

¡Hacé la caricatura de tu ídolo y participá por \$100 en efectivo!

Año 3
Nº 31
\$ 4,90

TOP
Kids
CLUB

\$4,90

¡Muchas más páginas!



Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSClub

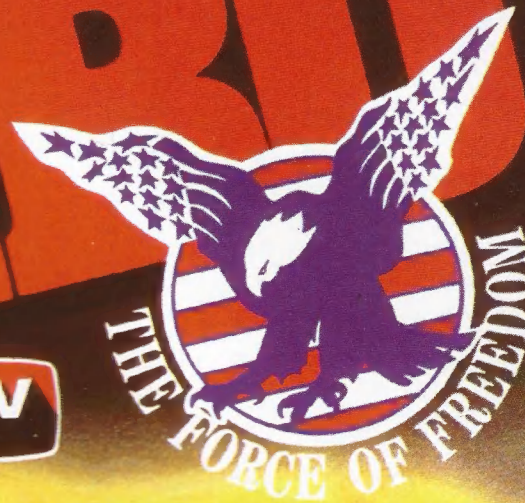
Simplemente Nightwolf

Te contamos todo sobre el nuevo

SEGA
CHANNEL


La Fuerza
de la Libertad

RAMBO



Material escaneado
por: JTKc
para

Accesorios: Lanza-cohetes RPG, con acción especial de tiro,
ametralladora M-60, cinturón de balas,
cuchillo de Supervivencia, 2 cuchillos T, con vainas.

 /TOPKIDSClub
**LOS HEROES
NUNCA
MUEREN.
RAMBO NO
SE RINDE.**



RAMBO
Con Lanza-Cohetes



En las mejores jugueterías.

CONTENTS

Más Top Kids

La idea de **Top Kids** fue, desde siempre, acompañarte durante todo un mes. Y no sólo para contarte lo último en materia de games, enseñarte tal o cual truco o responder las preguntas que vos nos hacés. Sabíamos que nos quedábamos cortos con todas las páginas repletas de información que te veníamos dando desde hace un tiempo. Ustedes, los lectores -que en definitiva son los que hacen posible que **Top Kids** salga todos los meses-, nos pedían más. Por eso, y porque a nosotros también nos copa el desafío de tenerte atrapado en las páginas de la revista, a partir de este número **Top Kids** trae 14 páginas más, en las que intentaremos contarte todo lo que a nuestro modesto entender puede llegar a interesarte. Pensamos que te vas a reenganchar con nuestra sección de deportes y con los enigmas y pasatiempos de nuestras Páginas Malditas. También creemos que te va a gustar el **Tutti Frutti** -una cuidada selección de noticias especial para los lectores de **Top Kids**- y....

...Y suponemos que vos mismo vas a poder descubrir sin más piripipi todo lo nuevo que trae tu revista. Que además te cuenta en noviembre todo sobre **Nightwolf**, el indio del kombat; un adelanto súper exclusivo con todo lo que vos querías saber del nuevo **Sega Channel**; un nuevo concurso por \$200, esta vez de caricaturas y, como siempre, 3 juegos del mes para los arcades, Playstation y PC. Calma, que también tenemos los 3 posters, las respuestas a tus preguntas en **Top Questions**, las noticias secretas de **La Sombra** y los trucos para PC, Sega y Family Game. Y hay más, sólo que queremos que ya, ahora mismo, pases a disfrutar de esta **Top Kids** que en noviembre -y contrariamente a lo que indica la moda-, está más gorda y que no piensa adelgazar ni siquiera en verano.

EL DIRE.

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429)
Capital Federal
 Tel: 541-8243

Idea original
 Julio Miarnau
Editor responsable
 Angeles Miarnau

Director
 F. Ariza
Redacción
 Victoria Aranda

Arte e Ilustraciones
 Marcelo Regalado
 Gustavo Regalado

Fotografía
 Norberto Gardella

Marketing
 Stéphane Le Corguillé
Coordinación general
 Daniel Le Corguillé

Fotocromía
 P. Castro Fotocromos S.A.
 Av. Entre Ríos 1655
 Tel:304-3212

Impreso el 1 de noviembre
 de 1996 en los
 talleres de IPESA
 (Magallanes 1315
 Cap.Fed.

TE: 303-2305 al 10)
**Distribución Capital
 y Gran Bs.As.**

Ayerbe y Asociados
 (E. de Luca 1650
 Cap.Fed. TE: 941 7444)

Distribución Interior
 Disa (Pte. L. S. Peña 1836)
 TE: 304 9377

Colaboradores
 Tef-As- Los tres
 Mosqueteros:
 Nicolás, Esteban y Cristian

Corrección
 Melanie Le Corguillé

Archivo
 Sebastián Raineri

Nº de propiedad
 intelectual 375. 521
 Todas las marcas y
 nombres

Material escaneado
 por: JTKc
 y TM y están registrados
 nombre de sus
 respectivos dueños.
 para

Game directory

- 5.- Tomas y movimientos especiales de **Nightwolf**
- 6.- Juego del mes Playstation: **Crash Badicoot**
- 8.- Juego del mes PC: **Starfighter 3000**
- 10.- Juego del mes Arcade: **Virtua Fighter 3**

Secciones

- 4.- La historia de **Nightwolf**
- 18.- Las páginas malditas/**Horroróscopo**
- 24.- **Bla, bla, bla**
- 25.- **Clasi games**
- 27.- **Nabos y Nabas**
- 28.- **Cupones**
- 29.- **Battlewave: último capítulo**
- 40.- **Sports Top**
- 44.- **Nuevo Sega Channel: adelanto exclusivo**
- 48.- **Tutti frutti: qué, cómo, cuándo, dónde... y, a veces, por qué.**
- 50.- **Top Rock**
- 56.- **Comic ganador del Tercer Concurso Top Kids - Ciencia Ficción: Apocalipsis, por Matías Pan.**
- 58.- **Los héroes nunca mueren... Y los villanos tampoco.**
- 60.- **Los Artistas**
- **Concursos de Top Kids**

- 14.- **Top News: Tobal N°1 (Playstation), Iron Rain (Sega Saturn), Screamer (PC - Arcade) y Sonic 3 D (Sega Genesis)**
- 20.- **Top Tricks**
- 26.- **La página del lector**
- 37.- **Top Wins, la página de los campeones**
- 38.- **Noticias Top Secret**
- 42.- **Informe especial: Pilotwings 64**
- 46.- **Comprendiendo los videogames**
- 52.- **Top Questions**



TOPKIDSLUB



NIGHTWOLF

Material escaneado
por: JTKc
para

f /TOPKIDSClub

UN INDIO CONTRA SHAO KAHN

Si hay un guerrero enigmático dentro del combate, ese guerrero recibe el nombre de Nightwolf. ¿Que por qué? Básicamente, porque Nightwolf lleva consigo los secretos milenarios de su raza, los rituales indios desconocidos para los blancos.

Este lobo de noche, orgulloso de la sangre que corre por sus venas, ha ingresado a esta tercera edición del combate a fin de proteger el territorio que ancestralmente le pertenece a él y a su gente. Nightwolf, vistiendo la corona de plumas de un gran cacique, sabe que la batalla será dura porque el enemigo no es el de siempre. Esta vez, debe enfrentarse a un adversario terrible y prácticamente desconocido: nada menos que Shao Kahn y su tropa del Outworld.



ARMAS NO CONVENCIONALES

Este guerrero alto, de porte imponente y mirada de pocos amigos, ha decidido apelar no sólo a la fuerza para librar este gran combate. Nightwolf sabe -o por lo menos, lo intuye- que la sabiduría de su raza puede ayudarlo a la hora de enfrentarse con el amo del Más Allá.

Es por eso que cuando lo vemos en acción nos sorprendemos de que use todo tipo de magias y esoterismos con tal de derrotar a su enemigo. Su hacha -el arma que desde tiempos inmemoriales han utilizado los indios, tanto para defenderse como así también a manera de herramienta- es absolutamente letal cuando Nightwolf convoca a los dioses de la naturaleza y ellos,

a manera de relámpago, acuden hacia su hacha proveyéndola de una energía sobrenatural. En otras palabras, sus fatalities son mortales porque en ellas se ponen de manifiesto todos los poderes de los cielos. Pero, además, su hacha le sirve en cierta medida a manera de escudo: con ella consigue hacer un uppercut que le sirve para defenderse de los ataques aéreos.

Las flechas de energía son otra demostración de su magia. Su arco, que al parecer también se encuentra "energizado", dispara unas flechas que despedazan a su enemigo. ¿Que por qué Nightwolf hace todo esto? Nada más (y nada menos) que para preservar la cultura de su gente.

Material escaneado
por: JTKc

Tomas y movimientos especiales de Nightwolf

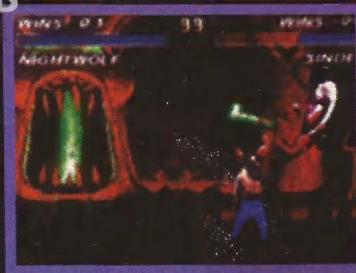


/TOPKIDSClub



* Spirit Shield:

Te servirá para que los poderes de tu enemigo reboten. Podría decirse que funciona a manera de espejo. Tenés que hacer atrás, atrás, atrás y el botón de patada alta.



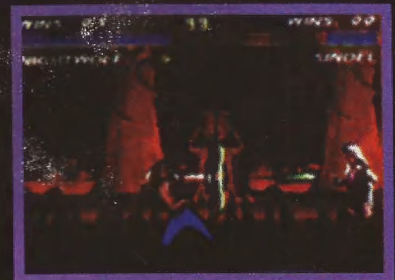
* Green Hatchet:

Se trata de un movimiento que se realiza con el hacha del cual te hablamos. Para hacerlo, presioná abajo, adelante y el botón de piña alta



* Arrow

Es lo que te permite tirar la llamada flecha de energía y asestarle un golpe a tu oponente cuando él se encuentra lejos. Lo hacés presionando abajo, atrás y el botón de piña baja.



* Fatalities

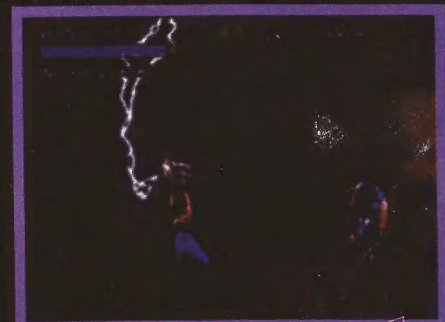
- 1) Hacé 3 veces atrás, abajo y el botón de piña alta. Distancia: de 3 a 5 pasos.
- 2) Mantené presionado bloqueo y hacé arriba, arriba, atrás, adelante, soltá el botón de bloqueo y volvé a apretarlo rápidamente. Distancia: pegado.



* Animality:

Adelante, adelante, abajo, abajo. Distancia: pegado

* Pit: , Correr 3 veces y bloqueo. Distancia: pegado.



Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSClub

DEL MES

Playstation

CRASH BANDICOOT

Una imagen dice más que mil palabras, apunta la famosa frase que ni por famosa ni por común, deja de tener razón. *Crash Bandicoot* lleva ese concepto a un nuevo nivel, ya que presenta la mejor calidad gráfica nunca vista en Playstation, sin excepciones. Pero claro, en definitiva no todo es imagen, así que si te querés enterar sobre la jugabilidad y demás avances de este título, no tenés más que seguir leyendo...

<NONE>ERRAR ES HUMANO

Si, porque Crash es un error. Nos explicamos: resulta que un malvado profesor intentaba producir -mediante un extraño experimento en el que utilizababa métodos poco ortodoxos- todo tipo de animales. ¡Sí! Leíste bien: el profe mezclaba extrañas pócimas y "fusionaba" animales. Pero cuando la cosa iba sobre ruedas ¡BOOM! Una explosión en el laboratorio. Es allí cuando Crash, el resultado del fallido intento científico, salta por la ventana del castillo y escapa. Pero el vil científico nose encuentra dispuesto a darle la libertad por las buenas y decide raptar a la novia de Crash. Y, como te imaginarás, ¿quién sino vos puede ayudar a rescatarla?.

Bueno, a riesgo de parecer repetitivos, vamos a volver sobre los gráficos. El personaje Crash es el resultado de mucho trabajo por parte de algunos de los caricaturistas más importantes de los Estados Unidos. Tiene un 'look' Looney Toons que se hace evidente desde la escena de la presentación. Es realmente un héroe con todas las letras y un gran personaje. El juego combina niveles de plata forma corrientes con plataformas en 3-D. Los gráficos

FICHA TECNICA:

JUEGO:

Crash Bandicoot

Tipo:

Plataformas

Memoria:

CD Rom

Jugadores:

1

Dificultad:

Media/Alta



tridimensionales son de lo mejor logrado en la historia de la gamemania. Tienen un movimiento de 30 frames por segundo y una brillante utilización de los colores. En las escenas de plataforma corriente son igualmente imponentes, con gran cantidad de efectos y escenarios que dejan a los espectadores boquiabiertos. Lo único criticable en el área gráfica es la poca variedad de estilos que se usan, lo que hace que las pantallas sean bastante parecidas unas con otras. Por otro lado, no le hemos dado un puntaje de 100% en este área (cosa que sí hicimos con Mario) ya que es muy diferente hacer un game completamente en 3-D en el que el jugador se pueda mover en cualquier dirección que diseñar, como en este caso, una ruta preestablecida.

Y AUNQUE PAREZCA MENTIRA, TAMBIÉN SUENA

En el área del sonido el game es bastante bueno, con efectos creíbles con música bien orquestada. Sin embargo debemos recalcar que las melodías son un poco extrañas. En lo que hace al diseño de los niveles, también es excelente. Hay muchos, bien ubicados y secretos a lo largo de todo el juego. Y además encontramos una gran variedad de extras, como por ejemplo un nivel en el que esta criatura se sube a un jabalí, sólo por citar un ejemplo.

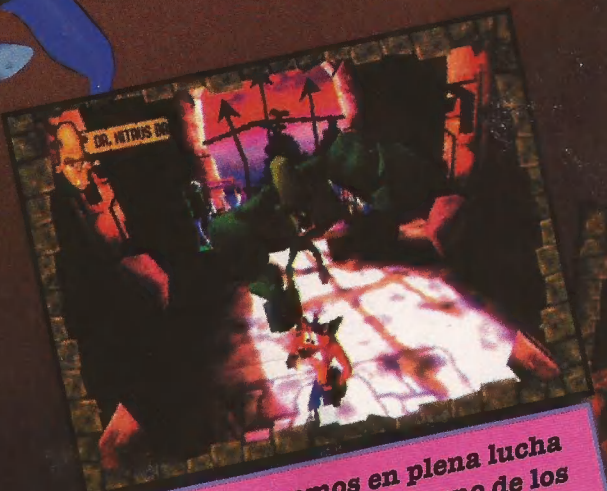
Crash es un juego de plataforma al ciento por ciento. En realidad no sería tan descabellado el compararlo con aquellos antiguos games para el NES en el área de la jugabilidad. Nos referimos a que es uno de esos juegos en los que el control es difícil, pero este punto en lugar de ser negativo para el game, hace del juego lo que es: una diversión en la que tu precisión es absolutamente necesaria (pero difícil de conseguir). En cuanto a los jefes, podemos decirte que son gráficamente muy impresionantes, pero carecen de originalidad en el área técnica para destruirlos.

Con respecto a la longitud de este título te comentamos que se puede terminar en un día. Claro que conseguir un 100% y encontrar todos los secretos es otra historia...

En definitiva: Crash marca un impecable primer acto de una carrera que promete y que, según nuestra modesta opinión, te va a dejar tan asombrado como nosotros.



Este es uno de los niveles de Plataforma en 2-D.



Nos encontramos en plena lucha contra el Dr. Nitrus en uno de los tantos enfrentamientos del game.





STARFIGHTER

Prepárense a despegar.

Una vez más nos disponemos a comentar hasta el último detalle de un game que se ha destacado en el mes. Es el turno de Starfighter 3000, un juego de naves en 3D que se las trae y que volverá loca a tu PC.

En un principio, este game se vio disponible en la consola Panasonic 3DO, pero no llegó a lanzarse en nuestro país. Ahora, la editora Krisalis/Telstar decidió programarlo para la consola de 32 bit Sony Playstation y para PC. En estos dos últimos sistemas, Krisalis demostró su potencial en el área del video game, mejorando ampliamente la versión perteneciente al 3DO.

Este game tiene muy buenos gráficos poligonales todos ellos, cubiertos por texturas excelentes. Las animaciones en 3D que presenta son alucinantes, con mejores gráficos que el juego en sí y muy pero muy extensas. La parte auditiva fue un poco descuidada, ya que tiene una música tecno que no pega mucho con el game. Pero éste es sólo un detalle en un juego re-masa.

¿Y de qué se trata el juego?

Como te imaginarás, y como es típico en este tipo de games, la fecha en la que se desarrolla es el futuro, más precisamente el año 3037. Para esta época, la tecnología y la ciencia han avanzado a pasos agigantados. Como ya podrás suponer, el futuro da pie como para que en los escenarios aparezcan construcciones más que crazies. Espera a ver cualquier cosa, desde bases espaciales gigantes hasta combates con naves ultra avanzadas.

