

# GAMERPRO

EN ESPAÑOL

La revista #1 de juegos de video Volumen 2 Número 4

## Killer Instinct ¡Para el Ultra 64!

### Guía Estratégica:

### Killer Instinct

Movimientos de remate, ataques aéreos, técnicas especiales, combos y MAS

### Proanálisis:

NBA Jam T. E.  
X-Men • Virtua Fighter 2  
WWF Raw • SSF II Turbo  
Samurai Shodown  
Ridge Racer  
Jurassic Park II  
Ristar

### WeaponLord

un nuevo concepto  
en juegos de pelea

ARGENTINA 4.00 Pesos



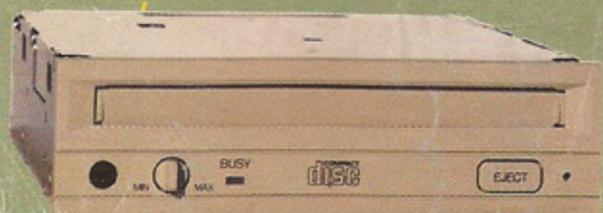
Estrategias para:  
Final Fantasy III  
Shaq Fu

Hardware de alta  
tecnología

Sega Saturn  
Sony PlayStation  
Virtual Boy • XBAND



El poder  
de Multimedia  
en Español,  
esta ahora  
a su  
alcance.



Combinamos el CD-ROM, CDS-435, una de las mejores unidades, de un líder en la tecnología, junto con 4 títulos CD-ROM en español.



Dedos para Windows (tutorial mecanográfico), El secreto de la isla de los monos, Signos Vitales (su recurso a la buena salud) y ¡Hablemos inglés! (curso de inglés).

Finalmente, anime su PC con la alta fidelidad de estéreo. Un par de bocinas, tarjeta de sonido, interface SCSI hasta para 7 dispositivos y todos los cables, programas y accesorios para una instalación fácil y rápida.



CerebROM para PC's con Windows. Sus ojos y oídos al futuro de Multimedia en español. Encuentre CerebROM en su tienda favorita, o llame al (305) 477-7716, para su distribuidor más cercano.

Primer sistema de Multimedia completamente en español, para su PC Windows.



**CHINON**

**CerebROM**

© Copyright 1994, Chinon America Inc. Todos derechos reservados.  
Chinon y CerebROM son marcas de Chinon America, Inc.

615 Hawaii Avenue, Torrance, California 90503 y 2550 Northwest 72nd Avenue, Suite 100, Miami, Florida 33122 U.S.A.

# CONTENIDO

## Reportajes

### 26 Proanálisis especial

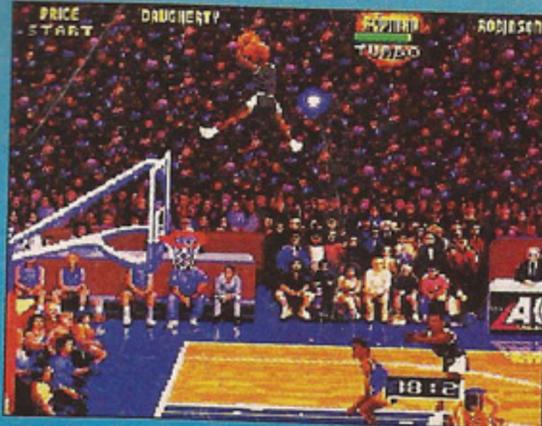
NBA Jam Tournament Edition remata en las consolas de SNES y Genesis.

### 28 Killer Instinct

El asesino de las salas de juego llega a los sistemas domésticos.

### 30 Novedades mundiales: El Saturn de Sega entra en órbita este año

Reporte sobre el sistema: Sega Saturn  
Juegos de Saturn: Virtua Fighter, Virtua Racing, Daytona USA, Digital Shinobi, Clockwork Knight, Panzer Dragon, Gale Racer, Tama y Victory Goal.



### 35 Novedades mundiales: PlayStation de Sony viene para quedarse

Reporte sobre el sistema: Sony PlayStation

Juegos de PlayStation: Ridge Racer, Super Parodius, Crime Crackers, Hot Blooded Family, Tekken y Toh Shin Den.



### 72 WeaponLord, segunda parte

Los diseñadores de Namco están creando un sistema de combate único, para un juego de peleas.



## Estrategias

### 39 Guía estratégica: Killer Instinct para las salas de juego

Movimientos especiales, ataques aéreos, movimientos sombra y de Humillación para cada personaje

### 34 Línea de combate

Movimientos especiales para la versión de Shaq Fu en Genesis.



### 86 SWATPRO

Estrategias, armas y tácticas de los expertos, para tus juegos favoritos.

### 90 Mundo de interpretación

No hay fantasía final, segunda parte.

# CONTENIDO

## Proanálisis

### 19 SNES

Biker Mice From Mars  
Home Improvement  
Jurassic Park 2:  
The Chaos Continues  
Time Cop  
Street Hockey '95  
The Ignition Factor  
WWF Raw  
Uniracers  
Top Gear 3000

### 59 Genesis

Ristar  
Mega Bomberman  
The Great Circus Mystery  
Starring Mickey Mouse & Minnie  
The Death and Return of Superman  
Kawasaki Superbike Challenge  
WWF Raw

### 64 Sega CD

NBA Jam  
Corpse Killer



### 66 32X

Cosmic Carnage  
Corpse Killer  
Afterburner

### 68 3DO

Super Street Fighter II Turbo  
Samurai Shodown

### 70 Neo-Geo

Zed Blade

### 71 CD-i

Dragon's Lair  
Mad Dog McCree



### 78 Deportivas

FIFA International Soccer (3DO)  
Bret Hull Hockey '95 (Super NES)  
World Cup Golf (3DO)  
Fred Couples Golf (Game Gear)  
PGA Tour Golf II (Game Gear)  
Sports Illustrated Golf Classic (Super Game Boy)

### 82 Game Gear

Rise of the Robots

### 83 Game Boy

NBA Jam  
Star Trek: Generations

## Secciones

### 4 En el buzón

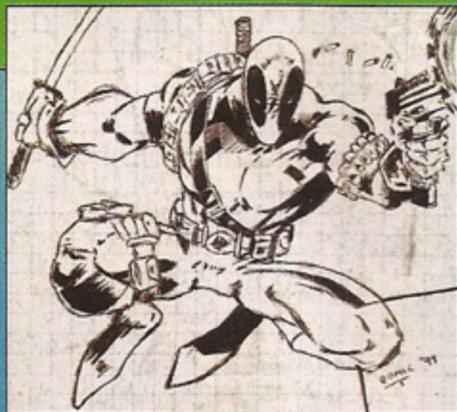
Nuestro lectores hablan: Sección de preguntas y respuestas.

### 6 Galería GamePro

Dibujos aportados por alguno de los mejores artistas del mundo. ¡Tu!

### 7 Avances de actualidad

Este mes tenemos una gran variedad de ofertas que llegan directo desde el CES, incluyendo Teleroboxer y Space Pinball, los primeros juegos para Virtual Boy, StarFox 2, Myst, Comix Zone, Rayman, Chaotix y otros.



### 76 Ultimo grito

Dos productos innovadores: XBand está llamando y el Virtual Boy de Nintendo tendrá a los jugadores al rojo vivo.

### 93 Noticias

Si es nuevo y noticioso lo encontrarás aquí. Este mes Nintendo promociona el Ultra 64 y retira el venerable NES.

### 96 GamePro Labs

Un recuerdo del pasado, un convertidor para juegos de Master System, un adaptador para usar controladores de SNES en 3DO y la imponente palanca de control para 3DO, el joystick.



### 16 En la sala de juegos

Virtua Fighter 2, Bust A Move y X-Men.

**Director:** Luis M. Guardia  
**Director de Arte:** Alejandro de Francisco  
**Jefe de Redacción:** Carlos M. Couto  
**GamePro es una publicación de Editorial Televisa.**  
**Presidente:** Gustavo González-Lewis  
**Vicepresidente Ejecutivo:** Javier Toussaint  
**Vicepresidente y Director Adjunto a la Presidencia:** Mario A. Freude

# GAMEPRO

© GamePro en Español. Marca Registrada. Año 2 #4. abril 1995. Revista mensual, editada para los distintos países mediante convenio, con EDITORIAL AMERICA, S.A., por autorización de Infotainment World, Inc., San Mateo, CA. El material editorial que aparece en esta edición y que fue originalmente publicado en la edición de GamePro USA, es propiedad registrada de Infotainment World, Inc., quien se reserva todos los derechos.

"GamePro" es una marca registrada de Infotainment World, Inc. EDITORIAL AMERICA, S.A. Consejo Ejecutivo: Presidente de la Junta de Directores: Alejandro Quintero Ramirez - Presidente Ejecutivo: Gustavo González Lewis - Vicepresidente Ejecutivo: Javier Toussaint - Vicepresidente Director Adjunto a la Presidencia: Mario A. Freude - Oficina Internacional de Redacción: 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, FL 33166. U.S.A. Representante Internacional de Publicidad: 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, Florida 33166. Teléfono: (305) 871-6400 - ARGENTINA - Editorial Televisa S.A., Perú 263 3º Piso, (1067) Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Argentina. Distribuidores en Capital: Vaccaro Sanchez y Cía. S.A., Moreno 794, (1091) Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC, Av. Velez Sarsfield 1950, (1285) Buenos Aires. Fecha de impresión: febrero de 1995. COLOMBIA - Editada por EDITORIAL AMERICA, S.A., Transversal 93 #5203, Bogotá, D.E., República de Colombia. Gerente General y Representante Legal: Emiro Aristizábal Alvarez - ECUADOR - Editada y publicada por SERVI-EDIT INT'L INC., 10049 N.W. 89th Avenue No. 5-10, Medley, Florida 33178. - PERU - Editada y publicada por VANI-PUBLI, S.A., Ave. de la República de Panamá No. 3635, Piso 3º, San Isidro, Lima, Perú. Representante Legal: Luis H. Castañeda Ramírez - PUERTO RICO - Editada para Puerto Rico por PUBLICACIONES UNIDAS, INC., Ponce de León No. 268. Oficina 1001, San Juan, Puerto Rico 00918. - VENEZUELA: Editada para Venezuela por EDITORIAL VARIETADES, C.A., Final Avenida San Martín con Final Avenida La Paz, Caracas, CP 1020. Editor Responsable: Dr. Juan Simón Gandica Silva. - CHILE: Editada en Chile por EDITORIAL ANDINA, S.A. Ave. El Golf No. 0243, Santiago 34, Chile, mediante convenio con EDITORIAL AMERICA, S.A. 6355 N.W. 36th Street, Virginia Gardens, Florida 33166. U.S.A. Flete Aéreo I, II, XI y XII. Región \$100.00. Gerente General y Representante Legal: Julio Poblete Bennett.

© GamePro en Español investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. © GamePro en Español no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número. Impreso en EE.UU. en Best Litho, Inc., 6912 N.W. 46 Street, Miami, FL 33166, (305) 592-7693. Publishing Offices: 6355 N. W. 36th Street, Miami, Florida 33166. © GamePro en Español is a registered trademark of Infotainment World, Inc. Published monthly by Editorial América S.A. by permission of Infotainment World, Inc., San Mateo, CA. Entire contents copyright © 1995 Infotainment World, Inc. All rights reserved. Reproduction in whole or in part without permission is prohibited.

© 1995 Infotainment World, Inc.  
 Todos los derechos reservados  
 All rights reserved

# ¿Cómo lo clasifican?

El año pasado los padres decidieron que los juegos de video estaban fuera de control, el gobierno llamó a los dirigentes de las compañías de juegos para justificar sus productos ante la sociedad y los amenazaron con crear leyes correctoras, si la industria no acataba lo que ellos consideraban aceptable.

Las clasificaciones que GamePro comenzó a publicar el mes pasado representan el esfuerzo de la industria para satisfacer al gobierno. Un grupo representativo de miembros del giro, llamado ESRB (Junta de Clasificación de Productos de Entretenimiento), se encarga de este trabajo. Las Segas y Nintendos del mundo participarán en este programa, añadiendo la clasificación ESRB en la mayoría, o en todos sus productos. Por su parte, 3DO decidió continuar con su sistema propio y los fabricantes de juegos, para esta consola, pueden decidir cuál de las dos clasificaciones van a usar en sus cajas.

¿Qué significan las clasificaciones? Para la mayoría de los jugadores "Early Childhood" significa ni te molestes en considerarlo. Los juegos clasificados "Kids to Adults" ofrecen algo más substancioso, pero todavía aceptable para los padres. (Por ejemplo, Sonic puede chocar contra una púa, pero probablemente no verás su sangre esparcida por la pantalla). La clasificación de "Teen" se encarga de los productos como Pitfall y The Adventures of Batman and Robin. Aquí es donde estarán la mayoría de los juegos. Doom y Demolition Man tienen la más arriesgada etiqueta de "Mature", y reciben esta distinción gracias a la abundancia de sangre, o un vocabulario no apto para oídos delicados. Finalmente, tenemos "Adults Only". Pero, acerca de estos juegos, no sabemos nada, ¡palabra de honor!

Aunque este sistema tiene sus críticos, GamePro cree que, mientras más información tengas a la hora de hacer tu decisión de compra, mejor. Después de todo, es tu dinero... y, desafortunadamente, eso no crece en los árboles.



## El equipo de GamePro

Sistema de clasificación de juegos GamePro									Dificultad
									PRI. Principiante
1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	INT. Intermedio
									AVA. Avanzado
									EXP. Experto
									AJU. Ajustable

**Gráficos:** Determina la calidad general artística de las figuras, animación y escenarios de fondo. **Sonido:** Critica la música y los efectos de sonido. **Control:** Clasifica con que uniformidad los comandos en el controlador y la interfaz del juego se traducen en acción y diversión en la pantalla. **Diversión:** ¿La estás pasando bien? **Dificultad:** Este es el nivel de habilidad necesario para jugar el juego. Cuando puedes seleccionar el nivel de juego, clasificamos el Desafío como ajustable. **Sistema de clasificación de juegos GamePro:** 5.0=Excelente; 4.0=Trabajo fantástico; 3.0=Buen trabajo; 2.0=Podría ser mejor; 1.0=Despiértente cuando se termine.

# EN EL BUZON

## Hablan los lectores de GamePro



Por Caribe Boy

### ¡Hola queridos lectores de GamePro!

Continuamos nuestra sección abierta a las cartas de los lectores. Al decir abierta, significa que se admiten las críticas que nos ayuden a mejorar, para seguir ofreciendo la revista que ustedes se merecen y nosotros estamos obligados a entregarles cada mes. ¡Animo, a escribir!

El buzón está en: Revista GamePro  
6355 NW 36th Street, Virginia Gardens, FL 33166, USA.



Amigos de GamePro:

Reciban cordiales saludos desde Centro América y mis más sinceras felicitaciones por su excelente publicación, que ha tenido una acogida fantástica en El Salvador.

Quisiera saber su opinión sobre lo siguiente:

1) Con el paso del tiempo hemos aceptado los avances tecnológicos en los sistemas domésticos; recibimos las consolas de 8 bits, las de 16 bits y, ahora, estamos a las puertas de los 32 y 64 bits. Es obvio el motivo de que existan más usuarios de SNES y Genesis que de 3DO y Jaguar: El precio. Algún día, en un futuro cercano, hablaremos de las consolas de 64 bits como cosa común o, quizás, como chatarra obsoleta, pero, sin haber explotado completamente el formato de 32 bits todavía, ¿realmente necesitamos los consumidores los sistemas de 64 bits, en este momento?

2) Esta inquietud tiene que ver con lo anterior, pero también quisiera saber su opinión: ¿Por qué Nintendo se ha saltado el escalón de los 32 bits? ¿Tiene verdaderas aplicaciones para el Ultra 64, o sólo quiere deslumbrar al público y a sus competidores?

3) ¿De cuántos bits son las máquinas tragamonedas?

4) ¿Tiene Sega intenciones de sacar versiones domésticas de Virtua Fighter? Agradeceré sus respuestas. Un saludo de **Edmundo Franco. San Salvador, El Salvador.**



El controlador de Virtua Boy, la consola de Nintendo con tecnología de 32 bits.



Estimado Edmundo:

Tus preguntas son muy oportunas. Particularmente, en relación a la política comercial de las compañías. Cuando se habla de "necesidad" de los usuarios, asumimos que no es el consumo el que exige el avance tecnológico, sino los fabricantes los que lanzan nuevos productos, a los que el mercado responde con el consumo. Ahora bien, dentro del mercado existe la competencia. Si un fabricante aparece con una nueva oferta, el resto de sus competidores se ven en la opción de seguir la corriente, o tratar de crear alternativas, para no perder volumen de ventas. La forma de llegar a este punto es a través de la investigación y el desarrollo que, evidentemente requieren una inversión elevada. Una vez que se desarrolla un producto nuevo, las primeras unidades tienen un precio elevado, pero, a medida que se popularizan, su precio desciende por una simple razón de amortización de costos y saturación del mercado. Por lo tanto, los usuarios no "necesitamos"

los nuevos sistemas verdaderamente, pero aceptamos, disfrutamos y compramos los avances en calidad gráfica, sonora, de control, que incorporan las nuevas consolas.

En su momento, la investigación probó el formato de 32 bits, pero el avance en otros campos de la computación (nuevos microcircuitos, técnicas de compresión de datos, etc.) propició que los 64 bits fueran una alternativa real, a corto plazo. Ese puede ser, según mi modesta opinión, el motivo para "saltarse" el formato de 32 bits. Pero, fíjate bien que he dejado la palabra entre comillas, para entrar a responder tu segunda duda: En este número tenemos información del sistema de realidad virtual en 32 bits, Virtua Boy de Nintendo que saldrá a la venta este mes. También tenemos noticias importantes de unidades de 64 bits, y hablamos del nuevo Virtua Fighter II. Así pues, en nuestras páginas encontrarás una respuesta más amplia que la que se puede incluir en esta sección.

Respecto a los bits de las máquinas de salas de juegos, no podemos generalizar, ya que su construcción varía muchísimo; incluso, algunas contienen, simplemente, la maquinaria de una consola doméstica, como 3DO o Ultra 64, con controles y opciones diferentes.

Gracias por tu carta. Recibe un cordial saludo.



Redactores de GamePro: Quiero felicitarlos por la revista y también quisiera que me despejaran algunas dudas.

1) Leí en otra revista que, mientras que el Jaguar y el CD-i pueden mostrar "millones" de colores simultáneos en la pantalla, el Saturn sólo mostrará "miles" de colores simultáneos. ¿Es eso cierto?

2) ¿Hay alguna diferencia importante entre el Saturn y el 32X? Si es así, entonces al 32X sólo le queda un año de vida, hasta que salga el Saturn. Si no la hay, entonces el Saturn es una

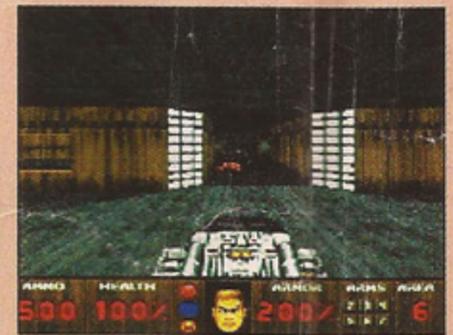
verdadera estafa, pues bastaría acoplarle un 32X al viejo Genesis para ahorrarse la inversión de un nuevo sistema completo. Quisiera su opinión sobre este tema.

3) También me pregunto si Sega sacará una versión decente de DOOM, para el Saturn, ya que la versión del 32X da lástima.

4) Por último, en su revista del Volumen 1, número 2, dieron una clave en S.W.A.T.P.R.O. para elegir cualquier nivel, en Sonic 3, pero no me funciona. Por favor, ¿podrían revisarla?

Les agradezco, de antemano, su atención y les envío un amistoso saludo:

**Oscar A. López. Popayán, Colombia.**



Doom, el fabuloso juego de las PCs, ya está en 32X y quizás pronto en el Saturn.



Apreciado Oscar: Nos complace responder a tus dudas. Con respecto al manejo de colores que tienen diferentes sistemas, podría escribirse un libro. Es muy fácil hacer "prensa" citando unas cifras aisladas de su contexto, para atribuir ventajas, o desventajas, a uno y otro sistema. La verdadera realidad es que casi ningún jugador podría distinguir la diferencia de matices de color entre una paleta de "millones" o "miles" de colores. Además, están los procesadores de la consola y el diseño gráfico propio del juego en cuestión. Como puedes ver, son numerosos los factores que influyen en el colorido de un juego y no se pueden considerar aisladamente. Por lo demás, la mayor capacidad de paleta de colores la tienen, en la actualidad, los sistemas basados en CD, pero, no siempre compensan otros problemas que tiene este

formato, como tiempo de acceso o lentitud de respuesta al control.

Hay pocas diferencias entre un 32X y un Saturn. Fundamentalmente, el 32X es un periférico para Genesis, que te ofrece la habilidad de usar juegos de 32 bits en tu sistema viejo sin una inversión grande. El Saturn, en cambio, es un sistema completamente nuevo que apoyará CDs y cartuchos, aunque con preferencia por los primeros, bueno, creo que eso lo puedes saber mejor, si lees nuestras páginas dedicadas al Saturn (30-34). Los juegos de ambos sistemas no serán intercambiables, incluso hay dudas serias sobre la compatibilidad de los sistemas de América y Japón.

Puestos al habla con Sega nos dijeron que entra en sus planes hacer más versiones de Doom, pero no hay más información al respecto.

Finalmente, la clave de Sonic 3 es correcta, con la condición de sincronizar el momento de su ejecución con la aparición de Sonic en la pantalla que anuncia "Sega". Revisa la página 86. Un saludo, estimado Oscar.



**Donkey Kong Country tiene más juego del que parece a primera vista.**

**?** Revista GamePro, en español: Les escribo para formularles las siguientes preguntas:

¿Puede ser Donkey Kong Country un juego mediocre y hecho a la carrera? No me aventuro a hacer estas afirmaciones sin una base y fundamentos sólidos, ya que, según me enteré recientemente en un diario, la compañía Nintendo estuvo al borde del fracaso económico y fue este juego el que la salvó de la ruina.

Desde luego, el juego tiene muy buenos gráficos,

creados con técnicas avanzadas; posee sonidos de fondo muy bien logrados, los fondos son excelentes y muy bien detallados. Sin embargo, tanto el final como la extensión del juego, no es lo que espera cualquier jugador de un juego creado por una compañía como ésta, ya que se termina muy pronto y no es muy satisfactorio cuando se acaba.

Pasando a otro tema, me pregunto por qué razón resulta perjudicial adquirir juegos en sitios no autorizados por las marcas. Realmente, la calidad es la misma, la garantía es válida, vienen sellados y son más económicos. Todo esto vale para los cartuchos originales; en los cartuchos copiados (piratas), no veo el motivo de que resulte perjudicial usarlos o adquirirlos, pues son mucho más baratos, tienen la misma calidad y tienen garantía.

Como último apunte, desearía saber por qué se dice que los cartuchos de Super Famicom no son compatibles con el SNES, puesto que yo poseo varios títulos de SuperFamicom que no me han dado ningún problema con mi SNES, excepto que están en japonés (no en su totalidad), y esto no me molesta demasiado. Se despide **Diego Cubides Vargas. Bogotá, Colombia.**

**GP** Respetado lector: Voy a tratar de responder a su carta, pero sin ánimo de crear una controversia. Por lo que sabemos, el activo de la compañía Nintendo supera los 4 billones (con "b") de dólares U.S.A.; en ningún momento ha sufrido bajas apreciables en su cotización de la Bolsa de Valores y no tenemos noticia de ningún medio de comunicación, con prestigio, que haya publicado una noticia semejante a la que nos comentas. No dudamos de tu palabra, ¡en absoluto!, pero nos sorprende esa información.

Respecto a Donkey Kong Country, creemos que es un

juego excelente, con la salvedad de que está enfocado hacia los jugadores más jóvenes, en general. Por eso, no se le puede pedir la misma complejidad que un juego como Final Fantasy. Desde luego, no fue creado en un garaje y a toda carrera, pues como ya publicamos en nuestra revista número 6, del Volumen 1, de diciembre de 1994, Nintendo apostó fuerte en este proyecto. En nuestro artículo también explicamos que el juego te da puntuaciones distintas, en la medida que recorres áreas de premio secretas y recoges determinados power-ups. ¿Estás seguro de que lo has jugado completamente? Por supuesto, no debes olvidar que, quizás no es un juego demasiado fácil, sino que tu juegas mucho mejor. La práctica aumenta los reflejos y la coordinación del jugador, y saltar y golpear enemigos es algo que hemos hecho muchas veces. De cualquier manera, siempre es interesante alquilar un juego para probarlo y, si te gusta, puedes comprarlos. Cuéntanos, si ves algo nuevo.

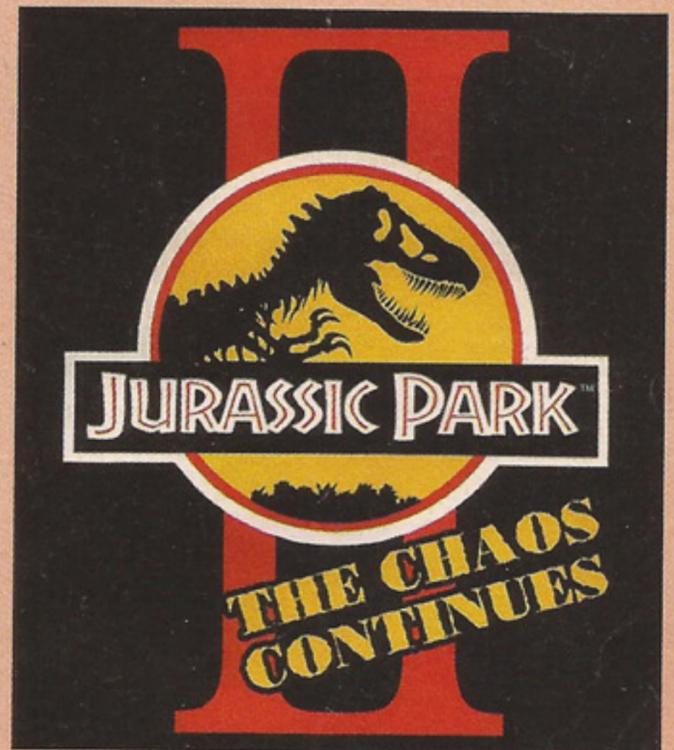
Nosotros nunca hemos dicho que haya que comprar los juegos en un lugar determinado. Cada lector hace lo que le conviene con su dinero. Si hemos dicho que los juegos copiados (piratas) son inadecuados... y lo seguimos diciendo.

Pueden venir sellados, pueden funcionar la mayoría de las veces, pueden ser casi iguales o, incluso, idénticos a los originales; ahora bien, lo que ya no podemos creernos es que tengan garantía, puesto que, ¿quién responde por esa garantía? Nos gustaría que te hicieras esta pregunta, seriamente.

Algo similar ocurre con los cartuchos de Super Famicom, excepto que son un producto de Nintendo de Japón y, lógicamente, tienen su garantía. Sin embargo, esta compañía no garantiza la compatibilidad de estos cartuchos con el SNES. No sabemos el motivo, pero suponemos que habrá una razón de peso, sin descartar que sea de peso económico... Gracias por tu carta y quedamos a tus órdenes.

**?** Estimados amigos de la revista GamePro: Me gustaría saber qué es lo que ocurre en el cartucho de Jurassic Park II: The Chaos Continues, para SNES, pues cada vez que pasa a otro nivel, se suspende el juego y aparece Game Over y unas palabras: Stock Level Critical. No puedo pasar a otros niveles, necesito ayuda. Sin más, se despide, **Alcides Vazquez. Guayama, Puerto Rico.**

**GP** Estimado Alcides: No hemos recibido otras quejas sobre este cartucho y la unidad que probamos (página 20), no nos dio problemas. Pruébalo en otra consola. Si los problemas siguen, reclama la garantía en tu tienda y que te lo cambien, pues puede tener un defecto de fabricación. Suerte, y un abrazo.

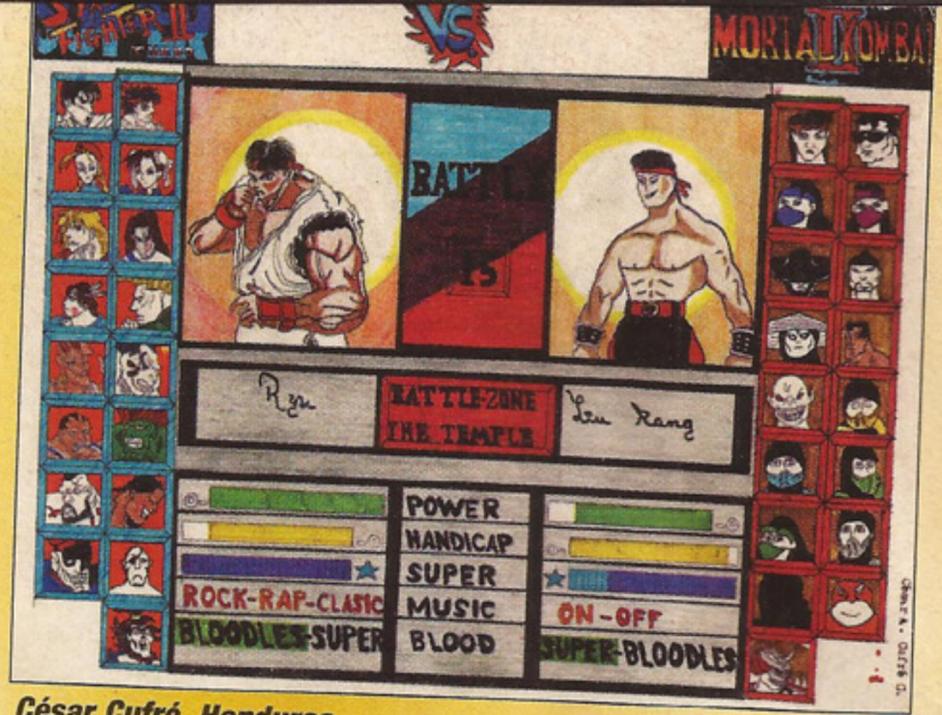


**Recientemente hemos probado el juego de Jurassic Park II, sin tener el menor problema al pasar de un nivel a otro.**

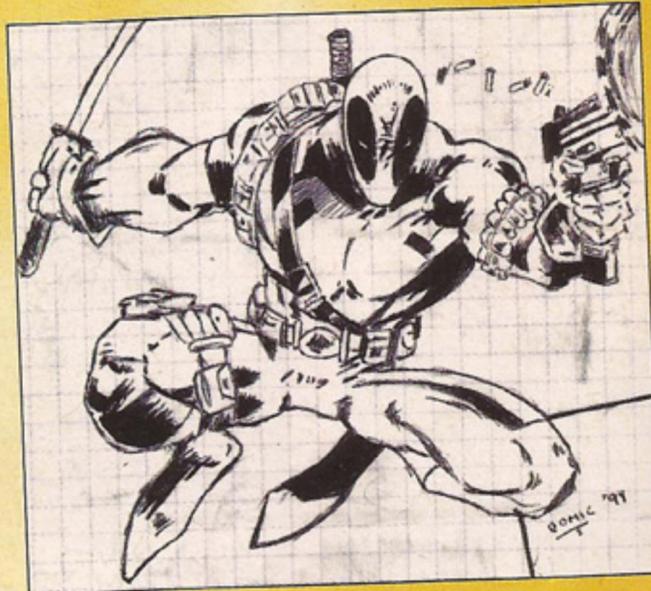
# GALERIA GAMEPRO



Julio César Herazo, Colombia



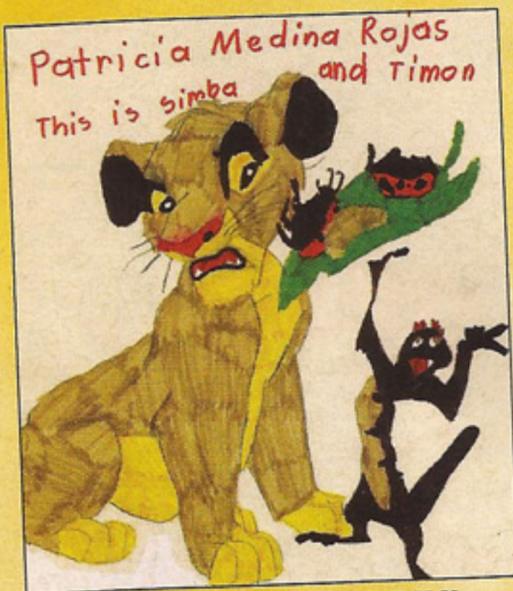
César Cufre, Honduras



Pedro Daniel Hernández, Mexico



Carlos Augusto Buis, Argentina



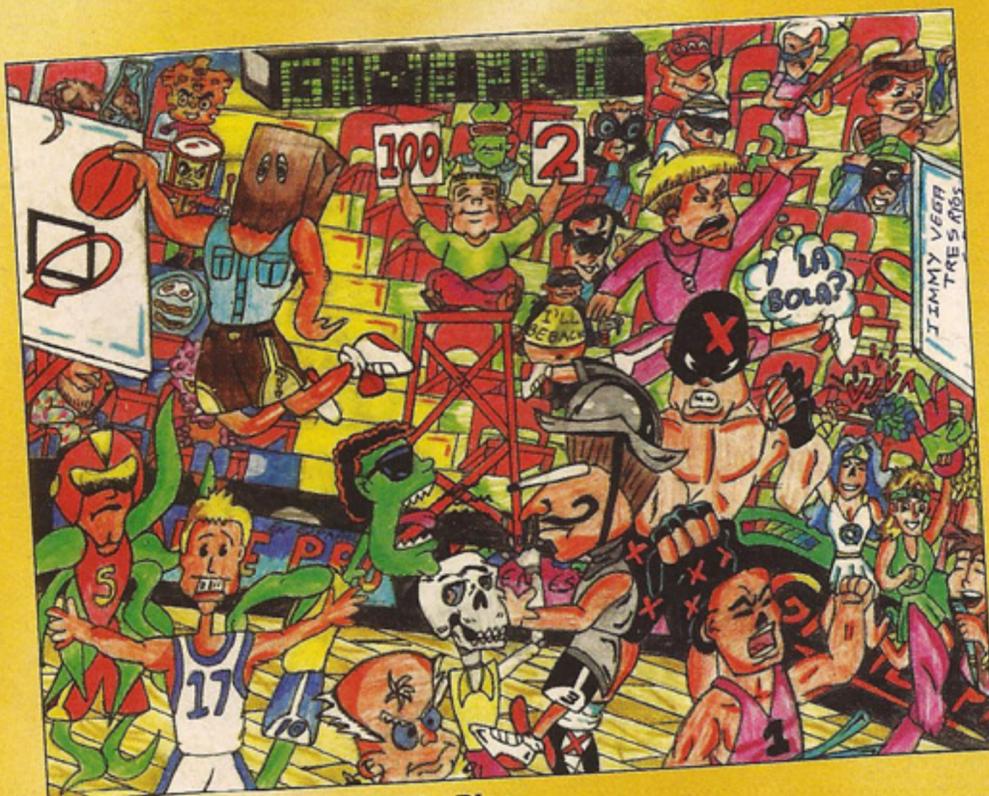
Patricia Medina Rojas, E.E.U.U.



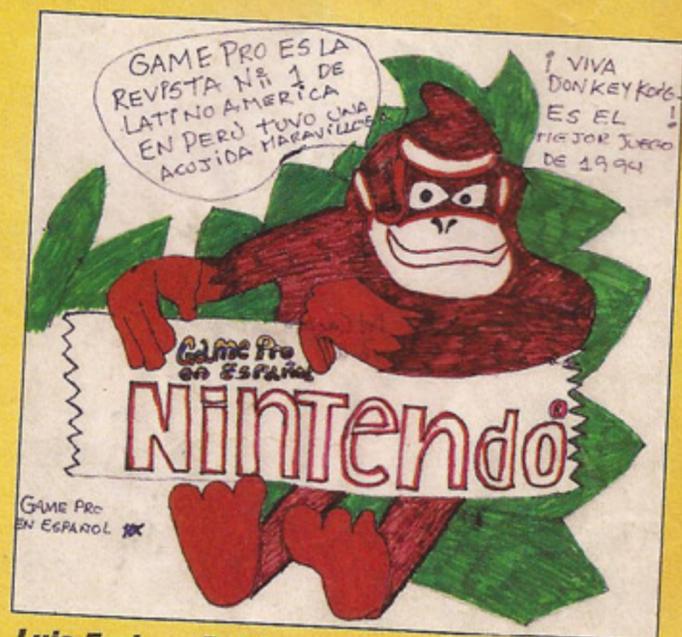
Juan Sebastian Sanchez, Colombia



Edgar Rodriguez, Mexico



Jimmy Vega Sánchez, Costa Rica



Luis Enrique Del Carpio, Peru

# AVANCES DE ACTUALIDAD

A pesar de la falta de una presencia verdadera por parte de Ultra 64, Saturn, o PlayStation, el Consumer Electronics Show de Las Vegas ofreció bastante sorpresas.

## Juegos de Virtual Boy

Sin importar lo que pienses del nuevo sistema portátil, rojo monocromático de Nintendo, las demostraciones de Space Pinball y Teleroboxer dejaron a los espectadores boquiabiertos, en el CES. Entre los juegos en desarrollo hay dos de tiro. El juego de T&E Soft es una guerra con figuras de polígonos y una perspectiva desde atrás de la nave. El otro, de Hudson Soft, es un tiro clásico con vista aérea... excepto que tu nave y tus adversarios, suben y bajan por la escena.

Otras demostraciones interesantes incluyen un juego de plataformas de Mario/Wario y una carrera de autos con trucos. Sin



embargo, de acuerdo a lo declarado por Nintendo, todavía no se ha decidido si llegarán a convertirse en juegos para Virtual Boy.

## StarFox 2 Super NES

StarFox 2 tiene un aspecto aún mejor que el original. Sí, puedes volar en todas direcciones. No estás limitado a una trayectoria recta y única, como en el primer juego. Tu nave también se transforma en varias cosas, mientras combates en la superficie del planeta y en el espacio, lo que es otra adición importante. A diferencia de su predecesor, este juego incluye un elemento estratégico. Debes defender el mundo de una invasión, escogiendo los escuadrones de cazas o misiles enemigos a los que te vas a enfrentar. Aunque el juego principal aún es para un solo jugador, ahora hay un modo de duelo, para dos jugadores, en una pantalla dividida.

**Por Nintendo**  
**Disponible en agosto**



## Teleroboxer Virtual Boy

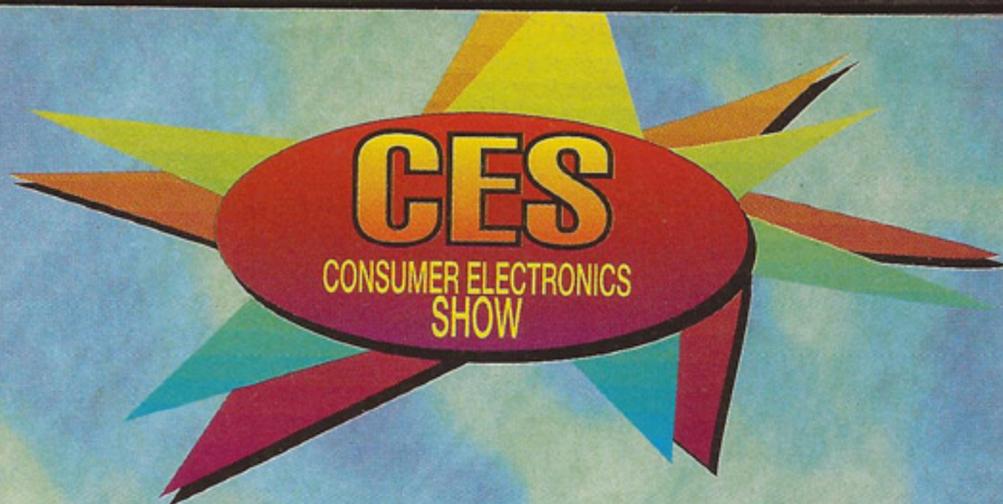
Teleroboxer hizo retroceder a los jugadores y apartar sus caras de la unidad de prueba. Está basado en un juego de boxeo, con una perspectiva personal similar a la de Super Punch-Out!, en donde ves a tu oponente por encima de dos guantes de boxeo. Se pelea frente a frente, tratando de sacudir los tornillos del otro a tortazos. Esta versión permitía las combinaciones alto/bajo. Unos efectos de 3D impresionantes te ponen el ataque enemigo en tu propia cara: Un robot te clava, entre los ojos, la púa giratoria con la que está equipado su sombrero.

**Por Nintendo**  
**Disponible ahora**

## Space Pinball Virtual Boy

El pinball espacial nunca tuvo esta apariencia. Juegas con una vista aérea de 3/4 sobre una mesa que está suspendida de algún lugar en el cosmos. En la rápida versión preliminar, las bolas volaban por la mesa. Unas rampas especiales envían las bolas hasta áreas ocultas debajo de la superficie. Si golpeas la esfera demasiado fuerte, salta directamente contra tu cara y estremece toda la pantalla.

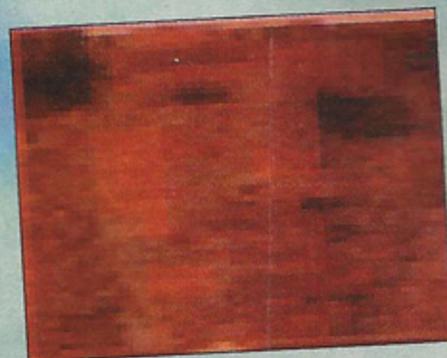
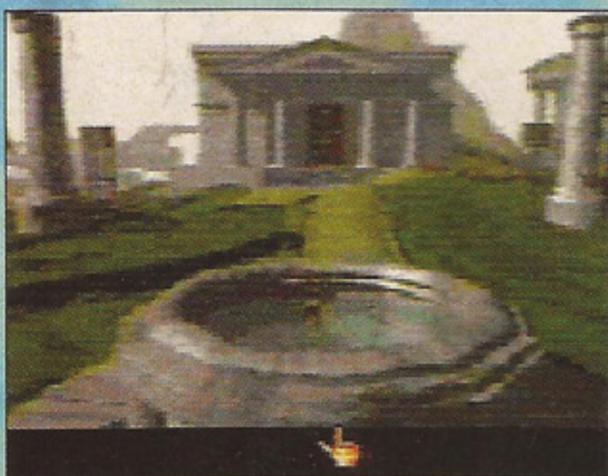
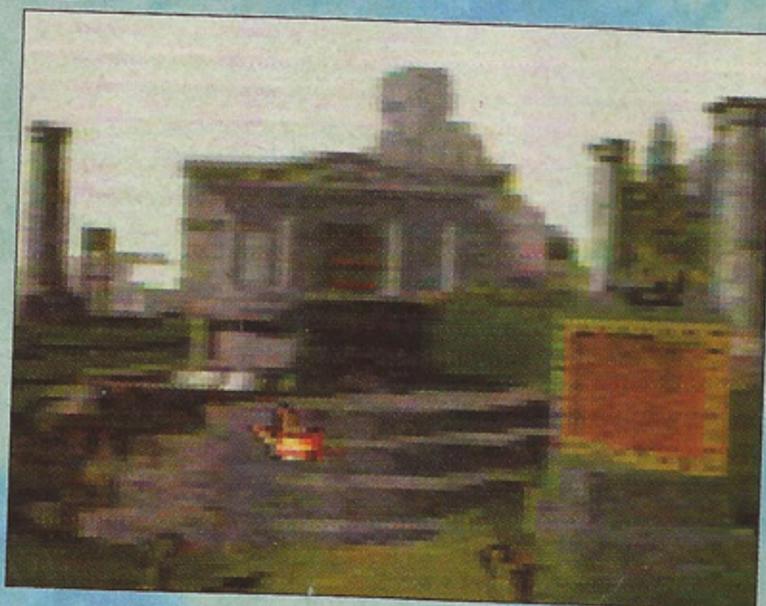
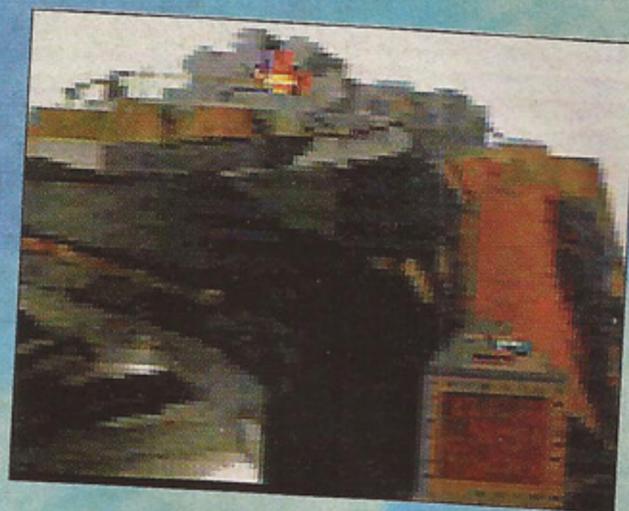
**Por Nintendo**  
**Disponible ahora**



## Myst Sega CD

El éxito de las PCs del año pasado se está abriendo paso hacia el Sega CD. Aunque la trama es la misma, espera un formato que se aparta un poco de la idea original.

Al igual que en la PC, la trama se basa en Atrus, quien ha descubierto la forma de escribir libros que crean mundos imaginarios y transportan las personas a ellos. Sin embargo, cuando llegas a la isla de Myst, no puedes encontrar a Atrus y muchos de los libros mágicos han sido destruidos. A medida que la aventura de apuntar y seleccionar se desenvuelve, exploras Myst en busca de



pistas sobre el paradero de Atrus y el destructor de los libros mágicos. Para resolver el misterio, los jugadores tienen que mantener un diario y registrar todas las pistas en esta aventura surrealística.

El espectacular video de movimiento completo de Myst y sus gráficos de 3D lo diferencian de los otros juegos de la PC. Sunsoft promete que, a pesar de los cambios en el formato, ha tratado de mantenerse fiel al juego original. Espera miles de imágenes a color en 3D y secuencias de video mientras viajas por Myst.

**Por Sunsoft  
Disponible ahora**



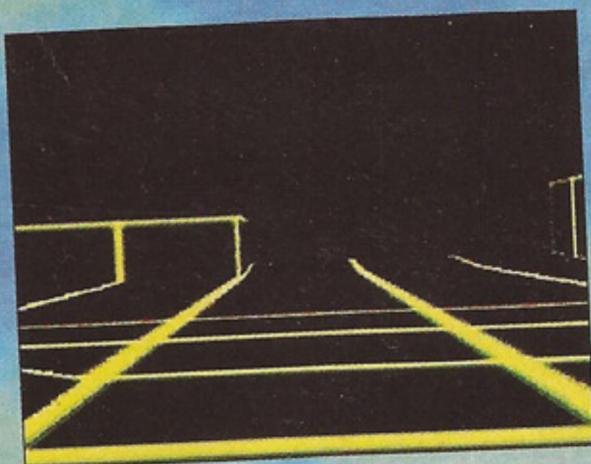
# Cyberclash

3DO

Para los aficionados a las redes, este juego será una delicia. Eres uno de los piratas informáticos originales... has penetrado las redes de NASA, la super secreta NSA e incluso el temible fisco. Pero cuando los intereses monetarios de las compañías comienzan a contaminar el espacio sideral con mensajes comerciales, desapareces de la sociedad para convertirte en un terrorista cibernético.

CyberClash te transporta a una arena de combate cibernético mecanizado. Similar al CyberSled, estás al mando de un vehículo virtual parecido a un tanque durante los intensos combates con perspectiva personal. Tienes la opción de peleas para uno y dos jugadores. Dos jugadores compiten mediante una pantalla dividida. Pueden competir mano a mano o unir sus fuerzas para una masacre cooperativa.

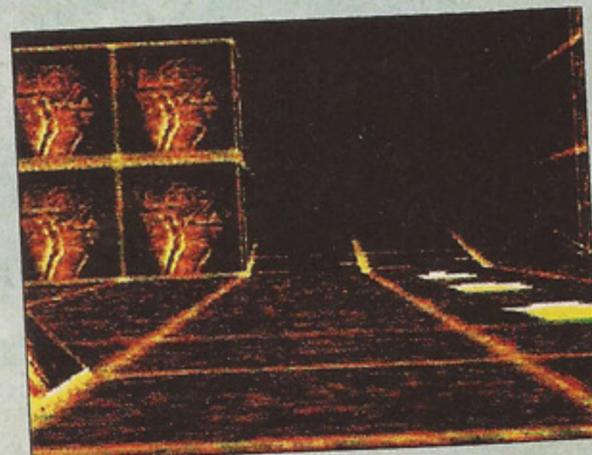
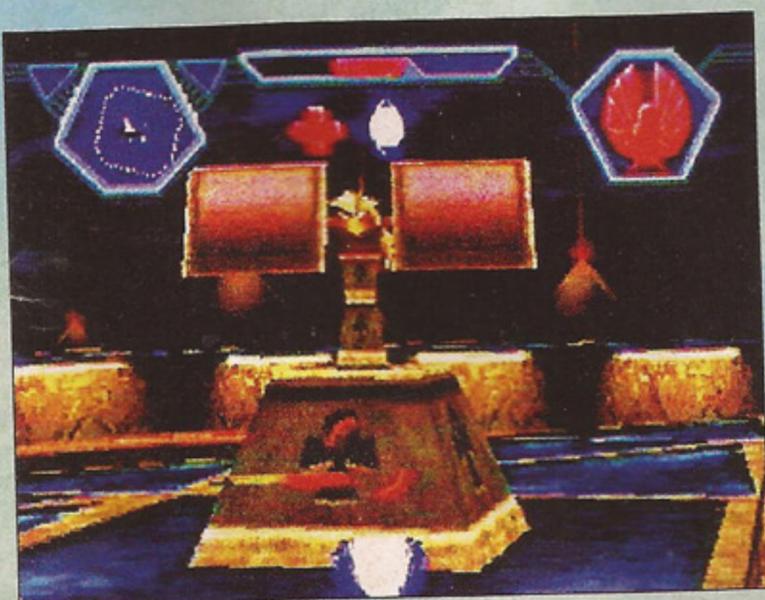
Clash te ofrece tres vehículos que se pueden transformar en otros tres más. Cada uno tiene tres armas especiales para combate a corto y largo alcance. ¡Eso sí que es potencia de fuego!... y probablemente necesites hasta tu última célula gris



porque esta versión preliminar tenía 30 niveles para un solo jugador y 25 para dos jugadores.

