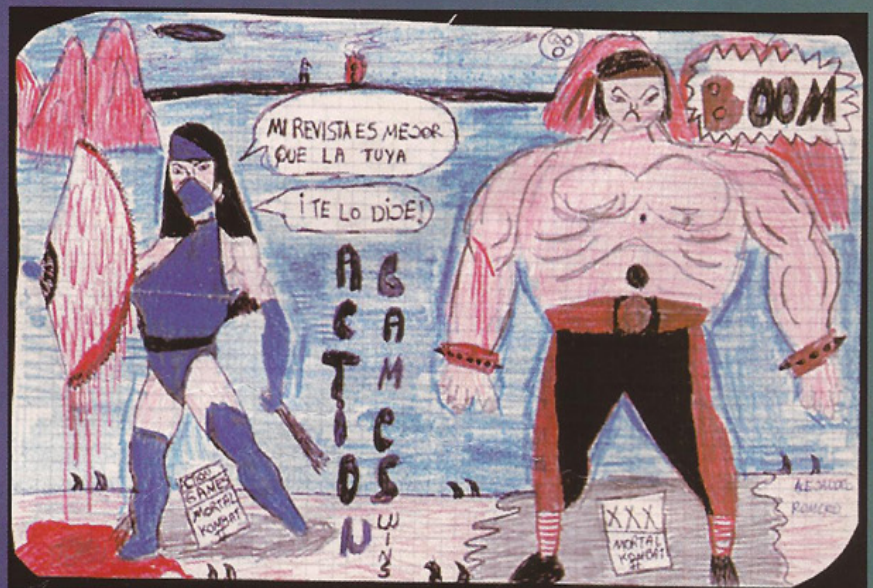
Ivanna Matilla - Sta. Rosa - La Pampa



José Luis Gonzalez - Avellaneda - Bs. As.



Abel Sámez - Santiago del Estero



Alejandro Romero - Fcio. Varela - Bs. As.



Cristian M. Guarino - B. Vista - Bs. As.

dibujos

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

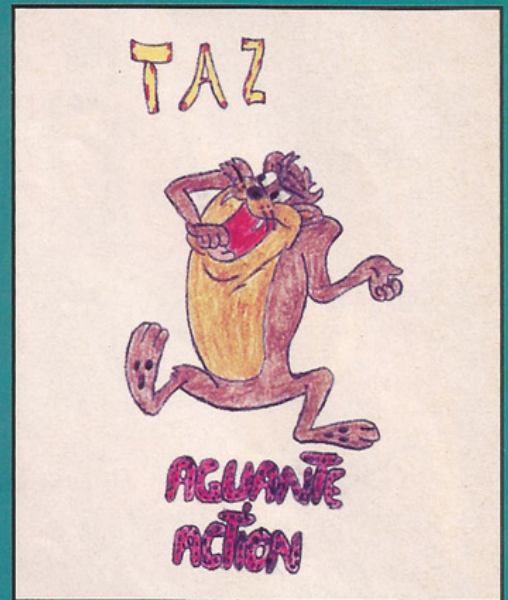
dibujos

Ojo! no te quedes afuera.

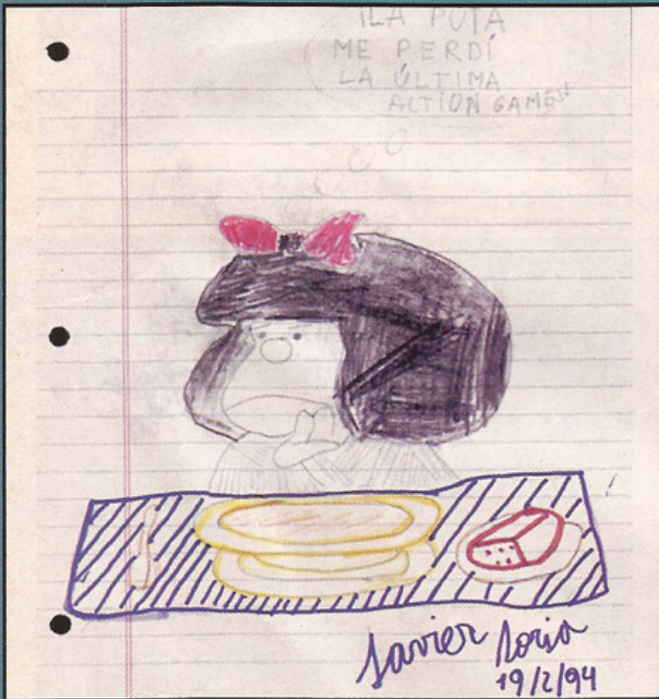


Matías Desalvo - Berazategui - Bs. As.