Bueno, retomando la trama del game, te podemos decir que tu empleo será el de piloto en una fuerza espacial de combate

llamada FedNet. Ésta dedica mucho tiempo y dinero en realizar nuevos descubrimientos para el combate, como armas y naves, cada vez más tecnificadas y con un armamento de súper avanzada.

Por casualidad, en este game, FedNet ha inventado una nueva nave para ataque espacial para combatir en los distintos planetas que visita. Nuestra misión es probar este prototipo para ver su repuesta a lo largo de 60



Éstos son cuatro momentos diferentes de la gran animación en 3D que presenta al juego. Algunos de los gráficos se ven verdaderamente bien.

FICHA TECNICA:

JUEGO:

Starfighter 3000

Sistema:

PC

Jugadores:

1

Tipo:

Naves en 3D

Dificultad:

Alta



STARFIGHTER 3000

misiones. Sí, escuchaste bien, ¡60 misiones en las que tendrás que hacer las mil y una piruetas y luchar y disparar a más no poder!

El juego tiene una larguísima introducción, excelentemente producida. Luego, tenemos acceso a la primera misión, que se trata de una pantalla de práctica para que nos familiaricemos con la nave y con el control, y también, para que vayamos viendo cómo serán los escenarios del juego. Para llegar a las demás pantallas debemos pasar sí o sí por ésta que es de práctica.

Antes de empezar cada misión, se nos darán las instrucciones y los objetivos que tendremos que alcanzar en la misma. Una vez dentro del juego también recibiremos órdenes, pero no te asustes, porque son bastante resumidas y además, aunque no lo creas, pueden estar en castellano, ya que existe una versión traducida.

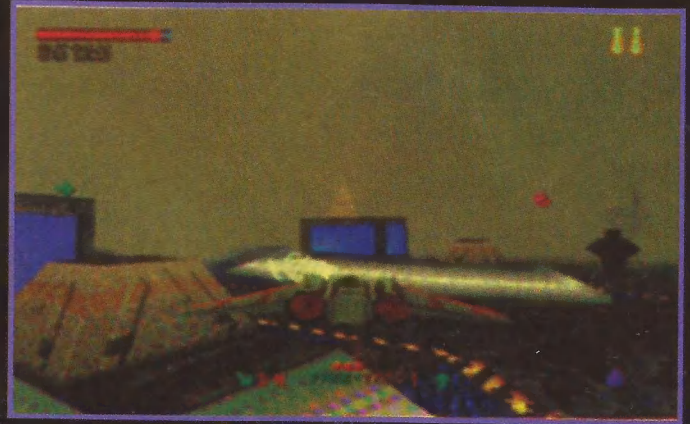
A toda velocidad.

Si uno juega una vez al Starfighter 3000, seguramente no saldrá para nada satisfecho, ya que la música no es muy buena, el control es bastante complicado y los gráficos no son nada del otro mundo. Pero nosotros dijimos en varias ocasiones -y lo volveremos a repetir una y otra vez- que lo que hace a un buen juego no son los gráficos o el sonido, sino la acción, entretenimiento y variedad que ofrece. Este es el punto que favorece a Starfighter 3000.

A lo largo de las inmensas pantallas que este game posee, lucharás con infinidad de enemigos y cumplirás con importantes misiones que te harán divertir a lo loco. El control, luego de varias secciones de juego, se asimilará solo, lo único que hay que hacer es practicar y no darse por vencido. Para darte una ayuda te podemos decir que la clave es acelerar mucho a la hora del combate, ya que si tenemos poca velocidad, la nave se moverá por su propia inercia. A la hora de alcanzar objetivos, deberemos bajar la velocidad y tener un buen dominio de la nave.

Como dijimos anteriormente, este game está disponible para la consola Sony Playstation, para 3DO y para PC CD Rom. Todo se ve muy bien, pero este último sistema tiene un pequeño problema: para que la imagen se vea fluida y rápida, deberás tener un Pentium y un CD Rom bastante veloz.

Finalmente, lo que te podemos decir es que no te dejes llevar por la primera impresión que te da el juego. Probá, experimentá y vas a ver que te ofrecerá mucho más de lo que te puedas imaginar.



Aquí se ve nuestra nave en plena acción.



VIDEO GAME DEL MES

Material escaneado
por JFIC
para
TOPKIDSCLU

Arcade

Virtua Fighter 3

Los fanáticos de los juegos de lucha descorcharán sendas botellas de champán -o de jugo- para festejar alborozados el arribo de este nuevo *Virtua Fighter*. Nuevos personajes, gráficos increíbles y muchísimas otras sorpresas son las que podrás encontrar en este game cuya presencia es inminente -¿qué tal nuestro manejo del idioma?- en los arcades.

EL REGRESO

Nos complacemos en anunciarles el nuevo game del mes, que atraparará a todo el público gamemaniaco, especialmente a los aficionados a los arcades. Sega, uno de los monstruos de esta materia, ha creado la tercer versión de la serie *Virtua Fighter*. ¡Sí! Este fabuloso game tiene su nueva secuela y, te aseguramos, es lo más en juegos de lucha, sin desprestigiar, claro, a grandes como el *Killer Instinct 2* y el *Street Fighter Alpha 2*. *Virtua Fighter 3* ha salido en Japón durante el pasado mes de setiembre y recién este mes llegará hasta nosotros, así que no te desesperes desde el primer día que lees estas páginas por invertir tus monedas en probar esta bestia.

Pero antes de adentrarnos en el juego, hagamos un poco de historia. Allá por 1993, *Virtua Fighter 1* revolucionó el mundo del video game de lucha introduciendo al jugador en tremendos escenarios en tres dimensiones, manipulando jugadores totalmente modelados con polígonos y, por último, logrando movimientos muy reales y suaves. En esta tercera edición de la serie, podremos ver un increíble progreso tanto en gráficos,

Esta adorable geisha es uno de los nuevos personajes de VF 3. Te la mostramos en primer plano y de cuerpo entero.

FICHA TECNICA:

JUEGO:

VIRTUA FIGHTER 3

Sistema:

Arcade

Tipo:

Lucha 3D

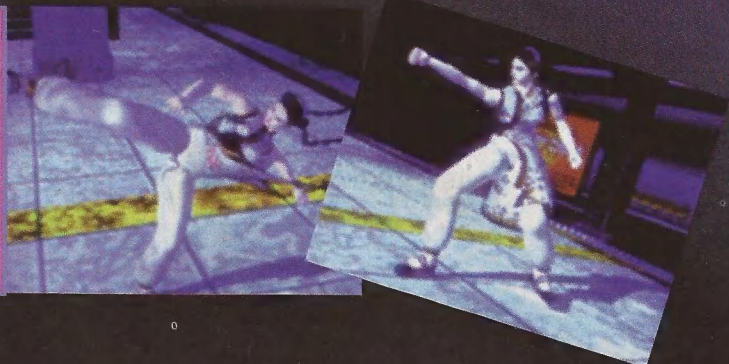
Jugadores:

2

Dificultad:

Alta

Podés
observar los
espectaculares
movimientos
de arte
marcial.



sonidos, animaciones y todos los aspectos físicos que integran a un video juego, los cuales fueron perfectamente utilizados sobre otros factores -también muy importantes- como la acción, diversión y velocidad.

CON TODA LA TECNOLOGÍA DE SEGA

Del VF 1 al 2 pudimos apreciar una gran diferencia gráfica (para darte un ejemplo, movimientos y texturas de personajes y escenarios). Esta calidad se logró gracias a la tecnología Sega AM 2 cuyo equipo ya ha puesto de manifiesto su capacidad en otros juegos de lucha, como Viper Fighters, Last Bronx, etc.

Ahora, en este nuevo VF, los programadores han mejorado la placa principal del juego, llamada Model 3, que es que lo que te permite recrear mundos tridimensionales con un millón de polígonos con texturas, luces y sombras por segundo, o sea, 3 veces más que con el VF 2.

Teniendo este dato, te podrás dar cuenta de lo que son los gráficos de este juego: detalladísimos, para resumírtelo de alguna manera. Para que los gráficos puedan apreciarse como realmente son, tienen que ver a uno de los personajes llamado Dural, quien es muy parecido al robot Metal Líquido de Terminator II.

LOS PROTAGONISTAS

Seguramente, te estarás preguntando quiénes son los personajes principales de esta secuela del VF. Te contamos: todos los protagonistas de las anteriores versiones del game también dicen presente en esta nueva edición. Y además, podemos encontrar dos nuevos luchadores recientemente incorporados a este staff, una mujer y un hombre, cuyas fotos podrás apreciar en estas mismas páginas. Te aseguramos que todos los luchadores del Virtua Fighter 3 se ven, en esta oportunidad, más reales que nunca.

Las caras de cada uno de ellos están creadas con cerca de 1000 polígonos, lo que explica la casi perfección de las facciones de cada personaje. Además, cuando se encuentran en plena batalla, cambian sus expresiones, respiran, siguen a sus oponentes con su mirada y mueven sus músculos, lo que te da la sensación de que la pelea es totalmente real.

PANTALLAS & ESCENARIOS

Las pantallas que estabas acostumbrado a ver en esta serie (totalmente cuadradas) son, esta vez, más grandes y variadas, lo que te permite una mayor libertad de movimiento. La cámara se mueve en muchas más direcciones y el resultado visual es muy similar al que podés apreciar en el Toshinden, aunque mejorado, a nuestro modesto entender.

Los cinemas son tan espectaculares como la totalidad del game. En ellos, podrás ver actuar a todos los personajes con los que jugarás posteriormente.

En cuanto al sonido, es otra obra maestra. Los personajes hablan su propio idioma, claro, ya que pertenecen a distintas partes del mundo.

Y no queremos emplear más líneas para describirte esta maravilla. Las fotos hablan por sí solas y, si querés saber más sobre nuestra opinión, no tenés más que chequear el puntaje de este Virtua Fighter 3 que promete convertirse en el juego de lucha del verano.



Aquí vemos una lucha de esas que hacen temblar las consolas.



Te presentamos a Dural, aunque suponemos que este personaje no necesita presentación.



Un gráfico que lo dice todo: ¿no parece un hombre de carne y hueso?








TOP PRANKING






SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- 1 MK3 Ultimate 
- 2 Street Fighter Alpha 2 
- 3 Super Mario RPG 
- 4 Earthworm Jim 2 
- 5 Revolution X 
- 6 Toy Story 
- 7 International Superstar Soccer Deluxe 
- 8 Final Fight 3 
- 9 Tetris attack 
- 10 Mortal Kombat 3 






GAMEBOY

- 1 Tetris Attack 
- 2 Olympics Summer Games 
- 3 Kirby's Block Ball 
- 4 Toy Story 
- 5 Killer Instinct 

MEGA






- 1 MK3 Ultimate 
- 2 Pocahontas 
- 3 Micro Machines 2 
- 4 Toy Story 
- 5 Return of the Jedi 

GAME GEAR






- 1 Power Rangers 3 
- 2 Batman Forever 
- 3 Bugs Bunny in the Double Trouble 
- 4 Virtual Fighter 
- 5 Return of the Jedi 

SONY PLAYSTATION



- 1 Crash Bandicoot 
- 2 Speed Racer 
- 3 Resident Evil 
- 4 X-Men 
- 5 Tekken 2 

PC

- 1 Command and Conquer Red Alert 
- 2 Quake 
- 3 Formula 1 
- 4 Bad Mojo 
- 5 Escuela de Pilotos 



3 DO

M... escaneado
3 por: JTKc



1 Cyberdillo



/TOPKIDSClub

IGUAL

2 Fo'Ed

IGUAL

3 Flying Nightmares

IGUAL

4 Wing Commander 3

IGUAL

5 Mortal Kombat II

IGUAL

SEGA SATURN



1 Nights

IGUAL

2 MK III Ultimate

IGUAL

3 Lethal Weapon Jim 2

ENTRA

4 Virtua Cop

ENTRA

5 Euro 96

IGUAL

Ranking Latino

1 Mail en Mi...
Thalia

IGUAL

2 Dancin'
Luis Miguel

SUBE

3 La...
Sombras

SUBE

4 La bella...
Os Paralamas

ENTRA

5 De Reputación
Rocío Arjona

ENTRA

Ranking Nacional

1 Dar es Dar
Fito Páez

SUBE

2 La...
Memphis la Blusera

ENTRA

3 Pistolas
Los Plojos

ENTRA

4 El Centauro
Los Rationes Parentícos

SUBE

5 Mariposa Pontiac
- Rocanrol del país
Pablo Rey y los
Sodadesinos de Rocca

BAJA

Ranking Internacional

1 You Learn
Alanis Morissette

IGUAL

2 Cambiar el mundo
Eric Clapton

ENTRA

3 Soy libre para decidir
The Cranberries

ENTRA

4 Ball's Breaker
AC DC

ENTRA

5 Hagamos una noche
para recordar
Bryan Adams

ENTRA



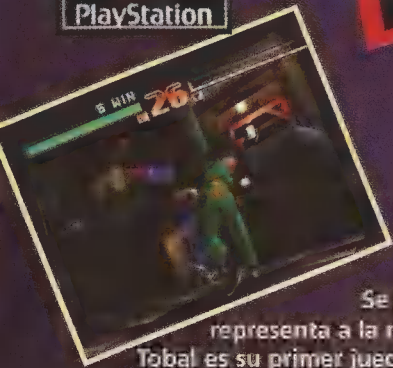
Material escaneado

por: JTTC

para

TOPKIDSClub

PlayStation



TOBAL No.1



Se podría decir que Tobal No.1 representa a la nueva Square. Sucede que este Tobal es su primer juego de lucha, su primer game para una consola de la "próxima generación", y su primer título fuera de Nintendo. Aunque debemos admitir que en el fondo de nuestros corazones, todos deseamos que esta empresa se dedique a lo que hace mejor: producir RPGs, ya que nunca tenemos suficientes de ellos. Aunque, nobleza obliga, también hay que reconocer que Tobal No.1 es uno de los mejores games de lucha que ha aparecido en mucho tiempo.

Para empezar, la historia (que, dicho sea de paso, fue escrita por Akira Toriyama, uno de los más famosos escritores de Japón), nos ubica en el año 2027, donde una nave de investigación de la Tierra descubre un planeta con diez lunas llamado Tobal. Este es muy similar a nuestro planeta con la diferencia que en Tobal no hay polución. En este nuevo mundo se descubre un metal que vale mucha plata y con el consentimiento del emperador de Tobal, los terrícolas van en búsqueda de el metal a las minas. El emperador es un fanático de las luchas y decide ser el sponsor de un torneo que se llevará a cabo cada 200 días al que llamo Tobal No.1. Ahora es el año 2048 y las finales del Tobal No.1, en su edición 98, están a punto de comenzar...

EN LUCHA, LO MEJOR

Este game te hace olvidar todos los otros títulos de lucha que hayás jugado anteriormente, principalmente porque es el primero que te da total libertad de movimiento en el área. No deberás usar, a diferencia de otros games, no se usa demasiado el comando de salto, ya que no tiene mucha utilidad y es más difícil de accionar (se hace con un botón, lo que lo convierte en un comando poco práctico). Hay tres tipos de golpes y otro tanto de patadas, pero lo interesante

es que se usa mucho el "agarre" de tu contrincante (que se hace presionando block y un ataque medio). Una vez que sostenés al enemigo, se pueden elegir más de 9 acciones, como cinco formas de tirarlo, darle con la rodilla o golpearle la cabeza. Pero lo innovador es que tu oponente puede evitar que lo golpees una vez que lo agarrás (una especie de combo breaker). Es precisamente este detalle lo que hace que todo tenga tanta técnica. También hay combos tipo Killer, en los que iniciás los comandos y los golpes siguen y siguen.

Los movimientos de todo en este game son increíbles. Los personajes se deslizan con realismo indescriptible y los escenarios son muy creativos y hermosos. Este efecto en el movimiento se logró no poniéndole texturas a los poligonos (si te fijás, los poligonos tienen un solo color), pero a pesar de esto el resultado es bastante bueno. El sonido es impresionante en serio. Está hecho por un talentísimo grupo de músicos que hicieron, por ejemplo el Chrono Trigger y el Mario RPG, y las voces son de primera calidad.

Además, el game cuenta con un quest mode en el que no se lucha, pero se recorren unos pasadizos que son para marearse. Está muy copado, en serio. Y como si esto fuera poco, los cinemas son bárbaros y le dan un aspecto refinado al título. El puntaje andaría por el 92%, y es por eso que decidimos incluirlo en estas Top News como para que te vayas entrenando.



Aquí puedes apreciar más escenarios de Tobal, el planeta de las diez lunas donde los torneos tienen lugar.

A pocos segundos del final de la batalla Chuji Woo es derrotado por Mufu, quien se mantiene invicto.

Materia escaneado

por: JTKC
para: [unreadable]

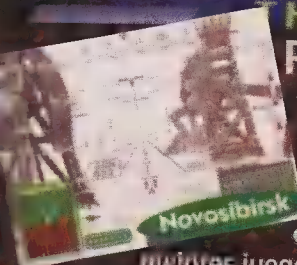


TOPKIDSClub

IRON RAIN

THE EURASIAN CONFLICT

**Preparen, apunten,
¡fuego!!!**



Novosibirsk

Iron Rain es un nuevo título disponible para la consola de 32 bit de Sega, el Saturn, y es uno de los mejores juegos al estilo Match Warrior -del que luego hablaremos, por si no lo conoces- que alguna vez haya existido.