CyberClash tiene una apariencia despampanante en 3DO. De hecho, insertan una conector de la red en tu ojo durante una dolorosa (pero hermosa) introducción.

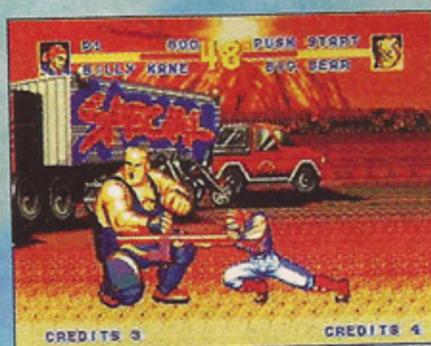
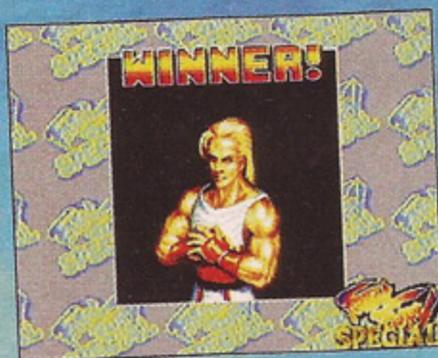
**Por Crystal Dynamics  
Disponible ahora**



## Fatal Fury Special Sega CD

Lo mejor de la serie de juegos de pelea Fatal Fury está en camino hacia el Sega CD. El objetivo de JVC era hacer a este juego tan fiel como fuera posible a la versión para las salas de juego de Neo-Geo. Tendrás a todos los guerreros incluyendo Terry y Andy Bogard, Joe Higashi y Chin Shin Zan. Cada luchador tiene técnicas de artes marciales como kung fu, karate y tae kwan do. Las imágenes grandes y los escenarios detallados representan los movimientos especiales (hasta seis), múltiples contraataques, insultos y combos de cada personaje. Este clásico de las tragamonedas tiene música y sonidos con calidad de CD para realzar cada insulto y grito de muerte.

Por JVC  
Disponible ahora



## Samurai Shodown Sega CD



Otro de los discos ansiados de JVC es la conversión para dos jugadores del Samurai Shodown de Neo-Geo. Como uno de los 12 luchadores de todo el mundo (Francia, Japón, E.E.U.U., China, etc.), combates en el Japón de ayer. Los fondos y los personajes llenos de detalles ilustran el famoso método de masacre. La acción de peleas mano a mano ofrece movimientos especiales y armas fuera de lo común, así como etapas de premio que desafiarán tus



habilidades y técnicas de pelea. Este juego fue un éxito monstruoso en las salas de juego. ¿Será ésta la conversión que los jugadores habían estado esperando?

Por JVC  
Disponible ahora



# Eternal Champions

## Sega CD

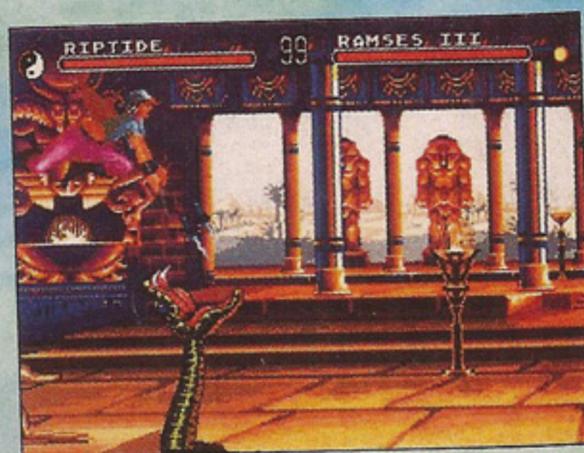
Sega está lanzando su nueva línea de productos Deep Water con esta continuación de Eternal Champions. Esta versión en CD del juego de peleas frente a frente de Genesis del año pasado, incluye toneladas de cambios que Sega espera aumentarán su atractivo para los fanáticos serios de las peleas.

Peleas como uno de los 11 jugadores en el disco, cada uno con un repertorio de más de 30 movimientos en artes marciales como boxeo tailandés, karate Kenpo y peleas con palos Kapkido. En los modos de torneo o enfrentado, uno o dos jugadores pueden combatir hasta la muerte y usar una variedad de movimientos para rematar a sus oponentes, incluyendo muerte súbita, venganzas y escenas cinematográficas. El modo de torneo también incluye una refriega brutal

con un modo de supervivencia del más apto. De manera opcional puedes jugar como un pollo u otras bestias raras.

Entre las características adicionales se incluyen el ajuste dinámico del juego, que altera la forma de jugar para acomodarse al nivel de habilidad del usuario, repeticiones instantáneas y diferentes niveles de velocidad. La acción se ve realzada por gráficos extremadamente realísticos y sangrientos.

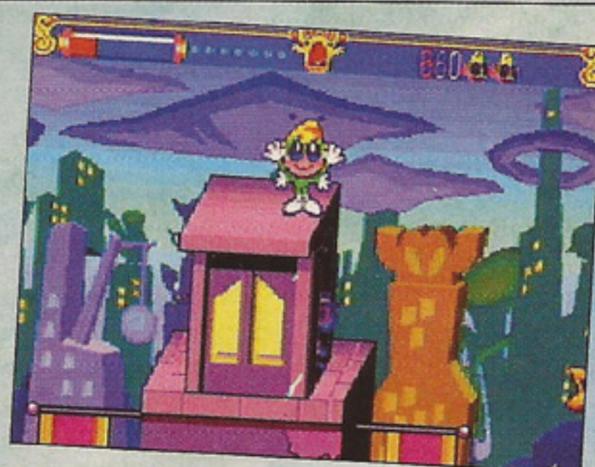
**Por Sega  
Disponible ahora**



# Tempo

## 32X

Hasta ahora los juegos disponibles para el 32X han usado gráficos de 3D basados en polígonos. Pero ese no es el caso con Tempo, un juego de saltar y golpear estilo plataforma con gráficos animados, brillantes y caricaturescos. Las estrellas en este retozo para un jugador, con perspectiva lateral son dos insectos graciosos. Ellos revolotean por siete escenarios, muchos con múltiples áreas. Toneladas de power-ups llenos de color le dan a los insectos diferentes



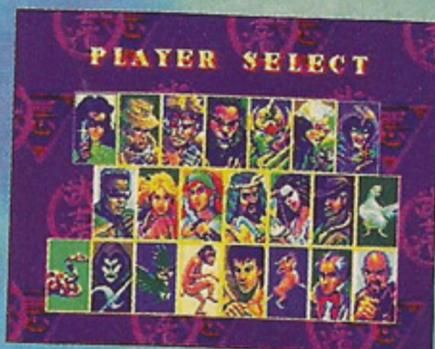
habilidades tales como bailar y volar. Pequeños enemigos irritantes, animados de la misma manera graciosa, habitan cada área. Las melodías de jazz te brindan algo más que zumbir.

**Por Sega  
No hay fecha fija  
de introducción**



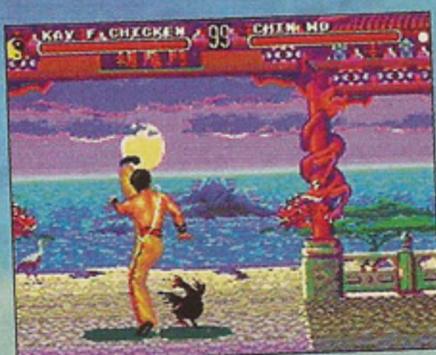
# Eternal Champions: Challenge from the Dark Side

## Sega CD



Sega ha convertido el juego Eternal Champions, de Genesis, en un CD de peleas de peso completo, con características nuevas suficientes para hacer dos juegos. Este CD no es para los sujetos remilgosos, pues contiene cuatro tipos de movimientos de

remate por personaje y litros de sangre. Te preguntarás si el juego ha llegado a nuevas alturas o descendido hasta nuevos abismos, cuando veas el movimiento de remate con un disparo en la cabeza, al estilo de la película Pulp Fiction, o al descubrir al



presidente Clinton lanzando un misil nuclear contra una víctima inocente. Las mejoras incluyen 13 personajes escondidos, que se pueden seleccionar (para un total de 26), más escenarios, música con calidad de CD, y ¡maravilla de maravillas!, un sistema de combos que trabaja con movimientos dos en uno y con juggles.



**Por Sega  
Disponible ahora**

## Mortal Kombat II

### 32X

Mortal Kombat II, de Genesis, carecía de las características más impresionantes de la versión de las tragamonedas, y sus gráficos palidecen en comparación con la versión de SNES. MK II recibió una mejora para 32X que restaura gran parte del brillo que tenía en las salas de juego. Prepárate para las animaciones cinemáticas completas y los finales, para cierta cantidad de sonidos que habían sido perdidos y la música del original, con

## Secret of Evermore

### Super NES

Secret of Evermore es el primer juego que Square ha creado en los E.E.U.U. completamente. Sin embargo, Evermore tiene una influencia bastante considerable de Secret of Mana (aunque los argumentos son diferentes). Tendrá una interfaz familiar, acompañada de muchas mejoras y características nuevas. Por ejemplo, puedes conjurar un hechizo para llamar a un boss monstruoso



y, luego, usar su arsenal mágico. La compañía espera que los gráficos y la historia estilo americano le proporcionen a Evermore una penetración mayor en ese mercado (hará primero su estreno en E.U.A. que en



muchos más colores en la pantalla. La versión del CES era preliminar, de manera que el jurado todavía está deliberando acerca de los controles, gráficos y los combos asesinos; algunos están presentes, otros brillan por su ausencia.

**Por Acclaim  
Disponible en el segundo trimestre**



Japón). Teniendo acción, aventura e interpretación, combinados en un sólo juego, debe ser la fórmula para que Evermore sea otro éxito para Square.

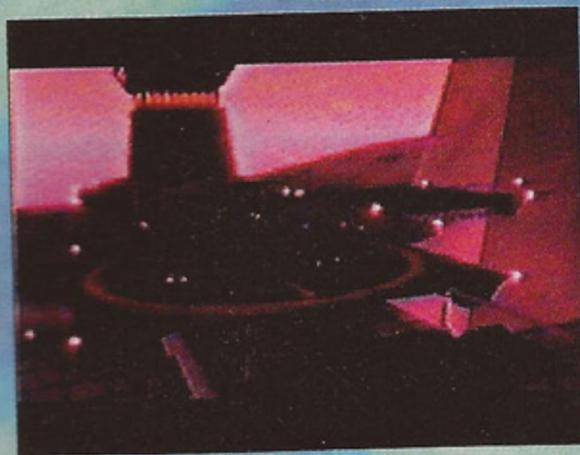
**Por Squaresoft  
Disponible en mayo**

## Incoming

### PSX Saturn

Eres un técnico de información, encargado de entregar un sistema de defensa automático, en una distante base de seguridad. Instalas el sistema y, antes de que puedas irte, atacan varias bandas de enemigos. Abandonado en la base, debes resistir hasta que logres activar el sistema y escapar. Para hacerlo, puedes usar androides, sistemas defensivos y varias bases de datos. Eso es todo lo que sabemos, por ahora, de este interesante juego.

**Por Data East**  
**Disponible en agosto**

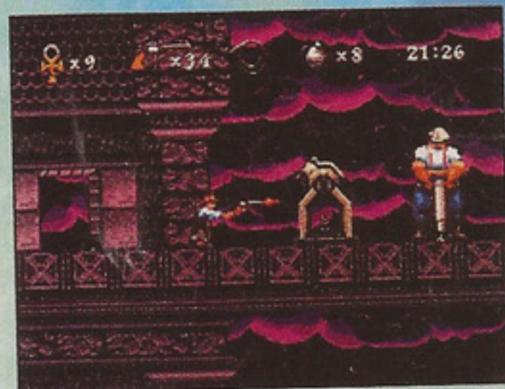
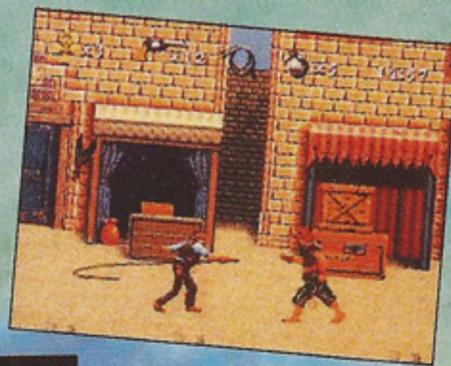


## Indiana Jones - Instrument of Chaos

### Sega CD

Indy tiene otra ocasión para usar su látigo, en este juego de acción y aventuras basado en las populares películas de Indiana Jones. Como Indy tienes que pelear en diez lugares diferentes, incluyendo el Macchu Picchu, un bazar de la India y el puente de la Torre de Londres, tratando de detener los siniestros planes de un grupo secreto de científicos alemanes.

**Por Sega**  
**Disponible ahora**



## BC Racers

### Sega CD

Este es un juego de carreras prehistóricas para dos jugadores. Súbete en un auto de la época de los Picapiedras y únete a los BC Racers en una carrera cavernícola. Junto con un amigo, avanzas por pistas polvorrientas adornadas con flores y animales, del período prehistórico. Los gráficos caricaturescos tienen una perspectiva de 3D, mientras ves la acción desde atrás del auto. A pesar de su aspecto, la proporción y la rotación de las escalas lo hacen un juego muy avanzado.

**Por Core Design**  
**Disponible ahora**



## Bust-a-move

### SNES

Los aficionados a los juegos de video y los acertijos coincidirán en este juego para SNES. Es un acertijo retador y un rompecabezas desafiante para toda la familia. Disparas bolas de colores contra otras bolas del mismo color para eliminarlas. Cuando hayas limpiado la pantalla, pasas al próximo nivel. Eventualmente puedes rescatar a tus amigos en el último nivel. Parece simple, pero no lo es, pues debes mantenerte en movimiento para que las burbujas no te eliminen. Y si hay otro



jugador debes permanecer alerta para que él no te elimine. Por si fuera poco,

puedes ajustar el nivel de dificultad, recoger artículos mágicos que dan más potencia y usar contraseñas para entrar a los 100 niveles.

**Por Taito**  
**Disponible ahora**



# CES

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

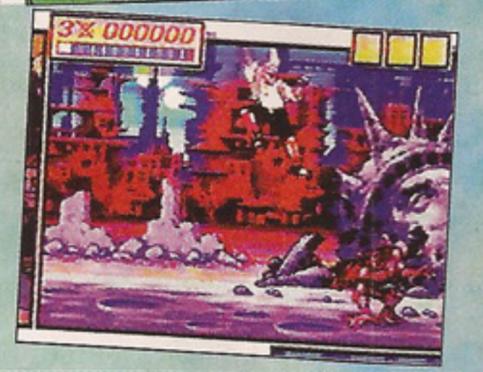
## Comix Zone

### Genesis

Comix Zone fue uno de los juegos más originales de la exhibición. Cuando sus historietas cobran vida, el artista Sketch Turner es llevado a la Comix Zone, donde debe derrotar a sus propias creaciones animadas antes de que sea borrado, hablando literalmente.

Varios artistas veteranos de historietas trabajaron en Zone, para crear una apariencia y sensación únicas. La introducción incluye increíbles dibujos, en blanco y negro, con

fantásticos detalles, como



las escenas cuando aparece la mano de Sketch dibujando cada uno de los cuadros, que recrean el ambiente de la historia en forma adecuada. La forma de jugar es sólida, directa y tremendamente repleta de patadas y puñetazos, con perspectiva lateral.

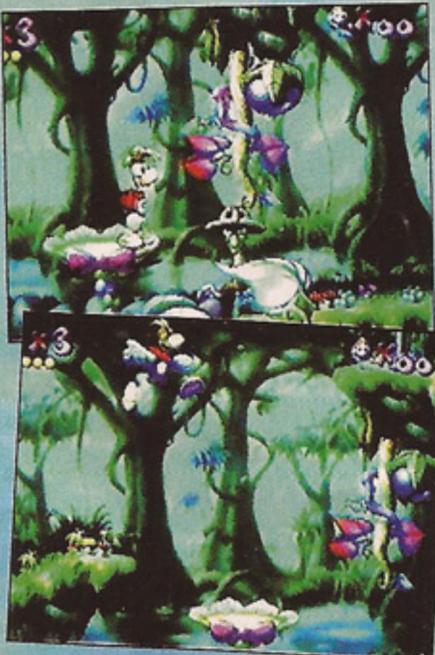
**Por Sega**  
**Disponible en el segundo trimestre de 1995**

## Rayman

32X • Saturn • 3DO  
Jaguar • PlayStation

Rayman es... humm, una cosa rara, sin piernas, que... salta y flota como una flor en el aire, usa su pelo como una hélice y...

En realidad ignoramos lo que es Rayman, pero sabemos que es algo demasiado interesante para describirlo con palabras. Tiene una acción bastante regular de saltar y golpear, con perspectiva lateral, pero la variedad impresionante de las expresiones faciales de Rayman y el movimiento de los personajes,



demuestran lo que se puede hacer con la memoria y los gráficos de 24 bits, en un juego tipo Sonic. Se te saldrán los ojos cuando veas estas imágenes, que parecen usar todos los colores del arcoiris y más.

**Por UBI Soft**  
**Versiones de Jaguar y 32X disponibles en junio**  
**Versiones de PS, Saturn y 3DO disponibles en septiembre**

## Chaotix

32X

Chaotix, una variante de Sonic, presenta un elenco de personajes super heroicos de Sonic. Escoges entre dos personajes, (uno toma las decisiones, el otro lo sigue) mientras viajas por un viejo parque de diversiones, con 25 niveles, buscando al malvado Dr. Robotnik.

Los personajes nuevos incluyen a Vector Crocodile, Mighty the Armadillo y Charmee Bee. Los veteranos Knuckles y Sonic también están aquí (pero fíjate en el pelo rojo de Sonic).

El juego presenta muchos aspectos fuera de lo común, como anillos negativos y leyes de gravedad que harían posibles las raras peripecias aéreas de Wile E. Coyote. No lo pierdas de vista... ¡Es terriblemente rápido!

**Por Sega**  
**Disponible ahora**



## Beyond Oasis Genesis



Esta aventura de cortar y pelear tiene una extraña perspectiva aérea de 3/4, que hace que los bosses parezcan enormes. La acción se basa en la batalla del príncipe Alí contra un hechicero malvado.

*Por Sega  
Disponible ahora*

## Comanche SNES



Este excelente simulador de vuelo debutará en SNES para el mes de julio. Un chip Super FX se combina con la tecnología Voxel Space, de NovaLogic, para crear 30 misiones nuevas en las que vuelas con un helicóptero RAH-66 Comanche.

*Por Nintendo  
Disponible julio*

## Hell 3DO



Una emocionante historia, de estilo cyberpunk, con estrellas del cine, como Dennis Hopper y Grace

Jones. Debes viajar por un mundo de ultratumba, donde tienes que combatir contra el propio Satán y sus demonios. Unos gráficos espeluznantes en 3D ofrecen la atmósfera adecuada.

*Por GameTek  
Disponible junio*

## Cyberwar Sega CD • Saturn 3DO • PlayStation



En el último Lawnmower Man vas a Cyberjobe. Con gráficos de 3D, el variado juego de Cyberwar tiene simuladores de vuelo, armas y acertijos.

*Por SCI  
Sega CD disponible en julio  
Saturn disponible en Japón el  
segundo trimestre del '95  
PlayStation disponible en  
Japón el primer trimestre del '95*

## Desert Demolition Genesis



El ingenioso Wile E. Coyote corre por el territorio de Sega para cazar su comida favorita, el Correcaminos. Este juego de aventura y acción tiene bellos gráficos de caricaturas y actores invitados como Bugs Bunny y Elmer Fudd.

*Por Sega  
Disponible ahora*

## Izzy's Quest for the Olympic Rings SNES • 32X • Genesis



Izzy, el protagonista del juego y mascota oficial de los Juegos Olímpicos de 1996, salta y corre por este juego de acción/aventura, en busca de los anillos olímpicos.

*Por U.S. Gold  
Versiones de Genesis y SNES  
disponibles ahora  
32X en junio*

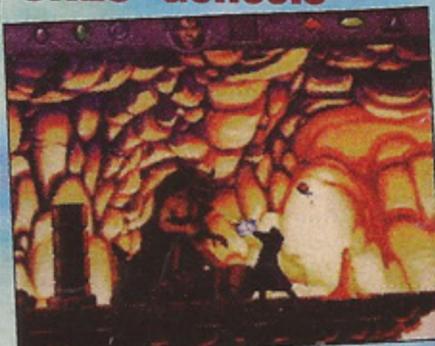
## Judge Dredd Genesis • Game Boy SNES • Game Gear



La estrella de las historietas de Marvel Comics, Judge Dredd aparecerá en todas las plataformas clásicas, así como en la pantalla grande. Este juego futurista, de acción y aventura, tiene 12 niveles, ocho de ellos basados en la película que saldrá dentro de poco y otros cuatro tomados prestados de las historietas.

*Por Acclaim  
Disponible en el segundo  
trimestre de 1995*

## Warlock SNES • Genesis



En Warlock, tu personaje es un druida guerrero, que está tratando de detener a un hechicero malvado cuyos planes son dominar el mundo. El juego está basado en la serie de video con el mismo nombre.

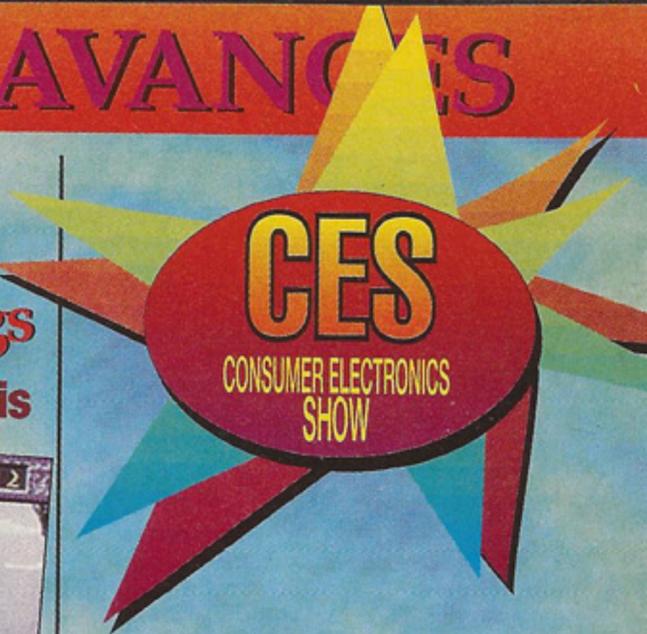
*Por Acclaim  
Disponible en el segundo  
trimestre de 1995*

## Stargate SNES



Stargate está basado en la película de ciencia ficción del año pasado. Este cartucho de acción/aventura y 16 megs sigue la trama del film en la que una expedición arqueológica se convierte en un peligroso viaje intergaláctico.

*Por Acclaim  
Disponible en el segundo  
trimestre de 1995*



# EN LA SALA DE JUEGOS

# Virtua Fighter 2



Por To' Ben Dhao

Virtua Fighter irrumpió en el campo de batalla de los juegos de peleas con una idea completamente nueva: Luchadores basados en gráficos de polígonos con un escenario de pelea en 3D. El VF original tuvo éxito y, ahora, VF 2, ampliamente mejorado, viene preparado para dar el golpe de gracia.

## El regreso

Los ocho luchadores originales regresan en esta esperada continuación, pero no vienen solos. Hay dos retadores nuevos en la pelea, Shun y Lion, que ofrecen técnicas de lucha adaptadas de artes marciales auténticas, al igual que el resto de los personajes de VF. Shun y Lion usan unos estilos nuevos en el juego, el Suiken (Kung Fu) y el Toroken (Kenpo chino).

cuadriláteros son mucho mayores en tamaño, por lo que no tienes que preocuparte tanto de ser expulsado de la lona, como en la versión anterior.

## K.O. técnico

No podrás creer la diferencia tan dramática que hay entre este juego y su predecesor.



Hablando en términos de las salas de juego: VF 2 es para Virtua Fighter, lo mismo que Daytona USA representa para Virtua Racing.

Gran parte de las mejoras se deben a las nuevas máquinas tragamonedas de Sega. VF 2 viene con la tarjeta CG Model 2, que

pasando de 30 cuadros por segundo, a 60 por segundo. Esto aumenta, de forma considerable, el realismo de los movimientos, en especial, en la respuesta de los controles. Muchos de los jugadores de VF, a quienes les atraían los gráficos, opinaban, en cambio, que la forma

## Virtualmente nuevo

Aparentemente, VF 2 aprovechó todo lo bueno del original y mejoró otras cosas. Merece la pena que pruebes algunos combates, para saber si has mejorado como luchador virtual.

Por Sega  
Disponible ahora



de jugar necesitaba más velocidad. La nueva animación contribuye a lograr este objetivo. Los personajes se mueven con mayor fluidez y ejecutan sus movimientos con una velocidad mayor.

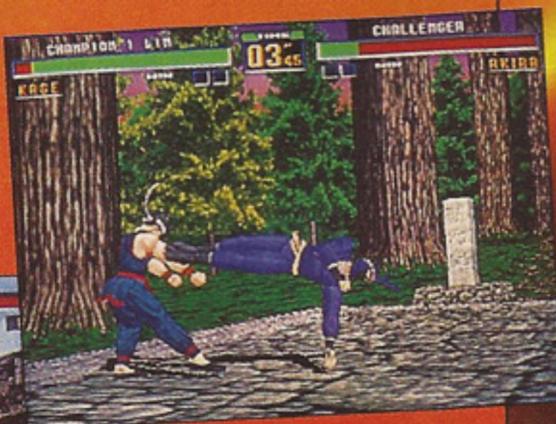


Tienes todos los movimientos anteriores y más. En total puedes intentar más de 500 movimientos nuevos.

Los diseñadores de Sega no pararon ahí. También refinaron las áreas de lucha y los fondos, incrementando el aspecto visual de 3D. Los

incorpora la misma tecnología gráfica usada en Daytona USA. Estos procesadores más poderosos le permiten a VF 2 mostrar gráficos de polígonos con mapas de textura que tienen 1.200 patrones de movimiento.

Sega también duplicó la velocidad de animación,



# BUST-A-MOVE

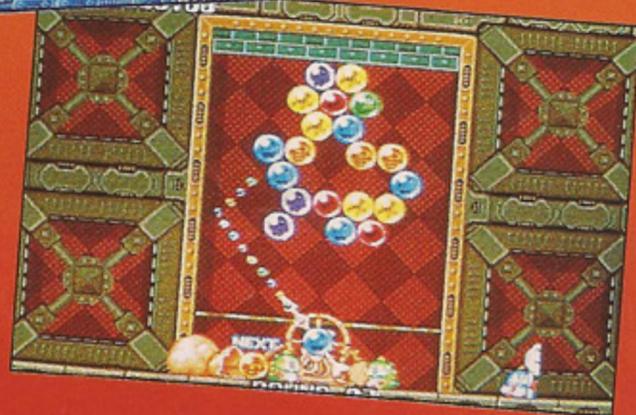
jugador contra el CPU y dos jugadores enfrentados. En este último, si una burbuja desaparece de tu pantalla, aparece en la de tu oponente. Por cierto, Taito presentó el juego simultáneamente para varias plataformas, así que,

si te gusta y eres dueño de un SNES, échale un vistazo a nuestra página 13.

**Por Taito  
Disponible ahora**

A pesar del control férreo que parecen tener los juegos de pelea en las tragamonedas, siempre hay sorpresas que no son tan agresivas. Bust-A-Move, creado por Taito para la plataforma Neo-Geo, es una de ellas y parece una combinación de Arkanoid con Tetris. Al igual que en el primero, haces rebotar una bola contra las paredes para reunir la con otras del mismo color; si logras reunir más de tres, desaparecen. La herencia de Tetris se percibe en su diseño, pero esta vez es un cuadrado invertido que acumula las burbujas y, cuando alcanzan cierto nivel,

has perdido el juego. Otra característica familiar es que la puntuación aumenta a medida que las burbujas se eliminan en grupos. Hay dos modos para elegir: Un



# DARIUS III

Taito está regresando al pasado: Primero lanzó Operation Wolf, del que hablamos en la edición de febrero, y ahora viene Darius. Darius III te ofrece una acción clásica de tiro con perspectiva lateral. Como de costumbre, el espacio exterior es un desastre y debes descender en un mundo fortificado al máximo, que está dominado por una misteriosa fuerza titánica. Por lo menos, estos alienígenas tienen estilo. Tu misión es pulverizar una nave espacial biomecánica y gigantesca, que tiene una apariencia impresionante,



usando bombas, cohetes y cañones láser. Concéntrate para recoger todos los power-up de colores que puedas, que te permitirán crear tus propias armas de ciencia-ficción. Debe ser cierto: Los juegos de tiro siguen prosperando.

**Por Taito  
Disponible ahora**



# X-MEN

Por To' Ben Dhao



Tanto los aficionados de los X-Men, como los fanáticos de las salas de juegos, llevan largo tiempo rezando y esperando que alguien le hiciera justicia al grupo, con un juego para las tragamonedas. Otros lo intentaron y fracasaron, pero finalmente Capcom ha sacado un juego de peleas mano a mano con los X-Men.

## El factor X

Al igual que en los dibujos animados y las historietas ilustradas, Magneto trata de someter a la humanidad. Varios X-Men se lanzan al rescate en las tragamonedas: Cyclops, Wolverine, Storm, Colossus, Iceman y Psylocke

Omega Red y un Sentinel son algunos de los malos que puedes usar en el juego.

Debes elegir un super héroe, para luchar contra los otros (incluyendo tu propio bando), en una plataforma con vista lateral. Derrótalos, y te enfrentarás a Juggernaut y Magneto.

Todos los movimientos se hacen en el estilo de Capcom: Movimientos de control direccional, combinados con tecleos de botones para ejecutar los combos. Cada personaje tiene movimientos normales y especiales, además de un

super movimiento propio, adaptado de las historietas y los dibujos animados. Psylocke tiene un teleport que invierte la posición de

su oponente en la pantalla. Por ejemplo, cuando crees que la tienes acorralada en una esquina... ¡ZAS! Ella es

la que te tiene acorralado. Ahora, el juego también tiene una dimensión aérea. La pantalla tiene una forma que es más cuadrada

que rectangular y puedes mover tu personaje abajo y arriba, en igual medida que lo puedes mover hacia los lados. Los super saltos (movimiento rápido del controlador y después apretar el botón arriba, o abajo), también se pueden ejecutar para ganar tiempo y sirven para lanzar un ataque, evitar ser atrapado en una esquina, agarrar un enemigo, o hacer un bloqueo aéreo.

## X-Men ¡Presentes!

Capcom no reparó en gastos para traer a los X-Men a las salas de juegos. Cada vez que un personaje ejecuta un movimiento especial, puedes oír las voces originales que oyes en los dibujos animados. En números futuros, te hablaremos del formato de juego y veremos, si en ese aspecto, también es un juego X-celente.

Por Capcom  
Disponible ahora



¡Cuidado con el movimiento de golpe múltiple de Omega Red!



Silver Samurai lanza estrellas enormes.



Iceman lanza un ataque devastador de bolas de nieve.



Un rayo óptico de Cyclops.



Juggernaut es enorme pero tiene movimientos fluidos.



¡La última batalla del juego es contra Magneto!



Los abrazos cortantes de Wolverine son agradables visualmente.



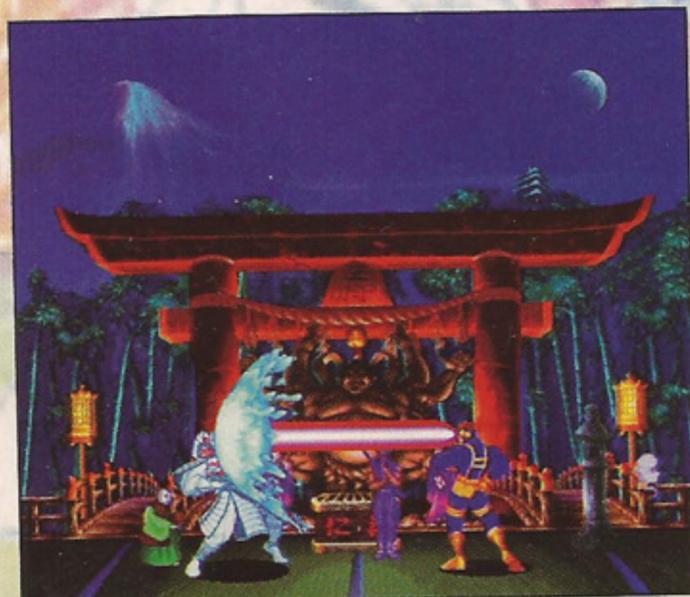
El movimiento especial de Storm causa daños de múltiples golpes.



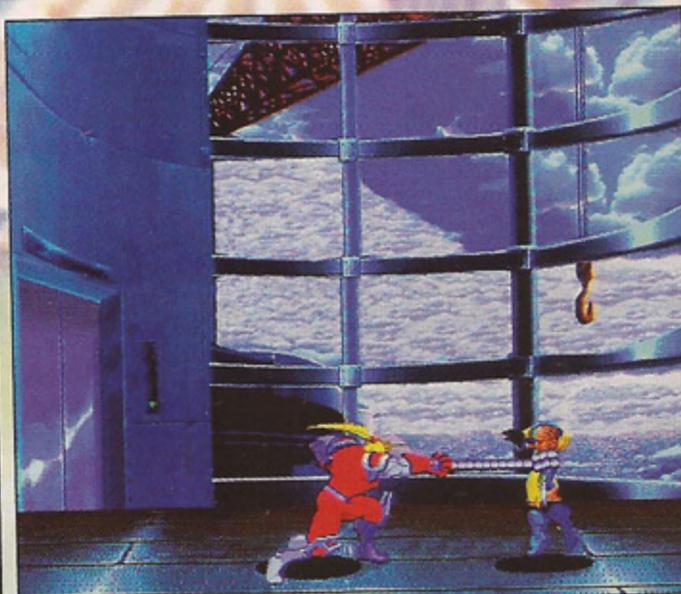
Uno de los movimientos especiales de Sentinel, es un pie giratorio cortante.



Las copias de Psylocke son casi imposibles de distinguir del original.



La pantalla tiene el mismo ancho que largo para permitir los movimientos aéreos.



Omega Red se lanza sobre Wolverine.

# PROANALISIS

## Super NES



### Por La Videoconda

¡Pónganse sus cascos fanáticos de las motos!

Biker Mice from Mars cuenta con todos los elementos de un buen juego de carreras.

### ¡A todo gas!

Este juego se parece mucho al reciente Street Racer, donde juegas como uno de los protagonistas, con tu propio vehículo y armas. Hay desde hovercrafts, hasta motos que son como insectos.



**PISTA:** Después de un salto, aterriza sobre ambas ruedas, para evitar las caídas.

En la carrera principal (Main Race), corres contra la computadora, en circuitos de dificultad creciente. Algunas pistas son simples cuadrados sin obstáculos, mientras que otras tienen curvas cerradas, saltos y terreno accidentado.

La carrera Battle Race es muy similar: Son las mismas pistas, pero tienes armas

fáciles de usar para lograr la victoria final y las motos se dejan llevar con fluidez por todos los recorridos.

### Estilo y calidad

Los brillantes y coloridos fondos ofrecen vistas urbanas, paisajes de islas y el aroma de las alcantarillas. Aunque las figuras son grandes, a veces no se distinguen bien, y los gráficos tienen buena calidad, en general. Los sonidos varían: No hay demasiadas voces aparte del

grito de guerra ocasional de los roedores: "Let's rock... and ride!". Pero los efectos (en especial las explosiones) y la música son realmente buenos.



**PISTA:** Levanta la rueda delantera sobre los charcos y el terreno con baches, para no perder velocidad.

Konami aporta todos los elementos necesarios para brindar un juego de carreras divertido: Buena forma de jugar, personajes atractivos, control sencillo y variedad. Los Biker Mice se llevarán la bandera de cuadros, de recuerdo, cuando regresen al planeta Marte.



**PISTA:** Cuidado cuando uses el nitro, o acabarás incrustado en una pared.

Biker Mice From Mars por Konami				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
Precio no disponible	30 recorridos		Vista aérea	
8 megs	Multidireccional		Contraseñas	
Disponibles ahora	Clasificación ESRB:		Sin clasificar	
Carreras				
2 jugadores				



### Por Larry Measusta

Sólo era cuestión de tiempo para que el espacio de TV, Home Improvement, tuviera su juego de video. Es como Pitfall, pero con herramientas.

### ¡A trabajar!

Tim Taylor, el presentador de Time Tool, está muy ocupado: Debe recuperar todos los prototipos de su caja de herramientas (Taylor Turbo Power Tools). El asunto es que están esparcidas por cuatro estudios, llenos de



**PISTA:** Si encuentras el casco y te haces invencible, debes aprovechar para atacar a los enemigos más poderosos.

El juego se maneja bien y sin leer las instrucciones. Pero, hay algunos acertijos, así que no atravesarás los niveles como un rayo.

# HOME IMPROVEMENT



**PISTA:** Busca desperfectos en las paredes; puedes entrar en áreas ocultas con la dinamita o el martillo neumático.

obstáculos: Dinosaur Safari, Temple of Tools, Monster Theater y Lost on Mars. Tim está armado con una pistola de clavos normal, pero tendrá una sierra mecánica y un martillo neumático, a medida que se enfrenta a dinosaurios, fantasmas y platillos voladores.

Aunque los gráficos no ganarán ningún premio, el juego está al mismo nivel que otras buenas plataformas laterales, como Pitfall. Unos fondos interesantes y unos enemigos con gran cantidad de detalles te ofrecen mucho donde recrear la vista. La figura del personaje principal es algo pequeña, pero tiene una buena animación.

Una música sin convicción anima cada escenario. Otros efectos menores completan la floja pista sonora, sin que haya explosiones o rugidos de verdadero interés.

### Para andar por casa

Si eres un fanático de las plataformas con desarrollo lateral o del programa de TV, puedes divertirte algo con Home Improvement.



**PISTA:** Las herramientas duplican y triplican su fuerza, a medida que reunes varias iguales; si ves una de las que estás usando, no recojas otros artículos.

Sin embargo, los jugadores serios que estén buscando una diversión consistente y un juego realmente atractivo, no deben perder su tiempo trabajando con estas herramientas.

Home Improvement por Absolute				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
US\$59,95	12 megs	4 escenarios	Vista lateral	
Disponibles ahora	Clasificación ESRB:	Multidireccional	Sin clasificar	
Acción y aventuras				
Un jugador				

# PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

Justamente cuando creías que ya no había peligro con la ingeniería genética, aparece Jurassic Park 2. Repleto de acción corriente de plataforma (pero con gráficos y sonidos sorprendentes), JP 2 todavía no está listo para la extinción.

## Un problema de dinosaurios

John Hammond tiene problemas con el parque. Parece ser que Bio Syn, la compañía que contrató a Nedry para robar los embriones, ha invadido la isla. Ahora, Hammond desea que el Dr. Grant regrese para ayudar a controlar la población de dinosaurios.

La acción se desarrolla en una plataforma lateral, similar a la del JP para



**PISTA:** Recuerda cambiar a un arma escasa de proyectiles, cuando recojas los suministros de munición.

Fichero de juego Super NES  
**Jurassic Park, Part 2:  
The Chaos Continues**  
(por Ocean)

Ha vuelto la llamada de la selva. JP 2 se parece tanto a otras versiones del tema que garantiza un bostezo, pero todavía queda algo de vida en este viejo saco de accidentes biológicos.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.0	3.5	3.5	Ajustable

US\$59,99  
12 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras  
2 jugadores

6 misiones  
Vista lateral  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar



**PISTA:** Los Gallimimuses son muy rápidos y sigilosos. Atácalos siempre desde una posición agachada.

Genesis. Este cambio del estilo de perspectiva personal que tenía el primer juego de JP, para SNES, incorpora también la posibilidad de un segundo jugador. Debes cumplir varias misiones (como el Raptor Attack, High Ptera y T. Rex Carnage), luchando contra Raptors, Pteranodons y la más temible de las especies, los humanos.

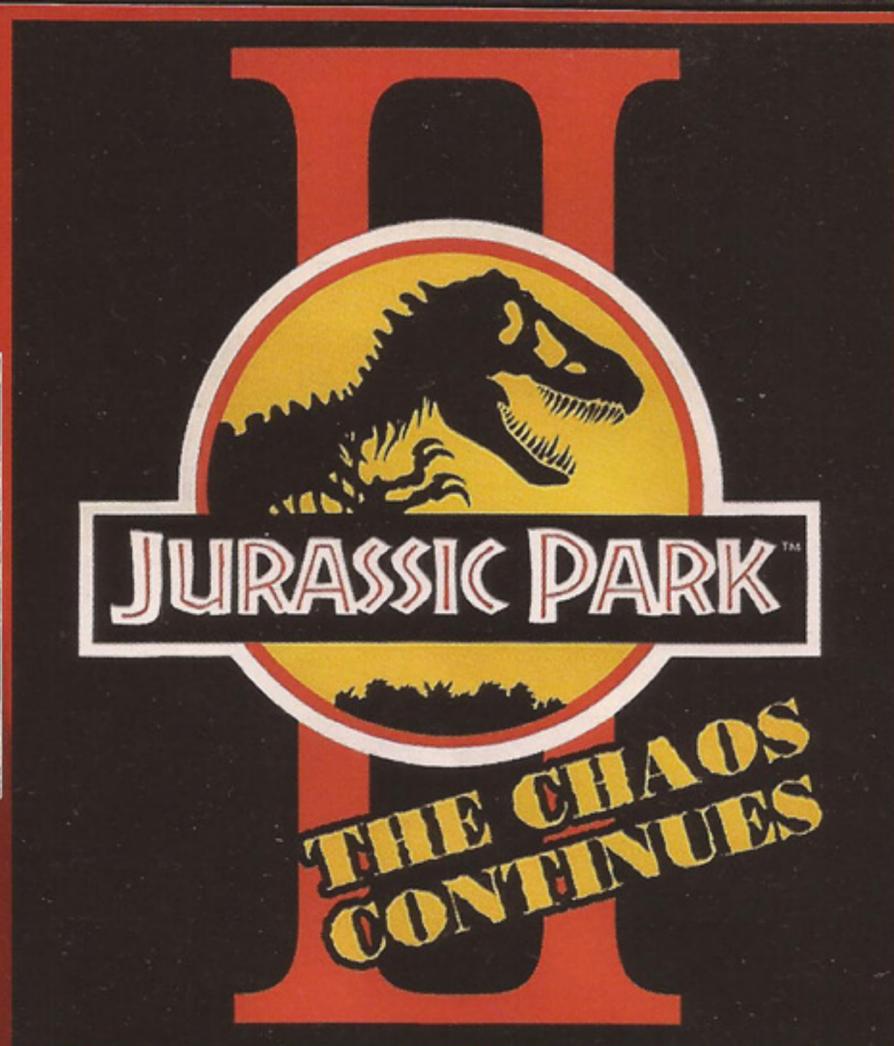
Jurassic Park 2 ofrece una acción normal de saltar



**PISTA:** ¿Colgado de una escalera, sin posibilidad de ayuda? Busca salientes en las paredes y en otras escaleras. Revisa también el techo.



**PISTA:** Los Escupidores siempre te escupen de frente, sin importarles si estás agachado, o colgado de una escalera. Párate cuando aparezcan, agáchate para esquivarlos y dispara, antes de que te vuelvan a escupir.



y disparar: Tu intentas extinguir definitivamente a los dinosaurios y ellos tratan de almorzarte. Los controles también siguen un patrón simplista: Dispara, cambia de arma y sigue disparando.

## Oscuro y mortal

Los gráficos son típicos de Ocean: Los personajes tienen un aspecto aplastado, los fondos carecen de vida y las escenas con cambios de iluminación son demasiado



**PISTA:** Busca aberturas extrañas por toda la pantalla. A veces, las puertas son difíciles de ver.



**PISTA:** Los raptors marrones (Brown Raptors) son más duros de pelar que otros habitantes del parque. Dispáralos, salta por encima de ellos y vuelve a dispararles desde atrás.



**PISTA:** Mantén cargado el Gattle Prod, cuando avanzas por un terreno desconocido. Esta arma liquida a los raptors verdes con un golpe.

oscuras. Hasta los dinos parecen haber pasado por un triturador de basura. Por suerte, la variedad y detalle de los animales compensan la falta de imaginación de los escenarios.

En cambio, los sonidos son soberbios. Una música encantadora y misteriosa complementa el realismo de los gritos agudos de los dinosaurios. Es fácil identificar cada especie por su rugido. Un festival auditivo, especialmente si tu SNES está conectado a un equipo estéreo.

## Accidente "juegológico"

Aunque JP 2 es divertido, ya has visto este formato de juego cien veces; el juego no aporta nada nuevo que supere su mediocridad. El hecho de que te divierta, sólo depende de tu capacidad para excavar.

# PROANALISIS

Super NES



**Por Larry Measusta**

Con algunos juegos se han hecho buenas películas (como MK y SF) y de algunas películas han salido juegos excelentes (como Jurassic Park y Star Wars). Pero, también hay películas que han degenerado en juegos horriblos. ¿Adivina a qué grupo pertenece esta?



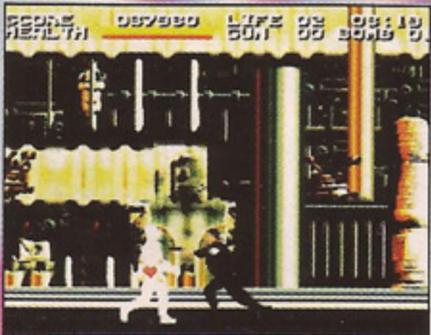
**PISTA:** No pierdas tiempo con los pulpos de San Andreas. Dispara si hace falta, pero corre siempre que puedas.

## TIMECOP

**El tiempo lo dirá...**

Time Cop, basado en la película del año pasado, es uno de esos cartuchos con buen aspecto, pero de tan mala calidad de juego, que hará retorcerse de dolor a los veteranos. Este juego, lento y disparejo, nunca será nada más que un alquiler.

Juegas como Max Walker, un polizante dedicado a cazar bandidos que se aprovechan del viaje a través del tiempo. Ahora, debes pelear contra el inventor de la máquina del tiempo y regresar a tu época.



**PISTA:** Al final de la primera secuencia, corre, dispara y recoge los corazones. Salta sobre los enemigos mecánicos y no debes tener problemas.

**Se acabo el tiempo**

Los gráficos son excelentes por su claridad y definición y están digitalizados de las imágenes del film, con una apariencia realista y precisa. Sin embargo, los personajes se mueven tan forzosamente, que parecen caricaturas. Con la forma estúpida en la que te atacan los enemigos, la tarde te resultará eterna.

Hay una música rítmica y futurista, pero sirve de poco. Los efectos de sonido son pobres y faltan las voces de los actores que, por lo menos, animarían las cosas.

Time Cop tiene dos niveles: Difícil e imposible. Los suelos que se abren bajo tus pies, los enemigos y los obstáculos sorprendidos, te obligarán a comenzar el juego nuevamente, una y otra vez. Cuando salga la película para alquiler, que incluyan el juego como regalo.



**PISTA:** Agáchate y pateas. Este es el mejor método para liquidar a los enemigos humanos. Las patadas saltando también sirven.

Time Cop por JVC

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	2.5	3.0	2.5	Intermedio

Precio no disponible  
16 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras

Un jugador  
Vista lateral  
Multidireccional  
Clasificación ESRB:  
Todos los públicos



**Por Mano Veloz**

Los creadores de Jammit tienen un nuevo desafío para ti: Street Hockey '95, que con sus excelentes gráficos y su tremenda agresividad, puede hacerte cambiar tus patines de hielo y tu disco, por el asfalto.

**En plena calle**

Al igual que Jammit, Street Hockey es un cartucho de tres contra tres, repleto de opciones. Eliges tu equipo entre una lista de nueve competidores callejeros, para jugar cinco juegos diferentes con nombres imaginativos. También puedes escoger entre el modo de entrenamiento (Practice), o entrar de lleno en un torneo al estilo callejero. Fieles al espíritu de la competencia en las calles, hay seis escenarios urbanos, que incluyen una piscina vacía y una obra en construcción abandonada.

Desafortunadamente, todas estas opciones no se aprovechan con un buen juego, debido en gran parte a unos controles de calidad inferior. Los movimientos de los jugadores saltando y las lentas reacciones a los toques en los controles, pueden ser frustrantes y obligarte a pasar demasiado tiempo en la defensa.

**Hablando basura**

Hay división de opiniones en cuanto al sonido se refiere. Aunque la música y los efectos de sonido son pobres, las burlas y las



**PISTA:** Una buena jugada es permanecer detrás de la portería contraria y hacer un bucle alrededor de la meta, cuando un compañero roba el disco, para recibir el pase desde la esquina.

# STREET HOCKEY '95



**PISTA:** En la piscina vacía, no juegues pegado a las paredes, o perderás el control sobre el disco.



**PISTA:** En algunos juegos, ciertos disparos producen más puntos que otros.

palabrotas, típicas de otros juegos callejeros famosos, son igualmente divertidas aquí.

Unas figuras y discos grandes, resultan una ventaja en un juego de hockey, y SH '95 las tiene. El detalle de los fondos también ofrece el ambiente urbano apropiado para el desarrollo de una acción realista.

A pesar de que otros cartuchos, como NHL '95, ofrecen un hockey más realista, Street Hockey muestra lo que ocurre a diario en las calles. SH '95 es un paseo decente por el lado salvaje del hockey.