Juan J. Soria - V. Dolores - Cba.



Oscar A. Gascón- S. Nicolás - Bs. As.



Martín Estizarreguy - R. O. U.



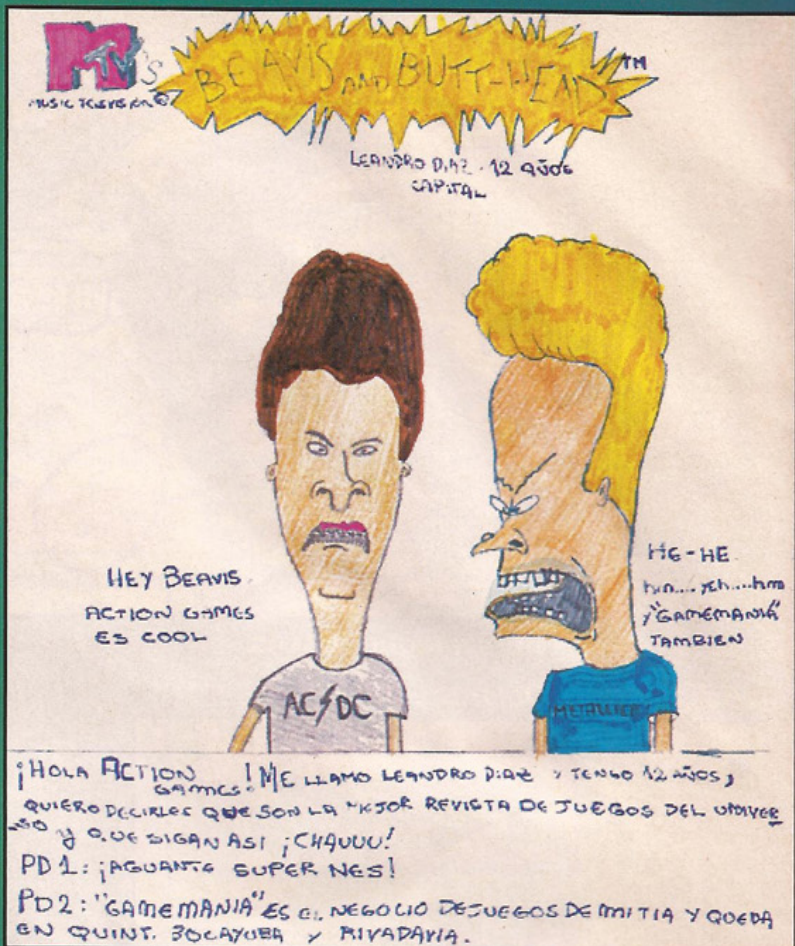
Hernán Olejaveztzy - Capital



Armando Grandinetti - Bs. As.



Jesica Carlozzi - Tortuguitas - Bs. As.

