

# GAMEPRO

EN ESPAÑOL

La revista #1 de juegos de video

Volumen 2 Número 2

## Los secretos de Earthworm Jim

Línea de combate  
Darkstalkers  
Revolution X

**Guía Estratégica:**  
Earthworm Jim  
(SNES y Genesis)

Segunda Parte

**ProAnálisis:**

Virtua Racing Deluxe

Mega Man X2

King of Fighters '94

Animaniacs

Way of the Warrior

Sonic Blast Man II

Maximum Carnage

Super Return of the Jedi

Virtual Bart

Shaq Fu

Pitfall



ARGENTINA 4.00 Pesos



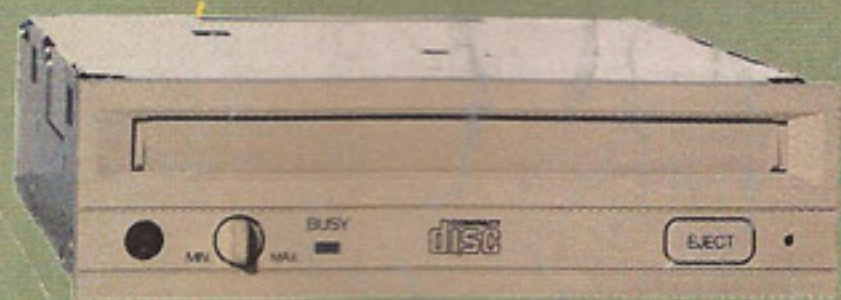
Exitos de Amoa

Killer Instinct

Samurai Shodown II

Virtua Cop

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

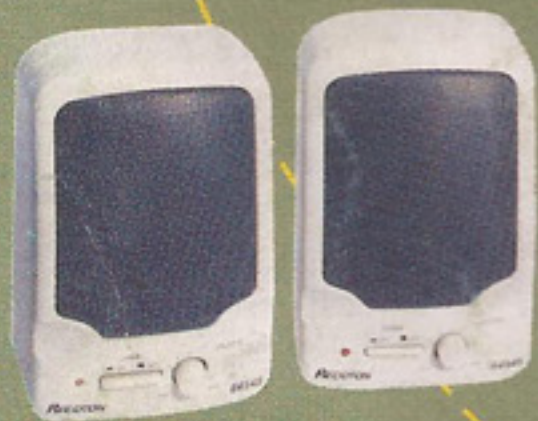


Combinamos el CD-ROM, CDS-435, una de las mejores unidades, de un líder en la tecnología, junto con 4 títulos CD-ROM en español.



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

### 39 Earthworm Jim

La segunda parte de nuestra Guía Estratégica para Genesis/SNES muestra los caminos ocultos, tácticas para derrotar a los bosses, y un nivel escondido para los jugadores de Genesis.

### 26 La exhibición de AMOA

Echale un vistazo a los mejores juegos en las tragamonedas de hoy y mañana incluyendo: Killer Instinct, Samurai Shodown II, Virtua Cop y Operation Wolf 3.



### 30 Supreme Warrior listo para luchar

Digital Pictures viaja a Hong Kong para filmar su nuevo juego de kung fu.

### 33 Los siete samurai y Samurai Shodown II

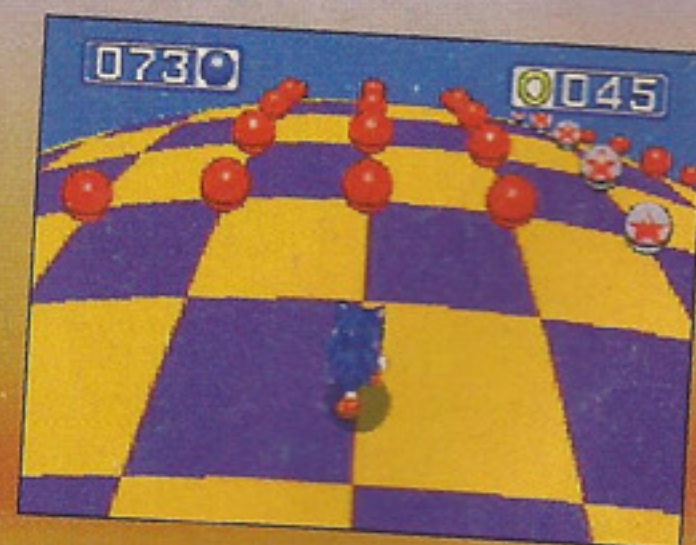
Proanálisis de las versiones para SNES, Genesis y Game Boy de Samurai Shodown. Avances para las otras plataformas.



## Estrategias

### 39 Guía estratégica: Los secretos de Earthworm Jim SNES/Genesis

Dieciséis páginas de mapas que revelan la posición, y como obtenerlos, de todos los power-ups y la estrategia para todos los niveles del juego.



### 80 Línea de combate

Este mes tenemos dos secciones: Todos los movimientos especiales y algunos combos para DarkStalker de las tragamonedas y una descripción completa de los enemigos, bosses y premios de Revolution X.

### 89 SWATPRO

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



# CONTENIDO

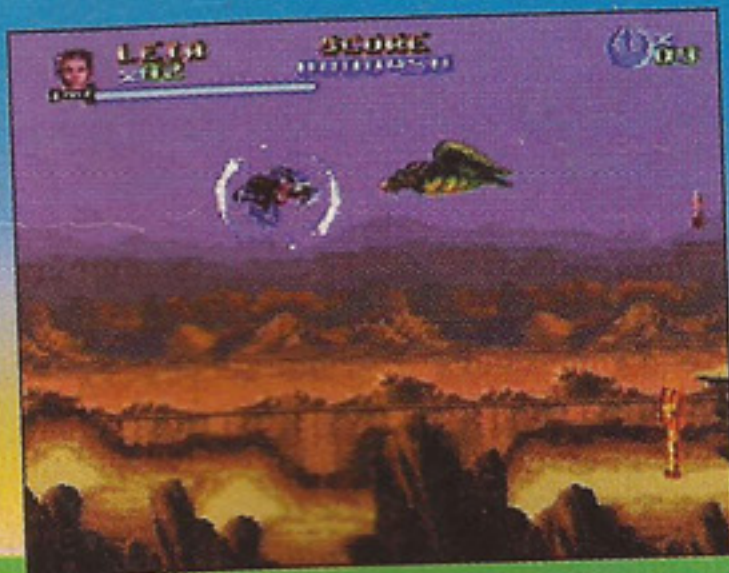
## Proanálisis

### 14 SNES

Super Return of the Jedi  
Animaniacs  
Mega Man X2  
Star Trek Starfleet Academy  
Pitfall: The Mayan Adventure  
Sonic Blast Man II  
Operation Thunderbolt  
Full Throttle Racing

### 38 Genesis

Maximum Carnage  
Virtual Bart  
Animaniacs  
Shaq Fu  
Zero the Kamikaze Squirrel  
Clay Fighter  
Viewpoint  
Battle Frenzy



### 74 Game Gear

The Lion King  
Mighty Morphin' Power Rangers

### 76 Deportivas

FIFA International Soccer (Genesis)  
Elite Soccer (Super NES)  
Elite Soccer (Game Boy)  
NBA Live '95 (Genesis)  
PGA Tour Golf III (Genesis)  
Michael Andretti's Indy Car Challenge (SNES)  
NHL Hockey '95 (Super NES)

### 66 32X

Virtua Racing Deluxe

### 68 Neo-Geo

King of Fighters '94

### 70 3DO

Way of the Warrior

### 71 CD-i

Burn: Cycle

### 72 Game Boy

Bubsy II  
Daffy Duck  
The Blues Brothers: Jukebox Adventure  
Race Days



## Secciones

### 6 En el buzón

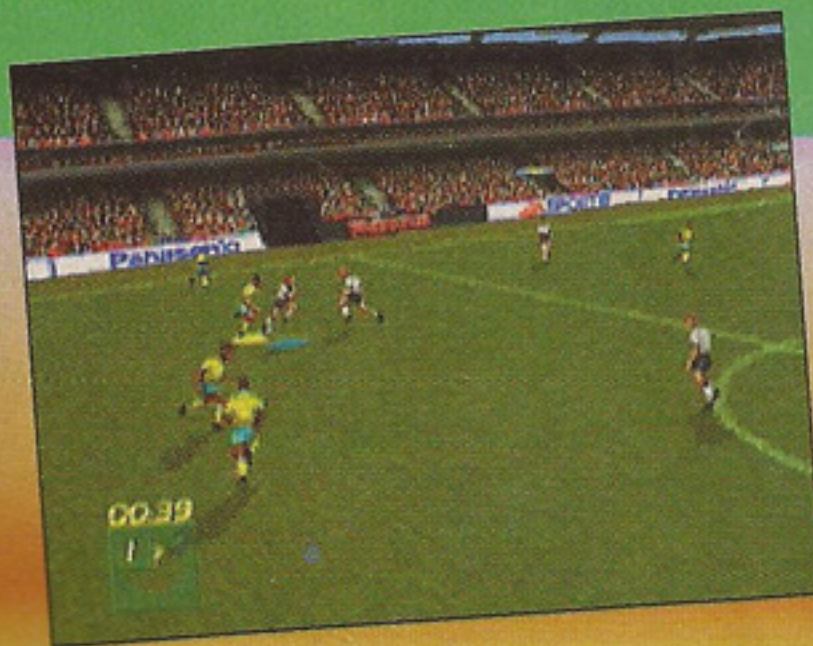
Nuestros lectores hablan: Sección de preguntas y respuestas.

### 4 Galería GamePro

Dibujos contribuidos por los mejores artistas del mundo. ¡Tu!

### 7 Avances de actualidad

Un vistazo a los juegos con posibilidades incluyendo FIFA International Soccer para 3DO, Captain Commando y X-Men.



### 93 Noticias

Si es nuevo y noticioso lo encontrarás aquí. Este mes Sega pone algunos jugadores en la cárcel, Atari presenta varios planes y licenciatarios para el Jaguar, Nintendo por teléfono y el éxito de MK II.

### 96 GamePro Labs

Este mes tenemos probamos un prototipo del Genesis 32X y el módem XBand, para jugar por teléfono.

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 #2, febrero 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 Cia. S.A., Moreno 794, (1091) Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC, Av. Velez Sarsfield 1950, (1285) Buenos Aires. 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 VARIEDADES, 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

# TU tienes la última palabra

Algunos lectores nos han mostrado su inquietud por lo que, según ellos dicen, es el peor mal que afecta a la industria de los juegos de video: Falta de originalidad y creatividad.

Demasiadas segundas y terceras partes. Demasiados juegos basados en las caricaturas animadas y las aventuras ilustradas. Peor aún, algunos de estos personajes tienen juegos aburridos, que ni siquiera están a la altura de sus posibilidades.

Estamos de acuerdo parcialmente con este criterio. Sin embargo, no se puede generalizar indiscriminadamente. De forma constante aparecen nuevos héroes y caracteres, mientras que muchos de los tradicionales nos presentan nuevos amigos, que incrementan la galería de los protagonistas de juegos.

Sin ir más lejos: Earthworm Jim es un personaje lleno de recursos y posibilidades para convertirse en una estrella, a pesar de que acaba de llegar al mundo de los juegos. Por otra parte, tenemos el caso de Donkey Kong. Un clásico recuperado, con un nuevo aspecto, nueva tecnología y nuevos compañeros, que lo hacen ser una de las mejores opciones del momento. Lo mismo podríamos decir de Sonic, Mega Man y otros. También ocurre que algunos juegos y personajes, con posibilidades de calidad, resultan verdaderos fracasos. Incluso, diferentes versiones del mismo juego, para distintos sistemas, no ofrecen el mismo entretenimiento

o diversión. Por lo tanto, el problema se reduce, prácticamente, a una cuestión de economía. Si un juego no tiene calidad, facilidad de manejo y diversión, no importa demasiado la originalidad de su protagonista o de su argumento. Al poco tiempo te sentirás frustrado por sus controles malos o unos gráficos y sonido mediocres y creerás que has malgastado tu dinero y que podrías haber invertido en otro juego mejor.

Ahora bien: ¿Cómo saber si un juego es bueno o malo, antes de jugarlo? Elemental, queridos jugadores: ¡Leyendo GamePro! Ese es uno de los principales motivos de nuestro quehacer diario. Con ese motivo probamos y comparamos los juegos, una y mil veces, y no nos importa hacer una crítica dura o aconsejar que algún juego se alquile primero, antes de comprarlo.

A fin de cuentas, si una compañía lanza un juego, sea original o no, lo hace con el interés comercial de alcanzar las mayores ventas posibles. Si el juego no tiene aceptación, su venta será baja y ninguna compañía puede permitirse el lujo de poner en el mercado productos que no reporten beneficios.

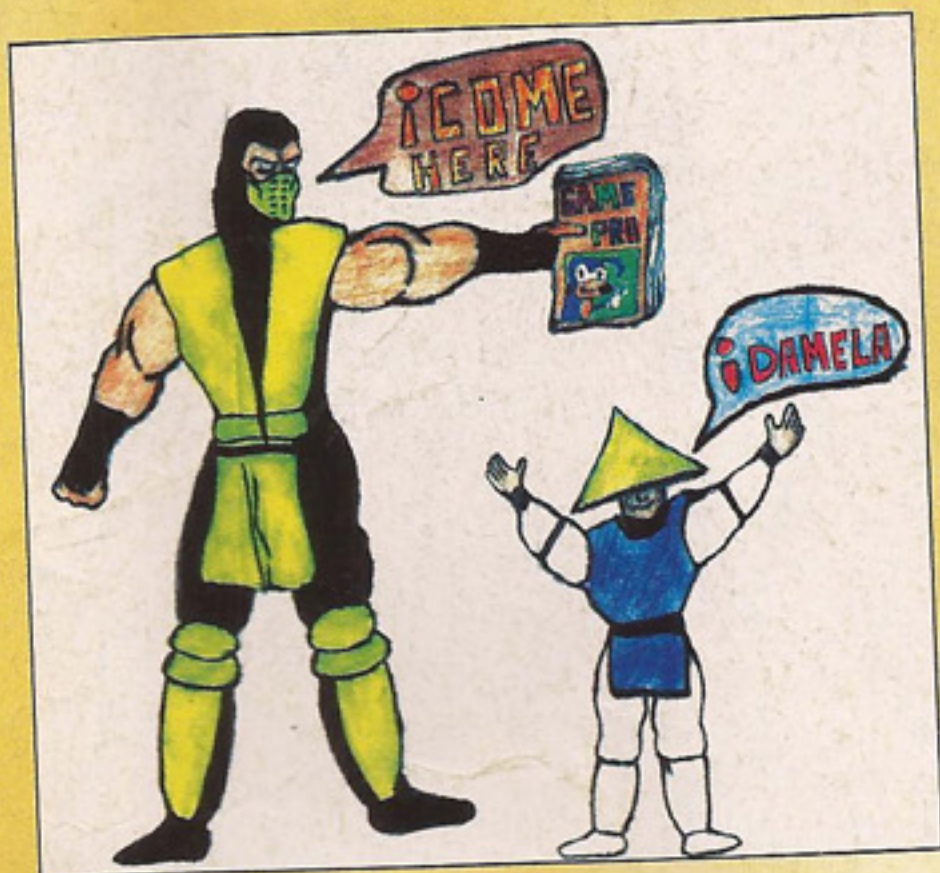
Por lo tanto, dejando aparte los gustos personales, el éxito de un juego suele ser reflejo de su calidad. Hay personajes y juegos que pueden alcanzar su versión número mil. La última palabra no la tienen los fabricantes. La tienes tú.

## El equipo de GamePro

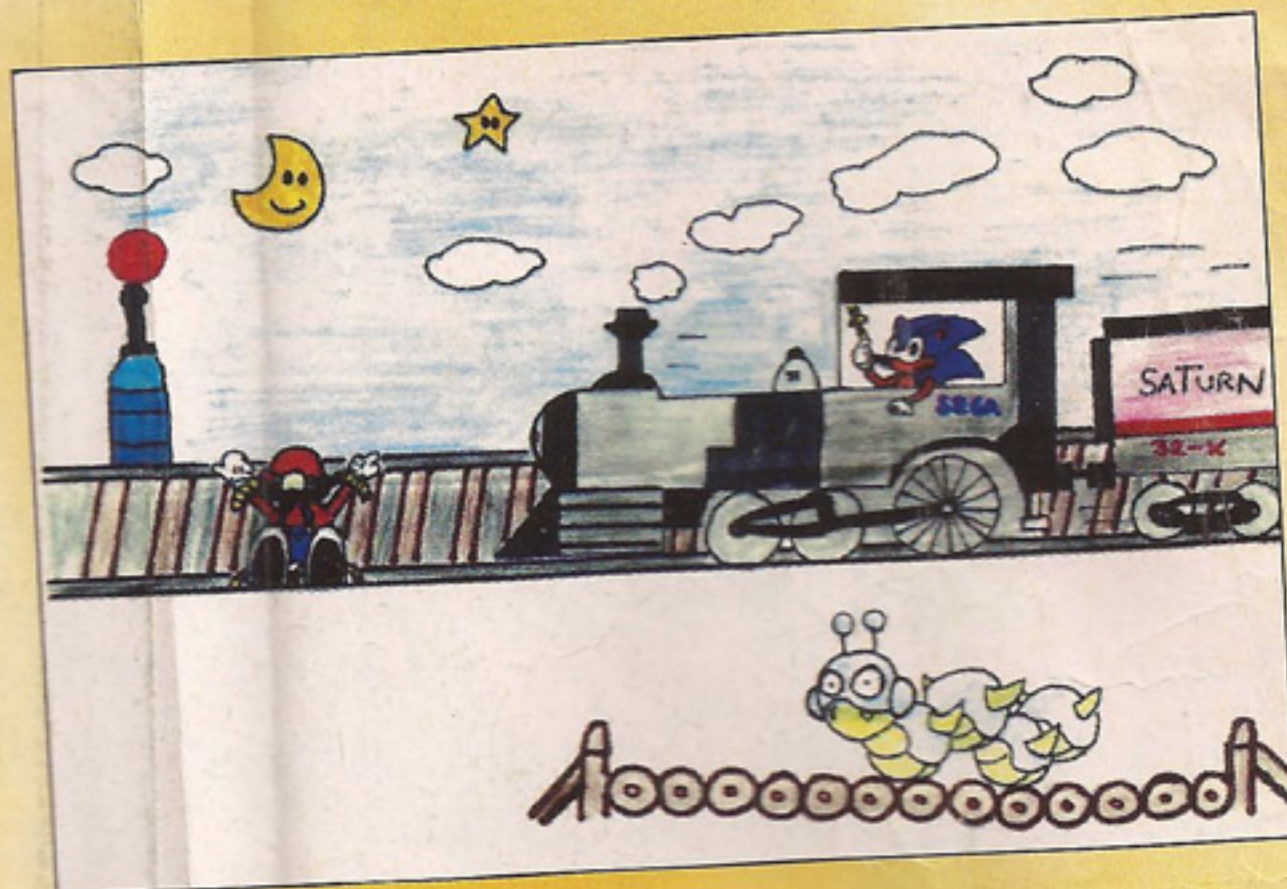
Sistema de clasificación de juegos GamePro								Dificultad	
									PRI. Principiante
1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	INT. Intermedio
									AVA. Avanzado
									EXP. Experto
									AJU. Ajustable

**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.

# GALERIA GAMEPRO



Adrian Savala, Guatemala.



Daniel Cayetano, Perú.



Juan Ignacio Benfeldt, Guatemala.



Vladimir Velásquez, Perú.



Agustin Ruiz, México.



Allan Héctor Gómez, Honduras.



E. J. Gómez, Honduras.



Carlos Ordoñez, Guatemala.



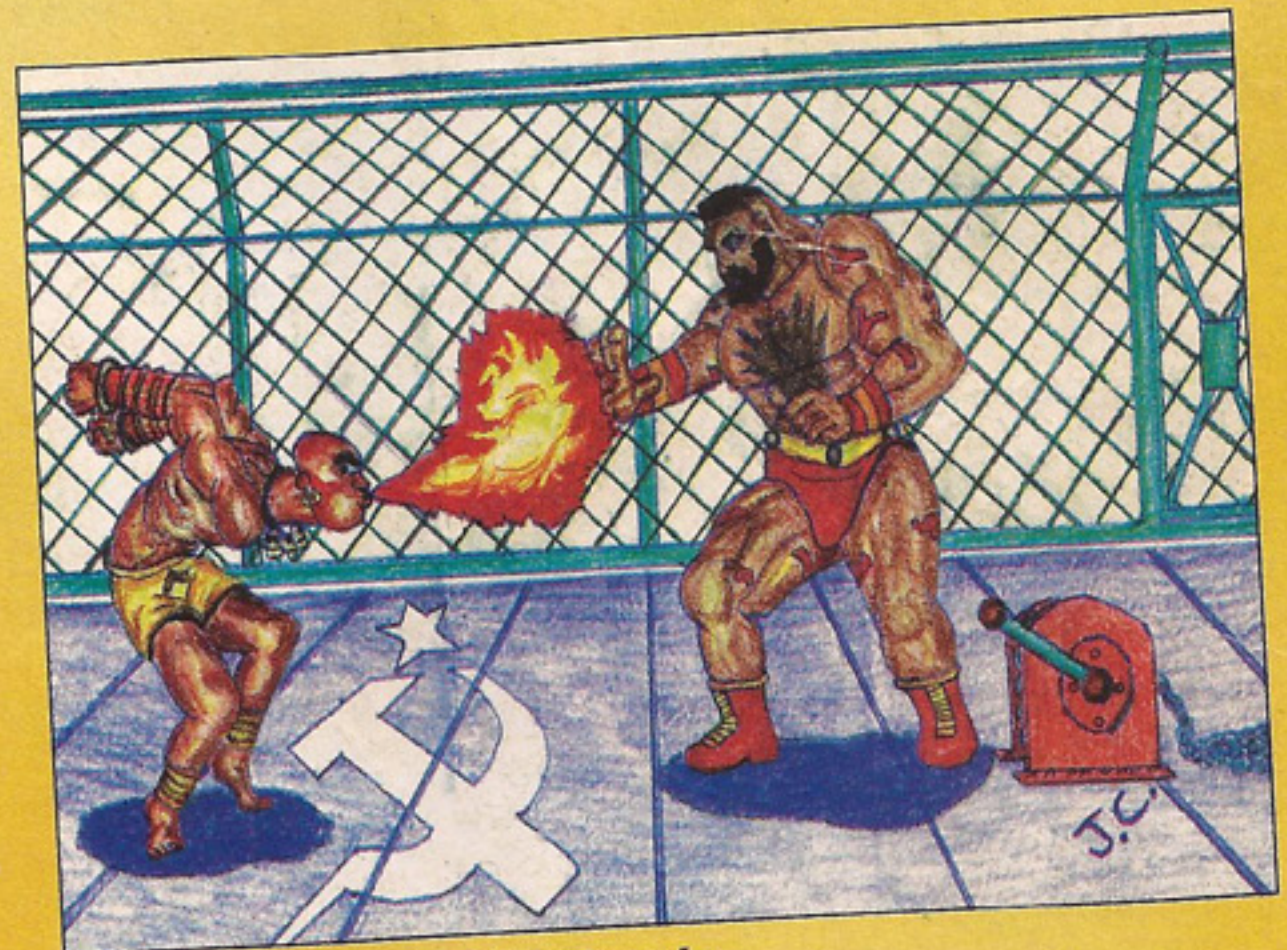
Santiago Londoño Zapata, Colombia.



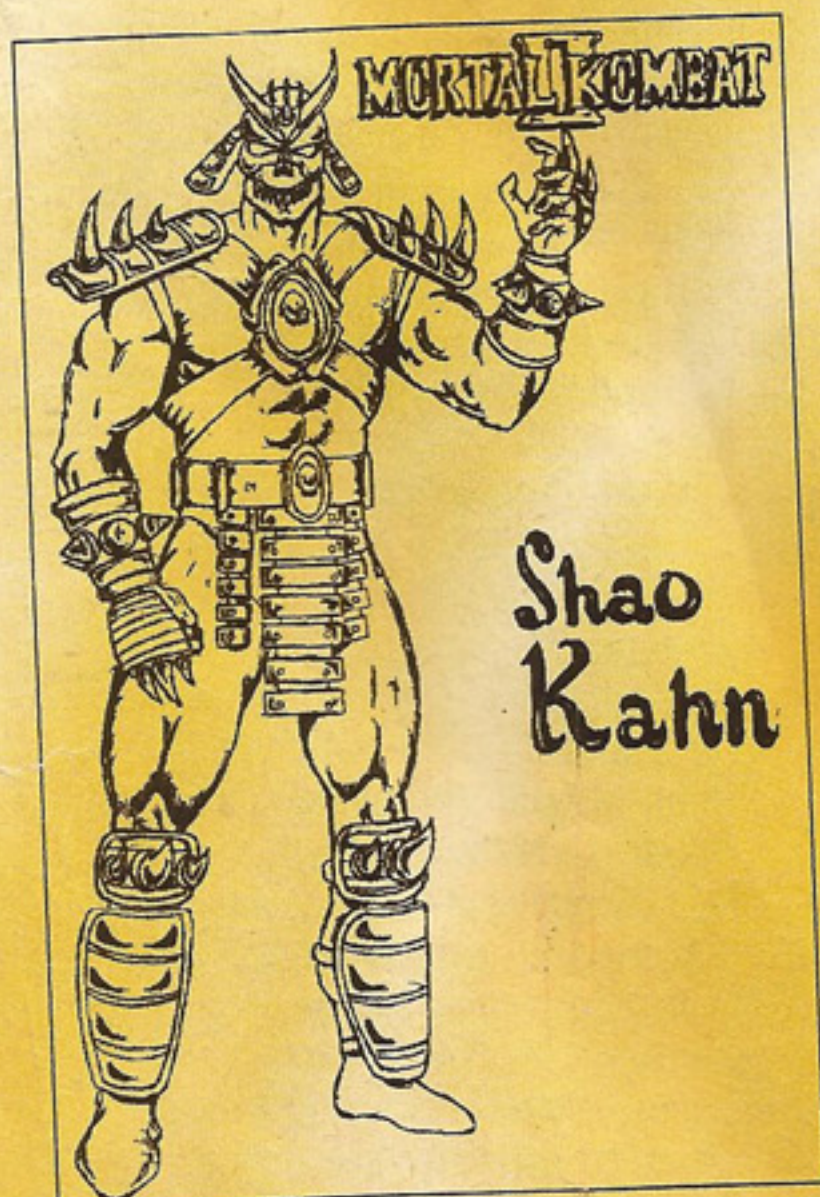
Ernesto Mora, Venezuela.



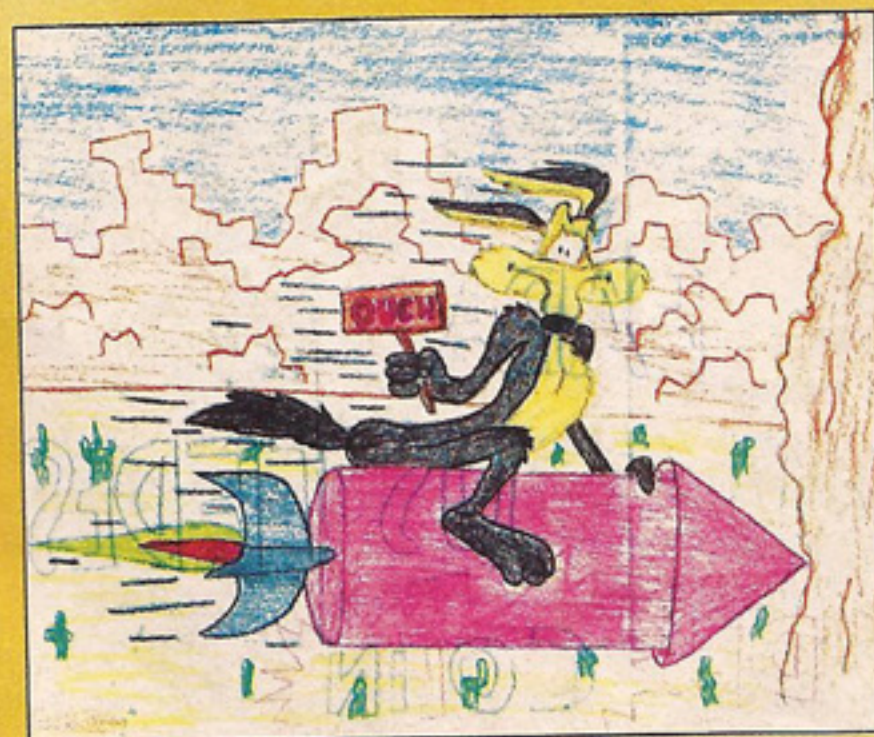
Erick Adonaldo Rodriguez, Guatemala.



Juan Carlos Ramirez, Guatemala.



Ernesto Mora, Venezuela.



Colin Wood, Colombia.



Gerardo Daniel Corado, El Salvador.

# 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.



¡Hola GamePro! Saludos desde Costa Rica, un país donde los juegos de video han tenido un gran auge, así como las revistas que hablan de ellos.

Debido al alto costo de los cartuchos hemos formado un club de intercambio de juegos y de estrategias llamado "Club Video Fuerza", en el que contamos con muchos miembros y contactos por todo el país. Queremos felicitar a los colegas del Club "X-Players", de México, y como ellos, también queremos ofrecer nuestra colaboración a su revista y a todos los jugadores que quieran hacer contacto con nosotros. Tenemos un gran tablón de pistas y consejos sobre gran cantidad de juegos, que llamamos "El Muro de los Toques", y esperamos que todos los que conozcan un truco o una pista nos lo digan para incrementarlo.

Para contactar con nuestro club, pueden escribir a: José Pablo Castro S. Club Video Fuerza. Frente al Templo Dulce Nombre de Jesús. Casa #59 Linda Vista, San Juan, Tibás. San José, Costa Rica. Telf: 235-96-75.



Saludos, amigo José Pablo. Nos parece una excelente iniciativa la de crear y mantener un club de jugadores de video. Agradecemos tu oferta y esperamos que nos sigas escribiendo y contando cosas que ocurran con vuestro club. Felicidades y saludos de nuestra parte.



Algunos juegos populares como MK II han sido analizado exhaustivamente por la prensa del giro.



Quiero decirle a la revista GamePro que la información que nos da sólo sirve a la hora de ir a comprar el juego.

La información que nosotros los jugadores necesitamos es como terminar los juegos, mapas, más guías estratégicas y como liquidar del primero hasta el último de los enemigos en la pantalla. Por ejemplo en Super Street Fighter o Mortal Kombat, como hacer los poderes, los movimientos especiales y para que sirve cada botón. Traten de mejorar la revista y hacerme caso con estos consejos. Saludos.  
**Braulio Pallares. Colón, República de Panamá.**



Estimado lector: Nos parece fantástico que GamePro te sirva a la hora de ir a comprar un cartucho. Al menos, hemos contribuido a facilitar tu decisión, dándote la información necesaria.

Por otra parte, publicamos frecuentemente pistas y ayudas para la mayoría de los juegos

nuevos en el mercado. De los juegos más antiguos no podemos ocuparnos pues carecemos del espacio necesario. Cada juego tiene infinidad de trampas, enemigos y niveles, cuya solución y superación es, según nuestro criterio, el principal atractivo de un juego. No nos parece lógico, aunque los conociéramos todos, publicar una guía completa con la forma de jugar un cartucho determinado. Como jugadores, saboreamos el desafío de llegar al final por nuestros propios medios. Quizás, alguna ayuda pequeña puede ser aceptable. Pero si alguien nos dice todo, es como si esa persona jugase en nuestro lugar. Entonces, el juego pierde todo su encanto.

De todas formas agradecemos tu carta y tu opinión, aunque no estemos, en absoluto, de acuerdo contigo. Queremos mejorar, pero no de esa forma. Gracias por tu carta y un cariñoso saludo.

## GAMEPRO

Obviamente GamePro no es lo mismo que VideoTips.



Proamigos: Tengo una duda: ¿Están asociados con Video Tips? ¿Por qué tienen la misma dirección y el mismo logotipo (una ardilla) en la portada? Espero que me contesten. Muchos saludos.  
**Juan Armando Pérez Arias. Puebla, México.**



Estimado Juan Armando, la revista GamePro pertenece al grupo de publicaciones de Editorial Televisa, al igual que la revista Video Tips. Por esta razón, el logotipo de la portada es el mismo, así como la dirección de las oficinas editoriales, en México. Sin embargo, sus redacciones y línea editorial son completamente independientes y solamente nos unen buenos lazos de compañerismo entre personas que trabajan en la misma compañía. Por otra parte, si lees ambas revistas

podrás contrastar las diferencias. Un fuerte abrazo y gracias por tu carta.



Aunque nuestras plataformas no tienen el almacenamiento y otras características de las PCs, algunos juegos como Final Fantasy III están al mismo nivel de calidad.



Estimados editores de GamePro: ¿Por qué no comentan algunos juegos de computadoras? Hay que reconocer que los juegos de interpretación y de tipo Quest (RPG) nunca serán lo mismo en SNES o Sega CD que en la PC.

Deberían incluir más estrategias para juegos de tragamonedas.

¿Qué tipo de software se usa en los cartuchos de juegos de video?

Un fuerte abrazo.

**Luis "Zapper" Olortegui. Arequipa, Perú.**



Amigo Luis: Por desgracia, nuestra licencia no cubre los juegos para las PCs. Estamos de acuerdo en que, de momento, los mejores RPGs están en las computadoras, pero te recomendamos Final Fantasy III, para SNES.

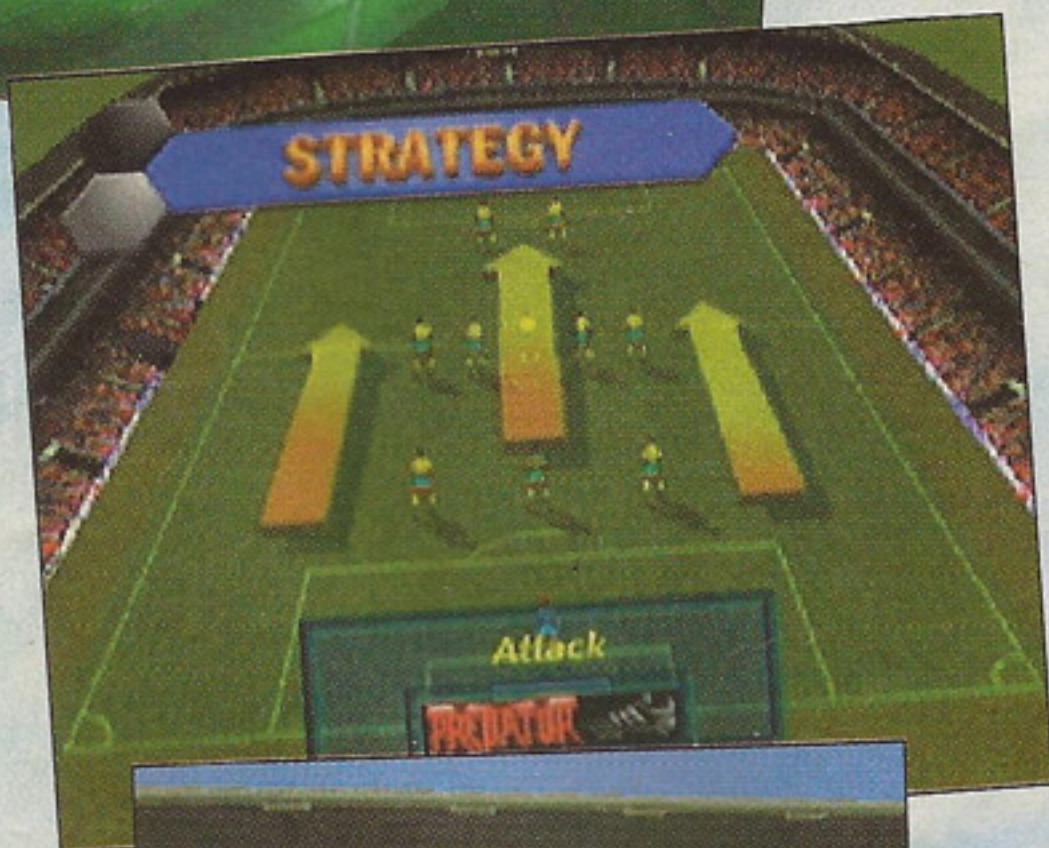
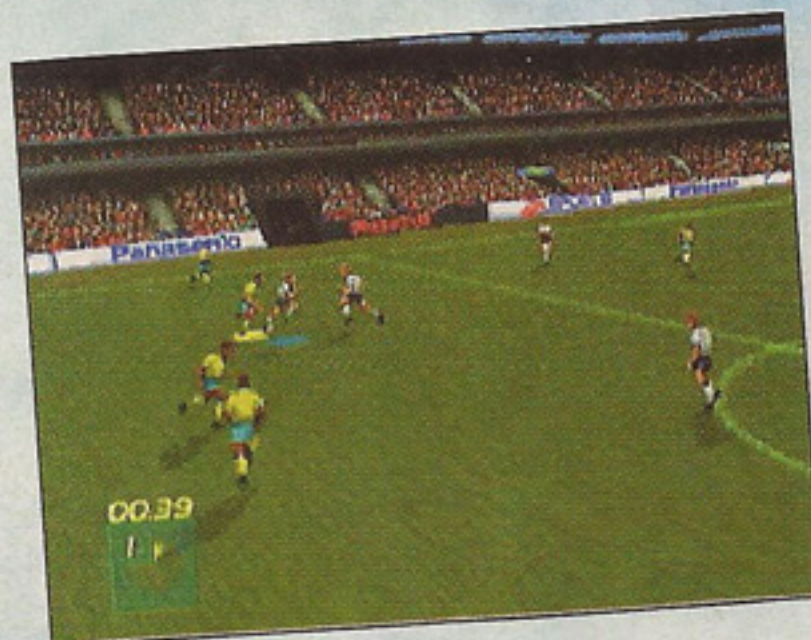
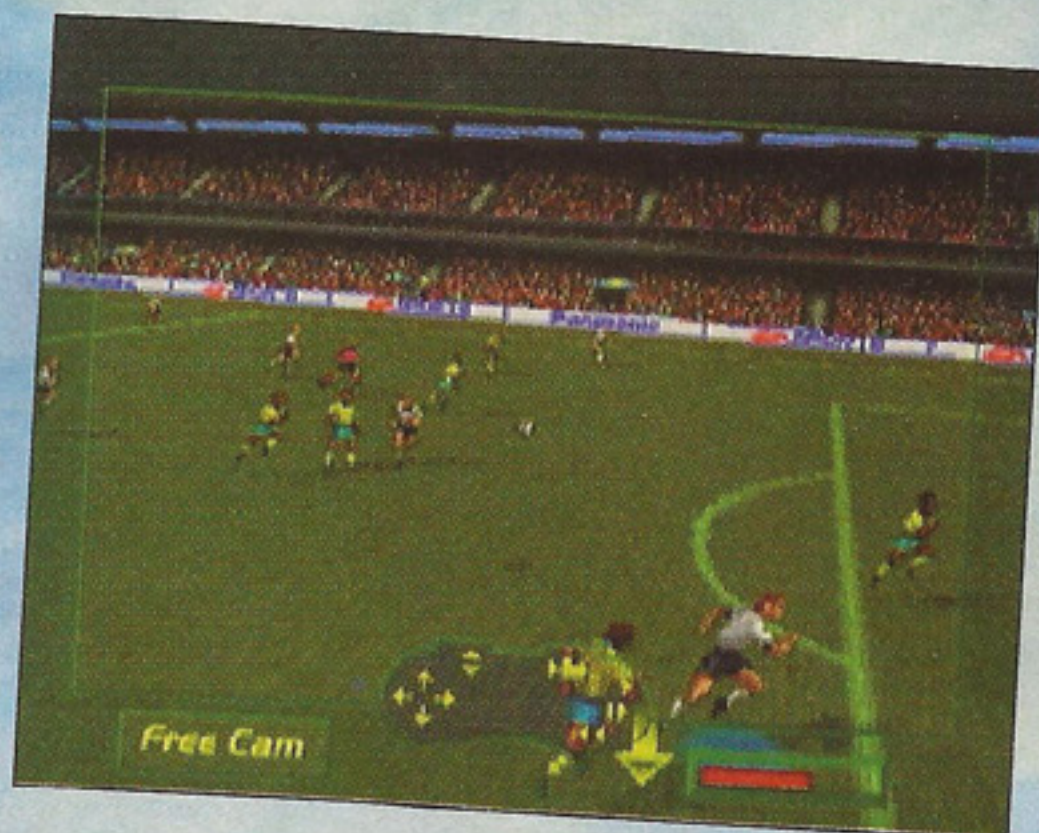
Con respecto a los juegos de tragamonedas, la información que cubre GamePro es bastante amplia. Generalmente hacemos una presentación de los juegos durante su creación, después un análisis y, si el juego es realmente bueno, una guía estratégica. No podemos hacer una guía para todos los juegos de las salas de juego y esto es obvio.

Efectivamente, cada compañía utiliza un software de programación especial, creado expresamente para eso. Incluso algunos juegos tienen un software propio y exclusivo, como es el caso de los gráficos de Donkey Kong. Un saludo "Zapper".



# AVANCES DE ACTUALIDAD

## FIFA International Soccer 3DO



SUBSTITUTIONS		
No.	Name	Shot Pwr
1	G Ricardo Santana	94
3	D Enrico Morrier	84
2	D Lula Silva	58
4	D Marco Pizzos	56
No.	Name	Shot Pwr
12	G Branco Radicevic	84
13	D Sergio Minjós	38
18	D Oliver Vasquez	33
21	D Marko Valenzuela	33



¿Piensas que has visto todas las variantes posibles en un juego de fútbol y que nada te puede impresionar? Bueno, ¡estás equivocado! EA Sports toma la delantera una vez más con un juego increíble que fijará la norma para todos los simuladores de deportes del futuro.

Los conceptos básicos son familiares: Escoges entre 50 equipos internacionales y compites en un torneo, liga o partidos de exhibición. Puedes modificar casi cualquier variable de juego, desde el clima hasta la duración del encuentro. El juego almacena los mejores resultados de toda la liga, y los jugadores compiten por la primera posición.

Las figuras corren, meten zancadillas, dan cabezazos y todas las demás cosas que puede hacer un jugador de verdad. El CPU se encarga de las estrategias del entrenador, las alineaciones de los equipos y las zonas de cobertura, y tienes la opción de texto en alemán, español, francés, inglés o italiano. Mejor aún, tiene capacidad para seis jugadores simultáneos, bien sea en el mismo equipo o como contrincantes.

¿Qué es lo que hace a este juego diferente? Para empezar una interfaz gráfica que le permite a los jugadores ver la acción desde casi cualquier punto de vista, sobre el hombro, aérea, desde los laterales o con la perspectiva del balón. Asimismo puedes controlar una cámara que se mueve por todo el campo (con siete vistas en total).

Los gráficos de 3D ofrecen jugadores creados a partir de modelos matemáticos con apariencia real. La opción de repetición instantánea incluye la habilidad de ver la acción desde cualquier ángulo que quieras; ¡puedes repetir tu gol desde todos los puntos de vista! Finalmente, una pantalla gigante Jumbo-Tron muestra escenas de la liga FIFA para entretenerte.

**Por EA Sports  
Disponible ahora**

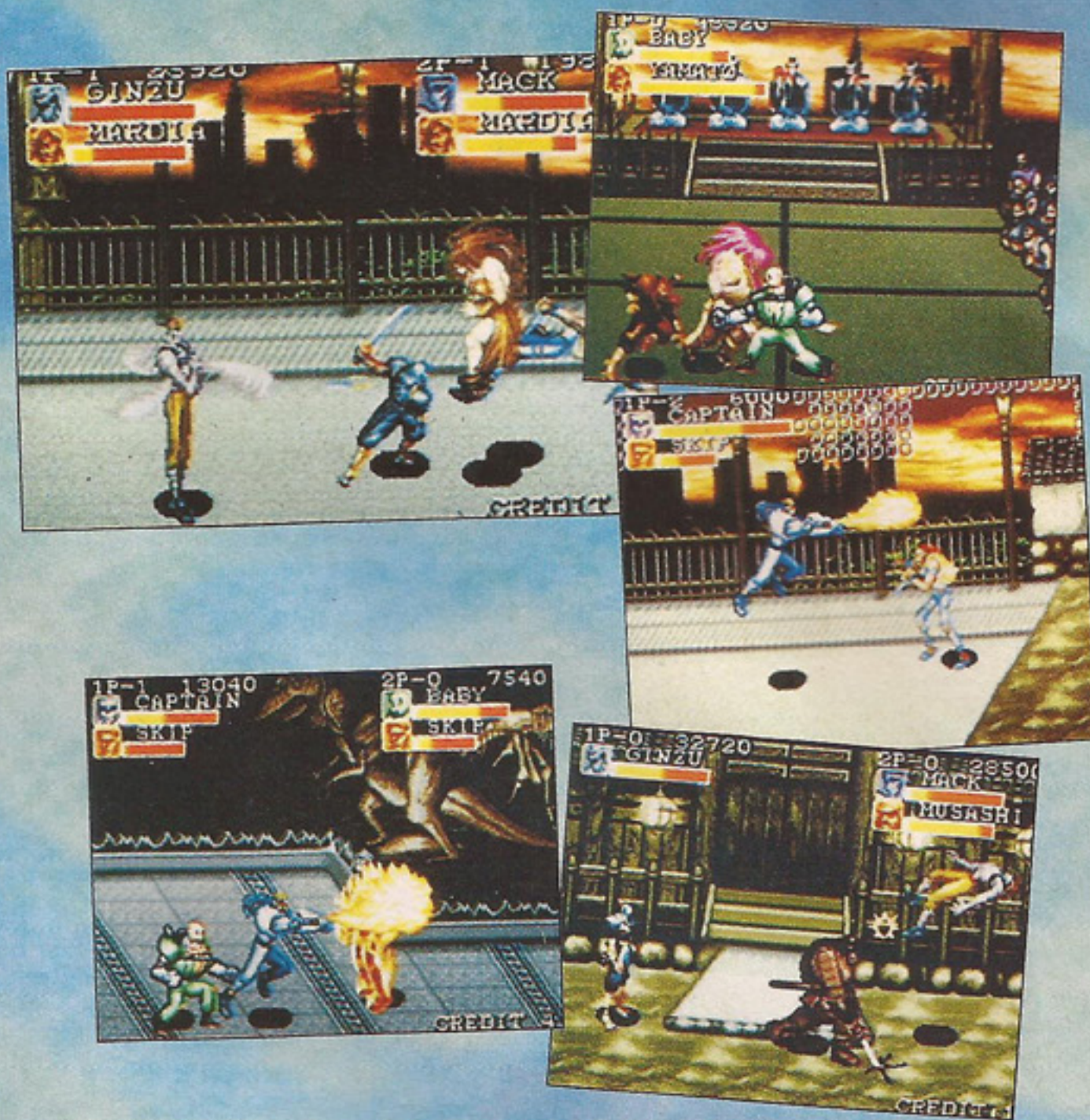
## Captain Commando

Super NES

Este cartucho es una conversión exacta del exitoso juego de las tragamonedas de 1991. La acción para dos jugadores, en 16 megs, emplea un modo de jugar basado en aventuras y peleas cooperativas. Captain Commando encabeza una banda de héroes super poderosos y su misión es eliminar a Scumocide, un extraterrestre repugnante. Scumocide ha conquistado el mundo, de manera que te enfrentas a sus esbirros por las calles, en un museo de historia natural, en el agua, bajo tierra y, finalmente, a bordo de una nave espacial. Los jugadores pueden

escoger entre cuatro personajes diferentes: Mack the Knife, Captain Commando, Baby Man y Ginsu. Cada uno de ellos tiene armas propias y movimientos especializados.

Por Capcom  
Disponible ahora



## X-Men

Super NES

Hay grandes problemas en Genosha; Apocalypse se está escondiendo allí y sólo los X-Men lo pueden detener. En este cartucho de 16 megs de acción y aventuras, para un solo jugador, peleas como uno de los cinco X-Men: Cyclops, Wolverine, Beast, Psylocke o Gambit. Cada uno tiene sus movimientos especiales y poderes mutantes propios en una acción que te recordará a Final Fight.

Por Capcom  
Disponible ahora



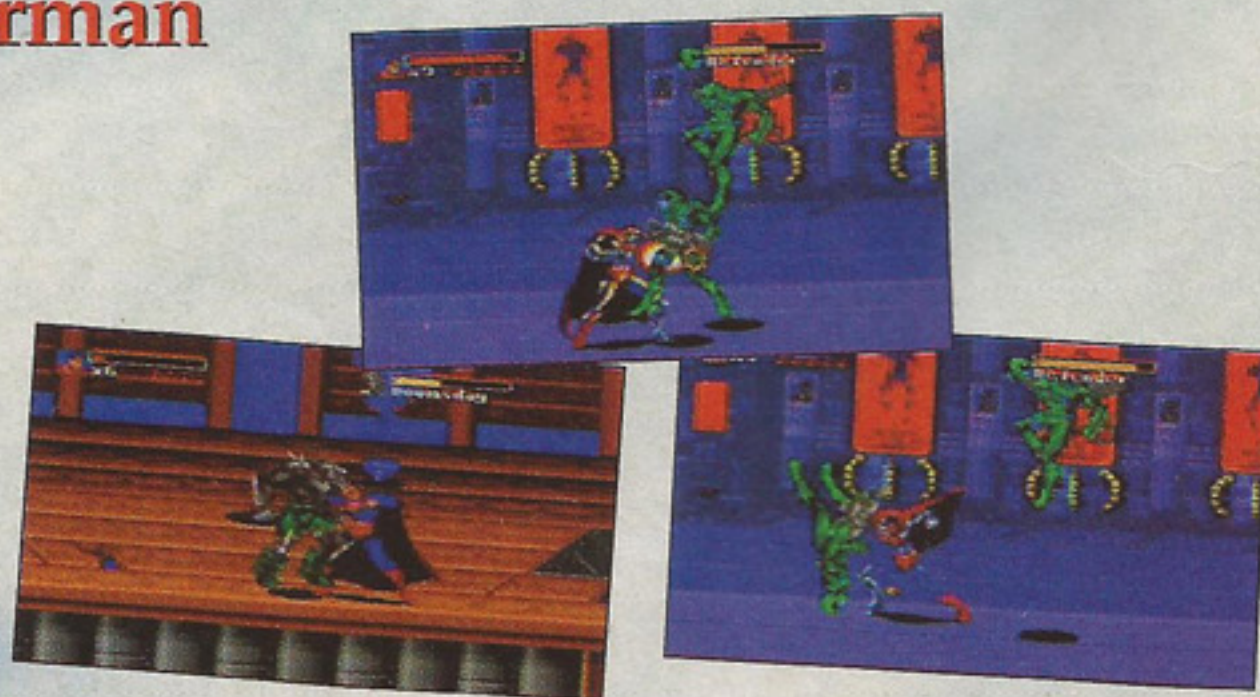
## The Death and Return of Superman

Genesis

Es un pájaro, es un avión, ¡es Superman! Aquí está la versión de Genesis del reciente juego de Super Nintendo. El juego de acción y aventuras, para un solo jugador se basa en la historia de la muerte de Superman. Juegas como Superman y otros cuatro aspirantes a sustituirlo:

Man of Steel, Superboy, Cyclops y The Eradicator. Cada uno de ellos tiene su propio repertorio de movimientos, junto con los puñetazos, patadas y la capacidad para volar que comparten todos estos héroes.

Por Sunsoft  
Disponible ahora



## Corpse Killer

### Sega CD

Para su última aventura de misterio con video de movimiento completo y actores de verdad, Digital Pictures escogió un tema de vudú. Imagínate esto: Has sido abandonado en una isla exótica y las cosas no te van bien. Estás muriendo por causa de un veneno desconocido, una horda de zombies hambrientos te quieren como menú del día para el almuerzo y hay un científico loco buscándote. Sin que tu sepas porqué, tus antiguos compañeros también tratan de matarte.

La forma de resolver estos problemas es el argumento de Corpse Killer. El estilo de juego es similar a una aventura gráfica que promete horas de misterio estratégico. El video con movimiento completo fue filmado en el Caribe y Digital dice que ha resuelto los problemas típicos de carga del CD-ROM y que el juego no tendrá demoras o espacios entre los eventos.

**Por Digital Pictures  
Disponible ahora**

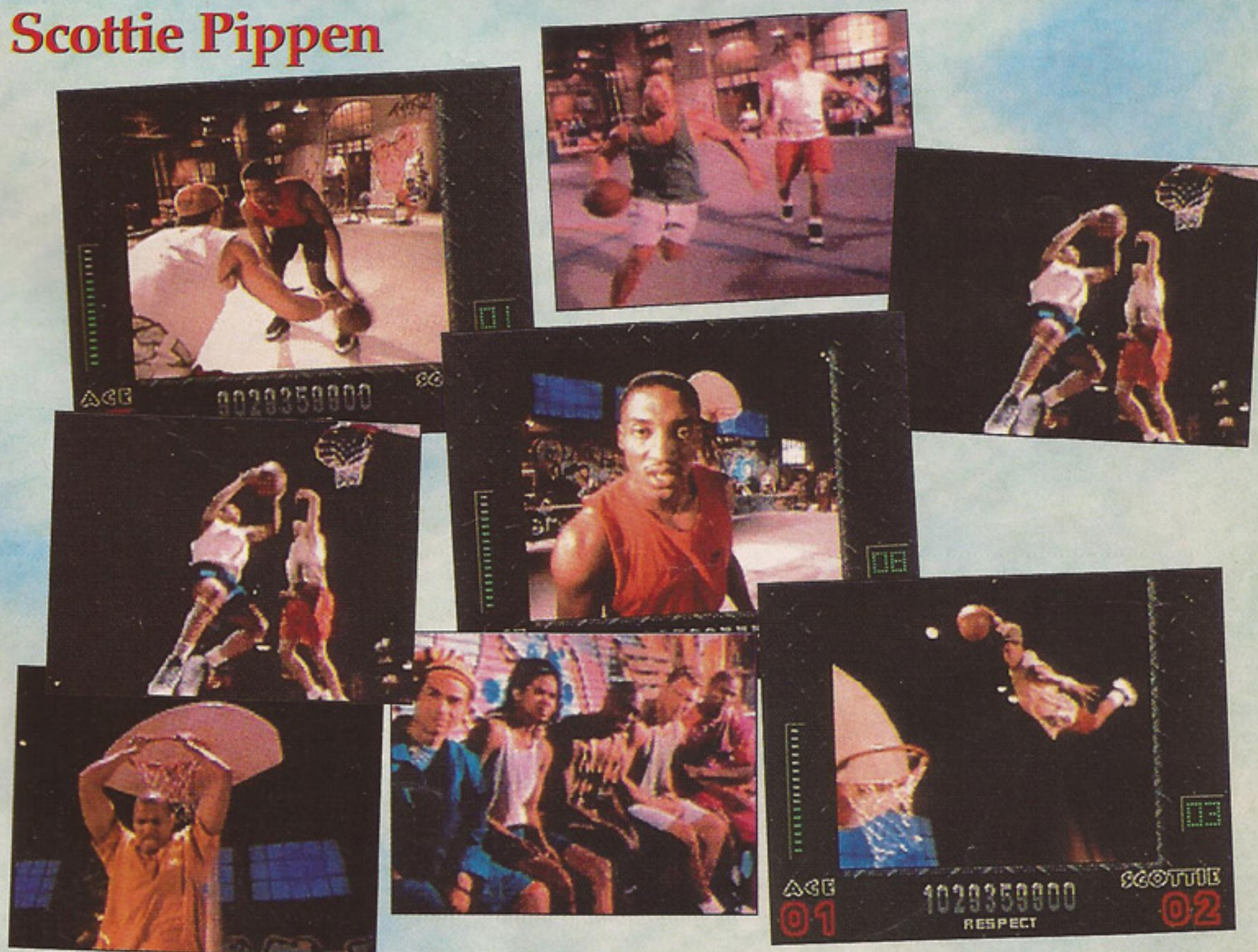


## Slam City with Scottie Pippen

### Sega CD

En su segundo producto de deportes, Digital Pictures se une a Scottie Pippen en este juego de baloncesto con perspectiva personal. Slam City, para un solo jugador, incluye más de dos horas de video con movimiento completo, parte de ellos con el propio Pippen. Puedes rematar, robar, avanzar y encestar contra personajes imaginarios como Fingers, Mad Dog, Juice y Smash. O elevar las apuestas y enfrentarte, mano a mano, a Pippen. Otras características incluyen los gritos de los espectadores y jugadores, ganarte el respeto de los otros y mejorar las habilidades de tu jugador.

**Por Digital Pictures  
Disponible ahora**



## seaQuest Genesis

Viaja al fondo del mar en este juego de acción y aventuras de 16 megs, para un solo jugador, basado en el programa de televisión del mismo nombre. Como capitán del seaQuest, diriges el navío en misiones simuladas. Si realizas tus tareas diplomáticas y técnicas

cabalmente, tomarás el control del seaQuest y cinco vehículos más, en un esfuerzo por detener a una organización pirata rebelde, a través de tres cuadrantes, 14 áreas mineras y cuatro misteriosas ciudades submarinas ocultas.

**Por T•HQ**  
**Disponible para el primer trimestre de 1995**



## Scooby-Doo Mystery Genesis



En este cartucho de interpretación y aventuras para un jugador, recoges tus galletas y te unes a Shaggy en la Máquina Misteriosa. Con una poca ayuda de sus amigos,

Shaggy y Scooby tratan de resolver dos misterios. El dúo explora en busca de pistas y, desde luego, galletas. Una vez descubierta la solución del misterio, usan lo que encontraron para tenderle una trampa al villano.

**Por Sunsoft**  
**Disponible ahora**



## Jurassic Park II: The Chaos Continues Super NES

Aunque la trama continúa donde quedó en el primer juego, esta secuela del cartucho de JP del año pasado para Super NES, tiene una apariencia completamente distinta. El Dr. Grant regresa para rescatar a sus compañeros y pelear contra los dinosaurios. Debes desactivar el campo de energía, rescatar a los rehenes y derrotar a 12 criaturas primitivas nuevas. Los gráficos se parecen más a los del juego de Genesis y la forma de jugar ofrece acción de correr y disparar.

**Por Ocean**  
**Disponible para el primer trimestre de 1995**



## Stone Protectors Genesis



¿Qué tienen en común los gnomos y el rock? Poco, a menos que estén en este juego de acción y aventuras. En este cartucho de cortar y pinchar, con vista lateral, tienes una banda

de gnomos alegres, los Stone Protectors, que tratan de rescatar a la princesa Opal, usando movimientos especiales y varios modos: Para un solo jugador; dos jugadores cooperativos y el torneo, donde combates contra otros gnomos.

**Por Vic Tokal**  
**Disponible ahora**

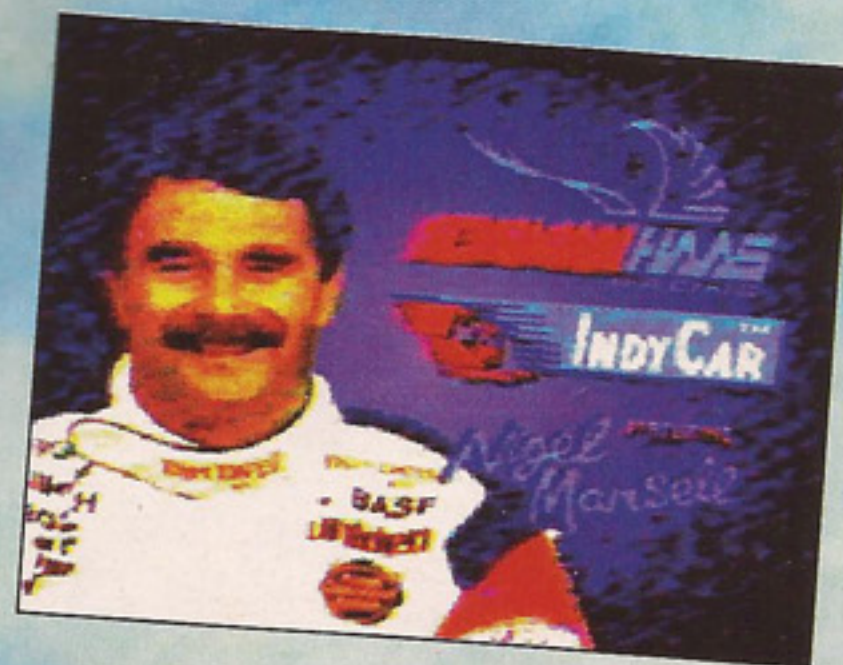


# Newman/Haas Indy Car Racing Featuring Nigel Mansell

**Genesis • Super NES**

Compite en este juego de carreras Indy, para uno o dos jugadores, con pantalla dividida que incluye el equipo de Paul Newman y Nigel Mansell. Este juego de 16 megs incluye una vista desde atrás del timón, pistas auténticas de Indy, una temporada completa de carreras, la habilidad de diseñar tus propios autos, sonidos reales y acción de carreras auténtica, con mecánicos, túneles, colinas, paredes y precipicios.

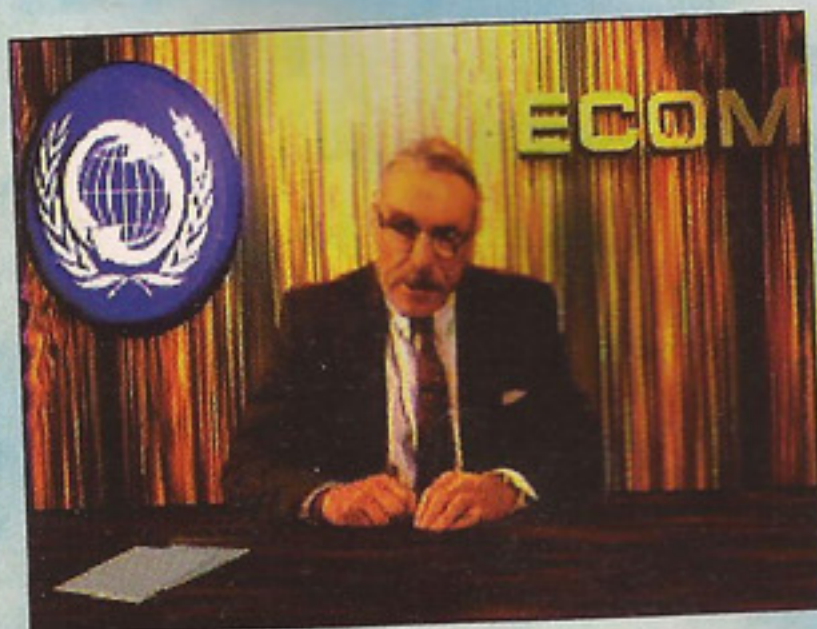
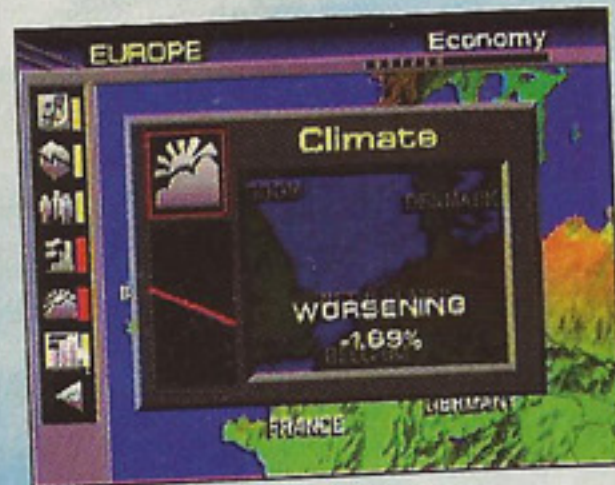
**Por Acclaim  
Disponible ahora**



# Earth Command CD-i

El disco creado por Visionary Media te pone a cargo de la Tierra. Tienes tres horas para detener una serie de desastres que causarán estragos ecológicos y sociales en el planeta. El juego utiliza video con movimiento completo provisto por GreenPeace, CNN y el Departamento de Estado de los E.E.U.U. lo que le brinda una apariencia auténtica.