El descubridor de este juego, Game Arts, es una empresa que se hizo conocida por el lanzamiento de algunos excelentes juegos de puzzles y RPGs y que, en esta oportunidad, ha creado uno de los mejores simuladores 3D que existe en este momento. Es increíble cómo una empresa con tan poca experiencia como Game Arts haya podido crear semejante joya del video game.

Los gráficos son muy copados, poligonales, con buenas texturas, definición y animación. Pero el detalle fundamental es el armado y el diseño de los escenarios, que además son bastante realistas. Game Arts investigó juegos como el Match Warrior, del que hablamos anteriormente, en el que uno maneja un robot o nave y desde adentro de su cabina dirige todos los controles necesarios para combatir y cumplir diferentes objetivos.

En el caso de Iron Rain verás, desde adentro de tu cabina, la mira para disparar, el ángulo y la altitud del disparo, un mapa guía, el daño, la cantidad de municiones y todo lo referido al arma que está siendo utilizada.

Game Arts reinventó todo lo que Match Warrior tiene y le incluyó increíbles gráficos, sonidos, niveles terriblemente inmensos y replatos de pura acción.

Iron Rain, un juegazo

Hasta ahora fueron todos halagos pero, lamentablemente, este game también tiene una contra: el control. Si, el control es bastante incómodo y complicado, pero para solucionar este problema, Iron Rain posee un modo de práctica por medio del cual, seguramente, te será más fácil acostumbrarte.

Por otro lado, cada nivel del juego es un

capítulo nuevo lleno de emoción y un objetivo nuevo que cumplir, como por ejemplo destruir un enemigo, una base o, simplemente, limpiar una pantalla. Los escenarios cambian drásticamente en todo momento, con detalle que lucharás en el desierto, durante un día lluvioso ante las ruinas de un castillo, en un descampado, en la nieve, entre otras tantas instancias climáticas. La excelente final es al estilo Doom, y no te decimos nada más sobre ella ya que vos mismo la tendrás que descubrir.

El robot que nosotros manejamos tiene una gran cantidad de movimientos. Por ejemplo, podrás mirar hacia arriba, hacia abajo y hacia los costados. También podrás saltar, correr y volar.

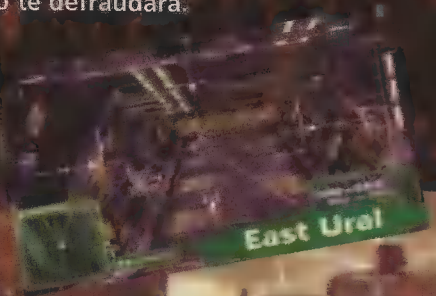
La acción se puede apreciar a mucha distancia, además de que siempre está presente en todo el nivel. Constantemente deberemos estar alertas y preparados porque este game nos sitúa en una verdadera batalla campal.

Simplemente apabullante

Iron Rain es un espectacular juego en su género. Los gráficos y el sonido son apabullantes. ¡Ah!! y nos olvidábamos de comentarte acerca de la increíble presentación animada en 3D que tiene. Esta dura entre 2,5 y 3 minutos.

Como te dijimos anteriormente, los escenarios son variadísimos. Estos son los nombres de cada uno de ellos: Kharkov, Kiev, Weifang, Lianyungang, Datong, Ulan Batol, Novosibirski y East Ural, como para que vayas ubicándote.

Este es un muy buen game para un solo jugador, que encierra mucha acción y diversión. Tenela en cuenta a la hora de alimentar tu Saturn ya que, te lo aseguramos, no te defraudará.



East Ural

TOP NEWS

Material escaneado por: JTKc para:

TOPKIDSCLUB

Al volante de tu carro

¿Escuchaste alguna vez hablar de Screamer? Si sos un pc-maniaco con todas las letras, seguro que sí. En caso de que todavía no hayas jugado a esa joyita, te contamos brevemente de qué iba. Se trataba del mejor simulador de autos para una PC a tal punto, que se asemeja en gráficos a los juegos de los arcades, como el Daytona o el Indi 500. Pero este juego, además, era superior por su cantidad de opciones y variedad de pistas. Ahora, atención, porque se viene el Screamer 2, un game que, según parece, dejará hecho un juego de niños a la versión anterior, tanto para la compu de tu casa como para los gigantes de los games: los arcades.

En realidad, todavía estamos un poco sorprendidos ante el inminente arribo de Screamer 2, ya que la primera versión todavía no se desgastó del todo. Pero Screamer 2 mejora las características del 1 y le agrega variedad, entretenimiento y diversión.

A las pistas

Los gráficos de esta sensacional carrera son espectaculares. Por supuesto que se necesita una PC poderosa -un Pentium, por ejemplo- para poder apreciar el juego en toda su dimensión. Igualmente, Screamer se puede disfrutar utilizando una baja resolución (320 x 200), aunque no es lo mismo que si lo jugás en una PC veloz y de avanzada. Pero volvamos a los gráficos: están creados con polígonos cubiertos por texturas alucinantes con muchísimas tonalidades de colores que le dan a Screamer todo el realismo que requiere un game de su estilo. El modo gráfico utilizado es el de una paleta de 65 mil colores y esa es la clave para que las montañas, edificios, objetos móviles y todos los escenarios del game se vean, prácticamente, como si fueran reales.

Las pistas que podrán recorrer están



ubicadas en diferentes lugares del mundo y, debido a esto, vamos a visitar gran cantidad de paisajes diferentes (desiertos, nieve, bosques, etc.). En otras palabras, es un rally casi tan apasionante como el que disputan los grandes corredores del mundo.

Antes de comenzar la carrera, podés elegir dentro de una gran variedad de automóviles que, a su vez, tienen sus propias características. ¿Ejemplos? Con algunos tenés mayor capacidad para acelerar; con otros, los cambios son automáticos; algunos terceros, giran mejor en las curvas.

En cuanto a las posibilidades que tenés para jugarlo, te contamos que podés hacerlo solo y a pantalla completa o elegir la opción compartida -para dos jugadores- en la cual la pantalla se divide a la mitad pudiendo ver en cada sector la pista que le corresponde a cada uno de los corredores.

La vista del jugador varía según la cámara por la que optes: subjetiva (totalmente desde la cabina del corredor); detrás del auto; desde el techo del coche; sobre el capo y la más espectacular: la cámara que sigue a tu vehículo desde diferentes ángulos. Es la más impresionante visualmente, porque nos da la posibilidad de observar todo -sí, todo- lo que ocurre en la pista. Pero, por otro lado, esta cámara tiene como dificultad que no te facilita las cosas a la hora de conducir porque no tenés una visión plena de los obstáculos que encierra la pista en sí.

El imperdible

Tanto en los arcades como en tu propia PC, Screamer 2 es un título que no podrás dejar de jugar. Los gráficos y el sonido son tan espectaculares que superan a los de la primera versión. El realismo del juego es absoluto -lo podrás comprobar cuando choques- y te podemos asegurar que si sos el feliz poseedor de una computadora, vas a poder disfrutarlo al mismo nivel que el jugador de los arcades.

Aquí vemos una carpentería donde son dos los corredores.



El mapa te da una idea del recorrido del rally. En este caso, el legendario Egipto.





SONIC 3D

El regreso del puercoespín

¿Quién no conoce a una de las tantas estrellas del video game, que se destaca frente a las demás por su agilidad y color azul? Si estamos hablando del legendario Sonic, el personaje que representa a la marca Sega. Muchos fueron sus participaciones en el videogame, pero te aseguramos que nunca has visto una como ésta, el Sonic 3D, la última creación para el Sega Genesis o Mega Drive -como lo quieran llamar-, la tradicional consola de 16 bit.

Siempre se dijo que los juegos de Sonic y de Mario fueron, son y serán rivales absolutos ya que ambos representan a sus compañías -Sega y Nintendo respectivamente- y, además porque en el estilo de juego son bastante parecidos. Pero últimamente, esto no se dio así aunque algunos rumores indiquen que la empresa Sega se basó en los gráficos del Mario RPG para llevar a cabo este nuevo game de Sonic, rompiendo con la tradición gráfica de la serie.

Un mundo 3D.

En este game, los personajes y los gráficos fueron creados con renderizaciones -como en el Mario RPG- las cuales se mueven a través de enormes y divertidísimos mundos tridimensionales, llenos de acción, color y variedad. Por si no te acordás de cómo son los famosísimos gráficos renderizados, aquí va un ayuda memoria; primero, los personajes u objetos diseñados son creados en tres dimensiones en supercomputadoras muy avanzadas. Estos gráficos son posteriormente coloreados con texturas muy detalladas con millones de colores. Luego, estas imágenes son convertidas para que puedan aparecer en el sistema deseado. Como todos sabemos, el Genesis sólo soporta 64 colores en pantalla. Por esta razón, mediante un proceso llamado de dithering, los gráficos que tienen millones de colores, pasan a tener los que soporta el sistema, que en este caso son 64.

El game posee siete fases, cada una de ellas dividida en tres pantallas diferentes. Cada nivel tiene características distintas. Por ejemplo, podremos jugar en pantallas de



hielo, bosques y fábricas, entre otros tantos escenarios. Este game nos dará grandes innovaciones, además de una nueva sensación gráfica. Sin embargo, no todo cambió en Sonic 3D ya que a lo largo de las pantallas -como tradicionalmente ha ocurrido con los juegos de Sonic- tendrás que recoger los famosos anillos amarillos que, como siempre, te darán vidas o te harán llegar a las 14 fases de bonus que este juego tiene. También tendrás que recolectar esmeraldas, que se encuentran en las diferentes pantallas de bonus que, a propósito, son variadísimas y tienen un efecto tridimensional que te hará marear.

Un verdadero hit

Sonic 3D es realmente el mejor juego de los últimos tiempos para el sistema Sega Genesis. Te podemos decir que muchas cosas nuevas se han incluido, por ejemplo cañones que te dispararán de un lado a otro o plataformas que harán acelerar más aún la velocidad de Sonic. Los personajes que acompañaron a Sonic a lo largo de toda su serie de juegos, como su archienemigo Robotnik o su amigo Tails, también están presentes en esta nueva versión.

No te olvides. Sonic 3D es un juego para tener muy en cuenta, y también nos parece que es uno de los pocos games que conseguirá darle aire y espacio a los sistemas de 16 bit. Nuestro consejo es que no lo desaproveches cuando, finalmente, esté disponible en el mercado. Mientras tanto, aprovecha este adelanto exclusivísimo que sólo podrás leer en Top Kids.



Estas fotos nos muestran una secuencia animada muy bien lograda.

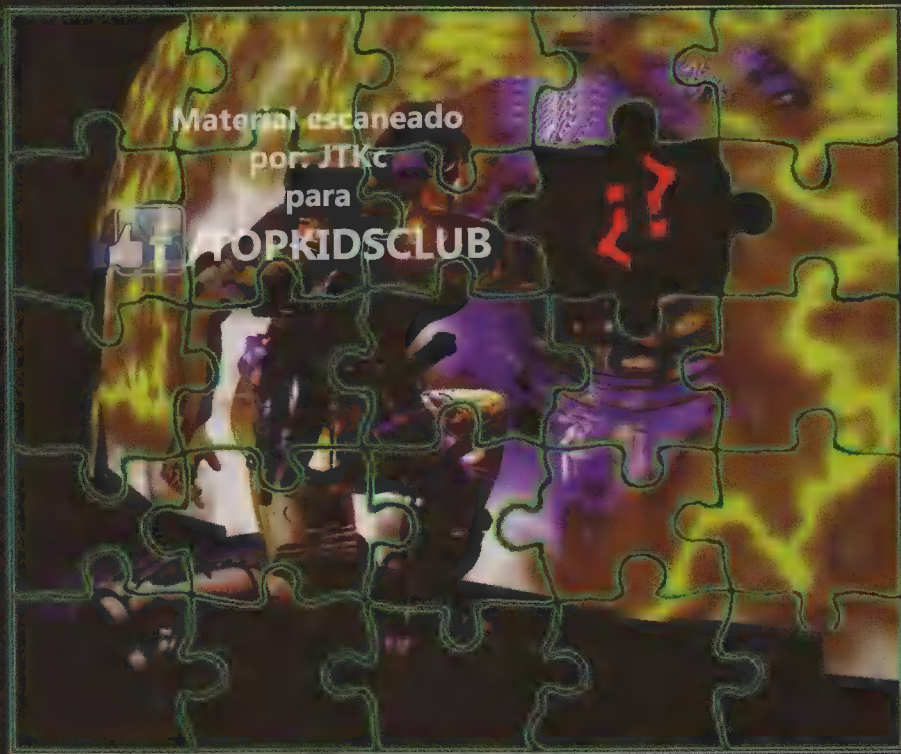
LAS PAGINAS MALDITAS

JUEGOS - ACERTIJOS - ENIGMAS - DESAFIOS

Si tenés dudas acerca de la agilidad de tus neuronas, ponelas a prueba con esta sección de juegos y enigmas que inauguramos en esta nueva etapa de Top Kids.

FIGURITA DIFÍCIL

¿Qué foto falta para completar este puzzle del personaje más fácil, pero la imagen más difícil que hay en la pantalla?



PARECIDOS PERO DIFERENTES

Los dos Cloud del Final Fantasy 7 se parecen bastante, pero como todos los mellizos, tienen pequeñas diferencias que los hacen únicos. ¿Cuántas podés encontrar?



SOPA DE LETRAS

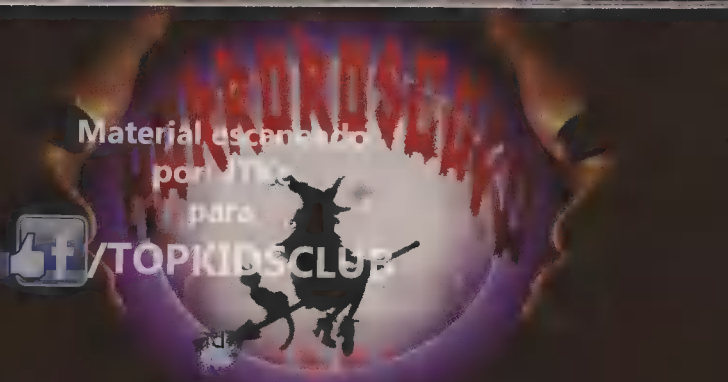
¿Puedes encontrar los nombres de los personajes de la novela "Cien años de soledad" que aparecen en el texto? ¡Intenta encontrarlos! ¡Te daremos un premio si encuentras todos!

VI AKARABBE
UJAXYMANH
I LERROHNO
LLHAETANA
I CHUVKIRPP
ADXLQELUSR
I NYAXSERYO
SIHOVAHTC
OBHILANESS
SMANEELMI

EL ENIGMA DE LAS LIEBRES

Teniendo en cuenta los versos que reproducimos a continuación, ¿cuántas liebres crees que ha cazado esta familia?
Dos padres y dos hijos de raza han marchado
Y cada uno una liebre ha matado
¿Cuántas liebres en total han cazado?

Figurita difícil D. Parecidos pero diferentes: mechin de pelo. 2. pánfilon. Huevo de la botz. deucha. 5-foto boca 6 detoqé del pánfilon. 7-carmu u 8-fala. Riquelma. Bupa. 9- deucha. 10- fura. 11- deucha. 12- deucha. 13- deucha. 14- deucha. 15- deucha. 16- deucha. 17- deucha. 18- deucha. 19- deucha. 20- deucha. 21- deucha. 22- deucha. 23- deucha. 24- deucha. 25- deucha. 26- deucha. 27- deucha. 28- deucha. 29- deucha. 30- deucha. 31- deucha. 32- deucha. 33- deucha. 34- deucha. 35- deucha. 36- deucha. 37- deucha. 38- deucha. 39- deucha. 40- deucha. 41- deucha. 42- deucha. 43- deucha. 44- deucha. 45- deucha. 46- deucha. 47- deucha. 48- deucha. 49- deucha. 50- deucha. 51- deucha. 52- deucha. 53- deucha. 54- deucha. 55- deucha. 56- deucha. 57- deucha. 58- deucha. 59- deucha. 60- deucha. 61- deucha. 62- deucha. 63- deucha. 64- deucha. 65- deucha. 66- deucha. 67- deucha. 68- deucha. 69- deucha. 70- deucha. 71- deucha. 72- deucha. 73- deucha. 74- deucha. 75- deucha. 76- deucha. 77- deucha. 78- deucha. 79- deucha. 80- deucha. 81- deucha. 82- deucha. 83- deucha. 84- deucha. 85- deucha. 86- deucha. 87- deucha. 88- deucha. 89- deucha. 90- deucha. 91- deucha. 92- deucha. 93- deucha. 94- deucha. 95- deucha. 96- deucha. 97- deucha. 98- deucha. 99- deucha. 100- deucha.



Nuestros brujos y pitonisas han exprimido sus sistemas neuronales a fin de brindarte sus predicciones para este mes. Si querés enterarte de sus vaticinios, no dudes en leer este horóscopo de noviembre.