Street Hockey '95 por GTE

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	2.5	3.5	Ajustable

Precio no disponible  
16 megs  
Disponible ahora  
Hockey

2 jugadores  
Vista lateral  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar

# PROANALISIS

Super NES



**Por La Videoconcha**

¡Bomberos, agarren sus mangueras! Si quieres una acción que quema y diferente a la de cualquier otro juego de estrategia, con The Ignition Factor puedes terminar mojado.

## THE IGNITION FACTOR

**¡Esto está que arde!**

En TIF, interpretas un bombero equipado con los artículos típicos del oficio que recorre edificios en llamas. Tu misión es rescatar víctimas atrapadas en lugares como una fábrica de



**PISTA:** En el museo de los dinosaurios, cuidado con pisar las losas delineadas, que te pueden dañar.

acero o un museo. Debes salvarlos antes de que se agote el tiempo, o se convertirán en chicharrones.

Tu perspectiva aérea te conduce por habitaciones llenas de obstáculos, escaleras, artículos ocultos y paredes en llamas. Por medio de una interfaz de apuntar y

seleccionar, escoges los equipos y la estrategia necesaria, siguiendo las ordenes de tu capitán con un plano, mientras tratas de no quedar carbonizado.

Los gráficos son normales, con figuras pequeñas y poco detalladas, en habitaciones ordinarias. El plano utiliza puntos para señalar la ubicación de las víctimas, pero no te da el diseño de la habitación.

Al principio, la música puede ser molesta y los gritos que te animan, pueden ponerte nervioso. Pero, el ruido del fuego es bastante real, mientras que los gritos de las víctimas tienen un sorprendente tono jocoso.



**PISTA:** Para salvar a este hombre, rocía el termómetro con tu manguera, hasta que baje la temperatura del agua y pueda cruzar.



**PISTA:** Rompe el cristal con tu hacha para poder rescatar esta víctima.

El sensitivo control puede llegar a alarmarte. Hacer que el bombero avance parece sencillo, hasta que... ¡ay, te quemaste otra vez! Por otra parte, tienes movimientos fluidos para maniobrar por lugares estrechos.

### Entre las llamas

Sobre todo, TIF es un juego de estrategia original y divertido. No es una experiencia abrasadora, pero merece ser alquilado. **G**

The Ignition Factor por Jaleco

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	3.0	3.5	Intermedio

Precio no disponible  
8 megs  
Disponibilidad ahora  
Estrategia  
Un jugador

24 escenarios  
Vista aérea  
Multidireccional  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar

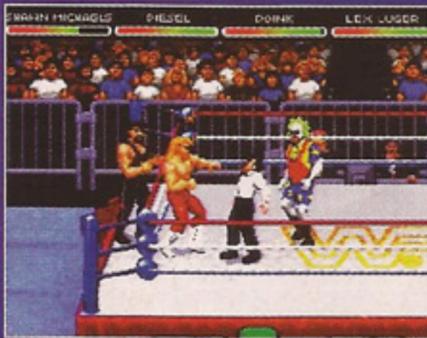


**Por Mano Veloz**

Es más bestial que Slam-masters. Es más bestial que WCW Superbrawl. Es WWF Raw, el más reciente de los espectáculos de lucha libre para SNES, y es mejor que te prepares a luchar con este cartucho terrorífico.

### Infierno en la lona

¿Estás preparado para experimentar el juego de lucha libre más real hasta la fecha? Con seis nuevos combatientes y un puñado de movimientos nuevos, WWF Raw es una mejora sobre el popular juego del año pasado Royal Rumble. Gracias a la potencia de sus 24 megs, Raw ofrece seis opciones de juego, como el combate por equipos, una



**PISTA:** Golpea al árbitro hasta tumbarlo. Después, prosigue tu plan de combate con todo lo que tengas.

fase clasificatoria (Survivor Series) y una batalla final (Royal Rumble). Incluso puedes disfrutar de una pelea salvaje de seis contra uno. Revisa las características de cada participante y elige entre 12 de los mejores luchadores del mundo, cada uno armado con sus propias técnicas, incluyendo un movimiento final patentado.

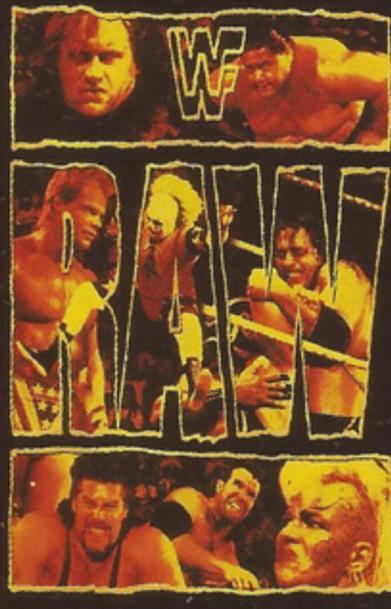
Los excelentes controles igualan a los de la versión



**Durante los combates mano a mano, puede aparecer otro luchador en el cuadrilátero para asistir a tu oponente.**



**PISTA:** Para un movimiento especial debes agotar casi toda la energía de tu enemigo.



para Genesis. Sin embargo, el botón adicional del SNES te permite ejecutar movimientos como llaves, golpes y planchas, más rápido y con mayor precisión.

### Sube al cuadrilátero

Unos gráficos y sonidos soberbios le dan vida a la pelea. Las facciones y las imágenes detalladas de los luchadores son mejores que las de Genesis y aumentan la ya elevada emoción del evento. Unos gruñidos y golpes de gran realismo te dan una fuerte sensación de proximidad y participación.

No importa si estás golpeando a tu oponente con una silla, o ejecutando uno de los movimientos especiales del Sepulturero contra un pobre infeliz, estarás de acuerdo en que, si te metes en la lucha libre, tienes que ponerte bestia. **G**

WWF Raw por Acclaim

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.5	4.5	5.0	Ajustable

Precio no disponible  
24 megs  
Disponibilidad ahora  
Lucha libre  
Vista lateral

4 jugadores  
(con un Hudson Multitap)  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar

# PROANALISIS

## Super NES



### Por La Videoconcha

Los Looney Tunes han vuelto.

Ahora, encestan en un juego loco, con unos movimientos divertidos, nunca vistos en el baloncesto.

Los movimientos especiales son fáciles de localizar y usar y los personajes se manejan bien. Algunas veces es difícil robar el balón, pero, de todas formas, la acción es muy fluida en el terreno.



### Por La Videoconcha

Los fanáticos de la película de los Picapietra, disfrutarán con este cartucho ligero, juguetón y divertido. Su buen formato de juego y su emocionante acción ofrecen una fantástica excursión a la prehistoria.

### ¡Wilmaaaaaa!

Como Pedro, debes salvar a Pebbles, Bamm-Bamm y al resto de la banda de la Edad de Piedra, del secuestrador



**PISTA:** En el volcán, ve hasta la parte más alta de la colina y aprieta este botón para activar los salientes.

Los gráficos incluyen unos fondos multidireccionales

llenos de color, que le añaden perspectiva al juego. Las figuras son grandes y fáciles de distinguir.

La música es corriente, pero, por lo menos, tiene

el conocido tema de la serie. Hay excelentes y abundantes efectos de sonido, que aumentan el encanto de la acción. Sin embargo, algunas voces adicionales podrían haber incrementado la elegancia del juego. La única frase que dice Pedro, incluso antes de comenzar el juego, es su famoso grito "Yabba Dabba Doo".

### ¡Yabba Dabba Doo!

En general, The Flintstones es un juego divertido, que está definitivamente enfocado a los jugadores más jóvenes por su desafío limitado, aunque incrementa progresivamente su nivel de dificultad. Evidentemente, en la época de los humanos cavernícolas no se precisaba mucha estrategia para poder sobrevivir. Por ahora, Los Picapietra y todos sus amigos prehistóricos siguen reinando en el divertido mundo de Bedrock.

# LOONEY TUNES B-Ball



**PISTA:** En la pantalla de Code Hunt descubrirás power-ups y movimientos absurdos.

### Rematando

Looney Tunes B-Ball empieza en un escenario de caricaturas, donde Bugs y su pandilla han terminado un día de trabajo. Para distraerse comienzan un partido de baloncesto, así que prepárate para algunas payasadas muy divertidas, especialmente si juegas con cuatro jugadores simultáneos.

Elige a Bugs, Yosemite Sam, Daffy, Taz, Silvestre, Wile E. Coyote, Elmer Fudd, o Marvin the Martian, para encestar jugando dos contra dos. Además de los movimientos normales, hay otros especiales ofensivos y defensivos, como pasarse una bomba de tiempo, lo que crea tanta diversión como alboroto.



**PISTA:** En la ofensiva, el pastel de crema es el power-up más eficaz y fácil de conseguir.



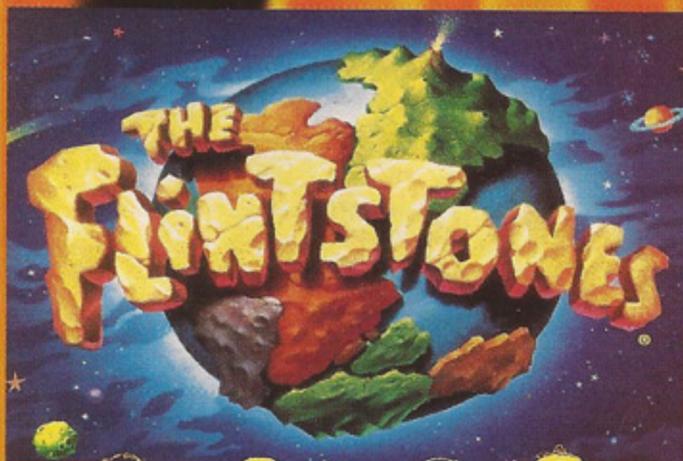
**PISTA:** El disfraz defensa de Bugs congela a los contrarios para que puedas robar el balón.

Los gráficos tienen grandes figuras que se siguen con facilidad, así como pases, disparos y carreras fluidas. Los fondos simulan estudios de rodaje bien detallados y que tienen un aspecto real.

Lo mejor es el sonido. Cada Looney Tunes tiene sus frases típicas, como Daffy cuando dice: "You're dethpicable" (Erez dezpreziable). La música tiene un ritmo agradable que mejora la forma de jugar.

### ¡Eso es todo amigos!

Looney Tunes B-Ball es muy divertido para los fanáticos de los Looney Tunes y para los del baloncesto. La forma sencilla de jugar y las locuras ofrecen un buen rato.



**PISTA:** En Bedrock, cuidado con los saltos hacia atrás de Bamm-Bamm, pues es tan pequeño que lo podrías perder.

Cliff Vanderclave. Corriendo y brincando, cruzas Bedrock, la selva y hasta un volcán activo, buscando tus amigos.

El control resulta bueno; Pedro ejecuta movimientos básicos que, generalmente, responden bien, como correr, saltar, golpear, lanzar y dar garrotazos, aunque resultan ligeramente lentos durante los momentos de acción más intensa.



**PISTA:** Al trepar un acantilado, sincroniza tu avance para que el cavernícola no se te acerque para tumbarlo.

Looney Tunes B-Ball por Sunsoft				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	4.5	4.0	4.0	Intermedio
US\$69,99	Vista lateral	16 megs	Baloncesto	
Disponible ahora	Multidireccional	4 jugadores	Clasificación	
(usando Hudson Multitap)	ESRB: Todos los públicos			

The Flintstones por Ocean				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.0	3.5	4.0	3.5	Intermedio
US\$59,99	12 niveles	16 megs	Vista lateral	
Disponible ahora	Multidireccional	Acción y aventuras	Clasificación ESRB:	
Un jugador	Todos los públicos			

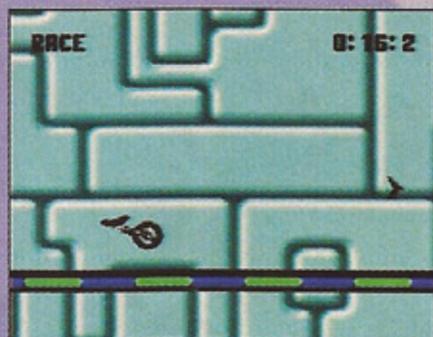
# PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

Uniracers tiene un concepto inteligente, aunque un poco limitado, pero, aun así, es el juego más divertido sobre una rueda que puedes disfrutar en tu Super NES.



**PISTA:** Aprovecha siempre las zonas llanas para rodar fuerte.



**PISTA:** Si es obvio que no ganarás una carrera, examina bien el recorrido. Puedes hallar atajos que te serán útiles la próxima vez.

## Uni-co en su clase

Los gráficos son agradables y claros, pero resultan un poco aburridos. Los fondos deberían haber sido retocados y todos los monociclos parecen iguales.

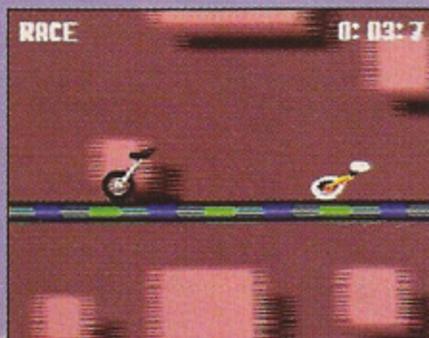
# Uniracers

## El mundo rodante

Uniracers es una carrera veloz, que te enfrenta hasta con ocho jugadores, donde debes acelerar salvajemente camino de la meta. Manejas un monociclo especial, que puedes elegir de un menú, o hacer a tu medida, para competir en una pista llena de rizos y curvas.

Sin embargo, correr no es suficiente. Para poder alcanzar una buena velocidad, debes llevar a cabo una serie de acrobacias vertiginosas, que incluyen desde simples deslizamientos, hasta giros cerrados y rizos. Tu sincronización tiene que ser perfecta y debes saber, exactamente, cuando ejecutar una acrobacia.

No obstante, la animación es fluida y muy rápida, así que, si eres propenso a los mareos, bájate del sillín.



**PISTA:** Préstale atención a los sonidos. Cuando oigas que tu enemigo hace una maniobra, haz lo mismo para alcanzarlo.

Por desgracia, los efectos de sonido están lisiados y te pondrán el neumático. Cada movimiento tiene un ruidito que lo acompaña, aunque la música se ajusta bastante bien con la acción.

El control es sencillo y lo dominarás en diez minutos. Cada recorrido incluye también una zona de acrobacias, en la que puedes practicar tus movimientos más difíciles. Si te priva el ciclismo, prueba este juego adictivo, estarás pedaleando sobre una rueda antes de darte cuenta.

Uniracers por Nintendo				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	4.0	4.0	Ajustable
US\$49,95	16 megs	Disponible ahora	Carrera de monociclos	8 jugadores
	Vista lateral	Multidireccional	Memoria por baterías	Clasificación ESRB: Todos los públicos



Por El Capitán Pulpo

Regresa Top Gear para quemar más asfalto en SNES. Aunque la acción ya es familiar, este juego incluye una terrorífica opción para cuatro jugadores.

## Bandera verde

Probablemente ya has corrido antes en juegos como éste. TG 3000 aparenta ser el juego número 3000 de



**PISTA:** En vez de gastar dinero en muchos componentes distintos, compra el mejor acelerador (Nitro Boost) que puedas.

acción. La mejor opción es el enfrentamiento simultáneo, con la pantalla dividida en cuatro, que ofrece una buena diversión colectiva.



carreras con perspectiva desde atrás del auto, corriendo en autopistas con desarrollo frontal. Tiene las opciones habituales: Si ganas carreras puedes mejorar tu auto, desde el motor hasta las ruedas.

A medida que progresas en el juego, adquieres habilidades especiales, como armas, pero Top Gear es, fundamentalmente un juego de carreras, no una batalla en la autopista, por lo que las armas no son determinantes para la

Los gráficos están por encima del promedio. Los 47 recorridos te llevan a distintos puntos de la galaxia, aunque los fondos parecen sospechosamente terrestres. Los autos son grandes, pero solo derrapan sin llegar a chocar. Las cajas para los cuatro jugadores hacen las carreras múltiples más fáciles que en Street Racer, con sus franjas estrechas de pista.

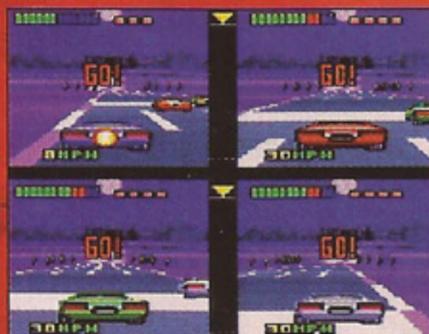
Los sonidos son bastante ordinarios. Motores que rugen y chillidos de ruedas para incrementar la emoción de correr, pero no hay voces ni melodías que te animen.

## Bandera de cuadros

Sus niveles de dificultad ajustables y unos autos que se mueven con tal fluidez que te permiten ganar carreras, hacen que este cartucho sea una gran opción para los que todavía no tienen su licencia de conducir. Top Gear 3000 todavía no alcanzó el podio de los vencedores, pero corre bastante bien.



**PISTA:** Si no puedes pasar, utiliza el borde exterior de la pista, pero no te demores o golpearás un obstáculo.



**PISTA:** Usa la aceleración especial (Nitro Boost), desde el comienzo, sobre todo si tienes una mala posición de salida. Te ayudará a pasar a muchos de tus contrincantes.

Top Gear 3000 por Kemco				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	4.0	4.0	Ajustable
US\$69,99	8 megs	Disponible ahora	Carreras	4 jugadores (con Hudson Super Multitap)
	47 circuitos	Vista en 3D desde atrás del auto	Desarrollo frontal	Contraseñas
			Clasificación ESRB: Sin clasificar	

## Hurricanes

A los amantes del balompié les divertirá esta aventura con tema futbolístico.

Cuando un loco desafía a los Hurricanes, debes guiarlos por 15 escenarios, hasta la batalla final. Eliges entre dos personajes y usas un balón como arma, con tres tipos de patadas, para derrotar a



**PISTA:** Espera hasta que el boss del primer nivel te embista, salta sobre su cabeza y usa una patada.

los Gorgans, que esperan para hacerte una emboscada.

Los controles dirigen bien la pelota. Hay power-ups que dan habilidades especiales, para derrotar a los bosses.

Unos gráficos decentes compensan la pobreza de los sonidos. Aunque las



**PISTA:** Rebota la bola en tu rodilla para ejecutar una super patada más poderosa.

figuras son pequeñas, el balón se puede seguir bien gracias a su tamaño, algo aumentado. Los fondos llenos de color te ayudan a soportar la falta de efectos de sonido.

Siempre es refrescante ver algo novedoso. Si te gusta el balompié, debes aprovechar esta oportunidad. **G**

### Hurricanes por U.S. Gold

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	2.5	4.0	3.5	Ajustable

US\$59,95  
8 megs  
Disponible ahora  
Acción y balompié  
2 jugadores  
5 eventos

15 escenarios  
Vista lateral  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

## 3 Ninjas Kick Back

Este juego viene del cine a tu SNES, como plataforma de escasa calidad. Como uno de los tres ninjas, debes rescatar a tu abuelo de unos mafiosos.

Hay juegos que no salen y caen en la lista de "sólo para alquilar"; éste es uno de esos. Visualmente, los fondos son pasables, pero los personajes



**PISTA:** Para mover el bloque y conseguir el cofre, súbete sobre el resorte oculto junto al árbol de la izquierda.



**PISTA:** En la primera zona del segundo nivel, este mini boss tiene el último artículo. Usa el techo para llegar a la última habitación y encontrarlo.

parecen ninjas de 8 bits. La música y los aceptables efectos de sonido ayudan a soportar este cartucho.

Lo mejor es la opción para dos jugadores simultáneos. Pero, aunque el control es decente, hay problemas, como la dificultad para agarrar las cuerdas en las que debes balancearte. Este cartucho puede agradarle a los que les gustó la película; el resto de los jugadores deben huir de estos ninjas minúsculos, recién llegados al barrio. **G**

### 3 Ninjas Kick Back por Sony Imagesoft

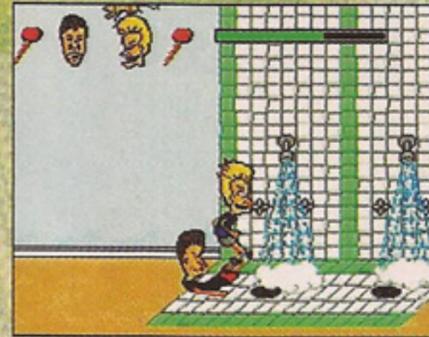
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
2.5	4.0	2.5	2.5	Ajustable

Sólo para alquilar  
16 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras  
2 jugadores  
5 niveles

Vista lateral  
Multidireccional  
Contraseñas  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

## Beavis and Butt-Head

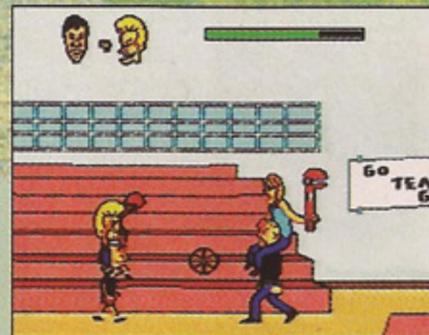
Esta es una aventura de correr y brincar, sólidamente creada y con un desafío moderado, pero con la fuerte personalidad juvenil propia de Beavis y Butt-Head. Para entrar a un concierto de GWAR, los



**PISTA:** Algunos obstáculos exigen trabajo en equipo. Usa la proyección de piernas, presionando el botón A.

muchachos se revuelven en un juego sin mucha inspiración. El control hace agradable el juego, pero B&B sólo hacen movimientos básicos, como saltos y disparos inofensivos con pistolas de pintura.

Los gráficos y sonidos son de una sencillez caricaturesca. Las figuras planas y de torpe animación, tienen el estilo de B&B, pero deberían haber quitado sus melodías típicas.



**PISTA:** En las peleas Highland High Chicken Fights, el bloqueo (presiona Arriba) te protege de los pelotazos.

Beavis y Butt-Head no aburren, pero tampoco divierten. Este juego sólo es un masaje ligero para los dedos... pero si el "masaje" te excita, este material es apropiado para ti. **G**

### Beavis & Butt-Head por Viacom New Media

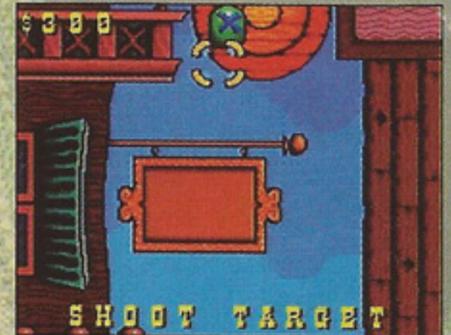
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.0	3.0	4.0	3.5	Intermedio

US\$64,99  
12 megs  
Disponible ahora  
Acción  
2 jugadores  
5 escenarios

Vista lateral  
Multidireccional  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar

## Tin Star

Si mezclas el Oeste salvaje con robots caricaturescos tendrás Tin Star. Como el Sheriff Tin Star, manejas el cursor que un "seis tiros". Con su diseño humorístico, los coloridos y precisos gráficos de TS, hacen divertido este alocado tiroteo en el oeste, mientras que los sonidos y la música rítmica, elevan el tono de la diversión.



**PISTA:** Dispárale a la botella, cuando "Knock 'Em Down" cambie a "Shoot Target", para jugar un nuevo juego.

El desafío depende, en gran medida, del controlador. El Super Scope y el Mouse (ratón), que se venden por separado, son más fáciles de usar que el control normal.

El toque de comedia de Tin Star se destaca, pero las



**PISTA:** Para ganar los duelos, pulsa rápidamente sobre tu revólver cuando aparezca, y luego dispárale a tu enemigo.

bromas y el formato de juego son algo repetitivos. Aquí tendrán más diversión los bandoleros de gatillo fácil, que los jugadores veteranos de los duelos. **G**

### Tin Star por Nintendo

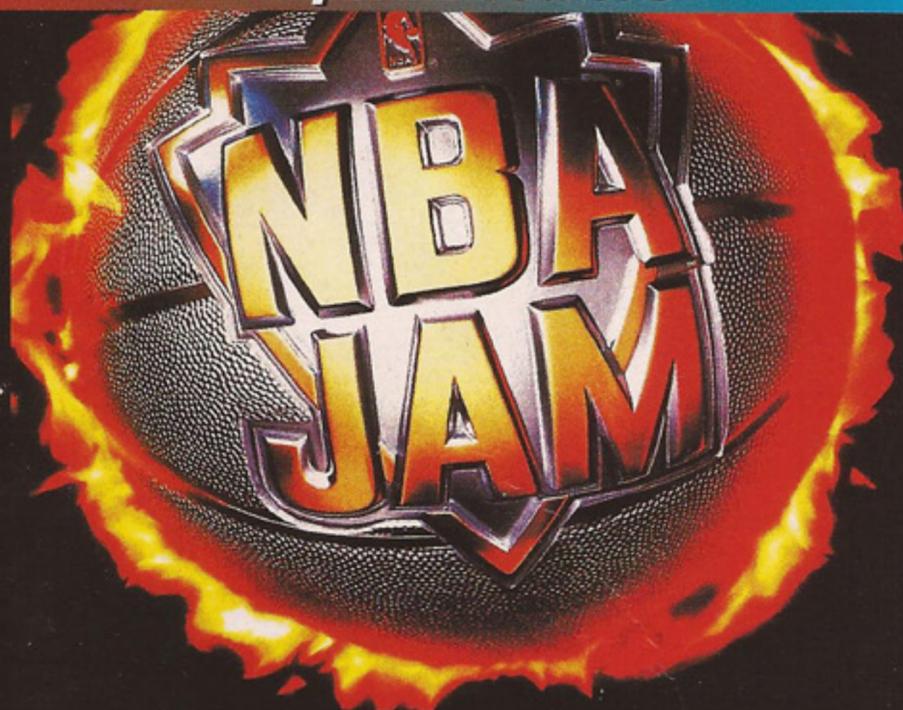
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.0	4.0	3.5	3.5	Intermedio

US\$49,95  
16 megs  
Disponible ahora  
Tiroteo  
Un jugador  
7 niveles  
Perspectiva personal  
Multidireccional

Memoria de almacenamiento  
Compatible con Super Scope y SNES Mouse  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

# PROANALISIS

Super NES/Genesis



## SUPER NES



Por Larry Measusta

"Lleno hasta el borde" ya no es sólo una frase que se aplica a

las tazas de café. NBA Jam Tournament Edition puede usarla, pues tiene más opciones y diversión bajo el aro que nunca.

### Jam te lo da...

¿Qué es lo que ha cambiado? NBA Jam TE tiene un sistema de juego más desarrollado. Si estás acostumbrado a meter disparos desde tu propio aro, prepárate para la realidad. También es más

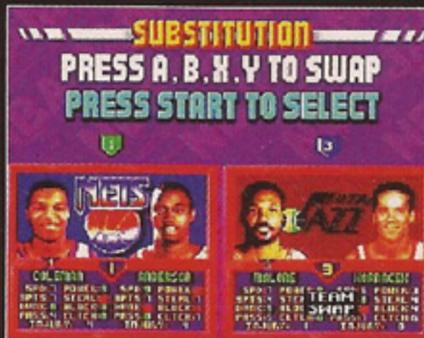
sencillo "sacar" balones del aro, sin cometer faltas, lo que ayuda, definitivamente, en las labores defensivas.

Respecto a las opciones, ha aumentado la cantidad de power-ups fantásticos, como Unlimited Turbo, la habilidad On Fire, de forma permanente, y otros. Una característica nueva es la capacidad de cambiar a tus jugadores, al final de cada cuarto. Al descansar, vuelven al juego sin lesiones.

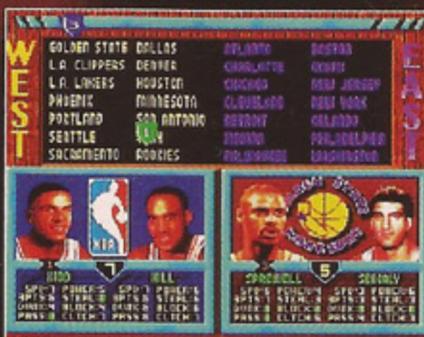
Hay más jugadores dentro de la versión doméstica, que los que había en la versión para tragamonedas de NBA Jam Tournament Edition. Cada equipo tiene más de dos jugadores y hay un nuevo equipo de novatos que prometen, como Jason Kidd, Grant Hill y Glen Robinson. Otros toques sutiles, como el pelo pintado de color blanco que lleva Denis Rodman, mejoran aún más el aspecto visual del juego.

### ... Jam te lo quita

Lo que no verás ahora son unos gráficos mejores, unos sonidos mejores, ni los espectáculos del intermedio. Esta versión tiene unas figuras más grandes, que la asemejan más a la versión de las salas de juego. Sin embargo, a pesar de que el fondo lleno de público también ha sido retocado,



**¿Cambio de equipo? Presiona de forma simultánea el botón B y Arriba en el controlador por unos segundos.**



**PISTA: ¿Los novatos Grant Hill y Jason Kidd, en el mismo equipo? ¡Sólo en NBA Jam TE!**



**PISTA: Sincroniza tu bloqueo con el descenso del jugador que remata, para "sacar" el balón del aro.**



**PISTA: Empuja al contrario cuando empieza su disparo y lo harás fallar, generalmente.**



**PISTA: Espera a que el balón esté a punto de llegar al aro y salta para evitar la canasta.**



**PISTA: Si juegas con los artículos especiales y recoges el de Fire, no uses ningún otro.**

los gráficos parecen haber quedado ligeramente flojos, en general.

Los sonidos serán tu mayor desilusión. Se han añadido nuevos sonidos, pero, a veces, el presentador suena como si tuviera una papa caliente en la boca. No hay música que destaque el juego de esta versión y los rebotes del balón y los remates están acompañados por efectos corrientes.

Respecto al control, hay tan poco que aprender que cualquier encestador de



**Denis Rodman cree que los rubios son más divertidos.**

video con un controlador entre sus dedos, puede participar sin problemas. Sin embargo, el formato de juego tiene la suficiente calidad como para que los veteranos puedan divertirse, desafiándose mutuamente.

### Jam-tástico

Si eres un fanático de NBA Jam, probablemente llevarás un año esperando que saliera esta versión de campeonato. Aunque se quedó un poco corta en sus gráficos y sus sonidos, se merece realmente un fuerte grito de entusiasmo.

6

Fichero de juego SNES

## NBA Jam Tournament Edition

(por Acclaim)



El juego más caliente de baloncesto mano a mano ha regresado.

NBA Jam TE te garantiza que mantendrá tu afición por el baloncesto en un juego de video.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	3.5	4.5	5.0	Ajustable

US\$74,95  
Disponible ahora  
Baloncesto  
4 jugadores  
28 equipos

Vista lateral  
Desarrollo lateral  
Memoria de  
almacenamiento

# GENESIS



Por T. Ocino

Las canchas están listas para un nuevo torneo de encestar. No han cambiado mucho los gráficos y los sonidos de Tournament Edition, respecto a la versión previa, pero la amplia variedad de opciones y otras mejoras del juego, ofrecen una nueva forma de meter canastas.

## Actividad frenética

Con la profundidad y variedad de las nuevas características, esta versión de NBA Jam tiene suficiente potencia para retar y satisfacer a los fanáticos más empedernidos. Los 27 equipos de la NBA e, incluso el de novatos, ofrecen ahora de tres a cinco jugadores por equipo. Las alineaciones están tan actualizadas que hasta Chris Webber juega en los Bullets. Aunque se dice que existen jugadores secretos nuevos, no estaban disponibles en la versión que probamos.

Con opciones totalmente nuevas, los jugadores pueden profundizar en el baloncesto de fantasía, utilizando power-ups que paralizan al contrario, permiten rematar desde cualquier punto del campo, etc. ¡Encesta desde un lugar especial y recibirás entre cuatro y nueve puntos, o aumenta tu velocidad con cuatro ajustes de Juice!

Fichero de juego Genesis  
**NBA Jam**  
**Tournament Edition**  
(por Acclaim)



A pesar de su aspecto y forma de juego reconocibles, las nuevas características de Tournament Edition y su juego rápido, ganarán el corazón de los fanáticos.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.0	3.5	4.0	4.5	Intermedio

US\$64,95  
Disponible ahora  
Baloncesto  
4 jugadores  
28 equipos

Vista lateral  
Desarrollo lateral  
Memoria por baterías

## Toques con clase

Acclaim no se olvidó del baloncesto real. Algunas mejoras poderosas, como sacar el balón del aro, mantienen la furia y la velocidad de la acción. El aumento de velocidad implica que tendrás que esforzarte más para meter triples o clavar remates.

Necesitarás un



**PISTA:** Elige compañeros con habilidades complementarias. Por ejemplo, empareja a un pequeño mago de los triples con un defensor gigantesco.



**PISTA:** Después de un disparo a larga distancia, corre inmediatamente hacia el aro y golpea al contrario para buscar el rebote.



**PISTA:** Para cambiar de equipo, presiona Arriba en el control direccional y mantén B apretado, hasta que aparezca "Team Swap Enabled".



**PISTA:** Sigue a tu compañero al lado contrario, para hacer una pared y poder llegar al aro.



**PISTA:** Crea aperturas, amagando un disparo (que el contrario tratará de bloquear) y pasando luego a tu compañero libre, en lugar de disparar.



**PISTA:** Protege los "hot spots" y deja que tu oponente dispare canastas libremente. Corre rápido y controla esos puntos cuando estés en la ofensiva.

microscopio para apreciar las mejoras visuales. Ahora, hasta la multitud hace la "ola" y se han reconstruido algunos detalles, como el marcador de puntos. Aunque las figuras están bien detalladas, siguen rematando y bloqueando con la misma animación torpe del Jam original. Por suerte, los gráficos ya eran bastante buenos, en



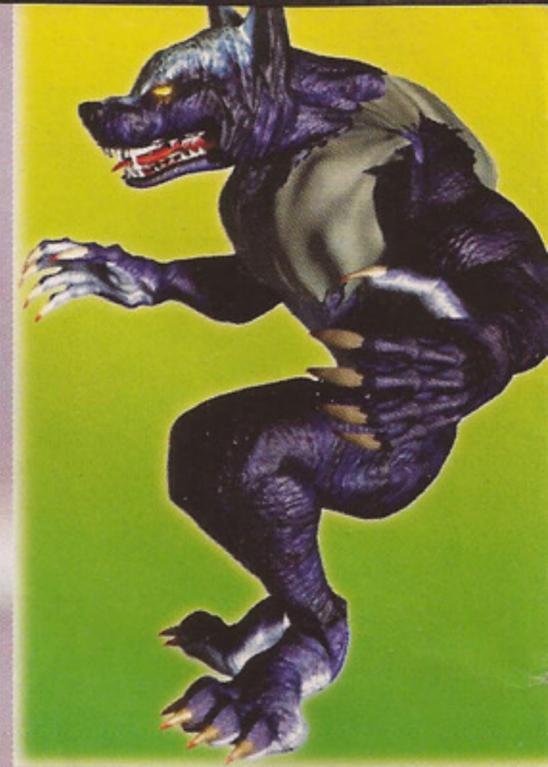
**PISTA:** Si pierdes el saque, golpea al contrario para recuperar la ventaja.

principio, y esta versión le hace justicia a la versión de las tragamonedas.

## ¡Atrapa el rebote!

En el departamento de sonido, el presentador tiene una buena variedad de frases, pero los efectos son apagados, especialmente, el ruido seco del rebote en el tablero. Sin embargo, los controles cumplen bien y se sienten mejor.

A pesar de las mejoras impresionantes, muchos jugadores casuales creerán que la diferencia no justifica el gasto. Sin embargo, los verdaderos fanáticos no escatimarán sacrificios, para poder rematar y rebotar, con esta excelente conversión de las salas de juegos. **G**



Al acecho del Ultra 64

# NINTENDO SIGUE SU INSTINTO



**Killer Instinct se está devorando las salas de juegos, pero quizás será mejor aún, cuando llegue a nuestros hogares.**

Por O.J. Oredondo

Nintendo anunció en enero, que Killer Instinct hará su viaje desde las tragamonedas hasta el ansiado sistema doméstico, Ultra 64. Silicon Graphics Inc. ya terminó el diseño básico del hardware del Ultra 64 (ver recuadro adjunto) y, según dijo Dan Owsen, encargado de producto de Killer Instinct, "la nueva consola tiene previsto su lanzamiento para finales del 95".

## Una pelea primero

Killer Instinct será uno de los primeros juegos para Ultra 64, pero su diseño todavía está en las mesas de dibujo. "Ahora mismo," dice Owsen, "estamos pensando en una conversión directa, pero es posible que hagamos una edición de campeonato (Tournament Edition), o algo parecido. Ken Lobb, nuestro experto en peleas, colaboró en el diseño de KI, así que supervisará todo el proyecto. En el peor de los

*Al incorporar el manejo de proporciones de polígonos en el hardware, los movimientos de la perspectiva serán más rápidos en el Ultra 64 que en la máquina de las salas de juego.*

casos, la versión doméstica será una copia exacta. Sería ideal crear una versión casera específica de KI, que fuera diferente de la de las tragamonedas, al igual que ocurrió con SSF II y SSF II Turbo. Si alcanza el espacio de memoria, y probablemente alcanzará, podríamos añadir algo más".

Ahora que los jugadores están descubriendo la verdadera profundidad de Killer Instinct en las salas de juegos (ver nuestra Guía Estratégica), resulta intrigante pensar qué más se le podría añadir.

## Movimientos asesinos

La versión de KI para las tragamonedas nació de la colaboración de un equipo

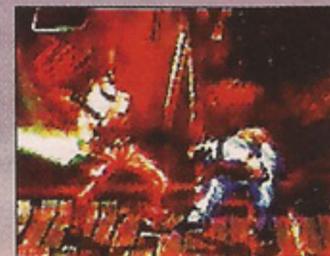
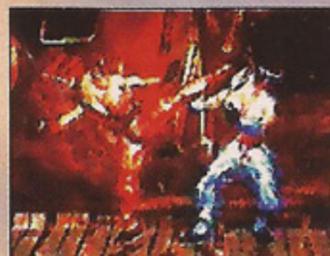


estelar: Nintendo, Rare Ltd. (diseñadores de Donkey Kong Country) y Williams Entertainment, junto con algunas sugerencias de Silicon Graphics Inc. Como la tecnología definitiva del Ultra 64 no estaba disponible para la versión de tragamonedas, se supone que la versión doméstica será más sofisticada todavía.

Por ejemplo, KI deberá ser más rápido en las casas. El cartucho usará un nuevo algoritmo de compresión, que permitirá almacenar partes del juego que precisan un acceso rápido, en chips más veloces que el disco duro, relativamente lento, que se usa en las tragamonedas actualmente.

Mejor aún, el Ultra 64 doméstico incorporará en su maquinaria características de polígonos con proporción variable y mapas de textura, efectos que se producen por medio de la programación, en las unidades de las salas de juegos. Esto significa que, la rotación de tres niveles en 3D y la aproximación variable a las figuras, será mucho más veloz y fluida que en las tragamonedas.

Killer Instinct tendrá la misma apariencia de polígonos dibujados que tiene en las salas de juego. De hecho, Nintendo usará la misma tecnología de Silicon Graphics que la que usó en



**Los combos de múltiples golpes permanecerán iguales en la versión doméstica.**

## INFORME DEL PROGRESO DEL ULTRA 64

Silicon Graphics Inc. (SGI) ha terminado su trabajo en el sistema doméstico Ultra 64. George Zachary, gerente de mercadotecnia de productos electrónicos de SGI, nos brindó alguna información de actualidad.

**GamePro:** ¿Cuál es la situación exacta de la consola Ultra 64 doméstica?

**George Zachary:** El diseño del hardware está terminado y Silicon Graphics cumplió sus compromisos en todas las etapas de ingeniería relacionadas con el diseño de los chips y la programación del software de bajo nivel. Ahora, le corresponde a Nintendo construir los primeros prototipos.

**GP:** ¿Usará CDs el Ultra 64, al igual que la Saturn o el sistema PlayStation?

**GZ:** El Ultra 64 sigue siendo un sistema de 64 bits basado en cartucho.

**GP:** ¿Cuál fue el mayor desafío tecnológico?

**GZ:** Tratar de llevar el rendimiento avanzado de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics a un dispositivo de bajo costo para el público general. Una máquina de juegos debe ser diseñada para la diversión, pero ese no es el objetivo de una estación de trabajo. Silicon fabrica estaciones avanzadas de trabajo gráfico llamadas máquinas de realidad (Reality Engine), en las que se basa el hardware del Ultra 64. Una de las mayores complicaciones era crear un coprocesador similar, dentro de un sistema con un costo máximo de US\$250. Es mucho más sencillo, cuando se trabaja en crear un sistema para las salas de juego.

**GP:** ¿Cuanto se parecerán el sistema Ultra 64 casero y el de las tragamonedas.

**GZ:** Killer Instinct y Cruis'n USA son títulos de Ultra 64, pero no usan su hardware. De hecho, la versión de KI para las salas de juego no es realmente un sistema Ultra 64, sino una máquina que sólo usa un CPU Mips, de 64

bits, y el mismo formato de almacenamiento de datos, pero no utiliza la tecnología de gráficos y de memoria del Ultra 64.

Hemos trabajado con Nintendo y Williams, dándoles la información necesaria, para conseguir una buena máquina para las salas de juego que pudiera ser adaptada a un sistema casero. Sin embargo, nuestra prioridad sigue siendo crear una consola doméstica, aunque eventualmente, puedan aparecer versiones para las tragamonedas que usen el hardware del Ultra 64.

**GP:** SGI no tienen fama como creadores de juegos de video. ¿Cómo pueden incorporar el elemento de diversión al diseño del Ultra 64?

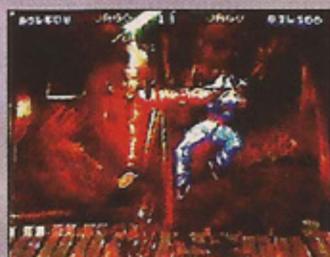
**GZ:** Nuestro objetivo era conseguir la máquina de jugar más impresionante y rápida. Tenemos 110 personas trabajando en el proyecto Ultra 64. Los viernes, hacemos un concurso de juegos en diversas consolas. Todos preferimos los juegos con buen formato, sin que sean necesariamente los que tienen los gráficos más espectaculares.

la versión original, diseñada por Rare. "Desde un principio," dice Owsen, "planeamos que KI fuera un juego de tragamonedas, adaptable a los sistemas domésticos."

El plan también contempla que la versión casera tenga todos los personajes y todos los movimientos de las tragamonedas. Como es natural, el juego incluirá todos sus combos propios de golpes múltiples, pero es prematuro ponerse a pensar en la configuración de control que tendrán.

### Instinto evolutivo

Como cualquier otro sistema recién estrenado, si el Ultra 64 sale este año, necesitará algunos juegos con impacto para alcanzar rápido la popularidad. En este caso, ¡Killer Instinct tendrá un impacto asesino!



## EL SATURN DE SEGA ENTRA EN ORBITA

Por To' Ben Dhao y El Amante Secreto

¿Está preparado el mundo para los sistemas de juego de 32 bits? Bueno, las primeras unidades del Saturn fueron devoradas por los japoneses amantes de la tecnología, en un día. Ahora, la dificultad está en mantener surtidas las estanterías de las tiendas, en las ciudades del Japón.

### Una bala de plata

El Saturn fabricado por Sega Enterprises of Japan es, básicamente, un sistema basado en CD-ROM; no obstante, posee una ranura para cartuchos en la parte superior. En este momento, sólo existen en el mercado japonés, tarjetas de RAM adicionales que permiten grabar los juegos, pero existen rumores en la prensa local del giro, que advierten a los jugadores para que no descarten la posibilidad de juegos que trabajen con cartucho y CD. Otro misterio del Saturn: Un sencillo puerto de conexión, con cinco púas, situado en la parte posterior y marcado, simplemente, como "Conector para Comunicaciones".

La unidad tiene un precio, en Japón, de 38,000 yens (unos US\$400). Por ese cantidad, recibes un controlador sencillo de seis botones, una conexión de audio/video y un cable para la corriente (pero sin el voluminoso adaptador de C.A., ¡bravo!). Desde luego,

para los aficionados de los juegos de peleas, la mejor adición del paquete es Virtua Fighter (ver nuestro artículo, en este número).

La configuración de los botones del controlador es similar a la de un Genesis de seis botones, pero incluye dos botones mas (tipo SNES), en la parte frontal del aparato, que lo hace más



**La nueva consola Saturn, creada por Sega de Japón, solamente para el mercado local, te ofrece una interfaz única para el CD.**

ancho y cómodo para las manos del jugador.

En Japón existen varios periféricos disponibles, como controladores especiales, una palanca de control y un ratón. Sega también planea un adaptador para seis jugadores. La compañía también ofrece un adaptador de S-video, que ofrece una imagen de más calidad en la pantalla de la TV, que los conectores de AV normales.

### El Saturn por dentro

Lo que le permite al Saturn ofrecer las características de un sistema de la próxima generación, es un ingenioso avance tecnológico, llamado procesamiento paralelo. Dos chips RISC (mini computador de instrucciones de juego)

Hitachi SH2, de 32 bits y operando a 28,6 MHz, se complementan para mover los controles y los gráficos del juego dentro del sistema.

El Saturn incorpora en el diseño del hardware sus propias capacidades gráficas, lo que facilitará, sin duda, la labor de los diseñadores creativos. Entre otras características, el Saturn puede manipular, sin problemas, los gráficos de sombras planas y mapas de textura de un juego como Daytona USA. También creará movimiento para las figuras, con el fin de que mantengan su proporción, a medida que se acercan y alejan de la pantalla, como las de Virtua Fighter.

Como cuenta con un procesador de sonido Motorola 68EC00, puedes esperar, con los oídos muy atentos, unos efectos de sonido realmente buenos.

### No nos dejes caer en la tentación...

La nueva consola Saturn tiene todo lo que hace falta tener para triunfar; incluso cuenta ya con excelentes juegos en el mercado japonés. Sin embargo, antes de que salgas corriendo hacia la tienda más cercana, debes recordar que no hay ninguna garantía de que la consola Saturn, que ha sido producida por Sega de Japón para el mercado local, vaya a funcionar con juegos creados en otros países. **G**



**El Saturn de 32 bits, incluye una ranura para cartuchos, aunque está basado en CD-ROM.**

Por To' Ben Dhao

¡Qué suerte tienen los fanáticos japoneses de los juegos de pelea! Han sido agraciados con uno de los mejores productos de combate, que jamás se han incluido con un sistema. Esta pelea virtual puede mantenerte jugando días enteros con sus excelentes gráficos de polígonos, su sonido de primera y un formato de juego idéntico al de las tragamonedas.

### Una generación avanzada

Para un juego de Saturn de la primera generación, no te vas a creer cuanto se parece este Virtua Fighter a la versión de las tragamonedas. Todos los luchadores llegaron intactos,



**PISTA:** Si te tumban, a veces puedes sorprender a tu enemigo con una patada aérea, saltando justo al momento de levantarte.

Fichero de juego Saturn  
**Virtua Fighter**  
(por Sega de Japón)

**Virtua Fighter es una adaptación tan exacta de la versión de las salas de juego, que los jugadores japoneses todavía están buscando la ranura para echar las monedas.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	5.0	4.5	4.5	Avanzado

Precio no disponible  
CD  
Disponibles en Japón  
Juego de peleas  
2 jugadores

9 escenarios  
Vista lateral  
Continuaciones  
ilimitadas

# Virtua Fighter 2

así como todos sus movimientos especiales y combinaciones de golpes.

Los personajes tienen una apariencia imponente, pues los gráficos son casi idénticos a la versión de las tragamonedas. Han perdido algo de fluidez en sus movimientos, pero el juego aparenta ser, incluso, algo más veloz que el devorador de monedas original.

Sega no perdió el tiempo para demostrar lo que puede lograr la maquinaria del Saturn. Tanto el efecto de rotación, como la proporción de escalas, son fantásticos y los diferentes ángulos de cámara han sido adaptados con gran éxito. Cuando la imagen se mueve, acercándose o alejándose durante la pelea, tiene tal fluidez que ni siquiera te darás cuenta de lo que ocurre.

En general, los gráficos de polígonos resultan increíblemente buenos, aunque hay algunos fallos y parpadeos a lo largo del juego, que no interfieren demasiado puesto que, afortunadamente, sólo se producen en las escenas de repetición instantánea.



**PISTA:** Al luchar contra el boss Drul, procura golpearlo con acierto, pues siempre te va a contraatacar.

## Ángulos de cámara impresionantes



**PISTA:** Cuando tumbes a tu enemigo, atácalo en el suelo, para golpearlo nuevamente.

Como puedes suponer, aquí también tenemos los fabulosos sonidos de la versión de las salas de juego. Algunos efectos, como las colisiones y las voces, suenan mejor todavía en la versión del Saturn.

### Ligero como una mariposa

Los controles de Virtua Fighter siempre han creado controversia entre los jugadores. La sensación flotante de los movimientos de los combatientes y la complejidad del tecleo de botones para hacer técnicas especiales, siempre han levantado críticas entre los jugadores acostumbrados a SSF II y MK.

A pesar de esto, VF para el Saturn sigue siendo un juego sólido. Si eres uno de los numerosos fanáticos de las peleas, a quienes le agradan los controles de Virtua Fighter, pronto te convertirás en un campeón con el Saturn.

Además, aunque VF conserva intactas sus raíces de juego creado para las tragamonedas, contiene

algunas características agradables, que son típicas de los sistemas domésticos. Puedes configurar el control para ajustarlo a tu estilo, en el menú de opciones, así como variar el límite de tiempo de las peleas, el nivel de la barra de energía y el número de asaltos que deseas en cada combate.



**PISTA:** Si puedes, intenta empujar al contrario fuera del cuadrilátero, lo que te dará una victoria fácil.

### ¡Prepárate para luchar!

Producir versiones idénticas a los juegos de tragamonedas es realmente una táctica de supervivencia desarrollada por Sega de Japón.