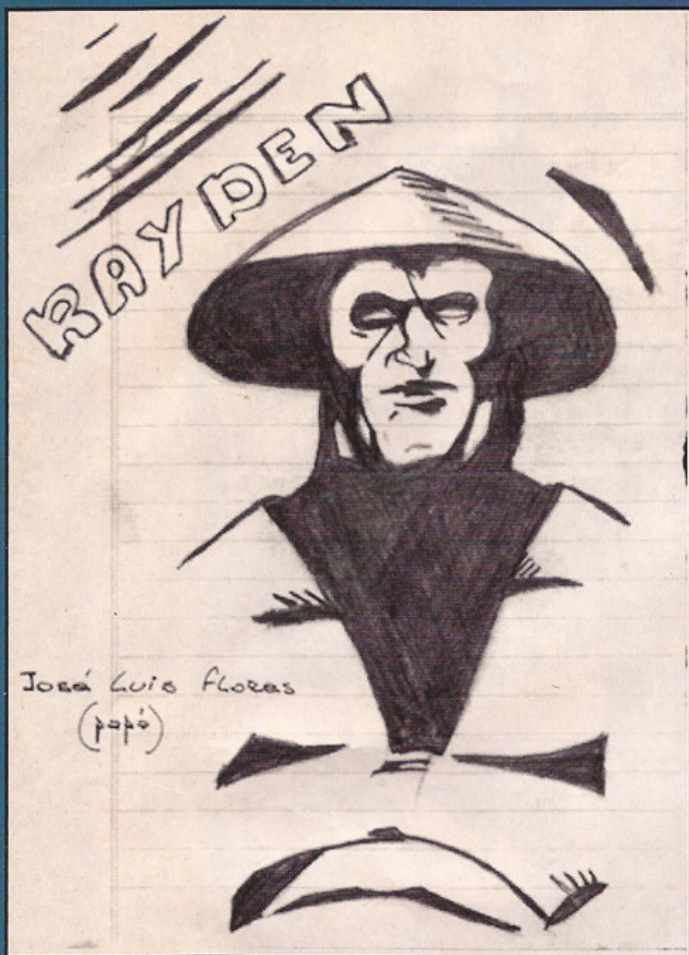


Leandro Díaz - Capital

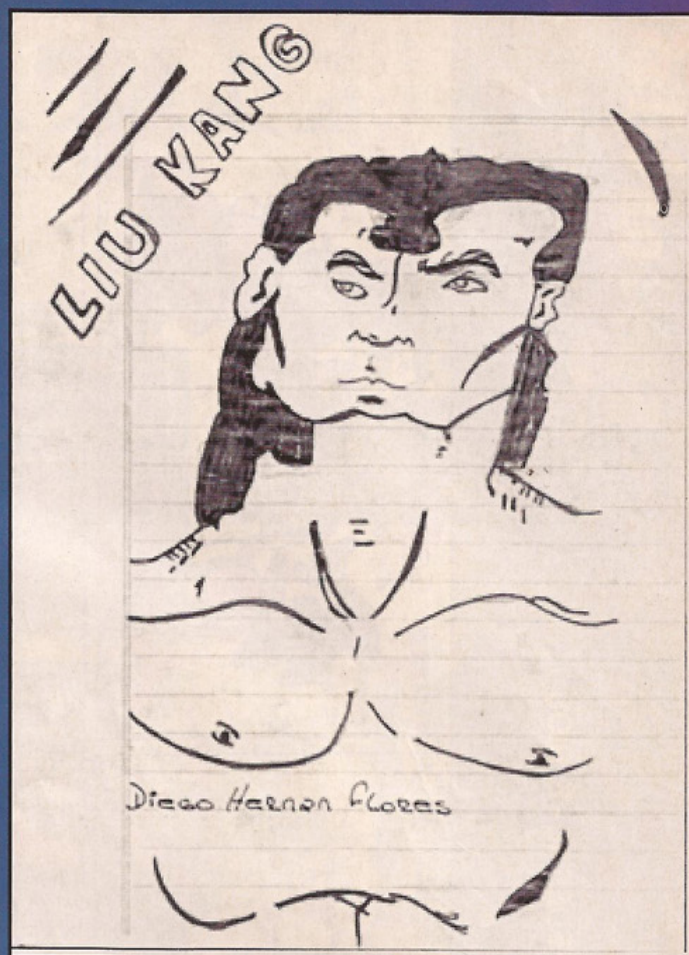
ESTA FURIOSO, NO CONSIGUIÓ SU ACTION

Juan M. Hirsch - Merlo - Bs. As.





José L. Flores - Godoy Cruz - Mza.



Diego H. Flores - Godoy Cruz - Mza.



"El gran dúo dinámico, mi abuelo y yo en mi regreso de Córdoba (viaje de egresados). Nos peleamos todo el día pero lo quiero mucho. En la foto parece contento, pero él pensaba (¿Porqué no se habrá quedado una semana más?)
Santiago Barletta - Capilla del Señor - Bs. As.