**Por Philips  
Disponible en el primer  
trimestre de 1995**



# Mutant Rampage Bodyslam CD-i

Estamos en el año 2068 y la civilización se está cayendo en pedazos. Los deportes han tomado un sabor mutante: Atletas alterados biológicamente se enfrentan en combates cara a cara. Un equipo verdaderamente humano, los Naturales, ha retado a los mutantes cibernéticos y nadie cree que tenga la más mínima posibilidad. Tu misión es dirigir a los Naturales contra los mutantes en un combate mano a mano.

**Por Philips  
Disponible ahora**

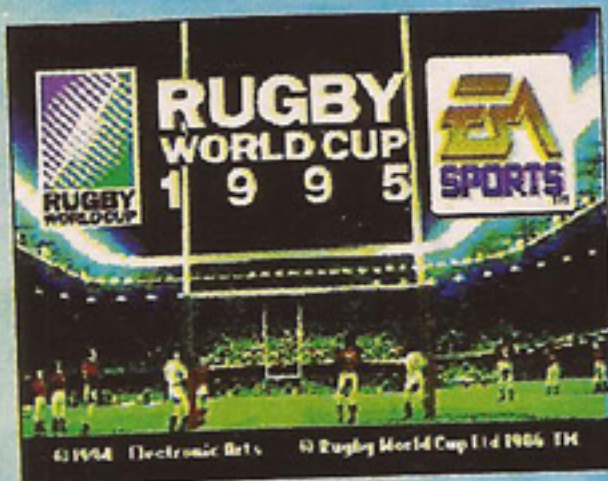


## Rugby World Cup '95

### Genesis

EA Sports continúa con su tradición de crear juegos de deportes usando la última tecnología, como en este cartucho de rugby diseñado por el mismo equipo que hizo FIFA Soccer. Más de 2.000 cuadros de animación ilustran los 100 jugadores en movimientos como deslices, saltos, derribos y patadas. Las 14 escuadras internacionales de 15 jugadores incluyen Australia, Nueva Zelanda e Inglaterra. La acción de cuatro jugadores tiene modos de Liga y Copa Mundial

Por EA Sports  
Disponible ahora



## World Cup Golf: Hyatt Dorado Golf

### 3DO

Usando la tecnología WaveFront y estaciones de trabajo de Silicon Graphics, este juego fue diseñado bajo licencia y tiene 15 tipos de competencia, incluyendo, Skins, Texas Scramble y juego normal. Los gráficos reproducen el campo de Dorado Beach, incorporando más de 500 vistas por hoyo. Puedes modificar el clima y las condiciones del terreno, la postura, la potencia del golpe y el efecto. Un música con calidad de CD redondea el juego e, incluso, la ceremonia de premios.

Por U.S. Gold  
Disponible ahora

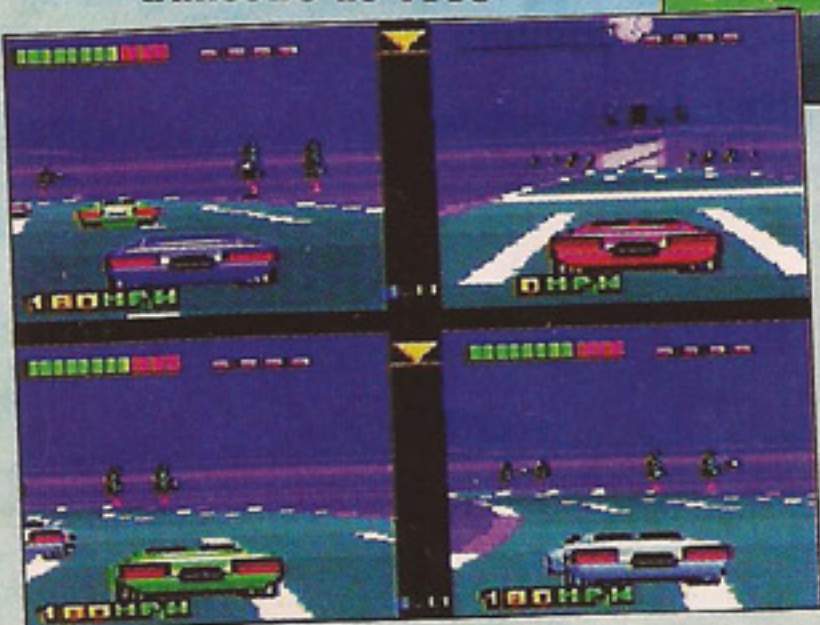


## Top Gear 3000

### Super NES

En el año 2962, las carreras de autos han cambiado radicalmente. En busca de entretenimiento, aceptas el desafío de Top Gear, que lo tiene todo: Alta tecnología, ciencia ficción y carreras por doce sistemas estelares. La competencia, desde uno a cuatro jugadores, incluye un torneo y modos mano a mano. Los vehículos en esta secuela de Top Gear son autos modificados futuristas.

Por Kemco  
Disponible para el primer trimestre de 1995

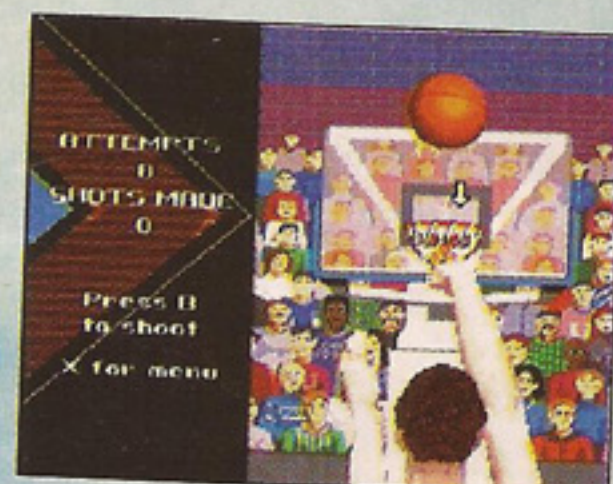


## NCAA Final Four Basketball

### Super NES

Juega un partido de cinco contra cinco, en la cima del baloncesto universitario, el torneo NCAA. Los 64 equipos representan todas las conferencias principales, incluyendo ACC y Big East, con algunos favoritos personales de Mindscape. Los equipos juegan con sus estilos tradicionales, de manera que los Sooners de Oklahoma corren y disparan, mientras que los Bearcats de Cincinnati, presentan una defensa tenaz. Los jugadores están clasificados en trece categorías de habilidad.

Por Mindscape  
Disponible en marzo

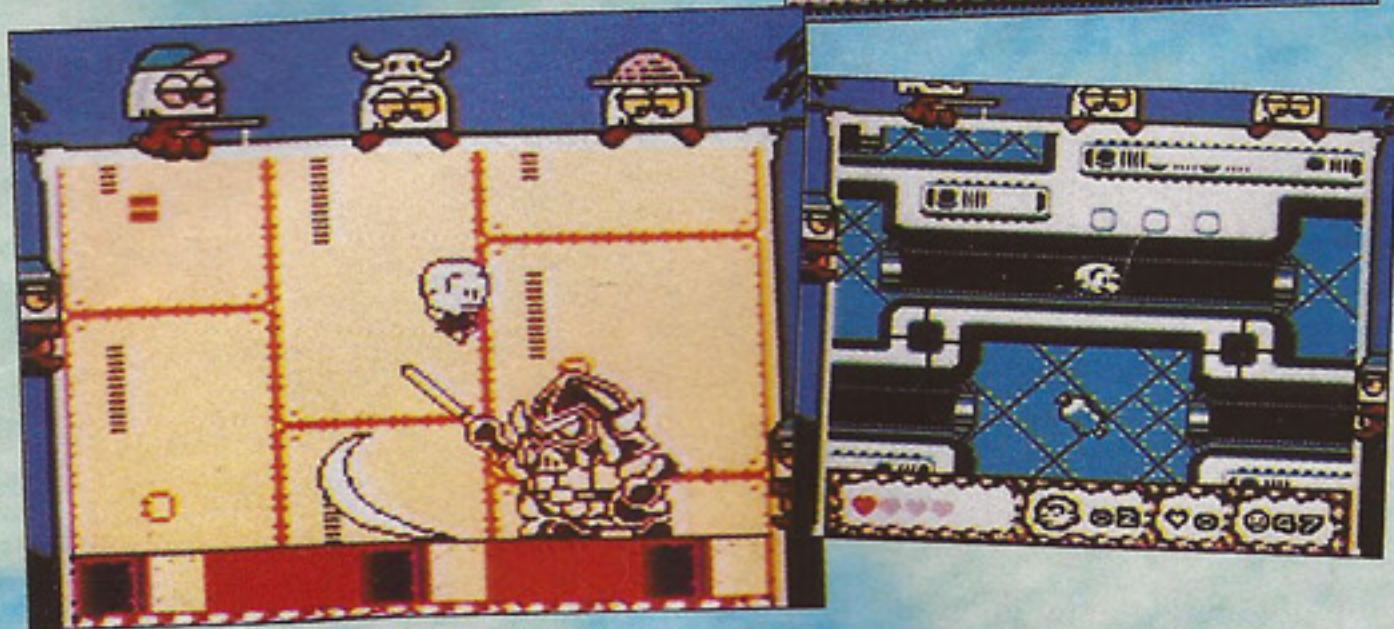
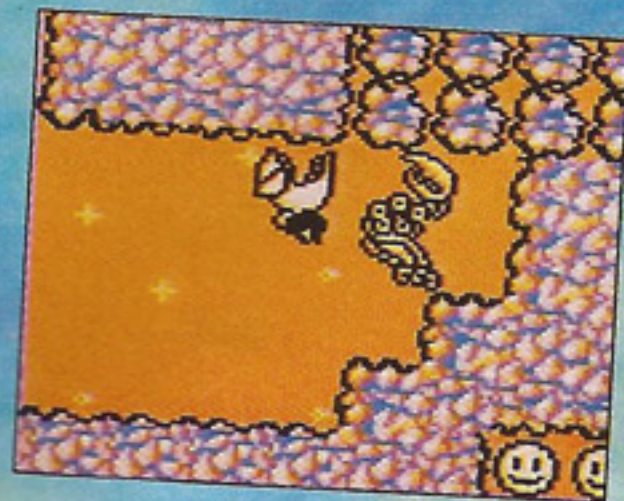


## Bonk's Revenge

### Super Game Boy

Regresa Bonk's Revenge con una versión portátil en miniatura. La forma de jugar es la de siempre, con acción y aventuras saltando y golpeando; este pequeño cavernícola usa su cabeza para escapar de varios problemas primitivos. Tres etapas, incluyendo bosses y niveles de premios del juego original, componen este testarudo cartucho para un jugador con colores de SGB.

**Por Hudson Soft**  
**Disponible para el primer trimestre de 1995**



## Street Hockey '95

### Super NES

Este cartucho de 24 megs pone a cuatro jugadores en las calles para competir con hockey callejero de impacto. GTE digitalizó nueve patinadores profesionales haciendo 20 movimientos diferentes, como deslices y saltos, para resaltar la acción. Seis campos de juego con apariencia real, llenos de obstáculos interactivos como rampas y paredes, que mantienen los cinco juegos disponibles dentro de la mayor variedad.

**Por GTE Interactive**  
**Disponible ahora**



## Phantom 2040

### Genesis • Super NES

Una ciudad del futuro se ve amenazada con la destrucción por Maximum, el más malo de todos los malos. Este juego de acción y aventuras, con movimiento lateral, ofrece 12 niveles de juego de plataformas. La trama está basada en la serie del luchador de la selva, contra el crimen, Phantom. El héroe puede llevar hasta 18 armas y artículos, usando dos a la vez, uno en cada mano. En resumen, tienes hasta 361 combinaciones diferentes de armas para elegir.

**Por Viacom**  
**Disponible en mayo de 1995**



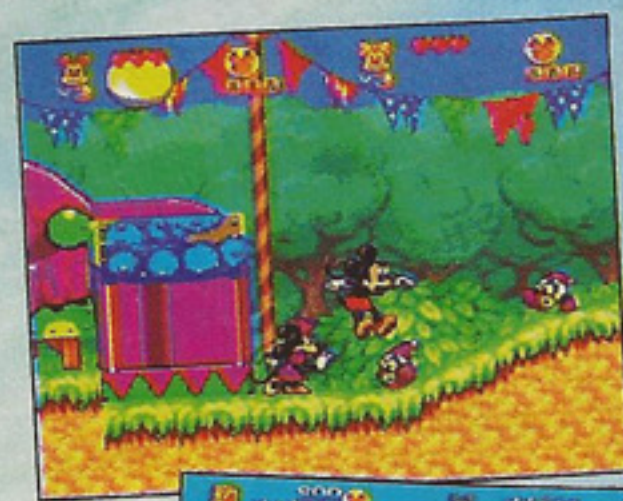
## The Great Circus Mystery

### Starring Mickey & Minnie

### Genesis

La versión de Genesis de este juego está diseñado para los jugadores más jóvenes. Como Mickey y Minnie, la acción y aventuras de saltar y golpear es básicamente una versión juvenil del Magical Quest de Capcom. Deben avanzar por seis etapas, intercambiando disfraces, como el de vaquero y el de barrendero, que les dan habilidades especiales. Completan el juego los gráficos de Disney y un modo cooperativo de dos jugadores.

**Por Capcom**  
**Disponible ahora**



# PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

Si hay una serie de películas que merezca ser convertida en juegos de video de acción y aventuras, es La Guerra de las Galaxias. Super Return of the Jedi es la última adaptación de JVC, dentro de la serie basada en La Guerra de las Galaxias y, al igual que las películas de la serie, te deja con ganas de tener más.

## La Fuerza está con nosotros

El Imperio está intentando reconstruir la Estrella de la Muerte y los rebeldes quieren evitarlo a toda costa. El problema está en que los cabecillas de la revuelta (Leia, Luke y Chewie) deben encontrar primero a Han Solo. Como recordarás,



**PISTA:** Existen power-ups al fondo a la derecha del segundo nivel del crucero de Jabba. Usalos para reponer tu vida al máximo.

Fichero de juego Super NES  
**Super Return of the Jedi**  
(por JVC)

**George Lucas es el único que podía haber hecho un juego sobre una película de hace diez años. Esta última versión tiene algo para todo el mundo, pero no lo suficiente para los fanáticos de la acción.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	5.0	4.0	4.5	INT.

Precio no disponible  
16 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras

Un jugador  
19 escenarios  
Múltiples vistas  
Multidireccional  
Contraseñas



**PISTA:** Este boss ataca cargando y disparando, de forma típica. Salta por encima y lánzale flechas desde el borde de la pantalla.

Jabba tiene a Han prisionero y congelado, de modo que las primeras etapas del juego tratan sobre la búsqueda y liberación de Solo, dentro del palacio de Jabba. El resto del juego se desenvuelve en la selva de Endor (aquí jugarás como Wicket, el Ewok), en el crucero del desierto de Jabba y en la estación del escudo protector de Endor. Todo termina, finalmente, con el combate entre Luke y el Emperador.

Siguiendo la trama



**PISTA:** Para atravesar el mundo de Jabba, elige a Leia. Golpéalo y retírate rápido cuando avance. Salta y golpea girando si está cerca.

multifacética de La Guerra de las Galaxias, tropezarás con personajes secundarios que son una réplica de los de la película Return of the Jedi, como Salacious



**PISTA:** Para vencer al monstruo del Rancor Pit, elige a Chewie, párate en la roca en el extremo izquierdo de la pantalla y dispara sin parar. Gira cada vez que el monstruo escupa fuego.

Crumb, el compinche de Jabba. También verás un montón de tropas de asalto del Imperio, guardias Gamorreanos con cara de cerdo y un surtido de criaturas fantásticas, tanto mecánicas como biológicas.

Al comienzo de cada nivel, puedes elegir el personaje con el que vas a jugar. Incluso tienes tres versiones de la princesa Leia (disfrazada de Bousch, con traje de esclava y de soldado rebelde); también tienes a Han Solo, Chewie, Luke y Wicket. Cada personaje dispone de sus armas



**PISTA:** Acabar con el Emperador requiere práctica y paciencia. Usa el power-up deflector de fuerza y golpéalo cuando vuele. Busca power-ups destrozando objetos en el decorado y repite tus ataques hasta destronarlo.







**PISTA:** Utiliza a Leia Bousch en el primer escenario. Su doble salto acabará con la mayoría de los enemigos.

favoritas y diferentes niveles individuales de salud. Debes decidir cuál es el personaje que te conviene más, en cada caso, y, si pierdes una vida, puedes cambiar tu elección (excepto en el nivel Ewok, donde debes jugar como Wicket).

### Universo paralelo

Los gráficos le refrescarán la memoria a los fanáticos de los juegos basados en las películas de la serie de Star Wars. El paisaje de Tatooine reaparece en los escenarios de Jabba (al fin y al cabo, Jabba es un residente de Tatooine, en la película), pero también hay otras similitudes con escenarios de juegos anteriores, como

el crucero de Jabba y el Sandcrawler de Super Star Wars. El interior del palacio de Jabba resulta sospechosamente parecido al escenario de la cantina, en SSW. Las figuras son



**PISTA:** Usa a Leia (en traje de esclava) dentro del crucero de Jabba. Su ataque giratorio derrota a la mayoría de los enemigos pequeños.

pequeñas y poco detalladas, pero esto es normal a lo largo de toda la serie de juegos. Sin embargo, los bosses del final de cada nivel son gigantescos y monstruosos y esto provoca cierta disminución en la velocidad del juego.

Una vez más, la música es lo mejor del cartucho. Aunque muchas de las voces y de los efectos son prestados de versiones anteriores, hallarás cosas



**PISTA:** Dispara detrás de las grandes estructuras del Palacio de Jabba y hallarás power-ups ocultos.



**PISTA:** En el crucero de Jabba, utiliza los botones de Izquierda y Derecha para detectar peligros arriba y debajo.



**PISTA:** El primer boss a la salida del Palacio de Jabba es fácil si juegas como Chewie. Simplemente, dispárale a la cabeza y salta hacia atrás para esquivar su golpe. Gira si se te acerca.



**PISTA:** En Tatooine, liquida a estas criaturas-lagarto para conseguir huevos. Los huevos contienen power-ups.



**PISTA:** Chewie es el mejor para enfrentarse a los bosses.

nuevas, como la voz de las tropas de asalto cuando gritan: "STOP". La música de John Williams es igual de inspirada y animada que en ocasiones anteriores y la grabación refleja a la perfección el ambiente de cada escenario.

### Un mundo fuera de control

La frustración que producía el control de otros juegos de la serie, sigue estando aquí. Los fallos son habituales, lo que frustra y no aumenta la rapidez de la acción. Cambiar los poderes de la Fuerza gasta mucho tiempo y resulta complicado cuando juegas como Luke, aunque para el resto de la pandilla, sólo queda la alternativa entre matar o ser liquidado.

### El Imperio (casi) contraataca

Pero bueno, ¿que es lo que no es tan super, en Super Return of the Jedi? Por ejemplo, los bosses son tan fáciles de vencer que los jugadores intermedios los aplastarán. Además, los niveles se hacen repetitivos por la facilidad con que puedes extraviarte, si no te orientas bien. Terminarás teniendo una sensación de "esto ya lo vi, por aquí ya pasé". Al contrario que Super Empire Strikes Back,



**PISTA:** Usa a Luke para luchar con el miniboss del crucero de Jabba. Lánzale el sable de luz, retírate, recupera el sable y, después, atiende a las criaturas menores para recoger corazones.



**PISTA:** En el Rancor Pits, revisa ambos lados de las entradas repletas de huesos, en busca de power-ups.

que introdujo una agradable secuencia de los atacantes mecánicos procedente del largometraje, este juego no aporta nada nuevo, ni sorprendente. Aunque los aficionados de las películas crean que pueden aprender algo de este Jedi, los verdaderos fanáticos de la acción con vista lateral, que esperan que el nivel de intensidad del juego iguale al de la serie de películas, se desilusionarán seguramente y, quizás, se pasen al lado oscuro de la Fuerza.

# PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

Los hermanos Warner están preparados para interpretar sus escenas en SNES, Sr DeMille. Desafortunadamente, no les

quedo bien su prueba de pantalla, en esta versión.

## Locos que cantan y bailan

Los Animaniacs han regresado. Pero esta vez vienen dirigidos a unos jugadores aún más jóvenes, con un formato difícil e inmaduro y unos gráficos infantiles.

En esta versión, el terrible trío debe recuperar un guión perdido que tiene potencial para ganar un premio Oscar. El gerente de Warner Bros. cree que esta tarea mantendrá al trío lejos de problemas. Pero debería pensarlo dos veces. El trío viaja por diferentes escenarios, esquivando trampas y recogiendo monedas, mientras huyen del guardia de seguridad.



**PISTA:** Usa el botón de correr (Dash) para abrir las cajas que contienen monedas.



**PISTA:** Hallarás una parte del guión perdido después de acabar con este robot espantapájaros, al principio del nivel del espacio (Space Stage).

Fichero de juego Super NES

## Animaniacs

(por Konami)

Los tres Animaniacs (Yakko, Wakko y Dot) intentan poner a correr la diversión en tu SNES. El problema es que el motor no arranca.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.0	3.0	3.0	Intermedio

Precio no disponible  
8 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventura

Un jugador  
4 escenarios  
Vista lateral  
Multidireccional

A diferencia de la versión de Genesis, este no es un juego de acción/aventura bien planeado. Más bien se trata de un cartucho de saltar y aterrizar en tus pies, mientras evitas trampas. Los personajes (puedes escoger al que quieras para jugar) no tienen power-ups ni artículos especiales como en la versión para Genesis (un martillo, paletas y un soplador de besos). Sin embargo tu personaje puede correr, recoger algunas cosas y mover otras.

## Parentesco familiar

Los gráficos incluyen personajes grandes, llenos de color y bien dibujados que son apropiados para un público joven. Los fondos recuerdan mucho a los de



**PISTA:** Para escapar del guardia debes correr. Cuando se acabe tu energía, muévete izquierda o derecha y aprieta de nuevo el botón de correr.



**PISTA:** Corre en la dirección contraria del barril en el nivel acuático (Aquatic Stage) para hacer que se mueva y avance.



**PISTA:** En el nivel de aventuras (Adventure Stage), esquiva los puños del chimpancé, recoge las nueces y golpea el robot volador en el centro.



**PISTA:** Nada es insuperable. Usa el movimiento Short Stack para que el trío controle la situación.



**PISTA:** Si consigues tres enfermeras en la máquina de lotería, serás invencible para cruzar el nivel.

las caricaturas de TV y contienen abundantes referencias visuales a los dibujos animados.

La música es casi la misma del programa, y se repite una y otra vez. Cualquier otra música pasa inadvertida y los efectos de sonido se limitan a los golpes típicos y tropezones habituales. Sin duda, hubiera sido interesante escuchar algo de las voces de los protagonistas.

## Irritante y simple

Los controles son fáciles de aprender, pero imposibles de manejar por su imprecisión. Utilizas un botón para saltar y otro para correr, pero debes ejecutar una cantidad enorme de saltos precisos. Incluso una tarea rutinaria como escapar del guardia se convierte en un desafío insuperable.

Si eres un aficionado de este programa y de los personajes de la TV, te gustará este juego simple. Sin embargo, los fanáticos de los dibujos animados preferirán jugar con un ratón que tenga mejor apariencia. **G**

# PROANALISIS

Super NES



**Por La Videocanda**

Los fanáticos de Tiny Toons (y a los que no le gusta la serie) se enamorarán de este fabuloso juego. La conocida pandilla de Acme Acres quiere ganar el millón de dólares en el divertido festival de deportes de Montana Max.

## Pequeños y caricaturescos

Este no es un festival deportivo corriente. Buster, Babs, Dizzy Devil y Plucky tratan de ganar divertidos eventos tipo carnaval. Lanzas helados, corres una carrera de pollos, levantas pesas y lanzas platos. Los eventos son simples y tienen movimientos básicos.

## Tiny Toon Adventures

# WACKY SPORTS CHALLENGE



**PISTA:** En la carrera de pollos, comienza a frenar antes de la señal de 10 yardas, para no caer por el acantilado.



**PISTA:** En el lanzamiento de platos, asegúrate de que la pelota giratoria verde está en la zona coloreada del medidor de fuerza, antes de lanzar.



**PISTA:** Cuidado con los blancos marcados con X cuando lances helados, perderás puntos si los golpeas.

Tiny Toons Adventures Wacky Sports Challenge (por Konami)

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>PRI.</b>
4.0	3.5	4.5	4.0	Principiante

Precio no disponible	Un jugador
8 megs	5 eventos
Disponible ahora	Vista lateral
Acción y deportes	Multidireccional
	Contraseñas



**Por Mano Veloz**

Pescador, jagarra tu caña! Bassin's Black Bass es el

último simulador de pesca y tiene bastante diversión para pescadores de todas las edades.

## Diversión con el carrete

Los cuatro torneos de Bassin te enseñarán todo lo que debes saber sobre la pesca. Si terminas entre los tres mejores del torneo Amateur, ganarás un puesto para el campeonato Pro Bass. Demuestra tus habilidades y tendrás una oportunidad en el Campeonato Bassin's Ultra World. Si ganas, serás el rey de los pescadores.

Las decisiones estratégicas hacen fascinante este juego. Puedes elegir entre 16 cebos, para capturar ocho tipos de peces diferentes, pero es mejor que tengas cuidado con lo que pescas, porque sólo los róbalo cuentan en el pesaje final de tus capturas.



**PISTA:** No pierdas de vista el reloj. Perderás un tiempo valioso si tu sedal se rompe.

Los controles de Bass están bien, pero puedes tener problemas con la longitud del sedal y la profundidad. Otro problema grave es perder tiempo cuando se rompe el hilo.

## De lleno en la pesca

Respecto a los gráficos, el realismo de los lagos de Bassin y la rapidez del movimiento de los peces, serán como un cebo para ti. Las variaciones del clima y la claridad de los fondos, harán que te sientas como si realmente estuvieras pescando en un bote.

Como los peces no pueden hablar, los sonidos

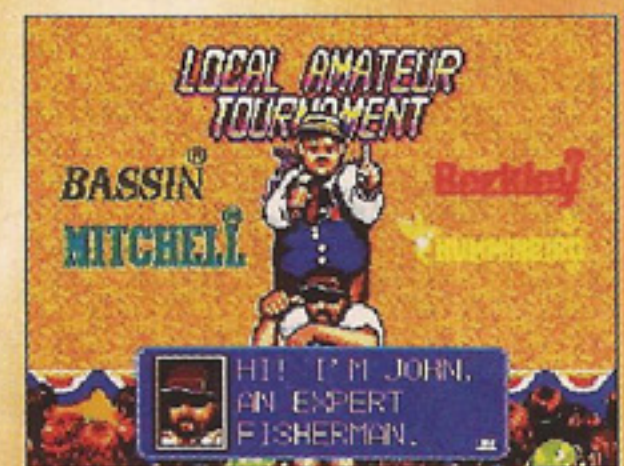
# BASSIN'S Black Bass



**PISTA:** Cuando navegues en bote, evita las zonas bloqueadas. Dañar tu bote te deja fuera del juego.

son sosos. No hay voces y solo oyes música, durante el pesaje de la pesca y cuando te dan los resultados.

Bassin's Black Bass te mostrará lo que debes hacer para ser un profesional de la caña. Si estás buscando una verdadera experiencia de pesca, échale tu anzuelo a este cartucho.



**PISTA:** En tu primera salida, lleva a John, el pescador experto. Su consejo puede guiarte en un torneo difícil.

Bassin's Black Bass (por Hot-B)

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

US\$72,95	4 torneos
16 megs	Múltiples vistas
Disponible ahora	Memoria de almacenamiento
Pesca	
Un jugador	

# PROANALISIS

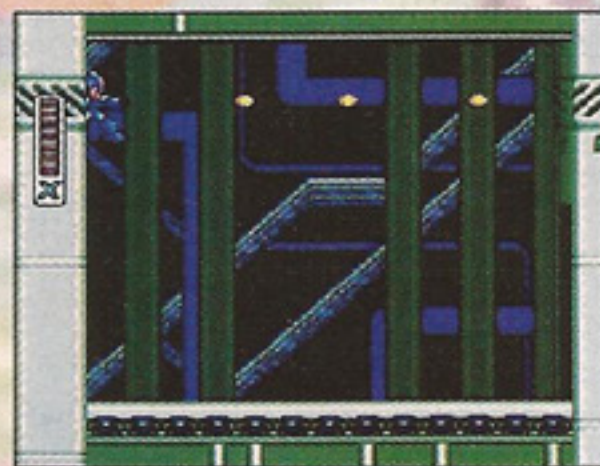
Super NES



**Por To' Ben Dhao**

Parece que a Mega Man le llevó una eternidad llegar al reino de 16 bits, pero cuando finalmente lo consiguió, fue un éxito instantáneo. Un año después, Mega Man X2 continúa esta leyenda de acción.

específicamente para asesinarlo. En su afán por obtener un control total, los Mavericks han capturado al viejo perro robot de Mega Man, su amigo Zero, que es la mejor carnada para ponerle una trampa a Mega Man.



**PISTA:** Al principio de la etapa Weather Control, trepa por la pared de la izquierda, para alcanzar un tanque de corazón oculto, que te repone tu nivel de salud.



**PISTA:** Necesitas el Mobile Attack Armor para atravesar algunas paredes.



**PISTA:** Mantén la distancia cuando te enfrentes al boss X-Hunter. Tu arma X.Buster es la que le causa el mayor daño.

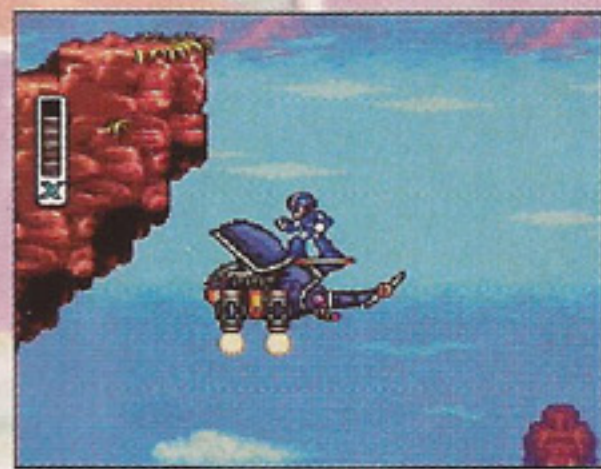
En esta mega-aventura divertida, las habilidades de Mega Man (y las tuyas) son sometidas a una prueba agotadora, mientras intentas rescatar a Zero y eliminar a los Mavericks de una vez por todas. Mega Man tiene que pelear a través de ocho escenarios principales.

Los niveles parecen ser normales en tamaño y bastante sencillos, pero las apariencias engañan. Algunos

# MEGAMAN X2



**PISTA:** Para saltar más lejos, aprieta el botón de acelerar y, después, el botón de saltar.



**PISTA:** En la etapa Volcanic Zone, monta sobre este enemigo para alcanzar el saliente de la izquierda y hallarás un tanque adicional.

retos, como adquirir power-ups para el traje de Mega Man en lugares ocultos, te mantendrán en tensión. Los power-ups siempre parecen estar a tu alcance, pero te romperás los pulgares tratando de atraparlos. Los niveles están repletos de monstruos mecánicos, que hacen la acción más rápida y más difícil que la del original.



**PISTA:** Usa la Spin Wheel para romper paredes y bloques.



**PISTA:** La mina magnética explosiva causa el mayor daño al boss Cristal Snail.

El control de Mega Man X es uno de los puntos fuertes de toda la serie y este juego sigue la tradición. Puedes tener alguna dificultad en teclear las combinaciones de botones, para alcanzar ciertos puntos en el juego, pero el tiempo de reacción es perfecto.



## ¿Cazador o cazado?

Sigue la lucha de Mega Man X contra los Maverick Reploids y ahora el número uno de los cazadores de Mavericks de Capcom, se enfrenta a los X-Hunters. Lo que él no sabe es que se trata de una nueva raza de robots Maverick diseñados

Fichero de juego Super NES

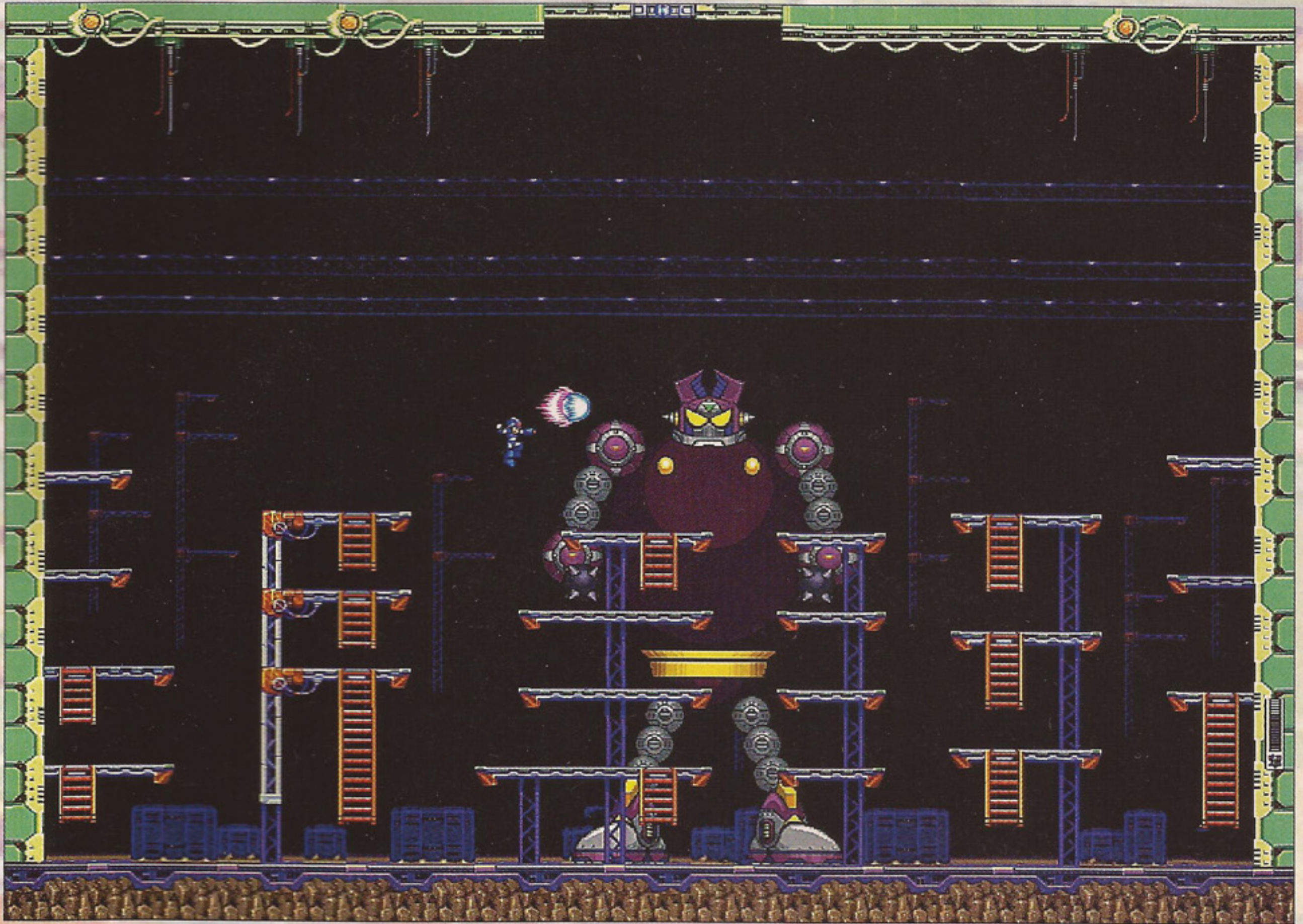
## Mega Man X2

(por Capcom)

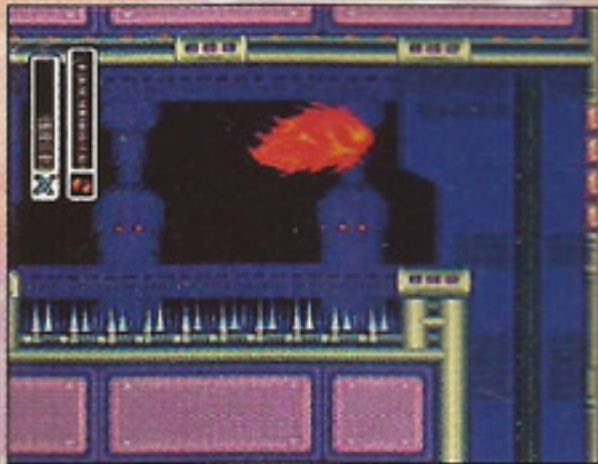
Una vez más, Mega Man X ofrece una aventura con mucha acción, nuevos bosses, controles perfectos para jugar y un nuevo chip que consigue gráficos estupendos.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	4.5	5.0	5.0	Intermedio

Precio no disponible	Un jugador
12 megs + chip C4	13 niveles
Disponible ahora	Vista lateral
Acción y aventuras	Multidireccional
	Contraseñas



**PISTA:** El primer boss con el que te vas a enfrentar, es uno de los más grandes que ha visto Mega Man. Para derrotarlo, usa tu arma normal de ataque con carga y dispárale directamente a la cabeza.



**PISTA:** A plena carga, el Speed Burner te lleva rápidamente hasta otros lugares de la pantalla.

## Los bosses funcionan

Mega Man no sería lo que es, si no tuviera los bosses en cada nivel, con sus patrones de ataque y armas propias. Como en los otros juegos de MM, cuando un boss de la etapa es destruido, Mega Man adquiere sus armas. Flama Stage, uno de los bosses más poderosos, te embiste y te lanza al suelo causándote un gran daño, si te alcanza. Megna Centipede, otro boss, puede reaparecer en

cualquier parte de la pantalla, para atacarte por sorpresa. También consume la carga de tu arma.

Otras armas interesantes nuevas de MM incluyen vehículos especiales que lo ayudan a negociar los lugares más difíciles. El Mobile Attack Cycle salta grandes distancias y el Mobile Attack Armor es un blindado que tiene cuchillas giratorias y una capacidad de saltar limitada.

## Nuevo chip, nuevo aspecto

Como siempre, sus gráficos espectaculares muestran con gran detalle los escenarios y los enemigos. Mega Man X2 tiene un nuevo chip, el C4, que fue diseñado por Capcom exclusivamente para mejorar los bosses (que ya eran muy buenos) con una nueva

aparición en 3D. El C4 produce gráficos sofisticados y acción en 3D, incluyendo la rotación de objetos en tres dimensiones. Ahora, los bosses giran y dan vueltas, en una forma nunca vista antes en un juego de Mega Man.

El único fallo del primer Mega Man era la lentitud del juego. En MMX2 los retrasos son mínimos y no se parecen en nada al primero.

El sonido es poco menos que fabuloso. La música de

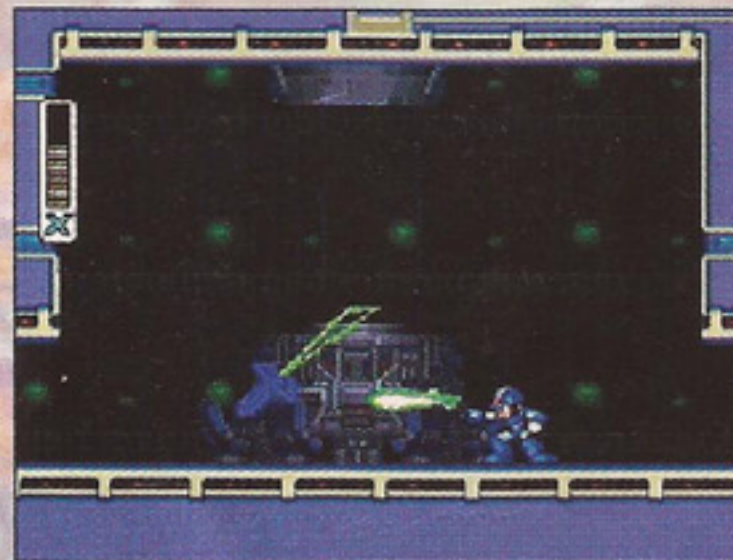


**Los ocho bosses principales.**

cada nivel está adaptada a sus situaciones y los efectos elevan el ritmo de la acción.

## X-excepcional

¡Mega Man X2 es megamonstruoso! Tiene todos los elementos correctos y es uno de los mejores capítulos de la serie. Si te gustó el primero, este ha mejorado en casi todos los aspectos. El chip C4 le da energía a los gráficos. Los controles responden con eficacia y los niveles tienen más enemigos y zonas secretas que cualquier juego de la serie de MM. Mega Man X2 es X-celente. **G**



**PISTA:** Cuando pelees con este boss, dispárale al mango azul de su espada.

# PROANALISIS

Super NES



**Por Fray Ruido**

El espacio... la frontera final de los juegos en 16 bits. Estos son los viajes simulados de la nave Enterprise, en sus 30 misiones, explorando nuevos mundos, buscando nuevas formas de vida, para llegar hasta donde ningún otro juego ha llegado.

Star Trek Starfleet Academy está basado en las hazañas de la tripulación del U.S.S. Enterprise, del programa original de TV y las películas. Dependiendo del deseo que tengas de viajar con este navío de la Federación, te divertirás más o menos, con este sólido pero moderado juego de acción y aventuras.

## Un viaje para los fanáticos

En este viaje comienzas como cadete de la Academia de la Flota estelar y debes dirigir un navío estelar a través de varias misiones simuladas difíciles. Dispones de ocho naves diferentes en el simulador, incluyendo un crucero Klingon y un Ave de presa romulano.

Los pilotos veteranos de SNES, notarán que la forma de jugar es similar a la de Wing Commander. Debes controlar, desde el puente de mando, las cinco estaciones del Enterprise. La solidez de

los controles facilita esta tarea y la navegación. El cartucho pone un énfasis igual en la exploración y el combate, de manera que desafía tus habilidades, sin quemarte los dedos.

Las 30 misiones ofrecen suficiente variedad de juego y referencias "trekkies" para satisfacer la imaginación del fanático más empedernido de la serie. Las misiones incluyen desde batallas entre naves espaciales, hasta investigaciones sobre fenómenos del espacio exterior. Las misiones de práctica están basadas en dos películas de Star Trek y en un episodio clásico de la TV, con los diálogos directos de los libretos.

## Alumno aventajado

Los gráficos no son los más nítidos de la galaxia, pero cuentan con abundantes



**La Academia cuenta con cafetería, dormitorios, centro de operaciones y simuladores de vuelo. La acción se desarrolla en los dos últimos.**

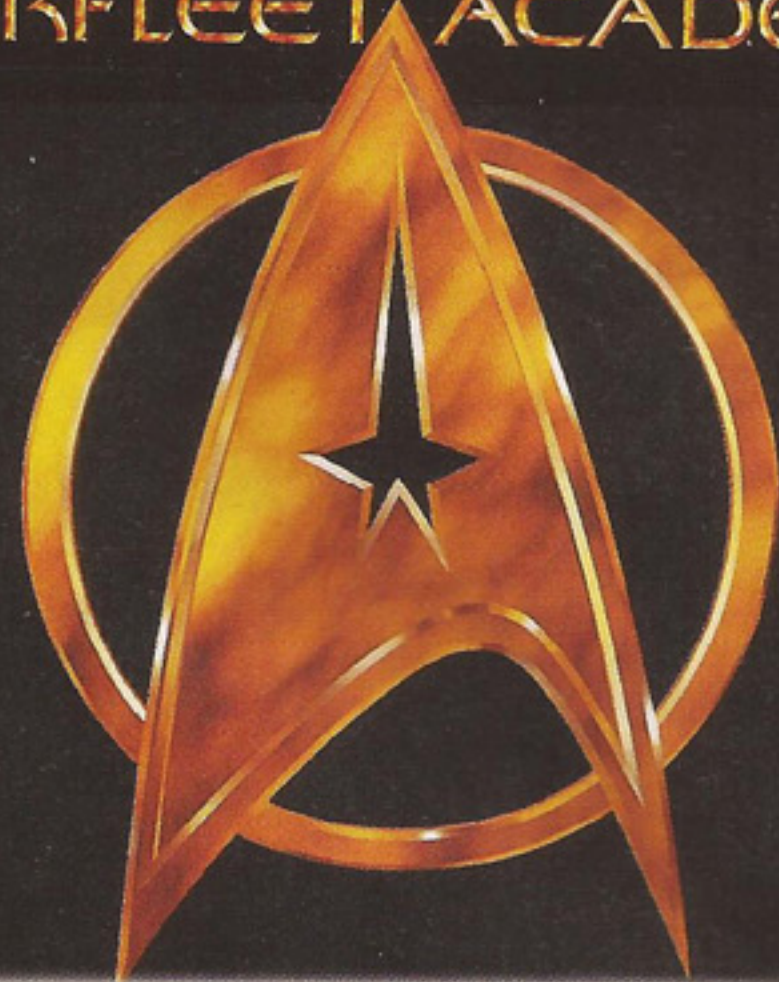


**Todas las misiones simuladas importantes, comienzan en el centro de operaciones.**

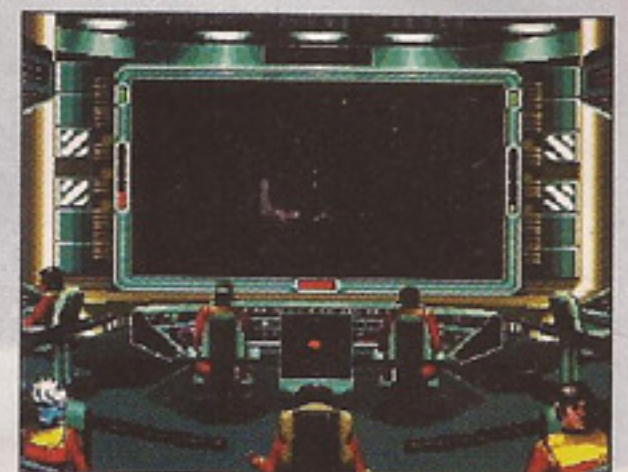
**PISTA: Atención "Trekkies", el Kobayashi Maru está aquí, pero, ¿recuerdan la solución?**

**PISTA: Nunca actives la alerta, uses un arma o el rayo de atracción, cerca de una base o bajarás tu puntuación.**

# STAR TREK STARFLEET ACADEMY



**PISTA: Debes usar sensores de largo alcance, para que ciertos objetos lejanos en el espacio, aparezcan en la pantalla de sensores.**



**PISTA: Se puede atacar a los navíos enemigos camuflados, antes de verlos en la pantalla.**

imágenes de Star Trek que condimentan bien la acción. La perspectiva de primera persona en la navegación, ofrece una pantalla con información visual y una pantalla de sensores con información digital.

El sonido pasa la prueba gracias al tema original de la película, pero los efectos son mediocres y escasos. Los fanáticos pueden discrepar sobre quién es mejor comandante, James T. Kirk o Jean-Luc Picard, pero a todos les gustaría capitanear el Enterprise. ¡Esta es tu oportunidad!



**PISTA: La mejor velocidad de combate es de un cuarto de impulso.**

Fichero de juego Super NES  
**Star Trek Starfleet Academy**  
(por Interplay)

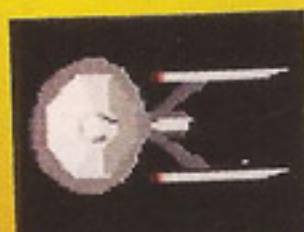
**Si tu fantasía "trekkie" es capitanear el Enterprise, como Kirk, matricúlate en esta academia para entrenar en el simulador.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
3.5	3.0	4.0	4.0	Ajustable

Precio no disponible  
8 megs  
Disponibles ahora  
Acción y aventuras  
2 jugadores

30 misiones  
Perspectiva personal  
Desarrollo frontal  
Contraseñas

## La flota de la Academia Estelar



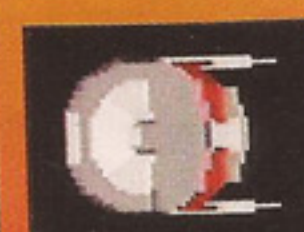
**Crucero (Clase Constitution)**



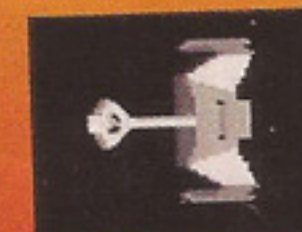
**Navío científico (Clase Oberth)**



**Ave de presa romulano**



**Crucero ligero (Clase Miranda)**



**Crucero Klingon (Clase K't'inga)**



**Ave de presa Klingon**

# PROANALISIS

Super NES

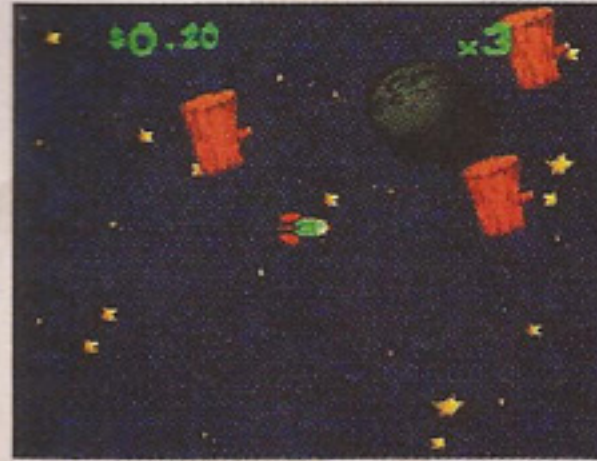


**Por Manuel de la Mancha**

Al igual que los Simpsons, Ren y Stimpy son figuras que aparecen en juegos de video constantemente. Su última aventura: The Ren & Stimpy Show: Time Warp, presenta a la graciosa pareja en otra aventura, aunque esta pone a prueba tu paciencia por su formato de juego y sus elementos repetitivos.

cementerio embrujado, un zoológico, etc.

Las animaciones de Time Warp están repletas de gracia absurda, como los torpes movimientos del gigante Crockostimpy por la



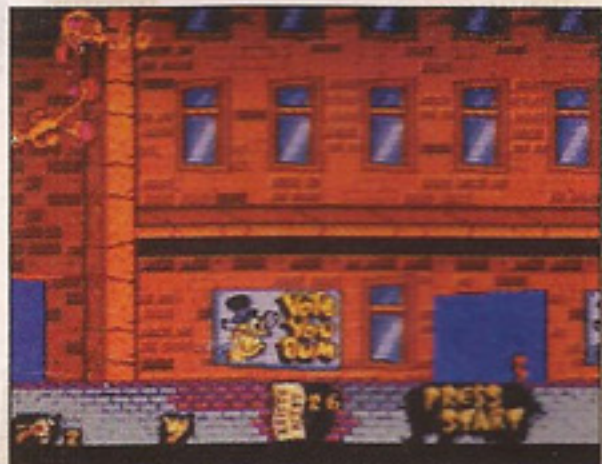
**PISTA:** Recoger troncos te lleva hasta juegos especiales que brindan premios útiles.

ciudad. Los sonidos típicos están aquí, desde la voz de Billy West hasta el fondo musical, estilo jazz. Lástima

## Concurso catastrófico

El dúo de Nickelodeon, emprende la búsqueda de comprobantes de compra de Gritty Kitty, para ganar una máquina del tiempo en el

# THE REN & STIMPY SHOW TIME WARP



**PISTA:** Usa las teteras de goma para trepar por esta pared y poder llegar a una vida adicional.

concurso de Muddy Mudskipper. Esta carrera de movimiento lateral es pura algarabía, saltando de Big City (Gran Ciudad), a un

que algunos gráficos y efectos de sonido se repitan demasiado. Así mismo, a veces los proyectiles pasan a través de algunas cosas que deberían golpear, en el campo de juego de 3D.

## Esfuerzo perdido

Los controles son fáciles de aprender, pero algunos elementos especiales resultan complicados, a veces. Cargar un ataque de Power-up puede llevarte algún tiempo, especialmente si te enfrentas a un enemigo con un ataque persistente.

Obviamente, T•HQ trató de hacer un juego más desafiante que las versiones previas de R&S, pero parece que se les fue la mano. En la mayoría de los niveles te atacan con todo lo que pueden encontrar. Aunque Time Warp no es un juego completamente malo, es un poco lento y complejo. **G**

The Ren & Stimpy Show: Time Warp por T•HQ

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.5	3.5	3.0	Avanzado

US\$59,95  
10 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventura  
2 jugadores

10 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional  
Contraseñas

# STONE PROTECTORS



**Por Manuel de la Mancha**

Los Stone Protectors son una banda de duendes "rockeros". Aunque este satírico grupo de personajes chiflados le brinda color a la pantalla, los defectos en los gráficos y la forma de jugar del cartucho evitan que la magia musical de estos duendes pase con efectividad a la audiencia.

## Piedras con buena melodía

La princesa Opal está haciendo lo que puede, para proteger Mythrandir del malvado Zok. Tratando de obtener el Great Crystal, clave del control sobre Mythrandir, Zok ha esparcido los pedazos,



**PISTA:** El modo cooperativo es una buena forma para avanzar en el juego. Sin embargo, si usas el CPU como compañero no recibirás ayuda de alta calidad.

excepto uno. Los otros fragmentos místicos aterrizaron en Seattle y convirtieron a cinco músicos en los rockeros Stone Protectors, que fueron reclutados para la batalla.

Stone Protectors está lleno de sonido y ofrece efectos estereofónicos excelentes. Las imágenes tienen mucho color y los personajes tienen aspecto divertido, pero, por desgracia, se puso poco esfuerzo en la animación. La mayoría de las acciones se mueven en saltos y algunos enemigos simplemente se desvanecen al ser vencidos.

## Duro como una piedra

El control de los personajes es simple, si usas solamente los movimientos básicos. Sin embargo, los ataques especiales pueden ser difíciles de realizar y operar el controlador es difícil. Tus



**PISTA:** Es mejor poner a todos los enemigos en un solo lado. El mismo ataque los daña a todos y evitarás que te atrapen entre dos fuegos.

personajes corren por la pantalla como si estuvieran metidos en melaza, por lo que resulta difícil defenderte de un ataque enemigo.



**PISTA:** Practica tus movimientos especiales, en el modo de torneo para dos jugadores enfrentados.

El juego no carece de diversión. Stone Protectors ofrece tres modos: El difícil modo individual, un torneo mano a mano y un modo cooperativo. Sin embargo, es un viaje frustrante en general. Los Stone Protectors están desconectados. **G**

Stone Protectors por Kemco

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.5	3.0	3.0	Ajustable

US\$69,99  
16 megs  
Disponible ahora  
Aventura y peleas

2 jugadores  
10 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

# PROANALISIS

Super NES



Por Larry Measusta

El hijo de Pitfall Harry hace su debut con una versión actualizada en 16 bits del clásico de aventuras, y ahora está mejor que nunca.

## Al estilo Jones

Pitfall Harry se ha perdido entre las ruinas mayas, por lo que su hijo Harry Jr. decide meterse en los templos más peligrosos y afrontar las selvas misteriosas para hallarlo. Debes guiarlo en su

misión de encontrar fama, fortuna y padre (todo ello en el mismo día).

Aparte de los templos en ruinas y la selva lujuriosa, también recorres minas abandonadas, atraviesas cataratas retumbantes y pernoctas en la jungla. Los mayas no eran los únicos habitantes de la selva y te siguen murciélagos, ratas y gatos salvajes. Para que no te aburras, también hay áreas secretas, trampas y tesoros. Incluso encontrarás el Pitfall original del Atari 2600.

# PITFALL

## THE MAYAN ADVENTURE



**PISTA:** Trata de saltar por los árboles de la jungla con frecuencia. Es probable que encuentres áreas secretas.

Ahora bien: ¿Qué puede hacer un aventurero? Es más, ¿qué tiene para hacerlo? Harry Jr. está armado con un látigo, que también le sirve para columpiarse, si le hace falta. Además, también puede encontrar bombas, sacos de rocas y boomerangs para usarlos contra sus enemigos.

## Es una jungla...

Pitfall tiene una de las mejores animaciones nunca vistas antes en el SNES. Las complejas secuencias de trepar y columpiarse por la arboleda, se complementan con ilustraciones fluidas de carreras y saltos. Incluso los enemigos tienen su propia personalidad, como los

vampiros, los murciélagos y algunos arqueros realmente ágiles.

La música es el zumbido típico de estos cartuchos, pero los efectos de sonido son reales hasta un punto increíble. Desde las exclamaciones de Harry Jr. (cuando se acerca al borde de un precipicio), hasta los variados sonidos propios de los animales que pueblan la jungla, este juego te ofrece una verdadera aventura para tus oídos.



**PISTA:** La única forma de avanzar en este nivel es saltando dentro de este hoyo.

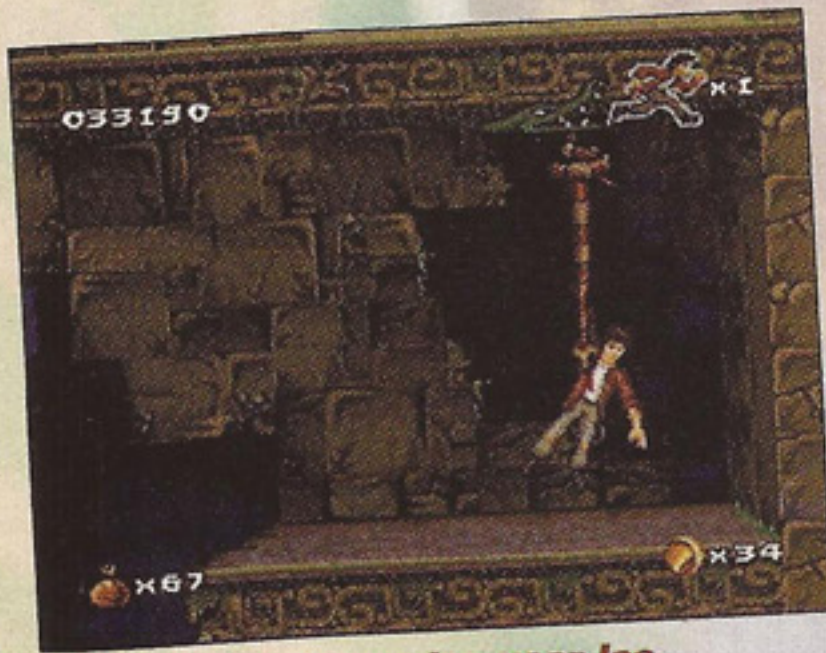


**PISTA:** Puedes mover las carretillas de la mina y usarlas como escaleras.

También tienes aquí una aventura para tus dedos, pues Harry Jr. debe superar multitud de obstáculos con una gran variedad de movimientos. Los controles son fluidos y responden bien, aunque no siempre con precisión. Debes jugar un buen rato antes de que puedas manejar a Harry Jr. con verdadera eficacia.

## De la selva al río

Ahora que ya has visto el resultado del esfuerzo de Activision por restaurar este juego clásico, seguramente desearás ver que hacen con River Raid, otro de sus éxitos del 2600. Pero, mientras tanto, puedes divertirte bastante con este título, puesto que es desafiante y entretenido a la vez. Mientras que otros juegos caen en el olvido, Pitfall no ha perdido nada de su atractivo tradicional. **G**



**PISTA:** A veces puedes usar las serpientes como sogas.



**PISTA:** Busca sogas detrás de las columnas y otros objetos situados en primer plano.



**PISTA:** Si encuentras algo que parece una puerta, pero que no puedes cruzar, busca una palanca para poder abrirla.

Fichero de juego Super NES  
**Pitfall: The Mayan Adventure**  
(por Activision)

Recuperando el clásico del Atari 2600, este Pitfall para SNES es una aventura de acción, definitivamente. ¡Bienvenido a los 90, Harry!

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.5	3.5	5.0	Intermedio

US\$69,95  
16 megs  
Disponibles ahora  
Acción y aventura

Un jugador  
10 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

**PISTA:** La versión original de Activision para el Atari 2600 se encuentra en la primera parte del nivel del Templo de Coban. Sólo tienes que saltar y seguir por la izquierda, hasta el final. Cuando veas los escorpiones al estilo del 2600, cruza la puerta y sigue tu camino hacia la izquierda. Salta la pared baja y verás un remolino (Vortex), que te conducirá hasta el juego original.



# PROANALISIS

Super NES



Por Doctor Devon

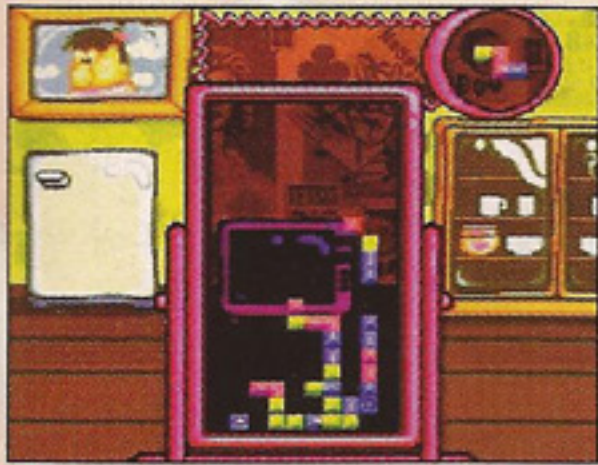
Uno de los mejores juegos de Game Boy finalmente ha llegado a SNES y la espera ha merecido la pena.

## T2: El día del juicio

Para las pocas que no saben lo que es Tetris, diremos que es un rompecabezas simple, pero totalmente adictivo. El año pasado, Tetris 2 salió en NES y Game Boy y, ahora, aparece en 16 bits. La idea no ha variado: Debes apilar bloques que caen, llenando filas sin que lleguen al tope de la pantalla. T2 complica las cosas con bloques fijos, y bloques luminosos, que emiten destellos de luz y pueden eliminar todos los bloques fijos. La eficacia del control garantiza la rotación rápida y la colocación precisa



**PISTA:** Los bloques con "bisagras" se rompen cuando hacen contacto con otros bloques del campo.



**PISTA:** Planea tus jugadas con anticipación. Observa el lado superior derecho para ver el próximo bloque.



de los bloques. Como en otras versiones, T2 ofrece un modo para dos jugadores, que es el Tetris más divertido.