**PISTA:** Después de proyectar a un enemigo, atácalo con una combinación, mientras está en el aire.

Entre los fanáticos japoneses, Saturn afronta una reñida batalla contra el PlayStation de Sony y el futuro Ultra 64 de Nintendo. La ayuda de Virtua Fighter es un arma inestimable para comenzar esta pelea. **G**

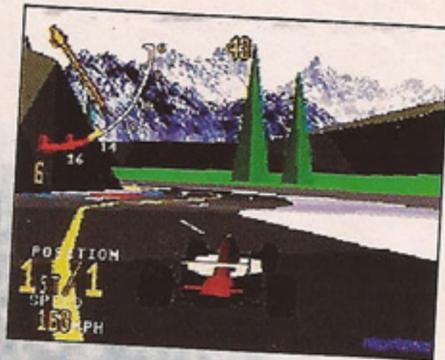
# LOS JUEGOS DEL SATURN SE PONEN EN ORBITA

## Virtua V.Racing

### Virtua Racing

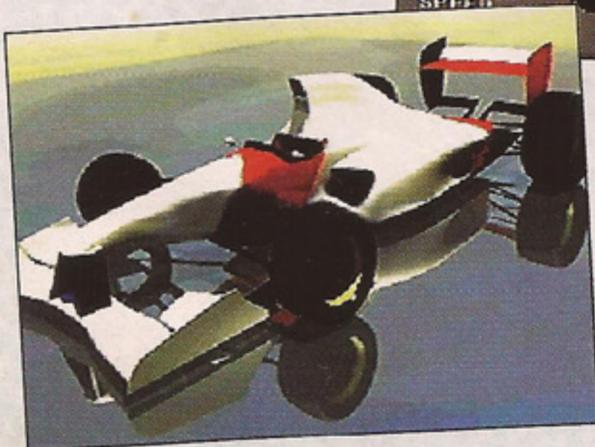
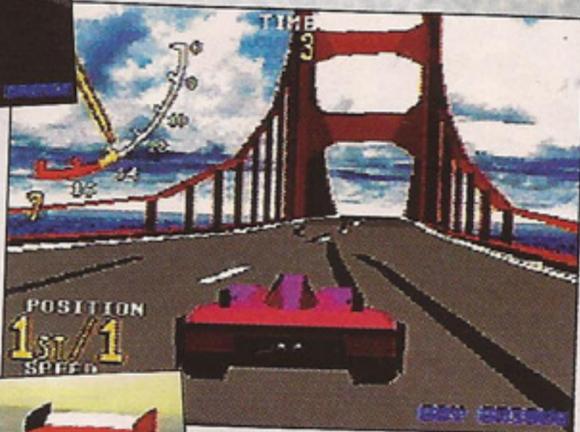
¡El campeón de los juegos de velocidad para los sistemas domésticos acaba de mejorar! La versión para Saturn de esta monstruosa carrera será gigantesca. Ahora puedes manejar cinco autos distintos: Un kart de alta velocidad, un cupé deportivo, un prototipo, un auto actual de la Fórmula 1 y uno de la década de los 60s.

Quemarás goma en diez pistas impresionantes: Las tres originales de las salas de juego y otras siete nuevas, creadas especialmente para los pilotos de Saturn. Hay



tres modos de juego: Tragamonedas, Grand Prix y Práctica. El modo de Tragamonedas es idéntico al original, pero el desafío importante es Grand Prix, donde manejas en todos los autos, contra otros 15 equipos, la temporada entera.

**Por Time Warner Interactive**  
**Disponible tercer trimestre de 1995**

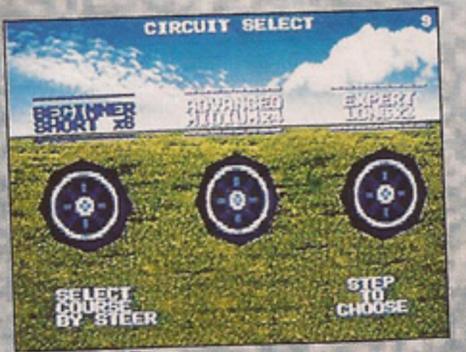
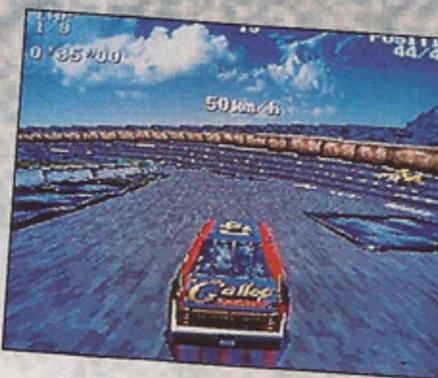
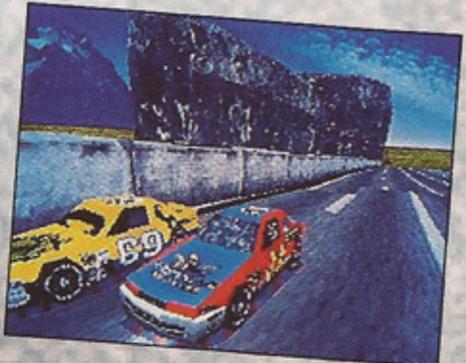
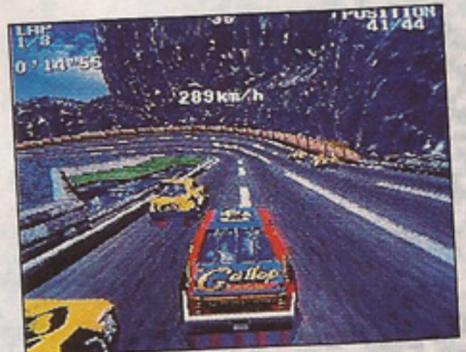
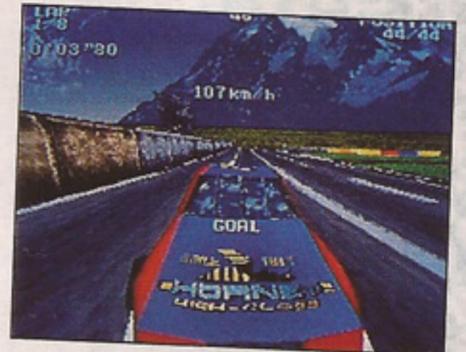


### Daytona USA

Sega de Japón se está tomando muy en serio las carreras del Saturn. Aunque Time Warner diseñó Virtua Racing, Sega de Japón está detrás del volante de Daytona USA para las pistas rápidas de 32 bits. El juego será casi idéntico al de las tragamonedas. Puedes escoger entre dos autos, uno automático y otro manual, para correr en tres pistas: Principiante, Avanzada y Expertos.

Manejas entre un pelotón de pilotos profesionales, que no tienen la más mínima duda en destrozarse tu brillante pintura de 32 bits. Si seleccionas la perspectiva desde fuera del vehículo, te deleitarás con una vista hermosa. Te sorprenderá comprobar todo lo que puedes ver a 300 kph.

**Por Sega**  
**Disponible ahora**



## Digital Shinobi

Los discípulos de Shinobi han estado buscando a Joe Musashi por todas partes. Bueno, lo que pasa es que ha estado preparando nuevos trucos mágicos para su debut en el Saturn. Shinobi está listo para impresionarnos con sus acciones en esta pelea de ninjas con vista lateral. El "digital" del título se refiere a los gráficos digitalizados, increíblemente nítidos, que

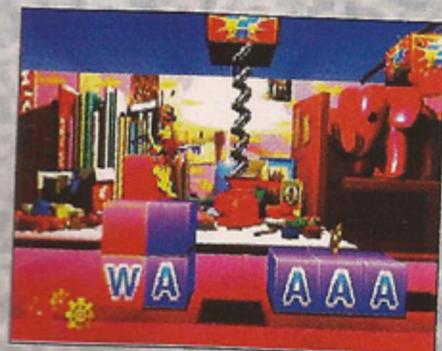
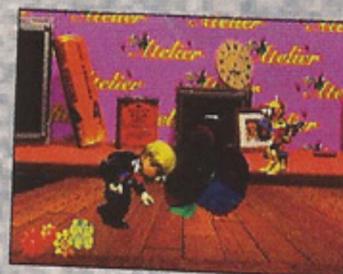
incluyen gigantescas criaturas como bosses y fondos hipnotizantes. Sí, el lanzamiento shuriken arco iris, todavía está en el juego.

**Por Sega  
Disponible ahora**



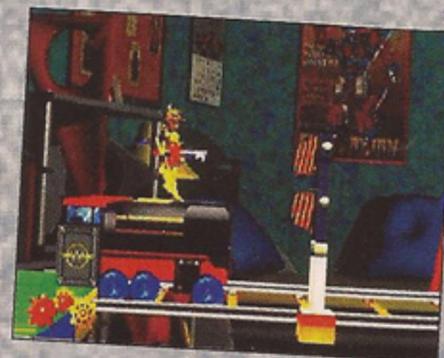
## Clockwork Knight: Pepperouchau's Adventure

Cuando los niños se van a dormir, los juguetes se despiertan. Ahora puedes ver lo que pasa realmente cuando duermes. Clockwork Knight es un juego de acción y aventura que se desarrolla en un mundo tridimensional fuera de lo común. Los gráficos basados en modelos matemáticos crean una forma de jugar con una perspectiva única. Observas desde el punto de vista de un juguete, como una casa regular se convierte en una tierra de fantasía fascinante. Te



encargas de dirigir a Knight en su intento de hacer que todos sus amigos tengan unas noches buenas.

**Por Sega  
Disponible ahora**



## Panzer Dragon

Si tu fantasía es cabalgar en un dragón volador, este es el mundo imaginario donde puedes hacerlo. En Panzer Dragon, tus habilidades como francotirador y jinete de dragones, te ayudarán a salvar la tierra de unos invasores mágicos. Tienes una vista de 360 grados, que te permite destruir a tus enemigos en cualquier dirección, mediante un cursor que sirve de mirilla. Dragon se puede convertir en tu forma para acumular horas de vuelo en el Saturn.

**Por Sega  
Disponible ahora**



## Gale Racer

Gale Racer, más conocido anteriormente como el Rad Mobile de las salas de juego, maneja hacia el Saturn. Tu misión es correr, de un extremo al otro de los E.E.U.U., en el Rally Saturn. La carrera comienza en Los Angeles y termina en Nueva York. Entre esos lugares, pasarás por 16 ciudades y

puntos de interés como el desierto de Mojave.

Compites contra 24 rivales y el que llegue en primer lugar se lleva la corona Gale Racer. El camino a la victoria no es fácil. No sólo tendrás que ocuparte de las curvas de la carretera y los elementos, sino también del tráfico que viene en el sentido opuesto. No hay reglas en Gale Racer, así que cualquier cosa es posible. No metas la pata.

**Por Sega  
Disponible ahora**



## Tama

Tama adopta el clásico laberinto de bloques, que se puede balancear metido en una caja de madera, y lo convierte en un juego bellamente recreado para el Saturn. El objetivo principal es inclinar, girar y mover la superficie del laberinto para hacer rodar la bola, evitando los obstáculos, hacia una meta. Aunque hay siete laberintos, puedes rotarlos o ampliarlos, para tener diferentes perspectivas del acertijo. Es una carrera contra reloj, así que tienes que pensar y actuar rápido. No te hales los pelos.

**Por Time Warner Interactive  
Disponible ahora**



## Victory Goal

Hasta que el Saturn llegue a los E.E.U.U., fútbol significa fútbol americano, y no el deporte más popular en el mundo. Juegas con equipos internacionales y compites en el campeonato del mundo. El juego ofrece múltiples vistas que puedes controlar, de manera que podrás crear tu estrategia ofensiva o defensiva. Los movimientos individuales de los personajes incluyen cabezazos y entradas, pero es mejor que tengas cuidado con las tarjetas amarillas.

**Por Sega  
Disponible ahora**



## LA CONSOLA PLAYSTATION DE SONY viene para quedarse



Los CDs se cargan en la parte superior, bajo una cubierta sólida y espaciosa.

### Por el Amante Secreto

Sony es una compañía famosa en el mundo entero, entre otras cosas, por sus CDs de audio, pero la aparición de la consola PlayStation, basada en CD, puede ser la mejor noticia para los jugadores. Este sistema atractivo y de construcción sólida es como el auto deportivo de las consolas de juego. Su precio en Japón es similar al del Saturn: Alrededor de US\$400.

### Diseño con estilo

La apariencia elegante y de alta tecnología del PS llama la atención, pero lo primero que notas es su tamaño compacto: Sólo 6,35 cm de altura y ocupa una superficie menor que la de nuestra revista. El reproductor de CDs está cubierto por una cúpula circular, situada al centro de la unidad, entre los botones de Power Reset y Open.



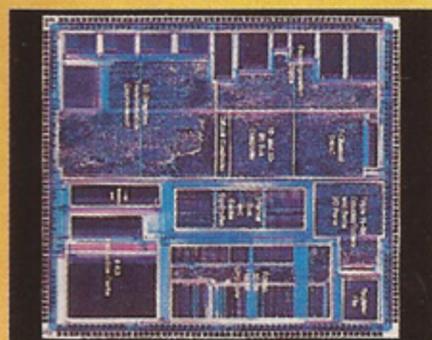
Las tarjetas de memoria te permiten grabar tus juegos y llevarlos a otro PlayStation.

Al darle la vuelta, se ve rápidamente su linaje de producto de gran consumo, herencia de la compañía que lo produce. Alineados en la parte de atrás, hay una serie de conectores normales de audio en estéreo y video, en lugar de los conectores especiales que incorpora el Saturn de Sega y otros sistemas de juego.



El PlayStation de Sony tiene un estilo elegante.

PlayStation incluye un cable de conexión triple, pero, como sus conectores son normales, funciona cualquier cable para A/V del mercado.



El CPU del PlayStation viene en un chip de LSI Logic.

Para disfrutar una imagen de mejor resolución, también trae un conector S-Video que es, desde luego, normal.

El controlador del PS tiene dos pequeñas agarraderas para las manos, situadas en ambos lados. Hay tantos botones que te asustarás al principio. Además de los botones de Reset y Start, la unidad tiene cuatro botones de izquierda y derecha (L y R), montados frontalmente, más cuatro botones de acción y otros cuatro botones direccionales. Así es, pues en lugar de utilizar un control direccional clásico, Sony decidió usar botones. Es demasiado pronto para predecir como afectará esta configuración a la forma de



Necesitarás dedos rápidos para dominar los múltiples botones del controlador.

Cuando Sony anunció su intención de dominar el mercado de los juegos de video, muchos dijeron, "Ya se verá..." ¡Y, Sony los ha impresionado!

jugar de los fanáticos de los combos en los juegos de peleas, pero, aparentemente, no afectó a la forma de jugar de Ridge Racer, que viene incluido con el aparato.

### Hecho en América

El tamaño compacto del sistema procede del fabuloso trabajo de ingeniería de la compañía LSI Logic, de Milpitas (California). LSI, cuya especialidad es la integración a gran escala, usó técnicas avanzadas de fabricación de semiconductores para reunir varios microcircuitos operativos, como los administradores de memoria, el procesador y los circuitos de las funciones de video, en un sólo chip del tamaño de una uña grande.



Las tarjetas de memoria se conectan en la ranura situada sobre los puertos de conexión del controlador.

El sistema PlayStation incorpora funciones de proceso de mapas de textura y simulación de la gravedad, para que los objetos representados en la pantalla respondan con mayor precisión y fluidez a los movimientos de tracción y giro de los controles, según un patrón elástico y gravitatorio. El sistema también puede usar tres fuentes de luz teóricas, lo que significa que los diseñadores de juegos podrán crear fácilmente efectos visuales y sombras más reales. Otra interesante característica es la capacidad de reproducción de video con movimiento completo. PlayStation apoya la compresión de imágenes JPEG, y puede reproducir las señales comprimidas de video de un CD-ROM.

### Sony se adelanta

Se nota que Sony hizo bien la tarea con respecto al hardware; ahora solamente le falta desarrollar nuevos juegos y programas. Los jugadores japoneses ya han llegado a esta "estación"; nadie sabe donde será la próxima parada...

## RIDGE RACER

PlayStation introducirá a los jugadores japoneses en las carreras domésticas de 32 bits, en más de una forma: Ridge Racer, la adaptación del impresionante juego de carreras, de Namco, para las tragamonedas viene incluido con la unidad. ¡Qué suerte!

### Características de la carrera

Puedes competir entre un pelotón de doce bólidos, o en una carrera de dos autos, mano a mano, contra el CPU. El juego se mueve a gran velocidad, en especial, si eliges los autos más rápidos que te ofrecen las opciones.



**Para aprovechar tu velocidad al máximo, empieza a trazar las curvas desde el exterior.**

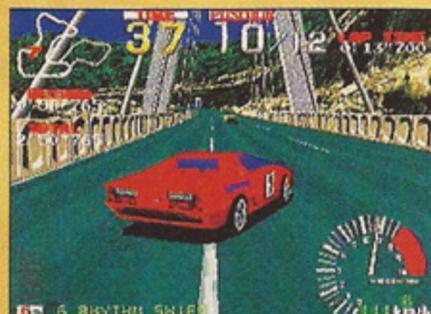
Como en las salas de juego, RR sólo tiene un recorrido, pero es bastante largo. Si superas los tiempos mínimos en diversos puntos de control del recorrido, puedes seguir dando vueltas e, incluso, abrir zonas adicionales de la pista. Los fanáticos de Ridge Racer andan ansiosamente tras la pista de un código japonés que abre ciertas opciones del CD.

Los controles responden estupendamente, con la perspectiva de primera persona. Con la vista desde

atrás del auto, se hacen algo más torpes y tienden a sufrir breves retrasos esporádicos.

### El acceso

La versión de Ridge Racer para PlayStation evita el problema típico del excesivo tiempo de acceso que sufren los CDs. ¡En cuanto el juego está cargado en la consola, puedes retirar el disco!

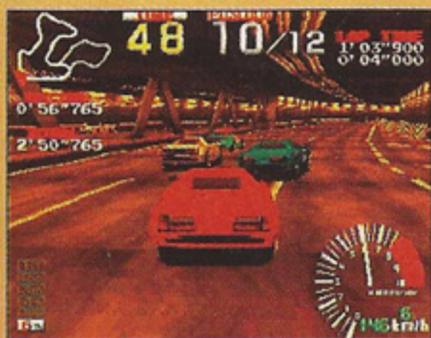


**PISTA: En las curvas, frenar y volver a acelerar, hace patinar tu auto. La máxima velocidad de trazado se alcanza al apretar simultáneamente los botones de acelerar y frenar.**

Prueba este truco: Después de cargar el juego, usa la unidad para escuchar tu CD musical favorito, mientras manejas. Pero, si esto todavía te parece demasiado aburrido, durante el tiempo de acceso, júgote una partida de Galaxian (el clásico tiroteo de Namco para las tragamonedas), mientras se carga el juego.

### Aspecto atractivo

Si ya has jugado la versión de las tragamonedas, estarás familiarizados con las imágenes de polígonos con textura que son de primera. En un TV, los gráficos parecen increíblemente grandes. La



**Manejar dentro de los túneles resulta impresionante, tanto visual, como acústicamente.**

**Ridge Racer, el clásico de las salas de juego, ahora está disponible para los sistemas domésticos.**

sorprendente perspectiva en primera persona te introduce de lleno en la carrera. La mayoría de los gráficos de las tragamonedas están presentes y esta versión casi parece una fotocopia del original. Sin embargo, a pesar del atractivo visual, existen algunos fallos menores, pues las figuras de los autos parpadean, a veces, y sufren retrasos en algunos puntos, sobre todo cuando se corre usando la perspectiva desde atrás del auto.

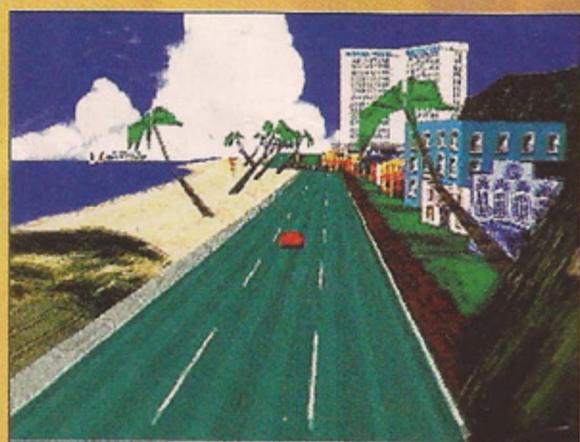
Entre los sonidos fantásticos de Ridge Racer, hay un excelente efecto de eco, que escucharás cuando los bólidos pasan por el túnel. Las cinco piezas musicales de tecno-rock, que puedes seleccionar, son igualmente fabulosas y se ajustan, perfectamente, a este juego veloz.

### En lo más alto de su clase

Parece que Ridge Racer debe ser un paseo motorizado sensacional, en cualquier idioma que quieras describirlo. Cuando el sistema PlayStation llegue a las manos de los jugadores del resto del mundo, veremos si en otros países pueden correr tanto como los fanáticos pilotos japoneses de los juegos de carreras, en 32 bits.



**PISTA: Ejecuta tus adelantamientos en las rectas, donde hay más espacio.**



**El recorrido de la versión casera es idéntico al de las tragamonedas.**



**PISTA: Juega con el clásico Galaxian, mientras se carga Ridge Racer. Si liquidas todas las naves enemigas, conseguirás más autos.**

Ridge Racer por Namco				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	5.0	4.0	5.0	Ajustable
Precio no disponible		Vista personal y desde atrás del auto		
Disponible en Japón		Desarrollo frontal		
Carrera de autos		Clasificación		
Un jugador		ESRB: Sin		
Un recorrido		Clasificar		

## Super Parodius Deluxe Pack

El primer juego de tiro para PlayStation, que salió al mercado en Japón, es Super Parodius: Se parece a lo que pasaría si Hello Kitty tuviera una pesadilla sobre Gradius. Puedes "volar" con personajes extraños como Twinbee, Pentaro Penguin, así como pulpos y cerdos con alas, para luchar contra bosses que incluyen a una corista gigante de Las Vegas, un navío pirata con cabeza de gato y un crucero espacial con cara de perro. Fantástico y absurdo, pero realmente divertido.



Por Konami  
Disponible ahora



## Crime Crackers

Crime Crackers es un juego de tiro por un laberinto, con perspectiva de primera persona. Estás atrapado en una misteriosa fortaleza del espacio exterior, donde debes sobrevivir a base de repartir plomo entre oleadas de extraterrestres, bien armados y enfurecidos. Debes administrar tu arsenal, comprando y vendiendo artículos diversos, armas y armaduras, pero las instrucciones están, por supuesto, en japonés. Los pistoleros que hablan otro idioma pueden llegar a desalentarse, pero les resultará familiar el lenguaje de este CD, si son amantes de la potencia de fuego.

Por Sony Computer  
Entertainment  
Disponible ahora



## Hot Blooded Family

Hot Blooded Family es un juego de lucha libre callejera, al estilo de Final Fight. Tres personajes y tres mundos grandes hacen de Family un juego de pelea sencillo con vista lateral. Cada héroe tiene su propia herramienta ofensiva para desintegrar adversarios, incluyendo un mazo de polo y una espada, además de una fuerza muscular impresionante. Por el camino, también encuentran rifles, bazucas y bombas. Las reuniones familiares de Hot Blooded Family son un ejercicio impactante.

Por Technosoft  
Disponible ahora



## Tekken

Es posible que algunos jugadores ya hayan visto Tekken en las salas de juego; es una pelea, mano a mano, construida con figuras de polígonos en 3D. De hecho, Tekken es el primer juego de tragamonedas que usa la tarjeta gráfica del PlayStation. Ocho guerreros que combaten contra ocho bosses, en lugares internacionales fuera de lo común, como la Acrópolis de Grecia. En la versión de las salas de juego, controlas independientemente las patadas y los puñetazos de cada brazo y pierna. No hay duda de que el controlador con ocho botones, de PlayStation, tiene capacidad para apoyar esta característica singular.

Por Namco  
Disponible ahora



## TOH SHIN DEN

### Cuento de los dioses del combate

¿Ya viste Virtua Fighter? Si la primera ojeada a Toh Shin Den es una sorpresa, todavía no has visto nada parecido.

#### Polígonos con personalidad

Toh Shin Den es un juego de peleas con armas, mano a mano, que se caracteriza por sus gráficos de polígonos y mapas de textura. Ocho



Los ocho luchadores y los bosses están representados utilizando un excelente estilo de textura de polígonos.

luchadores y un boss, pelean empuñando armas como una katana japonesa, unos guantes con garras de hierro, un sable o un látigo.

Cada combatiente tiene ataques regulares de estocadas, puñetazos y patadas. También poseen múltiples ataques especiales, de corto y largo alcance, que ejecutas moviendo el control direccional y apretando el botón correspondiente.



Todos los personajes pueden pelear contra ellos mismos.

#### Peleano con astucia



Los efectos automáticos de rotación incrementan el dramatismo de cada pelea.

El controlador de botones múltiples, del PlayStation, demuestra en este juego toda su potencia de características. Puedes modificar los controles para que un sólo botón ejecute un movimiento especial. También puedes activar la opción de defensa automática, así el CPU te ayuda a defenderte mejor en una pelea. Incluso, puedes configurar los controles de forma especial, para mostrar la vista de una cámara específica, donde quieras.

Otras características impresionantes del juego Toh Shin Den, incluyen una variedad de ángulos de cámara y acciones rápidas, que hacen que estos luchadores de polígonos sean los más rápidos del mercado. Además, las vistas de la cámara se amplían o reducen según la proximidad entre los luchadores.



La lanza de Mondo contra la garra de hierro de Fo. Mondo atraviesa a Fo.



La espada Nihontoh de Eiji contra la espada Claymore de Kayin. Los proyectiles se interceptan mutuamente.



La defensa es la clave de la victoria. Aquí, Ellis esquiva el ataque de Duke.

#### El futuro de las peleas

Todos los sistemas desean ofrecer un juego de polígonos. Definitivamente, PlayStation ya cuenta con un buen competidor, entre sus juegos. Toh Shin Den puede ser un ganador... y no necesitas hablar japonés para poder jugarlo.

Por Takara  
Disponible ahora



¿Quieres luchar como el boss Gaia? Cuando aparece la pantalla inicial, presiona Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y, luego, el botón Square. Oírás una voz que dice «Fihgt». Entonces selecciona al jugador uno, elige a Eiji, presiona Arriba y, luego, cualquier botón.

# GUIA ESTRATEGICA

# KILLER INSTINCT

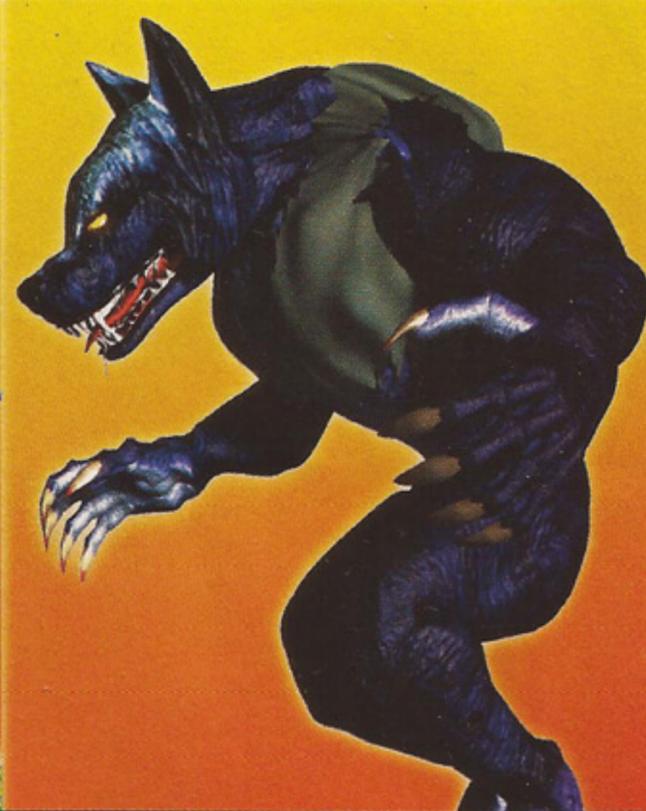


**Movimientos especiales**  
**Movimientos de liberación**  
**Movimientos sombra**  
**Movimientos de humillación**  
**Movimientos Sin Piedad**

**Cómo hacer los combos Ultra y asesinos**  
**Los finales del juego para cada personaje**  
**Estrategias y finales para la batalla con Eyedol**



# KILLER INSTINCT



## Por To' Bhen Dao

(Con agradecimiento especial para Joe Willis, Brian Smolik y Scott Petersen)

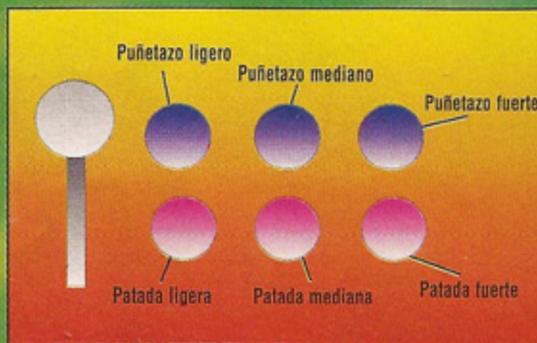
Es oficial, la versión final de Killer Instinct está en las salas de juego. Más cosas han sido añadidas desde nuestra última prueba en versiones preliminares, incluyendo movimientos especiales, de remate, ataques aéreos, movimientos de liberación y de sombra. ¡Y que no se te olvide echarle un vistazo a los movimientos de humillación!

(Nota: Todos los movimientos se basan en la última versión de KI disponible cuando fuimos a imprenta).

## Los controles

Los controles de Killer Instinct usan un mecanismo de golpe automático. En otras palabras, si sigues los pasos correctos, los movimientos ocurren automáticamente en secuencia. Como con cualquier juego complejo, aprender a realizar estos movimientos requiere práctica.

## Leyenda del controlador



- ↑ = Arriba
- ↗ = Arriba-Derecha
- = Derecha
- ↘ = Abajo-Derecha
- ↓ = Abajo
- ↙ = Abajo-Izquierda
- ← = Izquierda
- ↖ = Arriba-Izquierda
- FK = Patada fuerte
- FP = Puñetazo fuerte
- K = Cualquier patada
- MP = Puñetazo mediano
- MK = Patada mediana
- P = Cualquier puñetazo
- QK = Patada ligera
- QP = Puñetazo ligero

- Movimiento** = Mover el controlador en un movimiento fluido y continuo.
- Presionar** = Mover el controlador en las direcciones indicadas en la secuencia.
- Cargar** = Mantén la dirección indicada por el número de segundos indicados.
- Cerca** = Este movimiento se debe hacer cerca del enemigo.
- Rápidamente** = Presiona los botones indicados rápidamente.
- ()** = Ejecuta los comandos entre paréntesis simultáneamente.

Nota especial: Todas las técnicas descritas consideran que tu personaje está a la izquierda. Si estás a la derecha, invierte los comandos de Izquierda y Derecha.

## Antes de la pelea

### Diferentes colores



En la pantalla del modo de dos jugadores, presiona Arriba o Abajo en el controlador para cambiar los colores de tu guerrero.

### Selección de personajes al azar



En la pantalla del modo de dos jugadores, presiona Arriba en el controlador para tener acceso a la opción de selección de personaje al azar.

### Intercambio de fondos y música



En la pantalla del modo de dos jugadores, puedes escoger el fondo y la música (ver la página siguiente para más detalles).

### Activar el rompecombos



En la pantalla del modo de dos jugadores, ambos jugadores deben presionar Abajo y Start hasta que oigas a la computadora decir "Combo Breaker". Esta opción te permite romper los combos con más facilidad.

## Escoge el fondo y la música

En el modo de dos jugadores, puedes seleccionar tu música y fondos favoritos. Cuando aparezca la pantalla de selección de personajes, el primer jugador que presione Arriba o Abajo y cualquiera de los botones, puede escoger el fondo. A continuación, el segundo jugador usa el mismo método para escoger la música. Estos son los fondos que puedes seleccionar.

### Cañón



↓, QP

### Altar



↓, MP

### Puente de lava



↓, FP

### Cueva



↑, MP

### Altar



↑, FP

### Almacén



↓, FK

### Templo



↑, QP

### Habitación del castillo



↓, MK

### Callejón Chicago



↓, QK



## Los techos

Killer Instinct también tiene tres techos de fondo diferentes. Para derribar a un adversario del techo, remátalo con un combo cerca del borde.

### Techo del desierto



↑, FK

### Techo de la ciudad de Chicago



↑, MK



Cuando te caes del techo de Chicago, caes encima de este auto estacionado.

### Techo del castillo



↑, QK

Si te derriban del techo del castillo, atravesarás un puente levadizo en frente de la entrada del castillo.

## Etapa secreta



Para llegar a este nivel especial, ambos jugadores deben presionar y mantener presionados ↓ y MK. Te pueden derribar de la plataforma en cualquier momento, de manera que ten cuidado.



## Matar o terminar como fiambre

### Conoce tu terreno



Killer Instinct es mucho más que un juego de peleas básico. Para triunfar en esta arena, debe dominar muchos elementos. En esta sección mencionamos brevemente algunos de los esenciales.

Instrucciones y explicaciones adicionales aparecen en perfiles individuales de los personajes.

Los fondos de Killer pueden afectar tu estrategia. Algunos se desplazan de tal manera que puedes ver todo el nivel en todo momento.

Cuando estás jugando en estas áreas, es una estrategia excelente lanzar múltiples proyectiles.

En los otros niveles, el suelo puede cambiar, poniéndote en un nivel más alto que tu oponente y haciendo los bloqueos más difíciles.

### Ultra combo



No puedes realizar un Ultra combo hasta que la energía de tu oponente esté pestañeando en rojo. Para ejecutar un Ultra Combo, comienza con cualquier combo y termina con un Ultra movimiento.

Por ejemplo, con Orchid, carga ← dos segundos, →, FK, QP, carga ← por dos segundos, →, MP.

La carga ← más → con el puñetazo medio inicia el Ultra de Orchid.

### Movimiento de liberación

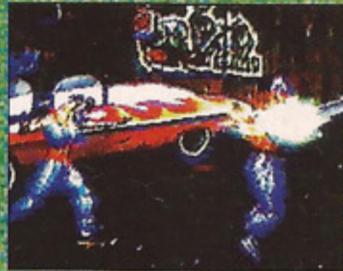


Además de sus movimientos normales, algunos personajes tienen movimientos de liberación.

Para ejecutar un movimiento de liberación, presiona y mantén presionado un botón, realiza el movimiento con el controlador y luego suelta el botón.

Algunos movimientos de liberación, como la bola de fuego roja de Jago, sólo se pueden ejecutar a continuación de un Rompecombos.

### Defensa anti-proyectiles



Cada luchador tiene un movimiento para defenderse de los proyectiles. Usarlo es una buena manera de comenzar un combo.

### Ultima oportunidad



Es posible escapar de la muerte si tu oponente no te remata lo suficientemente rápido.

Toca todos los botones y mueve el controlador. Si eres suficientemente rápido regresarás a la vida.

### Ataque agachado



Cada luchador tiene un ataque alto que puede usar cuando ambos jugadores están bloquean bajo.

Para activarlo, presiona ↓, FP. Este movimiento golpea a tu oponente en la cabeza. Desde aquí, sigue para un combo.

### Rompecombos



Los Rompecombos son un elemento clave de este juego. Si tratan de hacerte un combo, responde con el Rompecombos para salirte.

Este es sólo una de las llaves que abren las puertas de los movimientos sombra y de liberación.

### Sin piedad



Cada personaje tiene más de una manera de rematar a un enemigo, incluyendo varios movimientos con el nombre Sin piedad (No mercy) y un movimiento de Humillación.

Este último hace que tu adversario baile, pero sólo lo puedes ejecutar si tu personaje todavía está en la primera barra de vida.

### Juggle aéreo



Para hacer una Juggle aéreo realiza un combo que lanza al enemigo al aire. Para mantenerlo en el aire, realiza otro movimiento que los golpes en su descenso.

### Movimiento sombra



Para ejecutar un movimiento sombra, primero tienes que hacer un Rompecombos. Luego realiza el movimiento sombra como si fuera uno de liberación.

Los movimientos sombra son movimientos normales, pero las imágenes en blanco y negro de tu luchador te siguen. Cuando golpeas al adversario, hace más daño que de costumbre.

## Técnicas especiales

### Revés giratorio



Carga ← por dos segundos, →, QP

### Puñetazo con redoble



Carga ← por dos segundos, →, MP

### Puñetazo con carga



Carga ← por dos segundos, →, FP

### Rodillazo derecho



Carga ← por dos segundos, →, QK o FK

### Rodilla voladora



Carga ← por dos segundos, →, MK

### Saco de arena



Presiona QP rápidamente (cerca)

### Gancho enroscado



Presiona FP por tres segundos y suelta

### Rompecombos



Carga ← por dos segundos, →, MK

### Ultra combo



Como parte de un combo, Carga → por dos segundos, ←, FP

### Movimiento sombra



Presiona y mantén presionado FP, carga ← por dos segundos, → y suelta FP

### Juggle aéreo



Carga ← por dos segundos, →, FP

## T.J. Combo

Altura: 1,83 m

Peso: 100 kg

Edad: 25

El campeón indiscutible de los pesos pesados por cinco años, T. J. Combo perdió su título cuando descubrieron que peleaba con brazos modificados cibernéticamente. Ahora arruinado, entró en el torneo por el amor al dinero.

### Defensa anti-proyectiles



Carga ← por dos segundos, →, MP

## Movimientos de remate

### Sin piedad - Número uno



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → FK (cerca)



### Humillación



↓, ↓, ↓, QP

### Sin piedad - Número dos



←, ←, →, →, MP (a un cuerpo de distancia)



## Combos asesinos

Combo #1:

Carga por dos segundos, →, MP, ←, FK, carga ← dos segundos, →, MP

Combo #2:

Carga ← por dos segundos, →, QP, →, QK, carga → por dos segundos, ←, QP, ←, QK, carga ← por dos segundos, →, MP



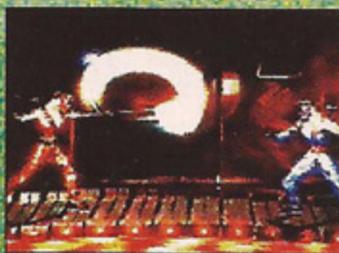
## Técnicas especiales

### Jago

Altura: 1,65 m  
Peso: 86 kg  
Edad: 21

Este monje-guerrero tibetano recurre al poder del tigre para descubrir su destino. Bajo la supervisión del espíritu del tigre, Jago debe participar en el torneo para derrotar el mal.

#### Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P

#### Gancho



Movimiento → ↓ ↘ P

#### Golpe fuerte con la espada



Movimiento ↘ ↓ ↙ FP

#### Patada voladora



Movimiento ↘ ↓ ↙ K

#### Defensa anti-proyectiles



Movimiento ↘ ↓ ↙ K

#### Rompecombos



Movimiento → ↓ ↘ MP

#### Ultra combo



Como parte de un combo, movimiento ↓ ↙ ← QK

#### Movimiento de liberación 1



Presiona y mantén presionado QP, movimiento ↓ ↘ →. Suelta QP. No puedes contraatacar la bola de fuego amarilla.

#### Movimiento de liberación 2



Presiona y mantén presionado FP, movimiento ↓ ↘ →. Suelta FP. Sólo puedes hacer una bola de fuego roja después de un rompecombos, es super rápido y hace un daño considerable.

#### Movimiento sombra 1



Presiona y mantén presionado FK, movimiento ↘ ↓ ↙. Suelta FK.

#### Movimiento sombra 2



Presiona y mantén presionado FP, movimiento → ↓ ↘. Suelta FP.

## Movimientos de remate

### Combos asesinos

**Combo #1:**  
Movimiento ↘ ↓ ↙,  
presionar FK, MK,  
movimiento ↘ ↓ ↙,  
presionar FP, MK,  
movimiento ↓ ↘ →, FP

**Combo #2:**  
Ejecuta un ataque en salto con FK, MP,  
movimiento ↘ ↓ ↙,  
FP, MK, movimiento  
↘ ↓ ↙, MK

#### Humillación



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← MK

#### Sin piedad - Número uno



←, →, →, QK (cerca)

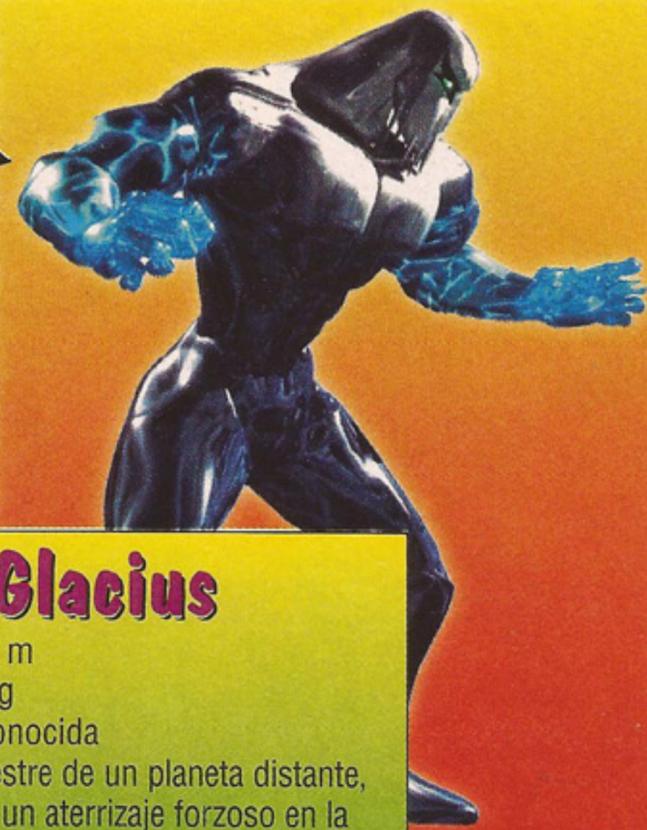


#### Sin piedad - Número dos



←, ←, →, →, MP (a un cuerpo de distancia)

## Técnicas especiales



### Gladius

Altura: 1,88 m

Peso: 135 kg

Edad: Desconocida

Un extraterrestre de un planeta distante, Gladius tuvo un aterrizaje forzoso en la Tierra. Fue capturado por Ultratech. Con la idea de probar que los extraterrestres son inferiores, Gladius se ve forzado a luchar por su vida.

### Cuchilla en el brazo



Movimiento ↘ ↓ ↙ QP

### Extensión de brazo



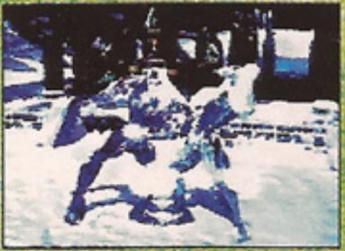
Presiona QP rápidamente

### Bola de fuego que rebota



Movimiento ↓ ↘ → P

### Embestida de hombro



Carga ← por dos segundos, →, P

### Teleport detrás



Movimiento ↓ ↘ → QK.

### Gancho teleport



Movimiento ↓ ↘ → MK. Usa FK para derribar a tu oponente.

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↘ → FK

### Defensa anti-proyectiles



Movimiento ↓ ↘ → MK o FK

### Rompecombos



Carga ← por dos segundos, →, QP

### Ultra combo



Como parte de un combo, Carga ← por dos segundos, →, FP

### Movimiento de liberación



Después de un Rompecombos, presiona y mantén presionado QP. Movimiento ↓ ↘ →. Suelta QP. Este movimiento produce una bola de fuego mucho más rápida.

## Movimientos de remate

### Humillación



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → MK

### Sin piedad - Número uno



←, ←, ←, FK (a un cuerpo de distancia)



### Sin piedad - Número dos



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← MK (a un cuerpo de distancia)



### Sin piedad - Número tres



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → MP (a un cuerpo de distancia)



## Combos asesinos

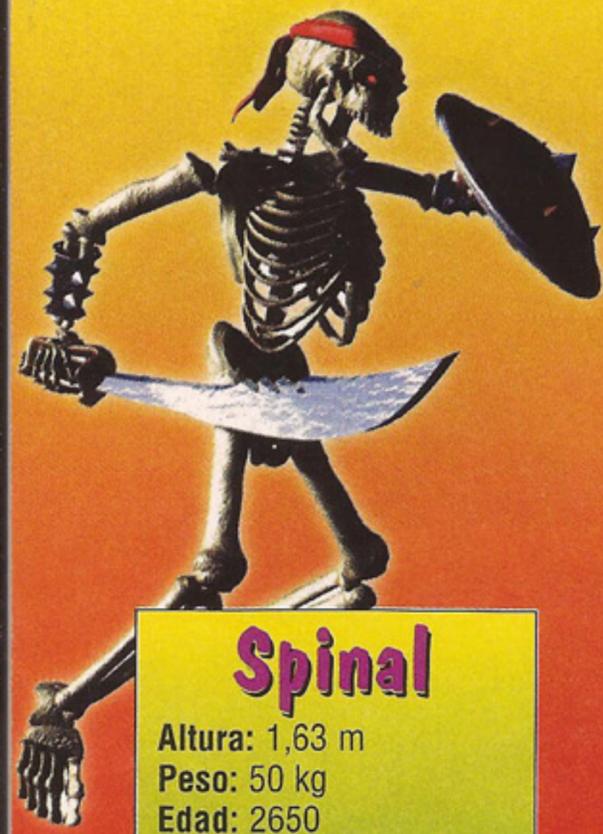
### Combo #1:

Carga ← por dos segundos, →, MP, →, MP, ←, MP, MP, mov. → ↘ ↓ ↙ ← QP

### Combo #2:

Carga ← por dos segundos, →, MP, →, MP, movimiento ← ↙ ↓ ↘ → FK

## Técnicas especiales



### Spinal

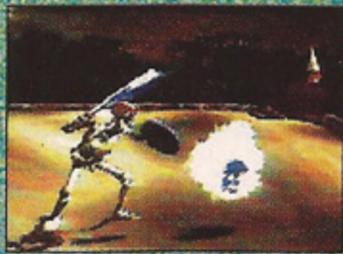
Altura: 1,63 m

Peso: 50 kg

Edad: 2650

Gracias a un descubrimiento sin precedentes en la regeneración de células, Ultratech ha recreado un guerrero del pasado. Aunque no tiene memoria o un propósito definido, pelea incansablemente.

### Defensa anti-proyectiles



↓, ↓, ↓, K

### Barrido



Presiona y mantén presionado ↵, FK

### Escudo de carga



→, →, P

### Bola de fuego



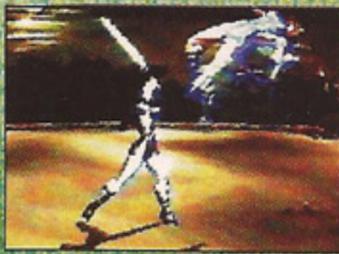
Movimiento ↓ ↘ → P

### Ataque con espada



Carga ← por dos segundos, →, MP

### Transformación



Como parte de un combo, presiona ↓, ↓, ↓ y cualquier botón. Te transformarás en tu oponente y completarás el combo como él.

### Teleport



Para un Teleport que te ponga delante del enemigo, ↓, ↓, ↓, P. Para Teleport detrás del enemigo, ↓, ↓, ↓, K.

### Carga de proyectil



Carga ← y mantén presionado QP. Tu escudo brilla y recoge la bola de fuego de tu adversario.

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↘ → P

### Rompecombos



→, →, MP

### Ultra combo



Como parte de un combo, movimiento ← ↵ ↓ ↘ → FP

## Movimientos de remate

### Humillación



Mov. ← ↵ ↓ ↘ → FK

### Sin piedad - Número uno



←, ←, ←, MK (a un cuerpo de distancia)



### Sin piedad - Número dos



←, ←, →, QK (a un cuerpo de distancia)



### Movimiento de liberación



Presiona y mantén presionado QP. Salta al aire y presiona ↓, ↓, ↓, y suelta QP. Para realizar un Teleport en frente de tu adversario, mantén presionado QK. Luego salta al aire y presiona ↓, ↓, ↓, QK para ejecutar un Teleport que ponga detrás de tu enemigo.