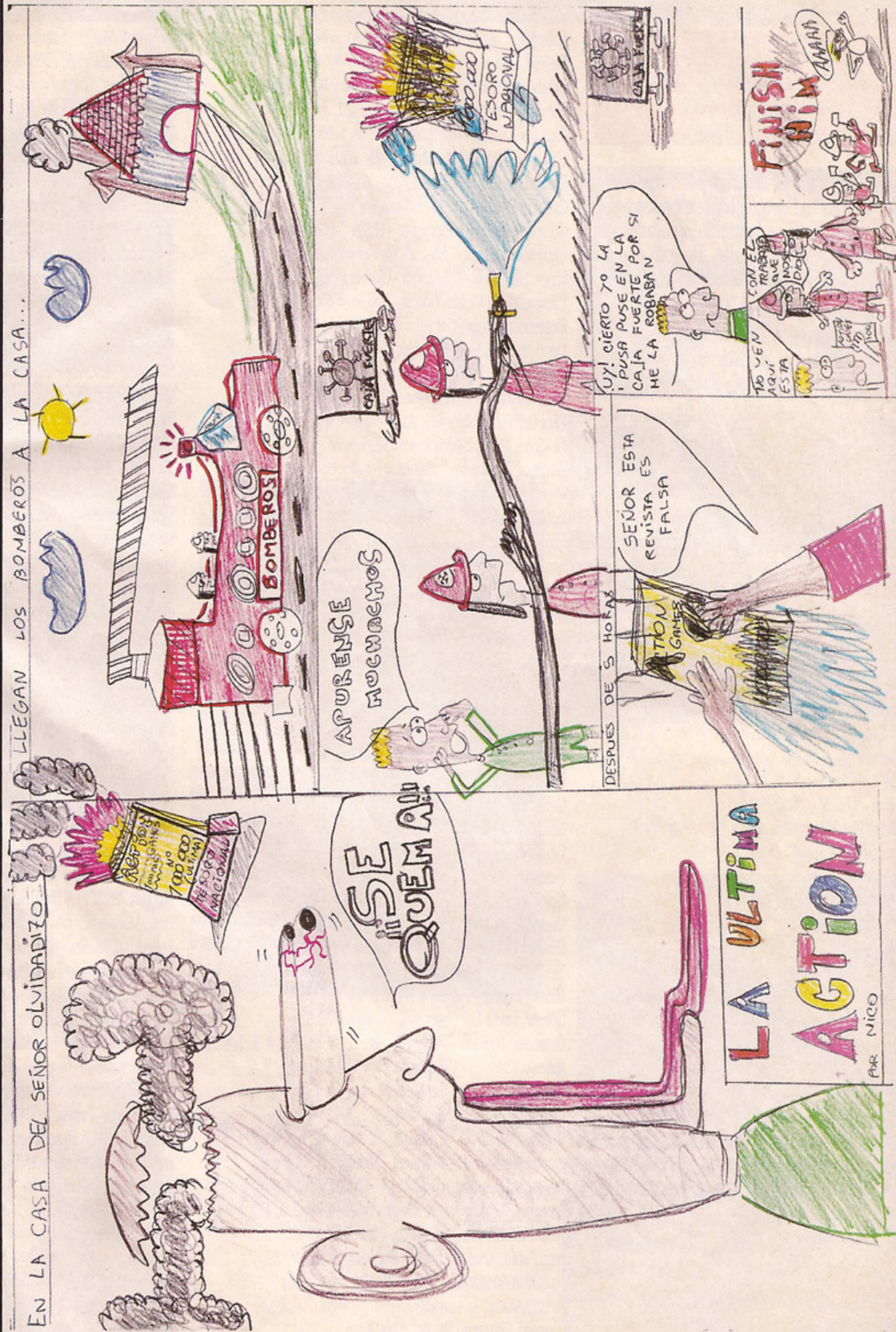
Soy Emanuel Falconi, de Río III (Cba.), y en la foto estoy con mis primos Paola y Gabriel en la casa de mi tío "el negro Pablo" y mi tía Juanita.





Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponete todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo.

Animáte y mandá un comic a la Cartelera de Action.





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

953-3861

SUPER NINTENDO

**CONTROL
SET \$ 200**

**MEGADRIVE
16 BIT \$ 130**

**CARTUCHOS ORIGINALES \$30 • GAME BOY DESDE \$100
CARTUCHOS DE FAMILY \$10**

COMPRA, VENTA 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. representante esclusivo de



AITO

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