**PISTA:** Si eres bueno en el modo de dos jugadores, eleva la velocidad para eliminar los bloques más rápido.

Tetris 2 por Nintendo				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	4.0	5.0	5.0	Ajustable
US\$49.99	Rompecabezas			
8 megs	2 jugadores			
Disponibles ahora	Vista lateral			

## Fiesta de bloques

Los gráficos te resultarán familiares al instante, pero surgen otras sorpresas agradables. Los bloques tienen el aspecto claro y sencillo que era de esperar, pero detrás hay nuevos fondos que añaden interés. Una música animada acompaña la acción, con efectos de sonido elegantes que incluyen chasquidos y sonidos metálicos, cuando los bloques chocan.

A pesar de que el Tetris original es bueno, Tetris 2 es aún mejor. Con todos sus nuevos cambios y mejoras estratégicas, incluso los jugadores que se han quemado los pulgares en el Tetris original, hallarán razones para jugarlo, de nuevo, durante horas.

# CANNONDALE CUP



Por El Entrenador

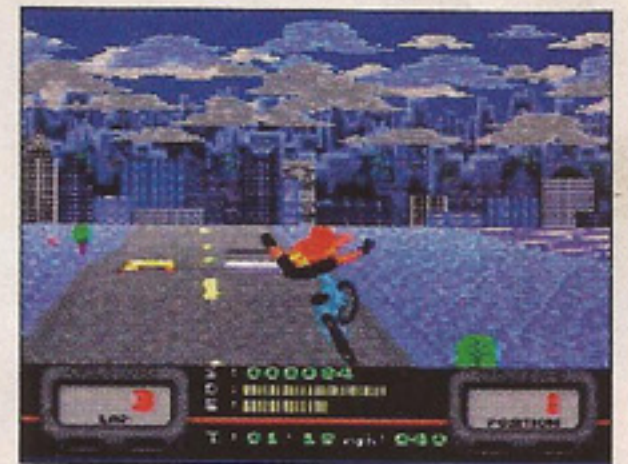
Ya has hecho barbaridades con tu patineta y has acelerado a fondo por la carretera con tu moto. Pero, ¿has pedaleado con bicicletas de montaña? Ahí está el desafío de este sólido juego de carreras.

## Movimientos en la montaña

Cannondale Cup mezcla el realismo y el surrealismo de las carreras. Compites en ocho pistas reales, desde la ciudad hasta las montañas, contra seis ases actuales del ciclismo. Para poner alguna fantasía en la carrera, tipo Road Rash, hay dos pilotos de ficción que amenazan a los peatones, bosses que te lanzan objetos y cantidad de puñetazos y peleas.

El juego tiene muchas opciones. Después de escoger entre ocho pistas y las bicicletas disponibles,

estarás listo para pedalear, a toda velocidad por pistas retorcidas, volando sobre rampas, recogiendo power-ups y dando puñetazos, con un control simple y eficaz.



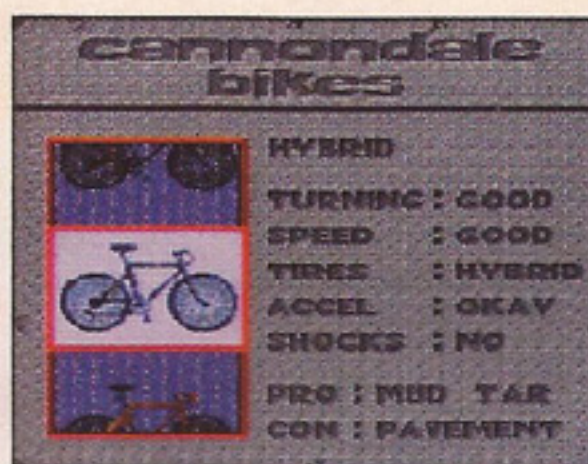
**PISTA:** Los saltos son divertidos pero ten cuidado cuando aterrizas. Puedes salirte de la pista.

## El mundo de las carreras

Los sonidos hacen un buen trabajo. Tienes música rock y varios efectos de sonido, que elevan la intensidad del juego. Sin embargo, algunas voces y sonidos dinámicos, se hubieran agradecido.

Los gráficos superan el promedio. El paisaje, en modo 7, gira delante de ti, mientras que los fondos que distinguen al juego y las animaciones aéreas mejoran radicalmente el ambiente.

Con sus numerosas opciones para las bicicletas, sus buenos controles y la novedad que ofrece una carrera a pedales en dos ruedas, Cannondale Cup termina en buena posición. Todos los corredores, de cualquier nivel, deberían probar esta bicicleta.



**PISTA:** Ajusta con cuidado las características de tu bicicleta al terreno de las pistas.



**PISTA:** Las pistas varían en dificultad. La Competencia Final combina elementos de todas las demás pistas.

Cannondale Cup por American Softworks				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.0	3.5	4.0	4.0	Intermedio
Precio no disponible	Un jugador			
12 megs	8 pistas			
Disponibles ahora	Vista desde atrás del ciclista			
Acción y carreras	Desarrollo frontal			

# PROANALISIS

## Super NES



Por Laorugapepe

Yafu, una entidad espacial malvada, quiere destruir la humanidad con un ejército de monstruos mutantes. Sonic Blast Man y sus tropas acuden al rescate. Si la trama te suena familiar, no es sólo porque este cartucho es una secuela. Blast Man II es un producto promedio, pero ofrece una diversión sólida para los



**PISTA:** Estos terroristas fornidos siempre tratan de contraatacar. Después de golpear, aléjate rápido, presionando izquierda y pulsando el botón A.



**PISTA:** En la oficina del primer nivel, busca tres palmas alineadas. Tumbalas de una vez con una explosión (mantén apretado R y pulsa Y) para obtener un power-up que repone tu salud. Sin embargo, si fallas una, automáticamente se te echarán encima.

literalmente encienden la pantalla. El ataque especial de Sonic Blast es increíble. Al grito de "We're fighting for freedom" (Luchamos por la libertad), desata su golpe explosivo de 100 megatonnes.

### Escucha el silencio

Desafortunadamente, el grito ininteligible de B-Man es el único sonido notable. Los escasos efectos se limitan a gruñidos y explosiones con poca inspiración, así como

## Movimientos explosivos

(Mantén apretado R y pulsa X, para los movimientos especiales, pero reservalos para los bosses).

### Sonia



### Sonic Blast Man



### Captain Choyear



principiantes y también puede intrigar a los jugadores intermedios de los juegos de peleas.

### Pelear patinando

El formato de Blast Man es una pelea callejera típica, con movimiento lateral. Tus personajes se deslizan por las peleas sin levantar los pies del suelo, lo que reduce la acción en una especie de paseo descansado.

La lentitud de los controles no animan mucho

las cosas. Por lo general funcionan, pero a veces no puedes detener un ataque, que ves venir a varios kilómetros de distancia.

### Secuaces de Yafu

A pesar de su paso laborioso, los secuaces raros e incansables de Yafu, ayudan a revivir la acción. Sin embargo, sus puñetazos, cabezazos y patadas pueden ser un peligro considerable para la salud de los novatos.



**PISTA:** Esos dos bosses son letales. Usa bombas y concéntrate en el más alto.

Tienes un imaginativo repertorio ofensivo y con buena apariencia. Los puñetazos y patadas voladoras son corrientes, pero las proyecciones son fenomenales. Además, los movimientos especiales



¡Estás peleando por la libertad!

algunas risas salvajes de los mutantes derribados. La música tiene fuerza, pero carece de inspiración.

Al menos, los gráficos le añaden brillo al combate. Las figuras de los personajes muestran un arte raro, pero excelente. En los últimos niveles, algunos fondos parecen salidos de la ciencia-ficción.

### El jaleo de siempre

Este cartucho toca ambos extremos del espectro de la diversión. Los veteranos encontrarán en SBM II



**PISTA:** Sonic Blast Man es el mejor en el modo de un solo jugador. Sonia es rápida, pero débil. Choyear es lento, pero tiene una llave poderosa.

muchas cosas repetidas. Sin embargo, los novatos recibirán una flamante explosión sónica.

### Fichero de juego Super NES Sonic Blast Man II (por Taito)

**Sonic Blast Man II es un buen juego de peleas para los principiantes. Los veteranos pueden rechazar esta destrucción ya vista.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.0	3.0	3.5	Ajustable

Precio no disponible  
8 megs  
Disponible ahora  
Juego de peleas

2 jugadores  
5 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

# PROANALISIS

Super NES



Por Capitán Pulpo

¿Quieres un buen juego de disparar, estilo Lethal Enforcers? Operation Thunderbolt no trae ninguna pistola de plástico, pero juega rápido y tiene una acción frenética, en primera persona, que te dejará los pulgares entumecidos.

## Como un matadero

Como en Lethal Enforcers, disparas contra pantallas llenas de tipos malos, desde una perspectiva personal.



**PISTA:** Los power-ups y muchos de tus enemigos cruzan el centro de la pantalla.

Si hubiera que señalar un fallo del juego, sería el exceso de tiroteo. ¿Cuánta masacre puedes tolerar? Tu dirás, porque todo lo que haces es pulverizar oleada tras oleada

# OPERATION THUNDERBOLT

Durante la misión de rescate, debes apuntar y disparar a todos los terroristas, misiles, granadas y cuchillos que aparezcan, sin herir rehenes inocentes. Los iconos que reponen munición y salud, vuelan por la pantalla y cuando le das a los aviones y helicópteros, el cielo se ilumina con las explosiones. Este cartucho te hará sudar.



**PISTA:** Si no puedes eliminar a los terroristas por su rapidez, dispárale a sus granadas antes que exploten.

de malos. La acción puede llegar a ser repetitiva para los jugadores avanzados.

## El sonido del trueno

A veces, los controles son tus peores enemigos, porque el cursor de apuntar se mueve lentamente y te puede dejar al descubierto. Afortunadamente, los fondos de la pantalla, llenos de color, están bien detallados y tienen figuras grandes que te animan a seguir jugando. El sonido también es bueno y hasta puedes oír el ruido de los cuchillos cuando se acercan.

Esta operación es un éxito y ofrece un buen tiroteo para los pistoleros de experiencia media. ¡Quedarás fascinado con este juego!



**PISTA:** Guarda tus poderosas Rocket Bombs, para los aviones y helicópteros que se aproximen. Si fallas, dispárale a sus misiles.

Operation Thunderbolt por Taito

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.5	3.5	4.0	Intermedia

Precio no disponible  
12 megs  
Disponibilidad ahora  
Apuntar y disparar  
2 jugadores

8 misiones  
Perspectiva personal  
Multidireccional  
Compatible con  
SNES Mouse y  
Super Scope

# FULL THROTTLE



Por Capitán Pulpo

El juego Full Throttle Racing mezcla carreras de motos de agua y tierra. Por desgracia, ninguna de las dos carreras es muy emocionante y su unión no produce un cartucho bueno.

## Todo a medias

Ya conoces este tipo de carreras. Conduces con una perspectiva desde atrás del vehículo, en pistas llenas de obstáculos que vienen hacia ti. El fondo lejano siempre permanece distante. Debes darle patadas a los corredores cercanos, estilo Road Rash, recogiendo iconos de Nitro y Reparación. A medida que ganas dinero puedes mejorar tu vehículo.

Las motocicletas son rápidas y las motos acuáticas giran con precisión, pero las peleas a patadas no son útiles. Te tomará un rato hasta que puedas ganar con cierta frecuencia, con estos controles corrientes.

## En el pelotón

Los gráficos son como los de cualquier otro juego de carreras. La gira nacional te muestra los paisajes americanos famosos, pero los detalles y los efectos de la carrera, como las chispas



**PISTA:** Puedes rozar los obstáculos, pero los choques directos aumentarán tus horas de vuelo.



**PISTA:** Cambia a ruedas de lluvia, cuando corras en pistas que tienen alta frecuencia de lluvias como Louisiana y Michigan.



**PISTA:** Los novatos pueden tener dificultades para conducir y patear contrarios. Al principio, concéntrate en evitar obstáculos.

de los choques, son mínimos. Al menos, tu motociclista se inclina en las curvas y tienes derrapajes decentes.

En el departamento de sonido, este cartucho sigue siendo promedio. Hay música rítmica y efectos de sonido típicos, como el rugido de los motores, pero nada que pueda llamarse emocionante.

Los demonios de las carreras, que no estén satisfechos hasta que lo hayan visto todo, le deben dar a este cartucho una oportunidad por sus vehículos y escenarios. Pero si estás buscando una buena carrera, sigue buscando.

Full Throttle Racing por Gametek

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	3.0	3.0	3.5	Intermedia

US\$69,95  
16 megs  
Disponibilidad ahora  
2 jugadores

13 niveles  
Vista desde atrás del vehículo  
Desarrollo frontal

# La exhibición de AMMOA

La asociación de operadores de máquinas de diversión y música organiza una de las mejores exhibiciones en el mercado. Compara por ti mismo.

por Martín Pescador

## KILLER INSTINCT

por Midway

Killer Instinct llevará el estandarte de la tecnología Ultra 64 de Nintendo. Todos los personajes han sido creados a partir de modelos matemáticos con mapas de texturas. El juego tiene la escala de proporciones, mostrando unos escenarios gigantescos e impresionantes. En algunas etapas, puedes girar 360 grados para pelear.

### Instinto de pelear

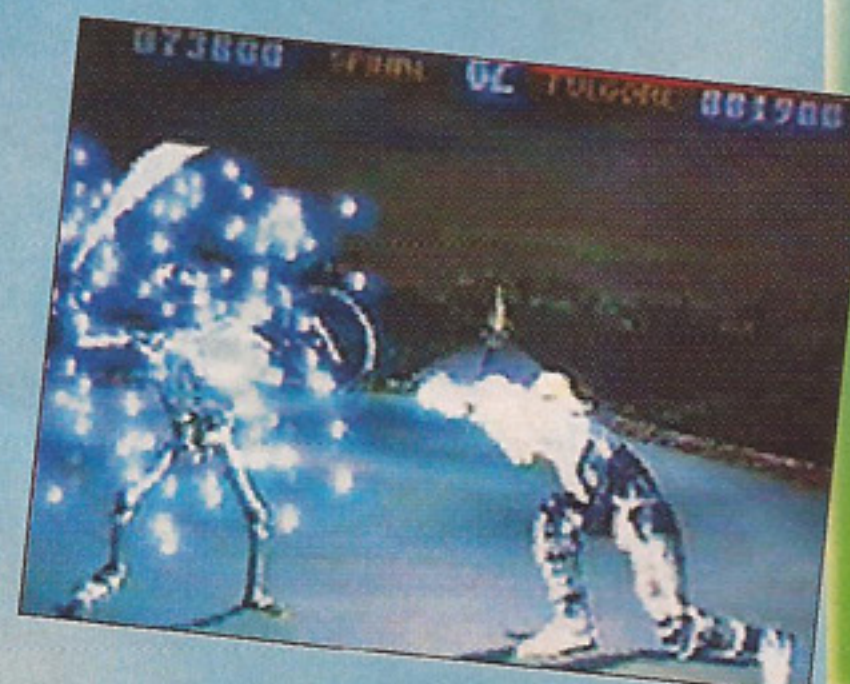
La pandilla de Killer consiste de diez peleadores con astucia y ataques especiales extraños que combaten por 10 niveles. Por ejemplo, Spinal, el esqueleto guerrero, blande una espada y produce descargas de energía desde su escudo. Cuando planta sus manos esqueléticas en el suelo se transforma en otros personajes, Sabrewolf es un hombre lobo cruel con garras afiladas y una mordida potente; ten cuidado con los tres murciélagos chupadores de sangre que lo acompañan. Meltdown se convierte en una antorcha humana con lanzallamas en los brazos. Si las cosas se ponen demasiado calientes, se hace invisible.

El resto del grupo es igual de malo. Glacius, el hombre de hielo, desencadena un ataque de una bola de energía que rebota. Jago, el ninja, usa la espada con rapidez y Riptor, el guerrero reptil, escupe fuego. Orchid es una mujer guerrera letal con movimientos rápidos de artes marciales, mientras que Thunder pelea con dos hachas indias. Combo es un boxeador americano con su vestimenta hecha de la bandera. El movimiento especial de Fulgore se parece a un ataque de bola de fuego eléctrica.

El control de seis botones es similar al de Street Fighter, con movimientos circulares y botones para los ataques especiales. El fascinante sistema de combate está diseñado para combos de múltiples golpes. ¡La unidad de pruebas de la exhibición desató un monstruo de 22 golpes consecutivos!

### Matar o morir

La apariencia de KI es increíble. Ahora está en tus manos decidir si el juego vale o no la pena.



# SAMURAI SHODOWN II

por SNK

Una conversión poderosa del juego de peleas con armas original, Samurai Shodown II tiene unas cuantas mejoras notables. Los gráficos permanecen más o menos iguales, y la escala de proporción todavía funciona, pero las mejoras gráficas como los ocho escenarios nuevos y las imágenes más grandes de los personajes intensifican la acción. La distribución del controlador de seis botones permanece igual, pero un nuevo medidor de potencia energiza los movimientos secretos. Los combos viejos no trabajan, pero el juego está repleto de combos nuevos y hay más que nunca.

## Samurai nuevo

Esta vez, los jugadores podrán escoger entre 15 personajes (en lugar de 12) y cuatro de ellos son nuevos. Díganle "sayonara" a Tam Tam y "konnichiwa" a Cham Cham, que se rumura es la



hermana de Tam Tam. El mono que acompaña a Cham Cham tiene tres movimientos de Tam Tam y su boomerang destroza los ataques aéreos. Otros personajes haciendo su debut son Genjuro, un espadachín que se parece a Haohmaru. El lanza tarjetas de flores japonesas (llamadas "hanafuro"), pero también puede lanzar un adversario al aire y cortarlo en pedazos.

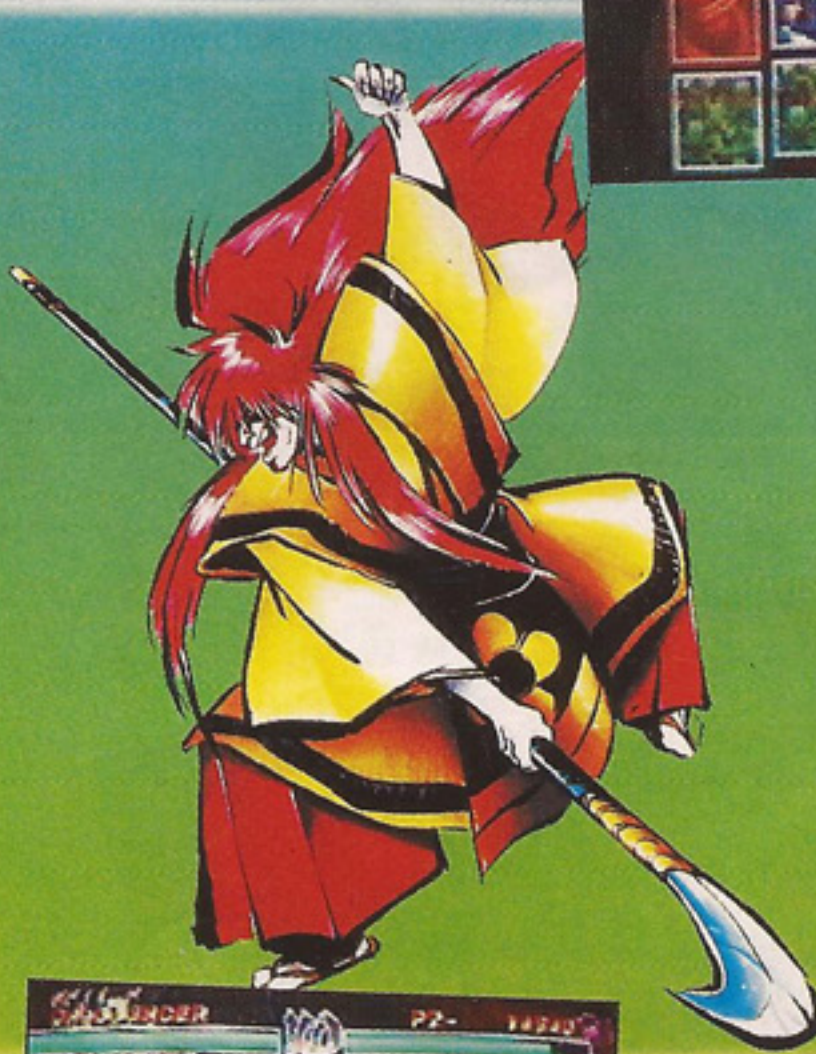
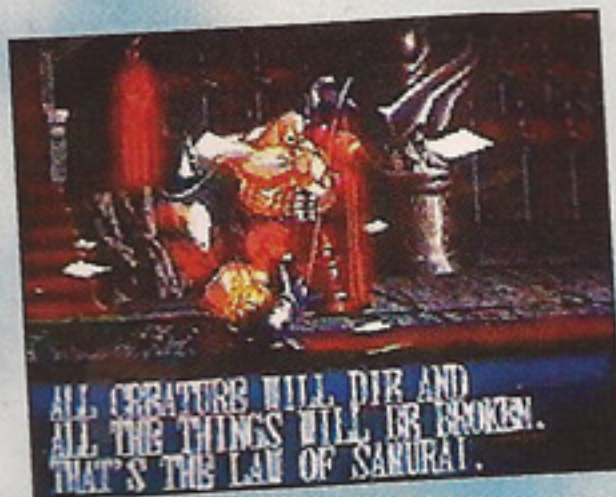
Sieger es un tipo grande, musculoso y con un brazo de hierro gigantesco. Al igual



que Zangief en Street Fighter II, el usa muchos apretones de brazos. Nicotine es un tipo pequeño que tiene un arma grande. Su hábito de fumar es peligroso para tu salud, el expele animales desbocados de humo (un pájaro y un tigre). Otra de sus habilidades es modificar provisionalmente los controles del adversario.

## Adelante con los Shodowns

La versión de las tragamonedas ya está disponible, así como la versión doméstica del original, échale un vistazo al próximo artículo.

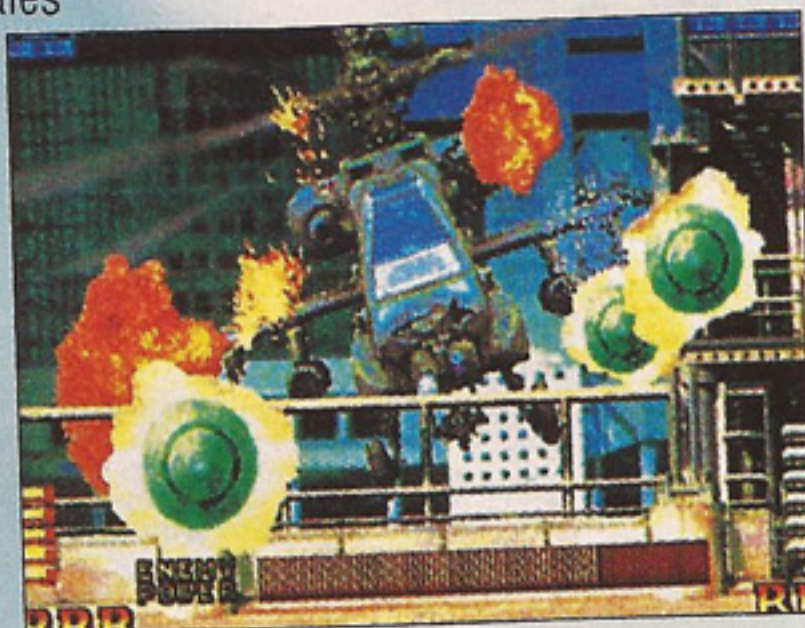


# OPERATION WOLF 3

por Taito

¡Un recuerdo del pasado está a punto de pulverizarte! Operation Wolf 3 es la última edición de este juego clásico de tiroteo. Esta vez, los terroristas internacionales planean atomizar el mundo, pero los dos jugadores pueden hacerlos cambiar de opinión... con la potencia de fuego apropiada. La acción relampagueante atraviesa seis niveles de gráficos digitalizados con

perspectiva de primera persona. Durante los combates puedes adquirir nuevas armas. Operation Wolf está listo para rugir.

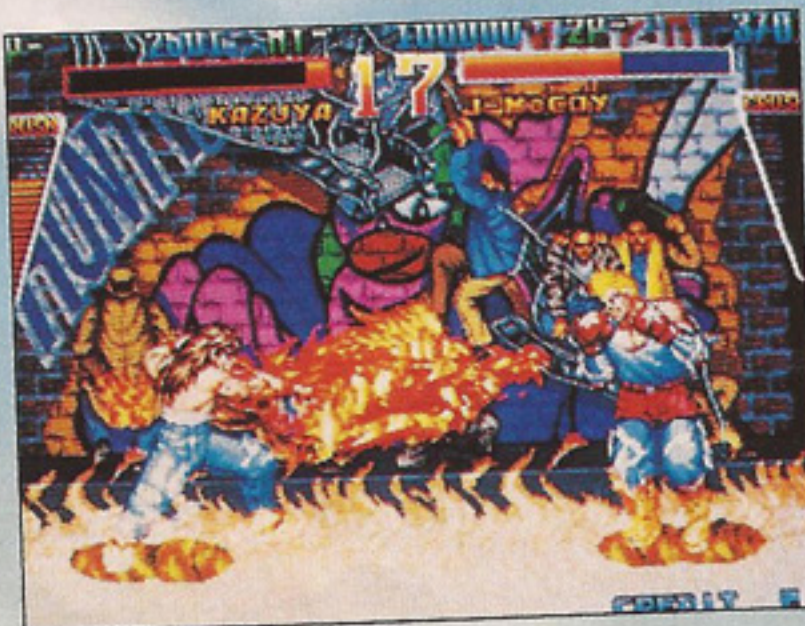


# GLOBAL CHAMPION

por Taito

Hoy, se espera que cualquier juego de pelea en el circuito de las tragamonedas será sometido a unas pruebas rigurosas, pero Taito sólo ha comenzado a pelear. Global Champion es un juego de peleas mano a mano con vista lateral donde los jugadores usan un controlador de seis botones para guiar a nueve jugadores en una batalla por la gloria y el derecho de jactarse de ser el mejor. Los combatientes pueden ascender los cinco niveles de ataque y

tienen movimientos especiales mortíferos que consumen la mitad de la energía del adversario. La versión en la exhibición tenía unos gráficos de primera. Parece que Taito está listo para vencer o morir.



# ARMORED WARRIORS

por Capcom

Armored Warriors, el último juego de combate con movimiento lateral para las salas de juego de Capcom, se parece a éxitos anteriores como Alien vs. Predator y Final Fight. Este producto de uno a tres jugadores, incorpora la tecnología de sonido QSound.

## Combate heavy metal

La capital de Melkide, Raian, ha sido capturado por un ejército de origen desconocido, y tu y tus Armored Warrior deben recapturarla. La misión de siete etapas comienza cuando escoges uno de los cuatro personajes especiales que manejan naves robóticas de apariencia única.

Estos mechs gigantes se enfrentan a un misterioso ejército de bosses robot, cyborgs y tropas de asalto. Las armas varían desde espadas de láser a lanzadores de misiles. Los robots se pueden modificar continuamente y hacerlos más poderosos con características como las orugas de un tanque o patas de arañas.

## Guerreros en el camino

Por unas monedas, Armored Warrior suministra el arma de combate supremo, 30 toneladas de muerte envuelta en metal duro y suficientes armas para nivelar una ciudad.

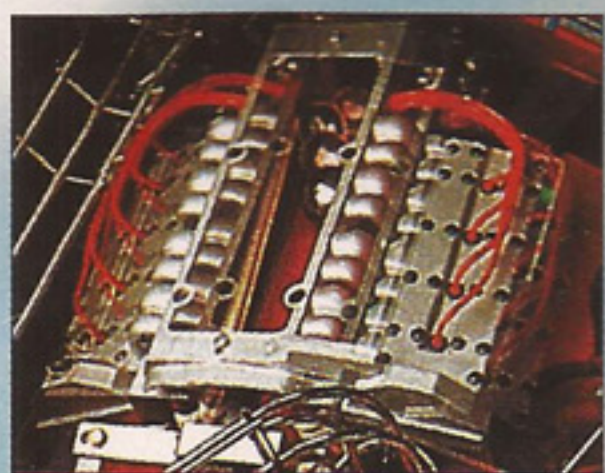


# CORVETTE PINBALL

por Bally/Midway

Solamente Bally puede condensar la esencia de 3.000 libras curvilíneas de acero americano en cinco bolas plateadas. En Corvette, manejas por trece pistas de carreras internacionales, coleccionas diez Corvettes famosos, y compites en una carrera de aceleración. La pista tiene pequeñas reproducciones metálicas del

Grand Sport del 63 y el ZR de 1994, que puedes impulsar por la pista. Incluso puedes hacer que una réplica del motor LT5 acelere y hasta vibre. Prueba este Corvette en tu sala de juegos local.



# VIRTUA COP

por Sega

Virtua Cop es uno de los últimos títulos Virtua de Sega y al igual que sus predecesores, usa gráficos basados en polígonos de 32 bits y mapas de textura. El juego de apuntar y disparar es similar a otros juegos en esta categoría como Lethal Enforcers y Mad Dog McCree. En el papel de un Virtua Policía debes eliminar a los Virtua Malos de las calles de la Virtua Ciudad.

El juego tiene una opción de ampliación automática que te permite acercarte a la acción, así como una mirilla especial que se activa cuando tienes un adversario al alcance. Si estás cansado de matar a los elementos negativos de la sociedad, Virtua Cop tiene la opción de competencia para los que quieran competir contra otros Virtua Cops.



## CURIOSIDADES en AMOA

### Mejora de Ridge Racer 2

Ridge Racer 2 de Namco tiene una apariencia bella. Puede que ya hallas dado unas cuantas vueltas en el nuevo Ridge, pero préstale atención a la nueva unidad donde te puedes sentar en un Mazda Miata de verdad. ¡Eso si que es manejar!

### Rave War es aclamado

No había mucho más que los créditos en la pantalla, pero el Rave War de Namco, obtuvo respuestas positivas de los asistentes. De acuerdo con los representantes de Namco, Rave será el primer juego de peleas mano a mano con una sensación "real" de tres dimensiones. El producto debe superar a Virtua Fighter, pero no te olvides que ya tenemos a VF 2.

### De regreso al diseñador

Electronic Arts no presentará John Madden Football como su primer juego de deportes para las tragamonedas. El juego ha sido pospuesto debido a las reacciones, poco favorables, de los evaluadores. Otra víctima del lado oculto de la fuerza es Star Wars Arcade de Sega.

### Mejores en la exhibición

Estos juegos fueron los más concurridos, pero en su mayoría ya han aparecido en nuestras páginas: Primal Rage y T-MEK de Time Warner Interactive; Lethal Enforcers II: Gun Fighters por Konami; NBA Jam Tournament Edition y Cruisin' USA por Williams Entertainment; King of Fighters '94 por SNK; y Daytona por Sega.

# RED TED'S ROADSHOW PINBALL

por Williams

Red y Ted te ayudarán a progresar. De hecho, tienes dos cabezas de tamaño natural cortesía de la extraña tecnología PinMation de Williams, que hace de estas cabezas habladoras parte de la acción con las bolas plateadas. Como conductor de un bulldozer irresponsable en un trabajo que te llevará de costa a costa, juegas pinball en 18 ciudades con cuatro flippers, y tres bolas simultáneas y dos activadores

(el segundo prueba tu habilidad cuando tratas de poner la bola en el casco de Ted). Para los aficionados de la música vaquera americana, Carlene Carter suministra la voz de Red, que canta "Every Little Thing". Extraño pero brillante.



## SUPREME LISTO PARA LUCHAR WARRIOR

**Digital Pictures crea una película interactiva de peleas**

**Por Ojo Avizor**

Kowloon, Hong Kong, hay 32 grados a la sombra y el sudor del Wind Warlord corre como un río. Ha estado peleando todo el día, pero el enemigo todavía no se ha rendido a su destreza. Patadas giratorias, palmadas dobles, patadas voladoras. Una voz grita, "¡Corten! ¡Es buena!". La victoria... siempre es dulce.

### Un desafío de artes marciales

Wind Warlord es el actor de artes marciales Ron Yuan. Su oponente es una cámara portátil de video. El lugar es el escenario de Supreme Warrior, un extraordinario



**Incluso el director de fotografía recibió golpes en este juego.**

juego de peleas de kung fu, creado por Digital Pictures.

"Le preguntamos a los jugadores qué tipo de juegos deberíamos crear", dice Tom Zito, presidente de Digital Pictures, "y, nos sorprendió que lo que querían era un juego basado en una película de kung fu".

Zito está consciente de que Supreme Warrior se enfrenta a una competencia dura, dentro del género de los juegos de peleas. Pero también sabe que el enfoque



**Los actores chinos ejecutaron increíbles actos de destreza voladora...**

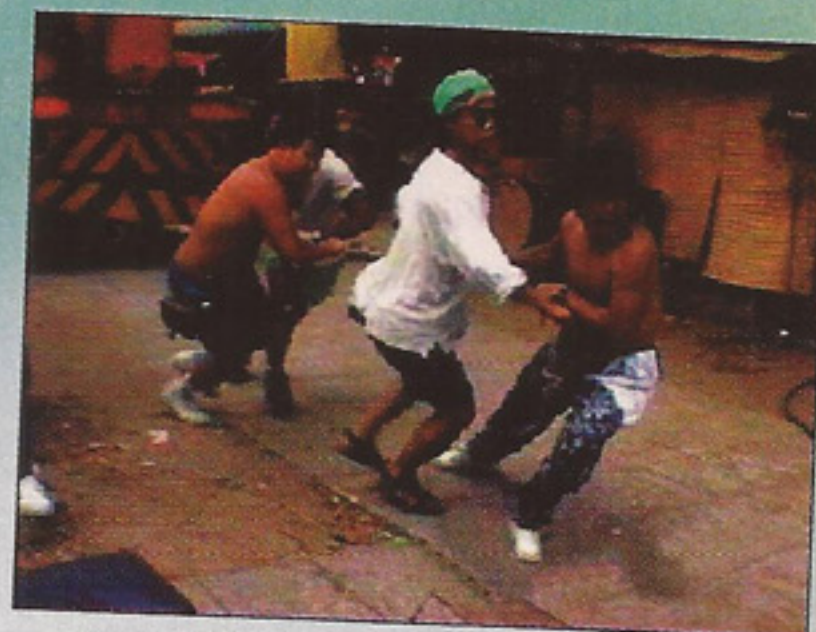
de acción real que usa DP, es único. Sin embargo, incluso aquí, en el lejano Hong Kong, la competencia hace sentir su formidable presencia: Los autobuses de dos pisos de la ciudad están adornados con los personajes y los logos de Street Fighter II Turbo.

### Pelea hasta que caigas

Igual que Prize Fighter, Supreme Warrior será un juego de pelea, para Sega CD, con perspectiva en primera persona. Te enfrentarás a tu oponente, cara a cara, literalmente y mandarás tus pies, manos y puños volando contra él. Sus ataques estremecerán tu mundo visual.

Puedes interpretar a un estudiante joven del maestro Kai y a un viejo profesor (sifu) de kung fu. Tu pueblo está siendo atacado por Feng Tu, un guerrero malvado

Supreme Warrior, señala que cada uno de los Warlords representa una de las tres culturas que fueron utilizadas para crear el argumento del juego.



**...pero no trabajaron solos.**

con poderes mágicos de pelea, y su banda de 11 terroristas. Debes derrotar a los tres esbirros (Warlords) de Feng y absorber sus poderes, que necesitas para la confrontación culminante con Feng Tu. Amanda Lathroum, coordinadora de producción que tuvo mucho que ver con el diseño de



**¡Fuego en el escenario! Encendiendo el dominio del Fire Warlord.**

### Es increíble

La atención por el detalle es, hasta cierto punto, lo que llevó a Digital Pictures, hasta el famoso estudio Shaw Brothers, situado en las montañas de Kowloon, en la península de Hong Kong. Shaw Brothers ha producido más de 1.000 películas de artes marciales, incluyendo "Entra el dragón" de Bruce Lee. El estudio tiene calles de ciudades, plazas de mercado vacías y templos antiguos, que proveen la autenticidad que DP planea captar en el filme e inculcar en su juego de video.

Sin embargo, los estudios ofrecen algo más que la atmósfera. Los profesionales del cine chino son maestros en la creación de efectos





visuales de kung fu. Los expertos en maquillaje, en arneses de alambre (para las secuencias aéreas mágicas) y los especialistas en pirotecnia, planean hacer algo especial con Supreme Warrior. Además, el juego también se caracteriza por tener campeones de artes marciales reales y actores chinos experimentados en películas de este género. Dice Kwok Yuen Lee, que protagoniza el jugador, "Comencé estudiando kung fu a la edad de 11 años y, desde 1991, he participado en 12 campeonatos nacionales en China".

El director, Guy Norris, es cinturón negro de karate y un profesional experimentado en películas de acción, (The Road Warrior e Irresistible Force). "Jugué Street Fighter II y Mortal Kombat, en preparación para este proyecto", dice, "pero estamos creando un juego de acción real, con estilo cinematográfico".

### Cámaras de Kung Fu

Para grabar la acción con perspectiva personal, el equipo de DP preparó dos cámaras. El director de fotografía, Paul Murphy, usó una cámara manual acolchonada para filmar los ataques de los personajes enemigos, desde su punto de vista y la cámara fue golpeada y pateada por los actores. Para filmar la acción desde la perspectiva de los jugadores, un coordinador



Los maquilladores del señor del viento (Wind Warlord).

de dobles usó una minicámara montada en la cabeza, para grabar las reacciones de los actores.

### Seres supremos

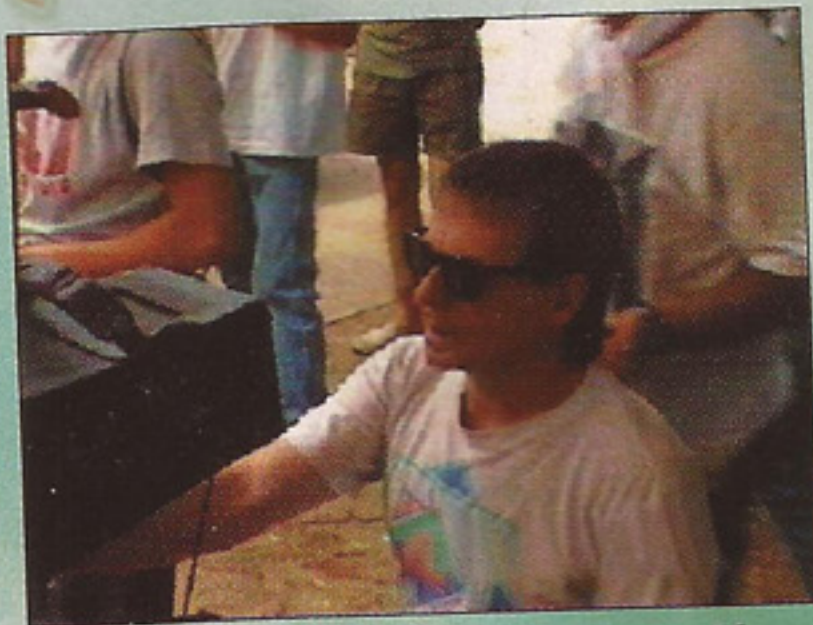
Digital Pictures ha recorrido un largo camino, para crear una acción de artes marciales realista. Ahora le toca el turno a los programadores. DP apuesta que, para cuando leas esto, todo el mundo tendrá un juego de peleas de kung fu.



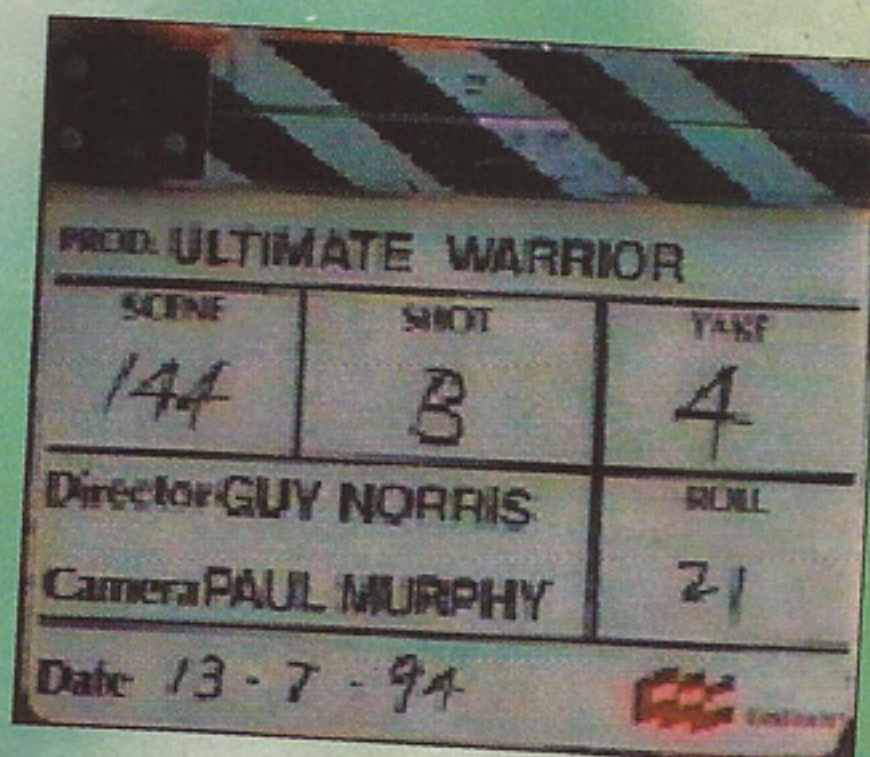
Cada Warlord tiene sus guardaespaldas. Esta es Kim-Maree Penn, la campeona australiana de karate.



Debes esperar ataques imprevisibles.



El director Guy Norris dirige la acción por medio de un monitor de video, que le ofrece la misma perspectiva que tendrán los jugadores.



## PODER ESTELAR



Vivian Wu interpreta a Yu Ching.

¿Qué tienen en común The Joy Luck Club, Teenage Mutant Ninja Turtles III y Supreme Warrior? La actriz Vivian Wu.

**GamePro:** ¿Trabajar en Supreme Warrior es parecido al trabajo en una película?

**Vivian Wu:** El ambiente es más relajado, estamos tratando de actuar como si no fuera para un juego. Queremos ofrecer la misma intensidad de una película de verdad.

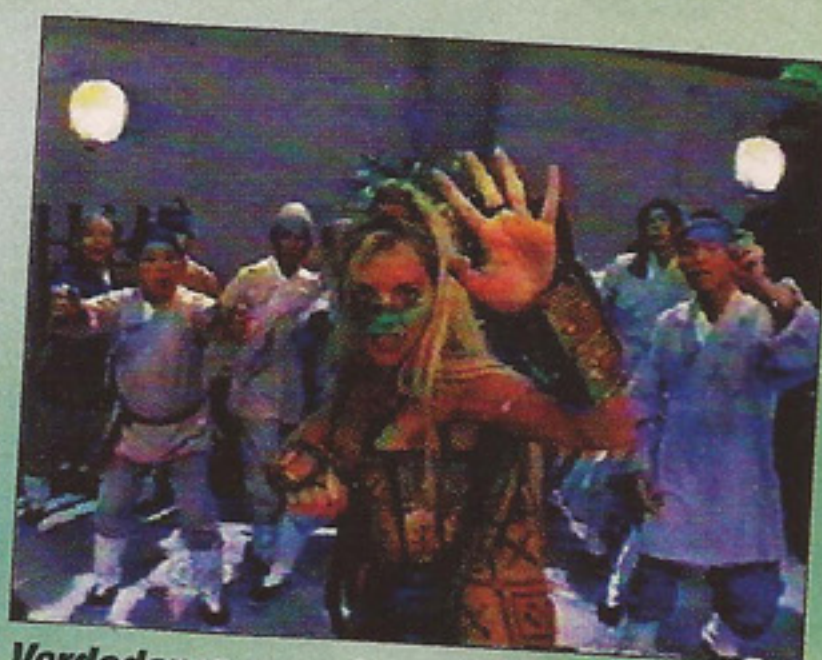
**GP:** ¿Qué hace tu personaje en el juego?

**VW:** Interpreto a Yu Ching. Su misión es guiar al jugador, para ayudarlo a impedir que una entidad malvada controle el mundo. Mi personaje pelea durante el comienzo del juego, pero resulta herida, así que después ya no tiene posibilidad de ayudarlo.

**GP:** ¿Has tenido entrenamiento de artes marciales?

**VW:** Comencé mi entrenamiento de artes marciales en Teenage Mutant Ninja Turtles III y he seguido practicando para mi papel en la miniserie de televisión, Vanishing Son.

# SUPREME WARRIOR

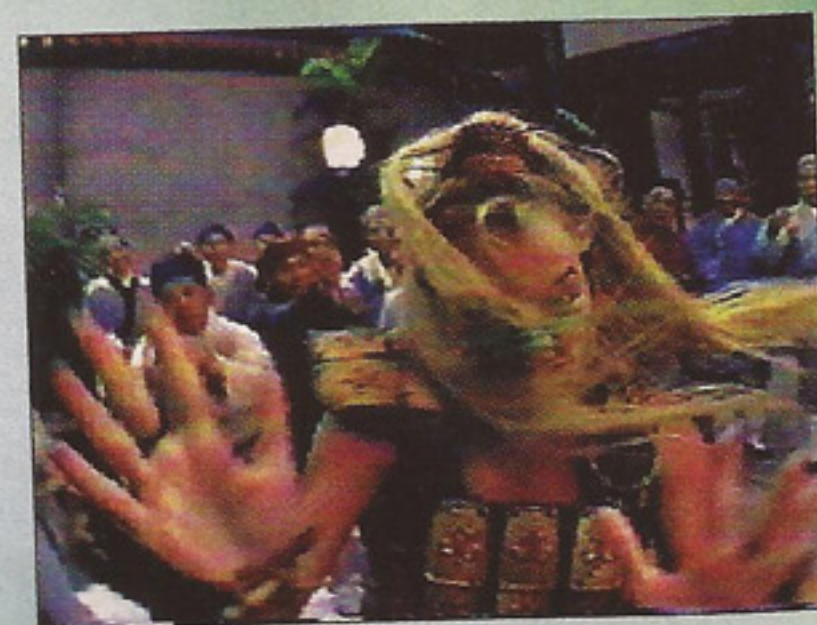


Verdaderos maestros de las artes marciales nos brindan una acción realmente estremecedora.



Feng Tu

Interpretado por: Roger Yuan  
Entrenamiento de artes marciales: Karate, Kickboxing, Jujitsu, Aikido  
Premios: Campeón de peso mediano en 1993, Federación Unida de las artes de lucha



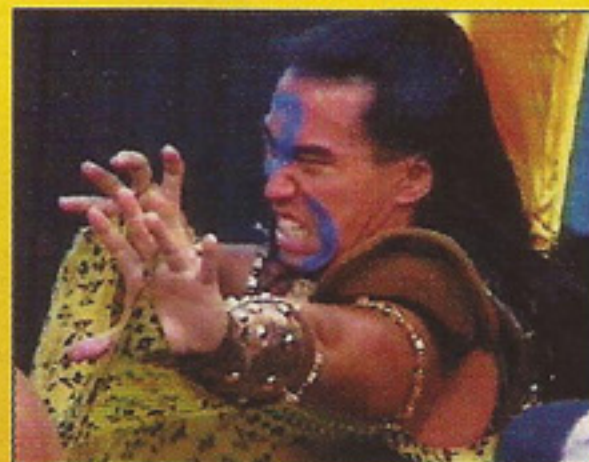
Digital Pictures confía en que sentirás todos los golpes.

## El señor del viento

Interpretado por: Ron Yuan  
Entrenamiento de artes marciales: Kyokushinkai Karate, Tensodo Korean Karate, Kickboxing



## Entrevista con el señor del viento



Ron Yuan, el señor del viento (Wind Warlord).

Ron Yuan, un actor del sur de California, interpreta al señor del viento. Sus actuaciones incluyen El regreso de Batman (Batman Returns), Double Dragon y Vanishing Son.

**GamePro:** ¿Cómo usarás tus conocimientos de artes marciales en Supreme Warriors?

**Ron Yuan:** Cada uno hizo una coreografía de nuestros movimientos en escenarios propios. La mayoría somos maestros en una variedad de técnicas de artes marciales, de manera que todas las situaciones parecen diferentes.

**GP:** ¿Qué ventaja tiene trabajar en Shaw Studios para hacer este juego?

**RY:** Aquí trabajamos con algunos de los mejores

talentos del mundo, dentro del género. Por ejemplo, estoy aprendiendo a volar con los alambres y hay algunos movimientos que todavía no puedo hacer. Algunos especialistas tienen la técnica de volar tan perfeccionada que resulta increíble su destreza.

**GP:** ¿Cuál es tu juego de peleas favorito?

**RY:** Me gusta Street Fighter II Turbo y también juego Mortal Kombat II. Muchos jugadores discreparán conmigo, pero el mejor juego de SNES, desde un punto de vista de artes marciales puras, es Best of the Best. Puede que no sea un juego muy famoso, pero mis amigos y yo, que sabemos de artes marciales, nos volvemos locos siempre que jugamos.



## El señor del fuego

Interpretado por: Chuck Jeffreys  
Entrenamiento de artes marciales: Kung Fu de Shaolin, Artes marciales libres, Jun Fan Kickboxing, Kali (lucha filipina)

## El señor de la tierra

Interpretado por: Richard Norton  
Entrenamiento de artes marciales: Judo, Karate, Aikido, Jujitsu



# SECCION ESPECIAL

## LOS SIETE SAMURAI Y SHODOWN III

Samurai Shodown ya está aquí para las plataformas de Genesis, Super NES y Game Boy, pero eso no es todo.

### Por Buska Pleitos

El mejor juego de peleas del año 93, Samurai Shodown, finalmente se está abriendo camino a sablazos hacia los sistemas hogareños, cortesía de Takara. ¡SNES y Genesis serán las primeras de las versiones de consola y, sorprendentemente, la edición para Genesis es la mejor de las dos!

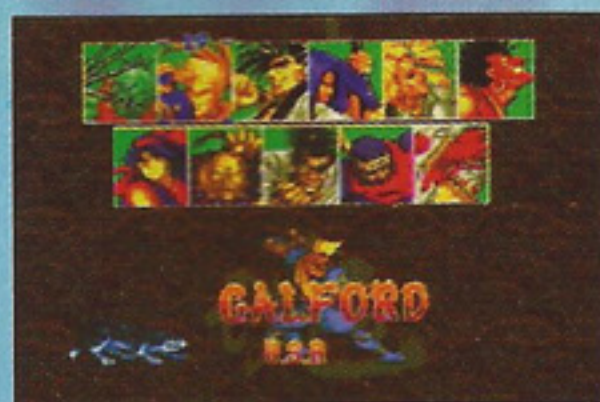
### Gana algo y pierde algo

Debido a las limitaciones de memoria, Takara eliminó algunos elementos en este cartucho de 24 megs, para dejar espacio para otros. Aunque es desafortunado tener que sacrificar algunas características atractivas, en esta ocasión Takara tomó las decisiones correctas, sobre lo que debía mantener y lo que tenía que eliminar.

Para empezar, Earthquake, desapareció completamente. Su figura es demasiado grande, lo que significa que

acupaba mucha memoria (ROM). Sin embargo, como no fue muy popular en las salas de juegos, ya que sus ataques eran demasiado tramposos, su ausencia no es notable. En su lugar, Takara situó al boss final, Amakusa, como una opción en el modo para dos jugadores. Esta adición definitivamente mejora la acción de la pelea.

Entre las otras cosas que faltan están las secuencias cinematográficas de las victorias, la introducción de Haohmaru cortando árboles y algunos detalles de los escenarios (especialmente en la etapa de Hanzo). Por la misma razón, estos sacrificios fueron necesarios para poder brindar personajes de mayor tamaño y más velocidad de juego.



En el modo para un jugador, quedan 11 luchadores porque Earthquake fue eliminado.

### Tan grande como la misma vida

Como en la versión de SNES, los gráficos de Genesis no tienen una escala de proporción; siempre mantienen el mismo tamaño. Afortunadamente ese tamaño es grande, lo cual es una mejora notable comparado con los gráficos pequeños de SNES. ¡Con

unos personajes tan grandes, se podría pensar que no habría suficiente pantalla para pelear, pero este no es el caso!

Sin embargo, notarás que faltan cuadros en las animaciones, en especial, las poses de los ganadores (Gen-an ya no se lame las garras). Ahora bien, ¿qué prefieres?: ¿Personajes pequeños con todas las secuencias o figuras grandes que conservan casi todas las características de las tragamonedas? ¡La respuesta es obvia!

### Esa canción Samurai

El procesador musical de Genesis siempre ha sido limitado, pero Takara hizo un

### La precisión de los controles

Lo más importante es la calidad de los controles y el formato de juego y, en eso, Shodown se comporta de maravilla. El formato de control, usando la configuración original de seis botones, es perfecto. Aunque algunos de los choques y puntos de impacto se podían mejorar, en comparación con las tragamonedas, el formato de juego y la interacción entre los personajes es sólida.

¡Al igual que en la versión de Neo-Geo, no hay demasiados combos, pero Takara incluyó algunas combinaciones que no estaban en las salas de juegos! Las combinaciones



esfuerzo meritorio en la reproducción de las melodías de las tragamonedas y provee una cantidad sorprendente de voces. La mayor pérdida ha sido el anuncio de los nombres de los personajes.

### Casi fatal

Hablando de cortes, la sangre ha sido diluida significativamente en esta versión. Aunque es roja y más frecuente que en el Shodown de SNES, aparece en gotas, en comparación con los cubos de la versión de las tragamonedas. Afortunadamente, ambas fatalities están en el juego, aunque ocurren, aparentemente, con menos frecuencia que en el original.

de ataques dos-en-uno son más frecuentes y los combos con saltos funcionan mejor.

### ¡Realmente brillante!

Shodown conserva una gran parte del espíritu y la fuerza de la versión de las salas de juegos, suficiente para satisfacer a los luchadores frenéticos que buscan el único juego con armas que existe. Sin embargo, se han omitido algunos elementos, que pueden obligar a los fanáticos empedernidos de Samurai Shodown que tengan los bolsillos bien surtidos, a considerar seriamente la compra de cualquiera de las versiones de Sega CD o 3DO.

6

Fichero de juego Genesis  
**Samurai Shodown**  
(por Takara)

MA-13  
Una adaptación ejemplar del juego de las tragamonedas, este Shodown, para Genesis, es mejor que la versión de SNES. ¡Ahorra para comprar este juego!

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	4.5	4.5	Ajustable

US\$69,99 2 jugadores  
24 megs Vista lateral  
Disponible ahora Continuaciones  
Juego de peleas ilimitadas

## ¡Pelea como Amakusa!



Atento, en el modo para dos jugadores, podrás interpretar al boss Amakusa.



¡Los movimientos de Amakusa son imponentes!



**PISTA:** Para poder activar las fatalities, debes herir a tu enemigo con un golpe de intensidad media o fuerte, antes de ejecutar la técnica mortal del combate.



El perro de Galford puede embestir o, incluso aturdir al oponente.



¡El lanzamiento de la espada que Wan Fu ejecuta es un ataque fantástico, pero lo deja vulnerable si falla!



**PISTA:** Si derribas a tu enemigo, ejecuta una técnica especial de golpes múltiples. Tu oponente se verá forzado a bloquear y eso le consume energía.

**PISTA:** ¡Cuando agarres a tu enemigo con una llave, mueve el controlador a derecha e izquierda y aprieta los botones para hacerle un daño adicional!



**PISTA:** Si desarmas algún enemigo, muévete para desplazar la pantalla y evitar que recuperen el arma.



**PISTA:** Cuidado al ejecutar los sablazos normales y fuertes. Si fallas estos ataques quedarás al descubierto.



Nakoruru también tiene una mascota. Su halcón puede levantarla en el aire y ella puede lanzarlo contra sus enemigos.

# COMBOS

genesis

## GEN-AN

Combinación de doble corte



1) Ejecuta un corte fuerte de cerca, mientras empiezas los movimientos para un corte giratorio.



2) ¡Combínalo con un corte giratorio fuerte, para conseguir dos golpes consecutivos!

## GALFORD

Plasma doble



1) Ejecuta una patada fuerte parado cerca y empieza los movimientos de una cuchilla de plasma.



2) ¡Combínalo con la cuchilla de plasma fuerte, para conseguir dos golpes devastadores!

Nota: Este combo solo funciona con luchadores grandes.

## JUBEI

Géiser de doble golpe



1) Ejecuta un corte fuerte parado de cerca, mientras empiezas los movimientos para un ataque géiser.



2) Inmediatamente, ejecuta el ataque géiser fuerte para dos golpes.

## NANZO

Corte fuerte



1) Salta hacia tu enemigo y ejecuta un corte fuerte muy profundo.



2) Inmediatamente, ejecuta un corte fuerte agachado, para golpearlo, antes que se recupere.



"Un samurai no le teme a nada". Bueno, aquí tenemos algo que te dará miedo: El Samurai Shodown, para SNES. Esta desilusionante versión se atasca con personajes pequeños y controles inútiles que precipitan a este juego, con un potencial fantástico, hasta los niveles más bajos.



Los doce personajes están disponibles, incluso si son de la mitad del tamaño de antes.

## Controles frustrantes

En las salas de juego, Shodown es un juego configurado con seis botones, atrapado dentro de un controlador de cuatro botones. Tienes tres niveles de ataques y tres de patadas (como en SF II) que se activan presionando dos botones simultáneamente. Considerando que el SNES



**PISTA:** Arriégate cuando tu medidor de POW está cargado. Podrás causar grandes daños y regresar rápidamente a la pelea.

Fichero de juego Super NES  
**Samurai Shodown**  
(por Takara)

**Samurai Shodown para Super NES envía un mensaje de auxilio con sus imágenes diminutas y controles confusos.**

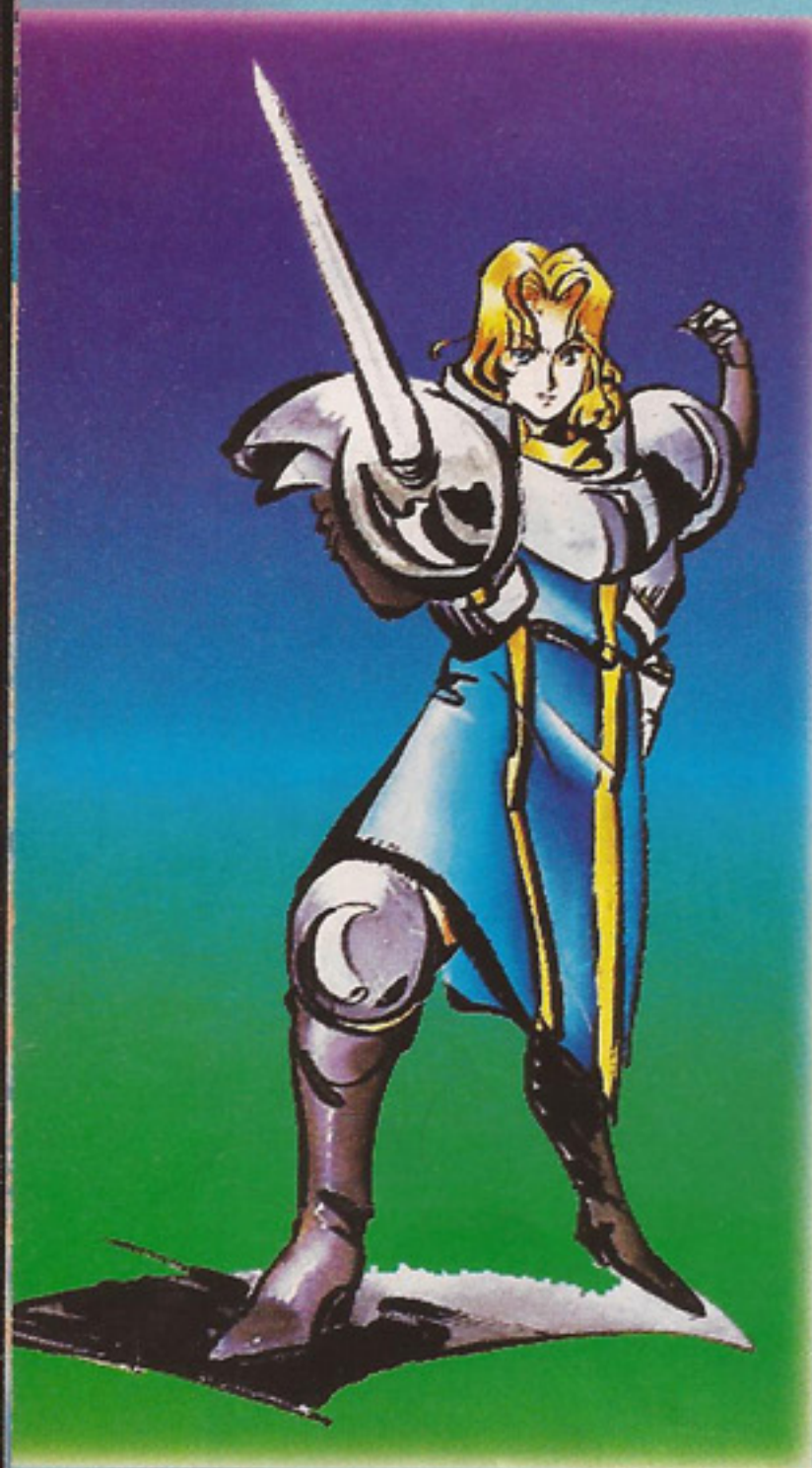
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
3.5	4.0	3.0	3.5	Ajustable

US\$69,99  
32 megs  
Disponibles ahora  
Pelear

2 jugadores  
Vista lateral  
Continuaciones  
ilimitadas

tiene seis botones, uno piensa que Takara usaría los botones de Derecha (R) e Izquierda (L), para activar los ataques fuertes. ¡Pues no! Debes apretar, de forma simultánea, L o R y uno de los otros botones, de manera extraña, para ejecutar una patada o un corte fuerte. Desafortunadamente, no hay una opción del menú para reconfigurar el controlador.

A pesar de los controles, todavía puedes disfrutar el formato del juego. Aunque limitados, los combos son



casi idénticos a los de las tragamonedas. Las peleas con armas también pueden ser intensas. Sin embargo, fallar tus movimientos en momentos clave, es una buena receta para causar frustración y aburrimiento.

### Menos samurais

Sabrás que la espada de tu samurai perdió el filo cuando ves que Haohmaru es del tamaño de Mario. En la versión de Neo-Geo, los personajes tenían un



**¡Pero esto qué es! ¿Sangre anaranjada? Y las fatalities también desaparecieron.**

tamaño proporcional de acuerdo a su posición. En el SNES las figuras son pequeñas todo el tiempo.

Dejando aparte el tamaño minúsculo de las figuras, los excelentes gráficos destacan por sus fantásticos detalles en todos los escenarios, como el pueblo de Nakoruru, cubierto de nieve,



**No es un error ¡Este es el tamaño actual de los personajes en Super NES!**

y el embarcadero de Galford, en San Francisco.

No puedes compensar unos gráficos malos con un sonido bueno, pero Shodown lo intenta. La música y las melodías son las mismas de las salas de



**Todas las escenas de triunfo y derrota están incluidas, pero los fanáticos asiduos notarán que el texto ha cambiado... para empeorar.**

juegos. Sin embargo, las voces nos han decepcionado un poco, ya que muchas han desaparecido y otras están extrañamente alteradas.