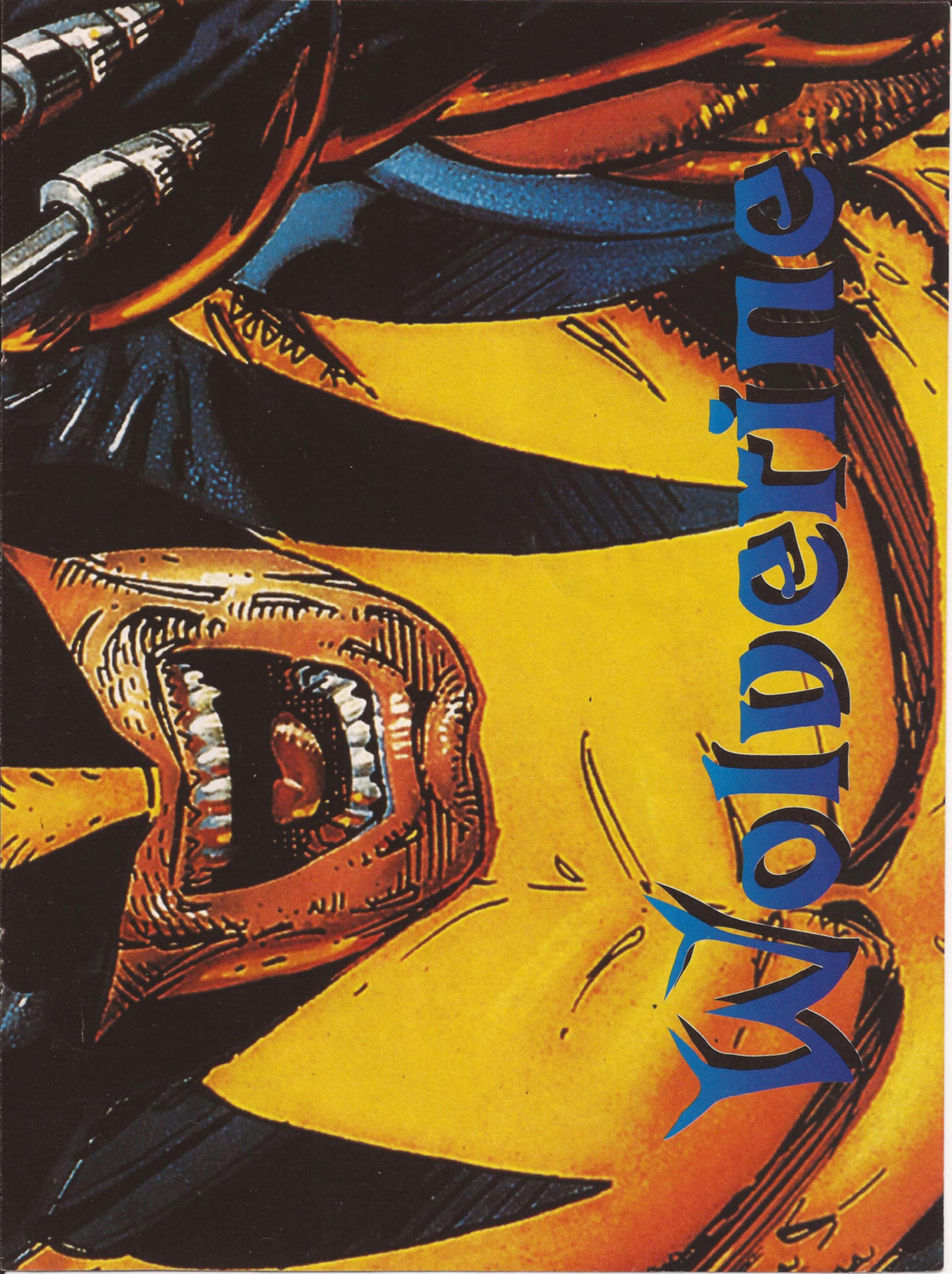
## Combos asesinos

#### Combo #1:

Presiona →, →, FP, →, MP, ↓, ↓, ↓ y luego cualquier botón

#### Combo #2:

Carga ← por dos segundos, →, MP, →, →, FP, →, MP. Carga → por dos segundos, presiona ← MP, →, →, QP



# Yaldarino

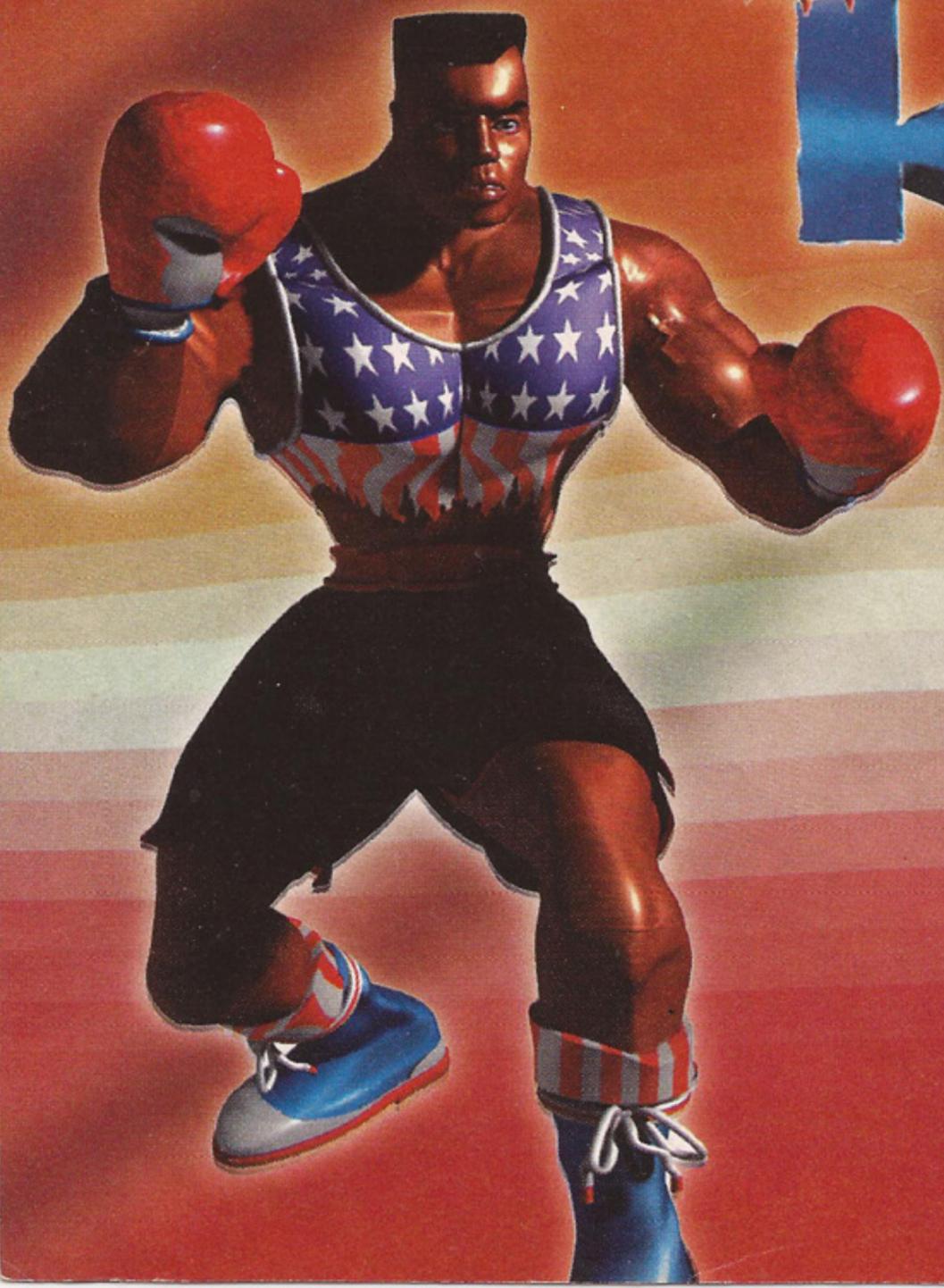
MADDA

...NII

# GAME



# KILLER



# EP PRO



# INSTINCT



# GAMEFRO



## Técnicas especiales

### Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P

### Transformación de tigre



Carga ← por dos segundos, →, P

### Embestida



Mov. ↘ ↓ ↙ QP, MP

### Espadas giratorias



Movimiento ↘ ↓ ↙ FP

### Patada de revés



Mánten presionado, ← FK

### Patada giratoria



Carga ← por dos segundos, →, K

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↘ → QP

### Voltereta frontal



Después de ser derribado, mantén carga ← por dos segundos, FK

### Rompecombos



Carga ← por dos segundos, →, FK

### Ultra combo



Como parte de un combo, carga ← por dos segundos, →, MP

### Movimiento sombra 1



Presiona y mantén apretado FP, carga ← por dos segundos, presiona →, y suelta FP

### Movimiento sombra 2



Presiona y mantén apretado MP, movimiento ↘ ↓ ↙, luego suelta MP

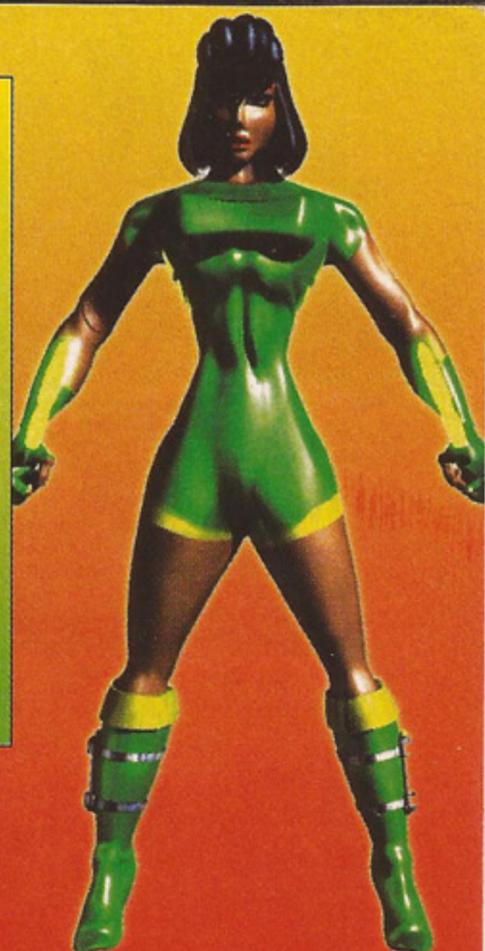
## Orchid

Altura: 1,65 m

Peso: 57 kg

Edad: 23

Una agente secreta, Orchid investiga las misteriosas desapariciones ocurridas en los torneos de Ultratech. Su verdadera identidad y habilidades están envueltas en un velo de misterio.



## Movimientos de remate

### Humillación



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← FP

### Sin piedad - Número uno



Presiona ↓, →, ←, QK (cerca). Después que tu enemigo se convierta en un sapo, presiona FK para pisarlo.



### Defensa anti-proyectiles



Carga ← por dos segundos, →, P

## Combos asesinos

#### Combo #1:

Carga ← por dos segundos. Presiona →, FK, ←, QP, carga ← por dos segundos. Presiona →, FK, ←, QP, carga ← por dos segundos. Presiona →, FK, ←, QP, carga ← por dos segundos. Presiona →, FK, ←, QP, ↘, ↓, ↙, FP

#### Combo #2:

Carga ← por dos segundos. Presiona →, MP, ←, QK, ↘, ↓, ↙, FP

### Sin piedad - Número dos



←, ←, →, →, QP (a un cuerpo de distancia)



## Chief Thunder

Altura: 1,85 m

Peso: 127 kg

Edad: 42

Un defensor místico de los americanos nativos (indios), Thunder participa en el torneo para descubrir el misterio que rodea a la desaparición de su hermano en el campeonato del año pasado.

## Técnicas especiales

### Hacha giratoria



Carga ← por dos segundos, →, P

### Gancho



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← P

### Hacha india



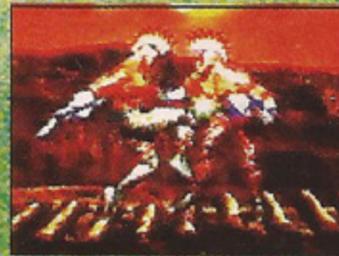
Mientras estás en el aire o después de un gancho, movimiento ↓ ↙ ← FP.

### Bola de fuego



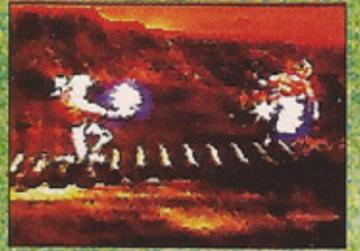
Movimiento ↓ ↘ → K. Para dirigir la bola de fuego arriba o abajo, usa ↓ o ↑.

### Embestida con la rodilla



Carga ← por dos segundos, →, FK

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↘ → QK

### Defensa anti-proyectiles



Carga ← por dos segundos, →, P

### Movimiento sombra



Presiona y mantén presionado FP. Mientras estás en el aire o después de un gancho, movimiento ↓ ↙ ← y suelta FP.

### Rompecombos



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← QP

### Ultra combo



Como parte de un combo, carga ← por dos segundos, →, QP

## Movimientos de remate

### Combos asesinos

Combo #1:

Carga ← por dos segundos, →, FP, →, FK, →, ↘, ↓, ↙, ←, FP

Combo #2:

Carga por dos ← segundos, ↔, FP, , FK, carga por dos segundos, →, FP

### Humillación



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← FP

### Sin piedad - Número uno



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → FK (a dos cuerpos de distancia)



### Sin piedad - Número dos



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← FK (cerca)



## Técnicas especiales

### Bola de fuego



Movimiento ↓ ↘ → P.  
Presiona ←, ←, ↓, ↘,  
→, QP para lanzar dos  
bolas de fuego.  
Presiona →, ←, ←, ↓,  
↘, →, QP para lanzar  
tres bolas de fuego.

### Reflector



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← P

### Gancho



Movimiento → ↓ ↘ P

### Teleport



Para un Teleport que te  
ponga delante del  
enemigo, movimiento  
← ↓ ↙ P. Para uno  
detrás del enemigo,  
movimiento ← ↓ ↙ K.

### Carga de garra



Cargar ← por dos  
segundos, →, K

### Disparo láser



Movimiento ↘ ↓ ↙ FK

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↘ → QP

### Rompecombos



Movimiento → ↓ ↘ MP

### Ultra combo



Como parte de un  
combo, movimiento  
→ ↓ ↘ QP

### Defensa anti- proyectiles



Mov. → ↘ ↓ ↙ ← P

### Movimiento sombra



Presiona y mantén  
presionado FK. Carga  
← por dos segundos,  
presiona →, y suelta FK.



## Fulgore

Altura: 1,93 m

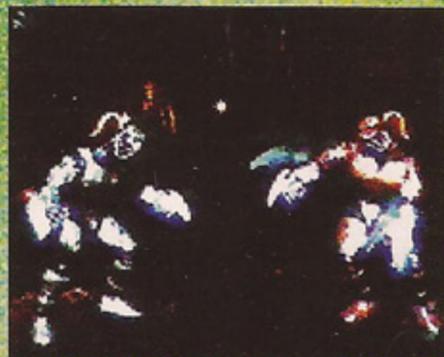
Peso: 254 kg

Edad: 1

Un prototipo de soldado cibernético creado por Ultratech, Fulgore ha sido entrado en el torneo como la prueba final de sus habilidades antes de que comience la producción en masa.

## Movimientos de remate

### Humillación



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → MK

### Sin piedad - Número uno



Mov. ← ↙ ↓ ↘ → FK (a dos cuerpos de distancia)



### Sin piedad - Número dos



Movimiento ↓ ↙ ← FP (a dos cuerpos de distancia)



## Combos asesinos

### Combo #1:

Carga ← por dos  
segundos, presiona  
→, FK, →, FK, ↘, ↓,  
↙, FK, →, QP, →, ↓,  
↘, FP

### Combo #2:

Carga ← por dos  
segundos, presiona  
→, FK, →, MK, →,  
↓, ↘, FP

## Técnicas especiales

### Cinder

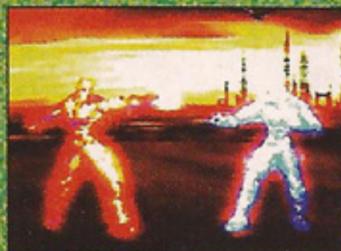
Altura: 1,85 m

Peso: 89 kg

Edad: 31

Cinder es un convicto que fue usado en uno de los experimentos de Ultratech. Una prueba de armas químicas fracasó y su cuerpo sufrió una mutación y se convirtió en una llama viviente. Bajo la promesa de ser liberado si derrota a Glacius, se inscribió en el torneo.

#### Mini antorcha en llamas



←, ←, QP

#### Embestida



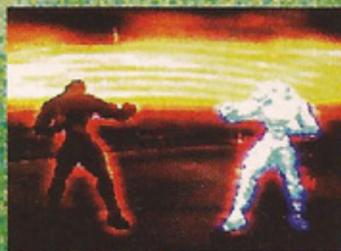
→, →, P

#### Carga aérea



Salta al aire y presiona →, →, P.

#### Contorno



Mov. → ↘ ↓ ← ← MP

#### Invisible



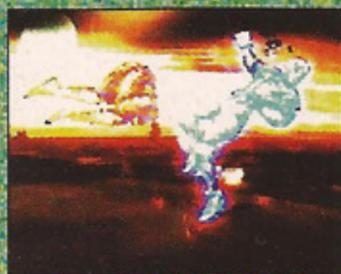
Mov. → ↘ ↓ ← ← FP

#### Antorcha en llamas



→, →, K

#### Gancho con patada



Movimiento → ↓ ↘ K

#### Defensa anti-proyectiles



Mov. → ↘ ↓ ← ← MP

#### Rompecombos



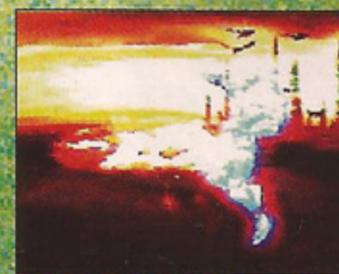
Movimiento → ↓ ↘ MK

#### Ultra combo



Como parte de un combo, presiona →, →, FP

#### Juggle aéreo



→, →, FP

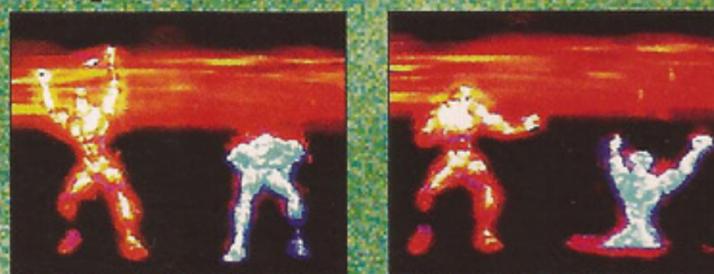
## Movimientos de remate

#### Humillación



←, ←, ←, ←, FK

#### Sin piedad - Número uno



Mov. ← ← ← MP (a dos cuerpos de distancia)

#### Sin piedad - Número dos



Mov. ← ↘ ↓ ↘ → QK (a dos cuerpos de distancia)

## Combos asesinos

#### Combo #1:

Presiona →, →, QP,  
←, MP, ←, ←, QP,  
←, FP, →, ↓, ↘, FK

#### Combo #2:

Presiona →, →, QP,  
←, ←, QP, ←, FP,  
→, →, FP

## Técnicas especiales

### Murciélago de fuego



Movimiento ↓ ↙ ← P

### Garra giratoria



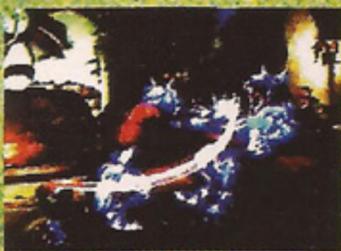
Cargar ← por dos segundos, →, P

### Voltereta con garras



Cargar ← por dos segundos, →, QK

### Gancho cargado



Cargar ← por dos segundos, →, MK

### Ataque aéreo



Cargar ← por dos segundos, →, FK

### Defensa anti-proyectiles



Cargar ← por dos segundos, →, QK

### Juggle aéreo



Cargar ← por dos segundos, →, FK

### Rompecombos



Cargar ← por dos segundos, →, MK

### Ultra combo



Como parte de un combo, cargar → por dos segundos, ←, QK

### Aullido



Movimiento ↘ ↓ ↙ FK. Ejecuta este movimiento antes que otros para aumentar su potencia.



## Sabrewulf

Altura: 1,78 m

Peso: 182 kg

Edad: 45

Enfermo de licantropía (enfermedad del hombre-lobo), Sabrewulf está resignado a pasar su vida como un recluso. Si gana el torneo, Ultratech ha prometido curarlo.

## Movimientos de remate

### Humillación



→, →, QP

### Sin piedad - Número uno



Movimiento ← ← ← MK (a un cuerpo de distancia)

## Combos asesinos

Combo #1:

Carga ← por dos segundos, →, QP, ←, FP, carga ← dos segundos, →, MP, carga ← dos segundos, →, FP

Combo #2:

Carga ← por dos segundos, →, MP, ←, MP, carga ← por dos segundos, →, MP



## Riptor

Altura: 2,10 m

Peso: 320 kg

Edad: 4

El producto de un proyecto de manipulación de DNA de Ultratech. Riptor es una mezcla de genes humanos y de reptiles. Ultratech esperaba crear una criatura con la inteligencia y ferocidad de una máquina de combate letal.

## Técnicas especiales

### Bola de fuego



Movimiento ↓ ↙ ← P

### Bola de fuego aérea



Salta, movimiento, ↓ ↙ ← P

### Cabezazo



Cargar ← por dos segundos, →, P

### Ataque de pies voladores



Cargar ← por dos segundos, →, K

### Fuego lento



Movimiento ↘ ↓ ↙ FP

### Ataque al revés



Movimiento ↘ ↓ ↙ K. Puedes combinar este movimiento con otros.

### Defensa anti-proyectiles



Cargar ← por dos segundos, →, FK

### Juggle aéreo



Movimiento ↓ ↙ ← QP

### Rompecombos



Cargar ← por dos segundos, →, FK

### Ultra combo



Como parte de un combo, cargar ← por dos segundos, →, QK

## Movimientos de remate

### Combos asesinos

#### Combo #1:

Carga ← por dos segundos, →, QK, →, QP, carga → dos segundos, presiona ←, QK, ←, QP, carga ←, dos segundos, presiona →, FP

#### Combo #2:

Carga ← por dos segundos, presiona →, FP, ↘, ↓, ↙, FP, →, FP

### Humillación



←, ←, ←, ←, FK

### Sin piedad - Número uno



Movimiento ← ← ← MK (a dos cuerpos de distancia)



### Sin piedad - Número dos



Movimiento ← ↙ ↓ ↘ → MP (a dos cuerpos de distancia)



## Movimientos de Eyedol

## Eyedol

Si consigues ganarle a los diez luchadores, te enfrentarás al boss final, Eyedol. Esta criatura de dos cabezas tiene un garrote gigantesco. Sus diferentes patrones de ataque tienen una velocidad relámpago. Echale un vistazo a estos movimientos.

### Embestida



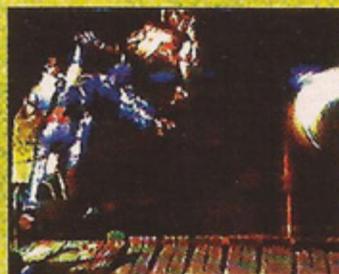
Eyedol desata su embestida con una velocidad relámpago.

### Pisotón



Cuando Eyedol da un pisotón, recupera su energía.

### Apertura aérea



Cuando Eyedol te ataca con un salto, se queda abierto para un ataque gratis.

### Ataque con garrote



Esta es una de las muchas maneras que Eyedol te ataca con su garrote.

### Patadas



El garrote de Eyedol no es su único método de ataque.

### Bolas de fuego



Eyedol puede escupir tres bolas de fuego a la vez.

## Cómo derrotar a Eyedol

Usa estas sugerencias cuando te enfrentes a Eyedol.

### Golpes gratis



Algunas veces Eyedol se para después que hace un combo. Usa este momento para golpearlo, pero no trates ningún combo o movimiento especial, Eyedol los bloqueará.

### Juego de espera



La mejor manera para derrotar a Eyedol es dejar que te ataque. Espera a que comience su movimiento, bloquéalo, y contraataca.

### Mántelo simple

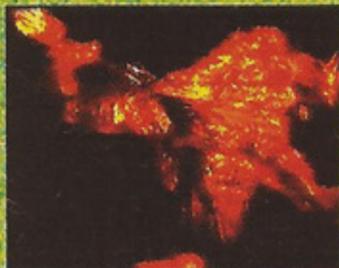


No trates ningún combo complicado, Eyedol los destruirá.

## El final

Serás recompensado con finales diferentes cuando derrotes a Eyedol. El final que veas depende de cómo lo elimines.

### Final uno



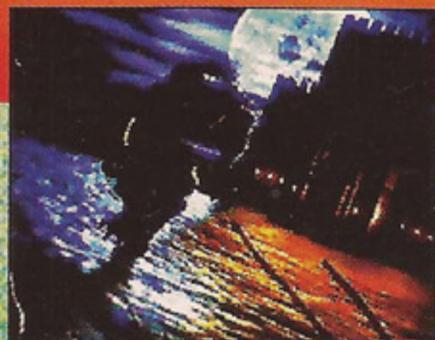
Este final ocurre cuando eliminas a Eyedol con un combo normal.

### Final dos



Si eliminas a Eyedol con un combo que lo lanza al aire, verás este final.

# ¿El final?



## Sabrewulf

Con su victoria, Sabrewulf consigue la calma que había buscado durante tanto tiempo. Libre por fin de su maldición, el Conde Von Sabrewulf puede llevar una vida normal.



## T.J. Combo

Al ganar el torneo, Combo logra finalmente su ambición de recobrar la fortuna y popularidad perdidas. Combo, que fue en su momento un desconocido del ghetto, celebró su victoria y su nueva fortuna, desfilando por las calles que lo vieron crecer. Con dinero y fama, Combo cree que puede hacer cualquier cosa.



## Glacius

Después de escapar de las garras de Ultratech, Glacius retorna al lugar donde se estrelló su nave. Con la avanzada tecnología de la compañía, Glacius puede obtener los materiales especiales que necesita y reparar los daños de la nave. A medida que los recuerdos de los malos momentos pasados en Ultratech se disipan, Glacius comienza el largo y difícil viaje de regreso a su planeta.



## Fulgore

Las pruebas en combate, con la serie de ciborgs para asalto Fulgore, ha sido un éxito y la producción en masa ya puede comenzar. Tras varios años de investigaciones, Ultratech tiene un arma impresionante en sus manos. Pronto comenzará la era de un imperio controlado por robots. El prototipo del primer modelo, Fulgore I, es desactivado y expuesto en un museo. Los únicos humanos que sobrevivirán para verlo, estarán convertidos en esclavos.



## Chief Thunder

Después de que descubre el destino de su hermano, Thunder contempla el futuro y se lamenta de la muerte de Eagle. Pero, con su muerte vengada, finalmente el alma de Eagle puede descansar en paz. O quizás no...



## Spinal

Cansado de estar constantemente rodeado por la destrucción y la muerte, Spinal decide cambiar de profesión. Aunque fue nominado para un Oscar por su primera película, Spinal todavía tiene dificultades para conseguir papeles sustanciosos.

## Orchid

Orchid escapa ilesa, llevando información crucial acerca de los corruptos planes futuros de Ultratech. Ella informa a sus superiores de las malvadas intenciones de Ultratech, para que puedan planear la destrucción de la compañía.



## Jago

Jago regresa victorioso al templo para convivir con el espíritu del tigre. Al derrotar al mal que existía en Ultratech, Jago está un paso más cerca del conocimiento total.



## Cinder

Cuando sale victorioso, Cinder encuentra una hostil recepción policiaca, esperándolo a las puertas de Ultratech. Aunque no desconoce la cárcel, debido a su antigua vida criminal, Cinder decide que no será encarcelado otra vez. Usando su nuevo poder se escapa de las autoridades y desaparece misteriosamente.

## Riptor

Los planes de Ultratech para crear un arma diseñada genéticamente, han quedado fuera del control de la compañía. Al jugar con las leyes de la naturaleza, Ultratech ha destruido finalmente la raza humana. Una vez más, los dinosaurios dominan sobre la tierra.



# PROANALISIS

Genesis

## RİSTAR



**Por El Jugador Desconocido**

Aunque no amenaza a otra estrella puntiaguda de Sega, sus gráficos exquisitos y la saludable dosis de acción de correr y brincar tradicional, convierten a Ristar en una promesa del firmamento de los juegos de video; al menos, entre los principiantes.

### Así que quieres ser una estrella

Otro extraterrestre ha invadido un planeta inocente y, ahora, le ha tocado el turno al Planeta Flora. Juegas como Ristar, una joven y valerosa este...

Fichero de juego Genesis  
**Ristar**  
(por Sega)



Unos gráficos hermosos y una divertida forma de jugar ayudan a que Ristar haga un debut prometedor, como la más reciente estrella de saltar y correr de Sega.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.5	4.0	4.0	Principiante

US\$59,99      2 jugadores  
16 megs      7 niveles  
Disponible ahora      Multidireccional  
Acción y aventura      Vista lateral



**PISTA:** En el Planeta Flora, busca sorpresas en las hendiduras pequeñas; unas serán buenas y otras malas.



**PISTA:** Para combatir al último boss del Planeta Flora, salta sobre él y agárralo, después lanza al pajarito compinche que deja caer.

estrella. Como otra pequeña preciosidad de personaje de un juego de video, Ristar se pasea por cada planeta, usando su repertorio de movimientos especiales para liberar a sus habitantes.

Cada uno de los siete planetas que visitas tiene obstáculos y enemigos propios, tales como Undertow, un mundo submarino con corrientes fuertes y langostas lanzadoras de proyectiles, y Sonata, donde los instrumentos que lo habitan se preocupan más de clavarte en el suelo que de componer música.



**PISTA:** En el Planeta Scorch, pelearás contra un boss que aparece por una serie de huecos. Fíjate en el orden de sus apariciones y luego destrúyelo, siguiendo el mismo orden.



**PISTA:** Acaba con Hammerhead, en Undertow, golpeando los corchos sueltos para drenar el agua, dejándolo visible y en seco, en medio de la pantalla.

Como una variación del tema tradicional de saltar y brincar, Ristar agarra y lanza a sus enemigos con sus brazos extensibles. Sus movimientos gimnásticos, incluyen columpiarse por los postes, trepar escaleras y paredes, colgarse y nadar. Cuando encuentra estrellas especiales, Ristar se dispara, a través de la pantalla, ejecutando un invencible Meteor Strike, con frecuencia hacia las áreas de premio. Los movimientos son simples, con controles de un solo botón, fáciles de manejar y precisos. El único problema es que Ristar es un poco lento, comparado con otros personajes, como Sonic y su socio Knuckles.

### La estrella brilla y resplandece

Ristar en un juego extremadamente colorido, con un aspecto visual caricaturesco, que incluye enemigos astutos y unos fondos ricos en detalles. Las



**PISTA:** En el Planeta Undertow, aprieta el botón C para nadar rápidamente hacia la derecha, cuando entres en la zona de las corrientes. Desciende para evitar ser arrastrado. Cuando alcances la tubería, agárrate para detener la corriente.



**PISTA:** Lleva los huevos azules hasta los pájaros musicales del Planeta Sonata y te dejarán pasar. Para protegerlos, usa las palancas y los ventiladores.



**PISTA:** Para pasar los huevos por las puertas levadizas de Sonata, pónlos en el botón, párate a la derecha de la puerta y, recógelos antes de que la puerta baje.

animaciones de Ristar no son tan exuberantes como las de otras estrellas de plataformas, pero son suficientemente graciosas. Las melodías son típicas de los juegos de video (una original para cada nivel), acompañadas de bonitos efectos de sonido, pero sin ser nada especial.

### Estallido estelar

A pesar de su buena apariencia y de su formato de juego inteligente, Ristar no desafía a los veteranos. Incluso, en el modo más difícil, ni siquiera sudarán hasta llegar a los niveles finales. Sin embargo, brinda suficiente diversión para jugar una y otra vez. Ristar no será una supernova en la galaxia de los juegos de video, pero es una buena opción, para los astrónomos con poca experiencia.

# PROANALISIS

## Genesis



### Por El Capitán Pulpo

Alégrese, fanáticos de las explosiones, su héroe por fin ha salido a la superficie en Genesis y no los decepcionará. Nuevas etapas, nuevos enemigos y bastantes detalles nuevos, hacen de este juego, uno de los mejores bombarderos de todos los tiempos.

### ¡Lancen bombas!

Cuando creías que el concepto de Bomberman estaba acabado, Sega revivió al pequeño hombre explosivo, con nuevas y fantásticas aventuras, para su debut en Genesis. En el

acabe el tiempo. Al igual que Super Bomberman 2, para SNES, que también introduce nuevos niveles de acción y aventuras, estas nuevas etapas refuerzan el concepto básico de B-man, que ya tiene cinco años.

Además, puedes combatir hasta con otros tres amigos en el modo de batalla (Battle) tradicional, que te presenta la cuadrícula familiar, con power-ups conocidos, como Multibombs y Kicker, y requiere las estrategias tradicionales de Bomberman.



**PISTA:** Los puentes son áreas seguras; pon bombas cerca y salta al puente para salvarte.

sabes lo que te espera. Tanto nuestro héroe, como sus enemigos, todavía son pequeños y se mueven rígidamente, con un estilo de caricaturas japonesas, y los fondos son promedio para los juegos de 16 bits.



**PISTA:** Para acabar con este boss de plátano, tire bombas a su mono y después ponga una trampa en una esquina. ¡Ten cuidado, un solo toque de cualquiera de tus enemigos basta para matarte!



**PISTA:** Eres mucho más rápido que los enemigos que se arrastran y caminan a tu alrededor; aprovéchalo para rodearlos con bombas.

jugar; en realidad, es el juego más difícil de B-Man. Te sorprenderán los trucos de los niveles normales y, sin opciones para graduar la dificultad, más la variedad de bombarderos especiales para elegir en el modo de batalla, ¡sálvese quien pueda!

Sin embargo, con un poco de práctica, dominarás sus controles sencillos y te convertirás en un loco de las bombas. Este bombardero tiene mucho "gancho". **G**

# MEGA BOMBERMAN



**PISTA:** Con los power-ups, las explosiones se extienden por toda la pantalla, así que aléjate lo más posible para estar a salvo.

modo normal, para un solo jugador, recorres campos de formas extrañas, poniendo bombas para destruir enemigos y bosses grandes, mientras tratas de llegar a la salida, antes de que se



**PISTA:** En el nivel Hi-Speed Field, tu personaje corre tan rápido, que el peor peligro es explotar accidentalmente.

También hay unos power-ups que no estaban en el juego original: ¡Animales en los que puedes cabalgar, como en los Taun-Tauns de La Guerra de las Galaxias! Estos detalles, unidos a la acción clásica mano a mano, harán de Bomberman, una vez más, tu juego favorito.

### Apariencia super

Los gráficos y el sonido son... bien, los de B-man; ya



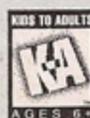
**PISTA:** Eres más lento cuando estás en el agua; toma el tiempo necesario para llegar a una zona segura en este campo húmedo.

El familiar tema musical impregna el modo de batalla, pero por suerte, hay nuevas melodías que resaltan la acción normal. Más efectos de sonido podrían aumentar realmente la textura del juego.

### Difícil, pero divertido

Sólo porque tenga un aspecto simple, no debes esperar que sea fácil de

### Fichero de juego Genesis Mega Bomberman (por Sega)



El B-Man hace un debut explosivo en Genesis. Con sus opciones nuevas e impresionantes, este bombardero sube hasta el primer lugar de su clase.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	4.0	4.5	Intermedio

US\$49,99  
8 megs  
Disponble ahora  
Acción y aventuras  
5 áreas

4 jugadores  
(usando Team  
Player)  
Multidireccional

### ¡A cabalgar Bombardero! Power-ups de animales



**Azul:** Patea las bombas



**Amarillo:** Patea los bloques



**Rosado:** Bailarín



**Blanco:** Salta alto



**Verde:** Alta velocidad

# PROANALISIS

## Genesis



### Por La Calavera

Los fanáticos del clásico de Capcom, *Magical Quest*, hallarán que este juego es igualmente divertido. Sus gráficos, llenos de color, y la capacidad de adquirir nuevos poderes, hacen que esta aventura tenga una magia misteriosa.

### Misterio con ratones

En realidad, el título está equivocado: No hay mucho circo en *Circus Mystery*. Jugando como Mickey, o Minnie, corres y brinca, desde la primera etapa del



**PISTA:** Derrota al boss del *Haunted Circus* saltando sobre su melena voladora y golpeándolo inmediatamente.



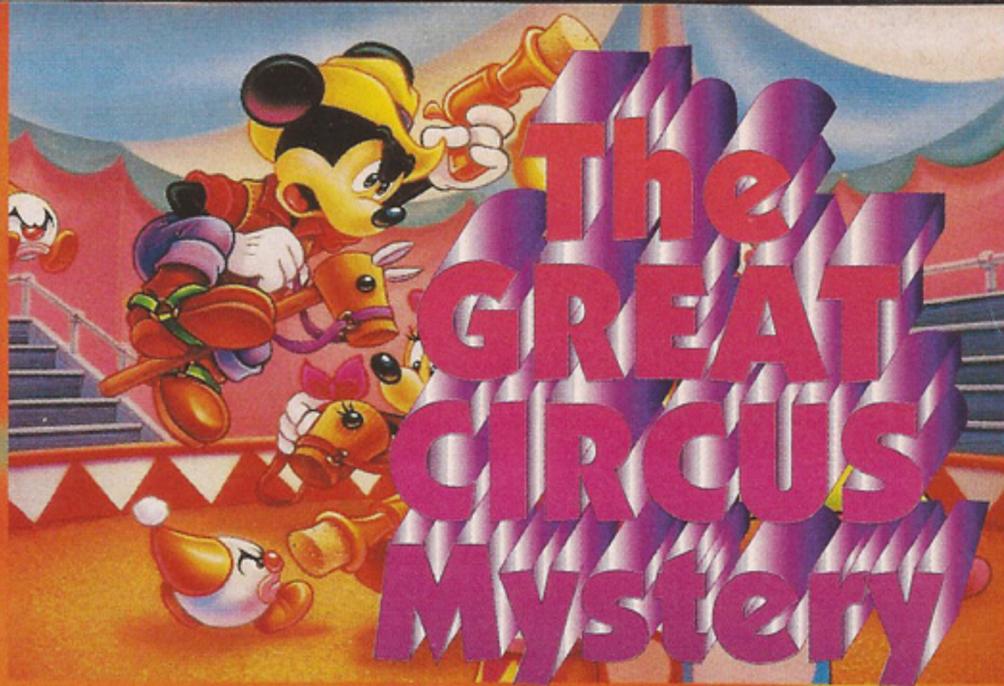
**PISTA:** La capacidad de escalar, que da el disfraz de safari, te ayudará a evitar al boss de la selva. Golpea a este gran mono cuando esté debajo de ti.

circo, hasta una selva densa, una mansión encantada, varias cavernas sumergidas y mucho más. Como en *Magical Quest*, cambias de disfraz (incluyendo un traje de vaquero con su cinturón y pistola, así como un disfraz de safari con el que escalas árboles), para negociar los obstáculos. Determinar cuál es el disfraz apropiado, es toda la estrategia del juego.

La versión de GCM, para Genesis, es idéntica a la versión anterior de SNES y ambas toman elementos prestados de otros títulos de Disney hechos por Capcom (como *Castle of Illusion*). Todavía puedes despachar enemigos a patadas, nadar



**El mundo mágico y colorido de *The Great Circus Mystery***



bajo el agua como un perro y liquidar bosses con ataques simples de cargar y disparar. Los controles son eficaces, en general, aunque el salto de Mickey disfrazado de vaquero es un poco difícil de controlar y, aparentemente, se cae demasiado de los salientes, al escalar con el traje de safari.



**PISTA:** Sólo puedes dispararle al fantasma cuando sus ojos están ardiendo en llamas.



**PISTA:** Escala por las paredes para evitar a este enemigo de las *Frozen Plains*.

### Gráficos de circo

Como es costumbre en los juegos de Disney hechos por Capcom, los gráficos tienen un colorido caricaturesco y son imaginativos y brillantes, con detalles muy agradables y sutiles, como los gruñones bosses que debes combatir.

Los sonidos son los que esperas, en un juego bien hecho, con una encantadora música variada. Pero, los efectos de sonido tienen que ponerse al día y algunas voces no vendrían mal.



**PISTA:** Agáchate para evitar los rayos azules de Pete, salta sobre sus libros voladores y atácalo, cuando baje la cabeza. Una docena de golpes lo liquidarán.



**PISTA:** Disfrázate de vaquero, para dispararle al dragón situado al final de *The Caves*.

### Un circo estelar

Así que Mickey y Minnie protagonizan otra aventura encantadora. ¿Dónde está la noticia? Bueno, aquí el desafío es limitado. Este juego es mucho más fácil que *Magical Quest*, o *Castle of Illusion* y, realmente, está enfocado a los aventureros más jóvenes. El modo para dos jugadores es muy recomendable para aquellos veteranos que estén adiestrando novatos. Aunque es demasiado fácil para los jugadores expertos, no cabe la menor duda que los principiantes fanáticos de Mickey y Minnie, encontrarán que *Great Circus Mystery* es tan dulce y divertido como un soleado día en Disneylandia.

### Nuevos disfraces para el viejo ratón



Barrendero de circo



Trapequista de safari



Vaquero en la casa encantada

Fichero de juego Genesis

### The Great Circus Mystery Starring Mickey & Minnie

(por Capcom)



Capcom continúa su serie de juegos imaginativos sobre Disney, con esta colorida aventura para los jugadores más jóvenes. Si te encantó *Magical Quest*, te gustará este sencillo juego.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	4.0	4.5	Ajustable

Precio no disponible  
16 megs Disponible ahora

2 jugadores  
6 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional  
Contraseñas

# PROANALISIS

Genesis



Por Manuel de la Mancha

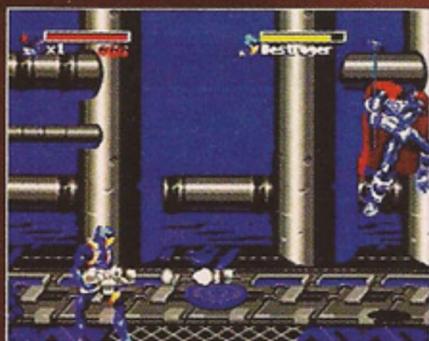
Como ya es costumbre, Metrópolis tiene un terrible problema: Superman lucha con Doomsday para mantener intacta la ciudad, pero, esta vez, el Hombre de Acero ha sido derrotado y muere. Así comienza el juego The Death and Return of Superman, de Sunsoft,



**PISTA:** Saltar y lanzar un ataque, al aterrizar, es un movimiento devastador.



**PISTA:** Vigila las sombras de los fragmentos que caen, así sabes donde aterrizarán y puedes evitar que te golpeen.



**PISTA:** Lucha primero con el enemigo que puede dañarte a distancia, luego encárgate los que atacan de cerca.

una contienda corriente de golpes y peleas, basada en popular personaje de la serie de DC Comics.

## Azul y rojo... así como negro y azul

Después de la muerte de Superman, aparecen cuatro nuevos aspirantes para reemplazar al héroe fallecido. Luchas, a través de 10 niveles, enfrentándote a toda clase de adversarios aéreos y terrestres, peleando como el descarado Superboy, el Man of Steel metálico, el oscuro Eradicator, o Cyborg, el robot.

Cada personaje tiene sus propios ataques especiales y super armas, además de los puñetazos, proyecciones y movimientos voladores normales. Solamente por medio de una combinación cuidadosa de todas esas habilidades, puede regresar el verdadero Superman, para tomar venganza y rescatar a Metrópolis.

**Vuela por encima de la acción terrestre para hallar power-ups, iconos de ataque y vidas adicionales.**

# THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN



**PISTA:** Los enemigos pueden eliminarse entre ellos mismos, o por otras causas, así que mételes en problemas.

Afortunadamente, el control es consistente para todos los personajes. Los movimientos en pantalla pueden ser únicos, como el golpe con el martillo de Man of Steel, pero el resultado final es efectivo, casi siempre. Esta configuración simplifica el cambio de un superhéroe por otro.

## No me grites, soy sordo

La música rock de fondo aumenta suficientemente la adrenalina, para que te motives jugando. Sin embargo, el Genesis no mantiene siempre una buena relación con el resto del audio y, a menudo, los efectos de sonido se pierden, cuando la acción se hace más violenta, lo que te pone, momentáneamente, fuera del juego.

Los gráficos de este juego son nítidos y llenos de color, pero la animación es frecuentemente lenta y algo repetitiva. Por ejemplo, el



**PISTA:** Cuando luches contra Elite, vuela por encima de él, para evitar que te dispare desde arriba.

peligroso enemigo volador, llamado Warworlder, simplemente es un Elite copiado de otros niveles anteriores y repintado con un color diferente.

## Movimientos con Kryptonita

D&R of Superman tiene algunos segmentos para quemar los pulgares y algunos intermedios que avanzan la trama, pero, para cuando alcanzas los niveles finales, ya estarás aburrido de la misma forma de jugar. Vuela, espera, ataca... vuela, espera, ataca... etc.

La batalla final, si tienes la paciencia para llegar a ella, es un puro ejercicio de aburrimiento. Si caes una vez, recibirás una paliza que te robará la vida. Es lástima, pues la historia es atractiva, la variedad es interesante y puedes ejecutar una buena cantidad de movimientos. Pero... ¿Que pasó con el formato de juego? ¿Quizás Lex Luthor lo robó!

### Fichero de juego Genesis The Death and Return of Superman (por Sunsoft)



La clásica aventura de la derrota de Superman está llena de color y brillo, pero su forma de jugar es demasiado repetitiva y lenta para mantenerte entretenido hasta el final.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	4.5	3.0	Avanzado

US\$54.99  
16 megs  
Disponble ahora  
Pelea y aventura  
Un jugador  
10 niveles

Vista de 3/4  
Movimiento lateral  
Compatible con un controlador de seis botones

## Malvados formidables



Eyegor



Tick



Rambeau



Molotov



ChainSaw

# PROANALISIS

## Genesis



### Por El Capitán Pulpo

La abundancia de opciones no hace que un juego sea bueno. Ciertamente, este cartucho tiene muchas opciones, pero parece que tuvieras una rueda pinchada.

que son toques divertidos que tienen otros juegos. En el lado positivo, hay túneles y pasos elevados, que aumentan la complejidad, y tu mapa en pantalla resulta realmente fácil de ver.

Este juego tiene algunos sonidos buenos, en especial,

# Kawasaki Superbike Challenge

## El mundo de las carreras

Kawasaki es muy parecido al juego anterior de Domark, Formula One, sólo que aquí corres sobre dos ruedas, en circuitos internacionales, con una perspectiva desde el manubrio y toneladas de opciones. Incluye 15 pistas y tres formas básicas de ajustar tu máquina. La acción es rápida y tu moto responde bien al control (apreciarás la diferencia cuando el tiempo empeora).

Desafortunadamente, los gráficos son similares a los de otros juegos de carreras. Grandes bloques de polígonos giran hacia ti y te rodean paisajes poco detallados. No hay chispas, humo de las motos, ni choques jugosos,



**Suzuka tiene muchas curvas y es una de las pistas más largas. Ofrece un reto particularmente difícil.**

Kawasaki Superbike Challenge por Time Warner Interactive

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	4.0	3.5	Ajustable

US\$59,95  
8 megs  
Disponible ahora  
Carrera de motos  
2 jugadores

Perspectiva personal  
Desarrollo frontal  
Contraseñas  
Clasificación ESRB:  
Todos los públicos



**PISTA: Sigue los consejos de los profesionales al ajustar la moto. En suelo seco, son mejores los neumáticos lisos.**



**PISTA: Para aprender el recorrido más fácil de una pista, sigue de cerca a los líderes de la carrera.**

los chillidos de las gomas. Pero, los motores de verdad suenan muy distinto y es probable que apagues esos ruidos lamentables.

## Cruza la meta

Aunque no es la mejor de esta temporada, Kawasaki Superbike Challenge es una carrera decente y tiene suficiente variedad para todos los niveles de habilidad. Incluso, los fanáticos de las carreras difíciles pueden competir en las durísimas ocho horas de Suzuka.

Ahora bien, ¿KSC tiene calibre de campeón? Sólo los novatos lo creerán.



### Por Mano Veloz

¿Listo para la lucha libre, en vivo, al más alto nivel? WWF Raw se aventura en el cuadrilátero con todas tus llaves y ataques favoritos.

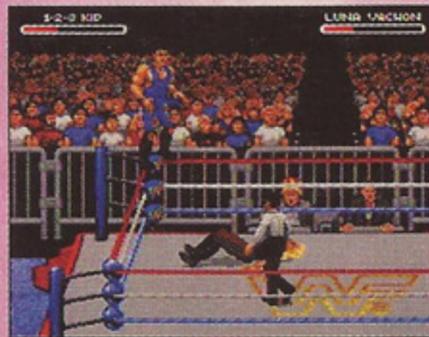
## El rey del ring

Raw brinda doce de las super estrellas de la lucha libre, con todos los atributos y movimientos especiales que los han hecho famosos. Imagínate desatar la caída Banzai, de Yokozuna, sobre tu oponente, durante el combate Royal Rumble de doce hombres simultáneos. Con seis opciones diferentes de pelea (incluyendo la de equipos y mano a mano), puedes elegir tu propio camino hacia la gloria.

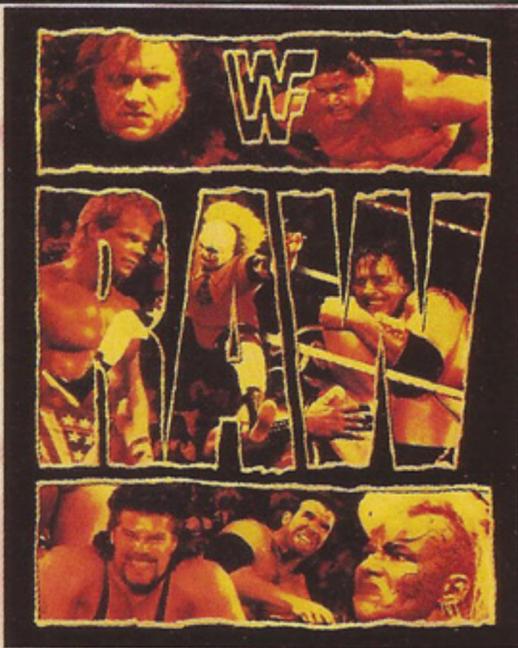
Es divertido controlar a estos maniáticos. Con más de 20 movimientos a tu disposición, lucharás con rapidez y precisión. Algunos ataques resultan increíbles realmente, como golpear a tu adversario con una silla. Además, prácticamente no hay retrasos en la acción.

## Opciones de campeonato

Tener unos gráficos llenos de color y un sonido claro, son factores claves para ganar un título, y Raw los tiene. Sin embargo, cada luchador parece tener la misma altura y proporción, lo cual puede confundir un poco, cuando Luna Vachon que mide 163 cm. parece tener el mismo tamaño que Diesel, con sus 213 cm. de estatura. Sin embargo, cada



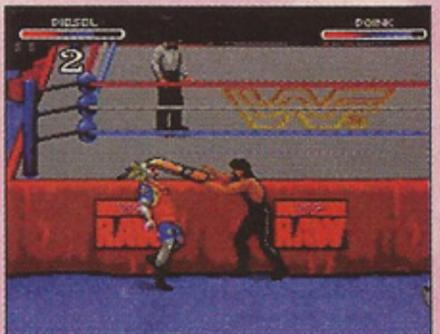
**PISTA: Es muy importante tu posición cuando ejecutas movimientos especiales. Aprende donde debes iniciar cada de los movimientos, antes de empezar a jugar.**



**PISTA: Cuando tu oponente está débil, lánzalo contra los torniquetes altos del ring, después sube encima de él y dale duro en la cabeza.**

competidor tiene su propia música y hay gemidos y gritos que resaltan la acción en el cuadrilátero.