Bata
Durante el mes de noviembre durante los primeros meses de invierno, el clima será más frío que en los meses anteriores. Será un invierno frío y húmedo, con algunas tormentas y nieve en algunas zonas. Mantente abrigado y listo para cualquier eventualidad.

Géminis
Los parientes harán sus intentos de invadirte a tu alrededor y la vida será socialmente más activa. ¿Qué te importan los problemas de Soledad Herregoyita si esa horrible señora de hermanas ojos azules se ha encargado de difundir en el colegio que anhela ser la novia? Además de todo esto, ¿qué estás esperando vos para proponérselo?

Leo
Se tratan a su mejor amigo. ¿Y qué quieren hacer ahora? No pretenderán que la chica en cuestión los llame por teléfono, dándole un de esta manera dos mil años de machismo. Son ustedes los que tienen que acudir al ingenioso aparato creado por Don Bell y dudar el número de la guía. No temas una respuesta intempestiva: ella estará esperándote.

Libra
Durante este mes tendrás un amor volátil a su lado. Será un amor que te hará sentir que estás en un mundo nuevo. Será un amor que te hará sentir que estás en un mundo nuevo. Será un amor que te hará sentir que estás en un mundo nuevo.

Escorpio
Han empezado a disfrutar de sus vacaciones ya que en el colegio todo va más. Claro chicos a veces conviene no agrandarse tanto ya que, como siempre sucede con algunas movidas y profesoras, los días ¿cómo los disfrutas? ¿Cientos de días, cientos aunque no habíamos pensado precisamente en esa palabra suelen coparse con algunas pruebas simples. Es exactamente esto lo que puede emborronar tu brillante panorama.

Pis
Durante los primeros 15 días del mes tendrás ganas de salir con amigos. Si a ver estás de rocanrol o tener algunas moneditas en las brades. Después, atravesarán una etapa corta en la cual nadie ni nadie logrará entrar en su casa. No se asusten, porque esta actitud no responde a una decisión. Simplemente, no tendrán un peso parado por la lluvia. La lluvia será la única posibilidad de salirse.

Tauro
No te quejes tu día sentimental. OK, todos sabemos que el más soñadora de los días es más fácil de conseguir que cualquier día, pero así y todo, esa mochila de uniforme que posiblemente te encuentres en el fondo puede llegar a darte algo, aunque nadie te crea que semejante cosa se ha fijado precisamente en vos.

Cáncer
Los maravillosos cangrejos tendrán un momento brillante. Recibirán dinero en alguna medida de esas que a veces aparecen en el momento justo y te salvarán la vida. Con este gusto podrán intentar a tomar un cuburicho boniato o lo que sea que tienen en la mira desde hace un par de meses. Con esta invitación, podrá invitar a sus pies.

Virgo
No te preocupes si en este mes, lo mismo que ocurre con tus hermanas. En este mes, lo mismo que ocurre con tus hermanas. En este mes, lo mismo que ocurre con tus hermanas. En este mes, lo mismo que ocurre con tus hermanas.

Sagitario
Hoy es un día muy bueno para salir. Hoy es un día muy bueno para salir. Hoy es un día muy bueno para salir. Hoy es un día muy bueno para salir. Hoy es un día muy bueno para salir.

Capricornio
En este día, cuando estás en la vida te gusta Robert Redford y tu vida está en un momento muy importante. En este día, cuando estás en la vida te gusta Robert Redford y tu vida está en un momento muy importante. En este día, cuando estás en la vida te gusta Robert Redford y tu vida está en un momento muy importante.

Acuario
Hoy se encuentra presente en tu vida y a fuerza de ser sinceros, no tenemos ni la más remota idea de lo que está queriendo decir. Si podemos augurarle un noviembre excelente. Con decirle que vas a sacar algunos frutos de tus games products. Lo demás, todo va OK.

TOP TRICKS

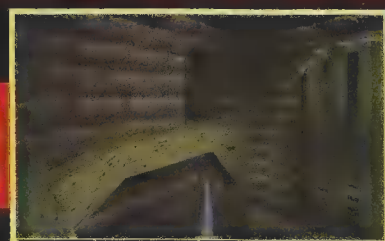
La sección se agranda y a partir de este número tiene 4 páginas. Además de darte trucos para Sega Genesis, PC y Family, ahora, añadimos los arcades. De nada.

f /TOPKIDSClub

SECTOR PC



Quake



A nuestro entender, se trata de uno de los mejores juegos para tu computadora que actualmente hay en el mercado. Aquí van algunos trucos.

- * God: activá el modo Dios (Invulnerabilidad total)
- * Fly: activá el modo de vuelo y te servirá para salir de situaciones peligrosas.
- * Impulse 9: te da todas las armas, municiónes y llaves.
- * Impulse 11: te da una de las 4 llaves (para que se active, tenés que salir de la consola)
- * Impulse 255: te da el mismo efecto que el símbolo de destrucción cuadruple (quad cheat).
- * Record (recore) (recore) te sirve para grabar un juego con el nombre que quieras y en el nivel que quieras.
- * Play demo (juega): visualiza el demo grabado con record.
- * Stop: detiene la grabación del demo.

PGA Tour '96

Introduc este código antes de golpear a la bola y notarás ciertos cambios que harán que tu golpe alcance una mayor distancia. ABBACAB



ATF

Antes de empezar una misión, mantené presionado simultáneamente Control, Alt y Shift. Al mismo tiempo que con el botón hacés un click en Misión Única. De esta manera, podrás participar en misiones de distintas campañas y también vas a poder elegir cualquier avión en las misiones de usuario.



Actua Soccer

Si querés tener un equipo más para jugar, lo único que tenés que hacer es arrancar el juego con: SOCCER-01142475549. Con este truco aparecerá el Gremlin XI.



Material escarado

por: JTKc

para

SECTOR SEGA

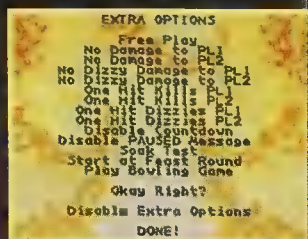
f /TOPKIDSCLUB

Primal Rage:

Vamos a darte un truco para este clásico del Genesis.

En la pantalla de Start/Options, apretá izquierda, arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda, derecha, derecha izquierda, izquierda, arriba.

En ese momento, aparecerá un menú extra donde podrás elegir varias opciones que harán el juego más divertido (matar de un golpe, tener energía infinita, etc.)



Wolverine Adamantium Rage

Aquí te damos los Passwords del juego para que puedas ir a la pantalla que quieras.

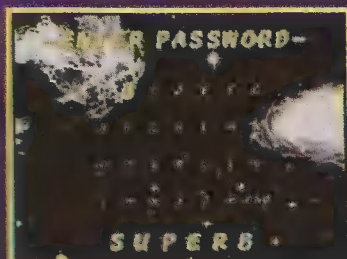
- Nivel 2: MARIKO
- Nivel 3: SILVER FOX
- Nivel 4: DEPARTMENT H
- Nivel 5: MADRIPOOR
- Nivel 6: ASANO
- Nivel 7: THE HUDSONS

Para acceder al Sound Text del juego, en la pantalla de presentación apretá al mismo tiempo los botones A, B y Start.



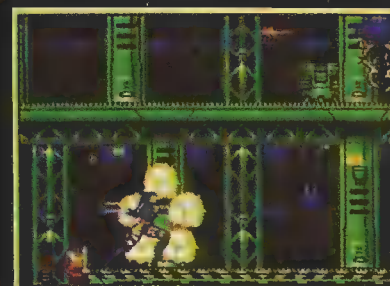
Ristar

Nivel de dificultad secreto: en la pantalla de passwords, introduci SUPERB. De esta manera, accederás al nivel de dificultad más alto del juego.



X-Men 2

Selección de nivel: pausá el juego y simultáneamente apretá izquierda y el botón C. Luego, presioná arriba 2 veces, izquierda, abajo, abajo, derecha y el botón C. Si lo hiciste bien escucharás el sonido de un rayo laser. Sacá la pausa, volvé a ponerla y simultáneamente apretá derecha y el botón C. Así, saltarás de nivel.



TOP TRICKS

Material escaneado por: JTKc

para

TOPKIDSClub

SELECTION ARCADE

Killer Instinct 2

Vamos con los movimientos especiales, ataques y finishers de Hiloare

Movimientos especiales:

Cyber dash: atrás, abajo, adelante más cualquier botón de patada.

Plasma shield: abajo, atrás y el botón de patada débil.

Eye sport: adelante, abajo, diagonal atrás más el botón de piña media o piña fuerte.

Laser storm: abajo, adelante más cualquier botón de piña.

Teleport: atrás, abajo, diagonal atrás abajo más cualquier botón.

Invisibilidad: adelante, abajo, diagonal atrás abajo más el botón de patada fuerte.

Super charge: diagonal adelante = piña, abajo, adelante más el botón de patada media.

Combo breaker: adelante, abajo, diagonal adelante abajo, adelante y movimiento adelante, abajo, diagonal adelante abajo, más cualquier botón de piña.

Ataques:

Uppercut: abajo, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo atrás, abajo, diagonal abajo adelante, adelante y el botón de piña fuerte.

Chest spark (en el combo): adelante, abajo, adelante, adelante más el botón de patada débil.

Super clasp (en el combo): atrás, abajo, adelante, atrás y el botón de patada fuerte.

Finishers

Ultracombo: adelante, abajo, diagonal abajo adelante y el botón de patada débil.

Assault: adelante, abajo, diagonal abajo adelante más el botón de piña débil.

Ultimate: adelante, atrás, abajo, adelante más el botón de patada media.

No mercy: atrás, abajo, adelante, atrás más el botón de piña media.



Night Warriors

Special y Skill moves de Demitri:



Fireball: abajo, adelante y cualquier botón de piña (lo podés hacer en el aire)

Uppercut: adelante, abajo, diagonal abajo adelante y cualquier botón de piña.



Teleport: abajo, atrás y cualquier botón de patada (lo podés hacer en el aire)

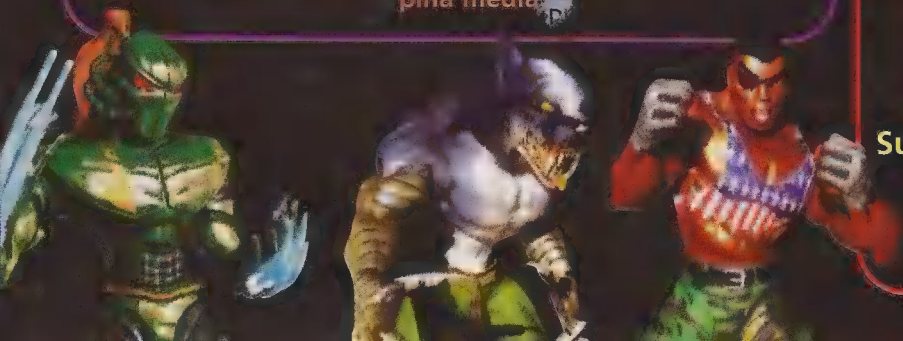
Special moves (tenés que tener la barra de energía cargada, al menos en el nivel 1)



Super fireball: abajo, adelante y piña débil, piña media y piña fuerte.

Super uppercut: adelante, abajo, diagonal adelante abajo y los 3 botones de piña.

Super Teleport: abajo, atrás y los 3 botones de patada.



TOP TRICKS

SECTOR FAMILY

Adventure Island II

Cuando aparezca el nombre del juego (en la pantalla de presentación), presioná en el control 1 adelante, atrás, adelante, atrás, A, B, A, B. Si lo hiciste correctamente, la pantalla cambiará a otra en donde encontrarás un menú en el cual podrás seleccionar cualquiera de las 8 islas del juego.

WORLD SELECT MODE

- 1 FERN ISLAND
- 2 LAKE ISLAND
- 3 DEBERT ISLAND
- 4 ICE ISLAND
- 5 CAVE ISLAND
- 6 CLOUD ISLAND
- 7 VOLCANO ISLAND
- 8 STYNDRAIR ISLAND

Castlevania III Dracula's Curse

Passwords para llegar a la final con 10 vidas extra

Trevor/Grant

Trevor/Alucard

Trevor/Sipha

Trevor

Bugs Bunny Crazy Castle

Aquí te damos los passwords para las diferentes pantallas del juego:

Nivel 5: S X E S

Nivel 15: X W A S

Nivel 31: X P A Z

Nivel 44: Y Z K W

Nivel 51: T 2 2 X

Final: Y T K X

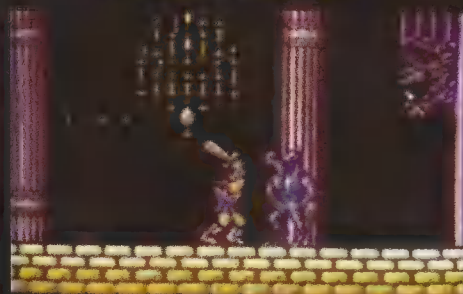
Astyanax

Acá te vamos a dar dos trucos. El primero, para elegir cualquier pantalla y el segundo, para conseguir la invencibilidad. Para el primero, tenés que hacer cuando aparece el nombre del juego, arriba, abajo, izquierda, derecha, B, B, B, B y luego start en el control 1.

STAGE SELECT

STAGE 2-1	STAGE 4-2
STAGE 2-2	STAGE 5-1
STAGE 3-1	STAGE 5-2
STAGE 1-2	STAGE 6-1
STAGE 3-1	▼ STAGE 6-2

Para el segundo truco, tenés que presionar cuando aparece el nombre del juego arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, atrás, adelante, arriba y start. De esta manera, conseguirás ser invencible ante cualquier enemigo.



Ustedes ya saben: ésta es la página para elogiar o para tirar palos a la revista y a todos los que la hacemos. Claro, también podés hacernos sugerencias, mandar ideas, contarnos a todos -a los lectores y a la redacción- exactamente lo que quieras. La consigna es que remitas tu sobre a **Top Kids, sección Bla, Bla, Bla, Pinto 3874 (1429) Capital.**

Cuestión de tamaño

Juan Manuel Dornellas y Dora -su mamá- escribieron en forma conjunta a la redacción reinagurando la sana costumbre de la carta familiar. En la misiva, Juan Manuel -oriundo de Misiones- participa en *Top wins*, *el nuevo desafío* y, además, aprovecha para felicitarnos.

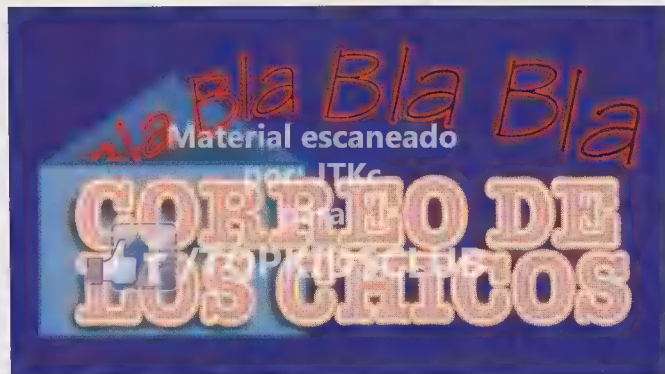
Pero Dora, su mamá, apunta unos párrafos que nos parece justo destacar. Aclara su condición de madre "metiche" y agrega que debido a esta razón irrumpió en la carta de Juan para contarnos, preocupada, que teme por la vista de su hijo ya que algunas de nuestras tipografías son bastante difíciles de descifrar.

Nos hacemos cargo, amigos misioneros, de vuestra sugerencia y prometemos ocuparnos de este tema en breve, porque, sencillamente, ustedes tienen razón. Gracias por la carta y, obvio, la invitación a que vuelvan a escribirnos queda efectuada.

Lector con ideas

Desde Tolosa, recibimos la carta de un lector quien ha firmado sencillamente como **Maximiliano** (16). "Les cuento que compro **Top Kids** desde el número 7 y no les digo que saquen tal o cuál sección porque me parece que es toda buena. Lo único, que se ocupen más del Mega Drive (¿no se dieron cuenta de que son más chicos los que tienen Mega que los que compran **Top Kids**? Si no es así, díganmelo".

Efectivamente, Maxi (futuro licenciado en marketing, nos atrevemos a arriesgar), posiblemente haya millones de chicos con Mega contra los cientos de miles que leen **Top Kids**. (¿nos creerías decenas de miles?) Pero bueno, creemos que durante los últimos meses nos hemos ocupado bastante del Mega, ¿no te parece?



Por otro lado, Maxi dice que sería bueno que "saquen un especial una vez al año, con un video. No importa que la revista salga 10 \$ en esa ocasión. Total, sería una vez al año". ¿Qué tal con nuestros lectores? Realmente, tienen ideas brillantes. No te prometemos nada, Maxi, pero te aseguramos que vamos a estudiar tu sugerencia. Gracias por la carta.

Y hay más ideas para esta **Top Kids**

Son las de **Daniel Ramírez** (14), de Dean Funes, Pcia. de Córdoba. Después de decirnos que *Bla, bla, bla* es una de sus secciones preferidas, Daniel nos sugiere que "el cupón que sale en *Clasi-games* lo editen en el centro de la revista, de manera independiente, porque da lástima cortar la parte inferior de la hoja. Espero que hayan entendido lo que les digo. Chau, suerte y ¡aguante **Top Kids!**". La idea es genial, pero, por el momento, bastante difícil de llevar a cabo. Como solución provisoria, te decimos, Daniel, que podés reproducir el cupón mediante un dibujo, una fotocopia o, sencillamente, redactando el clasificado en una hoja común. Sólo te pedimos que nos indiques el rubro y que en el sobre, escribas el nombre de la sección: *Clasi-games*, en este caso.