### Demasiados problemas

Shodown para SNES tiene sus puntos buenos, pero ninguno que pueda compensar sus numerosos problemas de control y gráficos. Sin mencionar la ausencia de sangre, las fatalidades inexistentes y el texto censurado. No disfrutarás de un Shodown verdadero con esta versión de Samurai Shodown. **G**



Esta es una buena receta para tener problemas de la vista: Un Game Boy, una copia de Samurai Shodown y tres horas de pelea sin parar. Pero si puedes ignorar la talla de los personajes, esta versión, literalmente en miniatura, no es tan mala.

**Para ejecutar los movimientos, primero tienes que divisar a los personajes.**

sólidos. Tienes cortes normales y fuertes (Normal y Hard Slash) y una patada. Desafortunadamente, no hay combinaciones en esta versión, pero los toques de control para ejecutar los movimientos especiales resultan razonablemente obedientes y eficaces.

Definitivamente, esta versión de Shodown tiene



**Todo lo que siempre has querido en un Samurai... y mucho menos.**

### Samurai reducido

Sorprendentemente, los 12 personajes están presentes en este cartucho de GB. Casi todos los movimientos especiales también hicieron la travesía, aunque la sangre y las fatalidades no sobrevivieron. También te sorprenderás al ver que todos los escenarios están incluidos, un cambio agradable respecto a otros juegos de pelea como Mortal Kombat.

Tus controles de dos botones son bastante



**¡No te lo vas a creer, pero Haohmaru está en preescolar!**

un toque infantil y muchos de los gráficos aparentan haber sido suavizados para un público más joven, por ejemplo Haohmaru se parece a uno de los muñecos Cabbage Patch Kid.

La música es bastante buena, con las melodías de las tragamonedas reducidas ligeramente. Sin embargo, no esperes oír "Ippon" ni otros diálogos, a través de los altavoces del GB.

### ¿Comprar o no comprar?

Los luchadores portátiles que tengan buena vista, podrán disfrutar con la gracia de esta edición infantil de su juego favorito de peleas con armas. Sin embargo, es bastante difícil justificar el gasto de dinero en este juego, ya que podrías ahorrar y comprar la versión de Genesis, o la de SNES, en su lugar. **G**

Fichero de juego Game Boy  
**Samurai Shodown**  
(por Takara)

**Si estás obligado a tener Shodown de Game Boy, esta versión no está mal. Pero no creas que la versión portátil corte tanto como los sables de las pantallas grandes.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	4.5	3.5	3.5	Ajustable

US\$29,99 2 jugadores  
4 megs (con el Game Link)  
Disponible ahora Continuaciones  
Juego de peleas ilimitadas

## 3DO

A diferencia de los demás Shodown, la versión de 3DO tiene la fuerza de procesador necesaria, para hacer una adaptación real del juego de las tragamonedas. De hecho, Crystal Dynamics se encargó de hacer una conversión directa del programa original de SNK, en Japón.

Tienes los doce luchadores originales, unos gráficos con proporción variable y fatalities. Desde luego, tendrás que aceptar la configuración de tres botones de la versión de las salas de juegos y sus controles de L (izquierda) y



R (derecha), pero se dice que Shodown 3DO funciona con el Soldier Pad de seis botones, de Capcom, que viene acompañando al Super Street Fighter II Turbo en la versión para 3DO.

**Por Crystal Dynamics**  
**Disponible ahora**



## SEGA CD

¿Qué pueden hacer los aficionados de Samurai Shodown para Sega? Como en la versión de Genesis, Earthquake está ausente en el Sega CD, pero se puede jugar con el boss Amakusa. Shodown para Sega CD no tiene gráficos de proporción variable, pero incluye las pantallas cinematográficas originales. El CD también ofrece las combinaciones de la versión de Genesis. Otra



de las ventajas del CD es la música original de las tragamonedas y todas los diálogos que faltan en el cartucho de Genesis.

**Por JVC**  
**Disponible ahora**



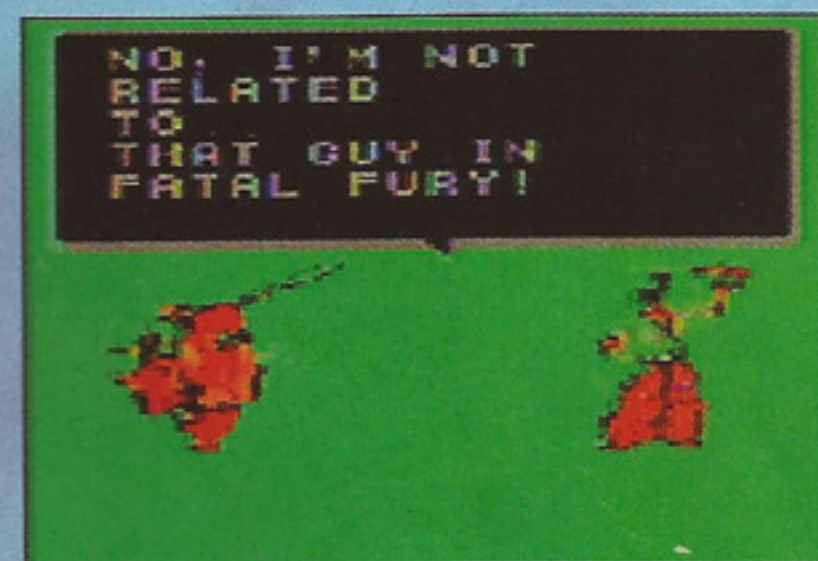
## Samurai Shodown II

Samurai Shodown II aparecerá próximamente en Neo-Geo, para las salas de juegos. Este poderoso juego de pelea con armas tendrá el mismo estilo y formato del juego original, sin embargo, ofrecerá quince luchadores, en lugar de doce. Por otra parte, díganle "sayonara" a Tam Tam. Además, ahora los personajes originales tienen un par de movimientos nuevos, para cada uno.

## GAME GEAR

Shodown para Game Gear hace un buen esfuerzo en reproducir los colores del juego. Obviamente, no ofrece proporción de escalas durante las peleas y debes estar familiarizado con las versiones de pantalla grande para reconocer todos los detalles, pero hasta los ataques especiales parecen iguales. En esta versión contarás solamente con siete luchadores: Gen-an, Jubei, Hanzo, Nakoruru, Kyoshiro, Charlotte, Ukyo, Haomaru y Galford y, únicamente, con algunas de las combinaciones.

**Por Takara**  
**Disponible ahora**



# PROANALISIS

## Genesis



### Por Lleno de Granitos

Los jugadores de Super NES ya han probado Maximum Carnage de Acclaim y, ahora, el juego hace su debut en Genesis. Todos los gráficos, opciones y acción de lucha son idénticos aquí, aunque, desafortunadamente, también lo son los problemas, que lo convirtieron en un juego del montón en SNES.

### Números de araña

Maximum Carnage es un cartucho para un solo jugador, que te permite interpretar a Spider-Man o Venom contra interminables oleadas de matones y supervillanos de Marvel, como Doppelganger y Shriek.

Como en SNES, toda la acción se ve con perspectiva de tercera persona y movimiento lateral, donde



**PISTA:** Guarda tus telas de araña para los enemigos alejados, pues no tendrás tiempo para usarlas, si tus oponentes están cerca.

### Fichero de juego Genesis Maximum Carnage (por Acclaim)



Este juego es idéntico al de SNES, hasta en su última tela

de araña. Por desgracia, la acción de golpear y pelear es demasiado repetitiva para provocar un máximo de entusiasmo.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.0	4.0	3.5	Avanzado

US\$64,95  
Disponible ahora  
Golpear y pelear

Un jugador  
25 niveles

peleas contra las pandillas callejeras una y otra vez. Ya seas Spidey o Venom, tus únicas armas son tus rápidos reflejos, para golpear y patear, más algunos movimientos de trepar por las paredes y lanzar telas de araña. Controlar esos movimientos básicos es



**La secuencia inicial del juego ofrece una tira cómica entera en la pantalla.**



**PISTA:** Protege tu retaguardia, mantente saltando, para enfrentarte cara a cara con tus oponentes.

fácil, pero su uso repetitivo pronto hace el juego tedioso.

### Repetición máxima

El aburrimiento es la desventaja principal de este juego. La acción lineal y lenta te aburrirá pronto y tienes que atravesar 25 niveles, para poder terminar. Todo lo que hace Spider-Man es golpear, patear, tejer tela de araña y trepar por las paredes de cada etapa. Hay pocos artículos ocultos para encontrar y pocos objetos para interactuar con ellos en la pantalla. Excepto en las ocasiones en que aparecen los supervillanos, Spider-Man pelea contra los mismos brutos malvados con los mismos movimientos, sólo cambian los escenarios.

# MAXIMUM CARNAGE

Las actuaciones estelares de los héroes de las tiras cómicas de Marvel, como Captain America y Deathlok son esporádicas: Aparecen súbitamente, golpean a todos los oponentes de la pantalla y desaparecen igual de rápidos. Casi todo el tiempo,

aumenta la monotonía del juego. El audio es mínimo, con unos pocos efectos de sonido en las peleas, más una banda sonora de rock metálico, que no hace mucho por mejorar el juego.



**PISTA:** Sigue tu instinto de araña para mayor seguridad.

### Spidey ha visto cosas mejores

Aunque no es un juego malo, Maximum Carnage no se acerca a la expectativa creada por la reputación de sus famosas estrellas.



**PISTA:** Encárgate de los luchadores amazónicos con patadas aéreas. Pero ten cuidado con su cabello que golpea como un látigo.



**PISTA:** Sólo Spidey puede trepar por las paredes. Usa esta táctica para descansar, o ubicar a tus oponentes.

debes arreglártelas por tu cuenta.

Los gráficos son adecuados y ofrecen figuras grandes y bien animadas de los personajes, pero la mayoría de los niveles comparten las mismas paredes de ladrillos y una paleta de colores oscura que



**PISTA:** Mantente a la ofensiva y empuja a tus oponentes fuera de la pantalla. Golpéalos hasta que no regresen.

Acclaim ha producido algunos títulos realmente entretenidos con Spider-Man en el pasado y es probable que lo haga de nuevo. Pero, simplemente, Maximum Carnage no nos brinda la máxima diversión.

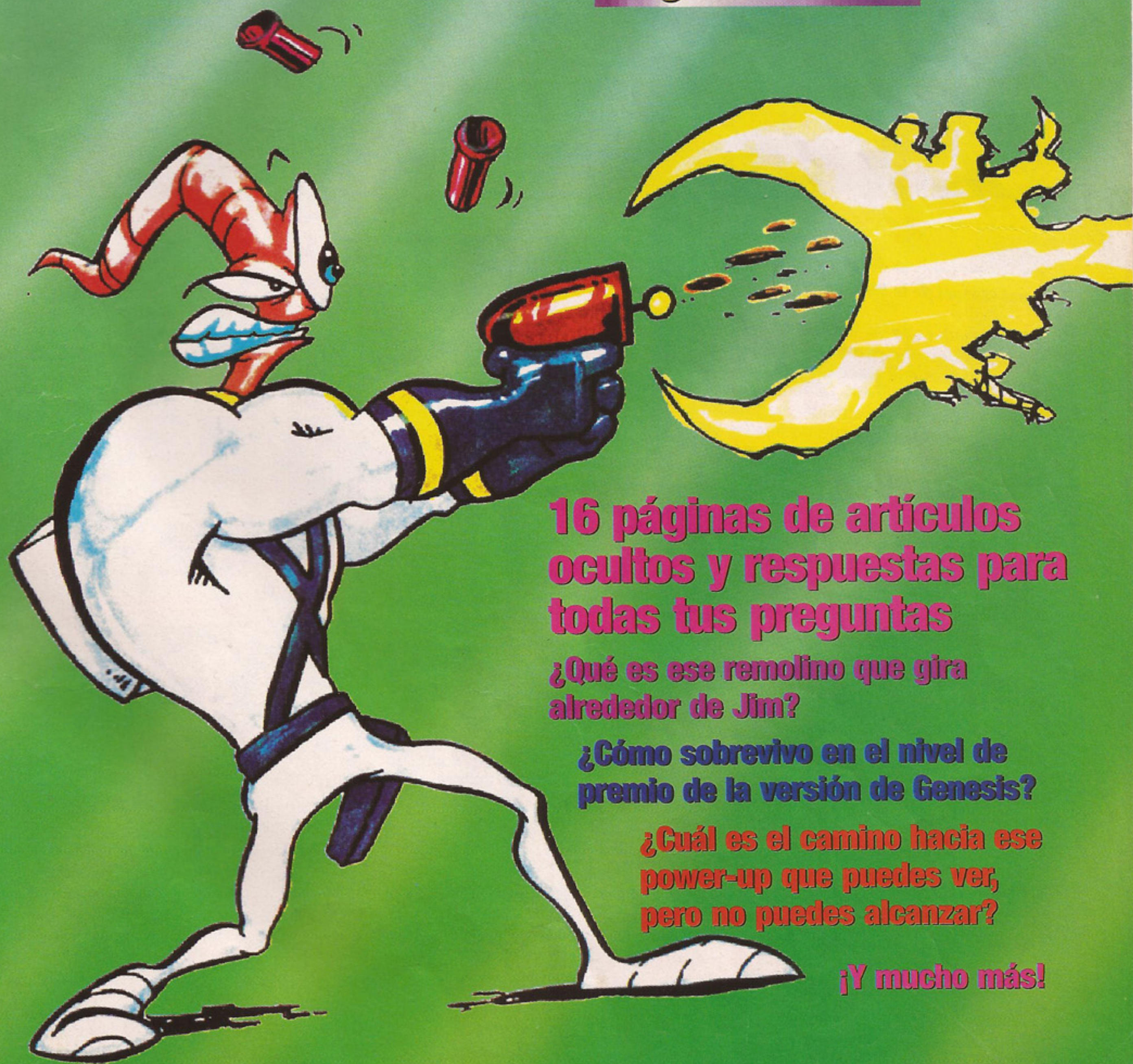
G



# GUIA ESTRATEGICA

## Los secretos de EARTHWORM JIM

Segunda Parte



**16 páginas de artículos ocultos y respuestas para todas tus preguntas**

**¿Qué es ese remolino que gira alrededor de Jim?**

**¿Cómo sobrevivo en el nivel de premio de la versión de Genesis?**

**¿Cuál es el camino hacia ese power-up que puedes ver, pero no puedes alcanzar?**

**¡Y mucho más!**



# NEW JUNK CITY



por Manuel de la Mancha

La primera parte de la Guía estratégica de Earthworm Jim (ver el mes pasado) te mostró los mapas y los trucos para superar el juego completo y derrotar a la malévola Queen. Esta vez te diremos algunos de los secretos del juego. Como llegar hasta los power-ups que no puedes alcanzar. ¿Has visto un 1-up que no estaba allí la otra vez que jugaste? ¿Quieres aprender un atajo? ¡Tenemos las respuestas a todas estas preguntas... y más!

Aunque esta guía está diseñada para la versión de SNES, la de Genesis es virtualmente idéntica. Pero ten en cuenta que algunos trucos pueden variar de una versión a la otra. Además, ¡te mostraremos un nivel completo que sólo existe en el cartucho de Genesis!



A1 A2 A3

## Recoge un 1-up



A veces, hay un remolino que gira alrededor de Earthworm Jim, cuando llega a ciertos lugares. El remolino es una señal de que Jim ha hecho funcionar algo especial, así que explora los alrededores. Aquí aparece un remolino en A1, que muestra un 1-up oculto en A3. Para llegar a A1, comienza en el reborde que tiene encima, cruza con la cuerda hacia la izquierda,

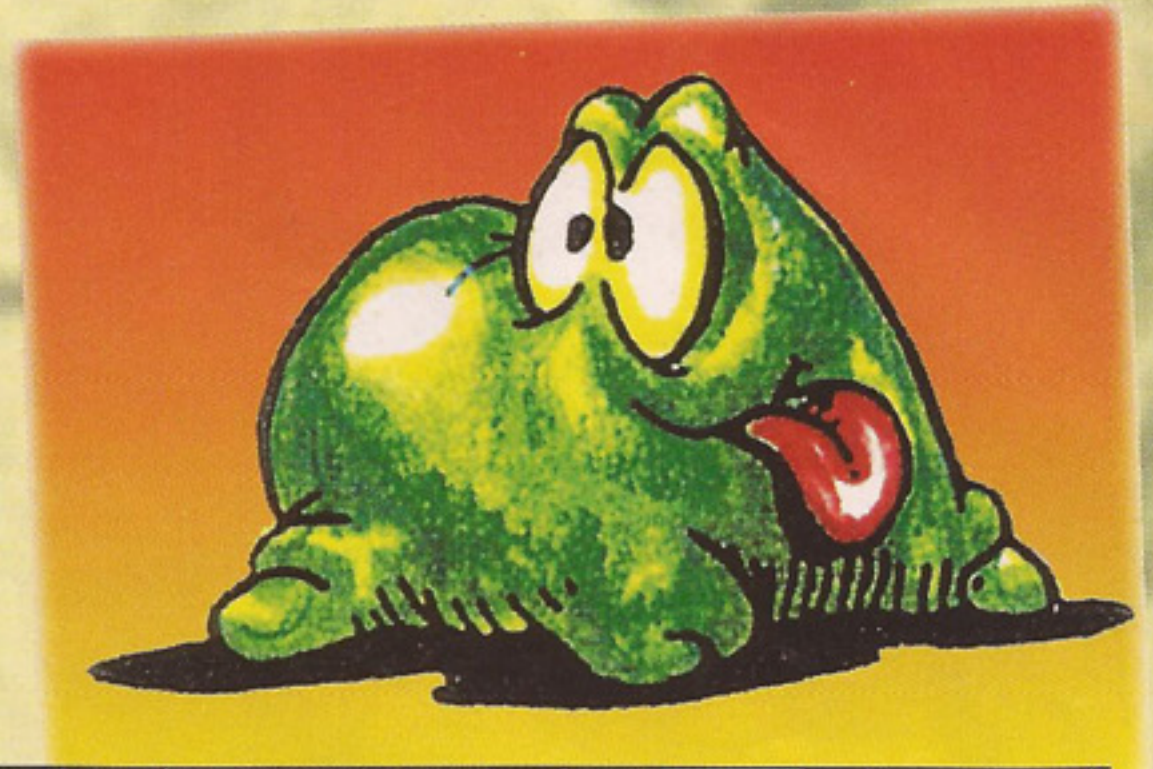
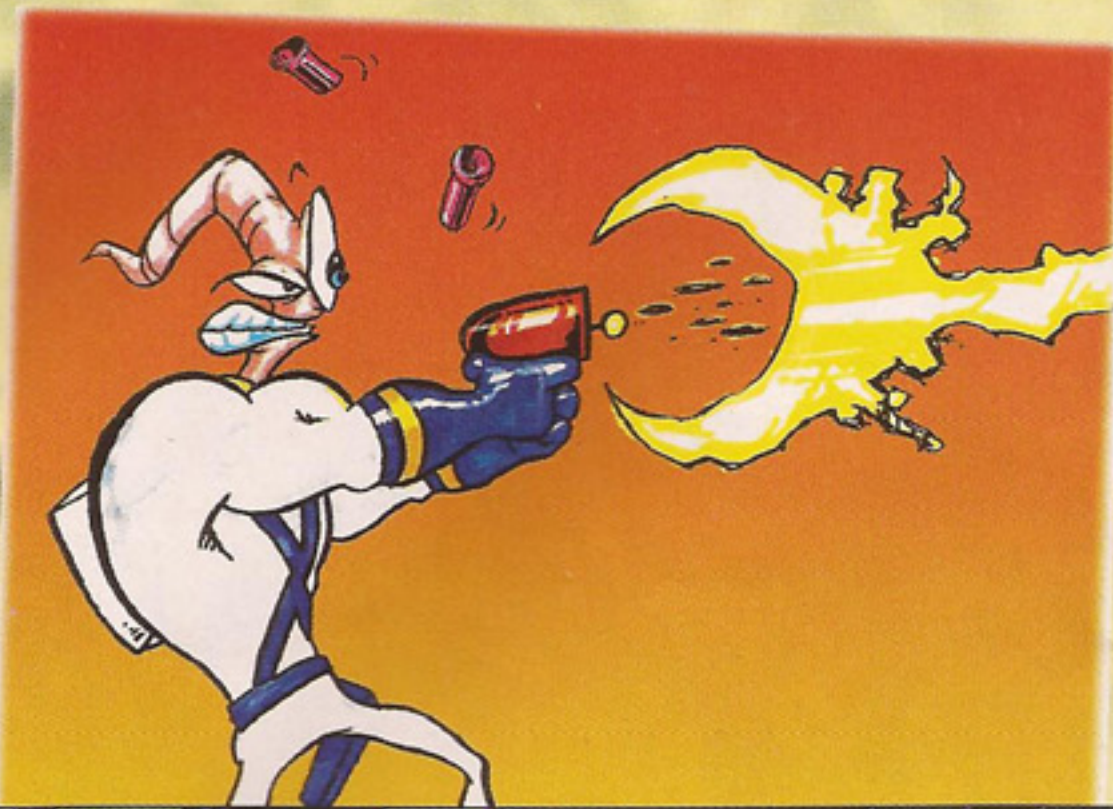
agarra la cuerda que está abajo y a la derecha y déjate caer en el hueco dentro de los neumáticos. Verás el remolino, aunque es más difícil verlo cuando Jim está rebotando. Avanza de A1 hasta llegar a A2, luego colúmpiate con el látigo de un par de ganchos, para cruzar desde A1 hasta el 1-up situado en el punto A3.

B

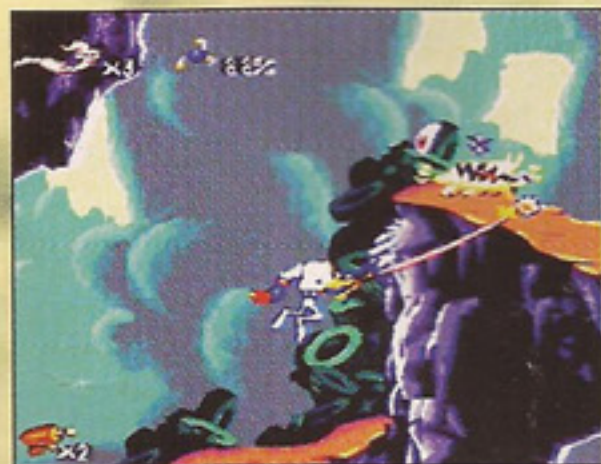
## ¡Es divertido!



Trepa por el camino que sube desde el punto B; verás una cuerda que conduce hacia la izquierda. Agarra la cuerda para recoger un par de detonadores.



### Balas de sobra



Ahorra municiones usando tu látigo, en lugar de la pistola, mientras avanzas por estas plataformas. Ahorra tiempo matando dos pájaros de una vez, con el látigo y librándote de Fifi desde una distancia segura.



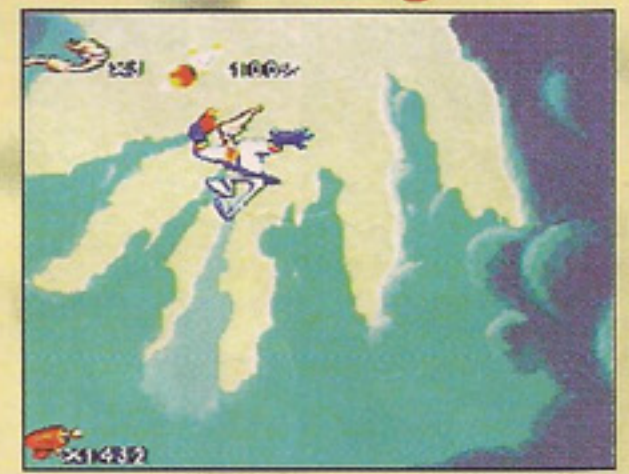
### Salud escurridiza



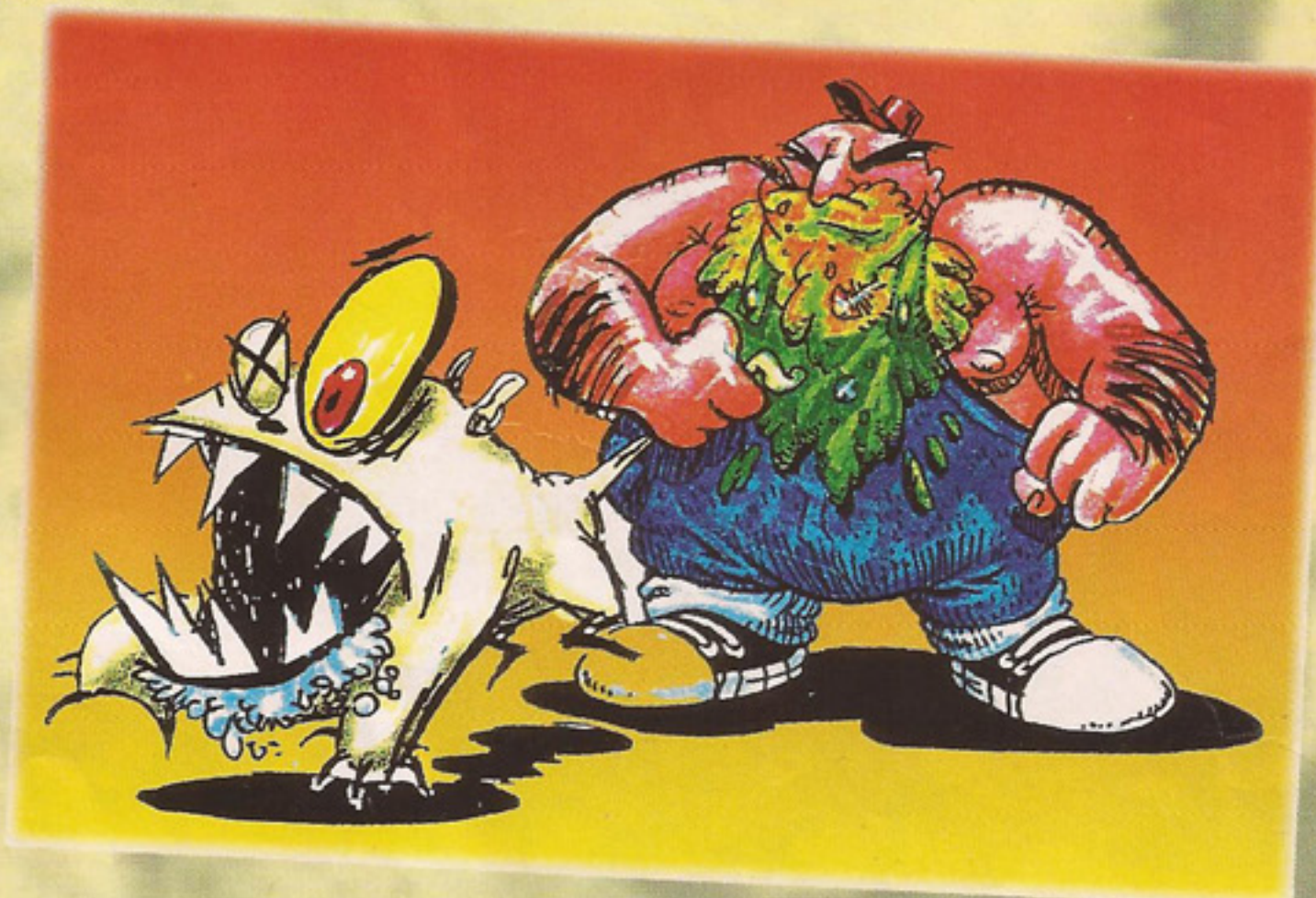
Agarra las figuras de salud situadas a la derecha, luego colúmpiate con el látigo hacia la izquierda, para recoger otras figuras de salud.



### Tan saludable como pueda estar un gusano



Si necesitas curar tus daños después de enfrentarte a Tireman, llega hasta E1 y busca el remolino alrededor de Jim. Cuando aparezca, colúmpiate hacia la izquierda y recoge, en E2, la figura que te repone completamente la salud.



# WHAT THE HECK?

A

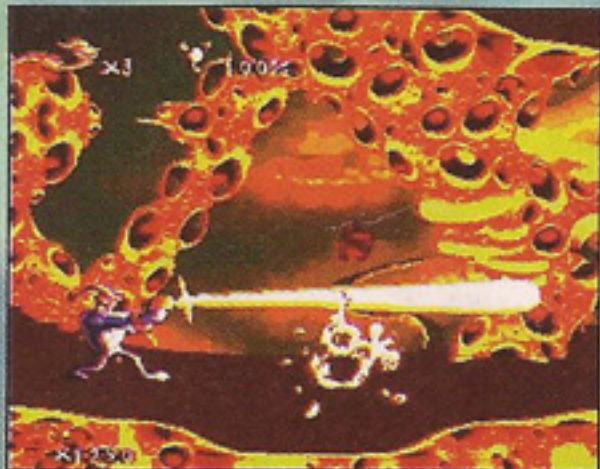
**¡Se llega antes!**



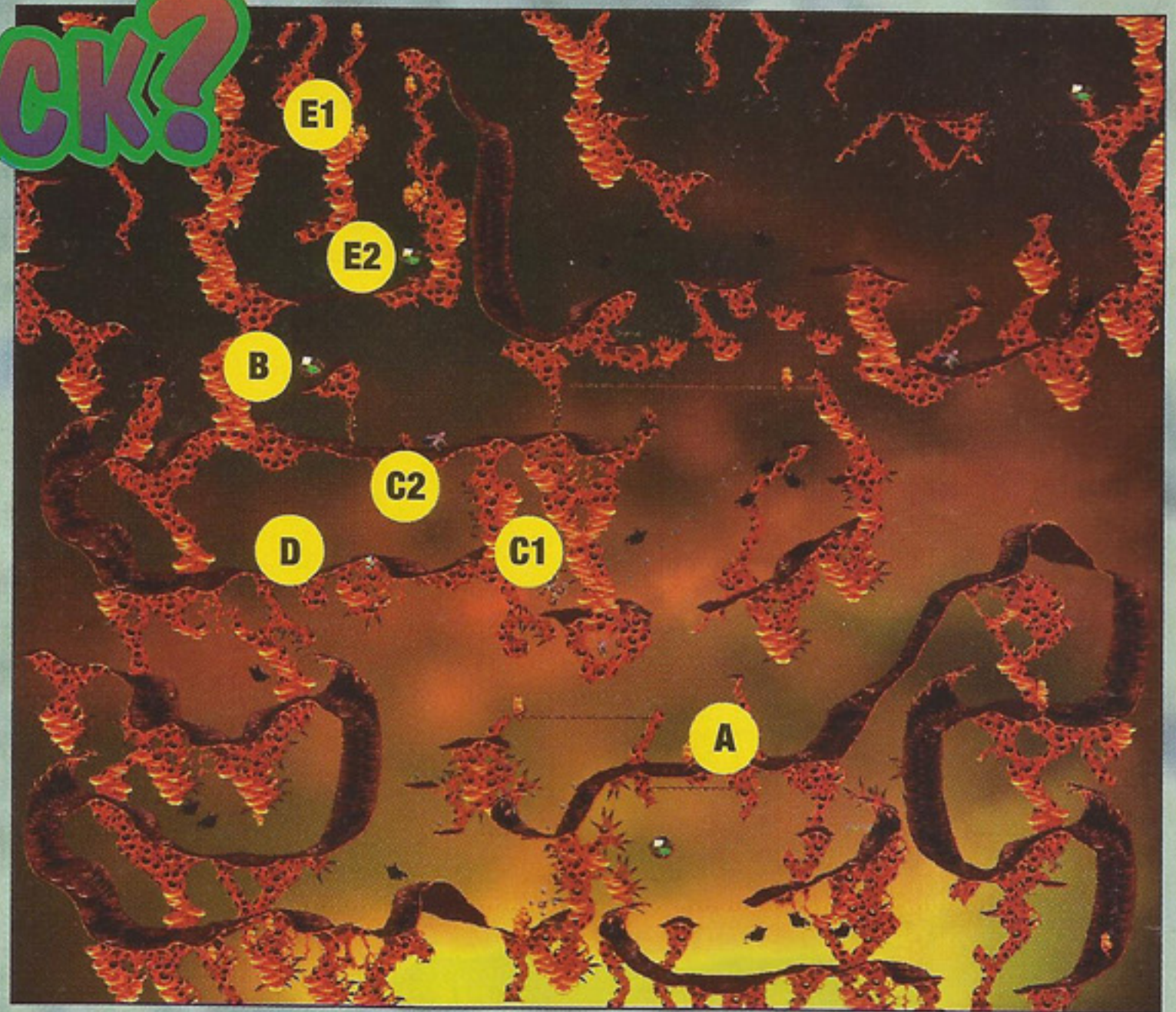
Puedes reducir el camino considerablemente, tomando este atajo desde la plataforma situada encima de esta gema. Simplemente, baja con el látigo hasta el gancho que hay debajo y te ahorrarás muchos peligros.

B

**¿Hay nieve?  
¡Si, nieve!**



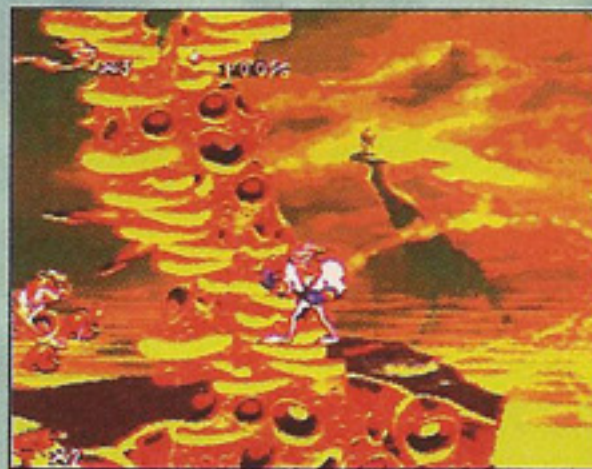
Salta en la gema para llegar al Snowboss. Si has guardado tus municiones, acertar cuatro disparos es todo lo que necesitas.



C1

C2

**Puedo, o no puedo**



Te preguntarás, ¿cómo rayos llego al power-up en C1? Emplea la misma técnica que usaste en A. Usa el látigo para bajar hasta C2, pónete debajo de la plataforma y colúmpiate hasta los premios. Si te mueves lo suficiente hacia la derecha, recogerás los premios y te saltarás la gema que te lleva al Snowboss.

D

**Un error beneficioso**



A veces es mejor no recoger un power-up. Después de derrotar al Snowboss, agarra la continuación, pero salta sobre la figura de salud total. De esta manera, evitarás que se active la lluvia de estalactitas que causa la bomba de Evil the Cat.

E1

E2

**Tu decides**

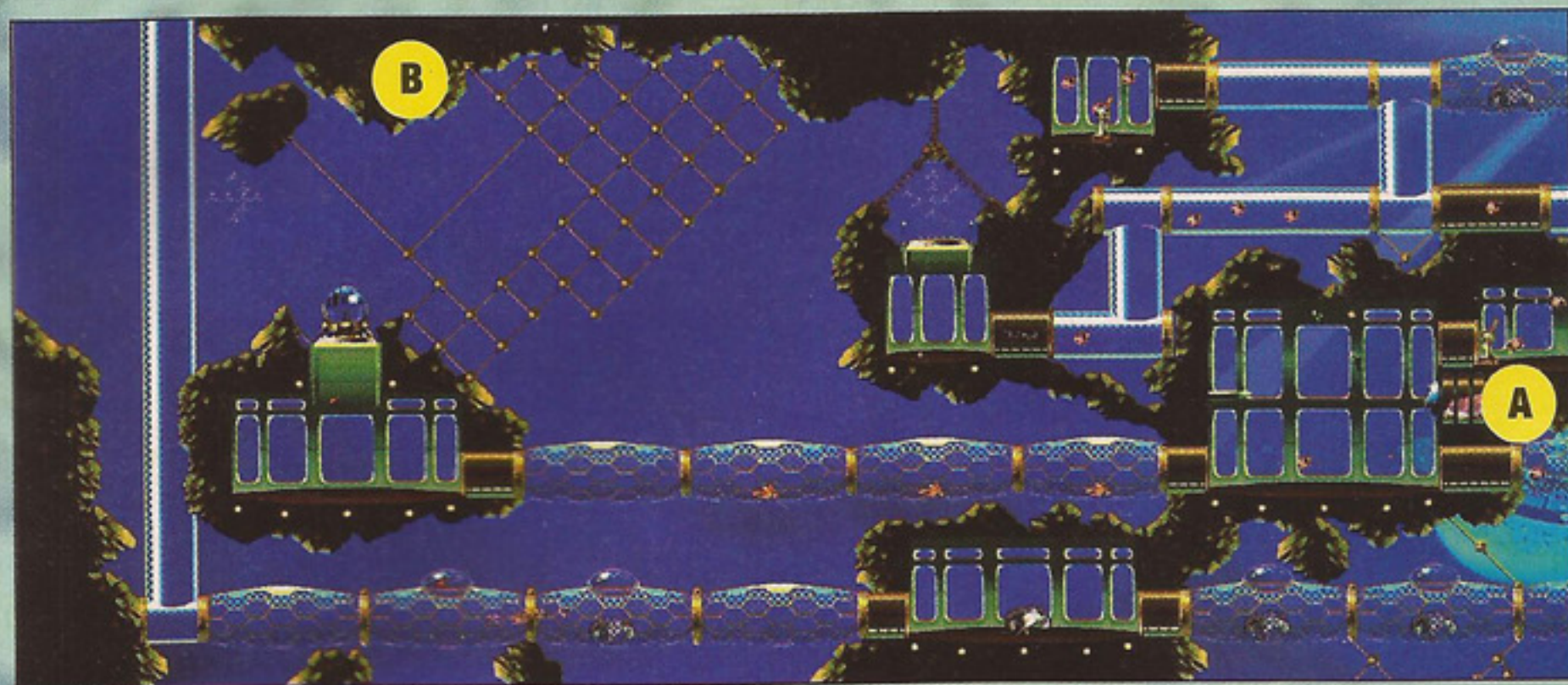


El 1-up en E1 es escurridizo. Viaja hasta el par de gemas de la derecha y salta desde la que está en el extremo izquierdo, que comienza en E2, para recoger el 1-up.

## JOYAS DE JIM



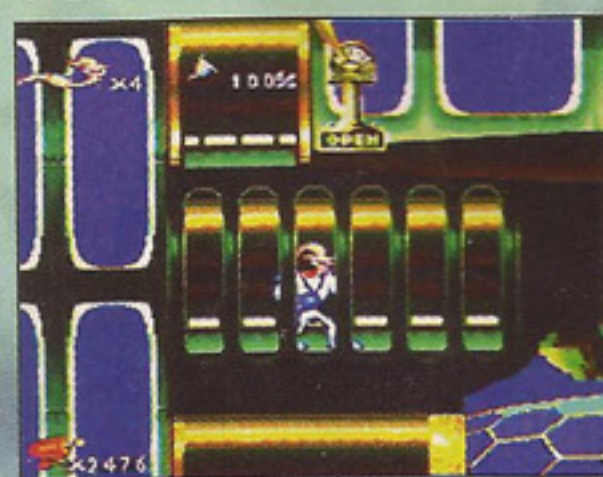
Ahorra municiones, haciendo retroceder a los enemigos con el látigo. Necesitarás las balas para adversarios más poderosos, que aparecerán en el futuro.



# DOWN THE TUBES



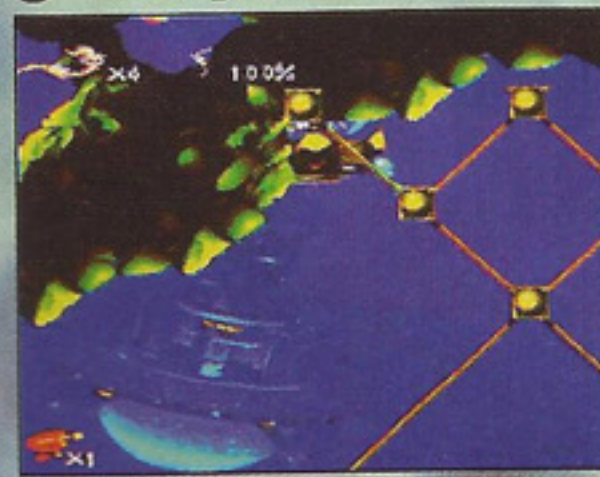
**Roba las cosas del hámster**



Dirígete al área del hámster, para hallar algunos premios escondidos tras él. Antes de que le montes encima, explora el área con cuidado.



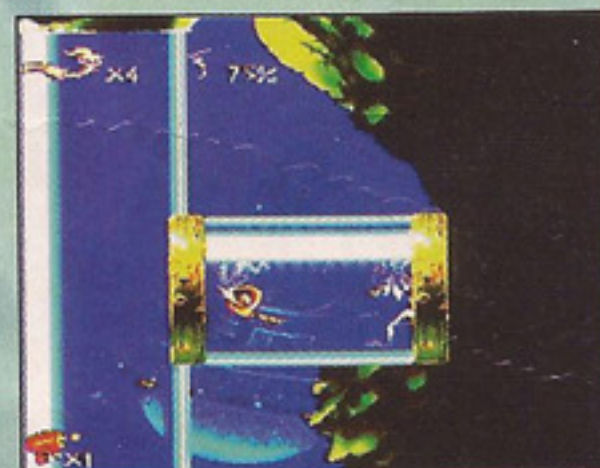
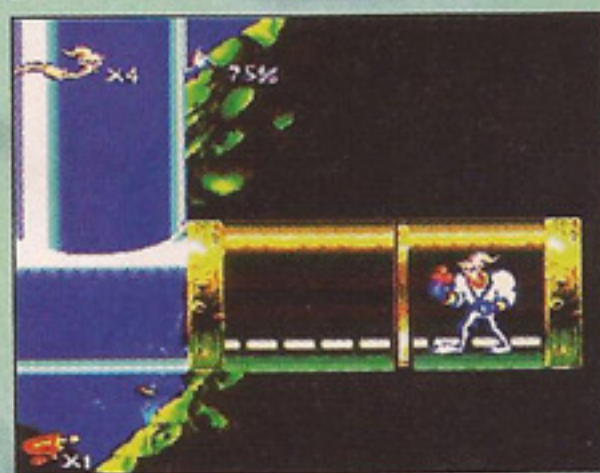
**Arriésgate para ganar premios**



La salida está a poca distancia, pero antes de abandonar este nivel, agarra los power-ups de salud y municiones escondidos detrás de lo que parece ser una pared cerrada.



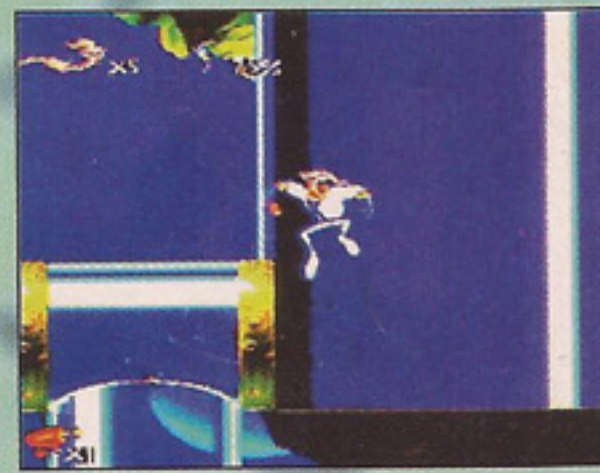
**Última oportunidad para recibir ayuda**



Gran parte de este nivel es rutinario, especialmente si usas los mapas para navegar, con tu cápsula, por los dos laberintos de dificultad creciente. Cerca del final del nivel, salta detrás de la pared de piedra, en C1, para agarrar el 1-up en C2.



**Recárgate antes de salir de la etapa**



Antes de abandonar este nivel en el cohete, agarra la figura que te devolverá toda tu salud. Tienes que saltar hacia arriba y agarrarlo, antes de cruzar la línea blanca que concluye el nivel.



### Power-up del poste



A veces, los postes de este nivel esconden power-ups. Para saberlo, camina por detrás de ellos. Salta en este poste para recoger un power-up que restaurará toda tu salud y dos figuras de municiones.



### A oscuras

Salta aquí para dirigirte hacia los cinco niveles In the Dark (a oscuras). Echale un vistazo al mapa, para navegar por estos niveles y hallar todos los power-ups escondidos.

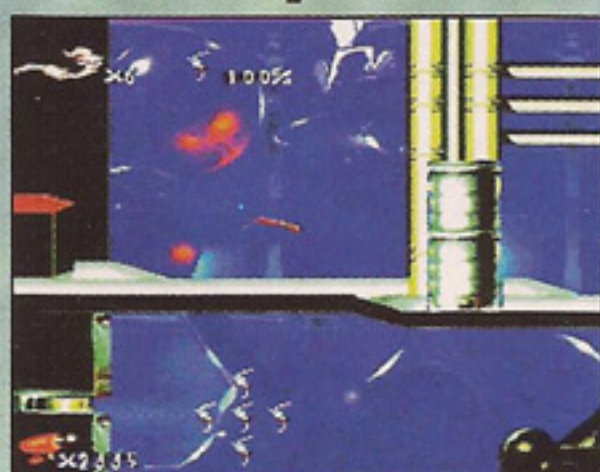


### Subnivel secreto

El subnivel del nivel 5 está escondido aquí. Echale un vistazo al mapa de las próximas páginas, para encontrar otros premios ocultos en este subnivel.



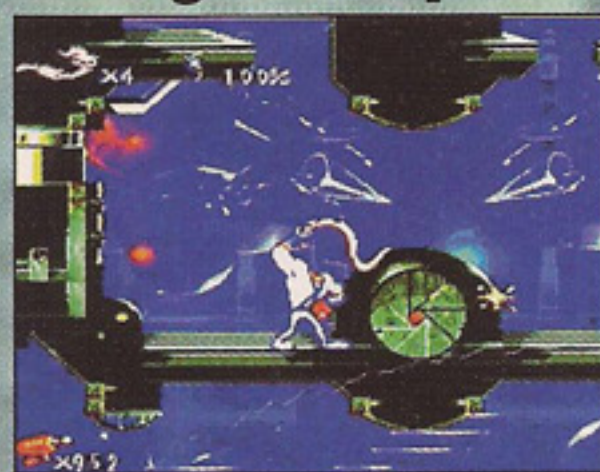
### Poste de premios II



Este par de postes ocultan un montón de power-ups de salud y municiones.



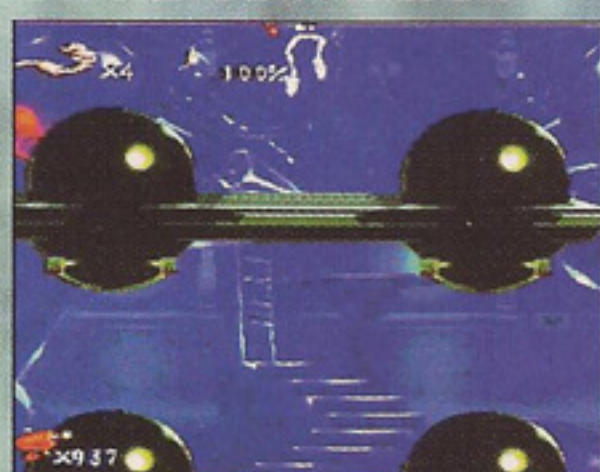
### A latigazo limpio



Usa un golpe rápido del látigo, para cerrar estas válvulas en forma de iris y detener la avalancha de ojos. Es más rápido que disparar y también ahorras balas, que necesitarás luego.



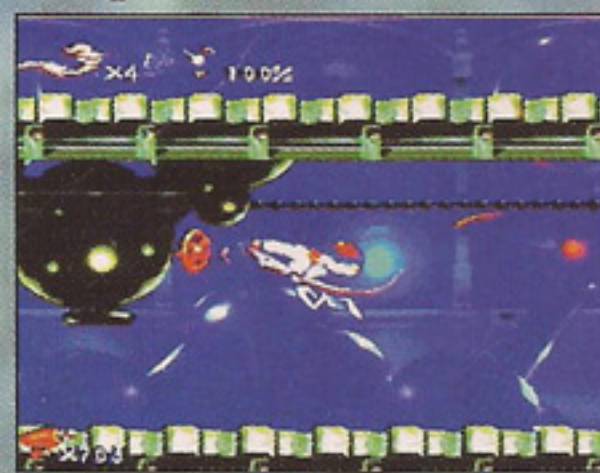
### Salud escondida



Encontrarás un power-up de salud completa donde cuelga este dispositivo del techo.



### ¡Gira la rueda de premios!



Busca aquí una válvula que brilla. Golpéala con el látigo para obtener un premio al azar. Pero no seas avaricioso, ya que después de cinco premios, comienza a producir bestias.

## En la oscuridad

### AREA 1

#### El camino rápido



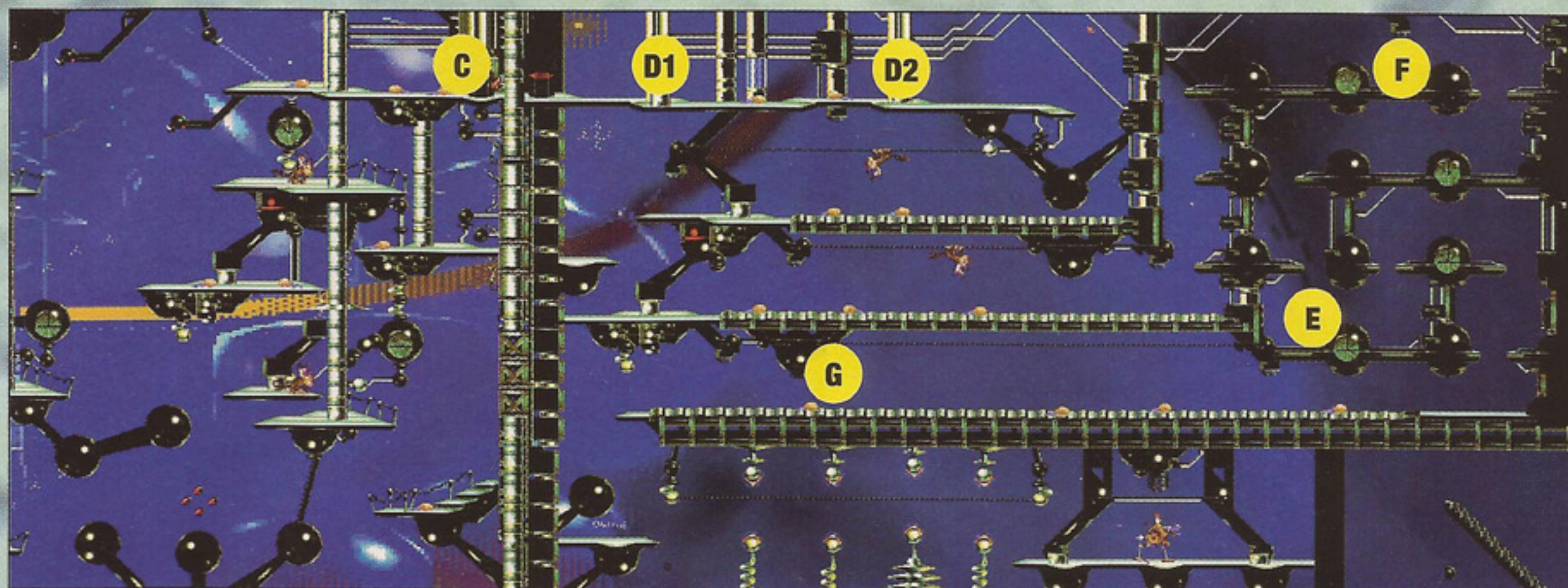
Para superar esta zona rápidamente, salta en la plataforma encima del comienzo y dirígete hacia arriba y a la izquierda. Sigue la cuerda que encuentres. Te llevará a un 1-up y al area 2.

### AREA 2

A

#### Todo va bien

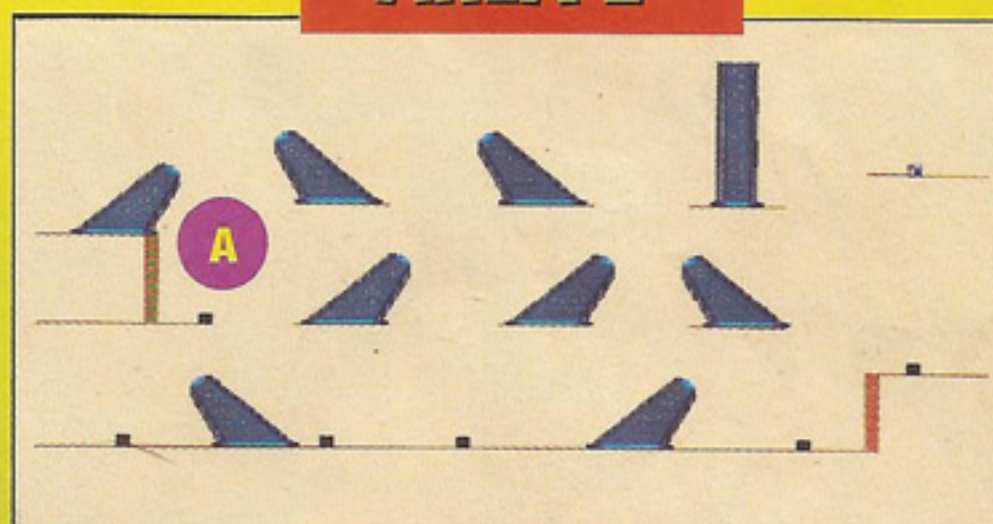
Esta sección requiere un patrón de zigzag sencillo, avanzando y retrocediendo hasta que salgas. Cuando llegues al segundo nivel, salta de una plataforma iluminada a la siguiente para evitar regresar al primer piso. Al mismo tiempo, dispárale desde la tercera plataforma al punto A del segundo piso, para eliminar al fastidioso demonio estacionado allí.



### AREA 1



### AREA 2



### AREA 3

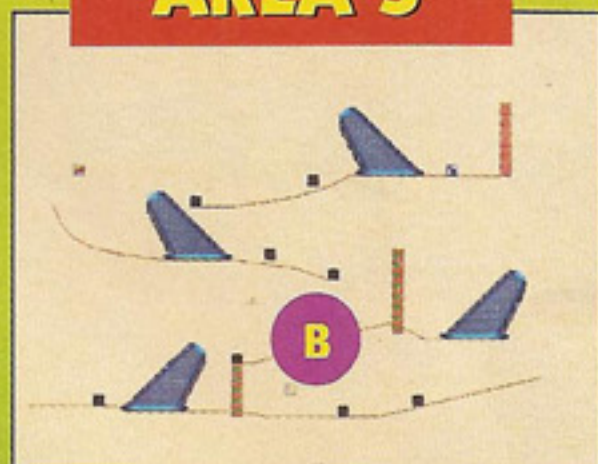
B

**Vida adicional escondida**

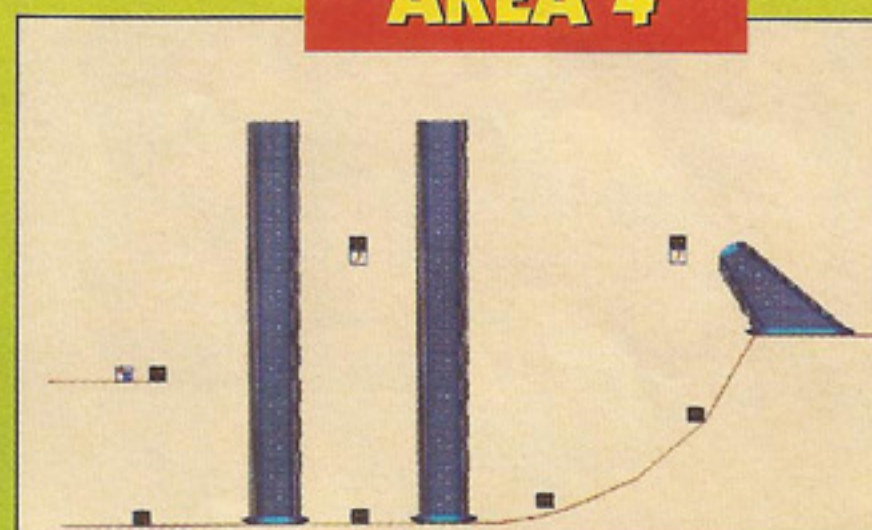


En la pared, antes del 1-up, salta hacia arriba. Sigue la plataforma hasta que llegues a la próxima pared que impide tu avance hacia la derecha, luego salta hacia la izquierda y arriba en la plataforma. Desde el borde,

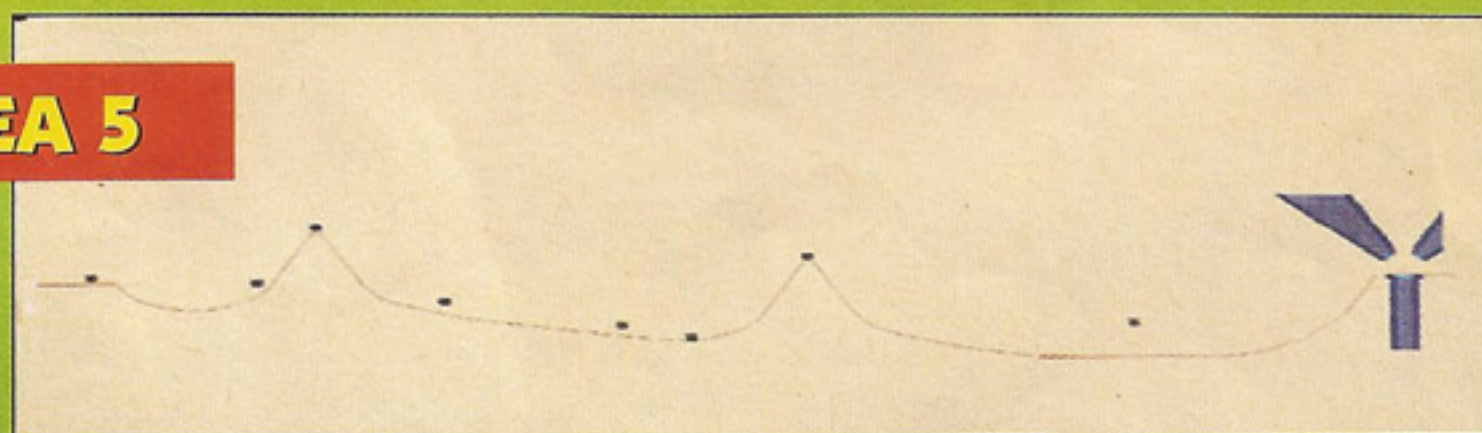
### AREA 3



### AREA 4



### AREA 5



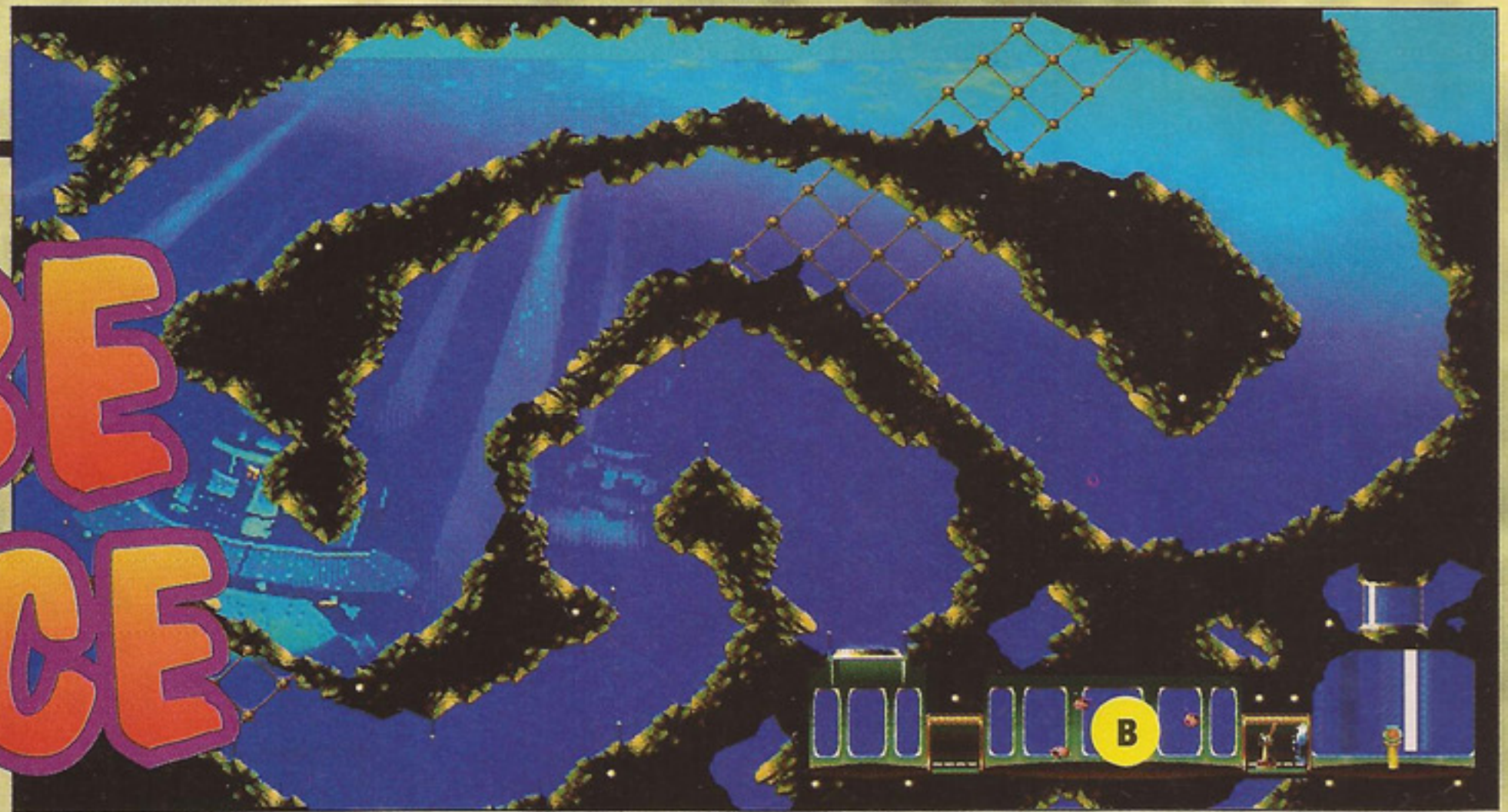
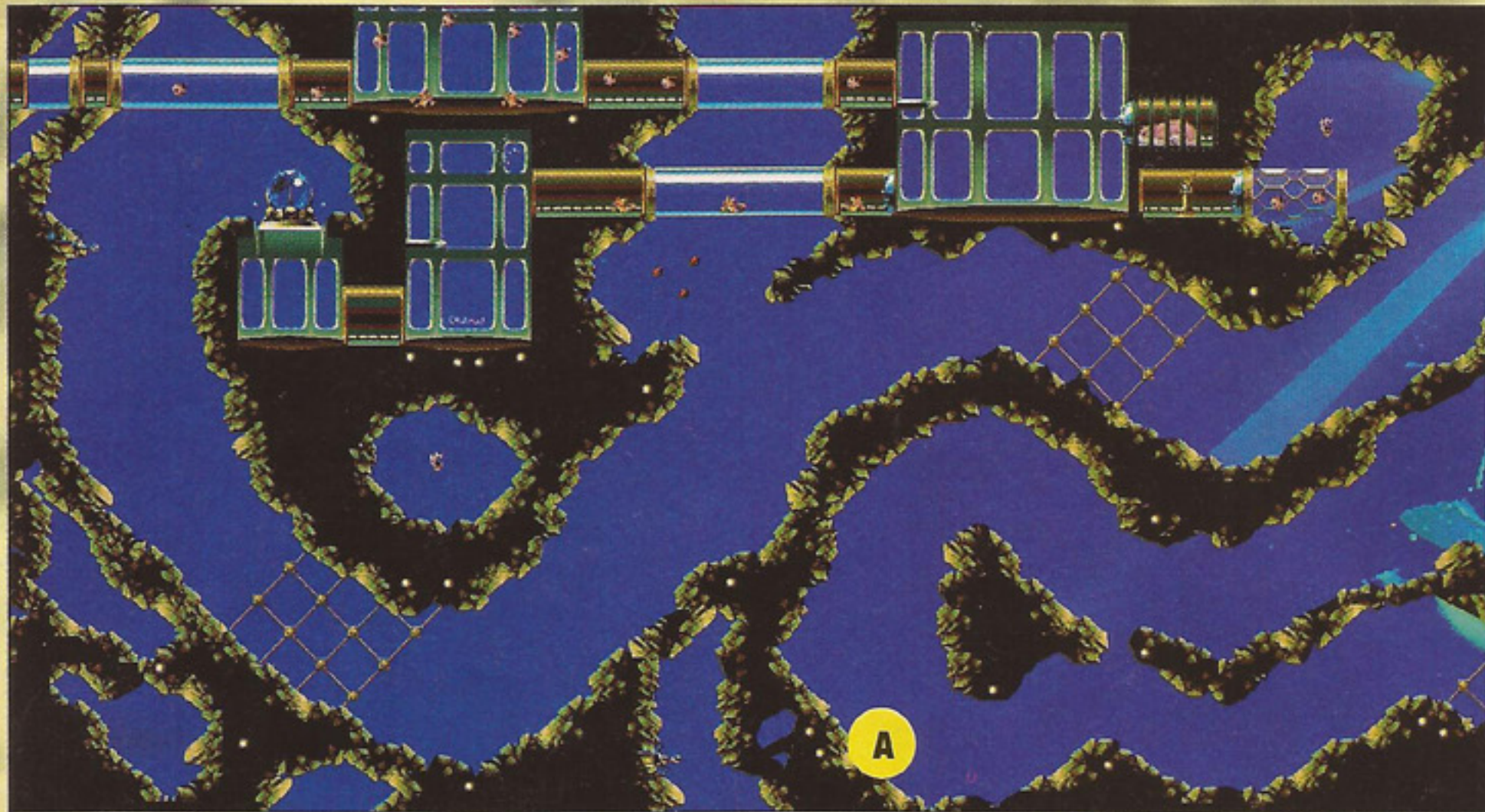
usa el movimiento helicóptero para superar la pared y llegar al reflector de la derecha. Baja a la izquierda y retrocede hasta el 1-up situado en B. Puedes caminar hacia la izquierda por la entrada unidireccional de la pared y regresar al camino que te lleva a la salida.