Con sus toneladas de opciones y los luchadores más populares de la WWF, no te puede ir mal. Y con diez niveles de habilidad, todo tipo de jugadores pueden pisar esta lona. ¿Crees que tienes lo que hay que tener para ser el rey del cuadrilátero? WWF Raw te brinda una manera rápida y divertida de averiguarlo. **G**



**PISTA: Golpea a tu oponente con una silla o un cubo, para reducir más rápidamente su nivel de energía.**

WWF Raw por Acclaim

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.5	4.5	Ajustable

US\$64,95  
Disponible ahora  
Lucha libre  
Vista lateral

4 jugadores (con el Team Player)  
Calificación ESRB:  
Todos los públicos

# PROANALISIS

Sega CD



Por Larry Measusta

Aunque los fanáticos de NBA Jam se preguntarán por qué se demoró tanto la versión para Sega CD, la espera ha valido la pena. En esta versión se le añade a la mezcla nuevos sonidos que aceleran el pulso y alineaciones actualizadas de los equipos.

## ¡Jam-tástico!

La forma de jugar de Jam sigue igual. Todavía eliges entre 28 equipos (todos los de la NBA y uno adicional), con alineaciones nuevas y actualizadas, que incluyen a Sprewell, Webber y Anthony Hardaway (pero todavía no tienes ni a Shaq ni a Jordan).

Los remates siguen iguales y todavía existen personajes ocultos. Aunque el juego parece más rápido y los controles se sienten más intuitivos, no hay suficientes cambios para que este juego sea una compra obligada para los jugadores casuales.

## La decisión está en los sonidos

Las mejoras más grandes del juego están en el sonido. Oirás un increíble número de apertura, seguido por

más voces, más música y más efectos de sonido, que en cualquiera de las versiones domésticas.

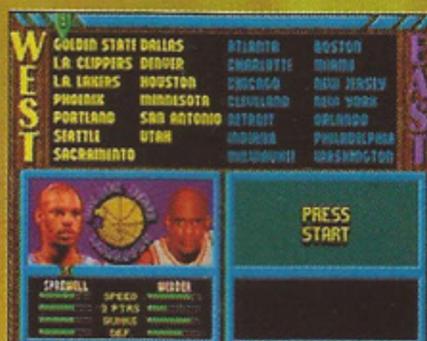
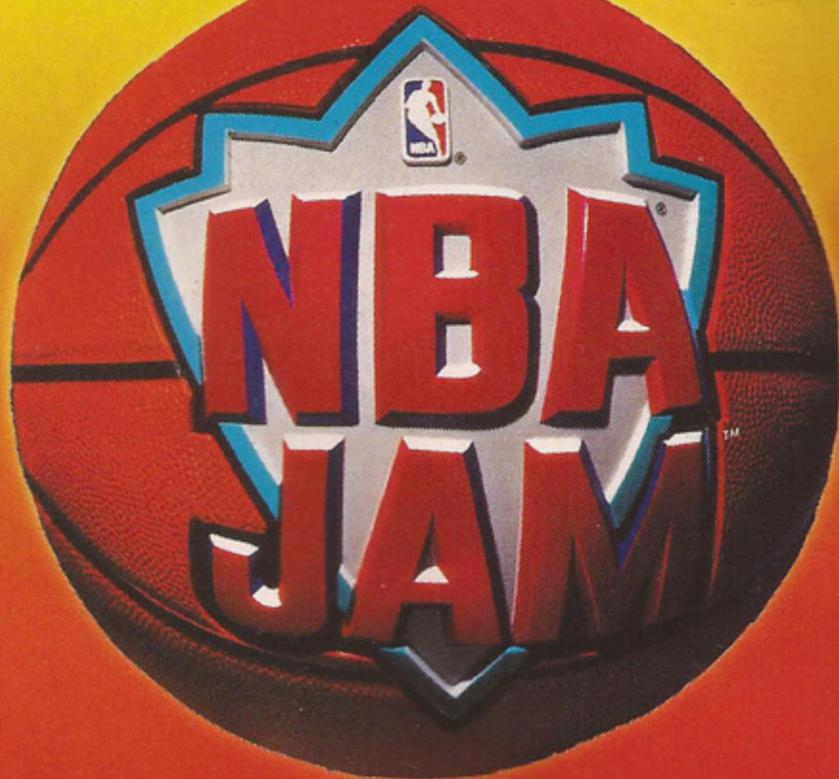
Los gráficos, sin embargo, son los mismos de la versión de Genesis. Las ilustraciones malas de las caras de los jugadores parecen caricaturas, comparadas con las del SNES y las de las tragamonedas. La falta de detalle en las figuras, no



**PISTA:** Para robar un balón en la boca de la victoria, salta cuando golpea el aro.



**PISTA:** Revisa las estadísticas personales antes de elegir un jugador. Algunas han cambiado desde la versión de Genesis.



**PISTA:** Ahora Sprewell tiene unas estadísticas similares a las que poseía Mourning. Usalo en cualquier posición.



**PISTA:** Derriba a los contrarios cuando saltan para disparar, puedes hacerlos fallar.

mejoró en la conversión.

Los controles básicos son fáciles de ejecutar: Un botón es para robar y pasar, otro para bloquear y disparar, y otro para aumentar la velocidad. El juego también parece más rápido, incluso sin el modo Juice activado. Los veteranos apreciarán otras mejoras sutiles, como el robo de balones en el aro, al estilo de las tragamonedas, y la mayor capacidad para robar e interceptar pases.

Pero, como siempre, con lo dulce viene lo amargo. El tiempo de acceso del juego es, ciertamente, como un atasco de tráfico y te encontrarás buscando algo que ver en la televisión, antes de que el juego termine de cargarse.

## Remata, si quieres

Solamente los fanáticos empedernidos pueden sentir interés. Si hubieran podido elegir, hace seis meses, entre este CD o el juego de Genesis, definitivamente hubieran optado por éste, pues supera al de Genesis por un disparo de tres puntos.

La prolongada espera puede haberle costado algunos puntos de popularidad al NBA Jam de Sega CD. Sin embargo, si aún necesitas acción intensa en el tabloncillo, aquí puedes encontrar la solución. **G**

Fichero de juego Sega CD  
**NBA Jam CD**  
(por Acclaim)



Aunque, en realidad, el CD es sólo una actualización de anteriores NBA Jam, tiene algunas vistas y sonidos adicionales nuevos. ¡Los fanáticos de Jam no deberían ignorarlo!

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	5.0	5.0	4.5	Intermedio

US\$49,95  
CD  
Disponible ahora  
Baloncesto  
4 jugadores

28 equipos  
Vista lateral  
Multidireccional  
Contraseñas

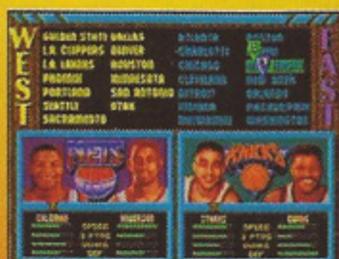
## LOS MEJORES ENFRENTAMIENTOS



Warriors contra Hawks



Sprewell puede luchar contra Augmon.



Nets contra Knicks



¡Starks puede desafiar a Coleman!

Sega CD



**Por Acabose**

¿Pagarías para ver una película llamada Asesino de cadáveres? ¿Sí? Entonces eres el prospecto ideal, para los zombies de Corpse Killer en Sega CD; un tiroteo en vivo, creado por Digital Pictures, que se parece a una película mala de terror.

**Un juego con B**

En este juego, la letra "B" aparece en más de un lugar: La "B" de "bastante", por el número de enemigos. La "B" de "balas" y la "B" por "película de clase B".

Los enemigos son zombies, cuyo abundante número y variedad mantienen la intensidad de la acción. Los muertos ambulantes gobiernan la diabólica isla de Cay Noir y aparecen en seis pandillas, que aumentan su peligrosidad según avanzas. Estos zombies son el resultado de un experimento fallido del ejército.

Las "balas" son la munición de esta carnicería en primera persona, fácil de jugar. Puedes usar un control normal, una pistola Gamegun, de American Laser Games, o una Sega Menacer, para disparar a la pantalla y enviar a los fantasmas de regreso a sus

tumbas. No importa el dispositivo que elijas: Matar nunca fue más fácil.

**El presupuesto del horror**

La B de "películas de clase B" refleja el objetivo de esta producción. Tu afición por las películas de horror, con presupuesto bajo, está relacionado proporcionalmente con lo que disfrutarás en Corpse Killer. Incluso, el disco presenta un habitual de las películas-B, Vincent

**Lucha contra los zombies**



**PISTA:** Los zombies levantan a los muertos del cementerio. Vuelve allí frecuentemente.



**PISTA:** El movimiento lateral propio de la pantalla, pasa de largo algunos zombies. No dispares y ahorra munición.

# Corpse Killer



**PISTA:** Si encuentras Baba-Koo Manbones (huesos humanos), deja que Winston maneje el asunto y sigue su consejo.

**PISTA:** Dispara contra los proyectiles que se te acercan, pues no puedes herir a los que disparan.

**PISTA:** Los zombies tienden a ponerse en fila, uno detrás del otro. Con la sincronización adecuada, puedes matar varios, sin tener que mover la mirilla.



**Winston te da pistas importantes, pero, ¿cuál es la obsesión de Digital Pictures por los jamaicanos? ¿Recuerdas Night Trap?**



**Vincent Schiavelli, como creador de los zombies. Es un actor habitual en películas como "Alguien voló sobre el nido del cuco" y "Fantasma".**

Schiavelli (no te preocupes, lo reconocerás), en el papel de un científico loco. Los otros dos actores principales ponen todo su entusiasmo, en actuaciones predecibles.

Los gráficos de Sega CD son típicamente granulados, pero con estilo. La localización de la filmación en Puerto Rico incrementa el atractivo visual. Sin embargo, los zombies son para morir de la risa.

Obviamente, son hombres con máscaras de plástico y guantes, errando por la pantalla, como en una pantomima de paseo lunar. Intencionalmente, o no, son una estupidez.

Los sonidos colaboran en el horror. Una música variable, toma su trabajo seriamente, y las voces (de vivos o muertos) son claras en el CD, aunque el rap de Wiston, el falso rastafari, es un chirrido. No obstante, tu repetitivo grito cuando te muerde algún zombie, resulta algo aburrido.

**Vudú para ti**

¿Acaso es Corpse Killer espantosamente mundano, o inteligentemente malévolo? Tu decides. Los veteranos de los tiroteos gritarán de horror al ver el paso torpe de los zombies, pero, para ambientarse en las películas de horror, Corpse Killer puede despertar a los muertos.

Fichero de juego Sega CD

**Corpse Killer**

(por Digital Pictures)



**Este tiroteo en primera persona, tiene el aspecto y el estilo de una película mala de terror.**

**Pero, si lo pruebas, puede que le devuelvas la vida a este cadáver viviente.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	4.0	3.5	Intermedio

Precio no disponible

Un jugador  
Perspectiva de primera persona  
Memoria de almacenamiento

Disponible ahora  
Apuntar y disparar

32X



Por Kama Ralenta

Para cambiar de ambiente, pelea en el espacio. Este parece ser el mensaje que Cosmic Carnage le da al mundo de las peleas en el 32X. Sin embargo, el desafío es estrictamente mediocre.

## ¿Tu espacio o el mío?

En Carnage, luchas contra criminales espaciales, desesperados por escapar de una nave prisión averiada. Sin embargo, a pesar de su escenografía espacial, Carnage es una pelea típica, con ocho combatientes

# Cosmic Carnage



¡Infierno en el espacio exterior!



**PISTA:** El puñetazo fuerte agachado de Naruto (botón B), sirve para continuar rápido un ataque alto, o justo después de un derribo.

renegados. Hay cinco niveles de dificultad, pero carece de opción de velocidad y sistema de compensación.

Los luchadores parecen los usuales sospechosos, en tamaños variados: Pequeños, medianos y grandes. Sin embargo, Naja es una interesante criatura con forma de reptil y una detestable llave mortal de boa constrictora.

## Masacre y pelea

El sistema de lucha en Carnage es básico, con patadas y puñetazos normales y fuertes, así como una llave, controlados por cuatro



**PISTA:** La armadura de segunda clase, como la que lleva Tyr, es potente, pero retrasa tus movimientos, si la comparas con la de primera clase que usa Naruto. Ajusta tu táctica según la que uses.

botones. Sin embargo, hay un agradable surtido de cuatro a ocho ataques especiales, para cada personaje, si los encuentras. Hay fatalities esporádicas. Los ataques especiales requieren una combinación de movimientos de control direccional con teclados de botones, pero tendrás suerte si logras algunos de ellos.

Puedes dotar a tu luchador con dos clases de armadura, para los brazos, el pecho y las piernas. Estas armaduras añaden una variante táctica interesante a tu estrategia de juego y, aunque el peso de la armadura retrasa tus movimientos, te ofrece mayor protección. Puedes romper la armadura de tu oponente y atacar la zona descubierta.

Pelear con una armadura pesada en la ausencia de gravedad del espacio, vuelve falsamente lenta esta lucha cósmica, a la que te costará habituarte. De hecho, Carnage, es lento, en general.



**PISTA:** El puñetazo-ametralladora de Zena-lan (presiona rápidamente puñetazo normal X) destruye las armaduras. Sigue con el ataque explosivo y ejecuta una patada giratoria explosiva (presiona Izquierda, Izquierda, Derecha y Patada).



**PISTA:** Talmac es un luchador completo. Su onda explosiva (Derecha, Izquierda, Derecha y Puñetazo) y el gancho fuerte (Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y Puñetazo) son sus golpes de largo alcance más rápidos.

## Tecnología alta y baja

Al menos, el 32X ofrece unas imágenes hermosas. Los gráficos varían la proporción de las figuras durante los combates y los prisioneros pelean usando unos raros estilos de lucha de ciencia ficción. Los fondos son excepcionales y están brillantemente coloreados, aunque resultan relativamente estáticos. En cambio, los sonidos son verdaderamente de "baja tecnología". La música trata desesperadamente de animar el juego y... casi lo consigue. Los efectos son mínimos pero, a fin de cuentas, recuerda que estás peleando en el silencioso vacío estelar.

## ¿Ciencia fricción?

Si quieres añadir una pelea en 32X a tu colección, compra Cosmic Carnage. Si ese no es tu deseo, hay otros juegos de pelea mejores merodeando en Genesis... y ya sabes cuáles son.

## Combatientes cósmicos



Cyclic



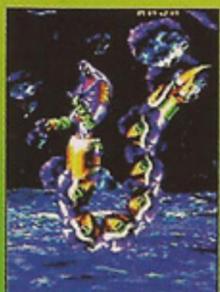
Tyr



Zena-lan



Naruto



Naja



Talmac



Yug



Deamon

Fichero de juego 32X  
**Cosmic Carnage**  
(por Sega)



Es el espacio y nadie puede oírte gritar, con este juego de peleas sólido, pero ligeramente lento.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	3.5	Ajustable

US\$69,99  
24 megs  
Disponible ahora  
Juego de peleas

2 jugadores  
8 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

32 X



**Por MacMutante**

Corpse Killer debuta como uno de los primeros CDs para el 32X. Según Digital Pictures, se ha quintuplicado la cantidad de colores y el tamaño de la imagen aumentó en un 50 por ciento. Los nuevos colores le dan vida, aunque sea el mismo juego.



**Vincent Schiavelli está perfecto en su papel de loco resurrector de cadáveres.**



## Corpse Killer

**PISTA:** Dispárale con las balas de poción mágica a los miembros contaminados de tu grupo y podrás revivirlos.

### Magia negra y balas

Aunque es una diversión simple, este tiroteo con vudú no carece de inteligencia. Sí, sólo debes matar unos zombies estúpidos, pero si quieres dominar esta plataforma de apuntar y disparar con movimiento lateral, debes proteger tu ¡ahhhh...! cuello.



**PISTA:** Para vencer a los espantapájaros necesitas balas de Datura, o un bastón Ju Ju, que te proteja.

Corpse Killer por Digital Pictures

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	3.0	3.5	Intermedio

Precio no disponible  
CD  
Disponible ahora  
Un jugador  
4 áreas

Perspectiva personal  
Movimiento lateral  
Clasificación ESRB: Adultos

Si quieres vencer a la carne muerta, organiza patrullas, busca munición venenosa, pociones protectoras y otras armas de magia negra.



**PISTA:** La pantalla se mueve y pasa de largo varios zombies. No dispares y ahorra munición.

Los controles son muy buenos. La pistola de juego mata facilísimo los cadáveres, pero si usas el control normal aumenta la dificultad.

Los gráficos están entre la vida y la muerte. Parece que los zombies llevan disfraces estropeados, pero el colorido y la claridad visual supera a otros CDs de Sega.

Las voces suenan como el cristal, en especial, los gritos. La música tiene ritmo selvático, con tambores, por supuesto.

### Muerto otra vez

Corpse es un juego de clase B, tan divertido como una película de igual categoría. Pero, si no puedes con este zombie, tampoco podrás con un enemigo peor.



**Por Larry Measusta**

¿Acción rugiente para el 32X? Este juego es tan rápido, que el Star Wars de tragamonedas parece un juego de 8 bits a su lado. Pero, si ya lo has jugado en otros sistemas, no verás nada nuevo.

### Quemado

Este cazador incendiario es igual al de Genesis, excepto algunas mejoras menores en los gráficos y el sonido. Pero, aun así, pensarás quién fue el "listo" que dejó salir este juego para el 32X.

Vuelas con el SSF-14, casi a la velocidad de la luz, armado con una provisión limitada de misiles y una ametralladora Vulcan. Tu misión es eliminar la mayor

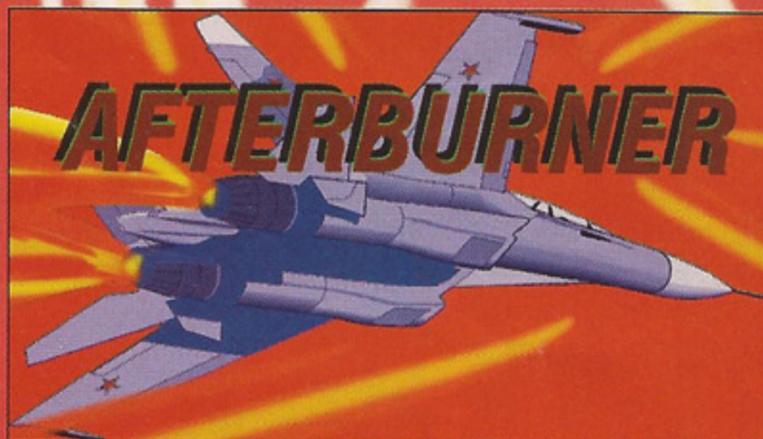


**PISTA:** Para esquivar misiles pegajosos, espera al último segundo y gira violentamente.

de manejar una carreta, podrás dominar este juego, sin dificultad.

### ¡Ardiente sensación!

Los gráficos superan los de un juego de 16 bits, con mejores colores, una animación más rápida y explosiones que llenan la pantalla. No hay parpadeos y, desde luego, tampoco hay retrasos, por fortuna.



cantidad posible de aviones enemigos; una tarea fácil, pues no hace falta cerebro para manejar los controles. Si eres capaz



**PISTA:** El combate nocturno es peligroso. Confía en las señales sonoras para detectar a tus enemigos.



**PISTA:** No seas tacaño con tus misiles. Puedes reponerlos entre niveles.

La música y los efectos de sonido se dejan oír bien, mientras pilotas el avión. Los efectos son los propios que se escuchan en un combate dentro de un caza a reacción y se merecen una calificación excelente.

Sin embargo, unos buenos sonidos y unos gráficos fantásticos no implican, de forma necesaria, un juego fantástico. Pero, si no lo has jugado antes, puede gustarte. Los veteranos le aplaudirán la velocidad y pasarán de largo. Los novatos se amarrarán al asiento, gatillo en mano, y harán... ¡juego a discreción!

Afterburner por Sega

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.0	3.5	Ajustable

US\$49,99  
16 megs  
Disponible ahora  
Apuntar y disparar  
Un jugador  
20 escenarios

Vista desde atrás del avión  
Multidireccional  
Clasificación ESRB: Todos los públicos

# PROANALISIS

3DO



Por Buska Pleitos

Super Street Fighter II Turbo ha llegado finalmente a los sistemas domésticos, aunque sólo sea en 3DO... Sin embargo, algunas cosas importantes se han perdido en la adaptación. Desde luego, para los fanáticos empedernidos de SF, el parecido sólo cuenta en los hermanos gemelos.

## Adiós a los viejos, aquí está Akuma

La versión Super SFII Turbo de las tragamonedas tiene la mayor colección de luchadores que hayas visto nunca en los juegos de peleas. Puedes elegir entre 16 guerreros y jugar con todas sus versiones anteriores, si conoces los códigos secretos, para



**PISTA:** Usa el nuevo ataque con salto, Strong de Ryu, para manipular al enemigo y darle hasta tres golpes.

Fichero de juego 3DO

### Super Street Fighter II Turbo

(por Panasonic)



3DO ofrece una versión bastante parecida a la de las tragamonedas, pero a este SSF II Turbo le falta su música original, los códigos de los personajes antiguos y unos fondos que tengan más vida.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	4.0	4.0	AJU.

US\$69,95

CD  
Disponible ahora

Juego de peleas  
2 jugadores  
Vista lateral

aprovechar sus capacidades, ligeramente diferentes. El juego también tiene un código especial para Akuma, el personaje oculto, lo que eleva el total hasta 33 personajes distintos.

Super Turbo, para 3DO, tiene los 16 contendientes normales, más Akuma, pero



**PISTA:** Para aterrizar después de ser proyectado, mantén presionado Dcha o Izda en el control direccional y teclea uno de los botones Forward Strong, Fierce, o Roundhouse.

desaparecieron otros luchadores de versiones anteriores. Los fanáticos de las salas de juego estarán muy enojados al no poder jugar con personajes antiguos muy populares, como el viejo Ryu, que contaba con su invencible puñetazo dragón.

## ¿Juega duro?

Resulta frustrante usar el voluminoso controlador de 3DO, con sus mandos direccionales acolchados. Es mucho mejor el nuevo controlador de Panasonic, con seis botones, pero tampoco es perfecto. Si no



**PISTA:** Cuando hagas el ataque Super, de Blanka, mantén presionado el botón para hacerlo girar en el mismo lugar. Si tu oponente salta, ejecuta un Super para atacarlo girando.

# STREET FIGHTER II TURBO

encuentras uno que se adapte a tus dedos, acabarás regresando a las versiones caseras de Super SFII, para Genesis y SNES. Técnicamente, el formato de juego permanece intacto. La programación es sensible, precisa y fiel a la versión de las tragamonedas; también están presentes las temibles combinaciones de super movimientos. El tiempo de acceso es razonable: Alrededor de cinco segundos, entre cada pelea.

## Muerto en audio y video

¡Odiarás los gráficos y los sonidos! Las figuras son tan grandes como en la versión original de las salas de juego (y tienen toda su animación), pero los fondos son rígidos y carentes de vida. También existe un pestaño irritante, en la barra de vida.

Los efectos de sonido sobrevivieron a la tracción, pero la música es un arreglo agonizante de las melodías de las tragamonedas.

## El momento de la verdad

Con todo dicho y hecho, el barómetro final de cualquier versión doméstica de Street Fighter II Turbo, es su forma de jugar. Una cosa es perder un poco de sonido o calidad visual y otra, bien distinta, es jugar con los escurridizos controles de 3DO combinados con la ausencia de personajes antiguos, lo que provoca que Super Turbo sólo sea una versión

aceptable, pero no soberbia. Todavía, el cartucho Turbo Hyper Fighting, para SNES, se destaca como la mejor de todas las versiones de Street Fighter que han llegado hasta los hogares.



**PISTA:** Para jugar como Akuma, ve a la pantalla de selección de personajes, mueve el cursor hasta Ryu y espera cinco segundos. Después, muévelo hasta T. Hawk y espera cinco segundos; luego elige a Cammy y aguarda otros cinco. Vuelve a Ryu por cinco segundos, luego aprieta Start e, inmediatamente, teclea los tres botones



¿Buscas el puñetazo dragón de Ryu, que era invencible? ¡No lo encontrarás!



**PISTA:** Muchos personajes, como Dee Jay, Balrog, Chun Li y Bison, pueden usar sus movimientos Super para atravesar las Bolas de Fuego.

# PROANALISIS

3DO

## SAMURAI SHODOWN



por To' Ben Dhao

Cuando un juego se crea originalmente para un cartucho de 24 bits, esperarías que el CD de 32 bits fuera una copia exacta. Desafortunadamente, Samurai Shodown para 3DO ofrece lo inesperado.

### Un samurai cojo

Al menos, este Shodown llega a 3DO con todo lo básico intacto: Los luchadores originales con todos sus movimientos y el mismo aspecto visual lleno de color.



**PISTA:** Usa el agarre aéreo, de Hanzo, para defenderte de los ataques aéreos.

Sus buenos gráficos muestran fondos con detalles particularmente agradables, pero hay algunos problemas. Los personajes tienen figuras grandes y bastante nítidas, pero sus animaciones y movimientos son más lentos que lo que sus fanáticos podrían esperar, comparado con el Shodown original de Neo-Geo. Las secuencias fantásticas de Amakusa y el boss burlón final han desaparecido, lo cual representa una gran decepción.



**PISTA:** En el nivel de premio, párate en el centro para asegurarte de que cortas todos los objetos de paja.

La horrorosa variación de proporciones resulta, incluso, más desagradable, porque destruye uno de los aspectos tradicionalmente fuertes de Showdown. Como la proporción no es tan fluida como la de las tragamonedas, el juego parece más lento de lo que es realmente.

Sin embargo sí hay una cosa que es lenta: El tiempo de acceso dura unos larguísimos ocho segundos. ¡Todo ese retraso se convierte en frustración!

A los sonidos les va mejor que a los gráficos. Como en las salas de juego,



**PISTA:** Es mejor jugar a la expectativa y dejar que Amakusa te ataque. Tu defensa es la clave para la victoria.



**PISTA:** Asegúrate de tener un disparo seguro, si lanzas la espada de Wan-Fu, pues quedará indefenso temporalmente.

la música dramática y las voces se adaptan perfectamente al ambiente de la lucha con armas. La música es una excelente reproducción de la original, pero las voces son distintas. Son chirriantes e ininteligibles.

### Samurai acabado

La mayoría de los fanáticos de Shodown chocarán con los controles. Los botones A, B y C del controlador de 3DO, son todos puñetazos. Si quieres ejecutar una patada, debes apretar simultáneamente el botón Shift y un botón de golpear, lo que resulta fatal en medio de una pelea. Por desgracia, no se puede modificar la configuración de los botones.

Para ejecutar los movimientos especiales, debes presionar los botones junto con el suave control direccional de Panasonic y saldrán, si tienes suerte. Modificar los



**PISTA:** Cuando le quede a Galford su última gota de energía, usa al perro para interceptar los proyectiles. Presiona Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, y cualquier botón de puñetazo. Es cruel, pero efectivo.

controles, según describe el manual, mejora la respuesta.

### Satisfacción de samurai

Shodown no resultará bueno para los puristas de las tragamonedas. Podrás soportar este juego si no usas el controlador de 3DO, gracias a las cualidades redentoras de sus gráficos. Pero si eres un verdadero fanático de la obra maestra de Neo-Geo, tendrás que ir a la sala de juegos para satisfacer tu necesidad. **G**



**Entre todas las versiones domésticas, la de 3DO es la que mejor reproduce la sangre de las tragamonedas. Casi puedes sentir el dolor de Nakoruru, ¿verdad, Galford?**

#### Fichero de juego 3DO Samurai Shodown (por Crystal Dynamics)



Con gráficos buenos y todos los movimientos y personajes del original, Samurai Shodown te divertirá. Pero, sus controles malos impiden la verdadera diversión.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.0	3.0	4.5	Ajustable

US\$59,99  
CD  
Disponble ahora  
Juego de peleas

2 jugadores  
13 niveles  
Vista lateral

# PROANALISIS

Neo•Geo



**Por El Capitán Pulpo**

Si te gusta dispararle a extraterrestres, que avanzan lateralmente con rapidez, te encantará Zed Blade. Aunque no es original, continúa la larga línea de tiroteos espaciales bien diseñados de SNK.

**Usa tu Zed**

Deja el cerebro en la puerta cuando empieces a jugar Zed Blade. No hay historia, no hay estrategia y no hay tiempo para pensar.



**PISTA:** Cuando estás configurando tus armas, elige el disparo vertical, para devastar enemigos delante y a los lados.

ocho mundos contra oleadas interminables de cazas extraterrestres, instalaciones

## ZED BLADE

Este juego exige unas reacciones rápidas como el rayo, ni más ni menos.

Vuelas como uno de tres pilotos, peleando a través de

antiaéreas en la superficie y enormes bosses mecánicos. Cuando destruyes un enemigo, aparecen power-ups flotando en tu camino, que proporcionan toda clase de armamento espectacular.

La acción es tan intensa y rápida que algunas veces pierdes tu nave de vista. Esto ocurre con frecuencia cuando juegas en el modo para dos jugadores. Por suerte, hay algo que te ayuda: Los precisos controles

te permiten acelerar hacia lugares estrechos para adquirir power-ups y regresar a la lucha, con más poder.



**PISTA:** Revienta las rocas grandes en la etapa de los asteroides, pero no te molestes con las más pequeñas.

Fichero de juego Neo•Geo  
**Zed Blade**  
(por SNK)

NOT YET RATED

**Rápido y divertido, Zed Blade alcanza las alturas donde vuelan los mejores juegos de tiroteo espacial con movimiento lateral.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	4.5	4.0	4.0	Ajustable

Precio no disponible  
110 megs  
Disponible ahora

Tiroteo  
2 jugadores  
8 niveles  
Movimiento lateral

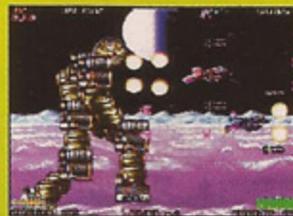


**PISTA:** Las cosas no son lo que parecen. Los bloques negros se convierten en cazas enemigos.

### Abundancia de bosses



Roc Carrier



Lunar Walker



Cosmic Slime



Constrictor

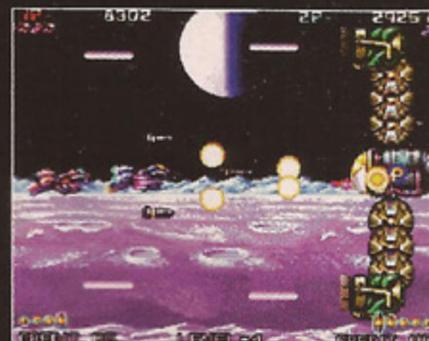


Loki

Tus armas son realmente terroríficas. Configuras tu eficaz armamento con una opción de selección de disparos (incluyendo una combinación hacia delante y vertical), junto con misiles y armas posteriores. Con unas armas tan poderosas, es posible que nunca pierdas.



**PISTA:** En la etapa lunar, el ciempiés lanza burbujas hacia arriba que explotarán si chocas con ellas.



**PISTA:** Vuela derecho hacia el corazón de este atacante de dos piezas, para evitar sus misiles superiores e inferiores, de esa forma.



**PISTA:** Mantente delante de este atacante doble. Las dos mitades se unen y te aplastan si te alcanza.

### El mundo de Zed

Los gráficos son buenos, dentro de los habituales en este género. Empiezas en escenarios terrestres, hasta llegar a las etapas finales en diferentes planetas del sistema solar. El aspecto visual está condimentado con muchos elementos mutantes que se transforman: Bloques y burbujas se convierten, de repente, en aviones, helicópteros y monstruos, cuando te acercas a ellos.

Los sonidos bombean tu adrenalina. Una música delirante te acompaña en tu trabajo de destrucción y surgen voces ocasionales, que sirven como efecto. Las poderosas explosiones incrementan la emoción de la experiencia auditiva.

Zed Blade tiene algo para satisfacer a todos los fanáticos de los tiroteos. Las diferentes velocidades de los tres pilotos y la multitud de armas, le confieren a este juego una variedad de retos. Con tanto para ver, oír y hacer, querrás quedarte en Zed para saber que pasa. Este juego es, sin lugar a dudas, emocionante.

# PROANALISIS

CD-i



**Por Mano Veloz**

Dragon's Lair II: Time Warp es una continuación brillante del

original, que muestra la excelente animación que sólo es posible en CD.

## ¡Dirk al rescate!

La saga continúa: Daphne ha sido secuestrada por el malvado mago Mordrock, que planea obligarla a casarse con él y llevársela a través del tiempo. Una vez más debes guiar a Dirk en su



**PISTA:** Tienes dos opciones de movimiento. Asegúrate de no olvidarte de tu espada.

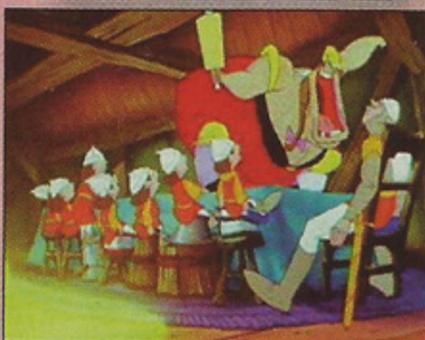
## Asunto de espadas

Si quieres un juego con verdadero realismo, escucha los increíbles rugidos,

# DRAGON'S LAIR II TIME WARR

rescate, antes de que Mordrock abra el ataúd de la perdición y ponga el anillo mortal en su dedo. Usando tu fiel espada y una máquina del tiempo inútil, debes salvarla rápido, o la perderás para siempre.

DL II demuestra la potencia de CD-i con unos gráficos claros y definidos. Sus colores excelentes, sin cortes o retrasos en la animación, convierten a este juego inteligente en una delicia visual.



**PISTA:** Después de perder una vida, el juego tiende a cambiar de dirección. Prepárate para hacer lo contrario de lo que habías hecho.

gruñidos y efectos de sonido de DL II. Mejor aún, tienes unas voces clarísimas que adornan cada escena.

La calidad de los controles es mejor que en 3DO. El mando direccional de CD-i te brinda una forma más precisa y veloz de presionar los botones, lo que te ayuda a superar las serpientes, dragones y suegras que te salen al paso.

Los buenos reflejos y una sincronización correcta son imprescindibles si quieres entrar en la guarida de este dragón. Si crees que tienes lo que hace falta para salvar a Daphne, te divertirás probando tu valentía en esta aventura interactiva. **G**



¿Eres tu, Daphne?

Dragon's Lair II: Time Warp por Philips

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>EXP.</b>
5.0	5.0	4.0	4.5	Experto

Precio no disponible  
CD  
Disponble ahora  
Aventura interactiva  
Un jugador

Vista lateral  
Multidireccional  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar

# MAD DOG MC CREE



**Por Mano Veloz**

Coincidiendo con la aparición de Mad Dog II para la plataforma 3DO, una nueva e impresionante versión del original, debuta en CD-i. Si nunca has cabalgado con McCree, ésta es una buena ocasión para visitar el Oeste salvaje.

## El mismo Mad Dog

Si te gustó la acción en Sega CD, te encantará esta aventura. De nuevo, Mad Dog y sus secuaces han secuestrado al estimado alcalde del pueblo y a su bella hija Nell. Como si esto fuera poco, han encerrado al sherif en su propia cárcel. Tu misión es liberar al sherif, rescatar a los rehenes y acabar con Mad Dog McCree de una vez y por todas.

Para lidiar con esta pandilla de matones, necesitarás el mejor "hierro", mejor dicho "plástico", que puedas conseguir: El Pacificador (Peacekeeper). Este revólver (incluido con el juego), de excelente apariencia, se maneja fácilmente y tiene un gatillo sensible que convertirá en Harry el sucio, a cualquiera.



**PISTA:** ¡Ojo con las ventanas y los techos! Es difícil apuntar hacia esas zonas, así que debes ser rápido.

## La locura del CD-i

Gracias al realismo de las sorprendentes imágenes de video de la acción de Mad Dog, te esconderás detrás

del sofá, durante los tiroteos intensos. ¡Cada secuencia ofrece toneladas del verdadero y viejo Oeste!

Las voces y los sonidos suenan un poco apagados, pero por lo demás son reales. Escucha atentamente cuando uno de los malos hace un movimiento o los consejos de los habitantes, te pueden salvar el pellejo.



**PISTA:** Escoge el Pacificador sobre el control direccional. Te dará más alcance y mejor tiempo de reacción.



La damisela en apuros.

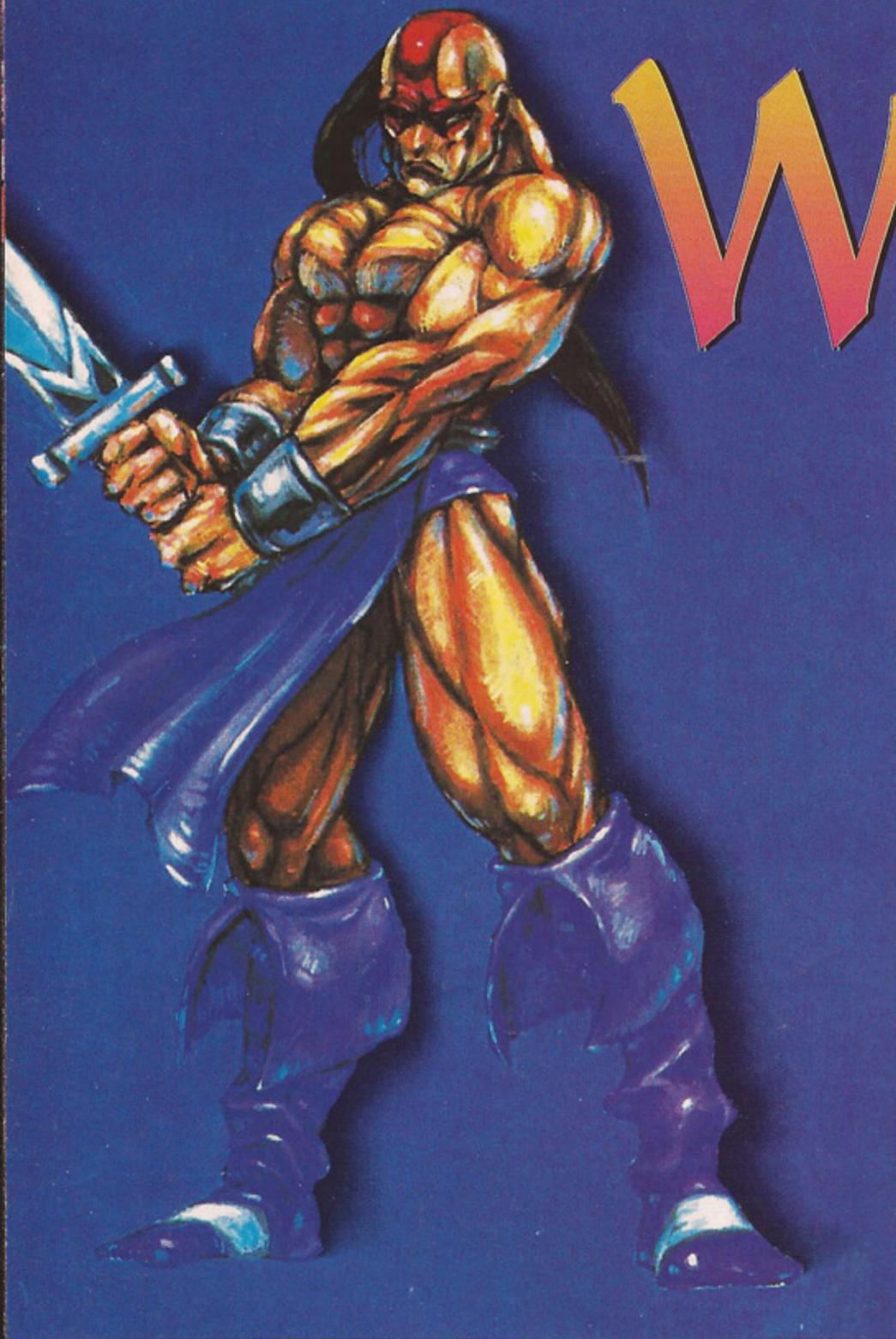
Con su juego intenso y un guión similar al de sus predecesores en las tragamonedas y Sega CD, esta versión para CD-i demuestra que un juego bueno trabaja bien en cualquier plataforma. **G**

Mad Dog McCree  
por American Laser Games

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
5.0	4.0	4.0	4.5	Intermedio

US\$59,98  
CD  
Disponble ahora  
Tiroteo  
Un jugador

4 niveles  
Perspectiva personal  
Multidireccional  
Clasificación ESRB:  
Sin clasificar



# Weapon Lord

## ¿Evolución o revolución en la forma de jugar?

**Namco y Visual Concepts rompen el molde de los juegos de pelea con Weapon Lord.**

Por Buska Pleitos



Fíjate en que los golpes directos y los de revés, se representan de forma real. Cambiar de uno a otro resulta fluido y uniforme.

### Algo diferente, algo mejor

¿Por qué, casi todos los juegos de peleas, incluyendo Killer Instinct, Samurai Shodown, Art of Fighting y World Heroes, tienen movimientos especiales, para bolas de fuego y puñetazos de dragón, que usan unos controles y producen los mismos resultados que los de SF II? Weapon Lord es un enfrentamiento, similar al formato de los demás Street Fighters y Mortal Kombats del mundo, pero en el que los diseñadores James Goddard y David Winstead, de Namco Research, quieren que las similitudes se limiten a eso. La meta principal de Weapon Lord:

Tener una forma de jugar original y de primera, pero, al mismo tiempo, ser marginalmente similar a otros juegos de pelea.

### Sistema de armas

En Weapon Lord, todo se basa en un concepto: La interacción entre las armas. Aquí no hay combate sin armas; en todo momento los personajes luchan empuñando su arma favorita, bien sea un sable, una maza o un garrote. La idea central es lograr incrementar la posibilidad de que las armas choquen entre sí, en lugar de golpear sólo a los personajes. Los jugadores deben controlar la energía y el ritmo de la pelea, dominando la interacción de las armas.

Pregúntale a los aficionados de los juegos de pelea, que es lo que convierte un producto en éxito, y las primeras palabras que saldrán de sus bocas serán "la forma de jugar". Seguro, los gráficos impactantes y los finales sangrientos son divertidos, pero si le quitas esos adornos, te queda la substancia, o su ausencia.

Weapon Lord, el estreno de Namco y Visual Concepts para Sega y SNES, que agració nuestra portada del mes pasado y estará a la venta en mayo, trata de extender los límites de los

juegos de pelea en muchas áreas diferentes. Pero la mayor ambición es desbancar al resto de los competidores, en la categoría del formato de juego.

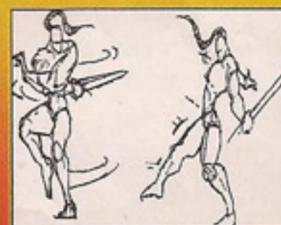


**El movimiento Locura (Frenzy), de Demon Lord, es una devastadora secuencia de golpes con su gigantesca arma, que recibe el "apodo" familiar de Guillotina.**

### Desarrollo del trabajo

El artista principal de Visual Concepts, Alvin Cardona, dibujó los conceptos preliminares para estas exclusivas y originales técnicas con armas, como Bajar la guardia, Golpe poderoso y Desvío poderoso.

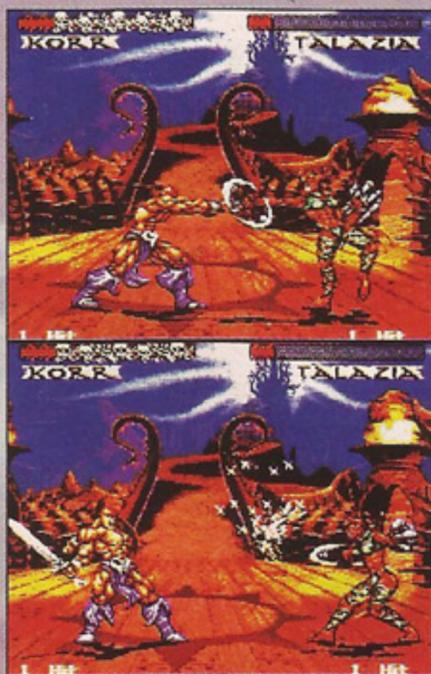
### Bloqueo fuerte alto





Esto genera varias dudas interesantes. ¿Qué pasa cuándo las armas interactúan? ¿Qué ocurre cuando choca un ataque poderoso contra uno débil? ¿Cómo se pueden comprometer las defensas de los luchadores para que puedan ser golpeados por un arma y heridos? ¿Se puede invertir y contraatacar los movimientos?

Los diseñadores de Weapon Lord se hicieron esas preguntas y las respondieron; luego vinieron más preguntas. Este proceso los llevó hasta lo que es, en teoría, el sistema de lucha más complicado, que jamás se ha intentado antes en un juego de peleas.



**Cuando los dos jugadores ejecutan golpes normales, entrechocando sus armas, ambos retroceden.**

Primero, cuando dos ataques chocan con una fuerza relativamente similar, los personajes reaccionan, por un momento, igual que reaccionas tú, al golpear una pelota con un bate.

Sin embargo, Weapon Lord tiene toneladas de movimientos normales y casi diez movimientos especiales para cada personaje, por lo que hay una gran cantidad de técnicas con diferentes potencias.

Por ejemplo, si un ataque de poca potencia choca contra otro de más potencia, el luchador de este ataque retrocede una fracción de segundo menos que su oponente. Esta diferencia le da una ligera ventaja, que no es lo suficiente grande para lograr un golpe sin oposición, pero sí alcanza, para comenzar primero su próximo movimiento.

Y esto es sólo para los movimientos normales. Ahora bien; digamos que el agresor activa de inmediato

su técnica especial de Bajar la guardia al oponente y este intenta un bloqueo normal. Sería un movimiento completamente ineficaz, que lo dejaría vulnerable para otro ataque o combinación. En cambio, si el oponente reacciona rápidamente con un movimiento más complejo y poderoso, como un Bloqueo fuerte o un Desvío potente, el intento del agresor quedaría contrarrestado, cambiando así el ímpetu y el resultado de la pelea.

Con tal cantidad de técnicas diferentes (ver el recuadro), Weapon Lord debería mantener a los jugadores ocupados, obligándolos a aprender una multitud de posibles acciones y estrategias.



**El movimiento volador giratorio en 360 grados, de Korr, es un Desvío poderoso que arranca el arma de la mano al adversario y lo deja vulnerable a un ataque.**

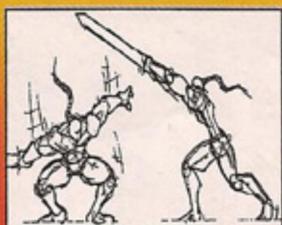
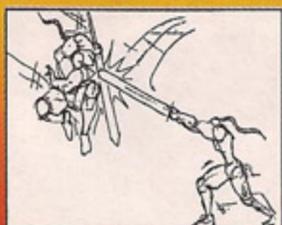
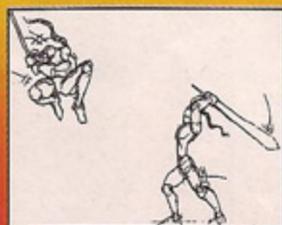
### **A diestra y siniestra**

¿Es necesario que todos los juegos de peleas tengan patadas y puñetazos? No. Los botones de ataque de Weapon Lord están divididos en dos tipos: Golpes directos y golpes de revés (con tres niveles de potencia cada uno). Lo mejor de todo es que los gráficos representan exactamente los golpes. Un golpe directo viaja desde el lado derecho (o primario) del cuerpo, y uno de revés viene del lado izquierdo del cuerpo. Mejor aún: ¡Estos movimientos tienen una apariencia verdadera!

### **Debe sentirse bien**

Los controles pueden ser el elemento decisivo de un juego. Un éxito posible puede convertirse en un rotundo fracaso, si la

## **Bloqueo aéreo/en salto**





## Técnicas especiales de WeaponLord



**Golpe poderoso:** Un fuerte ataque que vence ciertos bloqueos, o puede usarse dentro de un combo impresionante.



**Bloqueo poderoso:** Un bloqueo agresivo que puede desviar, o parar, la mayoría de los ataques.



**Derribo:** Un movimiento que derriba al enemigo. Recuerda, ¡también eres vulnerable cuando estás en el suelo!



**Locura:** Una secuencia desesperada de ataques que puede conectar varios golpes.



**Bajar la guardia:** Un movimiento agresivo usado para eliminar un bloqueo normal, dejando al enemigo vulnerable por completo.



**Desvío poderoso:** Usado para contraatacar agresivamente un golpe enemigo, con la posibilidad de quitarle su arma y ponerlo a la defensiva.

ejecución de los movimientos es como enviar mensajes en Morse, o dibujar ochos con palitos.

En general, WeaponLord es un juego basado en el manejo del controlador direccional, con un funcionamiento similar a la ejecución con movimientos de medio o cuarto de círculo de SF II. La mayor diferencia es que muchas técnicas se activan presionando primero un botón y luego el movimiento del control direccional. Esta configuración posibilita los combos que utilizan el arco superior del controlador.

WeaponLord ha sido diseñado para que sus controles fueran familiares,

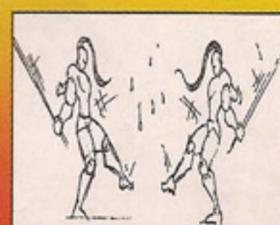
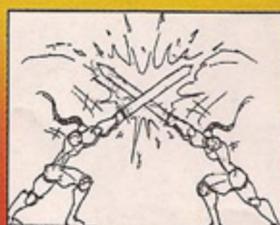
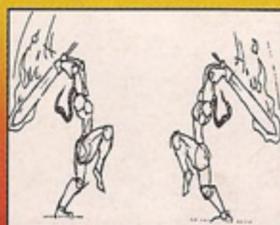
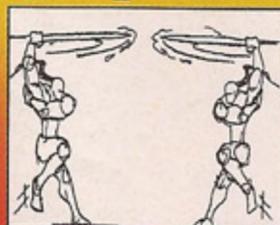
según el estilo que los jugadores ya conocen, pero lo suficientemente diferentes para tener su propia identidad, y lo bastante sencillos, para evitar que los jugadores fallen sus movimientos y se frustren. Considerando que existen técnicas donde también debes tener los botones presionados, ¡los combos te parecerán completamente distintos!