Cortitas:

* Recibimos la carta de **Ramón Noseda** (10), de Capital, que nos dice que **Top Kids** es la mejor. Gracias, Ramón, y no reproducimos tus otros halagos porque nos ponemos colorados.

* **Julián Borrelli**, de Bernal, dice que la revista le gusta toda, aunque *Top Rock* le parece que es una sección en la que se desperdician las hojas. ¿Y con el cambio que le hemos hecho en este último número? Tus preguntas ya fueron para *Top Questions*. Y esperamos que hayas tenido suerte con el *Clasi-game*.

Clasi-games

Como verás, esta sección se fue agrandando progresivamente. Es que nos han llegado bastantes Clasi-games y consideramos que en esta época a todos los lectores de **Top Kids** les viene bien encontrar alguna ganga. El procedimiento para participar en esta página es muy simple: vos llenás el cupón que reproducimos aquí mismo -¡plis! con letra clara- y lo enviás a la redacción, PINTO 3574 (1429) Capital. ¡Ah! Y no te olvidés de señalarnos el rubro.

Rubro: Nosotros canjeamos

* Un SNES en buen estado con dos joysticks casi nuevos y 5 cartuchos: Donkey Kong 1, Goal, Aventuras en la isla, Fífa '94 y MK2. Todo esto por un Genesis con estos títulos: Toy Story, Virtual Racing, MK3, Fútbol '96 argentino.

El canje lo propone **Nazareno García** a quien podés ubicar escribiendo a Capdevila 6417 (1653) V.Ballester o llamando al 720-3061.

* **Javier Zapani** ofrece el cartucho MKII de Genesis por el Final Fight de la misma consola. Localizás a Javier vía correo en Santa Rita (3363) Alba Posse, Misiones.

* El Super Mónaco por el Jaguar, de Sega. El canje vuelve a ser propuesto por **Javier Zapani** cuyos datos encontrarás en el párrafo anterior.

* Tres cartuchos de Family: 4 en 1 (con Pac-Man, Battlecity, Waterpipe y Popey), Pinball y Tenis. Todo esto, por un cartucho de Sega (cualquiera). **Carolina Torres** lo propone y te escucha en el 212-0712.

* **Lucas Ferretty** cambia el cartucho 4 en 1 de Genesis con los siguientes games: Mickey and Donald, Tazmania, Championship Pro.Am, World Cup '92. Además, ofrece el cartucho de Sonic 3. Todo esto, por el cartucho de Toy Story o Virtua Racing. Si te interesa, escribible a Barrio Marín Casa 145/M. 6, Carmen de

Areco, Pcia. de Buenos Aires, o llamalo al (0273) 4-0152.

* Aladdin por el MK2. Propone el canje **José Damiani** a quien podés escribirle a Pedro Molina 170 (5870), Villa Dolores, Córdoba.

* Mega Drive con joystick inalámbrico, transformador, antena y estos juegos: World Heroes, Desert Strike y Fífa Soccer. Todo por un SNES completo con un joystick y sin juegos. Es urgente así que si te interesa, comunicate ya con **Oscar Zingaretti** escribiendo a Lavalle 370 (5600) S.Rafael, Mendoza, o llamando al (0627) 32144.

* Mis dos joysticks de Family por uno de Sega genesis con seis o tres botones. Ofrece el canje **Ramón Novoa**. Escribible a Jufre 1080 P.B."B" (1414), Capital o llamalo al 777-5219.

* El joven Indiana Jones por el Robocop vs.Terminator. Ofrece el canje **Sebastián Robles**. Podés escribirle a Carlos Calvo 1829 1ºB" (1230) Capital, o llamalo al 306-7618.

* NBA Jam T.E. por el MK 1 o el Super Street Fighter 2 o el Street Fighter 2. Si te interesa, comunicate con **Federico Pironio** en el (0317) 30803 o escribible a Río Uruguay 703 (6500), 9 de Julio, Pcia. de Bs.As. * Sega genesis por SNES. Ofrece el canje **Leandro Gualtieri** a quien podés ubicar en Menéndez y Pelayo 1967 (1611), Don Torcuato. ¿Su teléfono? El 741-2173.

* Contra Hard de Mega Drive por cualquier juego de Game Boy menos Tetris. **Sergio Coronel** espera tu llamado en el 662-7435 o tu carta en Asamblea 2240 (1686), Hurlingham, Pcia. de Bs.As.

Rubro: Ustedes venden

* 10 cartuchos de Sega (MK1, 2 y 3; Street Fighter 2; Rey León; Virtua Bart; Correcaminos, el FIFA '95, etc). 5 de los juegos, con sus respectivas cajas. El precio es de 250 \$ y el vendedor es **Maximiliano Arias** a quien podés ubicar en Echenagucia 71 dpto. "B" (1408), Capital. Si preferís la vía telefónica llamá al 683-9281.

* Un Sega Genesis con los siguientes juegos: Revolution X, X-Men II, Streets of Rage 2, Sonic 3, MK1, MK2, MK3, VR Troopers, Aladdin, Power Rangers, Animaniacs, Tazmania, Ray León, etc. Todo por 600 \$. La venta es de **Roberto González** con quien podés comunicarte escribiendo a La Rioja 2047 P. 3ºA" (1244) Capital o llamando al 942-9186.

* Un Sega genesis con 2 joysticks y estos juegos: Fífa Soccer '94, '95, '96; Streets of Rage 2; Funny 8 in 1; Column 53; F-15 Strike Eagle II más cajas portacartuchos. Todo

por 270\$. Si te interesa, comunicate con **Leandro Martínez** al 657-0856 o escribiendo a Av.Independencia 1125 (1702), Ciudadela.

* Un Nippon Game con 2 palancas y 5 botones. El Start incluye un revólver y 3 casetes de 168 en 1, Los campeones 2 y el Double Dragon. Si te interesa comunicate con **Pablo Alegre** en el 485-1742 o en el 694-0158.

* Un SNES con Rise of the Robots, Mk1, Mk3, X-Men, Batman, Super Metroid, Power Rangers, etc. Escucha ofertas **Santiago Macedo** en el 748-8991 o vía correo en Av.María 1855 (1611) Don Torcuato, Pcia. de Bs.As.

* Seis casetes de SNES: X-Men, Superman, Power Rangers (la película), Donkey Kong 1, Toy Story y Bugs Bunny. **Ricardo Sibilla** los vende todos juntos por 130\$. Si te interesa, llamalo de lunes a jueves de 13 a 21 al 628-1904. ¡Ah! También los canjea por el Mario RPG.

Rubro: Yo busco

* El MK 1 para SNES bien cuidado. Si lo tenés, comunicate con **Eugenio Sulpizio** escribiendo a Yerbal 84 P.5º "A" de Capital o llamando al 904-0836.

GRATIS clasi-games

YO BUSCO

VOS OFRECÉS

EL COMPRA

NOSOTROS CANJEAMOS

USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL

Nombre y Apellido: Cód. Postal
Domicilio: Loc. Edad.
Provincia: TEL.

LA PÁGINA DEL LECTOR

Materiales escaneados
por J. J. J.
para

TOPKIDSCLUB

Nuestra convocatoria ha dado los resultados esperados. Muchos chicos han respondido para participar de esta Página del lector, como para que todos compartamos las noticias, trucos y novedades que ni siquiera sabemos los genios (?) que hacemos Top Kids. Para aparecer en esta sección, envíanos tu comentario o tu truco (aclarando para qué consola es) a la redacción. -Pinto 3574 (1429), Capital-, sin olvidarte de poner el nombre de la sección en el sobre.

MK LIVE TOUR

Por **Patricio Alcalde**

Para los que no vieron el espectáculo, Patricio nos aclara algunos puntos oscuros del argumento.

Shao Kahn ganó un acceso a la Tierra al revivir a Sindel en la Iglesia Mortal gracias a Shang Tsung. Johnny Cage lo trata de retener pero no lo logra y pierde parte de su alma. Por otro lado, Rayden junto con Jax, Liu Kang y Sonya Blade, viajan al mundo exterior. En esta travesía, se cruzan con Scorpion, Mileena, Smoke y Kano, junto a sus guerreros negros. Suerte que Kabasi, Sub-Zero, Striker y Kitana los ayudan. Al llegar al Outworld, finalmente se enfrentan al ejército de Shao Kahn, Sonya queda prisionera y ahí se desarrolla toda la acción.

TRUCO PARA SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Saturn

Por **Nicolás Biglie**

Controlar el zoom en el replay: elegí la opción Time Attack y disputá una carrera de principio al fin. Cuando volvés al menú del Time Attack, vas a tener la oportunidad de volver a ver la prueba. Elegí Replay y apretá arriba + Z + R. Con este procedimiento alejás el auto (zoom out). Para acercarlo (zoom in), hacé abajo + Z + R.

OPCIONES PARA EL VIRTUA RACING

Genesis/Mega

Por **Victor Hugo Barriouetto**

Hace poco adquirí este maravilloso juego y descubrí algo muy interesante. Todos aquellos lectores que tengan este game y un Sega Genesis 2 (con la entrada del cartucho rectangular alargada), pueden seleccionar la norma Pal N de la consola. Enchufen el cartucho y prendan la máquina. Cuando comience la presentación, corran la norma de la consola de Pal-N a NTSC. Podrán jugar el game en dicha norma y eso no es todo, la velocidad del juego aumentará al doble, casi igual que el arcade. Cuando apaguen la consola y la vuelvan a prender con el cartucho puesto, les aparecerá un mensaje en inglés y no podrán volver a jugar si no hacen los pasos anteriormente explicados.

DOS PARA FAMILY

Por **Alexis Fernando Tallei**

Double Dragon 4: hacé Select + Start y de esta manera restaurarás la energía.
Street Fighter 2: hacé arriba + Start y conseguirás que la energía de tu enemigo disminuya. Podrás destruirlo de sólo un golpe.



ME ESTÁN SALIENDO SMOKE

A TODAS LAS COMPUTADORAS, DISQUETES Y DEMYS AVANCES TECNOLGIGOS QUE AUNQUE MUCHOS DIGAN LO CONTRARIO TIENEN VIDA PROPIA Y HACEN DESAPARECER LOS TEXTOS CUANDO UNO MYS LAS NECESITA. FIRMADO: LA REDACCION DE TOP KIDS.

* UN PÁRRAFO ESPECIAL PARA HUGO SOSA, DE GUALEGUAYCHÚ, QUE SE RECONOCE COMO UN CANDIDATO ESPECIAL PARA ESTA SECCIÓN DEBIDO A QUE "ESTOY RERERERERERERETARADO POR UNA CHICA QUE ME VULVE LOCO Y ME DA SUPER BOLA PERO QUE NO ME LE PUEDO DECLARAR. ADEMAS, HAY COMO SEIS CHICAS ATRÁS MIO PERO POR ELLA DEJO TODO". ¿QUÉ MÁS PODEMOS AGREGAR?

* GABRIELA PERETTI ES UNA NABA PORQUE ESTÁ ENAMORADA DEL CANTANTE DE CHEYENNE, Y CUANDO ALGÓN CHICO SE LE ACERCA, ELA NO LE DA BOLA PORQUE DICE QUE AL LADO DEL DE CHEYENNE, EL CHICO NO TIENE NADA QUE HACER. FIRMADO: GUSTAVO FERNANDEZ, LA MATANZA.

* GUSTAVO MÁRQUEZ ES UN VERDADERO NABO PORQUE MIENTRAS ÉL ESTA REBABOSO POR NATALIA SILVEIRA, NO SE DA CUENTA DE QUE TODAS LAS OTRAS CHICAS ESTAMOS RELOCAS CON ÉL. FDO (OBVIO): LAS CHICAS (JULIETA, SANDRA, MARIELA, SOLEDAD, MERCEDES, ETC.).

SI ESTUDIAR DA FRUTOS, QUE ESTUDIÉN LOS ARBOLES

* FERNANDO BAZZOCCHI PORQUE SIEMPRE QUE LE PASA ALGO LLORA, LLORA Y LLORA Y SIEMPRE DICE QUE ES EL MEJOR Y SABE TODO PERO, EN EL MOMENTO INDICADO, ÉL LLORA. FIRMADO: ESCUELA NRO.12 CÍA. DE MARÍA, PCJA. DE MENDOZA.

* BELÉN DE CHIQUITITAS. ¿NADIE LE DIJO QUE TENÍA QUE IR A UNA ESCUELA DE CANTO? FIRMADO: GABRIEL, JULIO, ALEJANDRO, MAXIMILIANO, ERNESTO Y SIGUEN LAS FIRMAS.

* MI HERMANA, CARLA, QUE SE ACUERDA DE QUE TIENE QUE HACER ALGO PARA LA FACULTAD EN LA COMPUTADORA JUSTAMENTE CUANDO YO VOY A USARLA PARA JUGAR. Y MI MAMÁ TAMBIÉN PORQUE SIEMPRE LE DA LA RAZÓN A ELA. FIRMADO: ESTABAN LOTTITTO DE PCJA. DE BS.AS.

* MI HERMANO PABLO PORQUE CAPA VEZ QUE QUIERO JUGAR AL MK NO ME DEJA DICHIENDO QUE LAS CHICAS SOMOS INÚTILES PARA LOS GAMES. FDO: XIMENA GUEVARA, BAHÍA BLANCA.

* EL ACTOR QUE TRABAJA EN UN CANAL DE TELEVISIÓN QUE APARECE EN TODOS LOS SANTOS PROGRAMAS SIEMPRE JUNTO A UN INSERVIBLE FAROL. FIRMADO: HUGO SOSA, GUALEGUAYCHÚ

¡QUÉ MINA
QUE TENGO!

EL LÁPIZ

NOS PISAN, NOS

APLASTAN Y NOS

PASAN POR

ENCIMA

LAS

HORMIGAS

LOS INSOPORTABLES SIEMPRE VINCOS!

SI QUERÉS QUEMAR A TU AMIGO, MANDAR A UN INSOPORTABLE CERCANO (SE ACEPTAN PARIENTES, OLFAS, VECINOS, ETC), CONFESABLE A ALGUIEN QUE LO ANIMS TIERNAMENTE, SI DESEAS MANDAR CHISTES BOBOS O GRAFFITTES INGENUOS, ESTA SECCIÓN ES PARA VOS. ESCRIBÍ A PINTO 3574 (1429) CAPITAL FEDERAL, ESPECIFICANDO LA SECCIÓN (LA PARED, EN ESTE CASO)

TOP KIDS CLUB

Material escaneado por: JTK para

TOPKIDSCLUB

top. Para un minuto. Necesitamos que te quedes en esta página. ¿Para qué? Para que nos ayudes a hacer los rankings de Top Kids. ¿Que cómo hacés? Fácil nos enviás los cupones con tus preferencias a la redacción, Pinto 3574 (1429), Capital. Gracias por tu ayuda.

Ranking Nacional

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ranking Internacional

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ranking Latino

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

MEGA

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

SONY PLAYSTATION



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

SEGA SATURN



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

GAMEBOY

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

GAME GEAR

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

PC

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

3 DO



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

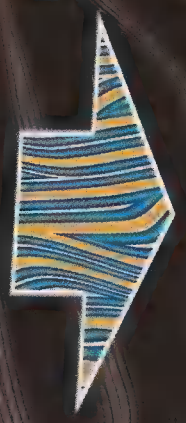
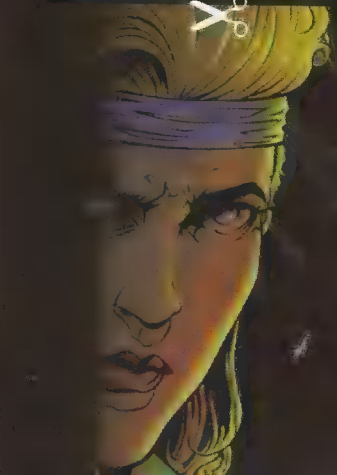
Nintendo 64



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Battlewave

... Y llegamos al último capítulo de este Battlewave coleccionable. ¿Cómo concluirá el romance entre Sonya Blade y Johnny Cage? No te pierdas el epílogo de esta historia que hace embalsecer a Zingara y Mujercitas.



ALGUNAS PERSONAS SON BUENAS EN LO QUE HACEN.

UNA VEZ EMPEZADO EL RESCATE TOMO SOLO UNOS MINUTOS.

BUENO CAGE? SI QUERIAS HACER UNA FIESTA, NECESITAMOS SALIR DE AQUI.

ESTO HA SIDO UN POQUITO DEMASIADO FACIL. ME PREOCUPA.

OTRA VICTORIA IMPECABLE PARA JOHNNY CAGE. EL FLUTO DE ADRENALINA LO TIENE CAMINANDO EN EL AIRE.

Y AHORA, ESE MOMENTO LIGERAMENTE TENSO...

Material escaneado por JTK para

TOPKIDSClub



...QUE UNO SIENTE HASTA QUE SE DA CUENTA DE QUE NO HAY MORROS EN LA COSTA.