### AREA 4

Usa la técnica de columpiarte con el látigo de los dos ganchos para llegar a la salida.

### AREA 5

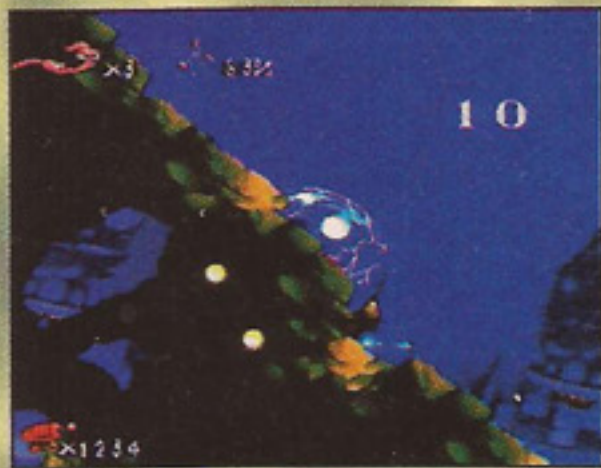
Atrae a los ojos grandes hacia la izquierda, luego salta sobre ellos y corre hacia la derecha, para huir del peligro.



# TUBE RACE

**A**

## Un respiro

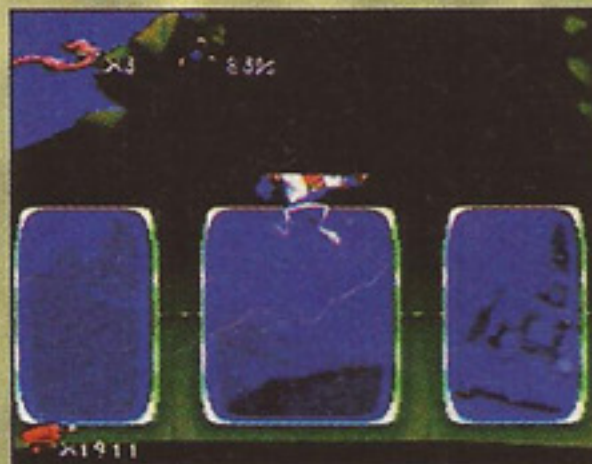


En la guía estratégica del número anterior, te informamos acerca del lazo de 2-up, que puedes usar durante la carrera para aumentar tu suministro de Jims. Sin embargo, es difícil

llegar al final de la carrera, para aprovechar este aumento de vida. Hay un suministro de aire, escondido en A, que puede ayudarte. Busca un par de luces que te indicarán donde encontrar 60 segundos adicionales de aire.

**B**

## Premios antes de llegar a Bob



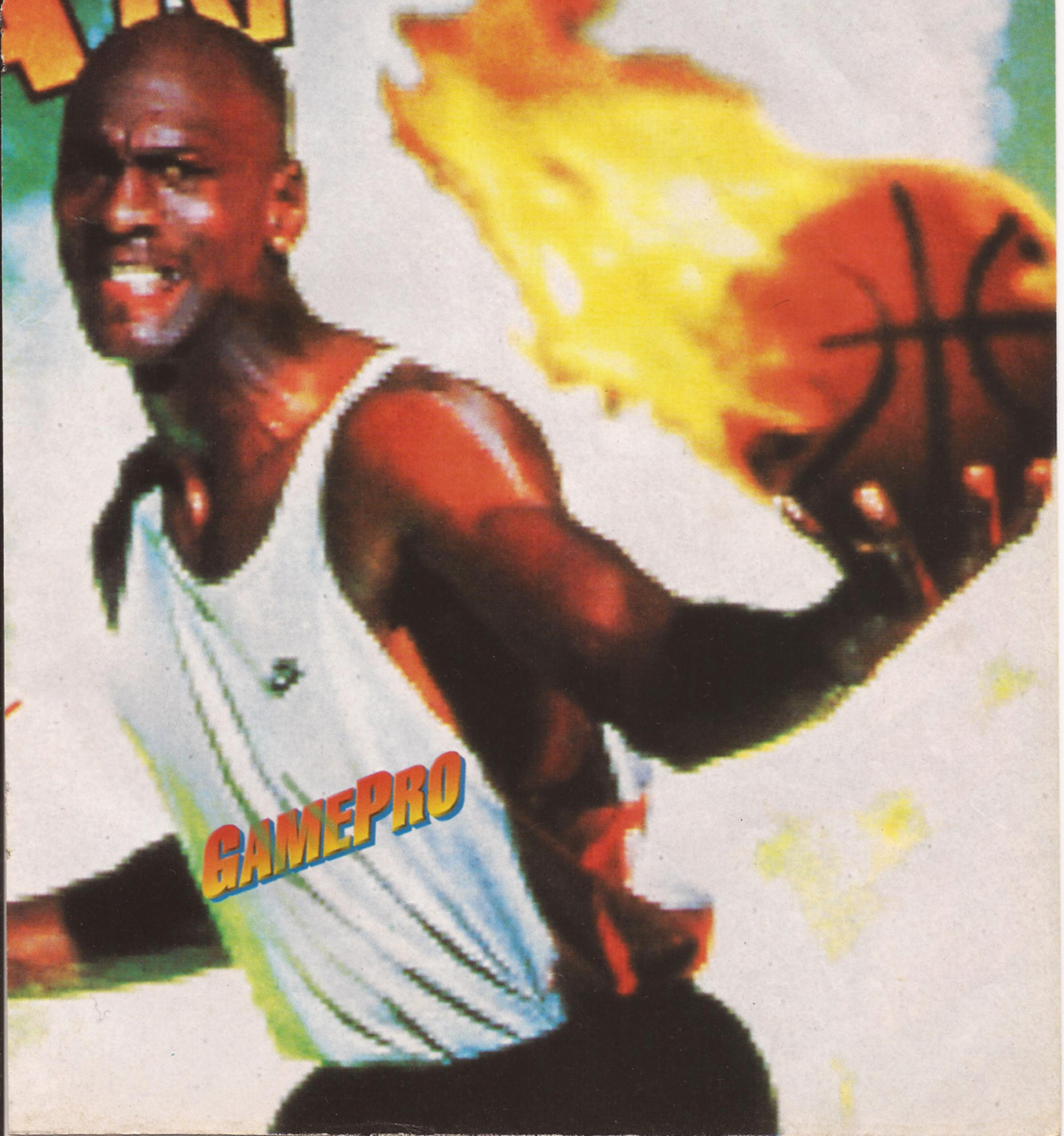
Salta aquí, para agarrar algunos premios, antes de que te enfrentes a Bob el guppy. Esto te dará cierta ventaja al empezar el próximo nivel.





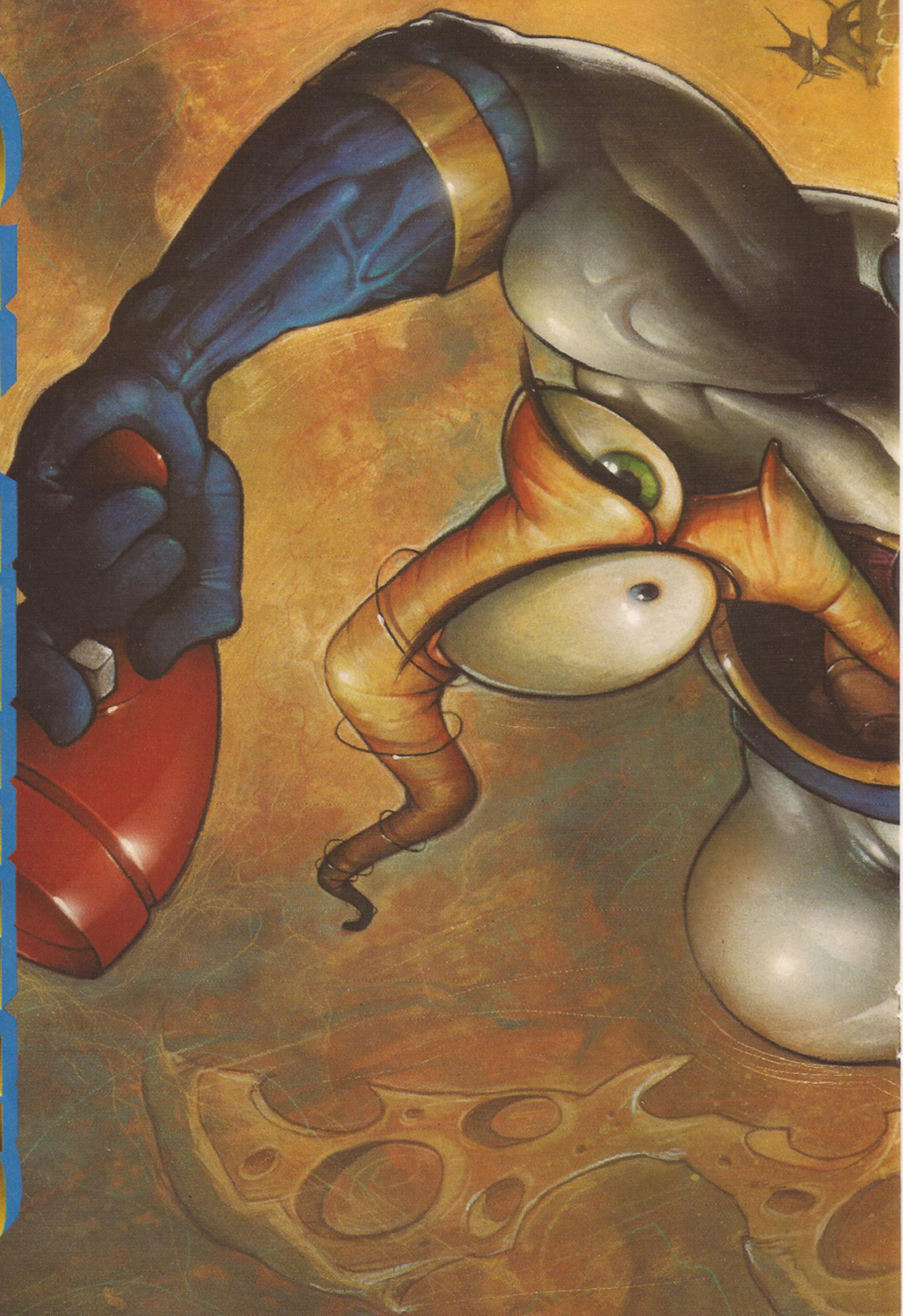
**GAMEPRO**

**MAN**



**GAMEPRO**

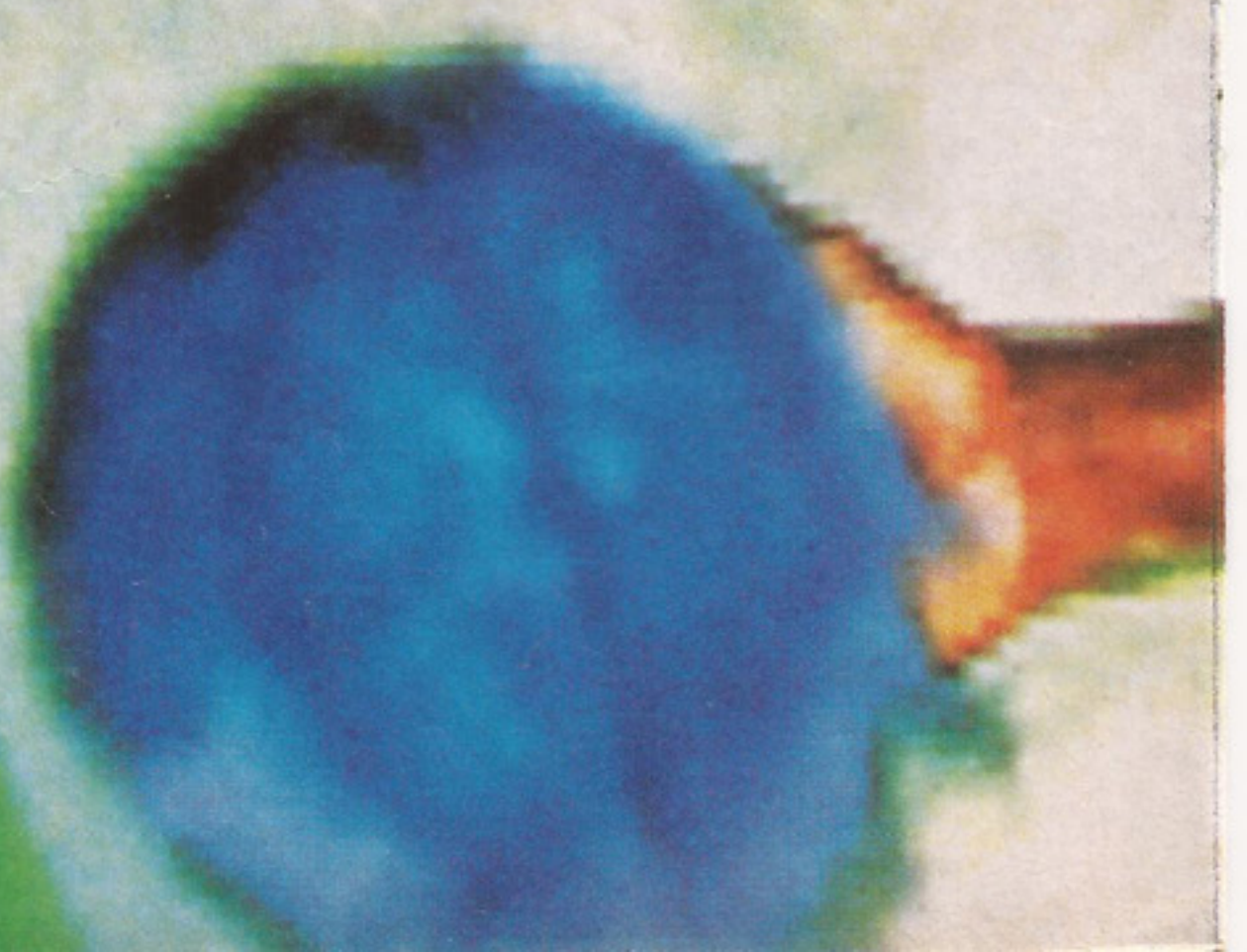
# GAMFERRO





# MICHAEL JORDAN

CHAOS  
IN THE  
*WINDY*  
*CITY*



# Galería de arte de Earthworm Jim y sus creadores



Softimage hizo un par adicional de diseños por computadora de Earthworm Jim. Quizás en la segunda parte de Earthworm Jim, que saldrá este año, se mezclará la tecnología de modelos matemáticos, como los de Donkey Kong Country, junto con el estilo gráfico original de EWJ.



Al igual que muchos empleados de Shiny, el diseñador de mapas Tom Tanaka había trabajado anteriormente para Virgin, donde diseñó Aladdin.



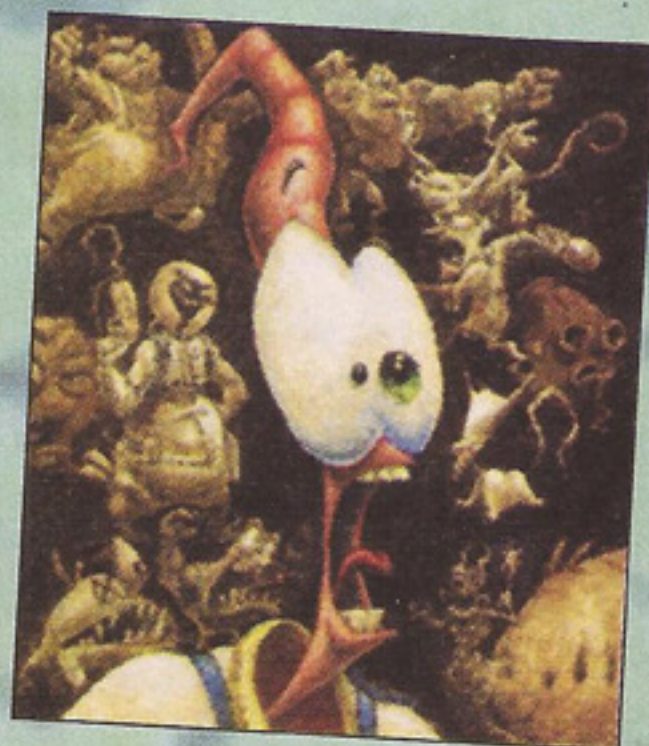
Los artistas de Shiny, Mike Diezt, Doug TenNapel y Edward Schofield, están entre los mejores del mercado. TenNapel inventó el personaje de Jim y también hizo su voz.



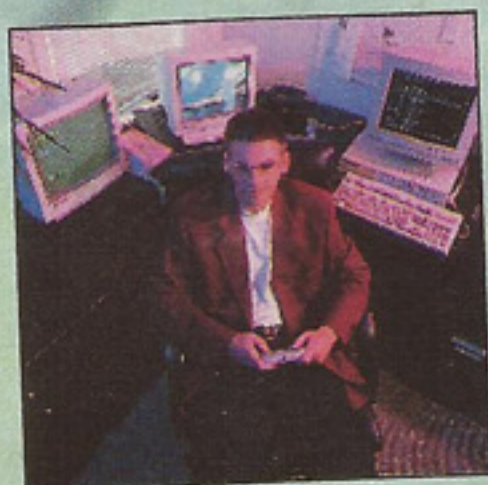
David Perry, de 195 cm de alto, posa junto a Earthworm Jim y otros de sus éxitos, como Cool Spot y Aladdin.



Nick Butry, director artístico de EWJ, encargado de los escenarios y la mecánica del juego.



Jim toma diferentes apariencias, dependiendo del artista que lo dibuja. A Mike Koelsch le gusta dibujar a Jim como un personaje musculoso. Sin embargo, Doug TenNapel usa un estilo más caricaturesco y relajado.



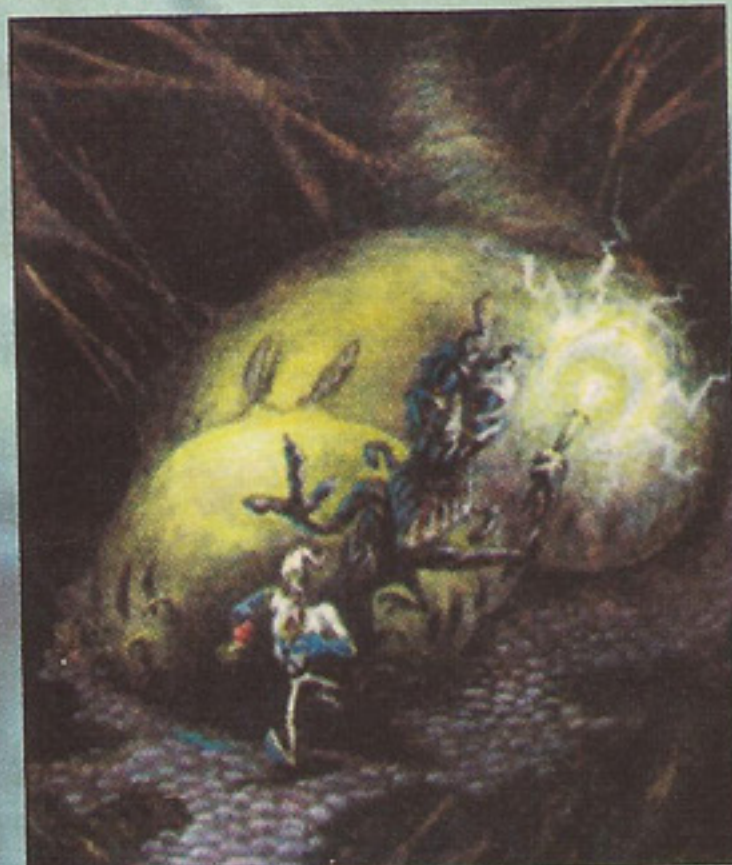
El programador para SNES de Earthworm, Jim Nick Jones, hizo anteriormente Alien 3, para SNES y rechazó una oferta para trabajar en MKII, por participar en Earthworm Jim.



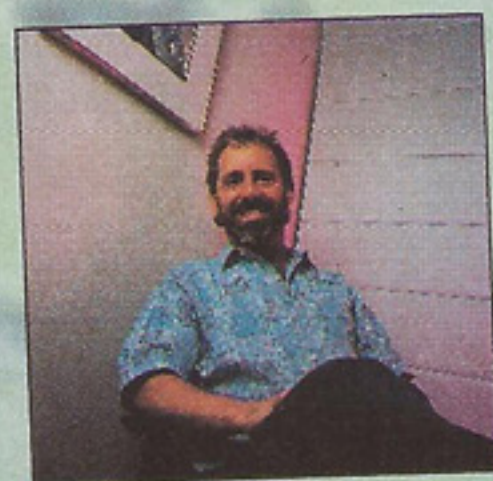
Steve Crow fue el artista principal de Earthworm Jim.



Edward Schofield creó un boceto sencillo de Psy-Crow persiguiendo a Jim, pero le quedó bastante siniestro.



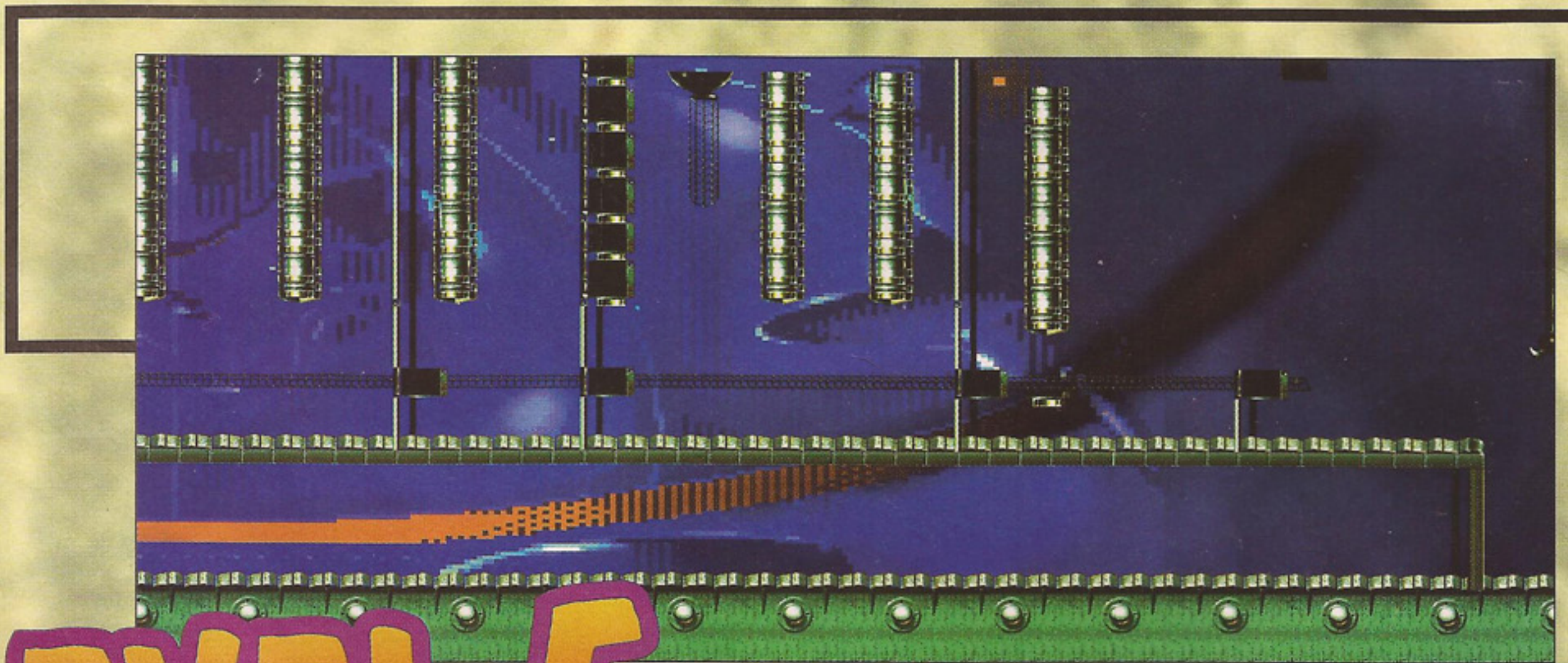
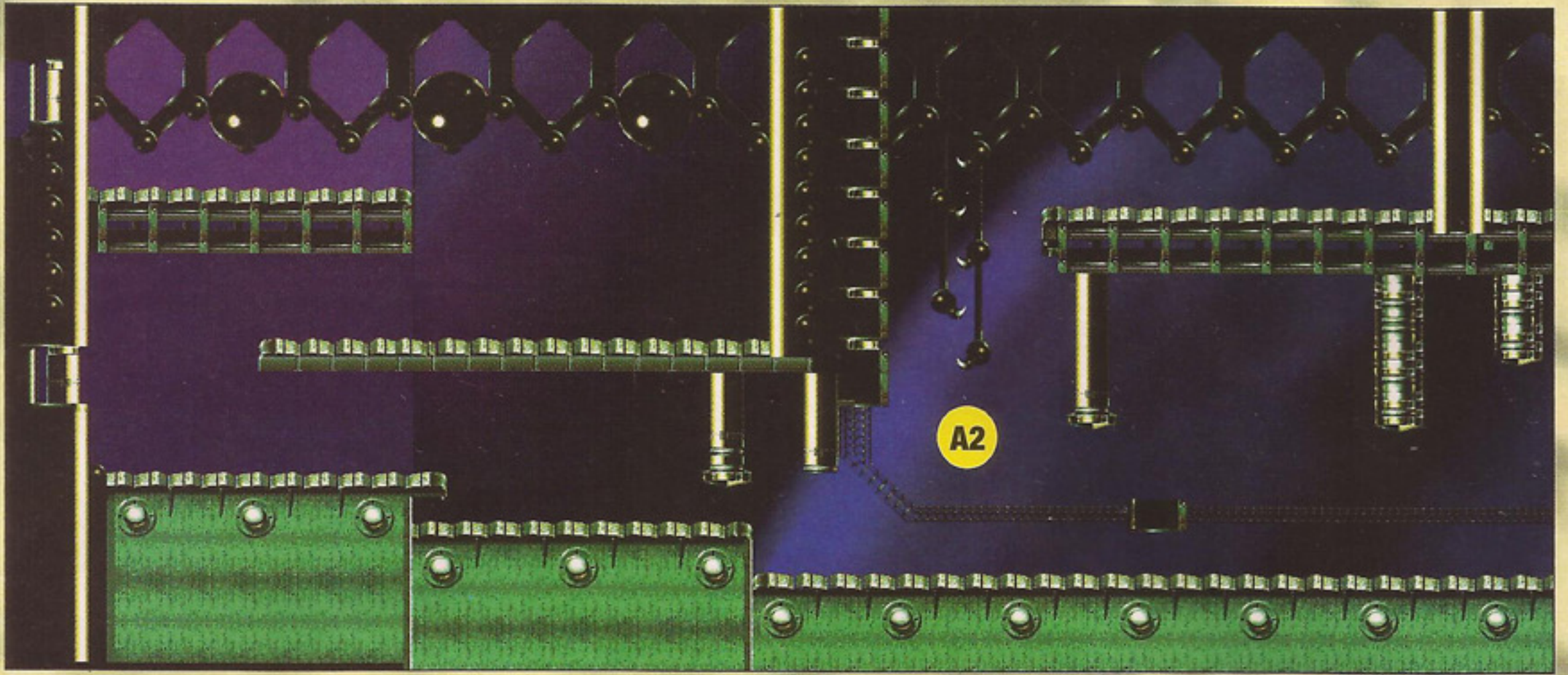
Doug TenNapel creó esta ominosa visión de Jim, perseguido por la nefasta Queen.



Andy Astor fue programador, en ambas versiones de EWJ.



El personal de Shiny posa para nuestras cámaras.

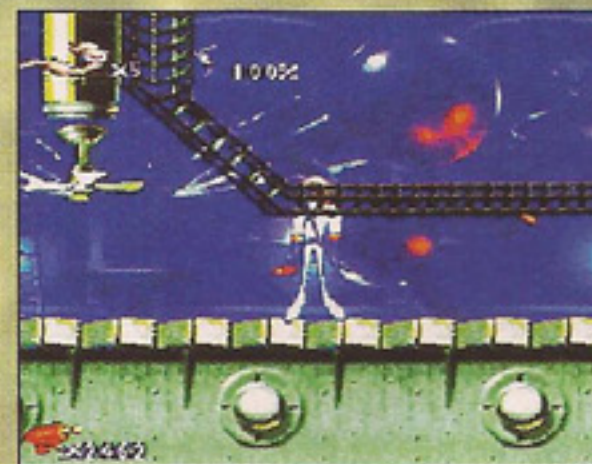


# LEVEL 5 SUBLEVEL



A1 A2

**Retrocede para  
buscar premios**

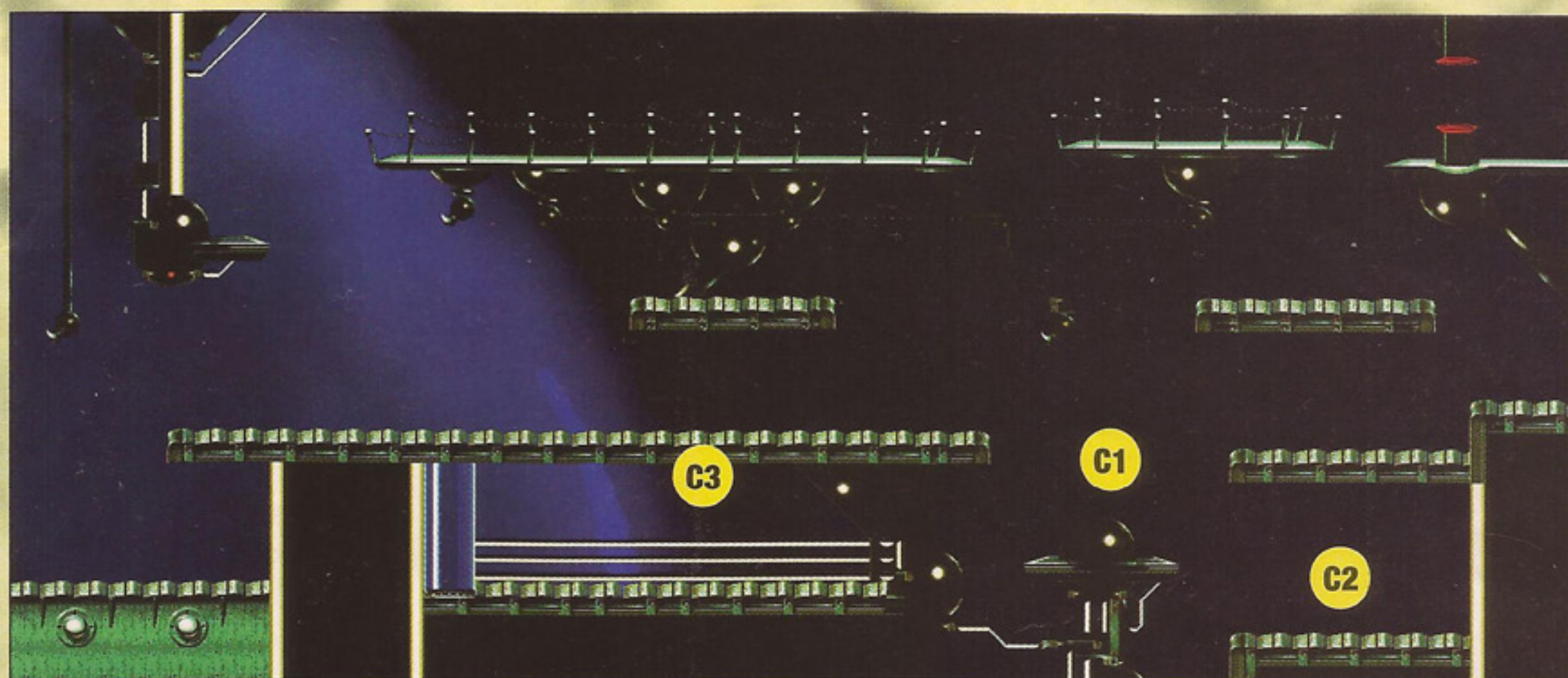
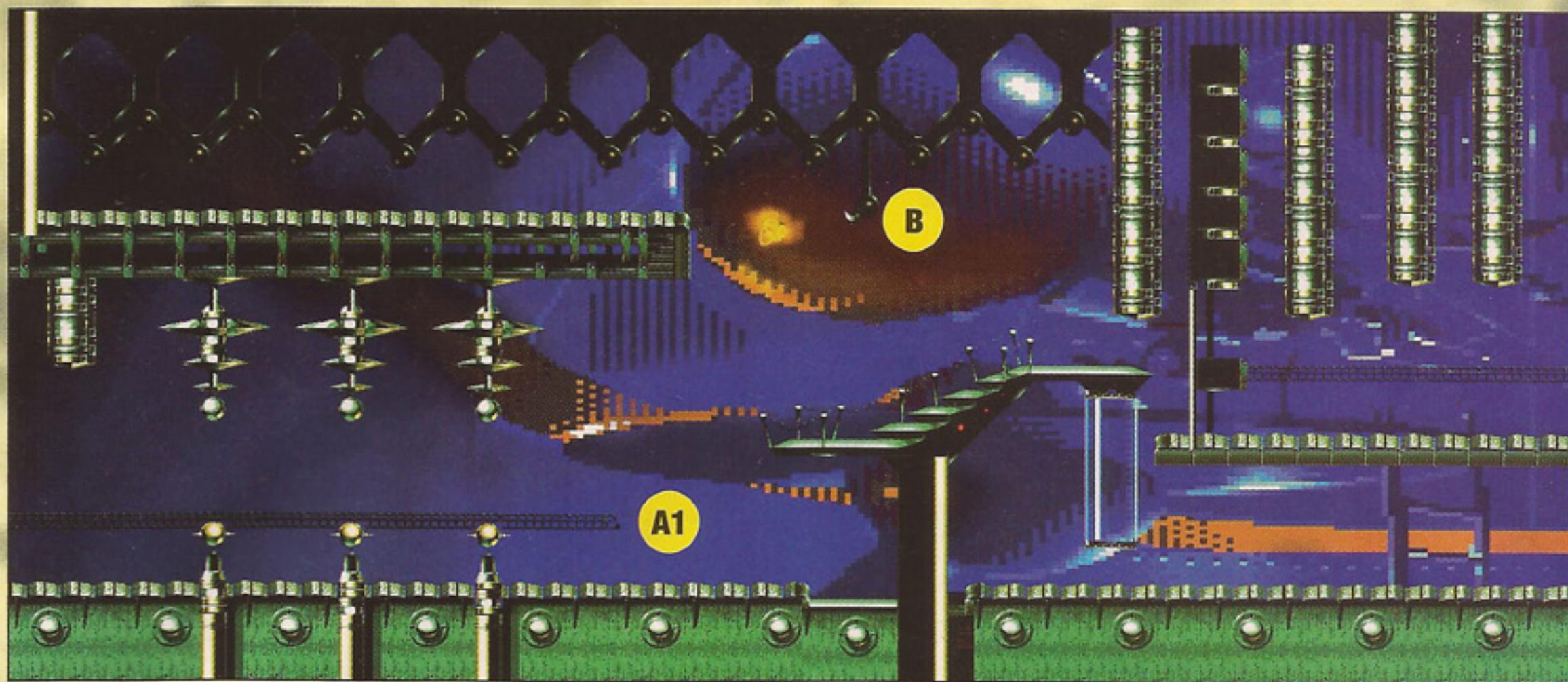


Después que recuperes tu traje por primera vez, en el punto A1 del subnivel, la ruta lógica es hacia la derecha. Sin embargo, ve a la izquierda, salta por el suelo de mallas, trepa por el árbol de látigos en A2, luego recoge un 1-up y un poco de salud, en la derecha.

B

**Más ayuda**

Desde el 1-up, puedes hallar otros power-ups. Aunque querrás, seguramente, dirigirte hacia la derecha para continuar tu viaje, colúmpiate hacia la izquierda desde B, para alcanzar otros premios.



C1

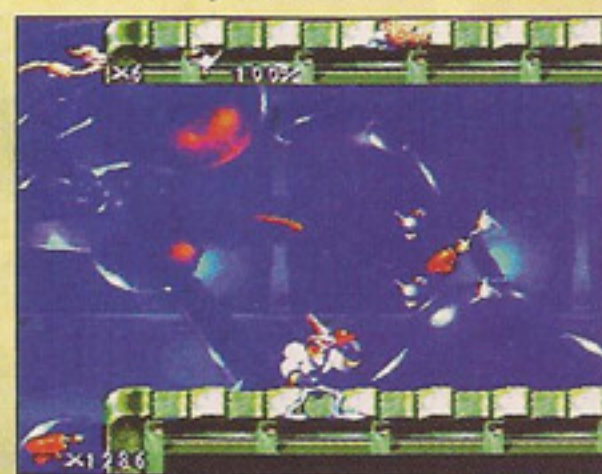
C2

C3

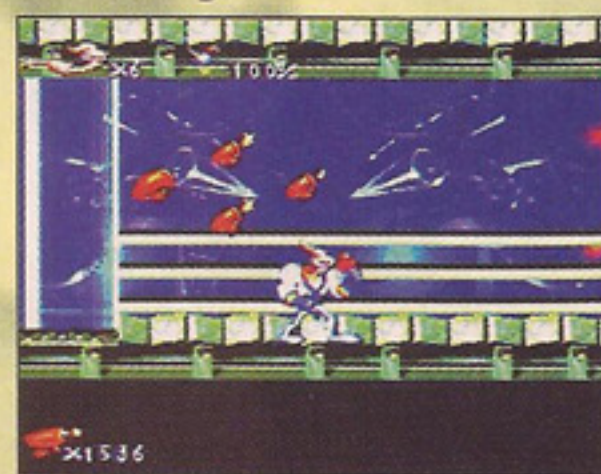
### ***Desvío para encontrar salud, municiones y un atajo***



Después que recuperes el traje por segunda vez, cerca del final del nivel, puedes recoger varios power-ups escondidos. Pero esta vez, en lugar de usar el látigo en el gancho, baja hasta el globo que se ve en C1.



Desde el globo, salta hacia la derecha para llegar hasta C2, donde hay municiones y salud, luego regresa al globo...



...y dirígete hacia la izquierda hasta llegar a C3, donde recogerás cantidad de salud y municiones. El tubo de cristal te ofrece una forma rápida de regresar a la ruta original.



# INTESTINAL DISTRESS

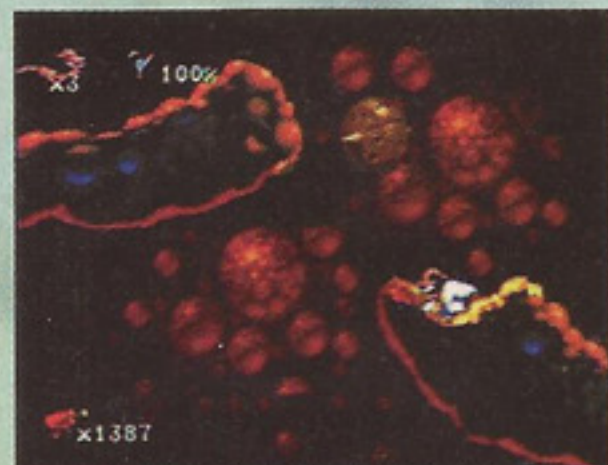
A

## Ruedas en movimiento

Después de eliminar el pescado, necesitas llegar a un lugar seguro. Después que la rueda golpee, corre hacia la derecha y salta cuando sea necesario. Estaciónate en el punto más alejado hacia la derecha y estarás a salvo.

B

## Agáchate



Sincroniza tu carrera desde el punto seguro y salta sobre la rueda cuando doble la esquina. En el extremo izquierdo, agáchate hasta que puedas saltar hacia arriba, a continuación salta sobre la próxima rueda, corre hacia la izquierda y trepa por la sogá.

## Etapa de premio en Genesis

Los dueños de SNES querrán voltear rápidamente la página donde revelamos este nivel secreto que sólo existe en Genesis. Aparentemente, a Shiny le sobraba sitio en la versión de Genesis, para incluir este nivel adicional. Estos trucos te guiarán por las partes difíciles.

C

## 1-up con truco

Para alcanzar el 1-up situado a la izquierda, debes pasar de largo a su lado y, luego, retroceder hacia la derecha.

D1

D2

## Figura 8

Continua avanzando hacia arriba y hacia la izquierda, desde el 1-up, luego desciende hacia la izquierda en D1 y ve hacia la derecha desde D2.

E1

E2

E3

## Sigue tras la pelota que rebota



Muévete justo hacia la izquierda de la pelota que rebota dos veces y explota. Síguela hacia la derecha, después del segundo rebote, luego toma un descanso en el extremo de la derecha. Después que la pelota pase la plataforma, en E2, salta para ponerte a salvo. Cuando la pelota golpee E3, salta otra vez y continúa hacia la izquierda.

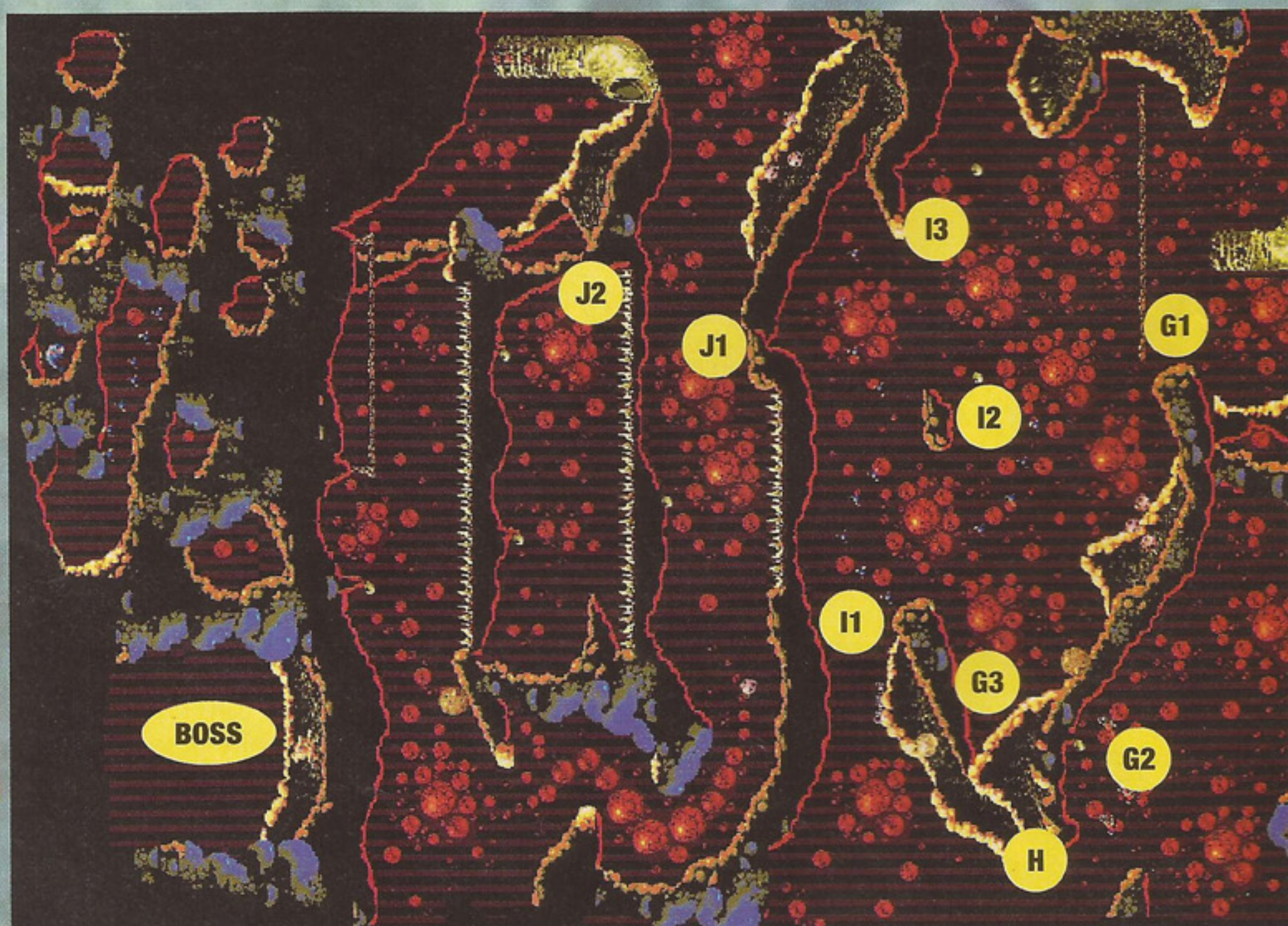
F1

F2

F3

## Más pelotas que rebotan

Esta plataforma es más difícil. Las pelotas golpean la plataforma dos veces. Tienes que saltar después del segundo rebote y moverte hasta donde la pelota rebotó la primera vez. Cuando la pelota está entre rebotes, salta rápidamente hasta un lugar seguro en F2. A medida que avanzas hacia F3, salta a la derecha después del primer rebote, ¡y estarás sano y salvo!



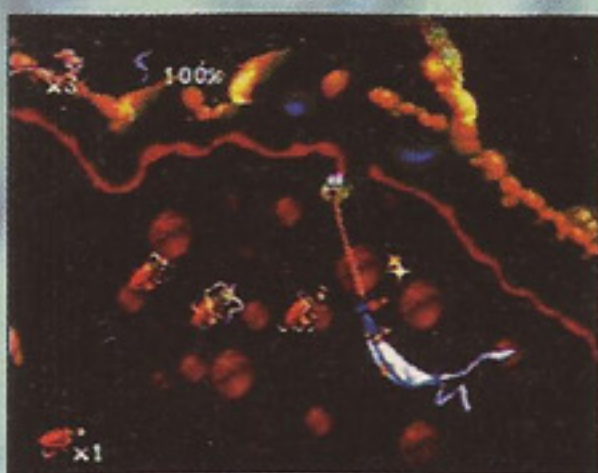


G1 G2 G3

### Toboganes sin escaleras



Después de pasar los tres toboganes, agarra la cuerda. Si vas hacia la izquierda, súbete los pantalones para permitir que la rueda pase por debajo, sin hacerte ningún daño.



Salta sobre la plataforma en G1 y salta por encima de las ruedas que te faltan hasta llegar a G2. Cuélgate debajo de la plataforma para recoger municiones.

Colúmpiate hacia el extremo izquierdo, para que puedas columpiarte de regreso, sin tener que repetir las secciones previas. Si necesitas recargarte, ve hacia la derecha en la cuerda de G1. Sube la pequeña rampa hasta la plataforma en G3, luego has un doble péndulo en los ganchos, hacia la izquierda, para encontrar salud. Descenderás justamente antes de G2, así que ten cuidado con la rueda.

H

### Aún más pelotas que rebotan

Esta pelota rebota cuatro veces y se necesita una perfecta sincronización para superarla. Estudia su movimiento, mientras te paras en el punto del segundo rebote. Después que la pelota rebota por tercera vez, párate en el lugar del tercer rebote. Durante el próximo ciclo de rebotes, corre hacia arriba y hacia la derecha, para recoger las continuaciones, después del segundo rebote de la pelota.

I1 I2 I3

### Jimcóptero

Puedes obtener salud fácilmente, usando el movimiento helicóptero desde I1, I2 e I3.

J1 J2

### Abundantes ganchos y ruedas

Desde J1, colúmpiate por los ganchos, a través de las púas, hacia la izquierda. Cuando aterrices, sincroniza tu salto sobre las ruedas que te cortan el paso. La próxima ronda de ganchos es fácil, pero evita la ruta que comienza en el punto J2, pues te llevará a un callejón sin salida.

BOSS

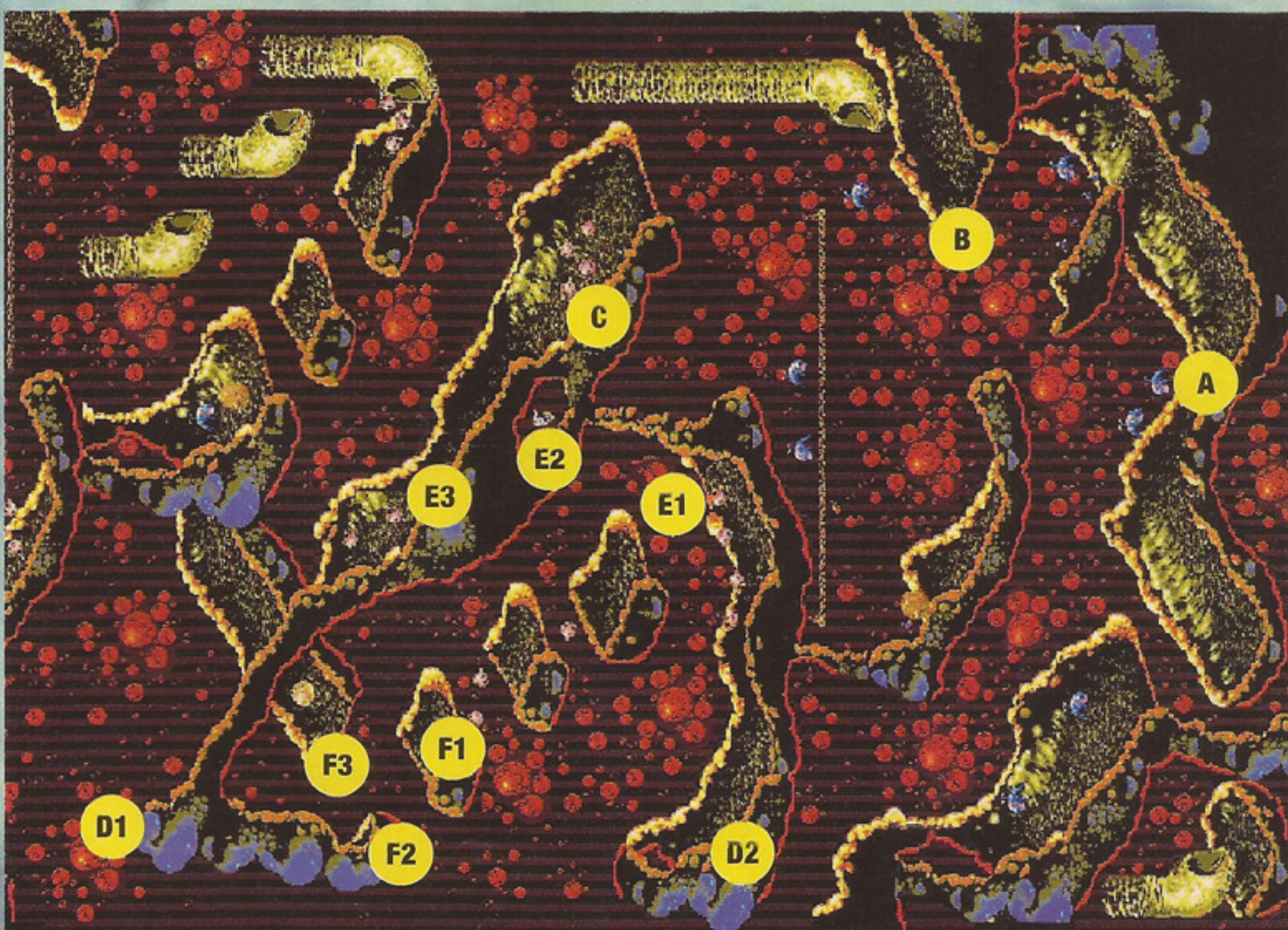
### Doctor asqueroso



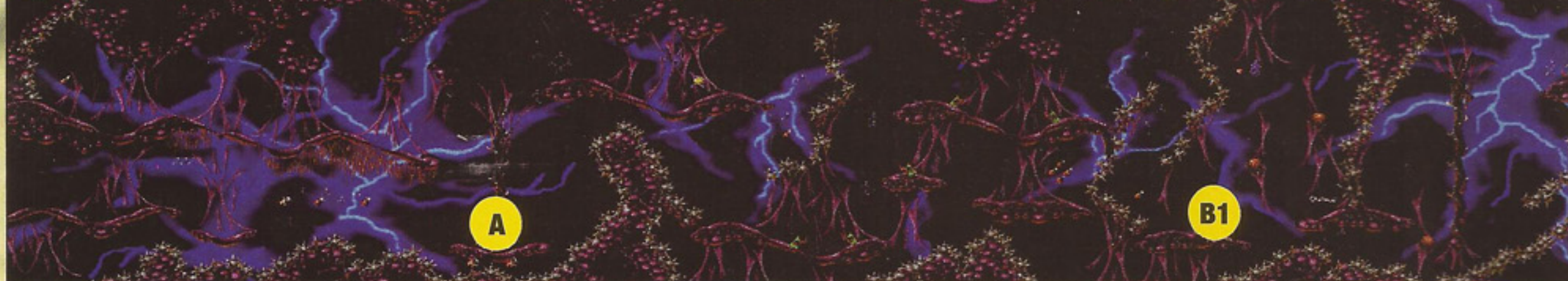
Doc Doudenum es un boss odioso, que salta a tu alrededor. Si te agarra, escupirá sobre tu cuerpo una bilis asquerosa.



Unos cuantos disparos rápidos, si te quedan todavía, se encargarán de este tipejo.



# BUTTVILLE PART 2



A

## Fuegos artificiales



Estas super armas parecen imposibles de alcanzar, pero no lo son. Usa el gancho más bajo del árbol, para columpiarte por debajo de la plataforma hasta las figuras.

B1

B2

B3

## Remolinos para un 1-up...



Igual que en el nivel Junk Yard, los remolinos que aparecen activan otros sucesos. El remolino de B1, suelta un 1-up en B3.



Para alcanzar el 1-up, usa el gancho escondido en B2, que te lleva hacia la izquierda, y encontrarás varios power-ups útiles junto con el 1-up.

C1

C2

## ...y hay otros alrededor



El otro remolino de C1 hace aparecer varios power-ups para la pistola en C2, mientras vuelas con el movimiento de helicóptero hasta las pelotas de baloncesto.

D1

D2

## Una continuación continua



Otro remolino, difícil de ignorar, aparece en D1, activando un nuevo punto de continuación en D2.

E1

E2

E3

## Usa el látigo para el 1-up

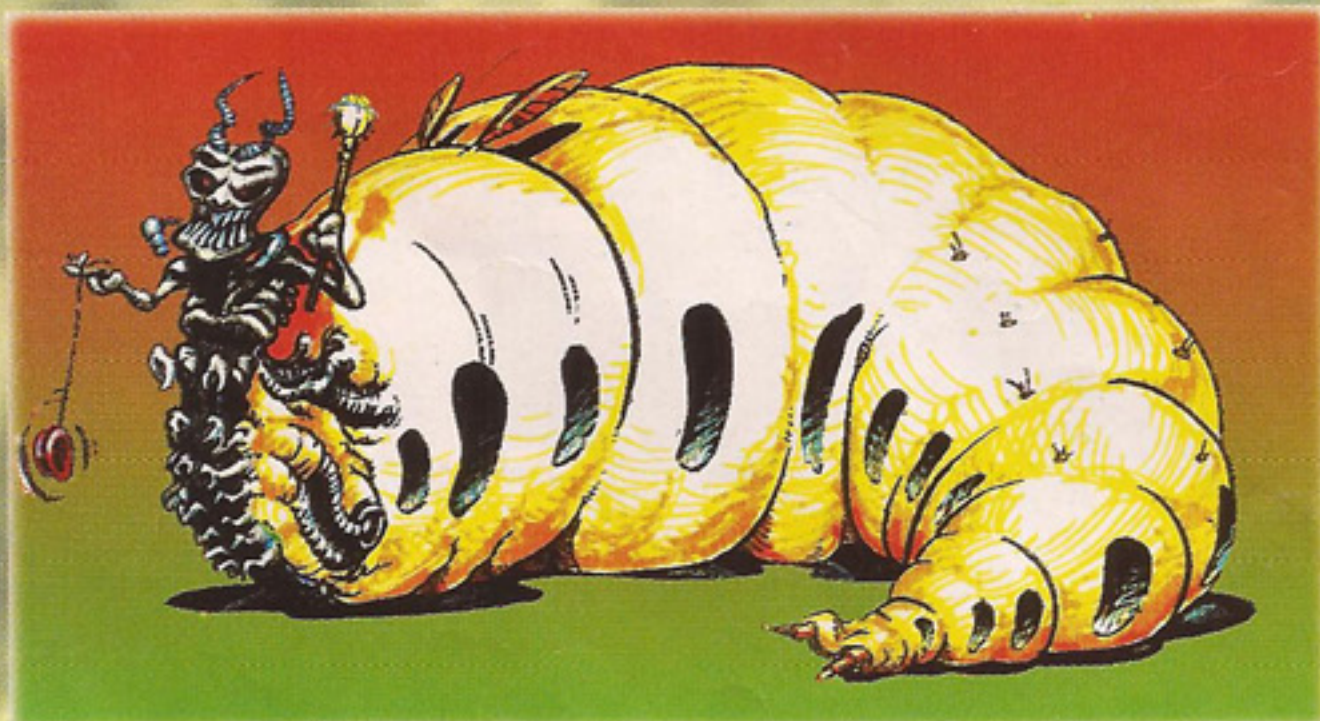
Este difícil truco produce un 1-up. La técnica varía entre las versiones de SNES y Genesis.

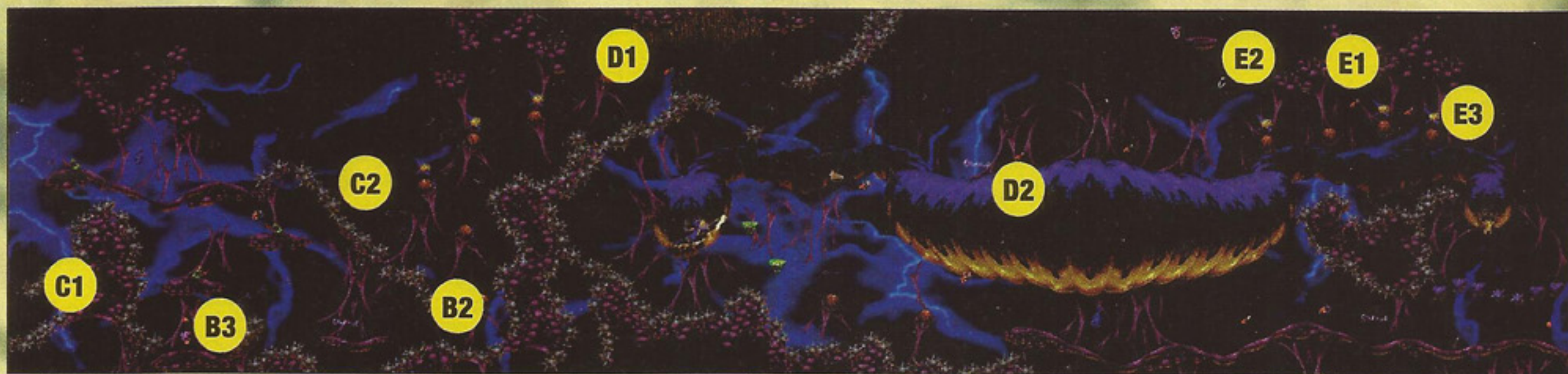
**Genesis:** Hay un gacho brillante, encima de la tercera pelota de baloncesto, en E1. Para alcanzarlo, usa el látigo hacia la derecha, desde la cuarta pelota, para encontrar más ganchos (que parecen globos pequeños). Colúmpiate desde el gancho más bajo hasta el más alto, luego, haz un doble péndulo hacia la izquierda, con suficiente impulso para alcanzar el 1-up situado en E2.

**SNES:** El movimiento es menos complicado en SNES, pero todavía requiere un trabajo delicado con el látigo. Desde la tercera pelota de baloncesto, salta hacia arriba y a la derecha. Mientras estás en el aire, dobla a la izquierda hasta el gancho situado arriba. Agárrate del gancho y te impulsará hasta la plataforma de la izquierda.



Llegarás al punto del remolino que conduce a las super balas de E3. Busca el 1-up hacia la izquierda.