### Combos poderosos

Al igual que ocurre con el resto del juego, en general, el sistema de combinaciones de WeaponLord se basa más en lo que puedes hacer que en lo que no puedes hacer. Otros juegos de pelea



## Golpe poderoso



limitan a los jugadores de varias maneras; por ejemplo, no permiten golpear al enemigo más de una vez si está en el aire, o evitan que lo golpees cuando está en el suelo.

WeaponLord elimina estas restricciones, añade nuevas formas para comenzar combos e incorpora varios elementos familiares, como los golpes dos en uno y los juggles. ¡Aquí, sí puedes golpear a un enemigo en el suelo! Pero no pienses que un enemigo derribado ya está derrotado: Puede bloquear inmediatamente, desde el momento justo en que empieza a levantarse.



**El ataque de Bajar la guardia, de Talazia, quita el poderoso escudo de Zorn de su camino.**

También puedes comenzar un combo partiendo de una interacción de las armas, que se puede desarrollar en el suelo o en el aire. Hay muchas posibilidades para los ataques dos en uno, pero tienes que aprendértelos de forma individual.

## No se trata de un avance pequeño

Es difícil negar la afirmación de que WeaponLord es diferente del resto. Ahora bien, la pregunta es: ¿Se convertirá en el modelo que todos emularán?

**G**

# Las mentes detrás de las armas

*Las personas claves que crearon la forma de jugar de WeaponLord, son sus productores-diseñadores, James Goddard y David Winstead, de Namco, junto con los demás programadores del juego en Visual Concepts: Steve Chiang (SNES) y Aki Rimpiläinen (Genesis),*

**GamePro:** ¿Qué los hace pensar que las armas son emocionantes?

**James Goddard:** ¿Cuántas veces has visto una película con un combate armado, frente a frente (klank, klank y luego whoom), donde uno de los luchadores se defiende y en el contraataque le abre el estómago de un tajo al otro? Es fenomenal, es intenso, las chispas vuelan... ¿qué te hace pensar esto?

**GP:** ¿Cuál es el objetivo de los movimientos?

**JG:** Todo tiene que tener un propósito. No tenemos movimientos con una apariencia fabulosa, para que digas "Ohhh..." y luego digas "no puedo usarlo en un combo". ¿Recuerdas en Way of the Warrior, cuando el motociclista le lanza el gas del encendedor al otro y lo quema? ¿Para qué sirve? No queremos perder el tiempo con cosas como esa. Todo lo que encuentres en WeaponLord tiene una finalidad específica.

**GP:** ¿Cuál es tu definición de un combo?

**JG:** Muchas personas prueban juegos como Eternal Champions y dicen: "Mira, puedo hacer un

combo, hay combos en este juego". Si el oponente puede bloquearlo después del primer golpe, desde luego, eso no es un combo.

**GP:** ¿Cómo se desarrollará la estrategia de los jugadores?

**Steve Chiang:** Cuando la gente empezó a jugar Street Fighter, no veías muchos intercambios de golpes ni el puñetazo dragón de Ryu. Durante los próximos meses, probablemente no verás en WeaponLord interacción avanzada, con choques de armas entre sí, debido a que los jugadores se tienen que acostumbrar.

**GP:** ¿Cómo se hacen las proyecciones en el juego?

**Dave Winstead:** En una convención nos reunimos con un diseñador, que estaba demasiado preocupado porque no había puesto llaves en un juego, pensando que eran golpes bajos. En nuestro juego, las proyecciones no son golpes bajos. Requieren un movimiento que puede ser bloqueado y se pueden usar dentro de un combo.

**GP:** ¿En qué se diferencia el control del juego?

**JG:** Estamos tratando que los movimientos parezcan como si los estuvieras haciendo en realidad, especialmente con los que cubren el arco superior del controlador. Podríamos haber usado los conocidos toques para el puñetazo dragón de Ryu, como todo el mundo, pero pensamos que eso reducía la experiencia.

**GP:** ¿Cuál es tu tipo de controlador ideal?

**JG:** Tendría que ser fluido como la seda y ofrecer una respuesta relampagueante. Si se produce un fallo, debería ser un error humano y no del control.

**GP:** ¿Dame un ejemplo de un juego que tenga un control que no funcione bien?

**JG:** Mortal Kombat I, para SNES, era un juego con unos controles horribles. Presionabas Arriba... y no pasaba nada. ¡Podías sentir el retraso! Dave tenía un truco, en el que presionaba los cuatro botones simultáneamente, soltándolos después, y se ejecutaban los cuatro ataques en secuencia.

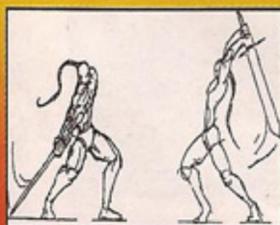
**GP:** ¿Cómo se diseña y programa la forma de jugar?

**SC:** Escribí una herramienta propia de programación, llamada Heroe, que usamos para procesar los archivos de arte, avanzando cuadro por cuadro para afinar la colisión de las armas.

**GP:** ¿Cuánto se parecerán las versiones de SNES y Genesis?

**Aki Rimpiläinen:** En la forma de jugar, ambas serán idénticas, al 99,9 por ciento. Genesis tiene un procesador más rápido, así que puede hacer algunas cosas más, pero los gráficos y el sonido serán mejores en SNES.

## Desvío poderoso



## Presentando la tecnología del futuro

Los propietarios de sistemas de 16 bits que buscan nuevos desafíos, ya pueden usar sus juegos en línea. Aquí tienes un vistazo de cerca al módem XBand.

por El Brujo

Como informamos en la edición de febrero del 95, el nuevo módem XBand de la compañía Catapult, para red de juegos de video, ya está disponible en línea para las plataformas Genesis y Super Nintendo, en ciudades como Nueva York, San Francisco, Dallas, Los Angeles y Atlanta (sólo en los E.E.U.U.).

Los jugadores conectados a la red XBand recibirán pistas, estadísticas personales, así como información y clasificaciones de otros jugadores y competencias organizadas a través de la red. La red incluso enfrenta a los competidores con un nivel de destreza similar, o a otros adversarios de su elección.

### La ayuda de XBand

Usar el XBand debe ser fácil. El módem se conecta a la consola de 16 bits y, entonces, se conecta un cartucho al XBand.

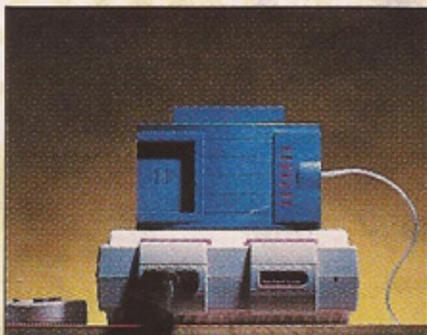
Para ofrecer unas características en línea, similares a las de las computadoras personales, Catapult creó un sistema operativo para la red, ya que, a diferencia de las computadoras, las consolas de 16 bits carecen de sistema operativo. Por ejemplo, el sistema operativo de XBand apoya una interfaz de usuario simple, que permite a los jugadores entrar datos por medio de un teclado alfabético en la pantalla.

### Llama a tu enemigo

Marcando un número de teléfono sin tarifa, se tiene acceso a la red de XBand (el "servidor"), que contiene un directorio de los jugadores que están esperando para jugar un cartucho específico.



El módem XBand para Genesis.



El módem XBand para SNES.

XBand le da instrucciones al módem para llamar a un oponente, o bien, te pone en una lista de espera, para recibir las llamadas de otros participantes.

A diferencia de los servicios en línea de las computadoras personales, que pierden la conexión si se utiliza otro teléfono en la misma línea, el sistema operativo de XBand garantiza la conexión, incluso si hay una llamada en espera en la línea telefónica. El sistema detecta las llamadas en espera, alerta al usuario de que ha recibido una señal de voz y, entonces, permite que se conteste la llamada, haciendo una pausa en el juego.

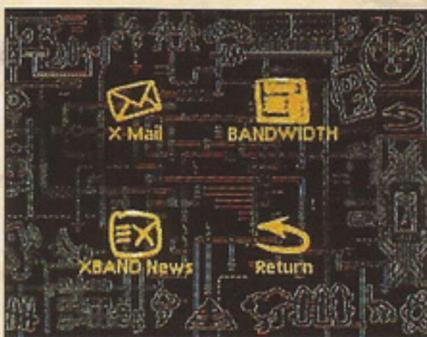
### Nueva tecnología

El objetivo de XBand es enviar la información acerca de los movimientos del juego por el sistema telefónico, lo más rápido posible. Para llevar a cabo esta hazaña, las características del módem reducen el tiempo de

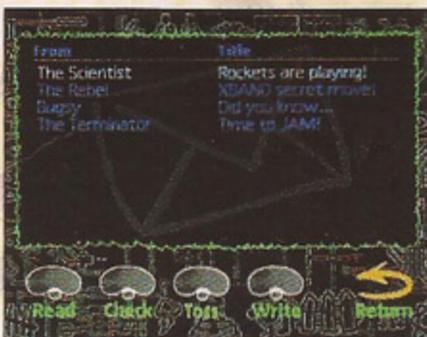
respuesta (latencia), en la conexión a través de la red. Tradicionalmente, tanto los modems como las redes se diseñaron para aumentar el "rendimiento" (flujo de información digital), en lugar de la velocidad de la respuesta. Esto significaba que los juegos en línea estaban limitados a juegos menos exigentes como el ajedrez o las aventuras de texto interactivas, los cuales se podían jugar adecuadamente con



Elige contrincantes, o revisa tu correo, en la pantalla principal.



El buzón de la red te ofrecerá correo electrónico, noticias y un periódico en línea, llamado Bandwidth.



Tienes correo electrónico XMail.

# ESTÁ JUGANDO



Los jugadores en línea pueden crear personajes ficticios y registrar puntuaciones propias.

demoras largas entre los comandos y sus respuestas (algunas podían durar hasta un segundo).

Naturalmente, los cartuchos de deportes o de peleas exigen una respuesta inmediata. Para acelerar la respuesta, el módem XBand contiene un chip ASIC (circuito integrado de aplicación específica) hecho a la orden, hardware para procesar las señales y una interfaz telefónica especial. Catapult estima los tiempos de respuesta en 1/30 de segundo.

### El XBand ya juega

De momento, el XBand te permite jugar Mortal Kombat, Mortal Kombat II, NBA Jam, Madden NFL '95, NFL '95, así como NHL '94 y '95. Ahora, lo que XBand necesita es algunos jugadores buenos.

Presentando la tecnología del futuro

## Virtual Boy encabeza la incursión de Nintendo en el mundo de la realidad virtual.

Cuando Nintendo anunció el sistema de 64 bits, Ultra 64, la mayoría de los aficionados a los juegos de video pensaron, que esta compañía planeaba ignorar la tecnología de 32 bits por completo. ¡Nada más lejos de la realidad!

La poderosa N tuvo un reflejo, el de Reflection Technology, con sede en Waltham (Massachusetts), y decidió usar la tecnología de 32 bits en pequeñas dosis. Ahora está preparada para explorar la realidad virtual con Virtual Boy, un sistema compacto, de juego en 3D.

### No está mal

Virtual Boy es una unidad de sobremesa independiente, que no se conecta al televisor. Es un sistema de realidad virtual (VR), en 32 bits, que utiliza seis baterías AA y se basa en un chip RISC (microcircuito para computación de instrucciones de juego). La unidad utiliza dos LED (diodos emisores de luz), que rastrean espejos con alta resolución, para producir una imagen en 3D.

Virtual Boy es similar a unos anteojos para esquiar, montados sobre pequeñas patas de metal. Pones la unidad sobre la mesa y, simplemente, acercas tu cara. El producto está diseñado para eliminar cualquier estímulo externo, para envolver totalmente a los jugadores en un mundo

imaginario, monocromático y multifacético, que consta de imágenes rojas de alta resolución, que se ven contra un fondo negro sólido.

Su controlador separado, es totalmente único. Tiene una configuración para dos manos, como empuñaduras de pistola montadas a los lados del controlador, que cuenta con cuatro botones de acción y dos mandos de control direccional.

### Nintendo y la reflexión

El concepto impulsor del Virtual Boy pertenece a Reflection Technology, una compañía especializada en la tecnología de pantallas virtuales. ¿Por qué está tan interesada la compañía que creó a Mario en el Scanned Linear Array (SLA), la tecnología de pantalla virtual, patentada por Reflection Technology? Gracias a esta patente, las pantallas de Reflection pueden reproducir una imagen legible, similar a la de un televisor de 30 centímetros, en una pantalla con menos de siete centímetros cuadrados.

El SLA se basa en una columna vertical de pequeños LEDs y lentes de aumento. Un espejo vibratorio barre horizontalmente la imagen aumentada de los LEDs para reproducirla en la pantalla.

Para ver la imagen, pones la pantalla de SLA cerca de tus ojos y miras

# Lugares virtuales en espacios pequeños



**El Virtual Boy no parece gran cosa, montado en su soporte, pero lo que cuenta es lo que hay dentro. Echale un vistazo al complejo controlador.**

hacia un pequeño objetivo. Debido a la alta velocidad del espejo y los LEDs, tus sentidos aceptan el engaño de que estás viendo una imagen continua.

Este es el mismo fenómeno que ocurre cuando ves una película en la pantalla como una imagen continua que tiene movimiento, en lugar de las imágenes de los fotogramas individuales que la componen.

### El Virtual Boy como juguete

Nintendo de Japón está promoviendo el Virtual Boy por todo lo alto. Se espera

que el VB esté a la venta en el mercado japonés en abril, con un precio de 19.800 yens (US\$210). Según Nintendo, habrá tres cartuchos en el momento del lanzamiento, seguidos por dos, o tres títulos, cada mes. En estos momentos, Nintendo pronostica que las ventas de Virtual Boy, en Japón, alcanzarán 3 millones de unidades y 14 millones de cartuchos en sólo un año. Parece que es un trabajo propio de un hombre para un niño tan pequeño. **G**



# Deportivas

Todo sobre el mundo de los deportes en juegos de video

## FIFA 3DO, gana la Copa Mundial

### FIFA International Soccer

Por Patafina

La Copa del Mundo del 94 ya es historia... ¿y qué? Ahora FIFA International Soccer pateo en los campos de 3DO, con unos gráficos y una forma de jugar sin rival.

### El campo de tus sueños

Por la misma senda que marcaron los anteriores juegos de FIFA, esta versión de 3DO no es una simple conversión de los cartuchos. Tiene iguales características de juego que los anteriores, como los torneos y la opción



**PISTA:** Elige un equipo cuyas cualidades sean compatibles con tu estilo de juego.

de jugar ligas, pero aprovecha la potencia del 3DO para brindarnos una experiencia de fútbol más real.

Ahora tienes 50 equipos internacionales (había 30 en SNES y 48 para Genesis). Aunque algunos equipos débiles, como Kuwait y



Cada vez que marcas un gol, todos los jugadores lo celebran.



Luxemburgo podían haberse quedado en casa, pues son víctimas fáciles cuando los enfrentas a los equipos más poderosos, como Brasil o Italia.



**Aprovecha el intermedio para observar jugadas históricas en imágenes de video.**

Esto es fútbol de verdad, así que los pases son la clave de la victoria. Saca ventaja de la opción de estrategia, que permite jugar ofensiva o defensivamente, así como cambiar de alineación, según el resultado del partido.

### Escenas impresionantes

Los gráficos son ultraprecisos. Tanto los estadios como los jugadores son detallados para ofrecer un apropiado y bello escenario de fútbol. Los detalles complementan las siete perspectivas disponibles, y los fanáticos no se cansarán fácilmente de esta variedad. Por ejemplo, la vista del balón te pone directamente en la



**PISTA:** En una escapada, presiona el botón B para evitar al defensa que se aproxime.

cancha, con una perspectiva fluida y cercana. La vista del campo es la más utilizada y conocida perspectiva aérea o 3/4, de muchos simuladores deportivos. Las otras cinco son variaciones agradables sobre el mismo tema.

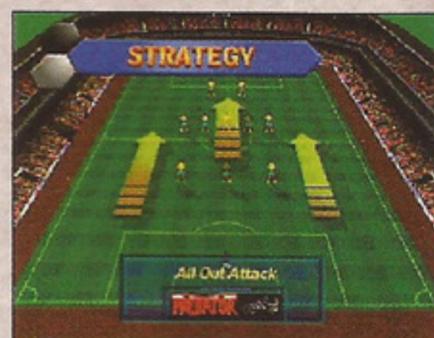
El sonido casi se equipara con los gráficos. El choque del balón contra la red de la portería es tan claro como los cánticos del público.

### Espectáculo de masas

FIFA es el primer juego de 3DO para seis jugadores. Aunque los controladores te costarán una fortuna, es una experiencia y se puede jugar así contra la computadora. Pero, coordinar a un equipo con sólo la mitad de esos jugadores, ya representa un esfuerzo titánico.

Para todos aquellos que esperaban simuladores deportivos de calidad para

3DO, se ha terminado la espera: Ya tienen el mejor: FIFA International Soccer, con el que podrás vivir la experiencia del deporte rey, sin preocuparte por hacer la cola para las entradas. **G**



**PISTA:** Si tienes problemas con el contrario, no dudes en modificar tu estrategia.



**PISTA:** Para aprender a pasar, usa la vista aérea del campo. Así podrás ver a todos tus compañeros en la pantalla.



**PISTA:** Usa el cursor para pasar el saque del portero, con precisión, a un compañero.

### FIFA International Soccer por EA Sports

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	4.5	4.0	4.5	Intermedio

US\$59,95  
CD  
Disponible ahora  
Fútbol  
Multidireccional  
Múltiples vistas

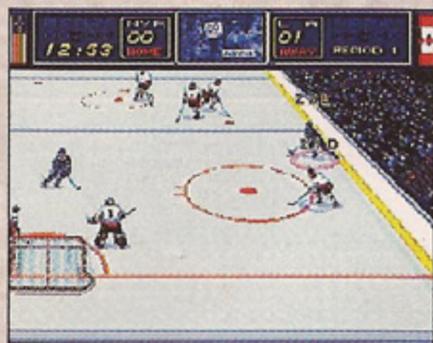
6 jugadores  
5 ranuras para grabar  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

# ¡El goleador Brett Hull aterriza en segundo lugar!

**Brett Hull Hockey '95**

Por T. Ocino

Con una presentación fuerte en características, Brett Hull Hockey le ofrece a los aficionados del hockey, una forma divertida de lanzarse al hielo. Acción de impacto y una perspectiva ajustada, colocan a Hull '95 cerca del primer lugar entre los



**PISTA:** Tu defensor debe tener ventaja en los regates, pero si no lo consigue, trata de robarle el disco al contrario con tu palo, desde atrás.

## ¡Eso te dolerá!

Los principiantes deben ponerse protección antes de pisar el hielo. Hull enfatiza en el regate y la puntuación, apartándose un poco de la estrategia en favor de la acción pura, lo cual es perfecto para los novatos. La computadora (¿cómo podríamos decirlo?) no es muy lista, así que pasarás un rato muy agradable demoliendo sus equipos, especialmente gracias a la firmeza de los controles, que te ayudan a patinar y anotar eficazmente.



**PISTA:** Dispara fuerte contra el portero y trata de recuperar el rebote, para anotar fácilmente.

mejores juegos de hockey. Lo único que le impide llegar a la cima que ocupa NHL '95, de EA Sports, es su forma de jugar ligeramente fangosa.

## Sobre patines

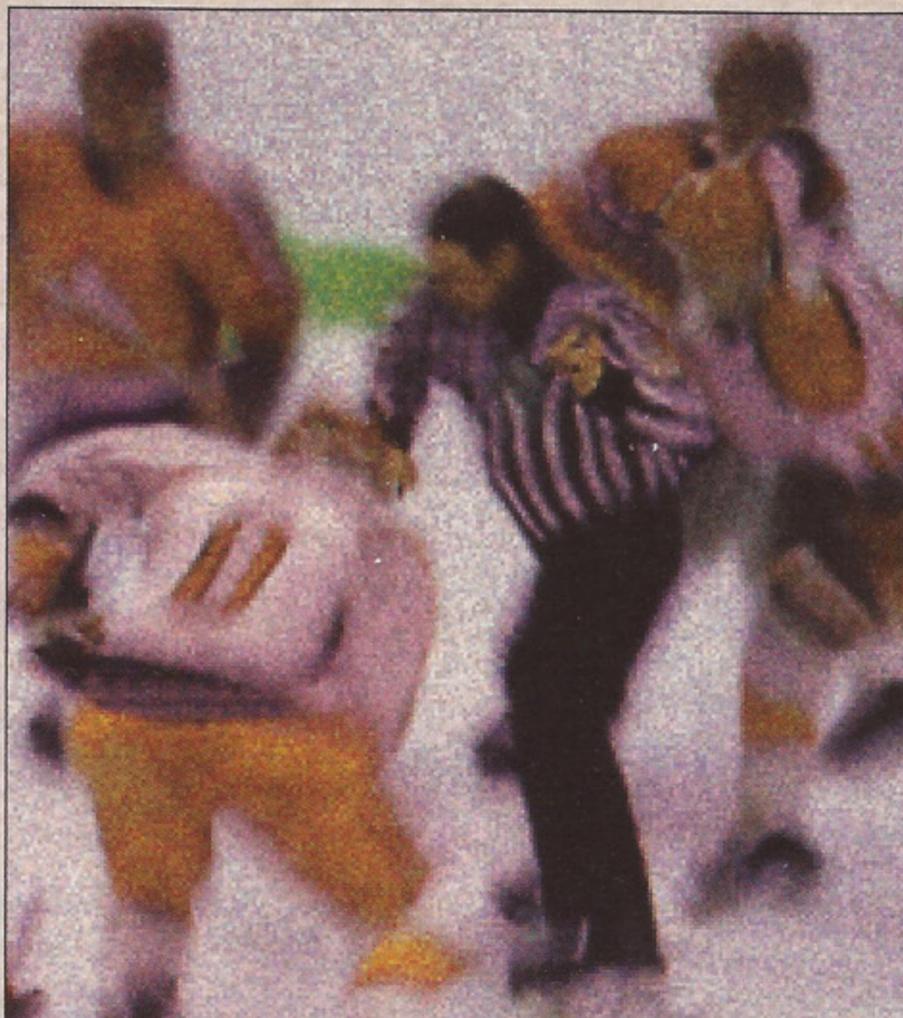
Una de las características más destacables de BHH surge antes, incluso, de que toques el hielo. Con la opción de entrenador puedes afinar los atributos de tus jugadores, en categorías como disparo y agresividad, según cada partido. Puedes elegir entre 28 equipos y ponerte a patinar en una temporada normal, un modo individual (Shootout) y una eliminatoria por parejas, mano a mano.

Hull proporciona los colores de las camisetas y los nombres reales de los jugadores, así como las ciudades de los equipos, pero olvidaron sus nombres. Aparte de las características usuales, los jugadores disponen de cambios, fintas de disparo, pases aéreos y tres regates en sus dedos; una buena variedad. El surtido habitual de opciones y estadísticas completa la experiencia de este cartucho.



**PISTA:** Es más fácil anotar cuando el contrario ocupa el fondo del encuadre (ves mejor la portería); aprovecha para atacar duro en esos períodos.

El juego brinda una vista familiar en muchos simuladores deportivos, desde atrás de la portería, que se acerca o se aleja siguiendo siempre la acción. Pero, los gráficos no hacen justicia, con sus figuras y fondos imprecisos, que se confunden cuando se amontonan varias figuras en el punto más alejado del encuadre. Por suerte, unas animaciones expresivas y realistas, así como algunas caricaturas animadas del Jumbotron, mantienen los discos en movimiento.



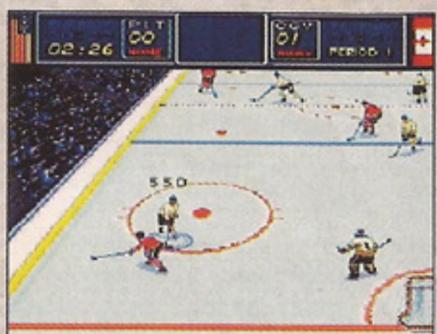
**PISTA:** Antes del partido y en el intermedio, ve a la opción de entrenador para ajustar los atributos de tu equipo.



**PISTA:** Haz pases frecuentes para crear escapadas. Pero, asegúrate de que tengan vía libre o serán interceptados.



**PISTA:** Patina por detrás de la portería enemiga y trata de pasar, desde la esquina hacia el centro, para conseguir goles.



**PISTA:** Patina en círculos y evitarás los defensas; A menudo quedarás desmarcado.

## ¡Hull anota!

El griterío de la multitud y las canciones del público, igualan a las de FIFA Soccer, pero están mezcladas con unos efectos apagados, lo que produce un sonido con altibajos. El presentador, Al Michaels, anuncia el juego y dice una impresionante variedad de frases agudas, que aumentan la tensión.

NHL '95 puede haber sacado mejores notas, pero si tropieza con Brett Hull en un callejón oscuro... ¡puede

llevar un susto! Los brutales regates de Hull y su facilidad para marcar, crean una divertida y poco estratégica forma de jugar, que es la preferida por los que adoran la acción. **G**

**Brett Hull Hockey '95 por Accolade**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.0	4.0	4.0	Principiante

US\$59,95  
16 megs  
Disponible ahora  
Hockey  
2 jugadores  
Contraseñas

Vista desde atrás del portero  
Clasificación ESRB: Todos los públicos

## World Cup Golf ofrece un buen juego

### World Cup Golf

Por Scurri Dizzo

3DO

Basado en un torneo internacional, World Cup Golf, para el 3DO, te envía al club del hotel Dorado Beach de Puerto Rico. Pero es mejor que te pongas la crema bronceadora antes de golpear la primera bola: Los gráficos son tan buenos, que puede que te quemes, jugando sin parar.

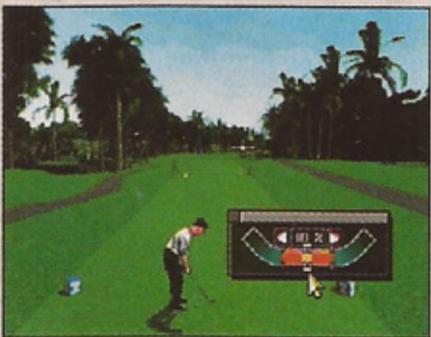
### El sueño de un jardinero

La abundancia de opciones es lo que hace que este juego se destaque. No hay



**PISTA:** Para aprender a golpear mejor, juega en el modo de práctica. La computadora seleccionará el tipo de palo y las combinaciones de fuerza correctas.

nombres de los profesionales famosos de la PGA, pero tiene unas características atractivas que te permiten cambiar el clima y crear tu propio golfista, por medio de una interfaz fácil de usar. Si bien World Cup Golf sólo ofrece un recorrido único, sus 15 tipos de torneos, como skins, medal y stableford, deberían mantener interesado a cualquier fanático del golf.



**PISTA:** Si puedes golpear con precisión, aumenta la potencia hasta el 110 por ciento, para que la bola "despegue" del tee.

Con una vista desde atrás del jugador y una "cámara que sigue la bola", los gráficos son el punto más fuerte del juego. Con más de 500 vistas diferentes, en cada hoyo, tendrás el mejor ángulo posible para cada golpe. Sin embargo, la computadora es bastante estricta con respecto a la posición de la bola en el campo, o fuera de él. Si debes golpear desde el rough, con frecuencia tendrás bloqueada la vista de tu jugador, lo que hace que un golpe difícil sea todavía peor.



**PISTA:** Cuando juegues entre los obstáculos situados al borde del fairway, mueve la mirilla hasta un lugar accesible.

Los efectos de sonido son limitados, pero tienen una alta calidad. El más notable de todos es la voz del comentarista británico y la música de los tambores de metal, que se oye en las escenas de introducción.

## Fred pierde su encanto en Game Gear

### Fred Couples Golf

Game Gear

Por T. Ocino

Fred Couples ha sido el jugador del año de la PGA dos veces; por desgracia, su juego de Game Gear no ganará premio ningún año. A los entusiastas del golf les gustarán los detalles de Fred Couples Golf, pero su diseño gráfico apretado y confuso asaltarán los sentidos de los jugadores casuales.

### A golpear

Puedes seleccionar cuatro campos y otras varias opciones para jugar solo, contra tres amigos o contra Fred Couples dirigido por el CPU. Elige el palo, analiza el hoyo y compensa el efecto del viento, ajustando la posición del impacto y la postura de tu cuerpo.

Fred te ofrece consejos muy oportunos antes de cada hoyo y los caddies se encargan de aconsejarte en los golpes individuales. Con el útil modo Práctica, puedes seleccionar cualquier hoyo del juego y la posición de la bola. Sin embargo, la opción que



**Golpea la bola directamente en el centro, para obtener un disparo largo y derecho.**

incluyera otros campos y el modo Skins se hubieran anotado un golpe bajo par.

### Doble error

Los gráficos terminan en el suelo al dibujar una imagen del juego que no se ajusta a la realidad; la distante vista aérea hace que el campo parezca una colección de manchas minúsculas sin color. Aún peor, la pantalla está repleta de información innecesaria que te dejará completamente confundido.

Unas animaciones bonitas en momentos clave



**Usa la útil opción de Fairway (calle) para analizar el campo antes de golpear.**

## No es un club loco

Los aficionados del golf apreciarán este campo desafiante y querrán mejorar su puntuación continuamente. Aunque la forma de jugar es similar a la de otros juegos del mercado, las opciones fáciles de usar y el realismo gráfico hacen que World Cup justifique su costo. **G**

### World Cup Golf por U.S. Gold

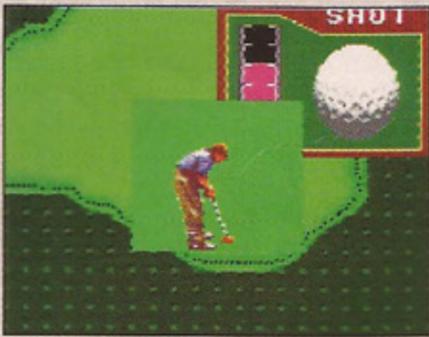
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	3.5	3.5	4.0	Ajustable

US\$59,95  
CD  
Disponible ahora  
10 jugadores (torneo)

1 campo (18 hoyos)  
Múltiples vistas  
Opción de guardar  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

(como cuando metes la bola) aumentan el realismo, pero nunca llega a ser un factor que produzca emoción durante el juego. La música, horrible y repetitiva, así como unos efectos de sonido sosos, le restan más atractivo a la acción.

Cuando te acostumbres al juego, los fluidos controles te ayudarán a poner tu estrategia en marcha, pero, aun así la diversión es limitada. A pesar de los detalles, Fred Couples no llega a las finales. **G**



**Ten cuidado con la potencia del golpe, cuando estás cerca del hoyo, pues una pequeña falta de alineación te hará fallar.**

### Fred Couples Golf por Sega Sports

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.0	2.0	3.5	3.0	Ajustable

US\$39,99  
Disponible ahora  
4 jugadores

Vista aérea  
Contrasenías  
Clasificación ESRB: Todos los públicos

# Las demoras matan a un PGA Tour II sólido

PGA Tour  
Golf II

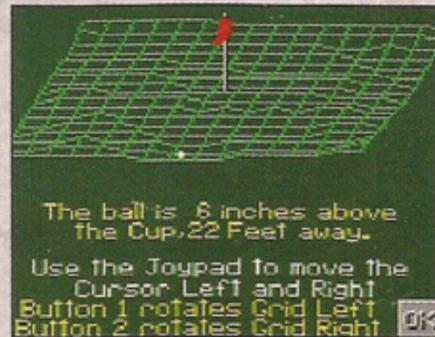
Game  
Gear

Por T. Ocino

Con gráficos excelentes y una forma de jugar sólida, PGA Tour II debuta en el Game Gear con lo que parece ser una conversión sólida de la popular serie de Genesis. Por desgracia, las demoras excesivas limitan lo que podría haber sido un juego de primera.

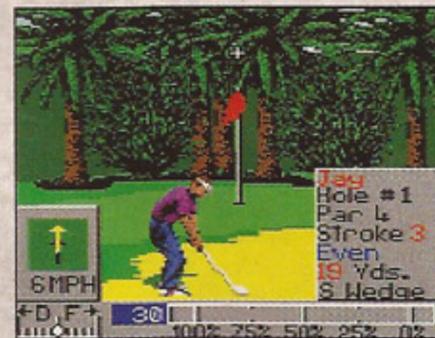
## Gran disparo

Si has jugado la versión de Genesis, este cartucho te parecerá un viejo amigo. Selecciona los palos y entra



La vista del área cercana al hoyo, o green, te mostrará todos los desperfectos del terreno.

en uno de los seis campos, para practicar, o jugar en torneos, o el modo Skins. La pantalla, bastante bien organizada, te mantiene informado acerca del campo y el clima, a la vez que deja suficiente espacio para envolverte en una forma de jugar sólida y realista.



**PISTA:** La precisión es crucial para poder salir de la arena.

Con los firmes controles, puedes alinear tus golpes con precisión, ajustando su potencia y efectos. Por otra parte, el cursor de apuntar es tan inestable, que los más mínimos cambios en tu puntería, desviarán la bola considerablemente.



## Otro golpe fallado

Los exuberantes escenarios, los personajes detallados y las buenas animaciones te impresionarán, si tienes tiempo para perder. Las considerables demoras del juego mutilan la acción, hasta el punto que te halarás los pelos esperando, de 5 a 15 segundos por cada escena, para que se actualice la pantalla de juego.

Los flojos efectos de sonido te irritarán con cosas como el canto de los pájaros, que suena como un R2D2 sin engrasar. Al menos, sólo tienes que tolerar una música mediocre entre los hoyos.

Si tienes paciencia, PGA tiene golf corriente. Sin embargo, los fanáticos de la acción las pasarán negras con este juego. **G**



**PISTA:** Usar los golpes de efecto reduce la distancia que recorre la bola, así que aumenta tu potencia para compensarlos.

PGA Tour Golf II por Time Warner Interactive

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	2.5	3.5	3.5	Ajustable

US\$39,95  
4 megs  
Disponible ahora  
Golf  
4 jugadores  
Contraseñas

Vista detrás del jugador  
Clasificación  
ESRB: Todos los públicos

# SI Golf Classic hace par

Sports  
Illustrated  
Golf Classic

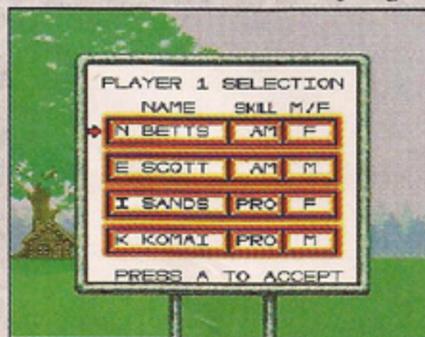
Super  
Game Boy

Por Ron P. Reglas

Desesperado por un juego de golf, pero, ¿no tienes el clima apropiado. Echale un vistazo a este nuevo juego para el Super Game Boy. Aunque no es tan clásico como sugiere su título, SI Golf te ofrece un juego de golf fácil, pero satisfactorio.

## Hora de golpear

¿Dijimos fácil? Sports Illustrated Golf Classic es, sin la menor duda, un juego



**PISTA:** Si eres un principiante, escoge uno de los jugadores amateurs. Sus disparos son más fáciles de controlar.

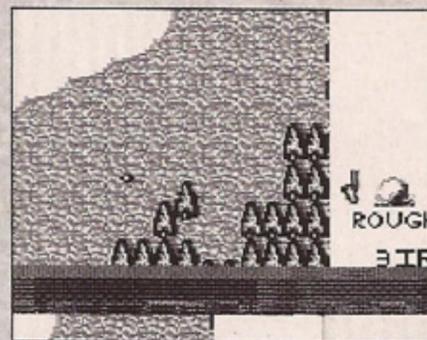
para los novatos. El manual define todos los términos y las reglas del juego, de manera que si no sabes la diferencia entre un rough o un green, ésta es una buena forma de aprender. Además, sólo tiene dos campos, lo que reduce las complicaciones.

Sin embargo, SI Golf ofrece parte de la estrategia que los jugadores veteranos esperan. Después de analizar el campo desde una vista aérea, seleccionas el palo apropiado entre los 12 disponibles, ajustas la potencia según la velocidad del viento y sincronizas los toques del botón para ejecutar el golpe bien. No



**PISTA:** Analiza el recorrido, para identificar todas las áreas difíciles, antes del primer golpe.

hay toneladas de opciones estratégicas y los controles son fáciles de aprender, de manera que avanzarás mucho, en poco tiempo.



**PISTA:** Elige un palo de hierro, con un número bajo, si caes en el rough, a demasiada distancia del hoyo.

## En el green

Los gráficos están llenos de color y son muy nítidos. Sin embargo, la bola es del tamaño de un átomo, contra el fondo del césped y la vista aérea de tu pequeño personaje, con movimientos rígidos, no es exactamente atractiva. Por lo menos, las estadísticas no afectan tu visión y son fáciles de leer.

El sonido no ayuda mucho. La música de fondo se deja oír y los efectos de sonido son corrientes.

Si quieres una introducción al mundo del golf, sin preocuparte por los gráficos con mapas de textura, los medidores de fuerza y las complicadas opciones que ofrecen otros juegos, entonces SI es lo que estabas buscando. **G**



Sports Illustrated Golf Classic por T+HQ

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	2.5	3.5	3.5	Principiante

US\$29,95  
2 megs  
Disponible ahora  
Golf  
2 jugadores

Vista aérea  
Multidireccional  
Contraseñas  
Clasificación  
ESRB: Sin clasificar



Por To' Ben Dhao

Rise of the Robots es un juego de combate con andróides, que ha hecho a golpes su transición desde las PCs a las consolas domésticas, incluyendo SNES, Genesis y Game Gear. La versión de GG es la primera que sale a escena, pero ha perdido algunas tuercas por el camino.

### Combate metálico pesado

En esta lucha mano a mano, debes detener al nuevo Supervisor polimórfico de Electrocorp, la fábrica más grande de robots militares e industriales del planeta, mientras reprograma a estos andróides para la destrucción. Debes vencer a cinco máquinas con malas intenciones, antes de la pelea final contra el Supervisor.

A primera vista, te das cuenta de que los gráficos son demasiado simples. Los únicos aspectos visuales destacados son las escenas cinemáticas entre los combates. Son un detalle agradable, pero deberían haber aprovechado esa memoria, para mejorar la animación de las peleas.

Los movimientos de los robots son extremadamente toscos. Tan toscos, de hecho, que es difícil



**PISTA:** Cuando un enemigo salte contra ti, embístelo con el hombro para desequilibrarlo.



**PISTA:** Cambia tus formas de ataque para confundir a los robots más difíciles.

bloquear un ataque, ya que ocurre demasiado rápido.

Con respecto a los sonidos, sólo son apropiados si te gusta torturarte. La música es mala, pero la buena noticia es que la puedes desconectar.

### ¡Hola control!

El pésimo control es el problema más grande de este juego. Esta debilidad se relaciona directamente con la torpeza de los robots, que nunca te hace sentir como si

# RISE OF THE ROBOTS

fueras parte de la pelea. Más aun, los movimientos son demasiado básicos y carentes de emoción.

La falta de precisión entorpece la lucha. Tus saltos son cortos, tanto que ni siquiera te permiten algo básico, como pasar sobre tu oponente. Pelear todo el tiempo desde un solo lado es aburridísimo. El bloqueo es otra frustración, pues pierdes tanta energía como si no lo hubieras hecho.

Lo único agradable del juego es la característica de entrenamiento. Puedes seleccionar a cualquiera de los cinco oponentes principales y practicar tu estrategia para el combate.



**PISTA:** Usa el modo de entrenamiento, para practicar contra el robot de tu elección.



**PISTA:** Trata de no quedar acorralado. Pero, si te atrapan, empuja al enemigo con tu hombro.

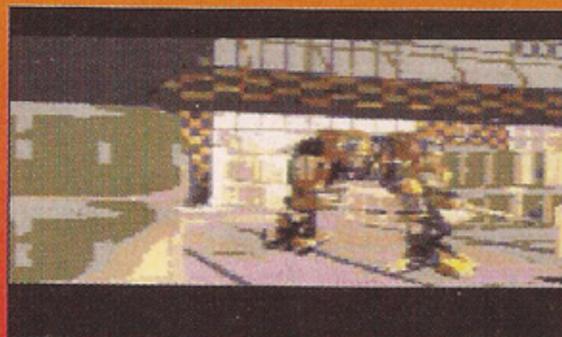


**PISTA:** No bloques por mucho tiempo, pues pierdes demasiada energía.

### La caída de los robots

Sólo puede gustarte Rise of the Robots si no tienes otros juegos, o tus habilidades de pelea son extremadamente básicas. Un control pésimo, el formato de juego flojo y la animación tosca contaminan el cartucho por completo. Estos robots están algo más que oxidados.

## Escenas impresionantes



Fichero de juego Game Gear  
**Rise of the Robots**  
(por Time Warner Interactive)



Si buscas una pelea buena para tu GG, mejor que sigas buscando. La torpeza y simplicidad de estos robots no sirve ni siquiera para luchar.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				INT.
3.0	2.5	2.0	2.0	Intermedio

US\$39,95  
4 megs  
Disponible ahora  
Juego de peleas

Un jugador  
5 niveles  
Vista lateral

# PROANALISIS

## Game Boy

# NBA JAM

Por Pega Gritos



¡Mira lo que ha llegado a Game Boy! Esta buena adaptación del rematador de las tragamonedas es lo que esperabas: Ni más, ni menos.

### Casi todo está aquí

Claro, GB es un sistema muy limitado para captar más que una fracción de lo que hizo a NBA Jam un exitazo de las tragamonedas; pero, al menos, tiene esa fracción. El formato de dos contra dos es igual y eliges entre los jugadores de los 27 equipos NBA, menos algunos famosos (como Barkley). La acción es sólida, familiar y hasta el robo de balón, funciona bien.



**PISTA:** En la zona, presiona a la vez el botón Turbo y el de Disparo, y mueve el control direccional hacia la derecha para hacer un Super remate.

#### NBA Jam por Acclaim

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	2.5	4.0	3.5	Ajustable

US\$34,95  
 Disponible ahora  
 Baloncesto  
 2 jugadores  
 Vista lateral

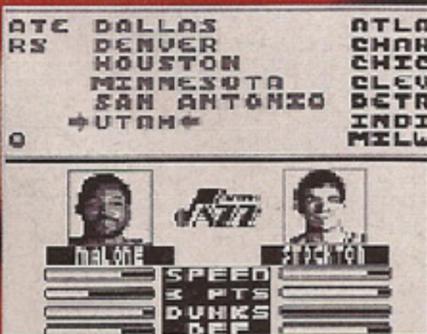
Contraseñas  
 Clasificación  
 ESRB: Sin clasificar

Sorprendentemente, aquí están la mayoría de los super remates que hicieron famoso a este juego. La configuración de tres botones es bastante intuitiva y responde bien. Además, puedes reconfigurar los controles. Este Jam también tiene contraseñas, y puedes jugar la temporada completa contra todos los equipos de la NBA.

Aunque parezca increíble, tendrás pocos problemas para distinguir las figuras, a pesar de su pequeño tamaño. No hay parpadeos que interrumpen la acción, pero la música resulta repetitiva y miserable.



**PISTA:** Comienza un Super Jam: Justo antes de rematar, pasa a tu compañero. Es probable que pueda lanzar un disparo de tres puntos.



**Elige a tus jugadores entre los 27 equipos de la NBA.**

### ¡Quédate en casa!

Como ocurre con la mayoría de los juegos exitosos, es difícil justificar la compra de una versión portátil de inferior potencia, cuando puedes tener la de 16 bits, por un poco más de dinero. Sin embargo, si eres un loco ambulante del baloncesto, NBA Jam es uno de los mejores cartuchos de deportes que encontrarás para tu Game Boy.

G



Por Buska Pleitos

Star Trek: Generations se ha atrevido a llegar al punto al que ningún jugador quiere ir: A la galaxia portátil de los combates espaciales repetitivos y frustrantes.

### No es la próxima generación

El argumento está basado, más o menos, en la película: Un fenómeno que afecta al espacio y al tiempo ha atrapado una extraña nave y ambos comandantes, Kirk y Picard, acuden al rescate.

El juego comienza inmediatamente con una pelea espacial (¿qué otra cosa podría ser?). No tienes torpedos de protones, sino solamente rayos láser. Debes eliminar algunos navíos Tholianos, que atacan por alguna razón desconocida. Pero este combate es más un ejercicio de frustración, que de habilidad.

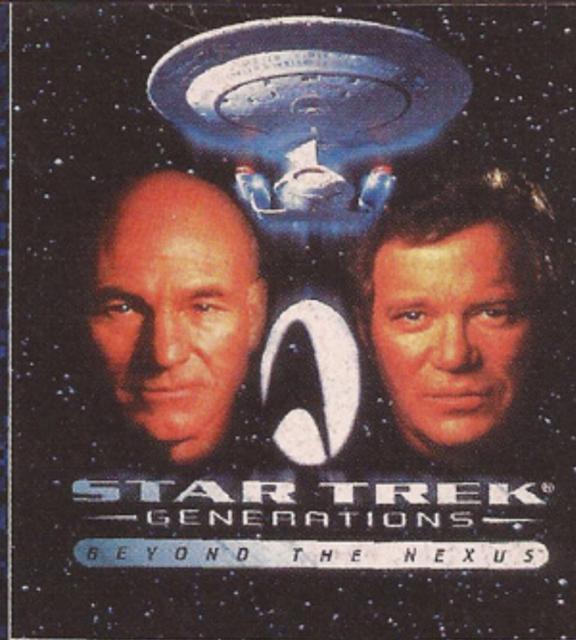


**Tus sensores te muestran extraños objetos en el espacio: Las naves enemigas.**

Además del combate espacial, también puedes usar grupos de exploración (Away Team), análisis de situación (rompecabezas) y varias secuencias orbitando planetas. Pero, el verdadero problema del juego es que bastantes jugadores nunca verán esas partes, ya que el combate inicial es tan difícil,



**Visita nuevos mundos... si sobrevives al combate inicial.**



que muchos se decidirán a abandonar esta nave. El control es sólo mediocre y ni siquiera sigue el intuitivo modelo de combate espacial que todo el mundo conoce.

Los gráficos y sonido apenas cumplen su cometido. Después de un tema inicial agradable, la música se vuelve repetitiva, a lo largo del juego. De la misma forma, las imágenes podrían ser mejores, pues las naves enemigas se ven como cajas grandes.



**PISTA:** Espera a que se recarguen tus láseres antes de repetir un ataque. Un nivel bajo de carga inflige poco daño al enemigo.

### Generación perdida

Star Trek: Generations no es un juego totalmente desastroso, pero debería estar más equilibrado y tener un nivel de dificultad ajustable. Así que, es mejor que andes con cuidado, querido explorador espacial, si no quieres ser parte de una generación perdida por las galaxias.

G

#### Star Trek: Generations por Absolute

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.0	3.0	3.0	2.5	Experto

US\$34,95  
 1 meg  
 Disponible ahora  
 Acción y aventuras  
 Vistas múltiples

Un jugador  
 Clasificación  
 ESRB: Sin clasificar

# LÍNEA DE COMBATE

ESTRATEGIAS Y COMBOS GANADORES EN LOS TORNEOS

## Genesis

por Kama Ralenta



La versión para Genesis de Shaq Fu es un verdadero desafío, y el manual está escrito para marcianos. De manera que estas son algunas de las técnicas especiales para cada luchador. Los movimientos del controlador son fáciles, pero requieren práctica, tus doce adversarios tienen la rapidez de un relámpago.

# TECNICAS ESPECIALES DE SHAQ FU



### Leyenda del controlador

- ↑ = Arriba
- ↗ = Arriba-Derecha
- = Derecha
- ↘ = Abajo-Derecha
- ↓ = Abajo
- ↙ = Abajo-Izquierda
- ← = Izquierda
- ↖ = Arriba-Izquierda

Mov. = Mover el controlador en un movimiento fluido y continuo.  
 A = Presiona el botón A.  
 B = Presiona el botón B.  
 C = Presiona el botón C.

Nota especial: Todas las técnicas descritas consideran que tu personaje está a la izquierda. Si estás a la derecha, invierte los comandos de Izquierda y Derecha.

### Mephis

#### Arco relámpago



Mov. ← ↓ → C

#### Mandíbula relámpago



Mov. ↓ → B

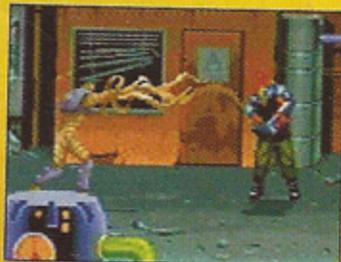
#### Toque ardiente



Mov. ↓ ← B

### Sett Ra

#### Envoltura



Mov. → ↓ ← B

#### Carga de cuña



Mov. → ↓ → A

#### Misil cósmico



Mov. ↓ ← C

### Rajah

#### Palmada trueno



Mov. → ↓ → B

#### Espada onda de choque



Mov. ← ↓ ← C

### Shaq

#### Shaq-urikin



Mov. → ← → A

#### Patada infierno



Mov. ↓ → C

## Kaori

**Bomba de energía**



Mov. ← ↓ → B

**Ciclón**



Mov. ↓ ← C

**Garra de gato**



Mov. ↓ ← B

## Voodoo

**Garra de águila**



Mov. ← ↓ → B

**Terremoto**



Mov. → ↓ → A

## Aurok

**Boomerang**



Mov. ← → B

**Maza de dolor**



Mov. → ↓ ← C

## Nezu

**Tumba de tiempo**



Mov. → ← ↓ A

**Explosión Eno**



Mov. ↓ ← → C

**Voltereta Eno**



Mov. ↓ ← C

## Beast

**Escupefuego**



Mov. ↓ → B

**Rugido sónico**



Mov. → ↓ ← → C

**Detonación térmica**



Mov. ↓ ← B

## Colonel

**Metal pesado**



Mov. ↓ → ← B

**Detonación biónica**



Mov. ↓ → B



## Diesel

**Desembalaje**



Mov. ← ↓ ← B

**Daga de puerto**



Mov. ← → B

## Leotsu

**Impacto Kai**



Mov. ↓ ← → B

**Bo Kai**



Mov. ↓ → B

**Código para la sangre**

En la pantalla de opciones, usa el controlador 1. Presiona A, B, C, C, B, A.