UNA VEZ MAS, TODOS HAN REALIZADO SUS TAREAS A RITMO PERFECTO...

...Y ESTE EQUIPO PUEDE AÑADIR OTRA MARCA A SU CINTURON DE LA SUERTE.

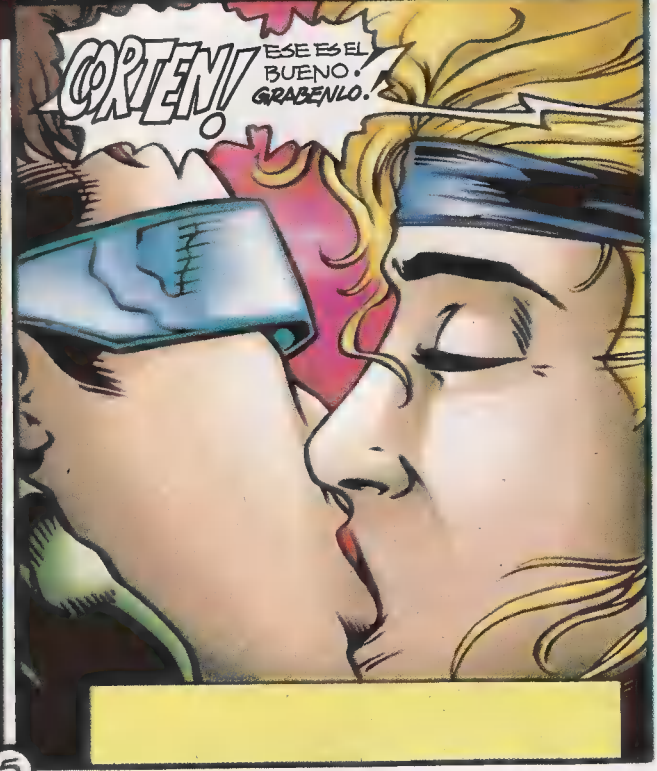


BUENO, TENIENTE VOLVIMOS A LOS VIEJOS TIEMPOS.

AHORRATE EL PARLOTEO SENTIMENTAL CAGE.

Material organizado por: JT para

/TOPKIDSClub



CORTEN! ESE ES EL BUENO. GRABENLO.

ALGUNAS PERSONAS EXIGEN MUCHO DE LA VIDA.

ALGUNAS INCLUSO EXIGEN DEMASIADO

PARA JOHNNY CAGE, PEDIR MAS QUE SU RACION ADECUADA ES UNA FORMA DE ARTE.

NO COMPRENDO ESTO, SONYA.

ESTE ES EL PRINCIPIO DE ALGO REALMENTE BUENO PUEDE SENTIRLO!

DEBES ESTAR BROMEANDO! NO PUEDO CREEER QUE TE DESTE HABLARME DE ESTA FORMA EN EL PRIMER LUSAR!

TENGO CUATRO SEMANAS DE UN AÑO ENTERO PARA MI SOLA Y YO PERMITO QUE ME ARRASTRES HASTA AQUI DURANTE DOS DE ELAS PARA UNA DE TUS PELICULAS RIDICULAS.

QUIERE DECIR QUE NO HUBO NADA EN TODO ESTE TIEMPO QUE PASAMOS JUNTOS?

NADA EN AQUELLOS BESOS QUE ME DISTE EN EL SET?

ROTUNDAMENTE NO. ESTABA ACTUANDO, RECUERDAS? ASI COMO TU LO HACES CASI TODO EL TIEMPO.

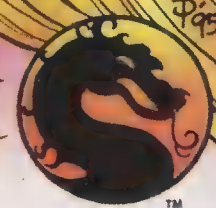
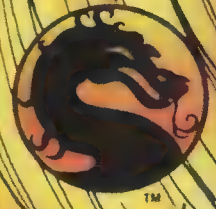
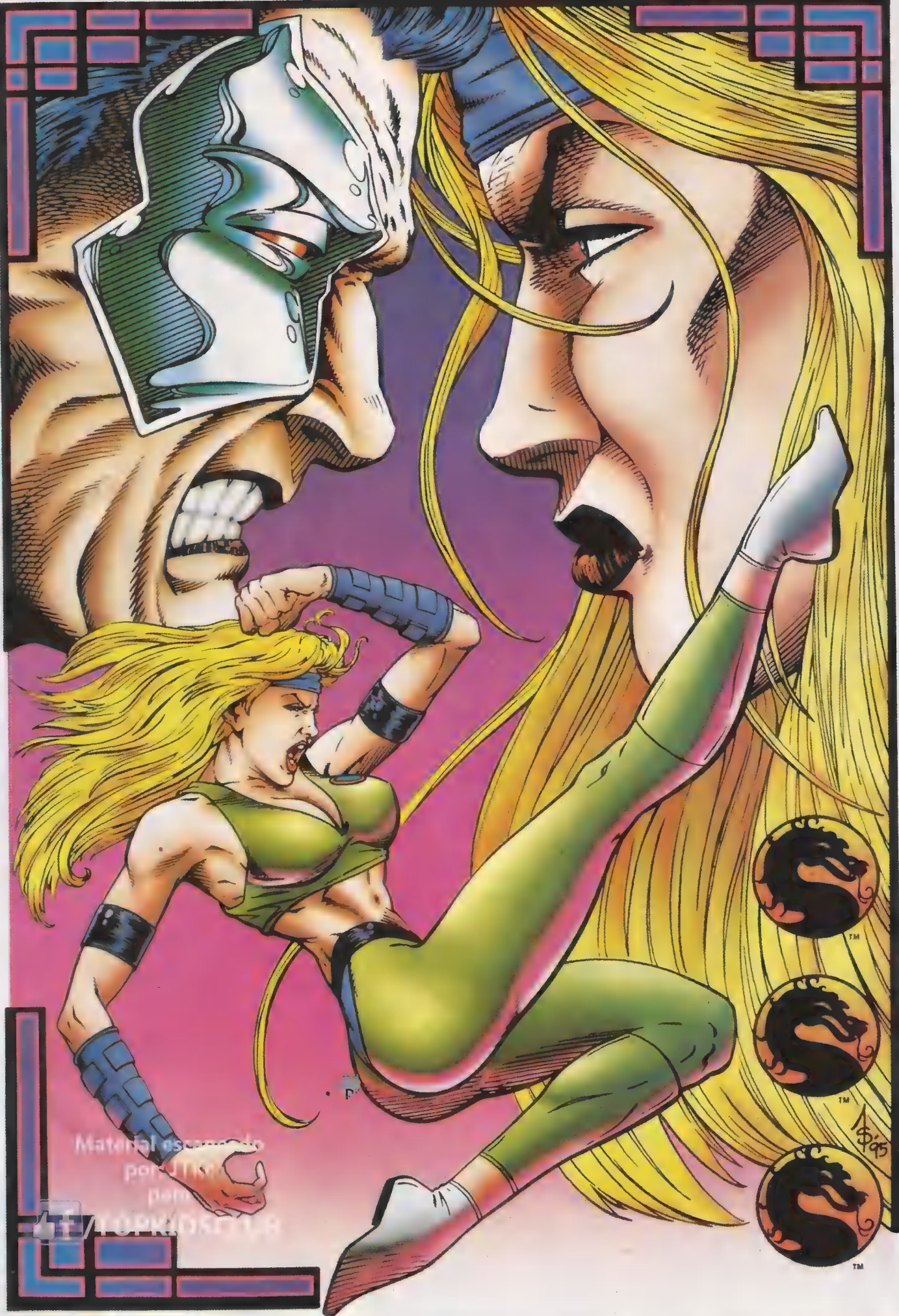
NO, LO SIENTO, JOHNNY CAGE, APRÉCIO TODO LO QUE HAS INTENTADO HACER POR MI, PERO NO ME QUEDARÉ AQUI.

SABES QUE TENGO ASUNTOS DE FUERZAS ESPECIALES QUE ATENDER, Y ESE ES EL FIN. ME VOY A LA CIUDAD EN LA MAÑANA.

MUTERES CHIFLADAS! ASI ME LO AGRADECEN

TE VOLVERE A VER, SONYA BLADE!

ESTOY SEGURA DE QUE LO HARAS, JOHNNY CAGE, ESTOY SEGURA DE QUE LO HARAS!



1/95

Material escannado por JTS para pen...
TOPKIDSClub



Un Game Boy y una suscripción pueden ser tuyos si respondés a los desafíos que aparecen en esta página. Remítinos fotos y respuestas a Pinto 35/4 (1429) Capital.

Récord del mes para batir

Juego: Quake

Sistema: PC

Desafío: ¿Podés pasar la final?

(remitinos una foto como prueba tomada sin flash)



Campeón Top Kids y ganador del sorteo

Pablo Rodríguez, de Paraná, Entre Ríos No sólo consiguió pasar la final en el KI, The Mask y MK 3 sino que, también, logró el máximo de hits y consiguió fallar el juego con una babality de Kabal. ¡Felicitaciones!!! Recibirás tu Game Boy vía correo.



Los otros campeones (pero sin premio)

- * **Martín Oro** de Banfield, Pcia. de Bs.As.. Hizo 7 hits a un 33 % con Kabal.
- * **Julio Carna**, de Bernal, Pcia. de Bs.As. Hizo 99 hits con Smoke en el MK 3.

Top Wins, el nuevo desafío

El trámite es sencillo. Vos te devorás *Top Kids* y después contestás las preguntas de este nuevo desafío tal como lo hizo *Juan Martín Riancho*, domiciliado en Florida, Pcia. de Bs.As. De esta manera y a partir del mes que viene, Juan Martín ganó una suscripción gratis por un año de *Top Kids*. Leé atentamente las preguntas y envíanos la respuesta a nuestra redacción bajo el título *Top wins*, el nuevo desafío.

* El desafío del mes:

- 1) *Sega AM2* ha creado otros juegos de lucha además del *Virtua Fighter*. Nos podrías mencionar un par de títulos?
- 2) El juego *Tobal N°1* está inspirado en la obra de un famoso escritor japonés. Decinos cuál, cuál, cuál es su nombre.
- 3) ¿Cómo se llaman los escenarios de *Iron Rain*?
- 4) En *Actua Soccer* de PC, ¿qué tenés que hacer si querés jugar con un equipo más?
- 5) ¿En que año se desarrolla la acción de *Startfighter 3000*?



COMO SIEMPRE, LA MÁS INTERESANTE Y SECRETA INFORMACIÓN QUE CIRCULA POR EL MUNDILLO DE LOS GAMES, APARECE EN ESTA SECCION EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE TO KIDS. NO, NO ME DEN LAS GRACIAS. LA SOMBRA -O SEA, YO- SOLO ESTA CUMPLIENDO CON SU DEBER: DARTE LAS ÚLTIMAS PRIMICIAS DE TU CONSOLA PREFERIDA.

ZONA NINTENDO



En esta ocasión tengo la oportunidad de hablarte de tres títulos que a modo de espía conseguí chequear y que, ya a priori, te puedo adelantar que son para alquilar balcones. El primero de ellos es el *Shadows of the Empire*, game del que ya hablamos anteriormente y que no puedo expresar cuanto ha mejorado desde la última vez que lo vi. Haceme caso, éste va a ser una leyenda. Podría llenar toda la revista contándote los atributos, pero prefiero limitarme a decirte que lo tenés que ver con tus propios ojos.

El segundo game es el *Turok*. Nuevamente, debo admitir que me sorprendí, y que todo intento de explicación al respecto, no te va a poder transmitir la experiencia que significa jugar a esta joyita. Lo bueno es que el juego, en el que debés cazar dinosaurios (o más bien, evitar ser cazado por ellos), tiene un clima de tensión impresionante.

El último es el *Waverace*. Una gran sorpresa. Se ha mejorado un ciento por ciento, tanto a nivel gráfico como en el área de la jugabilidad. Ahora sólo te puedo decir que es el mejor juego de carreras que jugué (y los jugué todos).

El rumor es un hecho. Yoshi aparece en el *Super Mario 64*. Cuando consigas todas las estrellas (fácil ¿no?), tenés que ir al cañon de el

jardín del castillo y apuntar al techo. Te va a dar un regalito el simpático amiguito verde...

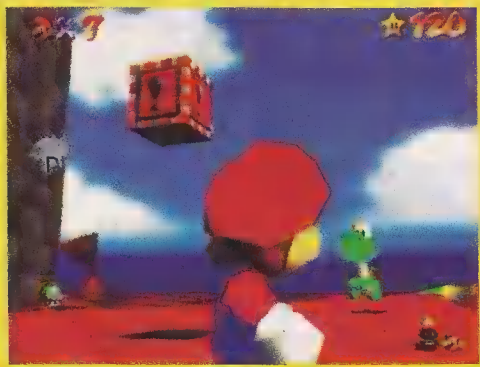
Ahora, se han anunciado una serie de títulos: *Doraemon 64*, que es bastante similar al *Mario* y según fuentes seguras es de no creer. Otro es el *Wonder Project J2* de Enix, que es la secuela a un RPG muy popular en Japón que salió para la Super. El *Top Gear Rally*, de Kemco es otro de los títulos, y por ultimo, lo que estabamos esperando. *Castlevania 64*, de Konami, que según dicen, deja los gráficos y sonidos de *Mario* en la línea de salida y va a ser completamente en 3-D.

Otro rumor es que Capcom haría para la máquina de 64 bits de la gran N, o el *Street Fighter 3* o el *Street Fighter Alpha 3*, ambos en producción para los arcades. Cualquiera sea la elección, será exclusiva (al menos por un tiempo) para la N 64.

Otros rumores que me llegan hablan de que el *Zelda 64*, en producción para el 64DD tendría un mundo de dos veces la superficie de todas las islas del *Pilotwings* juntas (¿todas!?). Y eso sería sólo el mundo exterior, sin contar las catacumbas y demás escenas en interiores. La espera se hace un tanto eterna...



EL DORAEEMON PRESENTA GRÁFICOS BASTANTE COPADOS.



MARIO Y SU SECRETO ENCUENTRO CERCANO CON SU AMIGO YOSHI.



EN ESTA NUEVA ETAPA WEVERACE SE VE MÁS REALISTA QUE NUNCA.



ZONA SONY

Material escaneado por: ITKc



para

/TOPKIDSClub

He podido testear, de parte de Square el increíble Final Fantasy 7, que ya ocupa un lugar muy especial en mi lista de favoritos. Parece que el game va a tener entre 40 y 45 horas de juego, y es tan extenso en memoria que la empresa está considerando hacerlo ocupar tres discos en lugar de dos.

En la versión preliminar que jugué, las batallas no presentaban ningún tipo de innovación gráfica con respecto al FF3, pero me han asegurado que las habrá. Los gráficos del game en general son alucinantes, como podrás apreciar en las fotos, y la música es impresionante. Empezá a contar los minutos porque éste vale oro...

Siguiendo con Square, la secuela a Total No.1 (que ya se va a publicar en la sección correspondiente uno de estos meses), ya ha comenzado a producirse y será en japonés tan pronto como disponible. ¿Cuándo tendremos que esperar para verlo en estas pampas? Es un enigma hasta para mí.

Time Warner Interactive, la creadora de Crash

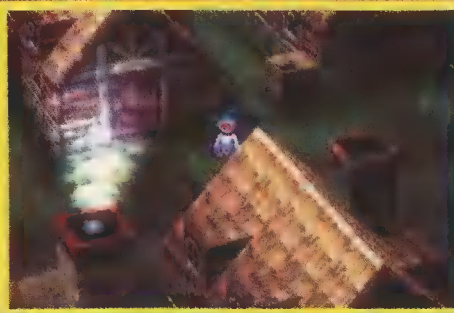
Badicoot, me ha informado que está muy ocupada diseñando con el game que según ellos harán "hará que Crash se vea como Crashman". No veo cómo, ya que han implementado el juego sobre el hardware de Sony, pero les doy el beneficio de la duda...

Además se mostró otro RPG, esta vez de la mano de Capcom. El Dragon of Fire 3 (Adelante de Juego 7) la tercera parte de esta emocionante saga de dragones y magia va a salir muy pronto para la consola de Sony y se ve realmente bien.

Otro game que ya se encuentra en etapas avanzadas de programación es el Reloaded que, obviamente, es la secuela del Legend. Los gráficos han sido mejorados bastante, pero todavía no se sabe mucho del game así que sólo nos han llegado fotos.



MIRÉ PODEMOS VER A CLOUD Y COMPAÑIA EN UNA BATALLA MágICA DE FINAL FANTASY VII



COMO VERAS, ESTE RPG PRESENTA GRÁFICOS MUY BONITOS Y CON UN ESTILO MÁS CLÁSICO, SIGUIENDO LA LÍNEA DE CAPCOM.



ZONA SEGA



Este mes, me ha enterado que parece que el Sonic X-Treme, la versión para Saturn de los juegos de el puercoespín estrella de Sega, ha sido "cancelado por tiempo indeterminado". Mirar a ver que pasa con eso...