## Código de honor de Jim

Debes prometernos que no se los dirás a nadie. Estos códigos son secretos, ¿de acuerdo? Shiny nos dio algunos de los códigos de Earthworm Jim y les prometimos que no se los diríamos a nadie, ¡de manera que vamos a imprimirlos!

Antes de que entres estos códigos, tendrás que hacer una pausa en el juego. Luego, entra el código y continúa jugando (en el caso de que salir de la pausa no sea automático).

Te daremos más códigos en el futuro, a medida que los descubramos, así que no te pierdas ni un sólo número de GamePro.

### ¿Viaje inmediato a What the Heck?

Este código te llevará instantáneamente a What the Heck:

SNES: Presiona los botones Y, X, Y, X, A, B, A, X

Genesis: Presiona los botones L, R, A, B, C, L, R, A

### Recarga total de energía

Puedes usar este código, una vez por cada nivel, para recargar toda tu energía:

SNES: Presiona los botones A, B, X, Y, Y, X, B, A

Genesis: Presiona los botones A, C, C, A, B, B, A, C

### Códigos de Game Genie para Earthworm Jim en Genesis

GC3C-JA4C

HG3C-JABL

BF5C-JAE2

Munición infinita

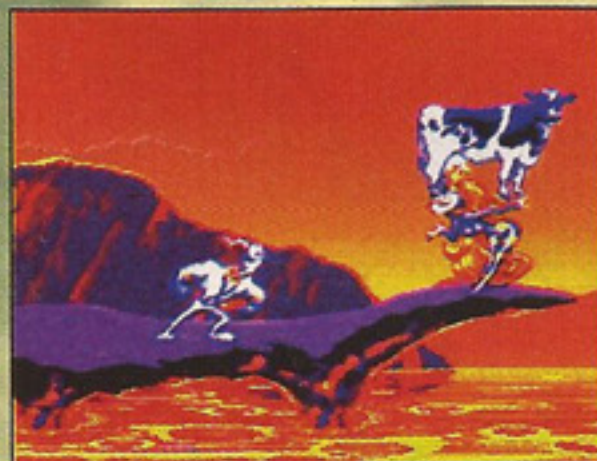
Empieza con nueve vidas, en el nivel de juego Difícil

Comienza con nueve continuaciones, en el nivel de dificultad Normal.

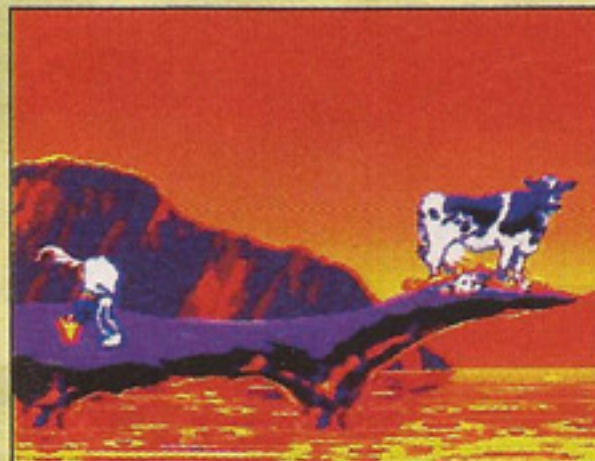
## Earthworm Jim, la historia de...



...un gusano encuentra a una princesa...



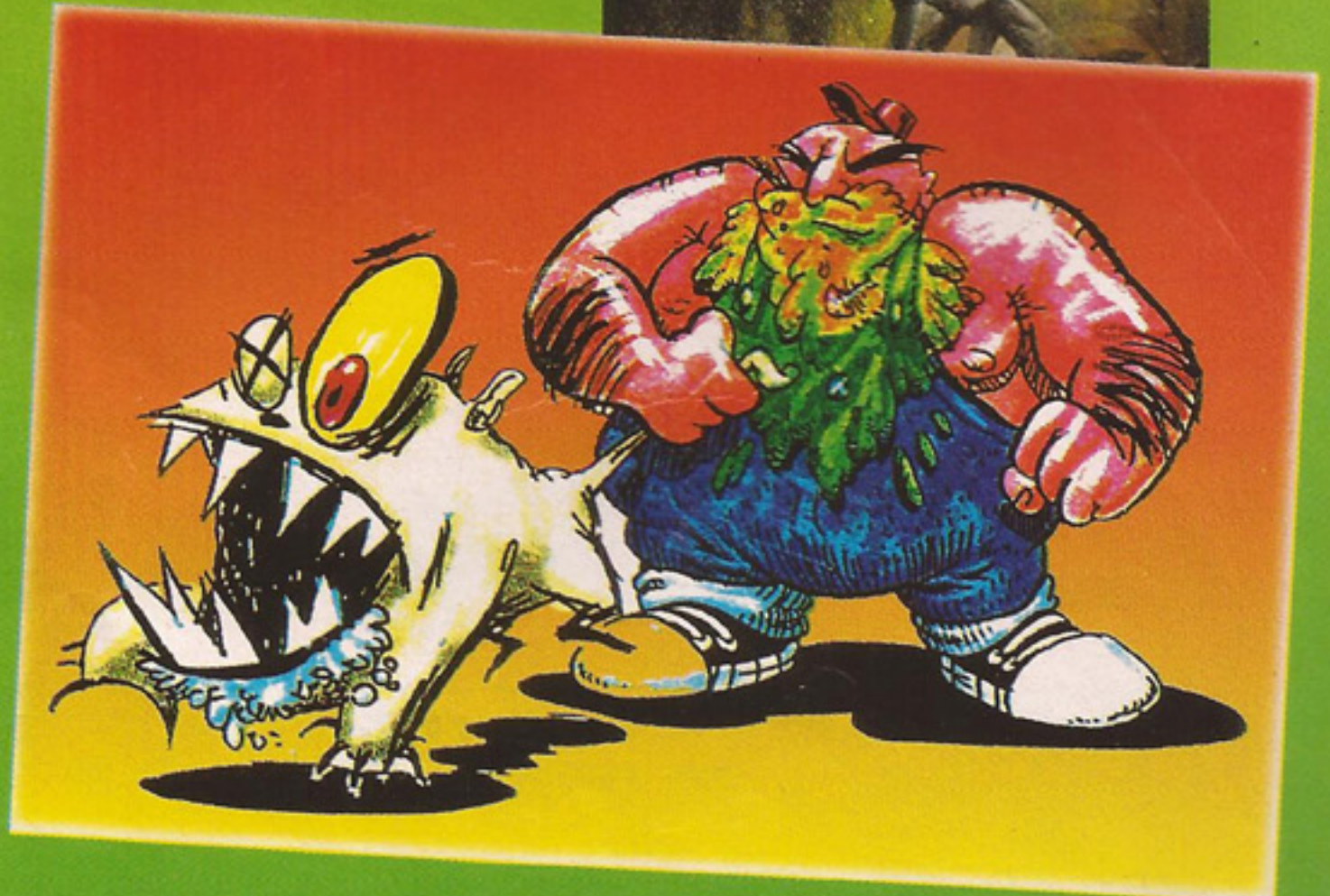
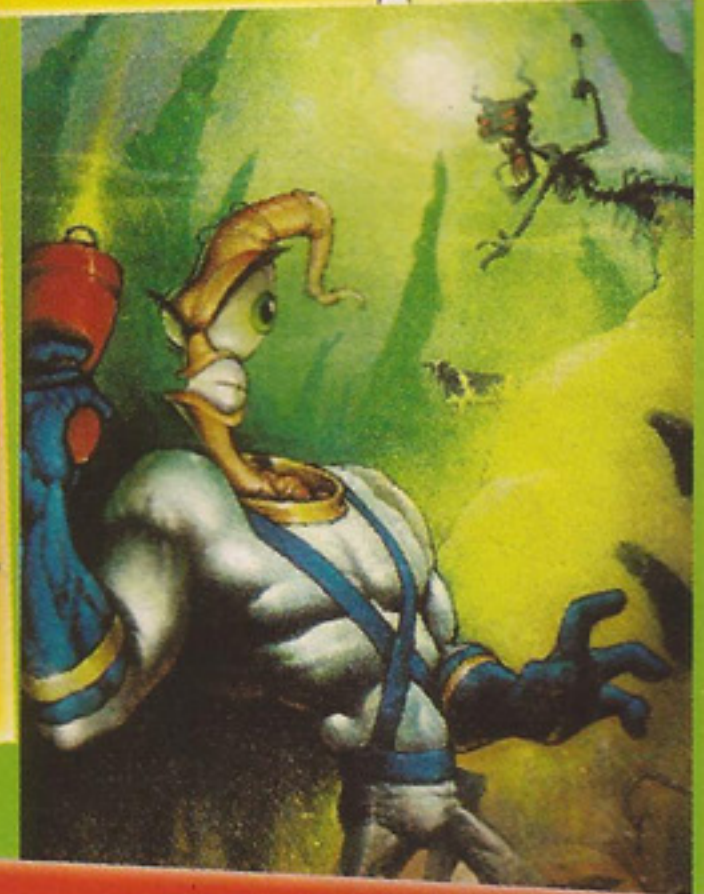
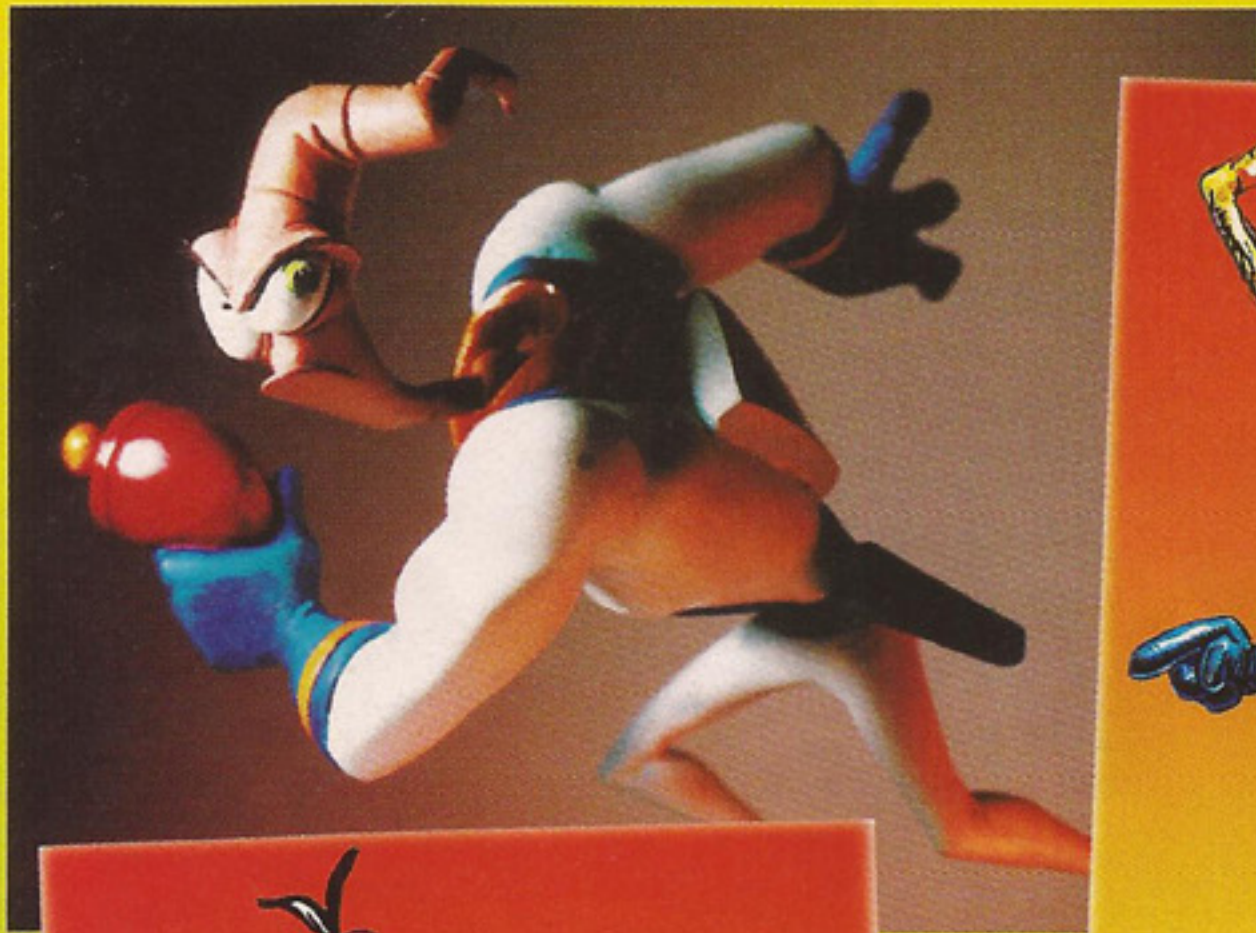
...una vaca se encuentra con la princesa...



...el gusano pierde la princesa...



...el gusano se lleva la corona.



# PROANALISIS

Genesis

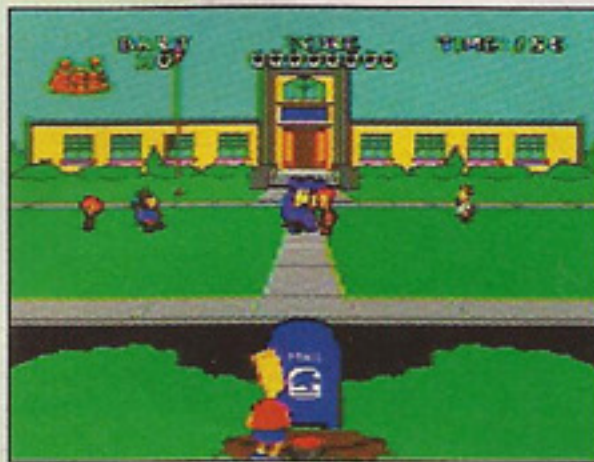


## Por La Calavera

Si te gusta Bart en la TV y te gustó en el SNES, también te gustará ahora en Genesis. Aquí le aguardan algunas aventuras llenas de humor a nuestro perverso héroe.

## La familia Simpson

En Genesis, Bart se enreda en los mismos problemas que en SNES. Un proyecto científico envía a Bart a seis



**PISTA:** Espera a que los estudiantes se agrupen antes de lanzar los tomates.

mundos virtuales, donde se convierte en una criatura de cada mundo. Se vuelve Bartosaurus peleando a través de la prehistoria, un conductor guerrero, manejando por un paisaje futurista estilo Mad Max, y en el cerdo Bart, que salta y brinca por una fábrica de conservas de cerdo.

Las humorísticas transformaciones de Bart, las diferentes formas de



**PISTA:** Dirígete hacia los relojes, mientras navegas por el agua.

jugar (incluyendo las carreras y los niveles de tiro), así como las apariciones de otros personajes auxiliares de los Simpsons, se combinan para mantener una acción fascinante y jocosa.

El control no exige mucho y, en la mayoría de los niveles, se usa solamente un botón para saltar y lanzar cosas. Pero en la pantalla, ese botón se traduce en una acción efectiva, como cuando Bart sacude con precisión su cola de dinosaurio. Sin embargo, el tiro al blanco con tomates en la escuela, requiere bastante práctica.



**PISTA:** Apunta a Bart al cuadrado superior cuando está iluminado con un perro caliente en un palo y recibirás una vida adicional.



# VIRTUAL BART

## ¡Ay caramba!

Los gráficos, claros e ingeniosos, llaman instantáneamente la atención. Todo imita fielmente el programa de TV; desde la forma en que Bart gatea como un niño, a las carreras prehistóricas de Homer. Hasta jurarías que has visto esos escenarios en un episodio. Los gráficos están al estándar más alto de SNES.



**PISTA:** Pasarás la mayor parte del tiempo esquivando los enemigos grandes, en el programa de la carrera de bicicletas, pero ten cuidado con los obstáculos pequeños y power-ups que aparecen.

Los sonidos son aún mejores. Puedes oír un amplio conjunto de "Bartismos" diferentes, junto con ruidos y voces de otros personajes tontos. En

**PISTA:** Envía a Baby Bart trepando hasta la cima de los árboles para encontrar artículos útiles.



**PISTA:** En la segunda parte de Dino Bart, escucha si caen rocas. Te servirá de aviso antes de que te golpeen.



**PISTA:** Dino Bart monta sobre las rocas sin hacerse daño.

Genesis, los sonidos son un poco más ricos y los rugidos de los dinosaurios podrían servir para Jurassic Park. El tema musical acompaña eficazmente cada nivel.

## Aquí no hay fallos

Básicamente, es el mismo juego de SNES y obtuvo una clasificación casi idéntica. De cualquier forma, su desafío mantendrá ocupados a los jugadores intermedios por un rato. Ambas versiones de VB se destacan como los mejores juegos de Bart por la variedad de actividades que ofrecen. No hay ningún problema aquí. **G**

Fichero de juego Genesis

## Virtual Bart

(por Acclaim)



Virtual Bart es idéntico al reciente juego de SNES: Una forma

de jugar sólida, buenas voces y gráficos al estilo de la TV, crean un juego sensacional de los

Valor	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	4.0	4.0
<b>INT.</b>			

Precio no disponible  
16 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras

Un jugador  
6 programas  
Múltiples vistas  
Multidireccional

## Algunas estrellas de los Simpson



Los Simpsons, creados por Matt Groening



Smithers y Mr. Burns



Milhouse



Krusty



Maggie



Willy

# PROANALISIS

Genesis



Por Larry Measusta

Los fanáticos del temible trío, Yakko, Wakko y

Dot, pueden regocijarse: Animaniacs cumple lo que promete. Pero la mayoría de sus aficionados tienen menos de 10 años y el juego está enfocado hacia ellos.

## Cara a cara a cara

El juego sigue las aventuras de los hermanos Warner, Wakko, Yakko y su hermana Dot. Ellos han estado encerrados en la torre de agua del estudio desde 1930, y ahora andan sueltos haciendo estragos por todos los escenarios, coleccionando artículos relacionados con las películas para poder abrir una tienda de regalos.

Puedes controlar a los tres Animaniacs, usando el botón C para cambiar de uno a otro. Cada personaje



**PISTA:** Yakko es el único que puede mover cajas. También puede levantarlas. Mueve estas dos cajas para llenar el hueco de la derecha.



**PISTA:** Para cruzar este puente, desconecta el detonador situado en la esquina superior izquierda.

tiene sus propios ataques especiales, que usan para derribar a un reparto auxiliar muy gracioso, incluyendo al Dr. Scratchansniff y varias palomas mafiosas, las Good Feathers. El juego te llevará por un escenario del oeste, otro del espacio e incluso un filme de dinosaurios. Los niveles requieren que planees tu estrategia y que cuentes con las habilidades de los tres Animaniacs, así que nunca podrás terminar un nivel usando uno solo de los personajes.



**PISTA:** Sigue esos troncos al fondo de la cascada para encontrar el interruptor.

## Caricaturas locas

Los gráficos caricaturescos se adaptan bien al juego. El detalle de los fondos se parece al Hidden Treasures, de Buster, y cada movimiento se ejecuta fluidamente. El detalle incluso se refleja en las expresiones de las caras de los Animaniacs.



**PISTA:** Ten cuidado con las luces. Son provisionales y desaparecerán en un instante.

El alegre y absurdo tema musical del programa acompaña al juego, pero te aburrirá en poco tiempo. Aquí no hay voces de los Animaniacs, lo cual también se echa de menos, y los efectos de sonido no se salen de lo corriente.

Controlar bien a los personajes requiere práctica. Cambiar de uno a otro no es problema, pero hacer saltos precisos puede volverte loco. Una vez que dominas los controles, el resto del juego es fácil.



**PISTA:** No tienes que eliminar a Ralph para avanzar. Atúrdelo con la pelota de Yakko y sigue adelante.



**PISTA:** ¿Tienes problemas con un obstáculo? El Beso de Dot tiene una multitud de efectos.

## Diversión alocada

Este juego de movimiento lateral, tiene menos acción que aventura: No hay muchos enemigos para machacar o estudios para destruir. Está más orientado hacia la estrategia, lo que exige que planees bien tus acciones, en lugar de avanzar alocadamente por



**PISTA:** Usa el martillo de Wakko para accionar interruptores y detonar bombas o encender mechas.

los niveles. El regreso de Konami a los juegos de movimiento lateral (después del mediocre Acme All-Stars) es razón suficiente para sentirse alegre.

Si eres un fanático de los Animaniacs, entonces sus travesuras te parecerán tan buenas como las de las caricaturas, pero esto es algo que requiere tomarle el gusto. Sin duda, Animaniacs conseguirá que te duelan las costillas de tanto reír, pero tus pulgares descansarán. **6**

Fichero de juego Genesis  
**Animaniacs**  
(por Konami)



Gracioso, con gráficos buenos y una forma de jugar simple que

lo convierten en un gran regalo para los jugadores jóvenes. Pero, los mayores lo encontrarán irritante.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	3.5	4.0	Intermedia

Precio no disponible  
8 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventura

Un jugador  
4 escenarios  
Vista lateral  
Multidireccional

# PROANALISIS

## Genesis



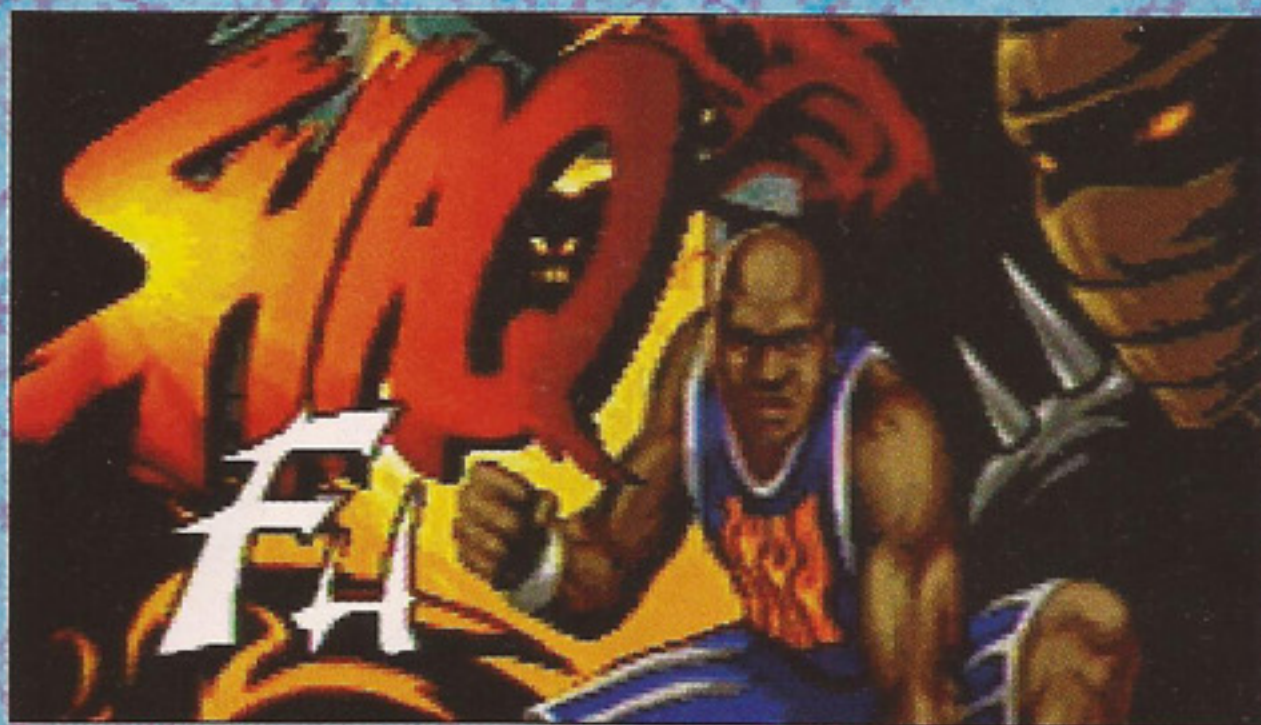
**Por Kama Ralenta**

¡Shaq está de vuelta! La versión de SNES fue buena, pero esta versión de Genesis es aún mejor. Delphine Software (creadores de Flashback) siguen encargados de la programación, pero en la versión de Genesis, tienes el doble de luchadores (12 en lugar de 6) y la acción se puede controlar mejor. Escoges entre peleas de mano a mano, o un torneo de 8 luchadores. En el modo Story, el cuento es el mismo que en SNES: Shaquille invade el misterioso Segundo Mundo para evitar que una momia malvada desate su venganza en nuestra realidad.

### Músculos poderosos

Shaq Fu tiene un arsenal único. La característica más obvia del juego es la velocidad. Los personajes hacen movimientos increíblemente rápidos, que parecen graciosos, hasta que te acostumbras. Por ejemplo, Kaori, la niña gata, realiza ataques veloces. Voodoo se convierte en un lobo rápido que acecha pegado al suelo.

**PISTA:** Para obtener un escudo permanente, presiona Abajo en el controlador seguido por el botón A.



El cartucho también está repleto de ondas explosivas y ataques con armas, haciendo que el combate a larga distancia sea un factor más importante que en otros juegos de pelea. Varios adversarios, como Sett y Beast, pueden desaparecer, cuando están lejos y aparecer, de repente, frente a tu cara.



**¡Wow! Shaq encontró el único gimnasio de kung fu en Tokio, la capital mundial del karate.**

Un controlador de seis botones es la mejor manera de jugar. Los ataques especiales que usan movimientos del controlador se ejecutan de inmediato, con el controlador de seis botones. Sin embargo, es difícil hacer los saltos con precisión, debido a la rapidez.

### Un pequeño gran hombre

Las figuras de los personajes son pequeñas, pero Delphine hizo esto a propósito, a cambio de la velocidad y la animación adicional. Te llevará tiempo acostumbrarte a las figuras pequeñas, pero la acción de artes marciales queda bien complementada por una animación compleja y fantásticamente fluida.

Desafortunadamente, los sonidos no dicen nada. Los efectos son mínimos y la música, es escasamente apropiada. Al menos, tienes un CD con el tema de Shaq, incluido con el juego.

### Shaq en la pelea

Shaq Fu puede competir con SF y MK, pero sus pequeñas figuras pueden frustrar a algunos jugadores. Sin embargo, si inviertes algún tiempo en dominar los ataques de Shaq, recibirás amplios dividendos.

**PISTA:** Mueve el controlador hacia la Derecha, Abajo e Izquierda y, después, aprieta el botón B para el ataque de envoltura de Sett Ra.

**PISTA:** La pantalla de la derrota revela un movimiento especial. Apúntalo.



**PISTA:** El ataque Shaquirin de Shaq tarda un poco en funcionar. No lo uses en contragolpes que deban ser rápidos.



### ENEMIGOS DE SHAQ



Beast



Kaori, la niña gata



Sett Ra, la momia maldita



Mephis, el brujo maligno



Voodoo, bruja de magia negra



Diesel, el luchador del bar



Leotsu, el anciano



Rajah, maestro del sable



Nezu, guerrero pequeño



Aurok, el luchador gigante



Colonel, el luchador biónico

**PISTA:** Mephis depende de sus garras relámpago. Mueve el controlador Abajo-Derecha y aprieta el botón B.

Fichero de juego Genesis

### Shaq Fu

(por Electronic Arts)



Shaquille O'Neal lucha seriamente en este buen juego de peleas.

Es divertido una vez que te acostumbras al tamaño pequeño de sus figuras.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.0	4.0	4.5	Ajustable

Precio no disponible  
24 megs  
Disponible ahora  
Juego de peleas

8 jugadores  
3 niveles  
Vista lateral  
3 continuaciones  
Incluye CD Shaq

# PROANALISIS

## Genesis



**Por Capitán Pulpo**

Aero the Acro-Bat alcanzó el éxito, el año pasado, como un nuevo héroe de 16 bits, lleno de color y con múltiples talentos. Ahora, una de las estrellas del juego de Aero, tiene su propia aventura. Zero es igual de colorido y talentoso, pero sufre los mismos problemas de control que hicieron que Aero aterrizara.

### Roedor imprudente

Cuando un leñador malvado amenaza la tierra de Zero, esta ardilla alegre trata de ponerlo en su lugar. Para alcanzar la confrontación final, en la fábrica de papel, Zero debe correr y saltar, pasando por una playa llena de enemigos que se arrastran, acelerando por precipicios y



**PISTA:** Infla este fuelle con tres saltos y crearás una habitación repleta de premios. Sin embargo, no saltes cuatro veces, o estallará.

Fichero de juego Genesis

### Zero the Kamikaze Squirrel

(por Sunsoft)



El enemigo de Aero tiene su propio juego, lleno de color y fondos caricaturescos. La dificultad con los controles hace que esta ardilla, no sea una superestrella.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.0	3.5	4.0	Intermedio

US\$54,99  
16 megs  
Acción y aventura  
Un jugador  
7 escenas

Vista lateral  
Multidireccional  
Continuaciones ilimitadas



**PISTA:** Acelerar en tu moto acuática sobre la rampa no es una buena idea; con frecuencia tropezarás contra obstáculos.

túneles peligrosos, manejando una moto acuática por rápidos turbulentos y, por último, debe sobrevivir a un baño en una piscina de materiales tóxicos. Los variados estilos de jugar te garantizan que no te aburrirás.

Sin embargo, en algunos momentos te sentirás frustrado por los controles. De la misma forma que era difícil dirigir el vuelo de Aero, los ataques y las zambullidas de Zero resultan difíciles de controlar. Se



**PISTA:** Para alcanzar la cima de la plataforma, en esta habitación secreta, salta lo más alto posible sobre los fuelles. Una vez que agarres los artículos de arriba, vuelve a inflar la puerta para salir.



**PISTA:** Los enemigos verdes colgados de las paredes, son difíciles de vencer en lugares estrechos. Lánzate contra el parabrisas para destrozarlos.

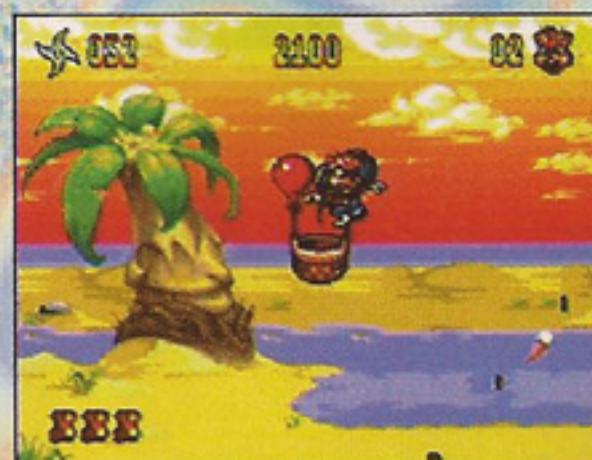


# ZERO

## The KAMIKAZE Squirrel



**PISTA:** Usa tu patada contra las anguilas eléctricas, o sufrirás una sacudida.



**PISTA:** Corta la cuerda bajo la cesta y salta dentro de ella antes que se eleve. Volarás hasta algunos premios útiles.

mueve tan rápido y es tan trabajoso de controlar, que chocarás contra las paredes y el suelo con frecuencia. Debes practicar mucho, si quieres dominar sus habilidades de vuelo. Los demás movimientos, incluyendo un agresivo ataque Flic-Flac de largo alcance, su giro y las artes marciales, son mucho más fáciles de ejecutar y ofrecen posibilidades interesantes.

### El mundo de Zero

Zero vive en un mundo tan brillante y lleno de color, como el de Aero. En algunos

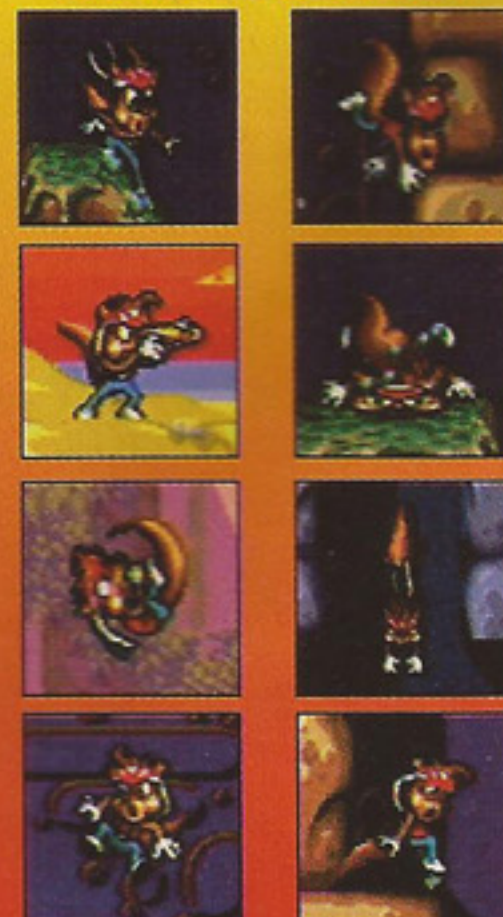
casos, los gráficos de Zero son mejores: Las figuras son más grandes y tienen animaciones llenas de humor. Aquí también hay una mayor variedad de escenarios. Gráficamente, el juego es digno de un dibujo animado de alta calidad.

Los sonidos no resultan tan buenos. La música no se adapta bien a los niveles y te gustaría tener efectos de sonido más dramáticos, similares al aullido de Zero.

### Al estilo de Zero

Incluso con la frustración de los controles, este juego tiene mucha diversión, ligera y frívola, para los jugadores intermedios. Prueba esta ardilla y verás que se trata de un héroe. **B**

### Movimientos con talento:







### Por El Tamborilero

Bueno, bueno, mira lo que finalmente ha llegado al Genesis: Clay Fighter, el juego de peleas "alternativo" que voló de los estantes cuando se estrenó en SNES, el año pasado. Los fanáticos preocupados acerca del proceso de conversión pueden descansar. ¡Tanto su apariencia como su forma de jugar están intactas!



**PISTA:** Helga revienta los oídos de sus enemigos con su super grito. Carga Izquierda por dos segundos y luego presiona Abajo-Izquierda, Abajo-Derecha, Derecha y cualquier botón de puñetazo.

### Visto de cerca

Puedes escoger entre los ocho personajes animados de plastilina, que quieren ser los reyes de Clayland. Con luchadores tan excéntricos como un imitador de Elvis, llamado Blue Suede Goo, y Helga, una valquiria obesa cantante de ópera, pasarás un rato divertido

Fichero de juego Genesis

### Clay Fighter

(por Interplay)



**Broma aparte, los fanáticos de los juegos de pelea con humor, disfrutarán de Clay Fighter por sus personajes locos, sus combos magníficos y su forma de jugar amena.**

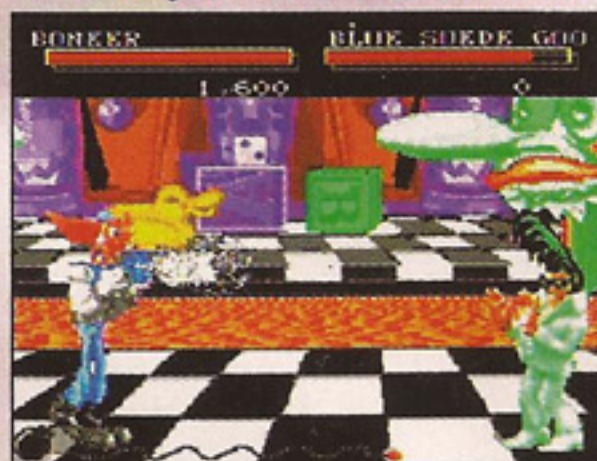
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	3.5	4.5	Ajustable

Precio no disponible  
16 megs  
Disponible ahora  
Juego de peleas

2 jugadores  
12 niveles  
Vista lateral  
Continuaciones ilimitadas



**PISTA:** Lanza el ataque de la pelota medicinal de Tiny, cargando Abajo por dos segundos, luego presiona Arriba y cualquier patada. Si te bloquean bajo, puedes contraatacar con un ataque de salto, sincronizando bien.



**PISTA:** Moja a tus enemigos con el chorro de la flor de Bonker presionando Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y cualquier puñetazo.

aprendiendo los trucos de este cartucho.

Los gráficos están a la par del producto de SNES, en todos los aspectos. Los personajes, agradablemente animados, tienen reacciones absurdas, cuando son aporreados. CF también ofrece algunos sonidos de calidad, como puñetazos, patadas, gruñidos y chillidos, en abundancia. Una música de fondo repetitiva, estilo circo, tiende a ser un poco aburrida.

# Clay Fighter



**PISTA:** Para hacer una cuchilla de pelo corta y rápida, que requiere menos tiempo para recuperarse, presiona Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y cualquier botón de patada.



**PISTA:** Blob lanza proyectiles asquerosos a su oponente. Presiona Abajo, Abajo-Derecha, Derecha, y cualquier puñetazo.



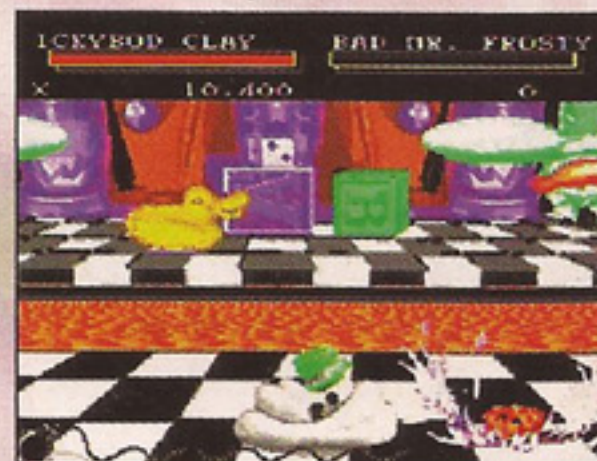
**PISTA:** Bad Mr. Frosty hace zancadillas con su barrido. Presiona Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y cualquier patada.

Solamente el control tiene problemas, en especial, si eres un perfeccionista con el tiempo de reacción en la pantalla. Cuando tu luchador no reacciona rápidamente, puede ser aplastado.

### Como plastilina en tus manos

Los oponentes controlados por el CPU son difíciles, pues cada vez que los golpeas, ajustan su estrategia a la tuya. Si te arrinconan, es mejor que digas adiós.

Como en otros juegos, CF basa su potencia en el sistema de combos, que resultan relativamente fáciles de ejecutar. Los



**PISTA:** Para sacar a Icky-bod Clay de problemas ejecuta un teleport, presionando los tres botones de puñetazo.

fanáticos también notarán que los ataques especiales se hacen al estilo de SF II, con algunos movimientos híbridos intercalados, para darle su estilo propio a CF.

El juego ofrece tres niveles de dificultad y 12 velocidades, dejando muchas opciones diferentes para jugar. Para dos jugadores que quieran enfrentarse, hay un modo que incluye un sistema de compensación, para equilibrar el combate.

### Jugar, o no jugar

Si eres un amante de las peleas y estás harto de las imitaciones malas de SF II y MK, Clay Fighter puede ser la medicina que necesitas. Aunque lo que todos nos preguntamos es: ¿Dónde están las Claytalities?

# PROANALISIS

## Genesis



### Por Capitán Pulpo

¿Buscas un juego de disparar en el espacio rápido y frenético? Sigue buscando, jinete espacial. Viewpoint tiene una decepcionante forma de jugar, que lo hace explotar justamente en su plataforma de lanzamiento.

### Tiroteo agobiante

Después de ganar adeptos en Neo-Geo, Viewpoint pudo haber sido un éxito seguro



**PISTA:** Los disparos enemigos y los atacantes convergen alrededor de los power-ups, así que no vayas directamente hacia ellos.

en Genesis, especialmente porque American Sammy conservó muchas de las características del juego original. Vuelas un reactor en seis mundos imaginarios, disparando contra enemigos que se deslizan, vuelan y giran. Los engranajes gigantes, cercas móviles y gusanos saltarines harán sonreír con nostalgia a los fanáticos de Viewpoint.



**PISTA:** No gastes power-ups en las ruedas del Nivel 1. Son fáciles de eludir y tienes otros enemigos más rápidos de quien preocuparte.

Como en el original, Viewpoint usa una perspectiva de 3/4, que te hace volar hacia



**PISTA:** Estas resbaladizas anguilas del nivel 2 saltan de repente. Recibirás un pequeño aviso si te fijas en las luces de los huecos por donde emergerán.

**PISTA:** Dispárale a las ruedas dentadas para abrir las puertas, entonces pasa inmediatamente hacia el área abierta y sitúate para destruir la próxima rueda.



tu arma normal, que puede ser mejorada, (estilo Super R-Type) y además puedes recoger armas y escudos de los enemigos vencidos. Pero toda esa potencia de fuego se desperdicia por la lentitud de tu nave, similar a la de un camión cargado subiendo una ladera inclinada.

### Vista de Viewpoint

Dejando aparte la lentitud, los gráficos resultan la mejor característica del juego. El punto de vista angular es sorprendente, los enemigos son tan extraños como innovadores (¿has visto delfines armados?) y los niveles tienen diversos escenarios. Pero, los enemigos algunas veces se mueven de forma rígida, y las explosiones no son impresionantes. Un video de introducción, o entre niveles, podría haber ayudado.



**PISTA:** Después de que el boss del nivel 1 te lanza torpedos rojos, prepárate para su embestida de larga distancia. Esquiva y usa tus armas especiales contra él.



**PISTA:** Este pez del nivel 2 escupe pequeños huevos explosivos que detonan después de unos segundos. Esquívalos y concentra tu fuego en el pez.



**PISTA:** Cuidado con los bloques mientras te mueves por esta rejilla, los bloques que se van a levantar destellarán por un instante.

Los sonidos son malos. Los disparos y las explosiones están apagados y la música (especialmente el tema de bar del nivel 2) no pertenece en este juego.

Si persistes con él, Viewpoint ofrece un buen desafío y pelearás un buen rato. El mayor reto, sin embargo, está en soportar la lentitud y tratar de mantenerse interesado. **G**

# VIEWPOINT

Fichero de juego Genesis

## Viewpoint

(por American Sammy)



Los fanáticos de este clásico de Neo-Geo se sentirán

decepcionados, la versión de Genesis se acerca, pero lo problemas de velocidad reducen la emoción.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
3.5	2.5	3.0	3.0	Ajustable

US\$64,95  
16 megs  
Disponible ahora  
Tiroteo  
2 jugadores

6 etapas  
Vista aérea angular  
Desplazamiento diagonal

arriba y en diagonal, a través de la pantalla.

Pero el juego de Genesis introduce algo que no estaba en Neo-Geo: Una lentitud severa. No sólo retrasos, como cuando la cantidad de enemigos recargan el CPU, sino lentitud total, como la del laborioso paso de tortuga de tu nave por todo el juego.

La cantidad excesiva de enemigos en pantalla, no sólo retrasa, sino que también afecta los controles. De repente, no podrás manejar tu reactor de forma normal. La pena es que los controles tienen potencial: Puedes disparar con precisión

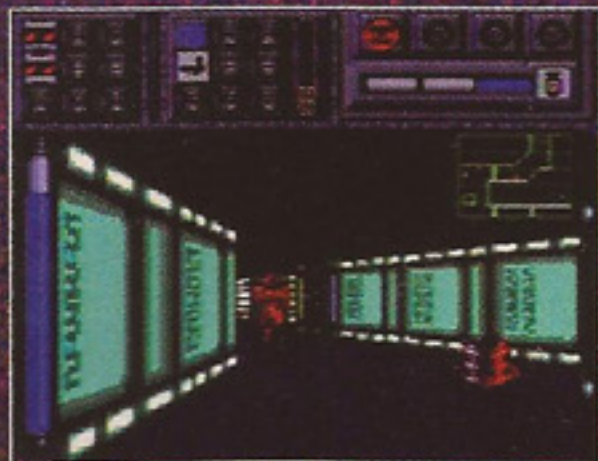
# PROANALISIS

## Genesis



**Por Manuel de la Mancha**

Generalmente, en los juegos de video, el espacio no suele ser un lugar amistoso. Battle Frenzy, de Domark, te mete de lleno en otra batalla interplanetaria con perspectiva personal. Es un juego estilo Wolfenstein, que te erizará los pelos.



**PISTA:** Cuidado en las esquinas; puede haber enemigos al acecho. Escucha atentamente, pues el ruido puede revelar su presencia.

### Lucha intensa

Cuando la Federación Terrestre se enfrenta a la invasión de una armada robótica, te instalan un CPU Battle Frenzy en la cabeza, convirtiéndote en una máquina de combate capaz de destrozar las ocho clases distintas de robots enemigos.

Debes explorar con cautela los tortuosos pasillos de la nave invasora, buscando y liquidando adversarios metálicos, y

recogiendo armas para tu propio uso. Al final de cada nivel, debes destrozar la fuente de energía y regresar al principio del nivel, en un tiempo limitado. La presión para conseguirlo es enorme.

### Gazando robots

Los gráficos y los sonidos intensifican la acción. La perspectiva personal tiene una velocidad inferior a la de otros juegos similares, pero

# BATTLE FRENZY



**PISTA:** El boss del nivel 1 puede ser despachado fácilmente, si acabas primero con los disparadores orbitales. Dispara un poco hacia la derecha o izquierda del centro y, entonces, pulveriza el núcleo.

esto no afecta la acción y puedes girar, para enfrentarte a un enemigo, más rápido que en Zero Tolerance de

Accolade. En general, el sonido está limitado a los diversos efectos de las armas. De hecho, el silencio relativo aumenta la tensión.

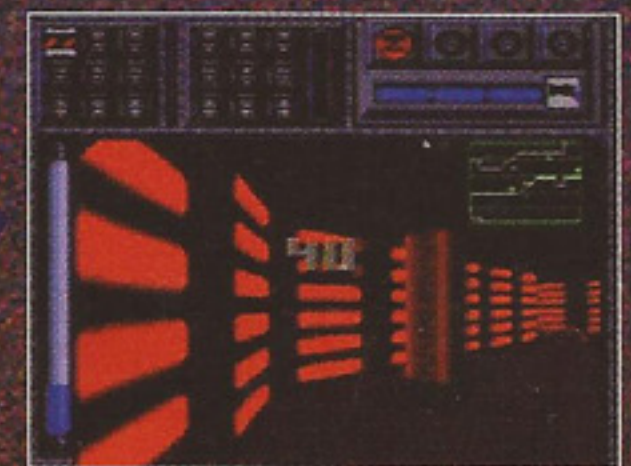


**PISTA:** Por suerte, puedes abrir una puerta a distancia, situándote frente a ella. Esta táctica te ayuda cuando juegas contra reloj.

vas de lado a lado casi sin control, un problema grave cuando tienes el tiempo limitado. La carrera final se complica aún más por las paredes pegajosas, que te roban tiempo y te hacen perder vidas.



**PISTA:** A veces, si disparas suficientemente rápido, puedes neutralizar los disparos de tu enemigo.



**PISTA:** Asegúrate de conocer bien el camino de regreso hacia el principio, cuando el reloj empiece a contar.

### ¿Es un planeta divertido?

"Divertido" no es el mejor adjetivo para describir Battle Frenzy. Realmente, parece más una mezcla de una carrera pedestre frenética, con una delicada prueba de nervios. Si te gusta cazar robots asesinos en el espacio, con un toque adicional de frustración, Battle Frenzy te pondrá en órbita.

Fichero de juego Genesis  
**Battle Frenzy**  
(por Domark)



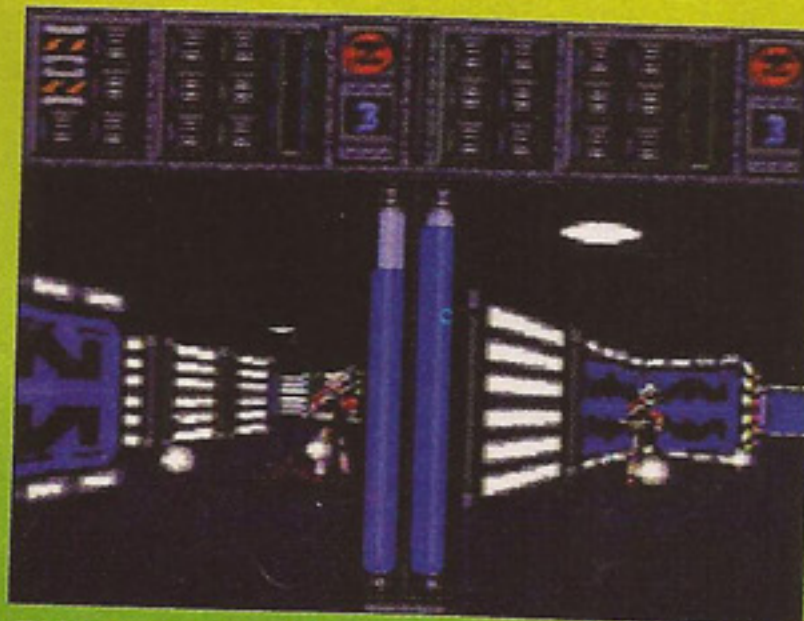
**Battle Frenzy te brinda una acción similar a Wolfenstein, pero en el espacio, con una buena dosis de adrenalina y controles ligeramente pegajosos.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	4.0	3.0	3.5	Experto

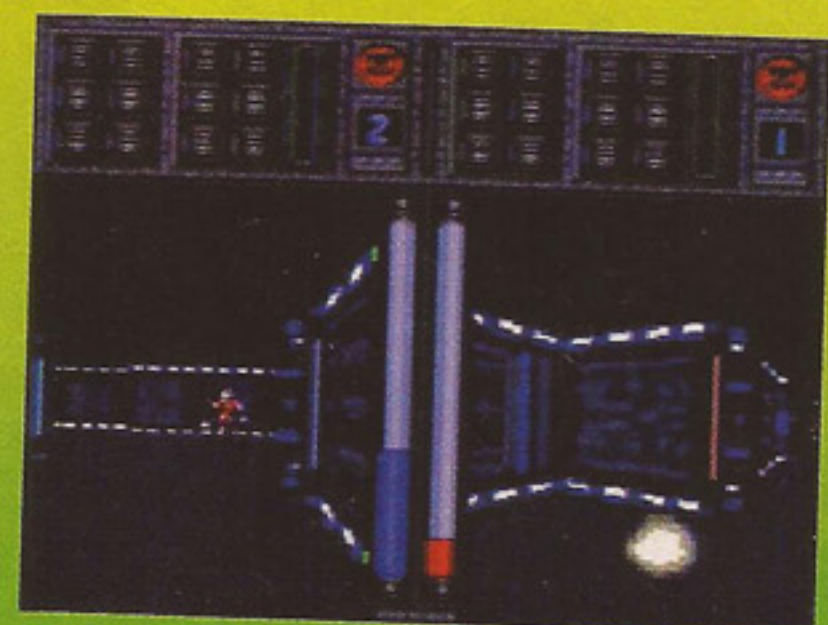
US\$54,99  
16 megs  
Disponible ahora  
Tiroteo

2 jugadores  
12 niveles  
Perspectiva personal

## ACCION DE DOS JUGADORES: ENFRENTADOS Y COOPERATIVOS



**PISTA:** ¡Oye, cúbreme! En el modo cooperativo para dos jugadores, se puede disparar con fuego cruzado y eliminar enemigos con facilidad.



**PISTA:** ¡Ahí está! En el modo para dos jugadores enfrentados, usa tu movimiento lateral para salir de línea de fuego y lograr unos buenos disparos.

# VIRTUA RACING DELUXE



**Por Capitán Pulpo y Atleta de Domingo**

Así que te gustó el Virtua Racing de las salas de juego; jugaste la versión de Genesis (sin saber por qué costaba tanto) y, ahora, no estás seguro si te gustará el juego de 32X. No te preocupes, siéntate en uno de los tres tipos de auto, para salir a quemar las nuevas pistas, disfrutando del mejor juego de carreras que ha llegado a los sistemas hogareños.

## VR: Volando rápido

El problema más grande del VR de Genesis es su escaso atractivo de repetición. Era rápido y divertido, pero como sólo tenía tres pistas y un auto de Fórmula Uno, la emoción se terminaba

pronto. Con un precio de US\$100, VR no era una compra obligada, pero si un alquiler mandatorio.

Virtua Racing Deluxe ha resuelto estos problemas. Para empezar, es US\$30 más barato. Segundo, puedes escoger entre tres autos (el

Para empezar, es más rápido y receptivo. Los autos realmente vuelan bajito, especialmente cuando usas la familiar vista desde la cabina. Afortunadamente, los controles son excelentes, así que tu bólido reacciona rápida y precisamente a tus decisiones.

La mejor característica de los controles es el cambio sobre la marcha de tu punto de vista. Como en las versiones anteriores, VRD te permite cambiar tu



**PISTA:** Para una carrera más fácil, y para ver la pista que te espera, usa cualquiera de las vistas aéreas...

Fórmula de siempre, un auto preparado y un prototipo despampanante), y puedes correr en cinco pistas (dos de las cuales son nuevas: Sand Park y Highland). La combinación de carros nuevos y pistas nuevas hacen que Virtua Racing sea virtualmente único.

## Vista y velocidad

Este juego es simplemente mejor y lo jugarás más tiempo que la versión de Genesis del año pasado.



**PISTA:** Sigue las marcas de los neumáticos que te muestran el mejor trazado de la carrera.



**PISTA:** Es bueno aprovechar la aspiración aerodinámica, acercándote al auto que va delante del tuyo para ahorrar combustible, pero pásalo por fuera para tener más espacio de maniobra.

perspectiva sin pausas. Puedes ir desde la vista aérea elevada, hasta una vista aérea baja y, entonces, puedes situarte detrás del carro, o saltar dentro de la cabina. Y eso no es todo, cuando estás en la cabina de



**PISTA:** ...pero si deseas algo más intenso y desafiante, siéntate en la cabina y sentirás la emoción de correr pegado al suelo, con una perspectiva personal.

Fichero de juego 32X  
**Virtua Racing Deluxe**  
(por Sega Sports)

Rated by V.R.C.™  
**GA**  
Appropriate for all audiences.  
General Audiences

**Este es el juego que tenía que haber sido VR para Genesis.**

**¡Con pistas y autos completamente nuevos, es rápido, divertido y bello!**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	4.0	5.0	5.0	Ajustable

US\$69,99  
24 megs  
Disponibles ahora  
Carreras de autos

2 jugadores  
6 pistas  
Múltiples vistas  
Multidireccional

## ¡Escoge tus armas!

Fórmula Uno

Auto preparado

Prototipo

VRD, ¡la vista es diferente según el auto! (en el Prototipo el timón está a la derecha). En las carreras de dos jugadores con la pantalla dividida, cada conductor puede cambiar su vista independientemente. La gran selección de opciones visuales siempre ha sido el sello de identificación del juego y ahora es mejor que nunca.



embargo, la voz de la locutora sigue siendo escasa y sólo aparece para anunciar algunos registros de tiempo. Los efectos de sonido, como el chillido de los neumáticos y el estruendo de las colisiones, fueron mejorados, pero aun así, no ganarán ningún premio. Definitivamente este es un juego para ver, no para oír.



**PISTA:** El prototipo es el auto más rápido. Pero, también es el más difícil de controlar. Fíjate en la extraña posición del timón.

### Vuelta de prueba

Los gráficos, que ya eran excelentes, también han mejorado. Los autos de polígonos grandes y bien definidos, ahora generan más chispas, más fuego y más humo (te puedes volcar y derrapar, pero aún no hay accidentes impresionantes). Los llamativos escenarios son mejores que nunca, con montañas gigantescas y bellas, que aparecen ante tus ojos, y bosques detallados que te rodean. Este es el tipo de juego donde no te importará mirar sobre los hombros de alguien.

Los sonidos, que eran la parte más floja del juego de Genesis, resultan un poco mejores aquí. Ahora tienes un tema musical durante toda la carrera, en lugar de pequeños insertos. Sin

### Bandera de cuadros

¿Podría decirse que VRD es un juego de carreras perfecto? Se acerca, pero aún no tiene el irresistible desafío que te garantizarían unos buenos meses de



**PISTA:** El veloz prototipo se adapta mejor a los espacios abiertos del Sand Park.



**PISTA:** No uses la vista aérea alta en la pista de Bay Bridge, o perderás de vista tu vehículo cuando entre en el túnel.

entretenimiento. Varios juegos de carreras de 16 bits tienen más de dos docenas de pistas y más formas de personalizar tu vehículo que los que VR ofrece. Y un juego de cuatro jugadores simultáneos, tampoco es algo imposible. Además, VR todavía no tiene una manera de grabar tus récords, así que siempre empiezas desde cero, respecto a la pizarra del campeón.

A pesar de todo, podrás olvidar estos factores cuando corras en una intensa carrera para dos jugadores, ejecutando precisas técnicas de manejo y deslizándote rápidamente a través del tráfico como si fueras Nigel Mansell. Sin duda alguna, Virtua

Racing Deluxe genera emociones de lujo.



**PISTA:** Aprovecha las bifurcaciones de la pista; lo puedes usar para adelantar a tus competidores.



# PROANALISIS

## Neo-Geo



Por Buska Pleito

¿Qué pasaría si los luchadores de Street Fighter se enfrentaran a los Mortal Kombatientes? ¿Quién ganaría? En King of Fighters '94, puedes contestar una pregunta que es casi de la misma importancia. Aquí se enfrentan varios de los mejores luchadores de Fatal Fury y Art of Fighting, así como otros personajes nuevos, en una pelea por todo lo alto. Los aficionados de los combates de Neo-Geo disfrutarán de la lucha en equipo del modo Team Battle y algunos movimientos nuevos, como lo es la técnica evasiva.

### Caras nuevas y viejas

El elenco de KOF es gigantesco con un total de 24 luchadores; ¡mucho más que en cualquier otro juego de pelea! Sin embargo, para los fanáticos empedernidos, la selección de personajes de SNK deja bastante que desear. Aunque hay algunos personajes obvios, como los hermanos Ryo y Bogard, se extrañan a Billy Kane, Duck King, Jubei y otras estrellas de Fatal Fury.

En el mejor de los casos, por otra parte, sólo la mitad de los nuevos resultan

atractivos o interesantes. La mayoría no son exactamente poderosos sino, más bien, despistados. Por ejemplo, el rotundo Chang Koehan, que nunca aprendió otra cosa que dar cadenas, o Choi Bounge, un Freddy Krueger en miniatura con alcance limitado y movimientos tramposos. En general, notarás una falta de equilibrio en KOF, y algunos luchadores tienen ventajas extremas sobre los personajes más débiles.



**PISTA:** Tus compañeros no están pintados en la pared; si haces el truco correcto, ¡te pueden sacar de problemas!



Personajes viejos y nuevos se reúnen en el modo Team Battle.

### Equipos de estrellas



Fichero de juego Neo-Geo  
**King of Fighters '94**  
(por SNK)

La nueva técnica de juego y algunos de tus personajes favoritos hacen que éste sea el mejor juego de pelea de SNK, desde Samurai Shodown.

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

Precio no disponible  
195 megs  
Disponible ahora

Peleas  
2 jugadores  
Vista lateral



**PISTA:** Después de hacer el rápido Puñetazo volcán, de Clark, salta inmediatamente y patea para un combo juggle extendido. Esta táctica funciona mucho mejor en las esquinas.



**PISTA:** El cuello rodante de Heidern es uno de los movimientos tramposos (el mejor) disponibles. ¡Ejecútalo cuando tu enemigo te lance una bola de fuego!



**PISTA:** ¡Algunos de los movimientos mortales de Art of Fighting 2 se pueden hacer ahora, de forma normal! Para lanzar las Super bolas de fuego de Ryo, aprieta Derecha, Izquierda, Abajo-izquierda, Abajo, Abajo-derecha, Derecha y C.



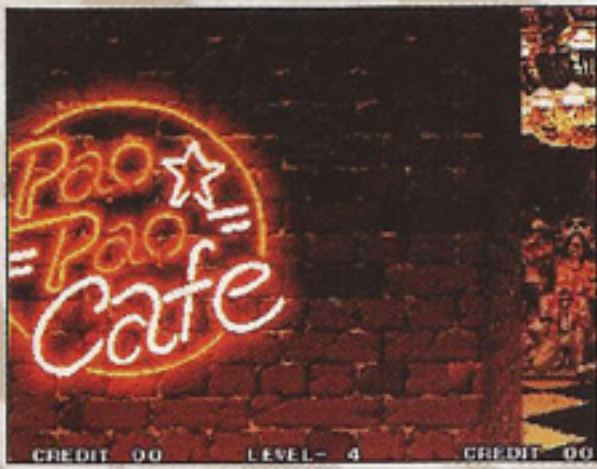
**PISTA:** ¡Busca los combos encadenados! Prueba la patada de las piernas relámpago de Akuma, seguido de inmediato por un Shoran Kyaku antes de que aterricen.



**PISTA:** ¡Algunos de los nuevos personajes, como Kyo Kusanagi, patean traseros...



**PISTA:** ...y otros de los nuevos personajes, como Chang Koehan, simplemente tienen un gran trasero para patear!



**PISTA:** ¡Los aficionados de SNK se sorprenderán con las fantásticas introducciones gráficas, como la pared rodante del Café Pao Pao!



## El arte de las técnicas

Ahora, las buenas noticias: ¡Exceptuando a estos personajes de relleno, King of Fighters es pura diversión! SNK ha creado buenas técnicas y combinaciones nuevas, para desafiar a los fanáticos. La adición más importante es el movimiento evasivo. Apretando A y B, simultáneamente, te mueves hacia un lado para esquivar los ataques, incluso bolas de fuego y ganchos. Aunque algunos jugadores que no juegen limpio pueden abusar de esta técnica, es una gran opción adicional, diferente y que complementa al bloqueo.

El soberbio sistema de combos está casi al mismo nivel que el de SFII Turbo. Puedes combinar más ataques que nunca, en la forma de dos-en-uno, y el formato de juego se parece más a Fatal Fury Special que al de Art of Fighting 2 (por suerte). La mejora más grande es la capacidad de unir combinaciones, donde golpeas a tu enemigo varias veces en el aire. Esta adición es buena, pero SNK debería ofrecerlo con todos, o casi todos los movimientos, en lugar de sólo con algunos.

Con respecto a los movimientos mortales (Death Moves), de SNK, KOF se encuentra entre FF Special y AOF 2. Debes



**¡Los rayos encima Corea también te asustarán a ti!**



**Algunos personajes familiares, como Mai Shiranui, tienen animaciones nuevas y bellas.**

ejecutar un movimiento mortal cuando te encuentras casi sin vida o cuando tu POW meter (medidor de fuerza) está cargado. ¡Si reúnes ambas condiciones, el daño aumenta considerablemente!

## En equipo

King of Fighters te ofrece un modo de jugar nuevo y divertido: La pelea en equipo (Team Battle). Puedes elegir entre los ocho equipos previamente programados.

Funciona como un torneo: Si ganas, tu personaje sigue luchando; si pierdes, sacas a luchar a otro de los personajes de tu equipo. Este modo es divertido, pero hubiera sido diez veces mejor si pudieras escoger tu propio equipo.

## Lo mejor de Neo-Geo

Sin duda, KOF es lo mejor de Neo-Geo, con la excepción de Samurai Shodown, y es uno de los juegos más atractivos de todos los tiempos. Los gráficos y sonidos están al nivel que esperamos de SNK, e incluso superan otros juegos anteriores.

Hay algunas áreas que SNK debería mejorar en el inevitable King of Fighters '95, como la capacidad de crear tu equipo, reemplazar a los peladores más inútiles y un poco más de balance en el juego. Pero, hasta entonces... ¡Viva el rey!