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## 3DO

### The Horde Super trampas

Para tener acceso a estos trucos, presiona y mantén presionado los botones A y B, luego presiona Arriba en el controlador y oprime Pause. Después que entres los códigos, continúa el juego.

### Gana 30.000 coronas



En cualquier momento del juego, presiona Izquierda, A, A, B, Izquierda, A, Derecha, Abajo. Continúa el juego y aparecerán 30.000 monedas.

### Salto de niveles

En cualquier momento del juego, presiona Abajo, A,

Izquierda, Izquierda, Abajo, A, A, Derecha.

### Acceso a todas las armas

Ejecuta este truco durante el juego antes de entrar en el Weapon Shoppe, porque es imposible detener el juego una vez que estés en el Shoppe. Entra el código para tener las 30.000 coronas para que puedas comprar todo lo que quieras, y luego presiona B, Arriba, Derecha, A, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, A, A, Izquierda.

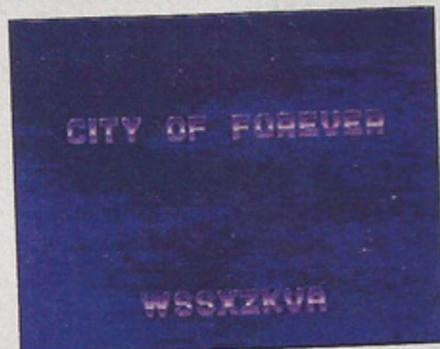
### Invencibilidad

En cualquier momento del juego, presiona B, Arriba, Derecha, Abajo, A, Abajo, A, Derecha.

Erik Bianchi  
Santa Ana, CA

## Genesis

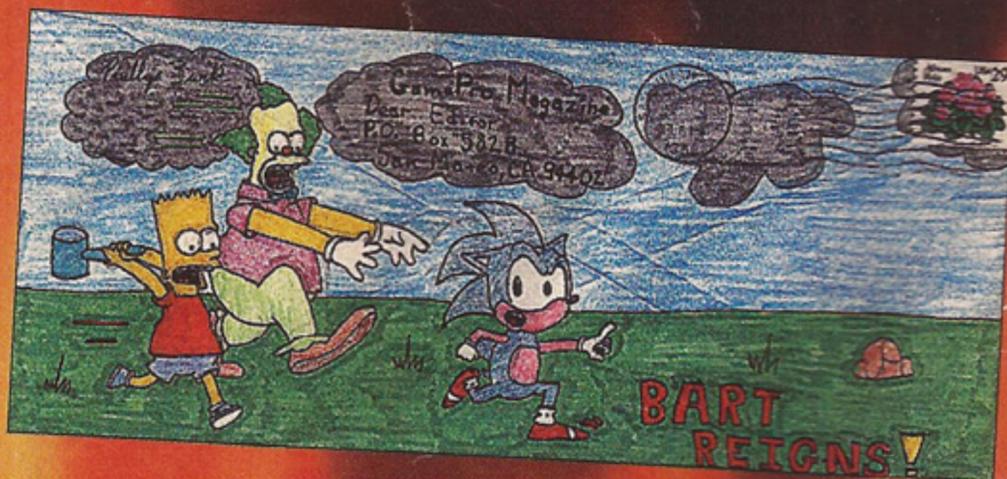
### Ecco: The Tides of Time Contraseñas



Crystal Springs: UEPMCVEB  
Fault Zone: OZUNSKZA  
Two Tides: KDKINTYA  
Skyway: SZXHCLDB  
Sky Tides: OZWIDLDB  
Tube of Medusa: QSJRYHZA  
Skylands: MULXRKEB  
Fin To Feather: YCPAWEXA  
Eagle's Bay: YCJPDNDB  
Asterite's Cave: AOJRDZWA  
Four Islands: UOYURFDB  
Sea of Darkness: UQZWIAB  
Vents of Medusa: MMVSOPBB  
Gateway: KDCGTAHB  
Big Water: QQCQRDRA

Deep Ridge: UXQWJIZD  
The Hungry Ones: WBQHMUE  
Secret Cave: CHGTEYZE  
Lunar Bay: QYSMHZZE  
Black Clouds: CLOCVFZE  
Gravitorbox: UIXBGWXE  
Globe Holder: SBFPWWJE  
Dark Sea: MXURVMLA  
Vortex Queen: OKIMTBPA  
Home Bay: CSNCMRUA  
Epilogue: CEWSXKPA  
Fish City: SGTDYSPA  
City of Forever: WSSXZKVA

Ty Schmalzried  
Arlington, TX



## Genesis

### Sonic the Hedgehog 3 Nivel secreto especial



Antes de que Sonic aparezca completamente en la pantalla inicial, presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba. Si entraste el código correctamente, podrás seleccionar la opción Sound Test (prueba de sonido) en la pantalla inicial. Cambia la música a "1F" y presiona el botón C, luego selecciona "Stage 2," y ¡comenzarás en el nivel secreto especial!

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## Genesis

### Mickey Mania Selección de nivel



En la pantalla de opciones, selecciona la prueba de sonido (sound test). Realiza los siguientes ajustes: Music a Continue, FX a Appear y Speech a Think. Pon el cursor en Salida (exit) y mantén presionado Izquierda por varios segundos hasta que escuches un sonido confirmando el truco. Comienza un juego normal, y aparecerá la pantalla de selección de niveles.

**Bruce Kunkel**  
Kingston, MA

## Genesis

### Shaq Fu Pelea de premio escondida



Cuando estés jugando en el modo Story, ve a la esquina de la derecha de Gargoyle's Peak. Unas escaleras te llevan a un precipicio. Baja las escaleras y dirige a Shaq a una puerta negra (el control es un poco pegajoso) y presiona Start. Te enfrentarás a una versión azul de Beast.

**Gary Clark**  
Steger, IL

## Super NES

### Donkey Kong Country Habitación secreta en el nivel de premio



Para que este truco trabaje, debes usar juegos almacenados. En tu última vida, debes morir jugando como Diddy Kong. En la pantalla de Game Over, presiona Start. Cuando aparezca Cranky Kong en la pantalla presiona **Abajo, Y, Abajo, Abajo, Y** (DYDDY como en "Diddy.")

Inmediatamente una habitación aparecerá con tres Rambis de oro, tres Winkys de oro, tres Enguardes de oro y tres Expressos de oro. Puedes entrar en cualquiera de estas rondas de premio todas las veces que quieras y coleccionar todos los 1-Ups que quieras.

Para salir del área de premio especial, presiona Start para detener el juego, y luego Select. Regresarás con todos los 1-Ups nuevos al área donde moriste.

## Super NES

### Vortex Contraseñas

Puedes entrar todos estos trucos en la pantalla de contraseñas. Aparecerá un mensaje rápido por cada código que entres correctamente.

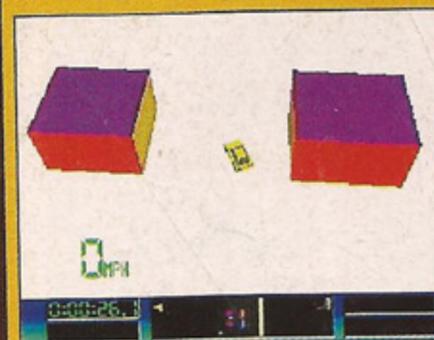
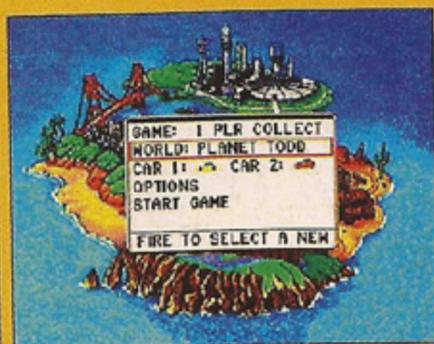
Munición ilimitada: **WSVTQ**  
Invencibilidad: **HVZSM**  
Vidas infinitas: **JTTSJ**  
Saltar niveles: **CTGXF**

**Will Norton**  
New York, NY

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

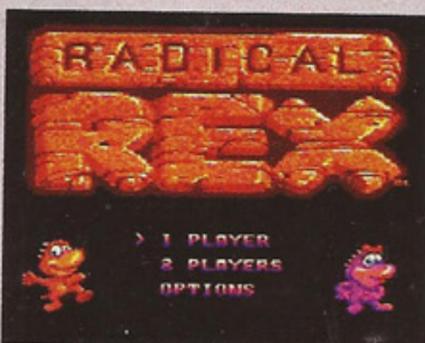
## Jaguar Club Drive



Comienza el juego y ve a la pantalla World Select (selección de mundo). Coloca el cursor en la línea World, y presiona el botón B. En vez de seleccionar un mundo, mantén presionado el botón 4 en el controlador y oprime el botón 2. Luego presiona B otra vez. Aparecerá "Planet Todd" en la línea World. Ahora tienes acceso a este mundo simple, que tiene varios cubos de obstáculos, varias rampas y una pared con una inclinación alta.

## Sega CD

### Radical Rex Selección de nivel



Para tener acceso al menú de selección de niveles, presiona A, C, Abajo, Derecha, Arriba, B en el controlador 2. Este truco trabaja en las versiones de Sega CD y Genesis.

## Super NES

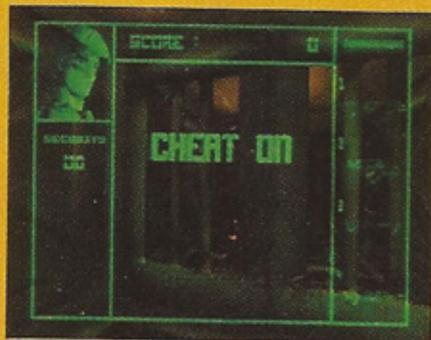
### Super Return of the Jedi Contraseñas



	Fácil (Easy)	Difícil (Brave)	Jedi
Nivel 2:	RLGQMN	BGFSMH	RRSBTS
Nivel 3:	ZJLMRJ	JVPLHP	YQYHJN
Nivel 4:	LZLKJF	VDLBGG	ZPNKKZ
Nivel 5:	VTYMZX	MKYXVN	BZGBJX
Nivel 6:	QZNFPP	LBRHFR	MSDZZR
Nivel 7:	VKCDFD	GPTDZC	XXVPBG
Nivel 8:	ZCTKFC	DDDQYZ	CQQBKP
Nivel 9:	QYXYHB	TLVHFT	XNHPSF
Nivel 10:	LFWLTQ	NVBJJH	KQMLXP
Nivel 11:	QDQGKH	GRMJYX	MFWHQM
Nivel 12:	CPMRZV	ZKQHOD	VCYNNP
Nivel 13:	CDWLTU	WCBMKS	BPSDVS
Nivel 14:	BFFFZQ	KXVZZD	DSFYGD
Nivel 15:	RMNVLC	BWHPHZ	NJHPHL
Nivel 16:	RVKFKG	MKZYDP	BZCBCB
Nivel 17:	VQXDQJ	KHWKCB	VJKSNJ
Nivel 18:	HLQMVU	WDSMNN	PPNNZY
Nivel 19:	VQJGWF	GWYXGN	CJQKMX
Nivel 20:	ZZSTXZ	BGSWLD	TXQLTM

Kevin O'Connell  
St. Charles, IL

## Alien vs. Predator Códigos para hacer trampas



Selecciona cualquier personaje y comienza un juego. Presiona Pause, Option 6, y simultáneamente 1 y 3, luego presiona B, A, 9, A, \*, Option, 6, #, \*, \*, Option, 2, Option.

Si escuchas al Predator reirse, hiciste el truco correctamente. Luego presiona Option y 5, y aparecerá el mensaje "Cheat On" y tendrás salud y municiones infinitas. Puedes entrar los códigos que siguen si mantienes presionado Option y presionas los botones correspondientes.

## Jaguar

### Como el infante de marina:

Cualquier arma:	Option y 1, 2, 3 or 4
Detector de movimiento:	Option y 8
Avanzar un nivel en seguridad:	Option y 6
Descender un nivel en seguridad:	Option y 9
Avanzar un nivel en la base:	Option y A
Descender un nivel en la base:	Option y B

### Como Predator:

Avanzar un nivel:	Option y A
Descender un nivel:	Option y B

### Como Alien:

Avanzar un nivel:	Option y A
Descender un nivel:	Option y B

Andy Schuhart  
Concord, NC

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

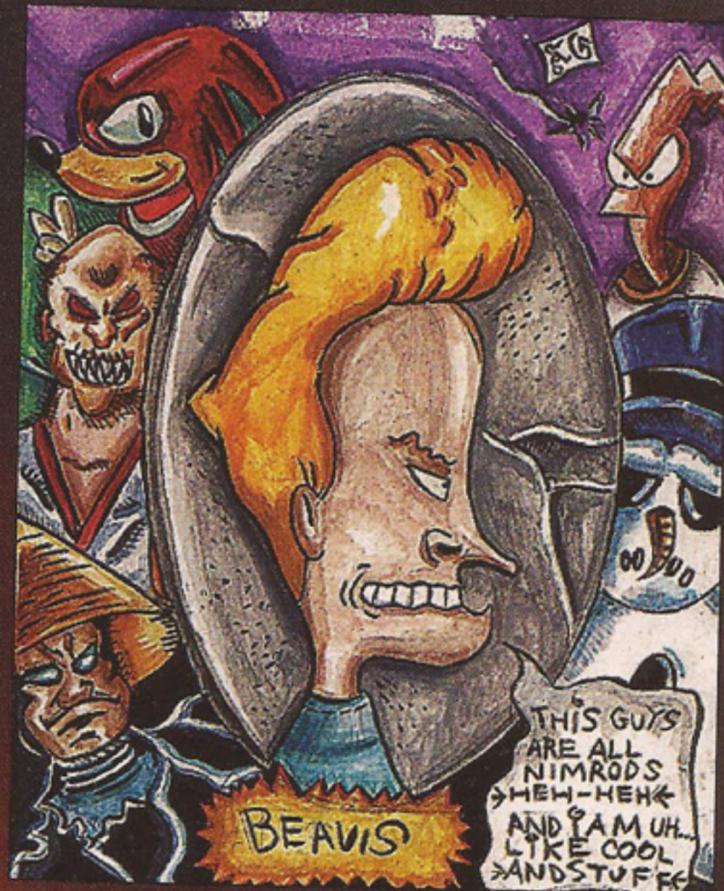
## Genesis

### Aero the Acro-Bat 2

#### Selección de nivel



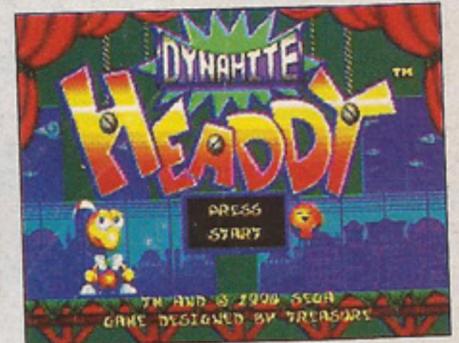
Ve a la pantalla de opciones, y en Sound Test (prueba de sonido), toca los sonidos siguientes en este orden: 8, 4, 19, 71 (presiona el botón A para tocar cada sonido). Si lo hiciste bien, la pantalla pestañeará. Sale de la pantalla de opciones y comienza un juego nuevo. Presiona Start para hacer una pausa, y luego presiona y mantén presionado simultáneamente Abajo, A y C. Aparecerá una pantalla de selección de nivel.



## Genesis

### Dynamite Headdy

#### Selección de etapa



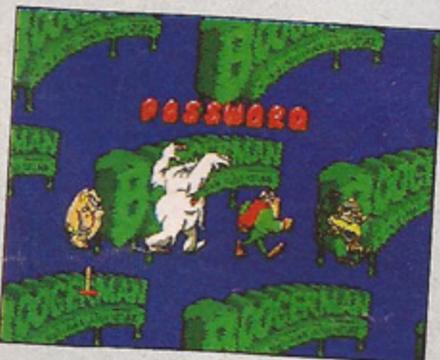
En la pantalla inicial, presiona Start para que aparezca la caja Start Game/Option. Selecciona Start Game, y presiona C, A, Izquierda, Derecha y B. Un sonido confirmará el truco. Presiona Start y la pantalla del nivel especial aparecerá inmediatamente.

**Kevin Petersen**  
Provo, UT

## Genesis

### Boogerman

#### Contraseñas



Para tener acceso a los niveles siguientes, ve a la pantalla de contraseñas, "saca" la secuencia de cuatro caracteres, y presiona Start (Necesitarás el manual para ayudarte a identificar los personajes)

**Nivel 2:** Puss Creature, Scab Creature, Fart Ghost, Boogerman

**Revolt Boss:** Troll, Miner Goblin, Nose Goblin, Fart Ghost

**Nivel 3:** Nose Goblin, Scab Creature, Fart Ghost, Troll

**Deorder Ant Boss:** Fart Ghost, Scab Creature, Troll, Miner Goblin

**Nivel 4:** Nose Goblin, Puss Creature, Ogre, Scab Creature

**Nivel 5:** Scab Creature, Fart Ghost, Abdominal Sewer Man, Boogerman

**Flyboy Boss:** Boogerman, Puss Creature, Miner Goblin, Scab Creature

**Nivel 6:** Puss Creature, Boogerman, Fart Ghost, Puss Creature

**Boogermeister Boss:** Puss Creature, Abdominal Sewer Man, Boogerman, Miner Goblin

**Genesis Ronquillo**  
Hawthorne, CA

## Super NES

### Lamborghini

#### American Challenge

#### Contraseña para obtener mucho dinero



Selecciona la opción de contraseña y entra el código JFKBBBBBBBBBJFK. Ahora tienes suficiente dinero para entrar en cualquier carrera ya que empezarás con US\$6 millones en ganancias.

**Eric Waite**  
Williamsburg, VA

# MUNDO DE INTERPRETACION

GUÍA MENSUAL DE LOS JUEGOS DE INTERPRETACIÓN

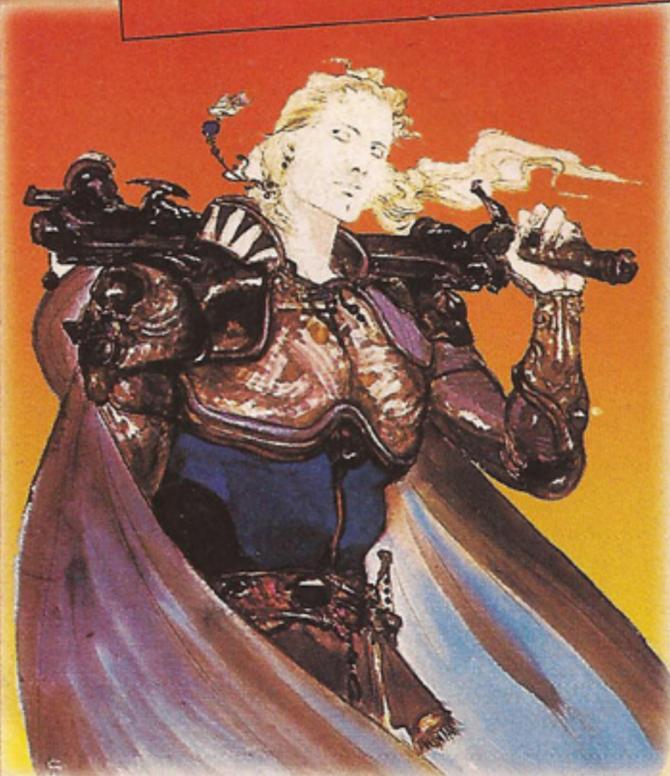


Guía Estratégica

## No hay Fantasía Final Segunda parte

La segunda parte de la guía estratégica de Final Fantasy III investiga cosas realmente interesantes, como los secretos y las áreas ocultas de Final Fantasy III. Este artículo cubre la primera mitad del juego.

Por Pedrazoo



### Area secreta #2

Received "Hyper Wrist"!



Para hallar esta zona, no tomes el corredor que va de este a oeste. Simplemente camina derecho hacia el sur, contra la pared, y luego, sigue hacia el este. Llegarás a un pequeño calabozo que contiene las reliquias Hyper Wrist y Running Shoes.

### Un libreto para South Figaro



Esto es como la estación central de las áreas secretas, todas ellas se concentran en la casa grande que está situada en la esquina noroeste del pueblo.

### Area secreta #3



Un túnel muy importante atraviesa diagonalmente desde la habitación que sirve de almacén, al fondo de la casa, hasta el sótano de la casa del hombre que toma sidra, situada en la parte central del sur de la ciudad. Si lo usas antes de la ocupación imperial, es un pasillo de una sola dirección. Si Locke lo encuentra más tarde, durante su huida, puede usarlo en ambas direcciones, pero tendrá que sudar un poco primero.

### Area secreta #1



Hay un pasadizo secreto escondido detrás del librero de la pared oeste de la habitación, situada a mano izquierda, al subir las escaleras. En el final de la escalera, dirígete al este y limpia los tres baúles de la habitación grande que está al final del pasillo.

## Encontrar a Celes



Vete a la tienda de artículos (Item Shop) y habla con el comerciante. En la pelea que sigue, róbase (Steal) su ropa. Ahora puedes bajar al sótano de la casa del hombre que toma sidra y acceder al resto de South Figaro. En el sótano del Café, habla con el hombre que reparte la sidra y róbase sus ropas. Entrega la sidra, y el señor viejo te hablará del túnel. Regresa al sótano, usa la contraseña "Courage", y entra. Ahora puedes penetrar en la casa grande y usar el pasadizo del Area secreta #1, para encontrar a Celes.



## Area secreta #4



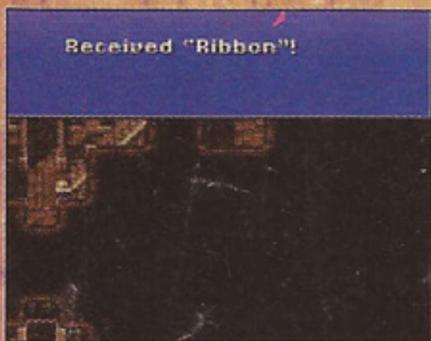
Una vez que Locke salva a Celes, no hay manera de regresar. Debes encontrar una nueva forma de salir y la llave del reloj que le robaste al guardia dormido es la respuesta. En la habitación grande, al final del pasillo, usa la llave en el

reloj que no funciona y una puerta aparecerá en la pared del norte. Te lleva hasta un pequeño pasadizo que es la salida de la ciudad.

## Area secreta #5

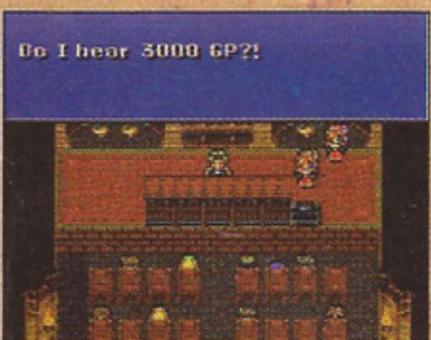


Este laberinto es un nivel inferior oculto que contiene un tesoro. Puedes llegar a las escaleras que conducen al nivel, caminando hacia el este y después al sur, y mientras estás todavía en el área oscura entre las paredes, camina hacia el oeste y hacia el sur otra vez.



Aquí hay dos baúles visibles, pero el verdadero premio es la reliquia Ribbon. Está en la sección del noroeste de la habitación, dentro de un baúl escondido junto a la pared del sur.

## ¡Vendido!



Probablemente, la casa de subastas (Auction House) habrá terminado su jornada de negocios cuando llegues a Jidoor. Sin embargo es un lugar interesante y siempre es bueno pasar por allí, cuando estás en la ciudad, para ver lo que está a la venta. Entre otras cosas, quizás encuentres los fragmentos del Golem y Zoneseek Magicite.

No te preocupes si no tienes dinero para comprar algo. Estará ahí cuando regreses. Incluso, si los artículos que hay no te interesan, aparecerán otros, así que vete y regresa hasta que los artículos empiecen a repetirse en el inventario.

Finalmente, ten cuidado: Un trozo de un dirigible y un Imp Robot parecen útiles, pero son trampas, pues nunca podrás comprarlos.

## ¡Sin tiempo!



El rompecabezas del reloj situado en Zozo se reduce a un problema de probar diferentes combinaciones, pero se hace mucho más fácil cuando comprendes que todo el mundo en el pueblo miente. Escribe todo lo que te digan, pero usa tus notas sólo para descubrir las respuestas incorrectas.



La respuesta es 6 horas, 10 minutos y 50 segundos. Esta solución abre una escalera hacia el este. En la cima hallarás una sierra mecánica (Chain Saw) en el baúl.

## Masacre de la sierra mecánica



Edgar puede usar esta útil herramienta con unos resultados devastadores (y



también divertidos) con muchos de los monstruos. Es una de las pocas formas fiables de vencer al rico y escurridizo Cactrot, más adelante. No encontrarás una herramienta (Tool) mejor hasta que consigas el ancla aérea (Air Anchor), que está hacia el final del juego.

## Carga aérea



El dirigible (Airship) es la mejor manera de viajar. Te permite ir a cualquier lugar que desees, cuando quieras. No sería mala idea hacer una excursión, de vez en cuando, por el mundo de Final Fantasy III para recoger las cosas que puedas haber olvidado. Por ejemplo...

## Colosseum



Visita al hombre que vive solo, en la península que comienza al este de Kohlingen. Aunque está loco, tiene un papel de importancia en este juego, y puedes obtener una reliquia Hero Ring gratis.



Si es así, serás tratado como un rey al abandonar el palacio: Gestahl te prometerá salir de South Figaro y el castillo Doma, las reliquias Charm Bangle y Tintinabar, así como el acceso a la habitación de los tesoros de la Base Imperial al este. (Tu comportamiento durante la cena también influye en la magnitud de la recompensa, así que pórtate bien, se honesto y directo).

### Esperando a un amigo

El continente flotante es una batalla extremadamente difícil, pero, al igual que la mayoría de los laberintos de FF III, es sencillo hasta que tratas de encontrar a Gestahl y Kefka. En el callejón sin salida, que está al oeste del punto donde puedes volver al dirigible, avanza hacia el norte y la pared se abrirá.

Una vez que la escena con el emperador y Kefka se termine y hayas huido, no te limites a subir en el dirigible. Espera a Shadow. Aparecerá en el último momento.

No puedo reiterar esto lo suficiente. Querrás a este ninja en la segunda mitad del juego, no solo por sus habilidades en la batalla, sino porque su presencia puede revelar uno de los secretos mejor guardados de Final Fantasy III.

Pero, eso es otra historia... y tendrás que esperar hasta el próximo número. **G**

### Albrook



Regresa a Albrook y oirás un rumor sobre un hombre que vende piedras que brillan. ¡Sospecho que se trata de los fragmentos de Magicite!

### Thamasa



¿Visitaste Thamasa alguna vez? (¿tama qué?) Está en una isla de la costa este del continente del norte.

### Tzen



Echale un vistazo a los bosques de la zona noroeste de Tzen y podrás comprar un trozo de Sraphim por un precio estratosférico. Pero, si esperas hasta la segunda mitad del juego, te lo darán prácticamente regalado.

### Inn



No puedes hacer nada aquí, hasta que Gestahl te envíe, pero puedes venir de visita, en cualquier momento, después que encuentres el dirigible. Pero no es un lugar acogedor (¡Espera a que veas el precio de las habitaciones!)

### Trampas de baúles



Finalmente, cuando tienes la oportunidad de explorar Narshe, no olvides el edificio

que sirve de almacén en la rampa del este. Está repleto completamente de reliquias.

### Séptimo baúl



No te preocupes porque el séptimo baúl esté cerrado. Un ladrón famoso te lo abrirá. Síguelo por la mina y, cuando puedas elegir entre la reliquia Gold Hairpin (horquilla de oro) o rescatar al rehén (un Moogle llamado Mog), salva preferentemente a Mog.

### Mog

Status	
Mog	Phantom
LV	61
HP	6676 / 6676
MP	518 / 518
Yuan Exp	645349
For level up	5491
Hit	213
Def	247
Speed	12
Mag. Def	171
Mag. Pow	46
Block	32
Fight	
Dance	
Magic	
Item	

¿Por qué? Bueno, al menos encontrarás dos horquillas durante el recorrido. Pero si ignoras a Mog ahora, no podrás reclutarlo hasta la segunda mitad del juego.

### Bien alimentado

Antes de que te sientes en el banquete con Gestahl, debes reclutar todos los guardias posibles. Si eres rápido y eficiente, conseguirás 24.

Peter "Pedrazoo" Olafson es el autor de la Guía estratégica oficial para Final Fantasy III (en inglés), que publica Infotainment World Books.

## Panorama de la industria

### Disney se independiza

En el pasado, Disney Software se unió a compañías como Sega, Sony y Virgin Interactive para producir juegos basados en películas suyas como *The Jungle Book*, *The Lion King* y *Aladdin*. Sin embargo, Disney anunció en diciembre la creación de una nueva división independiente para este propósito, llamada Disney Interactive, con más de 200 empleados.

El grupo presentó inmediatamente sus primeros productos: *Aladdin Activity Center* y *Disney's Animated StoryBook*, que es *The Lion King* para el CD-ROM de la PC. Aunque no se anunciaron otros juegos de video inminentes, Disney Interactive se ha comprometido a ofrecer productos, para Sega y Genesis, durante 1995. Se espera que los primeros cartuchos se basarán en la próxima película de dibujos animados, *Pocohontas*, que Disney lanzará este año.

### Acclaim crece

Acclaim Entertainment se expandió con la adquisición de Iguana Entertainment, programadores de varios productos de Acclaim como *NBA Jam*, *NFL Quarterback Club* y *NBA Jam Tournament Edition*. Iguana también crearon el programa de la serie de *Aero the Acro-Bat*, de Sunsoft, así como otros varios productos de software para las PCs.

Acclaim también ha entrado en el negocio de las películas. A continuación de comunicar que Acclaim Studios crearía algunos efectos visuales para la película *Batman Forever*, de Warner Brothers, la compañía anunció que había terminado su trabajo en común con los genios de los gráficos por computadoras de R/Greenberg Associates,



**El poderoso equipo de programación de Iguana Entertainment, que ha trabajado en éxitos como *NBA Jam Tournament Edition*, ahora pertenece a Acclaim.**

para crear los efectos especiales del nuevo video de dibujos animados, creado por New Line Cinema, *Mortal Kombat*.

### GameTek compra Malibu

GameTek firmó un contrato para adquirir el personal de programación de Malibu Interactive, creadores de *Evander Holyfield Boxing*, *Joe Montana NFL Football* y *Batman Returns*. Como una delegación de GameTek, en la costa oeste norteamericana,



**GameTek compró la compañía Malibu Interactive, creadores de *Joe Montana NFL Football* y otros juegos.**

situada en Thousand Oaks (California, E.U.A.), la gente de Malibu formará parte de la nueva división de programas de GameTek, con el nombre

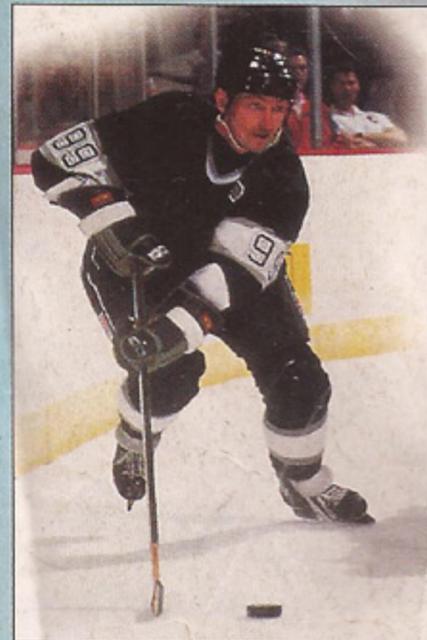
de Alternative Reality Technologies (ART). El nuevo equipo creará productos sobre deportes para las plataformas de juego del futuro.

ART también fundó una nueva compañía junto con Take 2 Interactive Software, famosos por sus juegos *Crusader*, *Star*, *Hell* y *Mantis* para las PCs y Macintosh. La nueva compañía, que tiene su sede en Youngwood (Pennsylvania), nació para crear programas con la última tecnología, para los sistemas de juego de Nintendo, Sega y Sony.

### Gretzky se pone a jugar

Time Warner Interactive (TWI) fichó a la estrella del hockey, Wayne Gretzky, con un contrato de tres años que producirá una nueva línea de juegos de video. TWI dice que hará versiones para las salas de juegos y los sistemas domésticos, así como para los sistemas basados en CD-ROM del futuro. Una licencia con la NHL Players Association también permitirá añadir los jugadores y los equipos verdaderos a los juegos.

El primer simulador de la serie será una versión para Genesis, que estará a la venta cuando leas esto. TWI planea incluir los 26 equipos

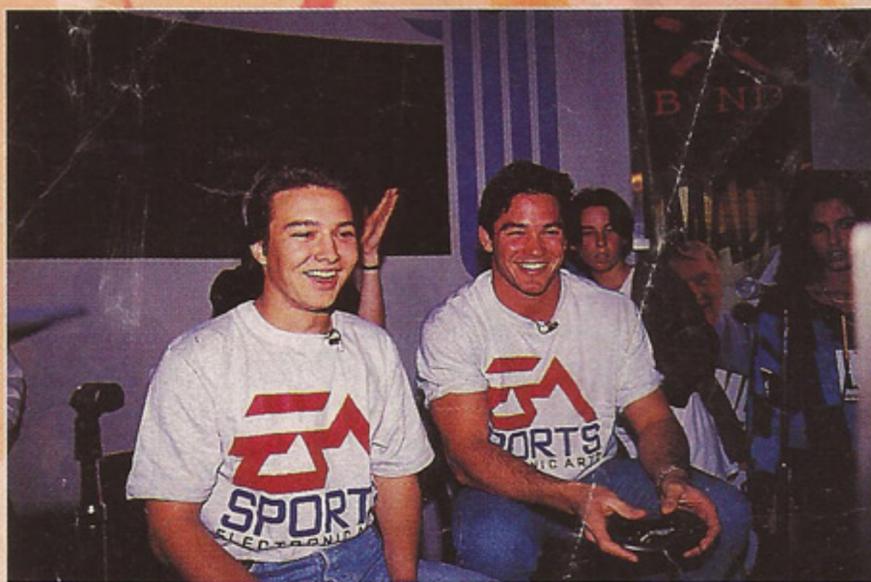


**Wayne Gretzky anotará sin problemas, cuando su juego llegue a los sistemas de video, este año.**

de la NHL, seis escuadras internacionales de estrellas, video digitalizado de Gretzky y más de 500 cuadros de animación basados en jugadores reales. Las versiones para Super NES y de CD-ROM para las PCs, junto con un producto de 3DO para las salas de juego, estarán a la venta en el segundo trimestre del 95.

### Superman derrota a los Jets

*Justin Whalin* y *Dean Cain*, que interpretan a *Jimmy Olsen* y *Superman* en la serie de televisión *Lois and Clark*, del canal ABC, se enfrentaron a *Marcus Turner* y *Bobby Houston* de los *New York Jets* en *Madden NFL '95*. ¿Y qué tiene esto de especial? Cada equipo estaba en una costa de los E.E.U.U.: El "Super Equipo" de Cain, en Los Angeles y el "Equipo Kryptonita" de los Jets, en Nueva York. Este ejercicio en Genesis se hizo mediante un módem XBAND, de Catapult. El resultado final fue 41-12 y 44-18, con el "Super Equipo" ganando fácilmente ambos encuentros.



También existe la posibilidad de que aparezca una versión en la plataforma del Jaguar.

## Aprovechándose de MK

Ya tienes personajes de MK en camisetas, cajas de comidas y, próximamente, en el cine. Ahora, una moda se combina con otra, y MK aparecerá en las tapas de las botellas de leche. Video Vend Inc. y Midway se han unido para producir una serie de tapas de botellas de leche sobre Mortal Kombat. Cada conjunto incluye cuatro tapas, con dibujos de Johnny Cage, Scorpion, Liu Kang y otros conocidos personajes de MK, así como el símbolo del dragón "grabado" en un plástico más grueso, llamado "slammer". La compañía espera que las tapas de MK superarán la popularidad de las tapas de Street Fighter lanzadas el año pasado.

La fiebre de las tapas procede del Japón, pero también se están poniendo de moda en los E.E.U.U., después de su reintroducción en Hawai. En el juego de las tapas, cada jugador apila cierto número de tapas, que se colocan con la cara hacia abajo. Usando el slammer, los jugadores golpean la pila. Cualquier tapa que termine con la cara hacia arriba, pasa a ser propiedad



Las tapas de botellas de leche de MK son la última moda.

del lanzador del slammer, y se juega hasta que todas las tapas hayan sido viradas. En muchas escuelas lo han prohibido, al considerarlo como un juego con apuestas.

## Ganador del concurso de SF

Las navidades llegaron pronto para George Ferguson, de 14 años, ganador del concurso que celebró Capcom para promover su película sobre Street Fighter. George y su madre Judy, volaron desde Detroit, Michigan, el 16 de diciembre para pasar un fin de semana en Los Angeles. Allí recibieron un tratamiento de VIP por parte de Capcom y Universal Studios. Después de visitar el parque de atracciones de Universal, George y Judy conocieron al cantante Hammer (interprete de la pista musical de la película) y también al elenco y productores de Street



Las estrellas de la película Kylie Minogue (Cammy) y Grand Bush (Balrog) con el ganador del concurso, George Ferguson (centro).

Fighter. A continuación, este grupo integrado por más de 200 personas, asistieron al debut de la película en Los Angeles. Autógrafos, fotos y regalos se añadieron a los recuerdos que se llevaron de regreso a su hogar.

Para George, ganar no fue una sorpresa a pesar de que sabía que participarían miles de personas: "Estaba seguro de que iba a ganar" dijo con alegría. El ya tiene experiencia en esto, pues

ganó otro concurso, celebrado en Michigan el año pasado. George es un empedernido jugador de video y espera matricularse en la Universidad de Carolina del Norte, para hacer una carrera que le permita trabajar en la industria de los juegos de video, en el futuro. Su personaje favorito de SF II es Vega, pero, en realidad, su juego preferido es WWF Raw. ¿Y su opinión sobre la película? En una sola palabra: "¡Tremenda!"

## Al cierre...

En su edición del 26 de diciembre de 1994, la revista Time publicó la lista de sus prestigiosos premios The Best, en varias categorías, otorgados a los mejores de 1994. En la división de «Mejor Producto», sólo fue incluido un juego de video: Donkey Kong Country, situado en segundo lugar, detrás del Chrysler Neón.



Donkey Kong Country estuvo entre los mejores productos de 1994, según la revista Time.

# GAMEPRO

## Los 10 juegos más solicitados

### NES

1. Wario's Woods
2. TMNT: Tournament Fighters
3. Mega Man 6
4. Tecmo Super Bowl
5. Mario's Time Machine
6. Kirby's Adventure
7. Mario Is Missing
8. Jurassic Park
9. The Jungle Book
10. Tetris 2

### Super NES

1. Donkey Kong Country
2. The Lion King
3. Wolverine: Adamantium Rage
4. X-Men
5. WWF Raw
6. C2: Judgment Clay
7. Uniracers
8. The Adventures of Batman and Robin
9. Beavis and Butt-Head
10. Mega Man X2

### Genesis

1. The Lion King
2. WWF Raw
3. Madden NFL '95
4. NFL '95
5. The Death and Return of Superman
6. ESPN National Hockey Night
7. NFL Quarterback Club
8. NBA Live '95
9. Rugby World Cup '95
10. PGA Tour Golf III

### Sega CD

1. Slam City with Scottie Pippen
2. Corpse Killer
3. NBA Jam Session
4. Fahrenheit
5. Masked Rider
6. Supreme Warrior
7. Super Strike Trilogy
8. Exterminators
9. Midnight Raiders
10. Links

# CES

CONSUMER ELECTRONICS  
SHOW

## Nuevas de Nintendo

Ultra 64 fue el tema caliente en el CES de Las Vegas, pero no se mostraron productos al público general. Lo único para ver era Killer Instinct, la impresionante máquina de Nintendo para las salas de juegos (que tienes en nuestra Guía de este mes y en la Línea de combate del mes pasado), así como cintas de video que demuestran como la compañía espera que el sistema Ultra 64 supere a la competencia. Aunque el vicepresidente de mercadeo de Nintendo, Peter Main, insistió en que el Ultra 64



**Cinder y sus socios de Killer Instinct aparecerán este año, en el Ultra 64 doméstico.**

estará disponible este año, habían muchos rumores de una demora, por todas partes. Main también anunció oficialmente que la conocida y venerable plataforma NES había dejado de producirse, de forma definitiva.

No te dejes engañar por los rumores acerca del Game Boy a colores; no se trata de colores en pantalla,



**Los Game Boy a colores tienen la misma pantalla monocromática de siempre, pero el aparato tiene una apariencia nueva por completo.**

sino de una serie de unidades de GB con las carcasas coloreadas en rojo, amarillo, verde, negro, así como un modelo transparente que, sin duda, será popular. Espera verlos en las tiendas en poco tiempo, por unos US\$55, aproximadamente.

En cuanto al software, Rare ha firmado un acuerdo con Nintendo, para adaptar la primera de una serie de películas de James Bond, como juegos de video de esta compañía. Rare creó el software de Donkey Kong Country, que ha vendido más de 6 millones de unidades hasta la fecha. El actor Pierce Brosnan aparecerá en el juego, que estará basado en Goldeneye, el primer film en el que Brosnan hace el papel de Bond. No hay una fecha oficial para la introducción para este juego.

## Nuevas de Sega

El presidente de Sega of America, Tom Kalinske, anunció en CES frente a un público arrebatado, que Saturn está preparado para su introducción en el mercado americano este año, "su precio será de más de US\$300 pero menos de US\$500". La unidad de demostración tenía un acabado en negro, distinto del color plateado original de la unidad japonesa, así como un nuevo logo.

La otra adición a las ofertas de hardware de Sega es el nuevo combo Genesis/32X, designado con el nombre en clave "Neptune". Con un precio inferior a los US\$200 y planes para su introducción a finales del tercer trimestre, esta consola combina un Genesis con un 32X, en una sola caja, y tiene la capacidad de funcionar con cartuchos de juego de 16 y 32 bits.

Kalinske también anunció que Sega está trabajando en un Genesis portátil, con el nombre en código "Venus". Sin embargo, añadió que no hay planeada una fecha de introducción para esta unidad, porque Sega no cree que pueda venderla a un precio razonable.

La multitud también se sorprendió con la aparición de la estrella del béisbol y el fútbol americano, Deion Sanders, especialmente teniendo que participar en un partido de semifinales, dos días más tarde. Sanders ha firmado un contrato de varios años con Sega, que lo convierte en el portavoz oficial de Sega Sports y en la estrella de una nueva línea de juegos de la NFL, que saldrá en el tercer trimestre de este año.



**HoSung Pak (izquierda) espera poner el Jaguar en llama. Katalin Zamiar también está de acuerdo.**



## Nuevas de Atari

Los fabricantes del sistema Jaguar no están esperando a que Sega, Nintendo y Sony se repartan el mercado de 64 bits. Uno de los anuncios más emocionantes de Atari, en el CES, fue sobre Thea Realm Fighters, que saldrá al mercado en el tercer trimestre. Haciendo una maniobra inesperada, Atari

contrató a cuatro de los artistas marciales de Mortal Kombat, para que aparecieran en su juego. HoSung Pak (Liu Kang), Phillip Ahn (Shang Tsung), Katalin Zamiar (Kitana, Jade y Mileena) y Daniel Pesina (Johnny Cage), junto con otros 20 especialistas de las artes marciales, serán digitalizados para crear el nuevo juego.

Atari también anunció que espera comenzar a vender su nuevo Batman Forever en el tercer trimestre del 95; éste es un juego basado en la película de Warner Brothers con el mismo título, que se estrenará próximamente. En la pantalla, Batman (personificado por Val Kilmer) se enfrenta a



The Riddler y Two-Face (interpretados por Jim Carrey y Tommy Lee Jones respectivamente)

El exitoso juego de Time Warner Interactive para las tragamonedas, Primal Rage, aparecerá en las consolas domésticas en el cuarto trimestre del 95. Los luchadores prehistóricos también debutarán en el Jaguar CD.

Así mismo, Atari anunció que regalará productos con la compra de un sistema Jaguar. Si compras la consola normal (que se vende por US\$250 acompañada por Cybermorph), ¡puedes recibir otro juego (Tempest 2000, o Wolfenstein 3D) y un controlador gratis!

## Guía de equipos para el jugador



### Por El Conejillo de Indias

Yo maté el ratón, lo metí de cabeza en un cajón... ¡Oh, disculpen, estaba grabando mi nuevo álbum de rap! Pero, dejémos eso, el laboratorio está repleto de cosas nuevas. Vamos a echarle un vistazo a un adaptador que te permite utilizar los controladores de de SNES en el 3DO, un controlador de vuelo para el 3DO y un adaptador del Master System para acoplar con el Game Gear.

### Vuelo en el 3DO

Cualquier propietario de 3DO sabe que hay una amplia variedad de simuladores de vuelo y tiroteos, disponibles para este sistema. Para el jugador de 3DO, que quiera mejorar la sensación de vuelo en productos como Rebel Assault y Shock Wave Operation Jumpgate, acaba

de aterrizar un nuevo controlador que les dará una ventaja competitiva.

Después de producir varios controladores de vuelo exitosos, para el mundo de los juegos en PCs, CH Products presenta el Flightstick Pro para el 3DO. Con nueve botones (cuatro en la base, cuatro en la palanca y un gatillo), este equipo sólido tiene una apariencia y produce una sensación que te sitúa inmediatamente en la cabina. El producto está diseñado específicamente para los simuladores de vuelo, así que, olvídate de emplearlo en juegos como Street Fighter II.

En las pruebas con los juegos mencionados anteriormente, el Flightstick se comportó... bueno, como un verdadero controlador de vuelo. Su alta sensibilidad demanda toques leves, ya que le saca todo el jugo a los controles del juego. Pero, al mismo tiempo, también afecta tu habilidad para disparar. En Rebel Assault, es más difícil mantener tus objetivos en la mirilla, con el Flightstick, que poner a Darth Vader a bailar un rap.

Como el hardware es nuevo, es compatible con la mayoría de los títulos recientes de 3DO. Otros juegos más viejos, como Total Eclipse y el Shock Wave original, no funcionarán con él, de manera que es buena idea preguntar antes de comprar. Los pilotos más fanáticos estarán encantados con este accesorio, pero con un precio de más de US\$100 dólares, es mejor que hagas primero un vuelo de entrenamiento.

## Adapta los juegos del Master System

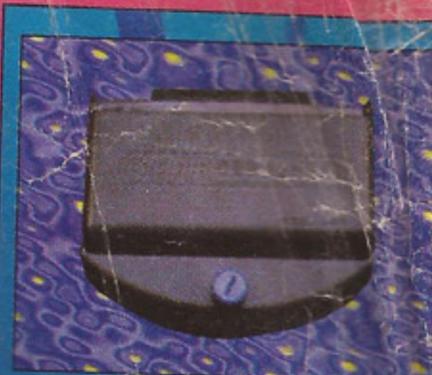
Había una vez, antes de la llegada del Genesis, en que Sega hacía un sistema de 8 bits llamado Master System. Aunque no fue tan popular como el NES, tenía más de 120 juegos. De hecho, un Game Gear no es mucho más que un Master System portátil.

Ambos son tan similares, que el Master Gear Converter, de Innovation, permite usar los cartuchos del Master System en el Game Gear, abriendo la biblioteca de títulos de este sistema para el GG.

El MSC se inserta con facilidad en la ranura de los cartuchos y se acopla, como una mochila, a la parte posterior de la unidad. Es un aparato ligero, que no estorba y permite que el Game Gear conserve su portabilidad.

Como los juegos de Master System fueron diseñados para usarse con un televisor, la forma de jugar y los gráficos de

### Periférico



### Master Gear Converter

#### Sistema:

Game Gear

#### Características:

Adapta tus polvorientos juegos de Sega Master System, para poder jugarlos en el Game Gear.

#### Precio:

US\$19,99

#### Disponible:

Ahora

#### Contactar:

Innovation (203) 395-3090

algunos de ellos, sufren enormemente con la pantalla del Game Gear. Lo bueno es que tendrás acceso a muchos juegos de Master System que Innovation vende usados por unos US\$20.

### Controlador



### Flightstick Pro

#### Sistema:

3DO

#### Características:

Catapúltate a los combates aéreos del 3DO, con lo que más se parece a una palanca de control de vuelo real, a menos que puedas "pedir" prestada la de un F-14 de verdad.

#### Precio:

US\$129,95

#### Disponible:

Ahora

#### Contactar:

Tu tienda de juguetes favorita

### Patrulla de control

Si aun te estás quejando del controlador normal del 3DO, no te preocupes: Ahora Innovation ofrece un adaptador de 3DO-SNES, para todos los que prefieran usar sus controladores, ya conocidos, de SNES.

Este adaptador puede ser una bendición para los aficionados a las palancas de control, pues hace funcionar, los controladores compatibles con SNES, en el 3DO. Con un puerto de control adicional, permite usar varios equipos de SNES en juegos de jugadores múltiples, sin romper la conexión en serie de los controladores.

Esta unidad le añade más de 2 metros al cable, pero hay un error de diseño en el adaptador. Aunque conecta perfectamente en el 3DO de Panasonic, la cabeza no se acopla bien con el 3DO de Goldstar. Lo conectarás, pero harás varios intentos. **G**

### Periférico



### 3DO-SNES Adapter

#### Sistema:

3DO

#### Características:

Hace compatibles los controladores de SNES, para usarlos con 3DO.

#### Precio:

US\$49,99

#### Disponible:

Ahora

#### Contactar:

Innovation (203) 395-3090