El Virtua Fighter 3 fue puesto en Japón en lugares públicos para que la gente lo pruebe, y, como no?, La Sombra estuvo ahí. Es alucinante. La calidad gráfica me ha dejado maravillado, hasta el punto de la pérdida de la conciencia. Para aquellos que no pensaban que el producto final se iba a ver tan bien como los videos antes mostrados, les aclaro que las imágenes eran en verdad fieles. El grado de detalle es increíble, y los movimientos de todo son de película. Esta vez las luchas se llevan a cabo no en lugares planos, como de costumbre, sino que se puede pelear sobre techos, arenas con desfilzeles, o incluso, en un nivel de playa, dentro de el océano y en la parte bajita. No se sabe nada sobre las innovaciones en los mecanismos de lucha pero, como siempre, ni bien me entere de algo vos vas a ser el primero en saberlo.



EN ESTAS FOTOS SE PUEDEN VER LOS DISTINTOS RELIEVES QUE PRESENTAN LAS ZONAS DE LUCHA



Sports Top

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSCLUB

Gaby, la grande

Y finalmente se retiró. A los 36 años y quizás un poco cansada de las presiones, Gaby dijo chau y se alejó de los circuitos profesionales del tenis. Con el pelo largo y una minifalda infartante, la más grande del tenis argentino anunció su alejamiento de los courts en Nueva York. Al mismo tiempo, subrayó que seguirá dando exhibiciones en distintos escenarios del mundo y que, durante los próximos meses, se dedicará a promocionar su nuevo perfume.

Aunque no lo dijo en el Madison Square Garden, los que la conocen afirman que Gabriela, en los próximos meses, también probará suerte frente a las cámaras de televisión, aspirando a concretar su secreta vocación de actriz. Algunos, hasta arriesgan el nombre del programa que la tendrá entre su elenco: la líra 90-60-90, en la cual también supo actuar su hermano Ova.



Rumores

Al cierre de esta edición se rumoreaba por la Bombonera que habría un nombre en la mira de los dirigentes de Boca para reemplazar a nuestro amigo Carlos Salvador Bilardo. La información no está confirmada y por eso sólo daremos las iniciales de quien, hipotéticamente, reemplazaría al doctor Bilardo: H.V.

Para los bosteros que secretamente anhelan el alejamiento de la Boca del ex-técnico de la selección nacional, tenemos otra información, esta vez sí, totalmente chequeada: el actual DT de Boca no se cansa de repetir que él nunca se va de un club antes de finalizar sus contratos.

Chiste para enfurecer a los bosteros

- ¿Sabés cómo le dicen a Boca?
- No
- Balsa
- ¿Por qué?
- Porque son 11 troncos a la deriva....



Diccionario del skater

Como para que cuando salgas con tu skate no quedés fuera de frecuencia, te damos parte del diccionario del auténtico skater internacional.

Back side: Dar media vuelta con la tabla

Fifty & fifty: deslizarse por el borde de la rampa con los ejes traseros y delanteros del patín

Front side: ir de frente

Rock & Roll: remontar una rampa y volver a bajarla

Quarter: giro de 90°

Goofy: patinar con el pie derecho apoyado sobre la parte delantera de la tabla.

To fakie: deslizarse hacia atrás.

Variant: giro de 180°

Rock & Roll Hurricane: remontar una rampa hasta tocar su cima con el eje trasero del patín.



Sueldos

¿Sabés cuánto puede ganar un entrenador personal, de esos que ponen en forma a gente como Madonna, el modisto Calvin Klein o el actor Robert de Niro?

Te contamos, de acuerdo con un relevamiento mundial, un "personal trainer" -así se conoce a esta profesión en el mundo- gana entre 300 y 1000 dólares al día (sí, al día, leiste bien). Algunos, además, tienen recompensas extra. ¿Ejemplos? Carlos León es uno de ellos. El entrenador cubano, amén de obtener suculentos ingresos con su trabajo, ha llegado a enamorar a su subordinada... Madonna, claro.



Experiencias superadoras

Si querés tener la superadora experiencia de viajar en paracaídas, la ciudad de Lobos (a dos horas y media de viaje de esta Capital) te ofrece la posibilidad de probar este estilo de emoción fuerte. Lo importante es que no necesitás experiencia previa y que en todo momento vas acompañado por un instructor. Para más datos y si te interesa el tema, tubeá al (0227) 21252 y 21515.

Sin Chamot

Todo indicaría que Daniel Passarella no contaría con José Chamot para los próximos partidos por las eliminatorias de Francia '98. Sucede que el defensor argentino -actualmente, jugador del Lazio italiano- sufrió una seria lesión durante el partido que su equipo disputó contra el Fiorentina. Rotura de ligamentos en el codo y dislocación del hombro derecho, obligarían a Chamot a permanecer en estado de reposo absoluto. Amén de quedar al margen de la selección, el defensor tampoco podría jugar las eliminatorias de la copa UEFA.



SIMPLEMENTE

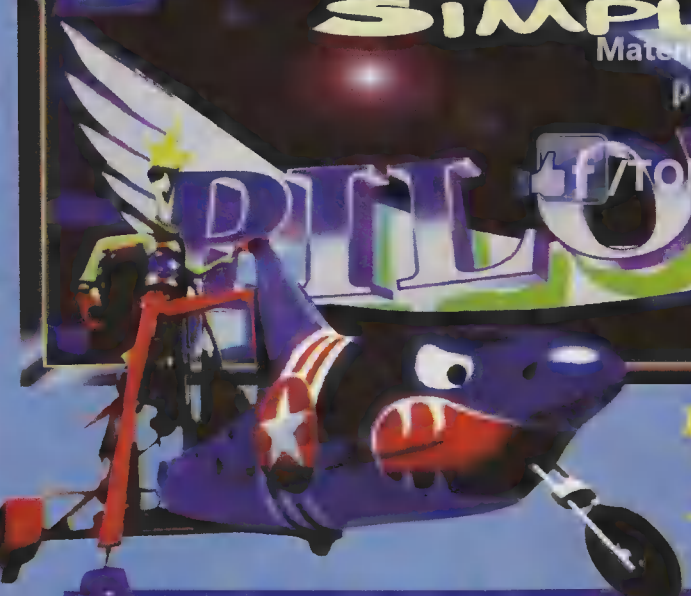
Material escaneado

por JTK

para

f / TOPKIDSCUB

PILOTWINGS 64



Esta es la manera de hacer un buen juego, sin lugar a dudas. Por eso elegimos *Pilotwings* para este Informe especial de Top Kids de noviembre. Te aseguramos que este es "el" game para N 64.

VOLANDO LOS CIELOS AMISTOSOS

Pilotwings 64 es fantástico. Podríamos empezar este artículo comentando sobre la gran anticipación del Nintendo 64, que comenzó hace 3 años, o contarte lo mucho que nos costó durante ese período conseguir información sobre sus juegos, todo esto antes de compararlo a este game con otros que salieron recientemente en otros sistemas. Sin embargo, hemos decidido limitarnos a decir que *Pilotwings 64* está en un nivel diferente, y que no se merece una comparación con otras series. Simplemente, hay que aclarar que es uno de los juegos más relajantes y entretenidos que se hayan creado.

Claro que esto nos pone en una situación difícil: ¿cómo se supone que te podemos describir lo que se siente jugar un game que, no hace mucho tiempo, hubiese sido posible de experimentar sólo en una SiliconGraphics de cientos de miles de dólares? Intentar la comparación de este cartucho de 64-bits con su predecesor, el original *Pilotwings* para el SNES es realmente ridículo. Es como comparar una Ferrari con un Fitito.

Lo que realmente llama la atención sobre este game son los detalles. Literalmente quitan el aliento. Parece un pequeño mundo con áreas rurales, zonas marítimas y todo tipo de edificaciones que llenan la pantalla de vida y realismo. Las áreas ocultas en los niveles son sólo accesibles para aquellos que se encarguen de estudiar estos escenarios con ojo clínico. Otro aspecto que es realmente



El aladelta es uno de los vehículos que proporciona mayor sensación de vuelo.



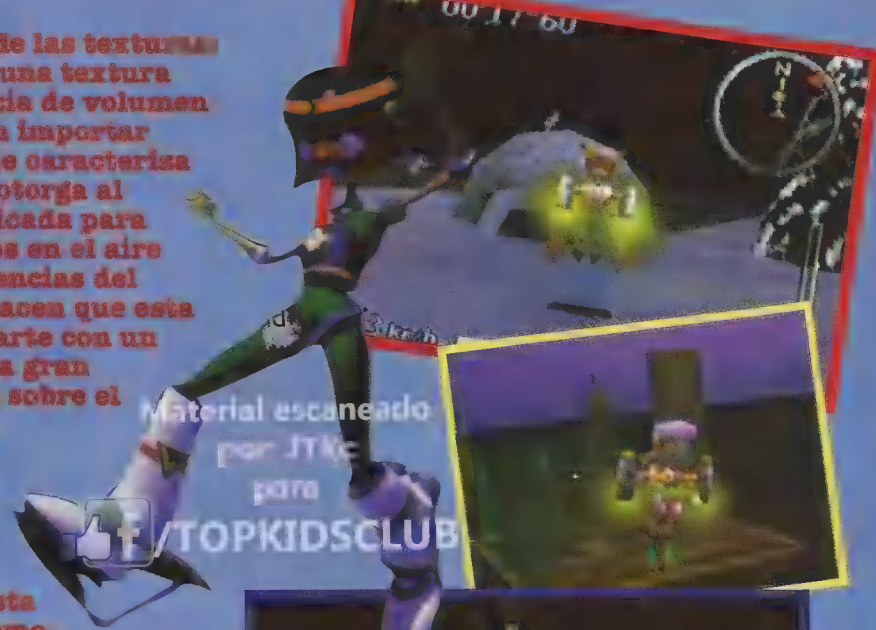
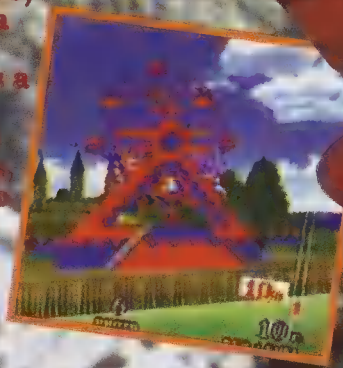
imponente en este game es la calidad de las texturas: cada objeto se encuentra cubierto por una textura tan clara y perfecta que da la apariencia de volumen real (y se mantienen con ese efecto sin importar cuán cerca estén). Pero, si hay algo que caracteriza al título, es la sensación de vuelo que otorga al jugador. Ahora, ésta es la parte complicada para transmitirte. Créenos, los movimientos en el aire son suaves, con física real y con influencias del estado meteorológico que realmente hacen que esta experiencia sea creíble. Imaginate tirarte con un aladelta por un valle nevado desde una gran altura y "sentir" cómo el viento actúa sobre el aladelta, que es sólo uno de los tantos vehículos para esta aventura.

Ya que mencionamos lo de los vehículos vamos a empezar a nombrarlos: el aladelta -claro- y la mochila cohete, se mantienen de la anterior versión del game. También está el Gyrocopter, que se podría definir como un avión liviano mejorado. Más adelante se incorpora el paracaidismo como caída libre, la bala humana y el Jumble Hooper (un par de zapatos con resortes de alto poder). La última de las actividades, y quizás la más imponente, es la del hombre pájaro. Todas las disciplinas son completamente diferentes y lleva su tiempo acostumbrarse. No te sorprendas si hasta que esto ocurra te encontrás moviendo frenéticamente los brazos en un esfuerzo por enfatizar tus movimientos en el control (inclusive si la última vez que hiciste esto fue en 1987, "haciendo saltar a Mario"). Ah, y nos olvidábamos, el 3D-Stick se siente perfecto; no habría otra forma de lograr los movimientos y acrobacias requeridas.

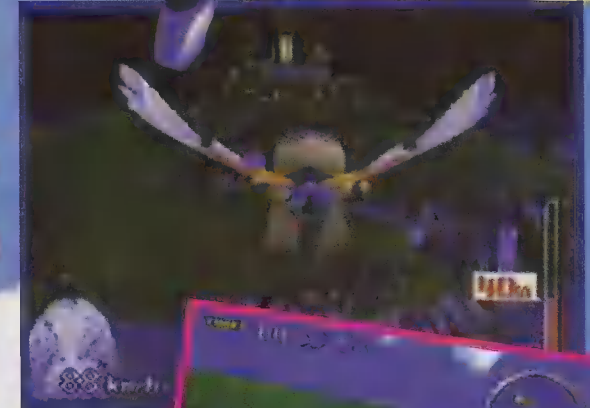
Además, hay una gran selección de personajes para elegir, cada uno de ellos con sus características. La música es realmente muy buena. No tanto como la de *Mario 64*, pero de verdad tiene calidad. No debemos olvidarnos de hacerte saber sobre los secretos que te encontrarás a lo largo del game, como banderas ocultas, curiosidades a descubrir y hasta teleports, que te transportan de un punto a otro. Todo esto suma una particular sensación de durabilidad a la jugabilidad.

Todo dicho, no hace falta remarcar que *Pilotwings 64* es un gran salto en comparación con otros games para los otros sistemas. Además de todos los atributos ya mencionados, *Pilotwings 64* tiene ese gustito a juego sólido, bien terminado

y conservado que nunca está en un lanzamiento de la gran N. Miyamoto hizo magia de nuevo, esta vez con la ayuda de la red: vas a jugar *Pilotwings 64* una y otra vez, está destinado a convertirse en clásico.



Material escaneado por JTK para TOPKIDSClub



Aquí podés apreciar algunos de los detalles de los que te comentamos.



SEGA CHANNEL

Material escaneado

por JTK

para

 /TOPKIDSClub

Los felices poseedores de Cablevisión podrán disponer, a partir de este mes, de un nuevo canal íntegramente dedicado a los videogames. Se trata, claro está, del nuevo Sega Channel, que promete horas enteras de felicidad a los gamemaniacos de todas las edades. Suponemos que tendrás un montón de preguntas y dudas acerca de este nuevo servicio y ha llegado el momento de disiparlas, porque *Top Kids* formuló todos los interrogantes por vos y te da todas las respuestas en estas mismas páginas.

1) ¿Qué nos ofrece el Sega Channel?

La posibilidad de jugar a ~~varios~~ cinco juegos diferentes mediante un sistema interactivo. La gente de este canal va a tu casa y, por medio de un transformador, conecta tu consola a la tele permitiéndote jugar a cualquiera de estos juegos que, mes a mes, se renuevan en un 75 %.

2) ¿Qué sistema de cable es necesario tener para acceder a este servicio?

Sólo Cablevisión te ofrece en su programación este canal.

3) ¿Tenemos que pagar un costo adicional, además del abono de cable?

Sí. Tenés un precio de instalación del servicio que es de \$8 y el abono mensual hasta el 31 de diciembre es de \$15. Además, hay que disponer de \$50 para pagar un depósito a manera de seguro por el transformador que dejan en tu casa. ¡Ah! Si no tenés ese cable pero querés aprovechar la promoción, tenés que pedir el servicio antes del día 13 de este mes.

4) ¿Existe la posibilidad de jugar todos los días y a cualquier hora?

Sí. Este canal funcionará las 24 horas, 7 días por semana, los 365 días del año (366, en caso de que se trate de un año bisiesto).

5) ¿Será en español o en inglés?

Aquellos que no hablen inglés no tendrán ningún problema: las instrucciones estarán dadas íntegramente en castellano.

6) ¿Qué consola necesito para hacer uso de este canal?

Funciona solamente con consolas Sega de 16 bits (Sega Genesis o Mega Drive).

7) ¿Cómo selecciono el game que quiero jugar?

Fácil. Los juegos se seleccionan mediante un menú que aparece en la pantalla. Cada juego seleccionado se almacena en la memoria del adaptador hasta apagarse la consola, o bien hasta que se cargue otro juego. Este proceso de cargado es un flash: dura menos de un minuto.

8) ¿Va a tener trucos?

La respuesta es sí. Cuando el game descargue, vas a poder encontrar trucos que podrás llevar a cabo. Además, te van a dar un adelanto sobre los games que se van a venir.

9) ¿Existe alguna clasificación de los games?

Sí, y esta es una información que seguramente les va a interesar a tus viejos. Los games están clasificados por letras que determinan para qué edad es adecuado cada juego. Por ejemplo, las letras EC indicarían que el juego es para chicos de 3 años o más; las letras KA se refieren a games para chicos de más de 6 años; la letra T señala juegos para adolescentes y, finalmente, la letra M precisa que el juego es adecuado para chicos de 17 años o más. De acuerdo con la gente del Sega Channel, estos últimos games tendrían más violencia que los de las otras categorías. Además, y a manera de chisme, te contamos que existe una última clasificación, señalizada con la letra A, que indicaría que se trata de un game exclusivamente para adultos. Aunque, por ahora, no habrá ningún juego disponible de esta categoría. Por último, les decimos a tus viejos que este sistema cuenta con algunas claves que impiden el acceso a determinados juegos en caso de que ellos no deseen que el gamemaniaco (o sea vos) juegue a determinado game.

10) ¿Habrán algún juego que no conozcamos, o serán los que ya tuvimos oportunidad de conocer a través de las diferentes consolas?

Hay que estar muy atentos, ya que el Sega Channel ofrece juegos que aún no están presentes, por lo menos en este mercado (nuestro país, claro).

11) ¿Cómo se transmite la señal del canal?