3DO



**Por Larry Measusta**  
Way of the Warrior es el primer juego de peleas para

3DO, pero carece de algo que tienen hasta los juegos de peleas para Game Gear, como MK II: Un formato de juego equilibrado y buena respuesta a la acción del control en la pantalla.

## A su manera

En WOW puedes elegir entre nueve luchadores, que incluyen un guardaespaldas argelino vestido con traje de diseñador, una motociclista que engulle bebida y te la escope en la cara, así como el surtido habitual de ninjas y maníacos de las artes marciales. Aunque no queda claro si está hecho con algún propósito, varios de los personajes parecen parodias burdas de luchadores bien conocidos, como Raiden o Chun Li.



**PISTA:** Si ves caer un objeto triangular, ¡agarralo! Te puede dar fuerza adicional, una vida extra o invencibilidad, según los casos.

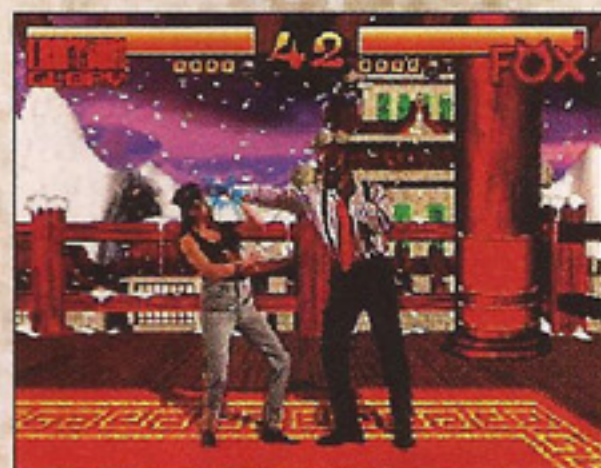
Fichero de juego 3DO  
**Way of the Warrior**  
(por Universal Interactive)

**Buenos gráficos y sonidos no hacen que un juego sea bueno. Tiene que tener un formato equilibrado, o nunca llegará a ser un competidor en el género.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.5	3.0	3.0	Ajustable

Precio no disponible  
CD  
Disponible ahora

Juego de peleas  
2 jugadores  
Vista lateral



**PISTA:** Puedes bloquear la mayoría de los ataques especiales. Cuando bloques no recibes daños.

Puedes jugar contra la computadora o un amigo y fijar límites para equilibrar el combate. Jugar en los niveles altos de dificultad significa que aparecerán



**El Latigazo rápido con el pelo, de Nikki Chan, se ejecuta presionando el control hacia Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y el botón A.**

más bosses. Sin embargo, pronto descubrirás que al CPU le encanta hacer trampas, especialmente en los niveles avanzados. Otro inconveniente es el tiempo de carga: Mientras esperas a que el juego comience, puedes perder la mitad de la tarde.



**PISTA:** Si ves que un luchador desaparece, ¡ten cuidado! Está a punto de caerte encima con un ataque brutal.

# WAY OF THE WARRIOR

## Maneras de pelear

Los gráficos son claros y agradables, al principio. Pero, cuando comienza la acción y la pantalla se amplía, te quedarás con unas figuras diminutas que tienen

sus movimientos especiales con aspecto reticulado. La pelea se hace lenta y poco fluida, lo que resulta un poco extraño, si se tiene en cuenta que estamos jugando con un sistema tan veloz como el 3DO. Los escenarios son la mezcla habitual de templos, dojos y salas de tortura.



**El Polvo de voodoo aturridor, de Fox, se hace presionando Abajo, Abajo-Derecha, Derecha y el botón de la Izquierda.**

La pista de audio hubiera recibido una clasificación mejor por el increíble sonido de White Zombie, pero los desastrosos efectos sonoros contrarrestan las canciones del Zombie. Incluso con el volumen al máximo, los gritos de auxilio de la motociclista se parecen más a la exclamación que das si alguien te pisa un pie, que cuando te parten una pierna.



**PISTA:** La forma más fácil de ganar es arrinconar al oponente y golpearlo con una serie de patadas saltando.



**PISTA:** Después de ejecutar un movimiento especial, apártate de tu oponente o la computadora te responderá con un ataque de proyectiles.

Ejecutar los movimientos especiales no es difícil y hay unas cuantas fatalities, pero no impresionan mucho. Sin embargo, puedes atravesar victorioso todo el juego usando, usando únicamente patadas con salto.

## No hay manera...

Si tienes un 3DO y te mueres por tener un juego de pelea, es probable que le eches un vistazo a este combate, pero no vas a encontrar nada espectacular ni sorprendente. WOW es solo una versión con esteroides de Pit Fighter. Los luchadores fanáticos pueden jugarlo para asegurarse de que lo han visto todo. Pero, cuidado, aquí no hay manera de llegar a ninguna parte. **G**



# PROANALISIS

CD-i

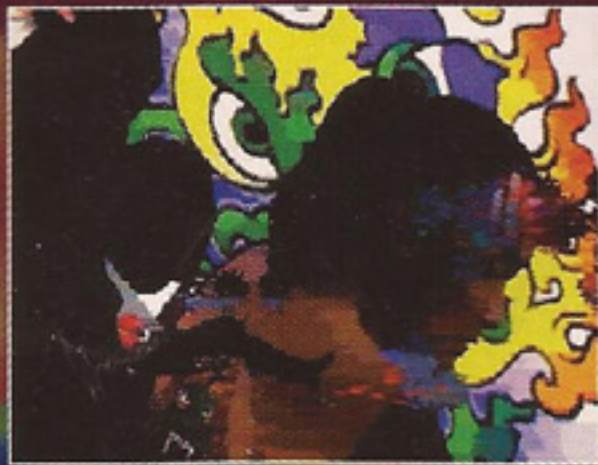


Por Larry Measusta

Burn: Cycle demuestra por qué CD-i es tan especial. Las secuencias de video con movimiento completo y la trama de este juego probablemente no se podrían ejecutar mejor en otro sistema doméstico.

## Fuga de cerebros

Te despiertas de una pesadilla cibernética en el momento preciso para ser



**PISTA:** La Karma Cash Machine te desorientará. Sigue la secuencia de video para recibir instrucciones.

golpeado por el sistema de memoria principal de la computadora del banco. Interpretas a Sol Cutter, un ladrón de información de baja calaña, que recibió más de lo que esperaba al tratar de robarle datos a Softech. El virus de Burn: Cycle ha sido implantado en su cabeza, y debes ayudar a Cutter a descubrir el misterio y desactivar el virus, antes



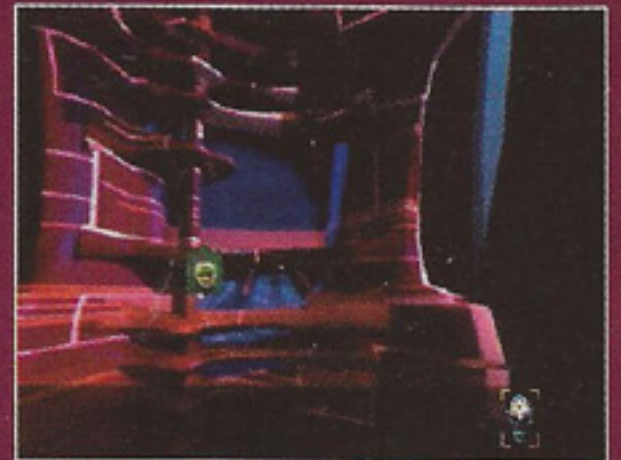
**PISTA:** No se te ocurra atacar a los guardias del hotel. Acabarán contigo en un abrir y cerrar de ojos.

de que sea demasiado tarde.

Cutter recibe información por auriculares y también mediante conversaciones con diferentes personas. Para encontrar esas personas, Cutter viaja por una amplia pesadilla urbana, que incluye una parada en un delirante bar popular, un increíble "confesionario" que es en realidad como un cajero automático o Karma Cash Machine (tendrás que jugarlo para crearlo) e incluso una secuencia de volar y disparar. ¡Burn: Cycle tiene de todo!



**Cutter llegó un poco tarde...**



**PISTA:** Usa la bomba en la puerta, pero asegúrate de alejarte antes de que explote.



**PISTA:** Revisa el cuerpo del agente muerto en busca de objetos útiles.

## Película divertida

Los gráficos de Burn: Cycle son fenomenales, gracias a sus excepcionales imágenes de video con movimiento completo y las agradables y claras secuencias cinematográficas. Verás fantásticas imágenes futuristas con un punto de vista extraño. Aunque los gráficos tienden hacia lo pretencioso (la fiesta se parece a la que nunca te dejarán entrar), resultan excitantes en general.

Los sonidos también te harán vibrar el esqueleto. Hay excelentes voces y efectos sonoros, junto con música de última moda. Aunque la pista de sonido nunca es tan frenética ni excitante como la acción, no se puede negar que la música complementa bien el juego.

El control es sencillo. Disparar a los enemigos es tan fácil como en Lethal Enforcers y no requiere ninguna explicación cómo recoger y usar las cosas. El único problema aparece cuando vuelas, durante la secuencia de tiroteo: Debes saber manejar vehículos del futuro para sobrevivir.

## Está que quema

Burn: Cycle es rápido, divertido y, simplemente, lo que CD-i necesitaba. Si tienes la suerte de tener este sistema, deberías echarle un vistazo. Pero si no, tendrás que esperar a que aparezca en 3DO o Sega CD.



**PISTA:** La manera más fácil de sobrevivir la secuencia de tiroteo es eliminar al enemigo cuando aún está lejos.



**PISTA:** Usa el mapa para salir de la primera área. Simplemente ve hacia delante, dobla a la derecha, sigue adelante, dobla a la izquierda, dobla a la izquierda nuevamente y sigue adelante.



Fichero de juego CD-i

**Burn: Cycle**

(por Philips)

¿Te sientes afortunado? Lo eres, si ya tienes un CD-i y Burn: Cycle. Este viaje fenomenal, a través del futuro, está repleto de misterio y emoción.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
5.0	5.0	4.5	5.0	Intermedio

Precio no disponible  
CD  
Disponible ahora  
Acción y aventura

Un jugador  
Vistas múltiples  
Memoria por baterías

# PROANALISIS

## Game Boy



### Por Medianviental

Bubsy es tan conocido por su astucia, sus animaciones encantadoras y su voz tonta, como por su formato de juego. Desafortunadamente, casi ninguno de esos elementos hicieron la travesía al juego de bolsillo.

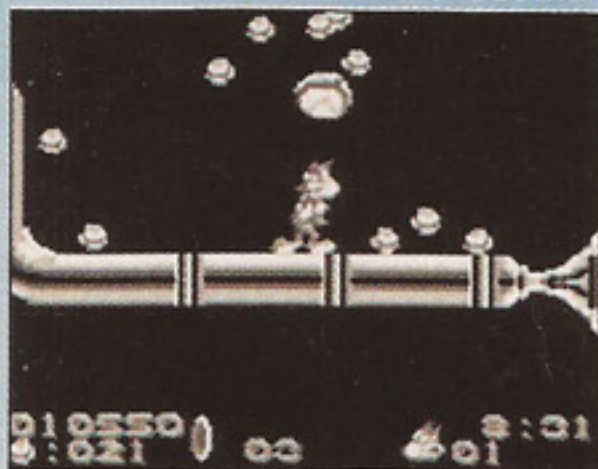
divertidos; además, los pocos que sobrevivieron son extremadamente aburridos.

Incluso considerando las limitaciones gráficas de Game Boy, los gráficos de Bubsy II son decepcionantes. Las imágenes son borrosas, casi como las de un Atari 2600. Es difícil distinguir un enemigo de otro, las figuras

# BUBSY II

### Salta y corre

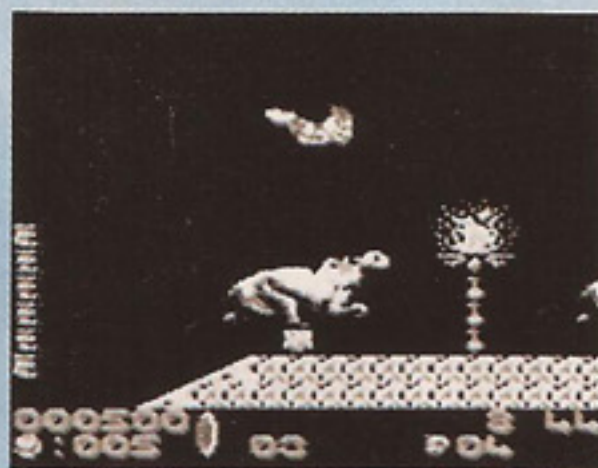
Bubsy II lleva al famoso felino en una aventura lenta de realidad virtual, a través de un Amazatorium a escala



**PISTA:** Si quieres salir rápido de la primera Music Area, planea por el tope de la pantalla, hacia la derecha.

reducida. Bubsy tiene que arañar su camino, avanzando por tres pisos y nueve niveles de correr y saltar.

El formato de juego inteligente y rápido, que convirtió el original en un éxito, se quedó en el suelo del estudio de diseño. La falta de precisión de los controles y la extrema lentitud del juego te volverán loco. Escasean los obstáculos y los enemigos



**PISTA:** Si vas planeando a todas partes, evitarás caídas desagradables.



**PISTA:** Para salir de cada nivel, en el Gran Tour, debes superar los tres mundos y después al boss, en cualquier orden.

de selección son casi indescifrables y las melodías mediocres no merecen ni ser mencionadas.

### No es el maullido del gato

Tenemos la esperanza de que Bubsy no haya gastado todas sus vidas todavía, porque este juego seguramente le quitará una. Gráficos y formato de juego malos, así como la falta de personalidad, hacen de Bubsy II un maullido silente. **G**

#### Bubsy II por Accolade

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
1.5	3.0	2.0	1.0	Intermedio

US\$24,95  
Disponible ahora  
Acción y aventura  
Un jugador

9 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

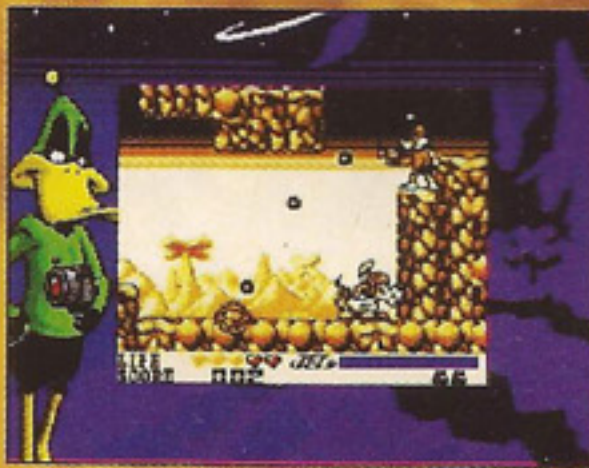


### Por El Jugador Desconocido

La Tierra le está tapando a Marvin su vista de Venus, así que el famoso marciano intenta destruirla. ¡Este es un trabajo para Duck Dodger, alias Daffy Duck!

### No es patoso

Este cartucho contiene cuatro etapas (25 niveles), con un buen formato de juego de saltar y golpear. La acción se parece a la versión



**PISTA:** Para vencer a K-9, la primera vez que aparece en la etapa 1, salta hasta el saliente de la derecha y dispárale desde arriba.

# DAFFY DUCK

de SNES y ofrece extraterrestres locos, obstáculos desafiantes y, por supuesto, Marvin y Daffy.

Los power-ups son, en su mayoría, vidas adicionales, pero debes estar atento pues hay plataformas especiales y bloques que abren puertas. La estrategia principal del juego consiste en cambiar entre las cinco armas de Daffy.

Los controles son simples, un botón que dispara y otro que maniobra el reactor. Ninguno de los obstáculos o enemigos son extremadamente difíciles, pero los excelentes



**PISTA:** Si encuentras objetos bloqueados por paredes, busca sus figuras y elimínalas. Retrocede y verás la pared abierta.

controles vienen bien cuando tratas de saltar y disparar, simultáneamente.

### El pato está exquisito

Los gráficos de Daffy son excelentes y, tanto K-9, como Marvin y Daffster tienen un aspecto fantástico. Los hermosos fondos incrementan el placer de cada nivel y el juego brilla como una estrella en el Super Game Boy.



**PISTA:** A veces, maniobrar con el JetPack requiere complejos toques de botones, al navegar sobre grandes agujeros o cruzar pasajes estrechos.

La gracia de las melodías de Game Boy enfatiza la acción apropiadamente. También tienes algunos efectos de sonido de tipo espacial, como el ruido que produce el reactor individual de Daffy (JetPack).

Daffy Duck es uno de los mejores cartuchos de la temporada para Game Boy. Sunsoft alcanzó la luna con los gráficos, sonidos y forma de juego. Teniendo a un pato como éste, ¿quién necesita al famoso conejo? **G**

#### Daffy Duck por Sunsoft

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	4.0	4.0	4.5	Intermedio

US\$29,99  
2 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras  
Un jugador

25 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional  
Contraseñas

# PROANALISIS

Game Boy



**Por La Videoconcha**

Los fanáticos de los Blues

Brothers se divertirán con este juego, pero la novedad se acaba rápido. Jukebox Adventure tiene diversión y opciones limitadas.

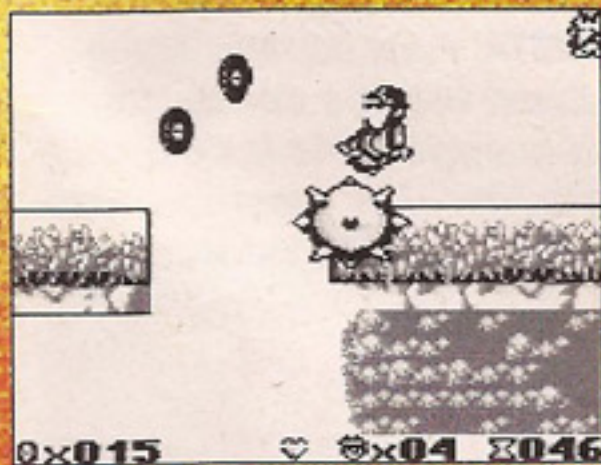
Los gráficos son peores que en otras plataformas. Las figuras de Jake y Elwood son pequeñas, pero se diferencian y se mueven con fluidez. Casi todo el tiempo, te mueves por un escenario blanco mediocre, con un árbol aquí y otro allá.

## The Blues Brothers Jukebox Adventure

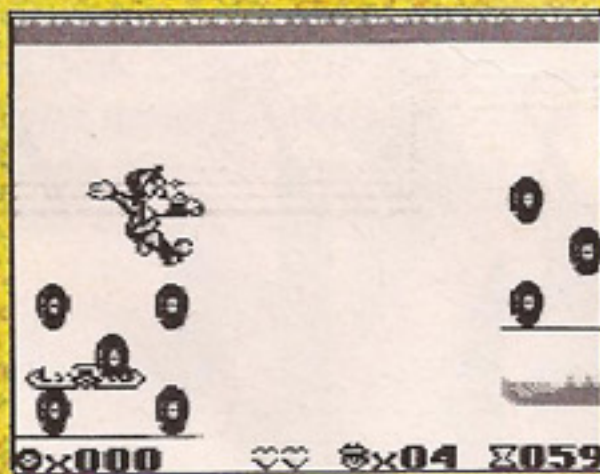
### Música con ritmo

En Jukebox Adventure, juegas como Jake o Elwood. El juego exige correr por los niveles, recogiendo power-ups y matando enemigos, mientras tratas de llegar al final en un tiempo limitado. Si completas el nivel, te felicitará una nota musical alta y sostenida.

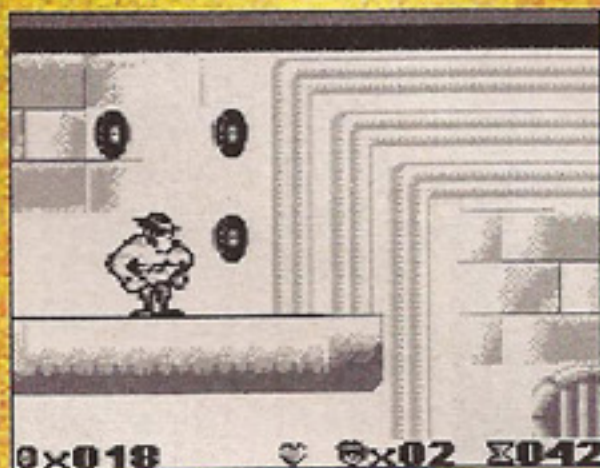
Debes recoger discos y lanzárselos a tus enemigos, lo que no es difícil, pero la reacción de tus personajes es un poco lenta y el final les llega rápido a los hermanos.



**PISTA:** Cuidado con las minas, están en todas partes y no te puedes deshacer de ellas.



**PISTA:** No dejes que te golpeen en las plataformas pequeñas, o te caerás del borde.



**PISTA:** ¡El helado te vuelve un Blues Brother musculoso!

Escucharás una música agradable, que ofrece algunas melodías excitantes y unos pocos efectos añadidos. El sonido es de pacotilla, pero ¿qué puedes esperar de un Game Boy?

### Nostalgia insatisfecha

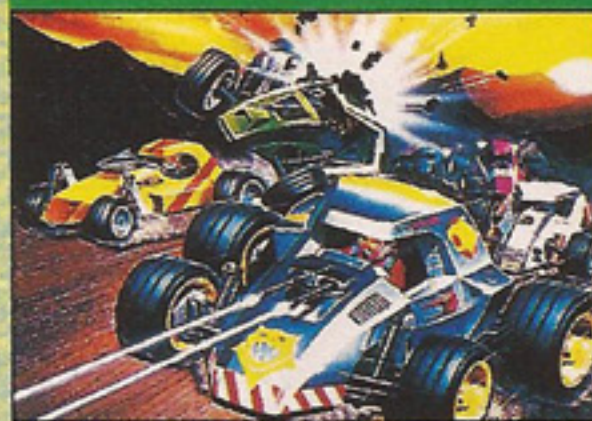
Este cartucho canta la canción del alquiler y escasearán los jugadores que suelten sus billetes. Los Blues Brothers han perdido definitivamente el ritmo con este juego. **G**

**The Blues Brothers**  
Jukebox Adventure por Titus

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
2.5	3.0	3.0	2.5	Intermedio

US\$27,99      17 niveles  
 Disponible ahora      Vista lateral  
 Acción y aventuras      Multidireccional  
 Un jugador

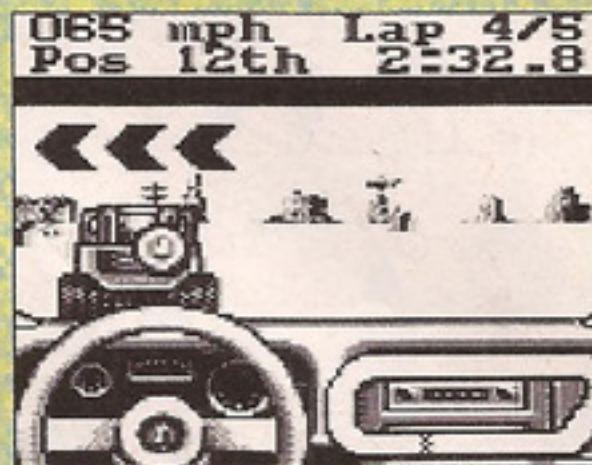
# RACE Days



**Por La Videoconcha**

Los fanáticos empedernidos

de las carreras no se pondrán detrás del timón de este título tan flojo. Race Days es un cartucho que desilusionará, incluso, al tipo de jugador imparcial que dice: "Yo juego cualquier cosa".



**PISTA:** Fíjate en las flechas indicadoras del modo 4 Wheel Drive. Te indican la dirección de las curvas.

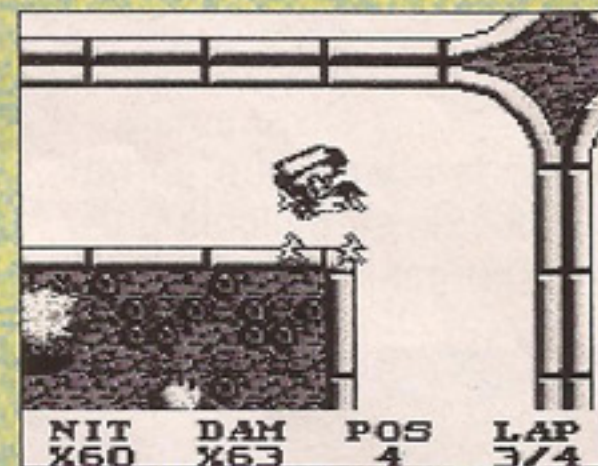
### Manejando sucio

Race Days te permite escoger entre dos tipos de carreras: Dirty Racing (Carrera sucia) o 4 Wheel Drive (Tracción total). En el modo DR, manejas un auto pequeño por pistas aburridas y simples, con una vista aérea. En la pantalla, antes de la carrera, te anunciarán que "es fácil adelantar", pero serás más que afortunado si logras llegar en tercer lugar.

El modo 4WD es un poco mejor; debes acelerar por pistas normales, con vista desde la cabina. Con sus montañas, huecos y curvas pronunciadas, este modo ofrece algo más de desafío que las pistas normales, y se pone más difícil a medida que avanzas.

### No muy bueno

Los gráficos son monótonos y carecen de emoción. Autos

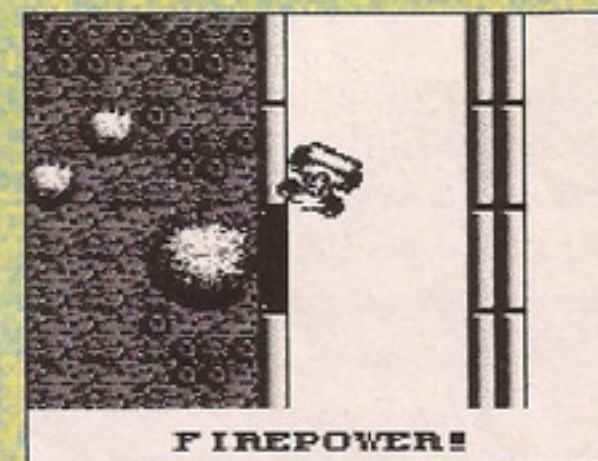


**PISTA:** El Supersonic power-up duplica la dificultad de controlar tu auto, ¡así que ten cuidado al usarlo!

minúsculos, corriendo por escenarios aburridos, hacen que Race Days no resulte divertido de mirar.

La música chirría y el motor suena aburrido, con un zumbido incansable que nunca cambia. Controlar tu vehículo es difícil, especialmente en curvas pronunciadas o en las pendientes de la sección de 4WD. En Dirty Racing, tu y la paredes se convertirán en buenos amigos.

Este cartucho podría ser aconsejable para alquilar, si no tienes nada (y queremos decir NADA) mejor que hacer en el fin de semana, pero no vale su precio. Race Days perdió la bandera de cuadros por más de una milla. **G**



**PISTA:** Choca contra los lugares parpadeantes de las paredes, en el Dirty Racing, (Carrera sucia) para recibir power-ups adicionales.

**Race Days por Gametek**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
2.5	2.5	2.5	2.5	Ajustable

US\$34,95      2 jugadores (con el cable de GameLink)  
 Disponible ahora      Múltiples vistas  
 Carrera de autos      Multidireccional  
 2 modos de carrera

# PROANALISIS

## Game Gear



### Por El Jugador Desconocido

Sega se ha unido con Disney para crear la adaptación portátil de la exitosa película del verano pasado, The Lion



**PISTA:** En Pridelands, sube hacia la derecha para escapar. Colúmpiote de las ramas para poder trepar.



**PISTA:** Rúgele a los puercoespines para voltearlos y, entonces, salta sobre ellos.

malvado tío Scar. Ahora Simba debe reconquistar su reino usurpado Pride Rock y derrocar a Scar. Como en la película, Simba crece desde cachorro hasta león adulto.

enemigos como hienas, insectos, bestias salvajes y por último, con el malvado usurpador Scar.

En este juego de correr y saltar, el cachorro Simba usa unos cuantos movimientos simples, pero efectivos, como zarpazos, rugidos y volteretas. Como adulto, puede destrozar a sus enemigos con las garras. Los controles son precisos y fáciles de aprender. Todos los movimientos se hacen con un botón, excepto los zarpazos de león adulto.

### Imagen perfecta

Los gráficos de Lion King tienen la calidad de Disney. A pesar del pequeño tamaño de la figura de Simba, sus movimientos y animación



**PISTA:** Usa los huesos del techo del Elephant Graveyard, para superar zonas difíciles.

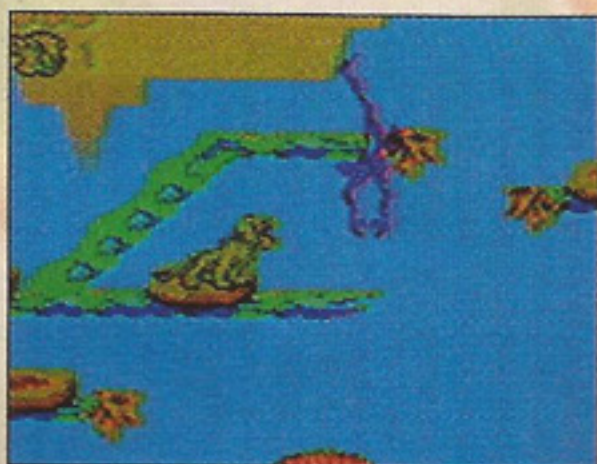
Ñus, funcionan bien dentro de los límites de Game Gear.

No esperes sonido estéreo en un Game Gear, pero, aunque no lo creas te encontrarás tarareando las melodías. Sin embargo, te apuesto a que te cansarás de ellas. La música se hace aburrida, aunque te gusten bastante las canciones.

# THE LION KING



**PISTA:** Durante la etapa de premio, recoge las píldoras y esquiva los insectos.



**PISTA:** Para superar Mane Event tendrás que encontrar a la mayoría de los monos y rugirles. Los rompecabezas no son complicados.

### El momento de la verdad

En general, Lion King es un gran cartucho para Game Gear. Diez niveles de juego es más de lo que ofrece como promedio este sistema y el desafío aumenta progresivamente, lo que es fantástico para la mayoría de los jugadores. No tiene la misma apariencia de los cartuchos de 16 bits, pero Sega puede estar orgulloso con los resultados.

King. Aunque no es tan espectacular como las versiones de 16 bits, este juego merece tu atención.

### No puedo esperar a ser rey

El juego sigue la trama de la película: Simba no puede esperar a ser rey y, entonces, su padre es asesinado por su



**PISTA:** En Mane Event, no te quedes mucho tiempo sobre la cabeza de la jirafa, o terminarás en el agua.

resultan grandiosos, para un juego portátil. Todos los escenarios están dibujados con belleza y cada nivel incluye detalles realmente increíbles, como los huesos del cementerio de los elefantes. Algunos compromisos con la versión de Genesis, como la vista lateral de la Estampida de



**PISTA:** Espera a que las hienas empiecen a jadear antes de atacarlas.

Los diez niveles del juego son idénticos a la película. Como cachorro, Simba corre por etapas como Pridelands, No Puedo Esperar a Ser Rey, Cementerio de los Elefantes, Estampida de Ñus, Exilio y Hakuna Matata. Ya crecido, regresa de su exilio para enfrentarse con

Fichero de juego Game Gear  
**The Lion King**  
(por Sega)



**El cachorro Simba se lanza a conquistar otra plataforma de juegos. Es tan encantador como siempre y su juego tampoco es malo.**

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.0	4.0	3.5	Ajustable

US\$44,99  
4 megs  
Disponible ahora  
Acción y aventuras

Un jugador  
10 niveles  
Vista lateral  
Multidireccional

# PROANALISIS

Game Gear



**Por Medianviental**

Los Power Rangers están apareciendo en todos los sistemas de juego y, ¡sorpresa!, esta versión de GG es una de las mejores.

## ¡Adelante Power Rangers!

Lo que hace vibrar esta versión portátil de los Rangers es su Story Mode. Su estrategia de juego simple, golpeando y



**PISTA:** Cuando pelees contra el DragonZord verde, al comenzar la etapa 4-1, cuidate de su cola y sus bolas de fuego. Si evitas estas dos cosas y logras golpearlo con patadas aéreas, lo derrotarás fácilmente.

peleando, sigue la tradición de otros juegos buenos, como el Double Dragon original. Puedes jugar como tu Ranger favorito contra Rita Repulsa y su pandilla de matones, por siete etapas a base de puñetazos, patadas y más puñetazos.

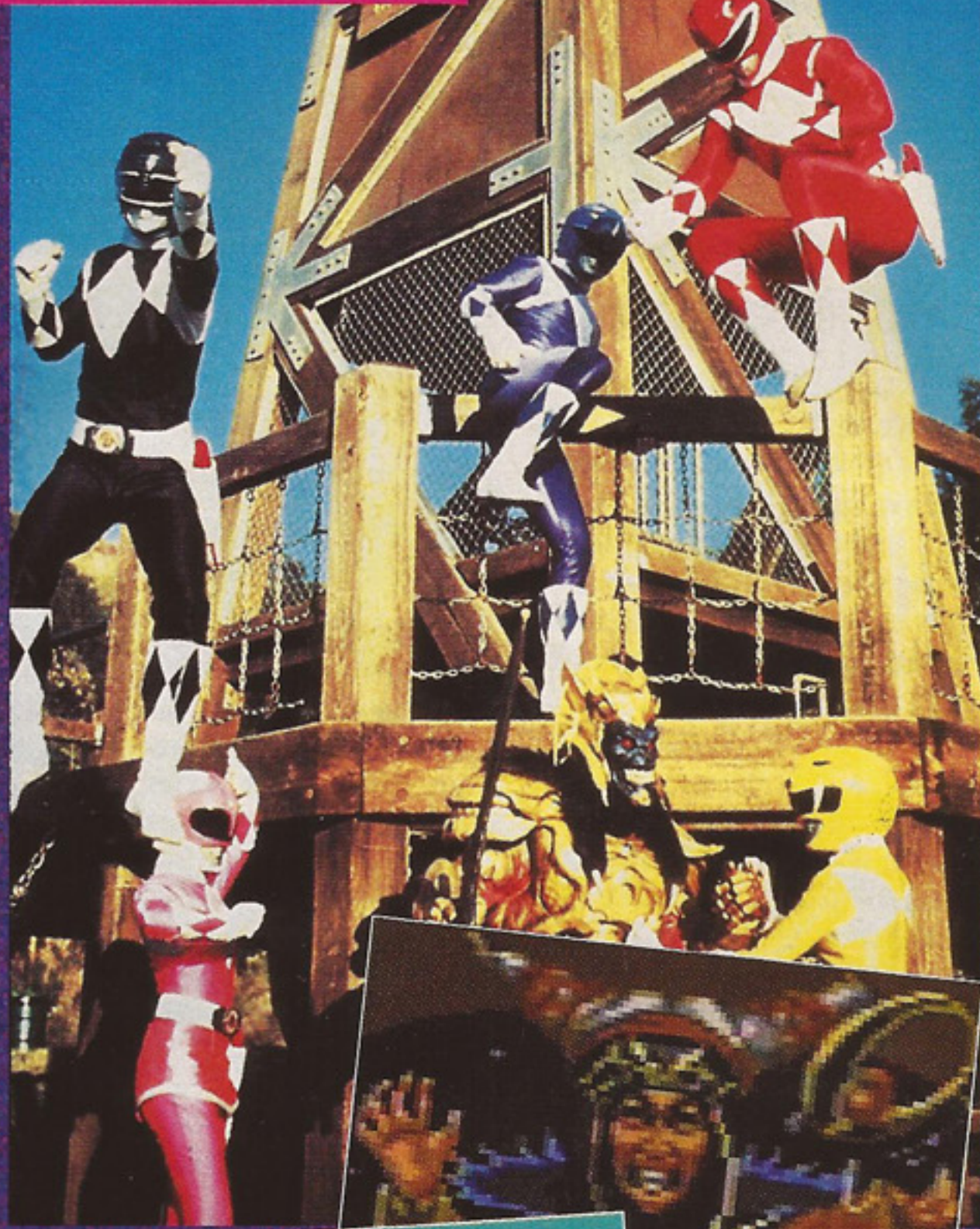
Fichero de juego Game Gear  
**Mighty Morphin' Power Rangers**  
(por Sega)



Los Mighty Morphin' Power Rangers debutan en Game Gear, con un juego excelente para los principiantes.

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.5	4.0	Principiante

US\$44,99 2 jugadores  
4 megs 7 niveles  
Disponible ahora Vista lateral  
Acción y aventuras Movimiento lateral



Pero eso no es suficiente hoy en día para destacarse. Su ventaja es el modo Versus, donde puedes combatir mano a mano contra otro jugador (con un cable Gear-to-Gear), o contra el CPU. Este modo resulta especialmente agradable, pues permite jugar con



**PISTA:** Puedes herir a los Puttys y a otros enemigos fuera de la pantalla. Sólo tienes que pararte al borde de la pantalla y atacarlos cuando lleguen volando.

cualquiera de los seis Rangers (incluso el verde), o como uno de los otros diez personajes, incluyendo a Goldar y DragonZord.



**PISTA:** Para activar un movimiento especial de tu personaje, teclea ambos botones simultáneamente.

### Dinozord activado

Los Rangers son facilísimos de manejar. Cada personaje (incluso los enemigos) tiene un repertorio básico de puñetazos y patadas y también algunos

movimientos especiales, como llaves y golpes demoledores. La ejecución de todos los movimientos es tan fácil como apretar un botón, o hacer combinaciones de botones y control direccional. Este juego no se puede comparar con verdaderos juegos de lucha, como Street Fighter II, pero brinda una mezcla adecuada de combate y aventura, que es perfecta para los jugadores principiantes.



**PISTA:** Cuando tropieces con enemigos como King Sphynx, en la primera etapa, empújalo hacia un lado de la pantalla y atácalo repetidamente con puñetazos y patadas.

Las estupendas pantallas de Rita y los Rangers establecen la pauta del juego. Aunque, los Puttys no ofrecen mucha variedad (tampoco la tienen en el programa de televisión), Goldfarb y sus amigos resultan satisfactoriamente reales. Los Rangers y sus enemigos aparecen con unas figuras bastante grandes en el Game Gear.

La música del juego sólo es una mezcla de las canciones del programa de televisión, como la familiar "Go, Go, Power Rangers". Al principio resulta graciosa, pero debes bajar el volumen antes que se grabe para siempre en tu cerebro.

## Transformando la diversión

El juego de los Power Rangers tiene buena apariencia, se juega fluidamente y es divertido, pero resulta demasiado fácil. Si ya no eres un novato, el mejor reto que ofrece este juego es enfrentarte mano a mano contra otro jugador, usando un cable Gear-to-Gear. ¡Transfórmate con los Power Rangers!

# Deportivas

Todo sobre el mundo de los deportes en juegos de video

## FIFA '95: ¡Campeón Mundial!

FIFA International Soccer '95  
Genesis

Por Aficionado

EA Sports cree que ellos producen los mejores simuladores de deportes del mercado. Cuando se trata de fútbol, eso no es una fanfarronada, es un hecho. FIFA International Soccer '95, para Genesis, es el mejor juego de fútbol creado hasta la fecha. Punto.

### ¡FIFA dispara...

Esta es una versión ligeramente mejorada del cartucho original de FIFA, que arrasó con la competencia el año pasado. FIFA '95 tiene todos los ingredientes de un gran juego: Gráficos agradables, buen sonido, controles fantásticos y un formato de juego adictivo.

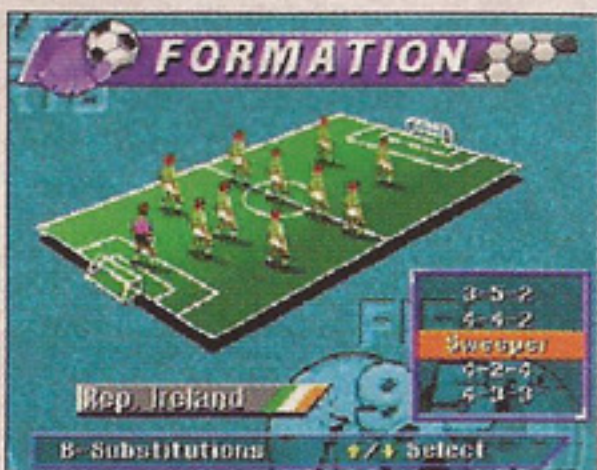
FIFA ofrece varios modos de juego diferentes. Puedes elegir entre ocho campeonatos locales, un torneo tipo Copa del Mundo, una eliminatoria o diversos partidos de exhibición. El nuevo modo de campeonato local, que no existía en la versión anterior, es uno de los



**PISTA:** Si desactivas la opción de faltas (Fouls off), puedes defender con entradas deslizantes, presionando el botón A, cuando tu contrario te supera. Casi siempre le robarás el balón, o lo derribarás.

mejores y brinda varios equipos, procedentes de ocho países como Alemania, Brasil, E.E.U.U., etc.

Otra opción agradable es la de Campeonato Mundial, que usa grupos eliminatorios basados en los resultados de la Copa. Cada uno de los más de 100 equipos están clasificados en nueve categorías que consideran desde la velocidad del equipo hasta la capacidad defensiva. Hoy en día, la selección E.E.U.U. es una de las mejor clasificadas, en base a los resultados obtenidos en el Mundial.



**PISTA:** Si te adelantas en el marcador, cerca del final del partido, cambia a una alineación defensiva (Sweeper), con una estrategia cerrada (All Out Defense).

### ... y FIFA anota!

Por suerte, EA no ha cambiado mucho los gráficos, con respecto a la versión anterior. Todavía



**PISTA:** Deja que tu mejor anotador intente la mayoría de los disparos, pues tiene mejores posibilidades de meter goles.



**PISTA:** Puedes quitarle el balón a un contrario, presionando el botón B y luego el C, para derribarlo. Pero, cuidado con el árbitro, si usas la opción de faltas.

puedes disfrutar de la acción, con una excelente vista aérea del campo. Las figuras, sin embargo, aparentan ser algo menores que las del juego del año pasado, aunque sus movimientos rápidos y realistas, compensan el tamaño reducido.

Desafortunadamente, el sonido ha empeorado en FIFA '95. No queda mucho de los gritos y canciones del original y eso debilita uno de los puntos más fuertes del cartucho.

Los controles permanecen casi al mismo nivel (lo que significa que todavía son excelentes), excepto por una de sus características: Ya no se pueden ejecutar pases con un solo toque de botón. Se terminaron los pases largos, combinados con un disparo a gol, lo que acerca más el juego a la realidad.

## Campeón mundial

Hay que apuntarle otro éxito a EA Sports. FIFA International Soccer '95 establece el estándar para los simuladores de fútbol por el resto del año.



**PISTA:** Cuando el balón está en el aire, presiona el botón A para bajarlo al suelo.



**PISTA:** Si vas perdiendo en el segundo tiempo, cambia a una alineación 4-2-4, con estrategia de ataque (All Out Attack).



**PISTA:** Acércate al portero con ángulo de 45 grados y apunta al poste más lejano.

FIFA International Soccer '95  
(por EA Sports)

Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.5	3.5	4.5	5.0	Ajustable

US\$64,95  
16 megs  
Disponibles ahora  
Fútbol  
4 jugadores  
(con 4 Way Play)

Vista aérea angular  
Memoria por baterías  
Clasificación de Sega: Todos los públicos

# Elite Soccer no está entre la élite

## Elite Soccer

Por Aficionado

Elite Soccer, para SNES, es el primer cartucho de fútbol creado por Gametek. No es un juego malo, pero se queda corto, en relación con los mejores del género.

### Opciones de élite

La mayoría de las opciones que ofrece Elite, como equipos internacionales, estadísticas de jugadores, clima variable, etc., ya las conoces por otros cartuchos. La opción de Torneo Mundial presenta las potencias del fútbol mundial, con jugadores auténticos. El equipo de los E.E.U.U., que hizo un gran papel en el Mundial del verano pasado, está entre la élite mundial. Otras opciones de calidad incluyen el modo de entrenamiento, que ayuda a mejorar tus habilidades, y los partidos de exhibición, que se juegan al estilo de fútbol-sala. Otros cartuchos



**PISTA:** En fútbol-sala, apunta al lado de la portería. El balón rebotará en la pared y te dará una segunda oportunidad, para disparar con el portero desequilibrado.

deberían incorporar esta opción, pues en el fútbol-sala se marcan más goles y la acción es explosiva.

### Disparo errado

Con unas figuras minúsculas y poco detalladas, los gráficos no están entre la élite. El terreno de fútbol-sala ofrece el mejor entorno, pues estás más cerca de la acción, de forma que los jugadores parecen algo más grandes que los de



**PISTA:** Cuando lleves la pelota, muévete en zig-zag, para evitar que te la roben.



**PISTA:** En defensa, presiona el botón A, para robarle la pelota desde atrás al contrario.

los encuentros al aire libre.

El sonido decepciona. Por suerte, se puede desconectar, ya que el ruido de la multitud, parece el ruido de la corriente estática en tu TV. Las figuras responden bien a los controles y con rapidez, aunque seguramente desearías poder controlar la trayectoria del balón, después del disparo.

Este juego puede gustarle a los novatos, que pueden empezar a jugar sin complicarse la vida. Pero, Elite Soccer no está en la lista de los campeones, sus gráficos y sonido mediocres lo mantienen a gran distancia del pelotón.

G



Elite Soccer (por Gametek)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
2.0	2.0	3.5	3.0	Intermedio
US\$59,95	16 megs	Disponible ahora	Fútbol	2 jugadores Vista aérea Contraseñas

# Elite Soccer es un desastre en Game Boy

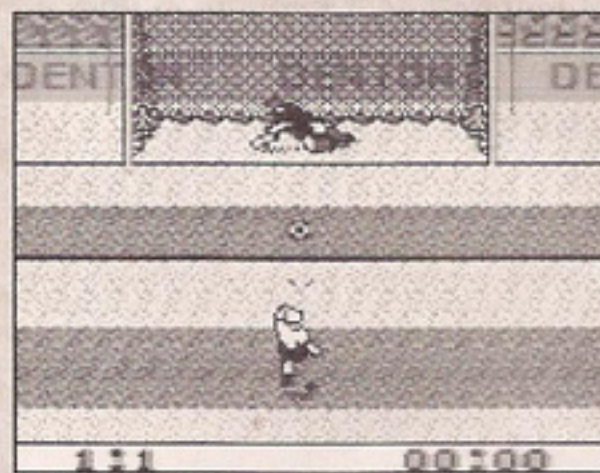
## Elite Soccer

Por Aficionado

La palabra "decepcionante" adquiere un nuevo significado con Elite Soccer, de Gametek, para Game Boy. Sus gráficos y sonidos de baja calidad, hacen que este juego sin vida sea un verdadero desastre.

### A patadas

Elite ofrece la mayoría de las opciones normales. Puedes jugar con 24 equipos internacionales, ajustar el formato de juego con



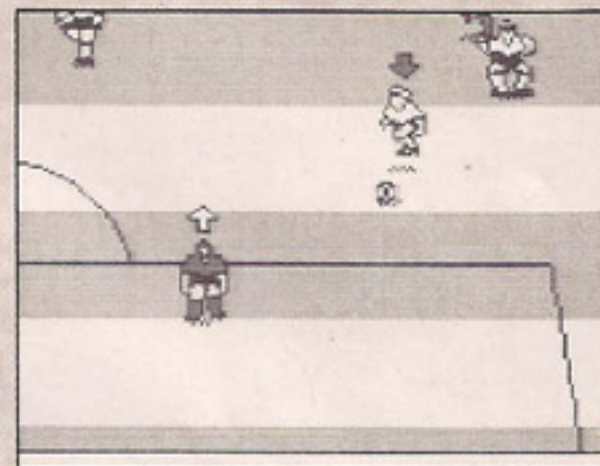
**PISTA:** Usa el modo de práctica y mejora tus habilidades.

características como el clima y la velocidad de los futbolistas, y elegir entre ocho formaciones y seis estrategias de juego. Una de las mejores opciones es la práctica (Practice Mode), que te permite familiarizarte con los controles y los disparos, antes de jugar.

La respuesta de los controles está por encima del promedio y contribuye a fortalecer el juego. Las figuras reaccionan con rapidez a los botones y puedes disparar con precisión. El único fallo, es la incapacidad para dirigir la pelota después del disparo,

Player Name		Stats	
1	STILLGNER	SPEED	■■■■
2	REUTER	CONTROL	■■■■
3	KOHLER	SHOOTING	■■■■
4	FUGENTHAL	TACKLING	■■■■
5	BERTHOLD	STRENGTH	■■■■
6	NATTHAUS	AF TOUCH	■■■■
7	THOM	PASSING	■■■■
8	SPENNE	HEADING	■■■■
9	LITBANSKI	INJURY	■■■■
10	VOLLER		
11	KLINSMANN		
12	HASSLER		
13	BUCHWALD		
14	HOLLER		
15	HOLLER		
16	SAUER		

**PISTA:** Consulta las estadísticas de los jugadores y haz que tus mejores hombres jueguen la pelota la mayor parte del tiempo.



**PISTA:** Muévete hacia delante y hacia atrás, cuando tengas el balón, para que no te lo roben los contrarios.

algo que casi todos los demás cartuchos te permiten hacer y ayuda mucho para anotar goles.

### Tarjeta amarilla

Ahora vienen las malas noticias. Los gráficos son mediocres y te involucran escasamente en el juego. Incluso dentro de los parámetros de GB, sus figuras pequeñas y pobremente detalladas, se mueven rígidamente sobre unos fondos simplistas. Sus regates tienen buena animación, pero eso es todo. El sonido acaba de arruinar el juego, aunque por suerte siempre tienes la posibilidad de bajar el volumen.

Elite Soccer es demasiado malo para hacer honor a su nombre. La calidad del control y el modo de entrenamiento no compensan sus horribles gráficos y sonidos.

G

Elite Soccer (por Gametek)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
2.0	2.0	3.5	2.5	Intermedio
US\$34,95	2 megs	Disponible ahora	Fútbol	Un jugador Vista aérea Contraseñas

# Encesta con NBA Live '95

**NBA Live '95**

Por Aficionado



En el pasado, los miembros más flojos en la alineación de EA Sports eran los juegos de baloncesto. Pero eso ya no es cierto. EA Sports ha mejorado la versión decente de NBA Showdown, del año pasado, para convertirla en el divertido NBA Live '95.



**PISTA:** Con más de un humano en el equipo, uno de los dos necesita moverse sin la bola para bloquear y estar libre.

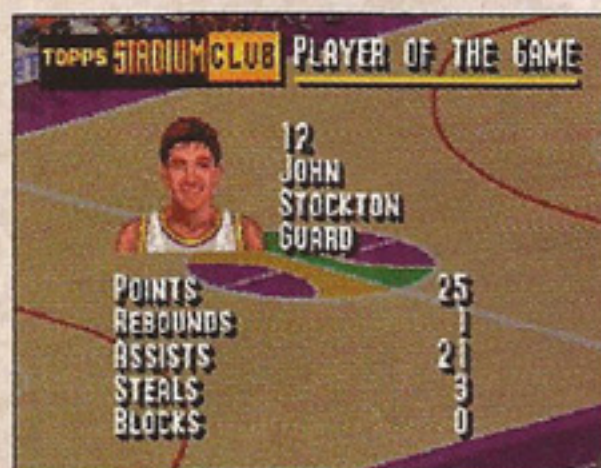
## Completamente NBA

Opciones, opciones y más opciones. Este juego tiene los 27 equipos de la NBA, con todos sus jugadores, así como los equipos de estrellas del 94. El rendimiento se basa en las estadísticas del 94 y juegas como una combinación de entrenador, jugador y ejecutivo, a lo largo de una temporada de 26, 52 ó 82 partidos.

¿Te gusta la variedad? Como jugador, debes dirigir la acción en la cancha. Como entrenador, sustituyes jugadores y creas estrategias en la pista. Como ejecutivo, contratas jugadores para mejorar el equipo.

## Remate en el aro

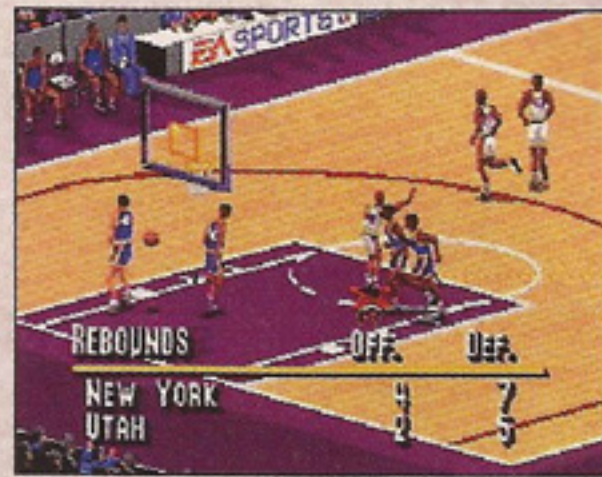
NBA Live cuenta con una vista angular (una mejora bienvenida con respecto de



**PISTA:** Si no te gusta tu equipo, cambia los jugadores. (Adiós, Luc Longley; bienvenido, Shaquille O'Neal).

la vista lateral de Showdown), que ofrece una buena perspectiva, con menos superposición de los jugadores. Las imágenes tienen figuras detalladas y ejecutan jugadas emocionantes. A veces, la percepción de profundidad se complica y terminas atrapado detrás de la cesta.

Los controles y el sonido son, más o menos, como los de NBA Showdown con ligeras mejoras. Resulta algo más fácil taponear y el griterío de la multitud es un poco más real. El modo



**PISTA:** Para atrapar un rebote en la multitud, presiona el botón A, para empujar a tu defensor y conseguir una posición ventajosa.

para cuatro jugadores (4 Way Play) funciona bien, pero formar equipos de múltiples jugadores con frecuencia genera

confusión, en lugar de la diversión de un buen juego cooperativo. Mejorando la versión del año pasado, EA Sports ha creado un juego rápido, bonito y auténtico, que es obligatorio para los aficionados al baloncesto. **G**

NBA Live '95 (por EA Sports)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>AJU.</b>
4.0	3.5	3.5	4.0	Ajustable
US\$59.95	Vistas múltiples			
16 megs	Memoria por baterías			
Disponible ahora	Clasificación de Sega: Todos los públicos			
Baloncesto				
4 jugadores (con 4 Way Play)				

# PGA Tours hace un hoyo en uno

**PGA Tour Golf**

Por T. Ocino



En esta nueva adición a la serie de PGA Tour Golf, EA Sports solucionó muchos de los problemas de las versiones anteriores. Sus gráficos bellamente pulidos y los refinamientos del formato de juego, elevan esta versión de un juego ya excelente, hasta la cima de su género.

## ¡Un golpe increíble!

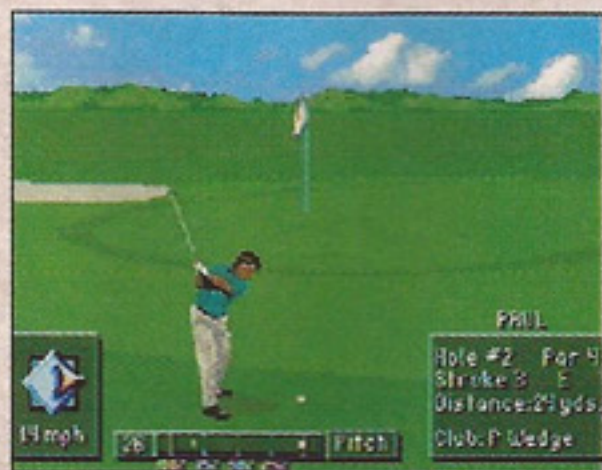
Repleto de opciones, PGA Tour Golf te envía al campo con los mejores profesionales, como Tom Kite, en ocho campos de golf (la mitad son nuevos), con modos como el torneo, juegos de eliminación, hoyos de práctica, etc.



**PISTA:** No utilices efectos para compensar el viento. Tendrás mejores resultados si ajustas bien la puntería.

Puedes modificarlo todo; desde la selección de los palos, hasta las vistas del campo de golf, y además dispones de toda clase de estadísticas y repetición instantánea de las jugadas, para redondear la diversión.

Acentuando la excelente calidad del control, la nueva y sorprendente ventana de situación de la bola te muestra, de cerca, la postura en el suelo de la bola, para que puedas ajustar tu golpe en potencia, efecto y trayectoria, lo que representa una gran adición dentro de la serie PGA Tour Golf. Ajustando la



**PISTA:** Calcula las distancias con un 10 por ciento menos, para cubrir el recorrido de la bola en el suelo.

trayectoria obtienes mayor control sobre el efecto.

## ¿Será la vista?

El aspecto visual ha recibido las mejoras más grandes, con respecto a las versiones anteriores. Unos gráficos fenomenales complementan la precisión del juego. Cada campo está rodeado por paisajes bellos y detallados, fantásticamente digitalizados, que junto a las figuras atractivas de los jugadores, evocan una fuerte sensación de realismo. El sonido actualizado completa la experiencia sensorial, pero las melodías, que son un poco etéreas, estarían mejor

en una colección New Age que en un cartucho de golf.

Los profesionales del golf no dudarán en echar mano de la cartera y comprar este juego divertido y ampliamente mejorado. Los aficionados ocasionales que ya tienen la versión II, deben alquilarlo



**PISTA:** Si tienes un golpe complicado, con subidas y bajadas grandes antes del hoyo, falla intencionalmente hacia la parte de arriba, que le añade un efecto adicional para compensar por la inclinación. En la pantalla, calcula tu disparo como siempre, y luego apunta un poco hacia la derecha.

primero, pues la inversión no resulta completamente rentable, si no eres un verdadero fanático de la serie PGA Tour. **G**

PGA Tour Golf III (por EA Sports)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
				<b>INT.</b>
4.5	3.5	5.0	4.5	Intermedio
US\$59.95	Vistas múltiples			
16 megs	Memoria por baterías			
Disponible ahora	Clasificación de Sega: Todos los públicos			
Golf				
8 pistas				
4 jugadores (con 4 Way Play)				



## Otro día en la pista para Michael Andretti

### Michael Andretti's Indy Car Challenge



Por Kama Ralenta

El cartucho de Michael Andretti's Indy Car Challenge es tan potente como un bólido de Indy y tan sencillo como una de estas carreras. Esto es suficiente para provocar la emoción normal de una carrera, pero sin llegar a ser trepidante.



**PISTA:** Cuanto mejor sea tu posición de salida, mayores son tus posibilidades de victoria.



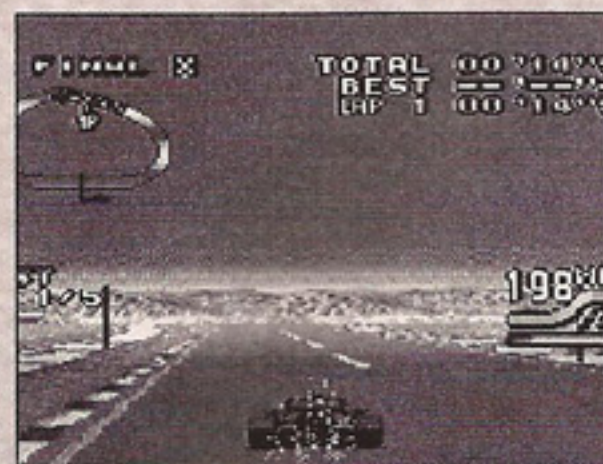
**PISTA:** Para romper el récord de un circuito, debes ajustar la aerodinámica, pero esto hace que el auto sea más inestable.

En este derroche de velocidad, con vista desde atrás del auto, el reto es, clasificarte entre los seis mejores de un grupo de doce pilotos, en quince pruebas del circuito U.S. Indy. Corres por el honor de enfrentarte con uno de los campeones de Indy, el Sr. Andretti, desde luego.

### Conductores expertos

Indy Car Challenge ofrece una buena sensación de velocidad a golpe de pistones y la simplicidad de los controles favorece su eficacia y la rapidez para dominarlos. Antes de cada carrera, puedes ajustar la presión de las ruedas, el reglaje aerodinámico y la relación de cambio para conseguir más velocidad.

Sin embargo, tendrás la mayor satisfacción al establecer nuevos récords. No hay mucha acción dinámica de auto contra auto. Los corredores pueden darle un empujón



**PISTA:** Aprende a echarle vistazos frecuentes al mapa, para saber si alguien quiere pasarte. leve a un contrincante como una táctica, que produce pérdidas de control leves, pero no colisiones.

Los gráficos precisos y rápidos de la carrera cumplen su función, pero básicamente te hacen mantener los ojos pegados a la pista. Sin embargo, los fanáticos se darán cuenta de que los programadores recorrieron las pistas, al milímetro, para recrearlas fielmente en el cartucho. Además, la impresionante opción de repetición, te ofrece vistas de una multitud de cámaras instaladas en la pista. La opción Manual es increíble, pues permite rotar tu punto de vista 360 grados.

### Conductor dominguero

Los aficionados saben que Michael Andretti es un ganador tenaz, que siempre lleva el pedal hasta el fondo. En cambio, su juego Indy Car Challenge es, más bien, un paseo agradable y tranquilo. La velocidad del cartucho emociona, pero el juego no excita.

Michael Andretti's Indy Car Challenge (por Bullet-Proof Software)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	3.5	4.0	4.0	Intermedio
Precio no disponible	8 megs	Disponible ahora	Carrera de autos	Vista desde atrás del auto
			Contraseñas	

## NHL '95 se hunde en SNES

### NHL Hockey '95



Por Mano Veloz

Un minuto es el mejor que hemos visto, el próximo es solo promedio. Esta es la mejor descripción que se puede hacer de la decepcionante adaptación de NHL '95, para SNES.

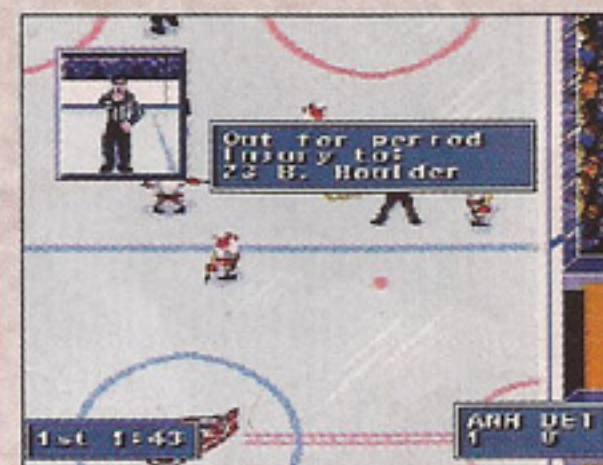
### ¿Olvidaron algo?

En ediciones anteriores de los juegos de hockey de EA Sports, la versión de Genesis se llevaba el gato al hiel y, en este caso, ocurre lo mismo con NHL '95. El modo de juego solitario



**PISTA:** Por la pobreza de su control y la falta de opciones, la manera más fácil de anotar es con tiro a distancia.

(Shootout), las finales, los amagos y los pases altos de Genesis, han desaparecido en la versión de SNES. Sin embargo, todavía te quedan los modos de temporada completa y el de entrenamiento, así como la



**PISTA:** La mejor manera de obtener ventaja es lesionando a las estrellas del equipo contrario.

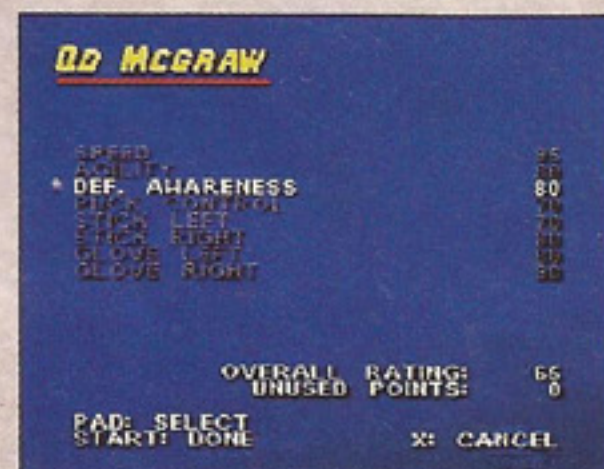
capacidad de contratar, intercambiar, despedir y crear jugadores. También puedes controlar el portero.

Los gráficos son lo mejor de este cartucho. Aunque las figuras son algo distintas de las de Genesis, siguen siendo grandes y claras. Desafortunadamente, la falta general de colorido desluce el espectáculo.



### Suena a perdedor

El problema más grande de casi todos los cartuchos de hockey es la falta de precisión en los controles. La eficacia y respuesta de los controles de la versión de Genesis, se ha perdido por completo en el SNES. Este cartucho recuerda mucho al mediocre ESPN National Hockey Night.



**PISTA:** Utiliza el modo para crear jugadores, antes de comenzar una temporada. Nunca está de más tener una superestrella.

A pesar de la increíble capacidad de sonido del SNES, NHL '95 suena fatal. Cada grito, gruñido o choque se escucha como si estuvieras oyendo el juego desde el vestuario.

Por encima de todo, NHL '95 parece como una versión un poco diferente de NHL '94. Opciones decepcionantes, sonidos horribles y un formato malo, dejan a este juego muy apartado de la buena calificación que recibió su hermano en Genesis.

NHL Hockey '95 (por EA Sports)				
Gráficos	Sonido	Control	Diversión	Dificultad
4.0	2.0	3.0	3.5	Intermedio
US\$59,95	8 megs	Disponible ahora	Hockey de hielo	Vistas múltiples
			5 jugadores (con 4 Way Play)	Memoria por baterías

# REVOLUTION X

por George Petro  
y Jack Haegar

## ESTRATEGIAS

### Dispara sin parar

¡Dispárale a todo lo que veas! Puedes destruir casi todos los objetos que hay en la pantalla y algunos te darán premios y power-ups. El nivel de destrozos se traduce en puntos de premio en el recuento final.



### Cámara indiscreta

Existen cámaras en cada escenario que tratan de localizarte. Si no las pones fuera de servicio antes de que parpadeen en rojo, aparecerán enemigos adicionales por todo ese nivel. Destruyelas con rapidez y los evitarás. Dispáralas o lánzales un CD para destrozarlas.



## Toma las salas de juegos por asalto

En Rev X, tu arma es la música y estás armado hasta los dientes. Los diseñadores de este juego, George Petro y Jack Haegar, te ofrecen tácticas y estrategias para que afrontes la batalla.

### No te vuelvas paranoico

Preocúpate únicamente de los ataques en tu sector de la pantalla. Un enemigo sólo puede herirte cuando dispara contra tu sección. Cuidado con los enemigos pequeños que se ocultan en la lejanía. Aunque son difíciles de ver, resultan igualmente mortíferos. ¡Liquídalos cuanto antes!



### El héroe del juego

¡Rescata a las muchachas! Siempre que veas una muchacha prisionera, liberarla representa una forma segura de ganar un montón de puntos de premio.

### La avaricia es buena

¡Vuélvete avaro! Recoge todos los power-ups que puedas. De hecho, hasta puedes robar los power-ups de otros jugadores mientras se dirigen hacia sus zonas de puntuación. De vez en cuando las cajas de armas se caen al suelo. Abrelas a tiros y dispárale a los artículos para recogerlos.



De izquierda a derecha: George Petro (diseñador y programador del juego), Steven Tyler (cantante de Aerosmith), Joe Perry (guitarrista de Aerosmith) y Jack Haegar (diseñador y artista gráfico) toman un descanso en la creación del juego Revolution X.

### ¡Abrete sésamo!

Lanza CDs contra puertas, ventanas y señales anunciadoras. Puedes abrir rutas hacia otras habitaciones o un pasillo que te llevará a las áreas secretas.



### Power-ups

**Silver CD (plateados):** Regala 3 CD normales.  
**Gold CD (dorados):** Regala un CD normal.  
**Disco láser:** Disco poderoso y flameante.

**Super ametralladora:** Causa un daño igual a cinco balas.

**Escudo:** Escudo que protege de 35 golpes.  
**Batido de trigo:** Batido que repone el nivel del medidor de energía.

**Bomba calavera:** Elimina todos los enemigos y daña los vehículos en pantalla.

**Wings:** Sólo existen cinco. Multiplica la totalidad de los premios en cada recuento.

# ENEMIGOS

## Muchachos NON



**Descripción:** Son los peones del New Order Nation. La mayoría de los quinceañeros enviados a los campos de reorientación terminan así.  
**Para vencerlos:** Un balazo o un CD.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Fáciles de vencer, pero con cuidado. Si no les disparas, te aplastarán con su superioridad numérica.

## Tropas en patines



**Descripción:** Blindados y protegidos, son el orgullo de la máquina militar del New Order. Se envían a todos los lugares donde hace falta una presencia armada poderosa.  
**Armas:** Cañón de 15 mm (montado en el antebrazo).  
**Para vencerlos:** Cinco balazos o un CD.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Cuando te bloquean con su escudo, las balas no te dañarán. Para arrancarles un power-up, espera a que se den la vuelta y lánzales un CD (una buena sincronización es crucial). Si los tumbas aparecerá un power-up de escudo.

## Ninjas NON



**Descripción:** Entrenados con técnicas ninja, estos ágiles enemigos pueden dar saltos increíbles y se mueven rápido. Sus trajes enterizos tejidos con una mezcla de lexan/spandex ofrecen una protección excelente.  
**Armas:** Estrella de plasma.  
**Para vencerlos:** Dos balazos o un CD.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Los trajes se rompen en el punto del impacto, así que debes acertar dos veces en el mismo lugar para vencerlos más fácilmente.

## Chaquetas amarillas



**Descripción:** Fáciles de reconocer por sus chaquetas de colas con rayas amarillas y negras. Tienen un rango equivalente a coroneles y supervisan las operaciones del NON. Te atacarán ferozmente si los provocas.  
**Armas:** Cañón de plasma.  
**Para vencerlos:** Ocho balazos o un CD.  
**Puntos:** 2.000  
**Consejos:** Dispárale antes de que se enfurezcan y te pulvericen. Si te atreves, puedes dispararle a sus rayos energéticos por 250 puntos.

## Nativos NON



**Descripción:** En principio, gente no violenta que se contaminaron al beber, accidentalmente, agua de un río envenenado con un producto de Evergreen Chemical que controla sus mentes. NON decidió usarlos como guardias de sus plantas químicas clandestinas.  
**Armas:** Lanza de bambú.  
**Para vencerlos:** Un balazo o un CD.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Los Nativos NON se esconden entre los árboles y la maleza. Si destruyes sus escondites quedarán al descubierto. Aunque falles al lanzarles un CD, el impacto puede hacerlos volar.

## Quemados



**Descripción:** Son el resultado de tratar de convertir a un rockero empedernido en oficial militar del New Order. Difíciles de predecir, atacan a cualquier humano que ven y no se rinden jamás.  
**Armas:** Guitarra-hacha.  
**Para vencerlos:** Cinco balazos o un CD.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Lo mejor para eliminarlos es un power-up de Super ametralladora. Puedes disparar sobre las hachas si te las lanzan.

## EverDrones



**Descripción:** Se pasan el día trabajando incansablemente en la fábrica de alimentos Evergreen, contaminando los productos que comeremos.  
**Armas:** Ocultan una metralleta Uzi de 9 mm.  
**Puntos:** 1.000  
**Consejos:** Si les disparas, resucitarán continuamente, cada vez más furiosos. Pero si puedes arrojarlos en un tanque químico, saldrán convertidos en cohetes y ganarás 20.000 puntos.

## Carretillas elevadoras



**Descripción:** Carretillas elevadoras del almacén de KemiTech que se usan para levantar cajas y defienden las áreas de los intrusos.  
**Armas:** Cañón de 15 mm, situado arriba de la cabina.  
**Para vencerlos:** Dos CD.  
**Puntos:** 2.500  
**Consejos:** Cuando atacan de frente, el mecanismo elevador los protege. Dispárale al cuerpo central por las aberturas de la estructura delantera. Si transporta un objeto, destrólo primero y recoge los power-ups, antes de destruir la carretilla.

## Transporte de tropas BTR

No es demasiado efectivo atacar estos transportes blindados de ocho ruedas, con CDs o a balazos. En cambio, puedes romper su blindaje con la Super ametralladora. Una Bomba calavera puede destrozarlo por completo, excepto el lanzador de misiles. Busca una Bomba calavera oculta en el Club X, para usarla contra este enemigo.



## Helicóptero NON

Te encontrarás a este boss en una pelea a muerte al final de la zona de vuelo. La forma más sencilla de vencerlo es destruirlo, pieza por pieza. Debes eliminar primero las partes periféricas (cañones, motores, alas, etc.), antes de atacar el cuerpo central. Empieza por los cañones para eliminar su defensa contra los misiles. La fuerza bruta es la clave en este caso.



# REVOLUTION X

## BOSES



## Mondor

Una vez que Helga está en su trono, se convierte en el desagradable Mondor. Dispárale constantemente a las armas de las manos de Mondor y a las granadas que te lanza, mientras lo conviertes en una pulpa sangrienta. El objetivo final es dejarlo sin cabeza, pero esto no ocurre hasta que sus brazos han desaparecido. Sus brazos son vulnerables después de abrirle el pecho, pero las piernas se las puedes destruir en cualquier momento.

## Mistress Helga

Debes acabar con Helga cuando está en su trono. La única forma de hacer esto es parándote frente a la primera escalera que lleva al trono y atacándola con CDs. Los CDs la hacen retroceder mientras que las balas le hacen dar una voltereta. Si le haces mucho daño con los CDs, desaparecerá de la pantalla y reaparecerá más lejos del trono. Sus disparos pueden herir a todo el mundo, sin importar a donde está apuntando.



## El autobús

Es fácil destruirlo si está parado. Sólo tienes que destrozar las partes que parpadean en blanco, hasta que dejen de emitir destellos. Sin embargo, como el autobús se mantiene en movimiento, debes utilizar los botones de control para reducir su velocidad, manteniéndolo en pantalla mientras tus socios le disparan. Recoge todos los CDs que caen del cielo. Destruye los cañones al final.



## El insecto

La mejor manera de vencer a la bestia en la jungla es rechazarla hasta que llegues al puente de sogas. La única forma que tiene de dañarte es mordiendo la pantalla. Cuando muerde, le causa daño a todo el mundo. Si tienes buena puntería, sacúdele un CD en la cabeza, justo cuando se prepare para dar un mordisco y le ahorrarás energía a todos. Recuerda que puedes recoger power-ups escondidos debajo de las piedras del camino. Cuando lo lleves hasta el puente colgante, dispárale o lánzale CDs a los postes, hasta que el puente caiga al abismo.



## El buró

No dejes que te derrote. Para destruirlo, debes eliminar todas sus armas, pues aunque está bien armado, hay formas de vencerlo sin grandes daños. Sólo puedes dañar a los lanzadores de misiles cuando sus puertas están abiertas, así que no gastes CDs en un lanzador con las puertas cerradas, a menos que escuches a Steven Tyler diciendo "You are the man", en los seis últimos segundos. Para que esto ocurra, destruye todos los misiles en el lanzador antes de que te dispare. No te olvides de recoger CDs de las cajas de adorno después que las destruyas.



# LOS MUSICOS

## Lo que todo el mundo esperaba

### Steven Tyler



**Instrumentos:** Voz solista y armónica.

**Situación:** Club X.

**Truco:** Hay dos peces espada colgados sobre el espejo, en la pared del fondo del bar. Antes de dispararle al espejo, haz que los peces apunten hacia el suelo lanzándoles CDs. Rompe el espejo y la situación quedará completamente clara.

### Joe Perry



**Instrumento:** Guitarra solista.

**Situación:** Selva amazónica.

**Truco:** Sube al elevador situado justo después de la calavera verde, dentro de la planta química Evergreen. Para entrar, dispárale al botón de la pared y sube hasta el tercer piso. Al abrirse las puertas, verás una mujer pegada en la pared, con una puerta circular enrejada. Para encontrar a Joe, destroza ambas mitades de la reja con CDs.

### Brad Whitford



**Instrumento:** Guitarra rítmica.

**Situación:** Lejano Oriente.

**Truco:** Cuando te halles en la sección de embalaje, atraviesa la puerta 1, sigue por la derecha y cruza la puerta 3. Déjate llevar hacia delante y gira a la derecha para pasar por la puerta 6. Sigue hasta la puerta 7, donde encontrarás tres cajas, a la derecha de la puerta. Dispárale a la caja superior y caerá una señal en forma de flecha. Dispara rápidamente la flecha hacia la derecha. Sigue por un corredor largo lleno de carretillas elevadoras. Al final, verás a Brad Whitford tocando la guitarra sobre una de las carretillas.

### Joey Kramer



**Instrumento:** Batería

**Situación:** Oriente Medio

**Truco:** ¿Te has dado cuenta de que las narices de las esfinges gigantes del fondo están intactas? Arreglaselas con algunos CDs. Cada vez que rompes una nariz, la boca de la esfinge se abre y te brinda un CD de oro. Si recoges los CDs de las tres primeras esfinges, aparecerá Joey por arte de magia.

### Tom Hamilton



**Instrumento:** Bajo eléctrico.

**Situación:** Club X.

**Truco:** Tom está en uno de los baños, junto a la taquilla de la entrada del Club X. El truco es descubrir en cuál de los baños se encuentra Tom. Presta atención al comienzo del juego, cuando se ve el techo del Club X. Si la panorámica va hacia la izquierda, Tom estará en el baño de la izquierda y viceversa. Es decir, la dirección de la panorámica te indicará la dirección que debes tomar para encontrarlo.

# LINEA DE COMBATE

ESTRATEGIAS Y COMBOS GANADORES EN LOS TORNEOS

## Darkstalkers The Night Warriors

SALA DE JUEGOS



Por Buska Pleitos y  
Luchador Rastafari

¡Bienvenido a la segunda parte de los peleadores que acechan en la oscuridad! El mes pasado, listamos todos los movimientos especiales. Tendrás que aprendértelos de memoria porque te harán falta para este número de combos y estrategias.

Demitri (Vampiro)

### COMBOS

#### Combo de bola de fuego de tres golpes



1) Salta con una Patada dura a la mitad del cuerpo del adversario.



2) Ejecuta un Puñetazo mediano agachado.



3) Ejecuta una técnica de dos en uno con una Bola de fuego fuerte.

#### Triple gancho giratorio



1) Salta con una Patada dura contra la mitad del cuerpo del enemigo.



2) Seguido de una Patada ligera parado.



3) Ejecuta un dos en uno con Gancho giratorio para derribarlo al suelo.

### ESTRATEGIAS

#### Teleport por las bolas de fuego



Cuando un enemigo te lanza una Bola de fuego, haz un Teleport de bombardeo en picada.

#### Gancho corriendo



¡Ejecuta los toques para el Gancho mientras corres para un ataque sorpresa!

#### Patada fuerte de largo alcance



La Patada dura baja de Demitri tiene un alcance extremo.

Sasquatch (Hombre de las nieves)

### COMBOS

#### Recongelar



1) Ejecuta la técnica especial de Recongelar para dejar helados a tus contrincantes.



2) Acelera y ejecuta una Patada dura mientras vuelas. ¡Este movimiento golpea dos veces!



3) A continuación ejecuta un Puñetazo ligero.



4) ¡Ejecuta un dos en uno con un Puñetazo duro para conseguir dos golpes más!



# LÍNEA DE COMBATE

Jon Talbain (Hombre lobo)

## COMBOS

## ESTRATEGIAS

### Triple golpe de luna



1) Arranca con una Patada dura a la mitad del cuerpo cuando tu medidor especial esté cargado.



2) Seguido de un Puñetazo mediano agachado.



3) Realiza un dos en uno con el Martillo de luna (horizontal).

### Proyección tramposa



Acelera hacia el enemigo con una Patada ligera. Si te bloquean este movimiento, da un golpe extremadamente bajo con una proyección.



### Golpe aplastante



1) Comienza con un Puñetazo duro a la mitad del cuerpo del adversario.



2) A continuación haz una Patada mediana parado.



3) Ejecuta un dos en uno con una Patada ardiente.

### Martilla el fuego A la carga



Cuando ves que el adversario te lanza una Bola de fuego, salta y haz el Martillo de luna (diagonal hacia abajo).



Cuando el enemigo hace un ataque aéreo haz el Martillo de luna desde el suelo (diagonal hacia arriba).

Victor (Frankenstein)

## COMBOS

## ESTRATEGIAS

### Pisotón de tres golpes



1) Comienza con un Puñetazo duro a la mitad del cuerpo del adversario.



2) Ejecuta un Puñetazo mediano parado.



3) Realiza un dos en uno con un Von Stomp ligero.

### Electríficame



Presiona la Patada dura o el Puñetazo duro para los ataques eléctricos.

### Pasa por las bolas de fuego



El Puñetazo rápido, la Patada rápida y el Puñetazo remolino pasan por las Bolas de fuego.

### Triple golpe con puñetazos y patadas



1) Comienza el combo con un Puñetazo mediano a la mitad del cuerpo.



2) A continuación golpéalo con un Puñetazo mediano parado.



3) Ejecuta una técnica de dos en uno con una Patada dura agachado.

### Defensa contra los saltos



Ejecuta el movimiento Von Stomp para detener a los ataques aéreos enemigos.



# LÍNEA DE COMBATE

## Lord Raptor (Zombie)

### COMBOS

#### Helicóptero de tres golpes



1) Salta hacia el enemigo con una Patada mediana a la mitad del cuerpo.



2) Seguido de un Puñetazo mediano agachado.



3) Realiza un dos en uno con el Helicóptero.

### ESTRATEGIAS

#### Proyección Teleport tramposa



Cuando te lanzan una Bola de fuego, ejecuta el Salto diabólico para aparecer detrás del adversario y proyectarlos!



#### El mejor combo de cinco golpes



1) Salta con una Patada ligera a la mitad del cuerpo.



2) Ejecuta un Puñetazo ligero parado a poca distancia del adversario.



3) Realiza un combo de dos en uno con un Puñetazo mediano parado.



4) Termina con un dos en uno que incluye un Puñetazo duro para dos golpes más.

Nota: Este combo solamente funciona contra los personajes grandes.

## Morrigan (Demonia)

### COMBOS

#### Demolición de sombra especial



1) Salta con una Patada mediana dirigida a la mitad del cuerpo del enemigo.



2) Seguido de una Patada ligera, agachado.



3) ¡Realiza un dos en uno con la Sombra de cuchilla fuerte especial para conectar varios golpes más!

### ESTRATEGIAS

#### Defensa demonio aéreo



Cuando bloqueas a un enemigo en el aire, ejecuta inmediatamente un dos en uno con la Explosión endemoniada para aplastarlo.



#### Cuatro golpes parado



1) Comienza con una Patada dura aérea contra la mitad del cuerpo.



2) Golpéalo con un Puñetazo ligero parado.



3) Realiza un dos en uno con una Patada dura parado para lograr hasta dos golpes adicionales.

#### Bolas de fuego tempranas



Para lanzar una Bola de fuego aérea pegada al suelo, ejecuta los toques tan pronto como saltes.





# LÍNEA DE COMBATE

## Anakaris (Momia)

### COMBOS

#### Golpe de la serpiente en lanza



1) Salta y mantén presionado Abajo-Derecha y Patada dura para golpearlos con la Lanza ofensiva.



2) Realiza una Puñetazo mediano agachado.



3) Realiza un dos en uno a partir del primer Puñetazo mediano para una Serpiente larga fuerte.

#### Mordida de la serpiente terrestre



1) Cuando estés cerca, realiza un Puñetazo ligero agachado.



2) A continuación, ejecuta un dos en uno con un Puñetazo mediano bajo.



3) Encadena desde el primer golpe de la patada mediana con una Serpiente larga fuerte.

### ESTRATEGIAS

#### Envuélvelo



Si el adversario te lanza una Bola de fuego a larga distancia, ejecuta la Envoltura a la medida para agarrarlos. ¡Serás invencible a la Bola de fuego!



#### Golpes reptiles



Cuando sea posible, realiza la Serpiente larga para robarle energía al oponente.

#### Esquiva el fuego



Cuando se te acerque una Bola de fuego, salta y ejecuta una Lanza ofensiva.

## Felicia (Mujer gato)

### COMBOS

#### Triple golpe felino



1) Salta con una Patada dura (este movimiento golpea dos veces).



2) Realiza un Puñetazo mediano parado.



3) Ejecuta un dos en uno con una Patada dura baja.

#### La peste de la basura



1) Salta con una Patada dura (este movimiento golpea dos veces).



2) Ejecuta una Patada mediana baja.



3) Ejecuta una técnica de dos en uno con la Patada de basura fuerte.

### ESTRATEGIAS

#### Pasa por arriba del fuego



Ejecuta la Patada arremetida para pasar por encima de las Bolas de fuego.

#### Pasa por debajo del fuego



Puedes probar el Corte rodante para evadir por debajo de las Bolas de fuego.



# LÍNEA DE COMBATE

## Bishamon (Samurai)

### COMBOS

#### Combo de Aplaste de bushido



1) Ejecuta el movimiento Aplaste de bushido en el aire para marearlos.



2) Ejecuta el movimiento de Empalamiento.



3) Ejecuta un dos en uno con el Corte rápido para partarlos en dos.

#### Combo del gancho grande



1) Salta con una Patada dura a la mitad del cuerpo.



2) Realiza un Puñetazo ligero parado de cerca.



3) Ejecuta un dos en uno con el Empalamiento.

### ESTRATEGIAS

#### Robo tramposo



Si los derribas, ¡realiza el Robo de espíritu al comienzo para una trampa sorpresiva!



#### Aplástale los pies



Si alguien te lanza una Bola de fuego, salta y ejecuta el Aplaste bushido para golpearlos en los pies.

## Rikuo (Tritón)

### COMBOS

#### Devastación dorsal



1) Comienza con un Puñetazo duro aéreo a la mitad del cuerpo.



2) Ejecuta un Puñetazo mediano parado de cerca.



3) Realiza un dos en uno con la Sierra dorsal fuerte.

### ESTRATEGIAS

#### Desliz y combo



Cuando te ataquen con una Bola de fuego, presiona Derecha dos veces para deslizarte debajo del proyectil. Ahora ejecuta un combo de Patada mediana baja y patada dura baja.



#### Furia de cuatro golpes



1) Salta con una Patada dura contra la mitad del cuerpo del adversario.



2) Realiza una Patada mediana baja que golpea dos veces seguidas.



3) Realiza un dos en uno con una Patada dura baja.

#### Antisaltos



Cuando el enemigo te ataque con un salto, presiona Izquierda dos veces y cualquier patada para contraatacarlos.

#### Llave tramposa



Después que te deslices debajo de una Bola de fuego, el enemigo puede tratar de bloquear. ¡Ejecuta una proyección especial para ser super tramposo!

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## Genesis

### Sonic & Knuckles

Cómo llegar a otros niveles en Sonic Spinball



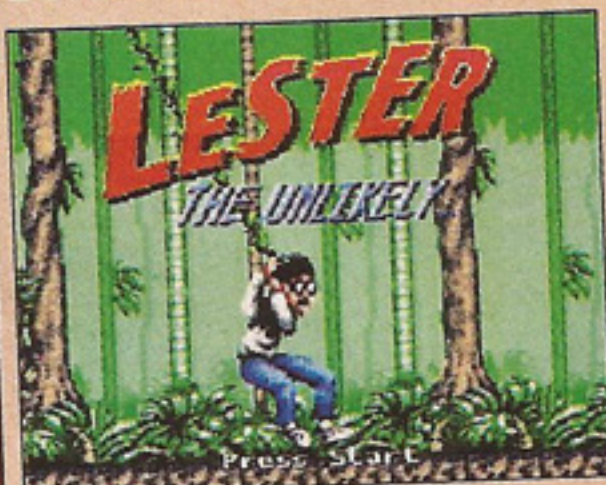
Puedes usar el cartucho de Sonic & Knuckles para jugar como Sonic en cualquiera de los niveles especiales en Sonic Spinball. Conecta los dos cartuchos y cuando la pantalla diga "No Way", presiona simultáneamente los botones A, B y C y luego presiona Start. La pantalla que aparece te permite ir directamente a los niveles especiales del juego.



## Super NES

### Lester the Unlikely

Selección de nivel



```
#REACH 1
REACH 2
CAVE 1
CAVE 2
TOTEM POLES
BURNING GROUNDS
VILLAGE
ROOF TOPS
CAVE
RIVER 1
JUNGLE
TREE HOUSE
APE
CAVE MOUTH
CAVERN 1
CAVERN 2
DULON LEVEL
SPIDER LEVEL
LAVA RUN
DOCK
PIRATE SHIP 1
PIRATE SHIP 2
```

Quando aparece la pantalla inicial, presiona rápidamente los botones X e Y. Continúa presionando estos botones hasta que aparezca la pantalla Stage Select (selección de nivel). Escoge el nivel que quieres y presiona Start para comenzar el juego.

Ricky Ramos  
Riverside, CA

## Genesis

### Sonic & Knuckles

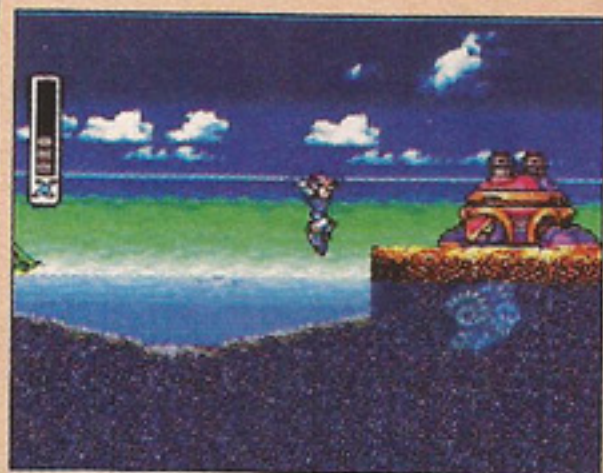
Selección de nivel



## Super NES

### Mega Man X

Contraseñas



Derrotar a Sting Chameleon:  
4131, 6712, 1221  
Tanque de vida adicional:  
5447, 4177, 4536  
Pulpo derrotado:  
1556, 6642, 7448

Jordan Potterp  
Bremerton, WA

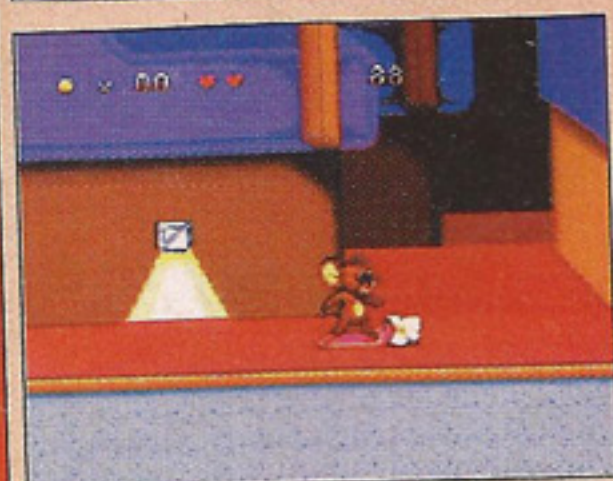
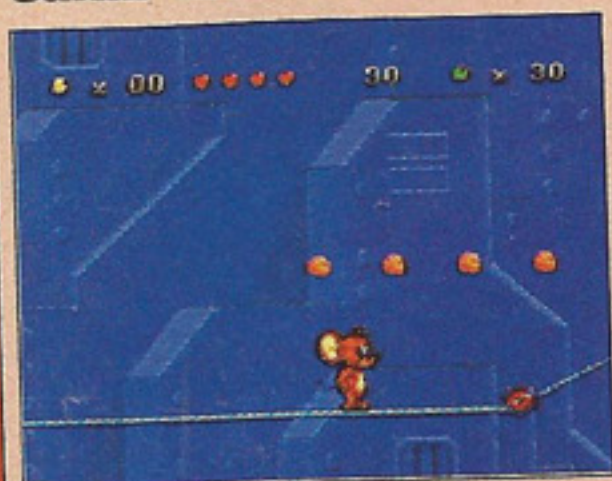
Conecta tu cartucho de Sonic & Knuckles al de Sonic 3, escoge el personaje que quieras y juega desde el principio de Sonic 3 hasta el final de Sonic & Knuckles. Una vez que hayas completado ambos juegos, puedes usar los juegos guardados para escoger el nivel que quieras en cualquiera de los dos juegos. Nota: La selección de niveles sólo trabaja para el personaje que jugaste. Si quieres seleccionar niveles para ambos, tienes que repetir el mismo procedimiento para el otro personaje.

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## Super NES

**Tom & Jerry**  
Saltar niveles



Comienza un juego regular, luego presiona Start para detenerlo. Presiona los botones L, X, A, Y, Y, B, y R. Presiona Start para continuar el juego, y pasarás al próximo nivel. Puedes repetir este código todas las veces que sea necesario.

Tom Smith  
Salinas, CA

## Super NES

**Double Dragon V: The Shadow Falls**  
Combo de tres golpes de Jimmy Lee



Usa una patada con salto dura contra tu oponente. Mientras está en el suelo, acércate y presiona Abajo y el botón L. La espada de Jimmy debe golpear al adversario dos veces y aturdirlo. Repite este combo continuamente, no hay manera de bloquear el ataque.

Gregory Ginsburg  
North Massapequa, NY

## Genesis

**Fatal Fury 2**  
Continuaciones extras



Después que termine el juego y aparezca la pantalla de continuación, presiona simultáneamente Arriba, A y B. Mientras presionas estos botones, aprieta el botón C para añadir continuaciones.

Paul Chiar  
Santa Clara, CA

## Super NES

**World Heroes**  
Cambio de colores



Comienza un juego regular de uno o dos jugadores y ve a la pantalla de selección de jugador (Player Select). Escoge tu luchador favorito y presiona simultáneamente Start y Select para cambiar el color del guerrero.

Andrew Snow  
Skokie, IL

## Genesis

**Shining Force II**  
Cambios de configuración



de selección de archivo, escoge la opción que quieras, presiona simultáneamente y mantén apretado Start, A y B. Repite el código en la pantalla de selección de personajes. Repítelo y aparecerá la palabra "configuration."

Usa la pantalla de menú que aparece para hacer varios trucos. Si quieres hacer una prueba de sonido, usa el modo de configuración para completar el juego y vuelve a encender el equipo. Comienza un juego normal, escoge continuar y simultáneamente presiona Start y Arriba, y presiona el botón C.

Para seleccionar la dificultad del juego, usa el modo de configuración para completar el juego y vuelve a encender el equipo. Comienza de nuevo, dale un nombre a tu personaje y podrás escoger la dificultad del juego.

Finalmente, usa el modo de configuración para completar el juego y vuelve a encender el equipo. Comienza un juego, dale un nombre a tu personaje y pon el cursor en Exit. Presiona y mantén presionado Start, ahora presiona A. Aparecerá un nuevo personaje y puedes darle el nombre que tu quieras a tu banda de Shining Force.

Cuando aparezca la pantalla de Sega, presiona rápidamente Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda y B. Tienes que terminar esta secuencia antes de que desaparezca la pantalla de Sega. Si hiciste el truco correctamente, oirás una trompeta. Ve a la pantalla

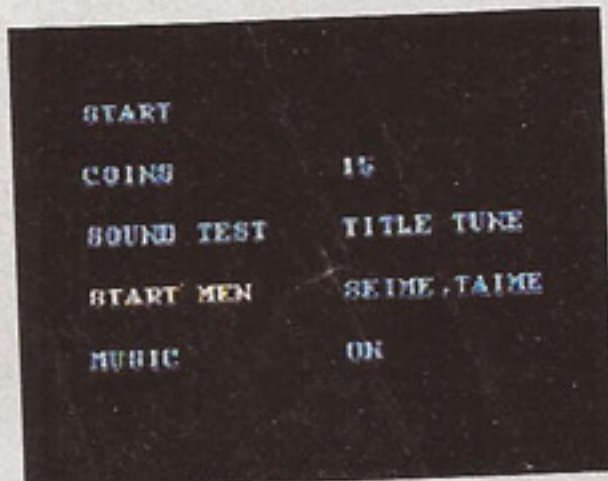
Justin Parker  
Spokane, WA

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## Genesis

### Double Dragon 3: The Arcade Game Pantalla de opciones



A medida que la pared de ladrillo con jeroglíficos egipcios pasa por la pantalla, presiona simultáneamente los botones A, B y C una y otra vez. Ahora tendrás acceso a la pantalla de opciones especiales.

Bryan Hearn  
Okmulgee, OK

## Sega CD

### Brutal Juega como un boss

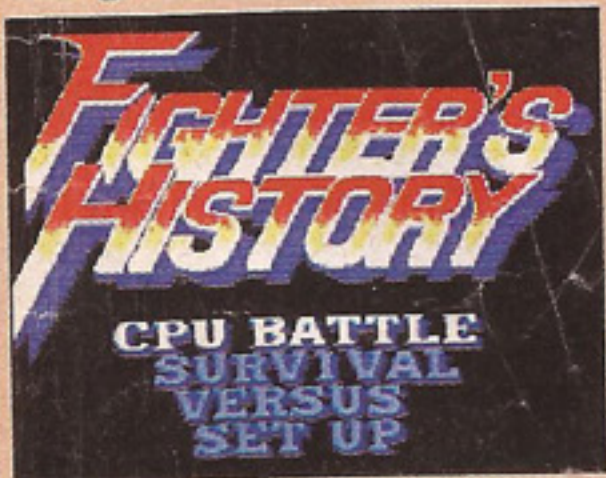


Cuando aparezca la pantalla inicial, presiona Arriba, Abajo, A, B, C, C, B, A, Abajo y Arriba para jugar como Karate Croc. Si quieres jugar como Dali Llama, espera hasta que aparezca la pantalla inicial y presiona C, A, B, A, Izquierda y A.

Ted Sterling  
Spokane, WA

## Super NES

### Fighter's History Juega como un boss

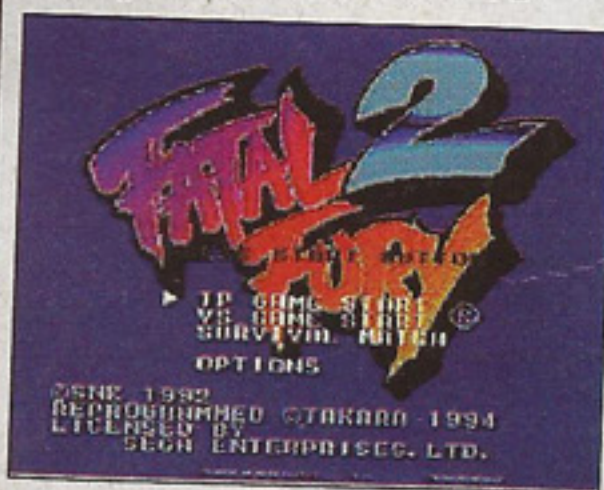


Cuando veas el logo de Fighter's History, presiona R, R, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha y Start en tu controlador para jugar como Clown o Karnov.

Paul Chiar  
Santa Clara, CA

## Genesis

### Fatal Fury 2 Juega como un boss



Comienza un juego regular en el modo de un jugador. Cuando aparezca la pantalla de selección de personajes, coloca el icono "1P" en cualquiera de los personajes en la fila de abajo. Luego mantén presionado Abajo en el controlador y presiona y el botón Start.

Paul Chiar  
Santa Clara, CA

## Super NES Battletech Contraseñas de niveles



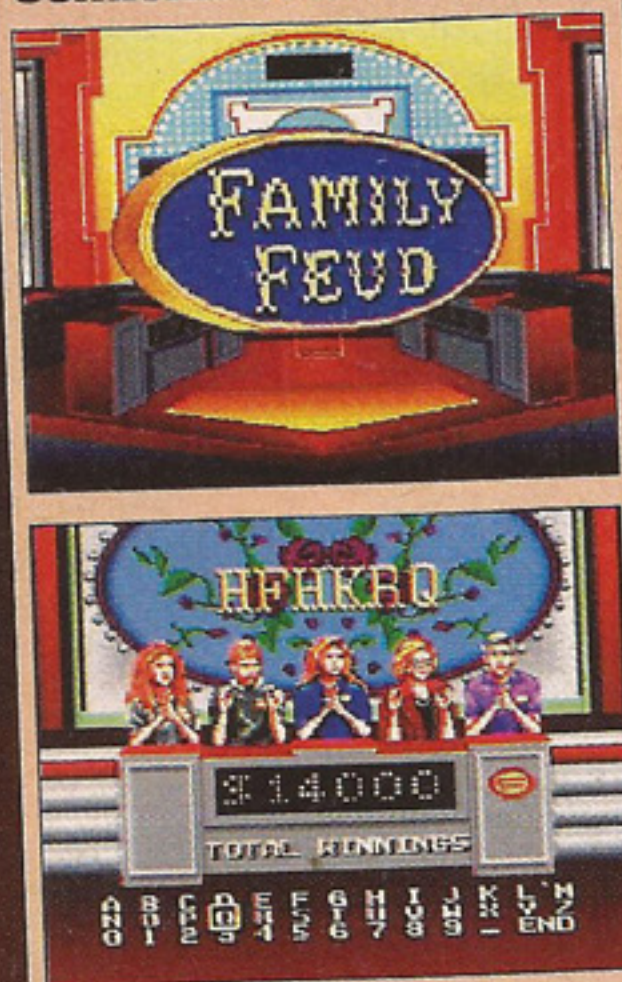
Nivel 2: STJNNN  
Nivel 3: GRBCHU  
Nivel 4: BBYLND  
Nivel 5: BMBRMN

T. Ryan  
Aston, PA

# S.W.A.T. PRO

Estrategias, armas y tácticas para los juegos de video

## Super NES Family Feud Comienza con dinero



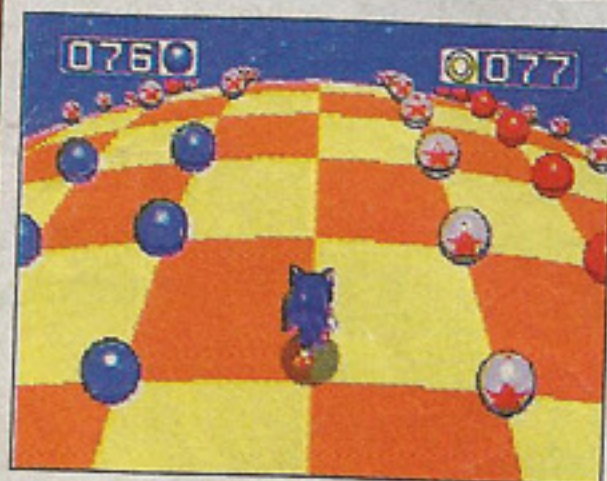
Usa la contraseña HFHKRQ para comenzar el juego con US\$14.000.

Ruben Villalobos  
Selma, CA

## Genesis

### Sonic & Knuckles

Cómo llegar a otros niveles en Sonic the Hedgehog



También puedes usar Sonic & Knuckles para jugar los niveles especiales como Sonic en el cartucho original de Sonic the Hedgehog cart. Conecta los dos cartuchos y cuando la pantalla diga "No Way," **simultáneamente** presiona los botones A, B, y C, y a continuación presiona Start. Aparecerá una pantalla que te permite ir directamente a los niveles especiales.

## Jaguar

### Wolfenstein 3-D

Selección de nivel y modo de ajuste



Para llegar a la prueba musical, presiona la tecla # mientras la bola de ID/Atari está girando. Para seleccionar cualquier nivel, incluyendo los dos niveles ocultos any level, mantén presionado 1, 3, 7 y 9 durante la pantalla de selección de juego. Para saltar niveles presiona 4, 7, 8, 6. Puedes recibir todas las armas, las llaves azul y amarilla, 999 cartuchos de municiones y toda la energía presionando 4, 9, 9, 6. Para tener acceso a un modo de ajustes extraño presiona los botones 4, 8, 8, 7.

Larry Ruthford  
Lynnwood, WA

## Genesis

### Splatterhouse 3

Juega el último nivel



Usa la contraseña URURU. Si la entraste correctamente, una voz dirá "fifth floor."

Kyle Wilson  
Mason, OH

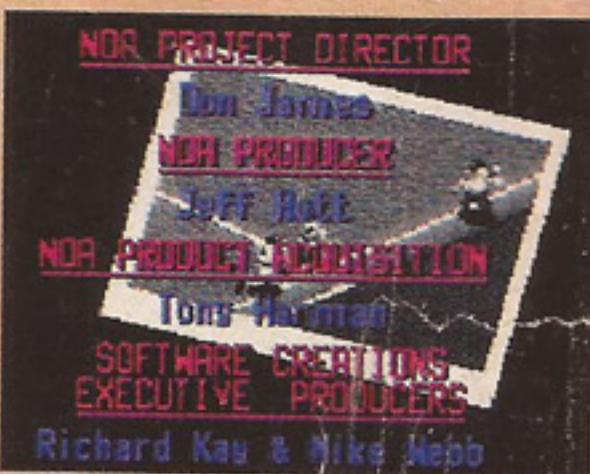
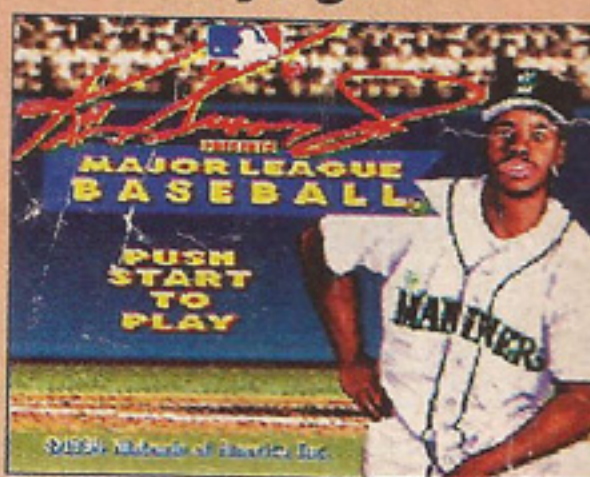
## Super NES

### Ken Griffey

Presents: Major League

League

Final del juego



Para ver los créditos al final del juego, espera hasta que aparezca la pantalla inicial y, presiona los botones B, A, Abajo, B, Arriba, B, B, y A.

Joe McDuffy  
Madison, WI

## Panorama de la industria

### Sega puso algunos jugadores a la cárcel

Sega trajo a San Francisco a algunos de los mejores jugadores del mundo, para participar en uno de los concursos más locos que se han creado, "Rock the Rock". Este concurso formaba parte de una campaña mundial de promoción que costó US\$45 millones. El evento tuvo una duración de tres días y los participantes compitieron en Sonic & Knuckles en los 20 establecimientos de Hard Rock Cafe de E.E.U.U., Japón, Alemania, Brasil y Canadá. Los finalistas fueron transportados inmediatamente a San



Los concursantes invadieron 20 establecimientos de la cadena Hard Rock Cafe en varios países, durante las fases preliminares.



Vista de la penitenciaría "La Roca" en la isla de Alcatraz.



La presentadora de MTV, Daisy Fuentes, entrevista a los finalistas en el barco que cruza la bahía de San Francisco, rumbo al penal de Alcatraz.

Francisco, rodeados de medidas especiales de seguridad, y quedaron recluidos en un hotel durante toda la noche. A la mañana siguiente, todo el mundo embarcó rumbo a la isla de Alcatraz, donde se encuentran los edificios de lo que fue la famosa prisión, también conocida con el nombre de "La Roca" (The Rock).

Tras la competencia del día, quedaron dos finalistas: Chris Tang, campeón local del Hard Rock Cafe de San Francisco, y Marc Guinane, reciente ganador del concurso Blockbuster Video 94. Ambos finalistas compitieron en uno de los nuevos niveles de Sonic 3, durante tres minutos. Cuando los controladores se detuvieron, Chris Tang había conseguido 153 anillos,



El presentador de MTV, Bill Bellamy, se prepara en el muelle de San Francisco, antes de la partida del barco.

contra los 123 de Guinane, proclamándose así campeón y ganador del premio de US\$25.000. El subcampeón recibió, por su parte, un suministro de juegos de Sega durante un año. MTV grabó el concurso, para emitirlo en un programa especial, que fue presentado por Daisy Fuentes y Bill Bellamy.



Después de ganar los US\$25.000 del premio, Chris Tang sueña con la forma en que se gastará el dinero.

### Williams tiene proyectos para Jaguar y Ultra 64

Atari y Williams Entertainment anunciaron diversos proyectos, para readaptar al Jaguar y varias plataformas de PCs algunos clásicos de las salas de juegos, como Joust, Defender y Robotron. Ambas compañías aseguraron que estos juegos legendarios serán mejorados con elementos como la perspectiva de primera persona y un entorno tridimensional. Atari comercializará las versiones de Jaguar, mientras que Williams se encargará de los productos para las nuevas computadoras personales de alto rendimiento.

Por otra parte, Williams Entertainment también anunció que está desarrollando una nueva

versión avanzada de Doom, que será comercializada cuando el sistema Ultra 64 haga su debut como sistema doméstico, a finales del 95. El juego se está adaptando bajo la dirección artística de id Software, creadores de Wolfenstein 3D y Doom.

### Ha muerto uno de los protagonistas de SF

Se ha recibido con tristeza la noticia de la muerte del actor Raúl Juliá, en Long Island, Nueva York, a la edad de 54 años. A lo largo de su carrera, Juliá participó en numerosas producciones, entre las que cabe destacar su papel como Gómez Addams, en la serie de la familia Addams. Su último papel estelar fue la interpretación del personaje M. Bison, en la película Street Fighter.



Raúl Juliá en su última interpretación.

### Hammer, Dion y Jean-Claude bailan en el videoclip de Capcom

GamePro se "agenció" algunas fotos de la grabación de un video musical para la banda sonora de la película Street Fighter. El video cuenta con la presencia de la estrella del rap, MC Hammer, y el deportista y cantante Deion "Neon" Sanders, que colaboraron en la creación de la banda sonora con celebridades como Ice Cube, Public Enemy y LL Cool J.

También hace una aparición fugaz en el video, el protagonista de la película, Jean-Claude Van Damme, fumando un habano y ejecutando algunos pasos de baile.



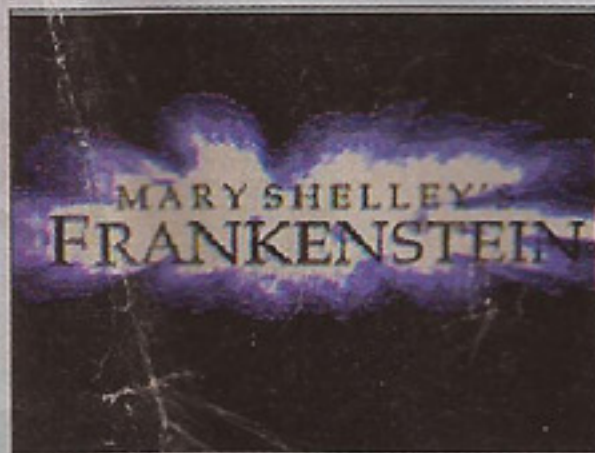
## Realidad virtual en el Jaguar

Atari Corp. y la compañía británica Virtuality Group están combinando sus esfuerzos para desarrollar juegos de realidad virtual para el Jaguar. Virtuality creará un "casco" con capacidades de VR, para los usuarios de Jaguar, que Atari fabricará y comercializará a finales del 95 por un precio alrededor de los US\$200. Virtuality Group cuenta con la experiencia en la creación de las máquinas de VR para las salas de juegos y la programación del juego Dactyl Nightmare.

Ellos confían en la capacidad del sistema Jaguar, para poder ofrecer el primer juego de realidad virtual a un precio accesible a todos los consumidores, ya que es "la única plataforma de 64 bits en el mercado, y es ideal para ejecutar el desempeño que requieren los juegos de realidad virtual", según declaraciones del CEO de Virtuality, Jon Waldern.

## Oferta de Sony Imagesoft

Sony Imagesoft tiene una promoción, durante el primer trimestre de 1995, en la que ofrece algunos de sus productos para Sega CD, en paquetes de dos discos por el precio de uno. Algunos de los productos son: Frankenstein, de Mary Shelley, junto con el Drácula, de Bram Stoker; No Escape, con Cliffhanger; Three Ninjas Kick Back, junto con Hook; Microcosm, con Prime; Firearm y Strangers. También se ofrecen los juegos Sony Imagesoft en



**Frankenstein, de Mary Shelley, es uno de los CDs de Sega en la promoción de Sony Imagesoft.**

discos de Sega CD, dentro de una campaña de promoción, en la que se obtiene un CD gratis, por cada compra de dos CDs.

## El retorno de Night Trap

Regresa uno de los juegos de mayor controversia en el formato Sega CD, Night Trap. Sega originalmente retiró el juego de los estantes como resultado de unas audiencias en el Congreso americano, acerca de la violencia en los juegos de video. Ahora, Digital Pictures lo lanza de nuevo, con una clasificación de "sólo para adultos", otorgada por un organismo calificador de la industria, llamado Entertainment Software Rating Board. Este es uno de los primeros juegos calificados de acuerdo a las nuevas regulaciones.

De forma similar, Night Trap, que había sido prohibido anteriormente, será publicado en Inglaterra con una calificación de 15-17 (apto para mayores de 15



**La versión de Night Trap, para el Genesis 32X, presenta mejores gráficos que la versión para Sega CD.**

años), otorgada por un organismo oficial europeo, llamado European Leisure Software Publishers Association.

Las mejores noticias para los jugadores es el anuncio de que la versión para 32X tendrá gráficos un 50 por ciento más grandes, y con

hasta cuatro veces más colores, lo que brinda mucho más realismo al juego. La versión del 32X saldrá al mercado simultáneamente con la de Sega CD y será comercializada por Acclaim Distribution.

## Nintendo por teléfono

Para complementar el lanzamiento de su Donkey Kong Country, Nintendo ha llegado a un acuerdo con el servicio en línea CompuServe, para tener acceso a la super autopista de información. CompuServe ofreció una conferencia remota simultánea, con el presidente de Nintendo, Minoru Arakawa, con el gerente Howard Lincoln y con Peter Main, vicepresidente de mercadotecnia. El título de la conferencia en línea fue, "Tres hombres y un módem" y fue seguida, a continuación, por un concurso de preguntas sobre información general, avances de DKC con películas digitales y otra conferencia técnica sobre el sistema de diseño Advanced Computer Modeling (ACM), de Nintendo, que fue utilizado en la creación de DKC. También se ofreció otra información interna, así como consejos y pistas de juego de DKC.

Están disponibles, para los usuarios de los servicios en línea, las transcripciones de las conferencias y las pistas (tanto en formato Macintosh como IBM), a través de CompuServe, cuyos usuarios tienen acceso tecleando GO NINTENDO, después de conectarse al servicio.

## Atari ya tiene pelea

Muy pronto, los propietarios de Jaguar podrán disfrutar de su propio juego de peleas 3D: Fight for Life, cuyo argumento se basa en una competencia entre muertos, llamada Annual Hell Fighting Tournament (Torneo Anual del Infierno). ¿Cuál es el premio? El ganador del



**Nintendo ha puesto a su gorila a disposición de los usuarios de CompuServe.**

torneo vuelve a la vida.

El juego está siendo creado en colaboración con BioVision, una compañía que tiene un sistema de captura de movimiento para juegos de computadora y video con la última tecnología. Este proceso abarca la filmación de un maestro de artes marciales, ejecutando más de 250 movimientos con 25 sensores situados sobre su cuerpo que sirven para digitalizar sus movimientos. BioVision convierte los datos de los sensores en un tipo de información que el



**Fight for Life, de Atari, ofrece la perspectiva en 3D de una cámara que se mueve alrededor de los luchadores.**



Jaguar puede usar para mostrar la acción. El resultado tendrá un aspecto similar al Virtua Fighter, de Sega. Atari anunció que la filmación se hace a 200 imágenes por segundo, lo que supera ampliamente las 30 ó 60 imágenes por segundo, que normalmente se usan en la creación de juegos de video.

### E3 reemplaza al CES de verano

La Asociación de la Industria Electrónica (EIA) ha aplazado formalmente la edición del CES de verano 95, en Filadelfia, que ha sido rebautizada como CES Interactive (CES-I) y tiene planes para reintroducir la exhibición en Orlando, Florida, en mayo de 1996. El motivo de estos cambios ha sido la creciente competencia ejercida por la exhibición Electronic Entertainment Expo (E3), un nuevo espectáculo de promoción y comercialización de productos de entretenimiento electrónico e interactivo, producido por Infotainment World y Knowledge Industry Publications Inc. E3 debutará en Los Angeles, del 11 al 13

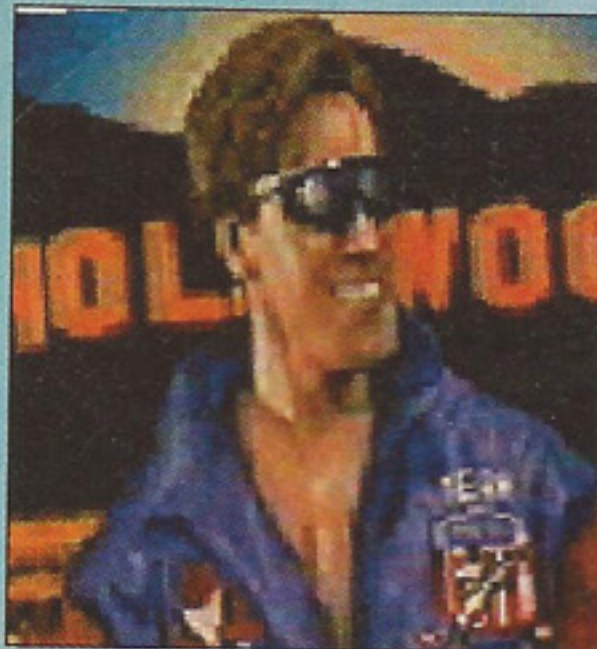
de mayo de 1995, y contará con más de 100 expositores, incluyendo a Sega y Nintendo. El discurso de apertura estará a cargo de Tom Kalinske, presidente de Sega of America.

### Más herramientas para Ultra 64

Nintendo ha firmado, recientemente, un convenio estratégico con MultiGen Inc. para crear herramientas de diseño de gráficos en 3D para el Ultra 64. Este es el segundo convenio que ha hecho Nintendo con el fin de dotar al Ultra 64 con las mejores capacidades de ejecución, después del que firmó con Alias Research. Nintendo intenta aprovechar la tecnología de MultiGen, para crear juegos que permitan al jugador interactuar en tiempo real con escenarios de 3D. MultiGen tiene experiencia en la producción de simuladores de vuelo y entornos de realidad virtual, utilizando las supercomputadoras de Silicon Graphics. El Ultra 64 es un proyecto cooperativo entre Nintendo y Silicon Graphics.

### Acclaim supera las películas

El lanzamiento de MK II, para sistemas domésticos, el año pasado fue ampliamente anunciado. Acclaim dice que las ventas, durante la primera semana



**Johnny Cage hizo más dinero en la primera semana, que algunas estrellas de Hollywood, como el poderoso rey león Simba.**

en las tiendas, alcanzó los US\$50 millones. Este éxito comercial convierte a Mortal Kombat II "en la introducción más exitosa de un juego en la historia", según Acclaim, y en un producto que superó los ingresos de películas como The Lion King, The Mask, True Lies o Forrest Gump. El esfuerzo contó con 65 camiones y 11 aviones, que

transportaron más de 2,5 millones de copias del juego a más de 15.000 establecimientos.

### Juegos de Capitol para el 32X

Sega anunció un convenio firmado con CapDisc/Capitol Multimedia, como licenciatario del 32X. Previamente, Capitol había trabajado como promotores de juegos para Sega CD, CD-i y CD-ROM para PCs y Macs. Los primeros estrenos en 32X serán NFL Trivia Challenge y Kingdom: The Far Reaches.

### Corrección

En nuestra edición de diciembre reportamos incorrectamente los pasos para entrar en el modo de pruebas (Test mode) de Mortal Kombat II para Genesis. Estas son las instrucciones correctas: En el menú de opciones coloca el cursor en "Done!". Ahora presiona Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Nuestras disculpas por este error y muchas gracias a Peter Zimeri Arocha de Guatemala por decírnoslo.

# GAMEPRO

## Los 10 juegos más solicitados

#### NINTENDO

1. Wario's Woods
2. Tecmo Super Bowl
3. Mega Man 6
4. Jurassic Park
5. Jungle Book
6. TMNT: Tournament Fighters
7. Mario's Time Machine
8. Kirby's Adventure
9. Tetris 2
10. Ren & Stimpy Show

#### SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country
2. Lion King
3. Earthworm Jim
4. WWF Raw
5. Pitfall: The Mayan Adventure
6. Mortal Kombat II
7. Beavis and Butt-Head
8. Super Punch-Out
9. NBA Live '95
10. NHL '95

#### SEGA GENESIS

1. Sonic and Knuckles
2. Lion King
3. NFL '95
4. Madden '95
5. WWF Raw
6. Earthworm Jim
7. Beavis and Butt-Head
8. Mortal Kombat II
9. Pitfall: The Mayan Adventure
10. NBA Live '95

#### SEGA CD

1. Lethal Enforcers 2: Gun Fighters
2. Heart of the Alien: Out of This World II
3. Slam City with Scottie Pippen
4. NBA Jam Session
5. Dune
6. Links
7. Mad Dog McCree 2: The Lost Gold
8. Midnight Raiders
9. Who Shot Johnny Rock?
10. Demolition Man

## Guía de equipos para el jugador



Por El Ratón  
de Laboratorio

¡Por fin probamos el Genesis 32X! Hemos utilizado la unidad en el Lab y ya podemos darte nuestra propia impresión. He aquí los resultados.

### 32X: De cerca

El sistema de 32 bits de Sega ha llegado y hemos puesto un prototipo a prueba. Este análisis cubre las conexiones, la compatibilidad y todos los dispositivos que vienen con el 32X.

Sega asegura que el 32X es compatible con todas las versiones actuales de Genesis, incluyendo la original y el Genesis II (que se conecta lateralmente con el nuevo Sega CD). Sin embargo, la unidad evaluada presentó algunos problemas de compatibilidad con el Genesis I (original) y funcionó perfectamente con el Genesis II.

¿Qué pasó con Sega CDX? En el momento del cierre, el 32X está esperando la aprobación del FCC para su compatibilidad con el Sega CDX. Nuestra unidad de prueba se comportó bien con el CDX, pero si el FCC no lo aprueba, Sega no recomendará el uso del 32X en un CDX.

Un adaptador plástico removible, situado en la base del 32X, asegura su estabilidad cuando se conecta con un Genesis II. Para conectarlo con un Genesis I, debes retirar el panel para asegurar una conexión correcta.

El paquete incluye una fuente de alimentación para el 32X, cables de entrada y salida para audio y video (debes pasar el audio y el video del 32X al Genesis anfitrión) y los cables de audio/video para la conexión al televisor. Así es: Igual que



### Sistema

#### Genesis 32X

**Sistema:**

*Genesis y Sega CD*

**Características:**

*Bienvenido al próximo nivel. El Sega 32X ha llegado y, aunque es complicado de instalar, realmente merece la pena por su precio.*

**Precio:**

**US\$159,99**

**Disponible:**

**Ahora**

**Contactar:**

**Tienda de juguetes favorita.**

el CDX, debes comprar un adaptador de RF/AV para conectarte a los modelos antiguos de TV.

Este montón de cables y conexiones parece bastante confuso. Te recomendamos que tengas el manual de instrucciones y el número telefónico de ayuda de Sega, al alcance de la mano, cuando comiences la instalación. Otra consideración: El 32X aumenta, sin el cartucho insertado, unos 15 cms a la altura de tu sistema.

A pesar de las complejidades de conexión, el funcionamiento del prototipo fue bueno. Algunos juegos sufrieron retrasos momentáneos, pero Sega asegura que esto no pasará con los modelos de producción. La unidad



también mostró una cierta tendencia a recalentarse, otro problema que se puede corregir en el producto final.

El 32X ha llegado y, aunque es tan complicado como programar tu VCR, también es diez veces más divertido.

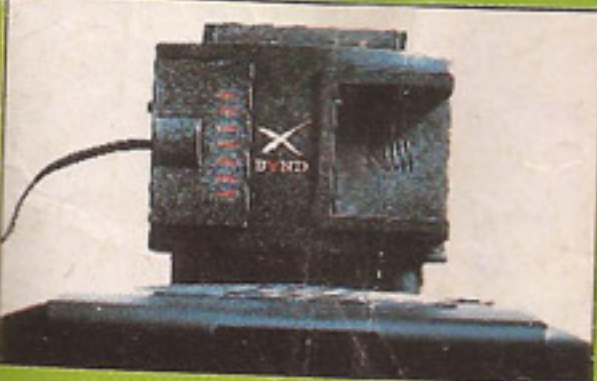
### Competencia a distancia

Catapult presenta el primer módem para consolas de 16 bits. Ahora puedes derrotar a cualquier oponente remoto, sin salir de tu propia casa.

Disponible para Genesis y SNES, el XBand ofrece un juego verdaderamente interactivo.

Al cierre, la red que permite la conexión XBand ya cubre Nueva York, Los Angeles, Dallas, San Francisco y Atlanta (cualquier llamada fuera de estas áreas se consideran llamadas de larga distancia). La versión para Genesis saldrá en primer lugar y, en breve, la de SNES.

No sólo puedes jugar a distancia, sino que hasta cuatro jugadores pueden tener acceso simultáneamente al módem en la misma casa. Los usuarios de XBand también dispondrán de un buzón electrónico (X-Mail) para enviar y recibir mensajes, acceso a una lista de jugadores (donde puedes



### Módem

#### XBand

**Sistema:**

*Genesis y SNES*

**Características:**

*El Xband conectará miles de jugadores en el mundo entero e incluye cosas agradables como el buzón electrónico y la selección de oponente. ¡X-celente!*

**Precio:**

**US\$69,99 (suscripción mensual a la red X-Band, por US\$7,95)**

**Disponible:**

**Ahora**

**Contacto:**

**Catapult Entertainment,  
(408) 366-1735**

escoger oponentes específicos), elegir un jugador individual de igual nivel (Auto Match) y consultar el estado de la cuenta. Puedes adquirir créditos de juego y los padres pueden limitar el horario de uso con una tarjeta codificada.

Como las comunicaciones en línea (Internet) están de moda, Catapult te ofrece la oportunidad de estar a la última y... patear algunos enemigos a distancia.