Mediante las baticomputadoras de Sega se transmite una señal en red. Es por eso que

necesitamos el transformador para captar esa señal.

12) ¿Nos podrían decir qué juegos habrá durante este mes?

Te damos algunos, porque la lista es larga. Habrá juegos de arcade (Aaah!!! *Real Monsters*, *Sonic 3D Blast*, *Chuck Rock II*, *Golden Axe III*, *Jurassic Park: Rampage Edition*, *Saint Sword*, *Sonic & Knuckles*, *Venturman 2*, etc). También habrá juegos de estrategia (*Arcus Odyssey*, *Columns*); los llamados Sports Arena (*Hurricanes*, *International Rugby*, etc); de velocidad (*Mig-29 Fighter Pilot*, *Power Drive*) y los llamados Family Room (*Garfield*, *Monopoly*).

13) ¿En qué otros lugares del mundo hay Sega Channel?

Hare un año y medio que está en Estados Unidos. Después, estuvo disponible en Canadá y en Gran Bretaña. Ahora llega a la Argentina y, en breve, también a Chile (atentos nuestros lectores del otro lado de la cordillera).



Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSCLUB

COMPRENDIENDO LOS VIDEOGAMES:

SUEÑOS HISTÓRICOS Y GAMES.

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

En estas páginas, te contaremos la manera en que los juegos deben ser programados. Resulta que hemos recibido muchas cartas de chicos de todo el país que quieren entender más a fondo todos los aspectos que hacen a la programación de un título. Es por esta razón que este mes comenzamos con una mirada más a fondo a la manera en que debe pensar un programador...

En la discusión que se ha planteado sobre la interactividad y el argumento de un game, parece que no se le ha dado al sueño la importancia que se merece. En la mayoría de las ocasiones, los sueños son descriptos en términos erróneamente simples, como si se tratara de historias. La gente habla sobre ellos con las mismas palabras que se utilizan en la descripción de una película. Se refieren a la experiencia visual, en algunas ocasiones utilizando vocabulario técnico de cinematografía: acercamientos, zooms, cortes y otros términos. Esperamos no ser muy obvios al resaltar que, al soñar, nuestros ojos están cerrados; no existen experiencias visuales en un sueño. Cualquier cosa que nos imaginemos que experimentamos durante un sueño no es, con certeza, una experiencia visual genuina. Entonces, ¿por qué debería estar restringida por las realidades lógicas de las experiencias visuales?

Otro aspecto del soñar que consideramos importante es su naturaleza no lineal. Las historias deben, por su puesto, seguir una secuencia de algún tipo (la introducción, el nudo y el desenlace), pero los sueños no deben estar

apeyados a esta regla. Tus propios sueños no siguen una secuencia coherente, ¿por qué deberían?. A decir verdad, cuando se describe un sueño a menudo le proveemos conexiones lógicas que pueden no haber existido en él. "Y en este momento me bajó el recipiente de mi cabeza", para ser algo que nuestra conciencia insertó para recordarnos que teníamos un recipiente en la cabeza y de pronto, ya no se encontraba allí. Es por esto que insertamos la conexión más lógica, sin tener en cuenta que los sueños no tienen por qué serlo.



UNA COMBINACIÓN EXPLOSIVA

Ahora, ¿qué tiene todo esto que ver con videojuegos? La respuesta es, que la relación entre jugar un game y la estructura del mismo, es bastante similar a la explicación consiente de un sueño. Te explicamos: al

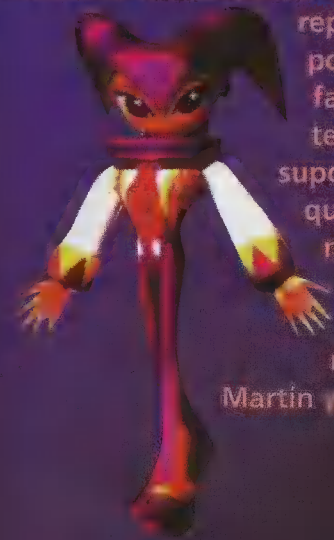


El Super Mario 64 es el ejemplo máximo de interactividad en un game.



igual que la experiencia onírica (urgente al diccionario para buscar el significado de la palabra), un juego es una estructura muy compleja que no puede ser entendida simplemente jugando. Esto implica algo sobre el talento requerido por el diseñador del game: debe ser más sabio que el que lo juega. Debe ver el mundo en términos más amplios, términos que el jugador puede apreciar sólo instantáneamente. Por ejemplo, nosotros como diseñadores plantearíamos la siguiente situación: "la inclinación de un personaje para hacer a otro cuando se le presente la oportunidad es igual a el afecto del primer personaje por el segundo, más el atractivo de este segundo personaje por el deseo del primero, menos la fidelidad de éste por un supuesto tercer personaje con quien el primero pueda tener una relación."

Esto es algo esotérico. Por supuesto, no podemos esperar que un jugador -ni un redactor- entienda, aprecie o si quiera disfrute de este concepto. Pero si el jugador experimenta esto...: "Jessica miró a Juan a los ojos como nunca lo había hecho; antes había sido solo un repartidor, pero esta vez podía ver sus perfectas facciones, su mirada, su ternura. En ese instante supo que lo quería. En un momento, se olvidó completamente de Martin y se lanzó a



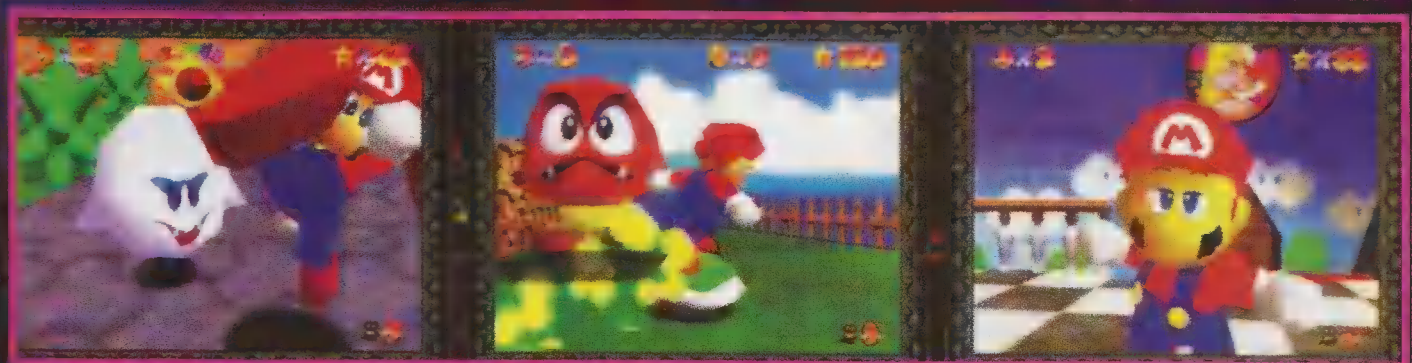
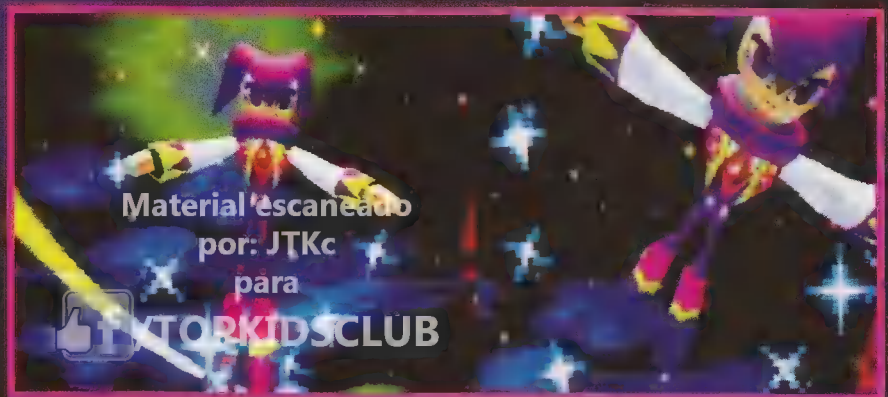
Martin y se lanzó a

los brazos de Juan, besándolo con pasión."

Ahora, eso es algo que la mayoría de la gente podría apreciar. Sin embargo el lenguaje no es más que una apreciación instantánea del pensamiento anterior. Es la labor del programador producir generalizaciones esotéricas que puedan producir entretenidas experiencias que parezcan instantáneas. Es por esto que la definición de interacción escapa a la masa de jugadores.

Implica que el diseñador debe ser más inteligente y astuto que el jugador. Y esto no es nada nuevo: por milenios el contar historias ha sido una herramienta de los miembros más sabios de una comunidad para impartir su inteligencia a los más jóvenes. También nos sugiere que un game es una manera de comunicación indirecta. Yo te quiero comunicar sobre algún tipo de experiencia, pero si te la dijera en los términos justos, sonaría aburrida y no me escucharías. Pero si meto mi mensaje dentro de un game y te hago experimentarlo en sus manifestaciones más diversas, este mensaje será entendido.

El programador debe lograr, además, que aquel mundo que él crea no se reduzca a una sola experiencia, para darle al jugador más de un mensaje. Esto es por que la interactividad es casi lo más importante.



Shigeru Miyamoto, el creador del simpático italianito es considerado una de las grandes mentes de la programación.



Qué, cómo, cuándo, dónde... y a veces, por qué.

Material escaneado

por JTK

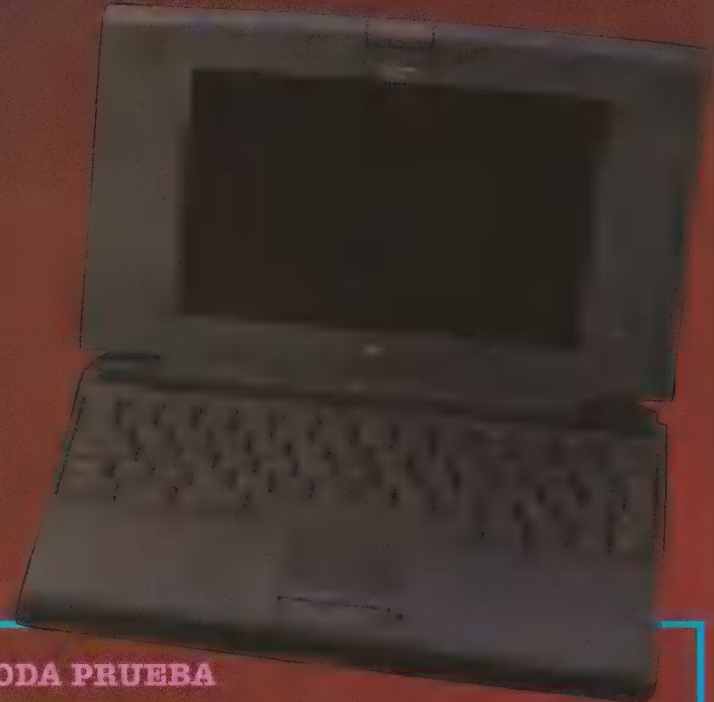
para

TOPKIDSClub

TUTURUTTI

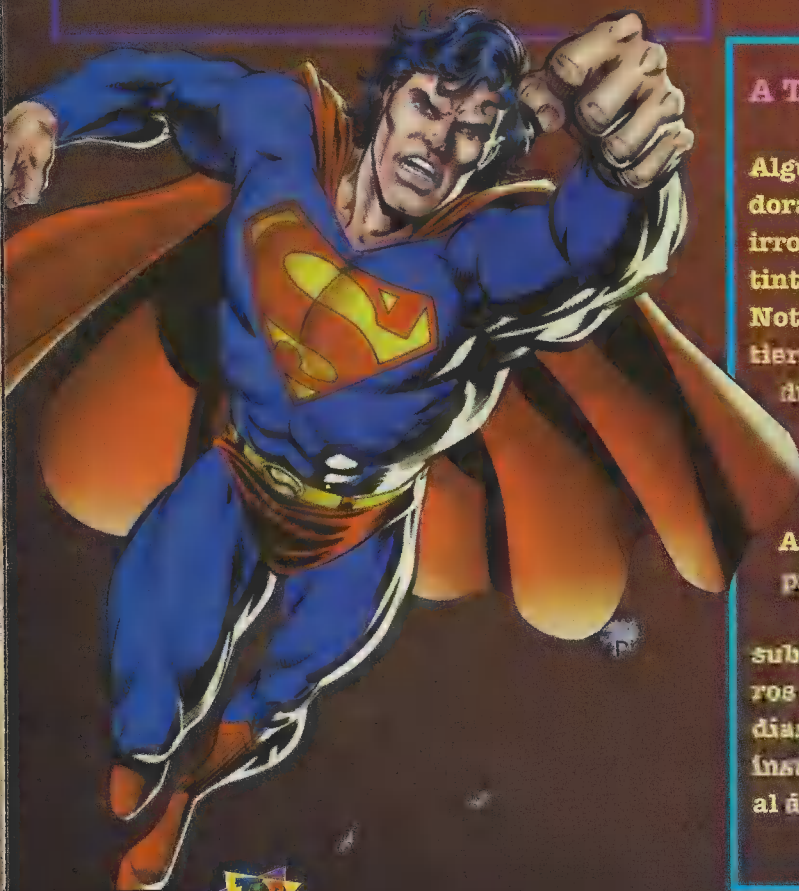
- ¿...Y COMERÁN PERDIGES?

Marcha nupcial y luna de miel en Hawái para Clark Kent y Luisa Lane. Lo decidieron los ejecutivos de DC Comics y Warner Bros, arrepentidos de haber decretado la muerte del superhéroe en enero del '88. El casamiento de Superman y su novia de toda la vida se celebró el pasado 6 de octubre, y, bajo el nombre *Esta vez no estamos bromeando*, la retransmisión televisiva fue seguida apasionadamente por 15 millones de aficionados del ídolo. Tres días más tarde apareció en los quioscos y negocios especializados el comic de la boda, con nada menos que 96 páginas y al módico precio de \$4,98, en cualquiera de sus dos versiones. Que llegue pronto, plis.



A TODA PRUEBA

Algunos fabricantes de notebooks - o sea, computadoras portátiles-, han decidido fabricar modelos irrompibles y cada compañía se "especializa" en distintas posibilidades de accidentes. Por ejemplo, la NotePAC de Dolch Computer no se estropea por la tierra ni el polvo y puede permanecer bajo el agua durante varias horas. Claro está que las empresas someten a sus "criaturas" a todo tipo de pruebas antes de sacarlas al mercado, cosa de estar bien seguros de que nada ni nadie podrá destruirlas. Así, a la pobrecita FW 5000 PC de Field Works, primero le pasan por encima con un jeep y, si todavía funciona, el equipo de diseñadores se sube a un árbol bien alto y la tiran desde varios metros de altura. Me coparía laborar ahí, anda que los días que quiero matar a todo el mundo y no puedo ni insultar a nadie, llego y digo: "hoy no diseño, me voy al árbol a tirar máquinas, a ver si sobrevive alguna".



Materiales escaneados por JTKc para

FLASH - FLASH - FLASH - FLASH - FLASH - FLASH -

- El 31 de diciembre termina la Exposición Mundial Internet '96. Para entrar a cualquiera de los cientos de pabellones de su Parque Central y navegar, por ejemplo, por un zoológico virtual, un acuario en tres dimensiones o conocer los últimos games, sólo tenés que teclear <http://park.org>. Te recomendamos estar atentos entre el 9 y el 12 de este mes, porque se desarrollará el Mirosoft '96, un torneo de fútbol disputado por cinco robots increíbles. ¡Ah! Y si querés participar con tu propio stand, es gratis y muy fácil: hacé doble click sobre "About the fair" y te contarán cómo inscribirte.
- Decididamente, nuestros mayores parecen incapaces de aprender: en la ciudad de Buenos Aires se cometen por mes 250 millones de faltas de tránsito consideradas graves. Según la fundación Luchemos por la Vida, cada auto pasa una luz roja por lo menos una vez por día, y tan sólo se hace una multa cada 4.860 infracciones de ese lapso.
- Hay robos y robos. Cuando una banda de ladrones descubrió que la carga del camión que se habían afanado en el aeroparque Jorge Newberry no consistía en los miles y miles de armas que esperaban vender a muy buen precio, sino en millones y millones de balas con las que no sabían qué hacer, telefonearon gentilmente a la empresa propietaria indicándoles dónde podían pasar a recoger el camión con toda su mercadería intacta. Chorrros, sí. Delicados, también.

SOLO PARA MACHOS

Si te cansaste de compartir tu espacio vital con el sexo femenino y pensás que serías mucho más feliz si ellas no existieran, tu paraíso terrenal está en un remoto país asiático llamado Afganistán. Allí, un ejército del grupo religioso talibán atacó la capital -Kabul- y prohibió que las chicas vayan al colegio y que las mujeres estudien, trabajen, sean atendidas por un médico varón o que salgan a la calle si no van tapadas de pies a cabeza y acompañadas por un familiar -hombre, obviamente-. "Las mujeres no son inteligentes como los hombres. No tienen inteligencia", asegura uno de los capos del Consejo talibán. Si estás de acuerdo con él y soñás con poseer millones de esclavas, ya sabés: Afganistán te espera con los brazos abiertos. Claro que tenés que estar dispuesto a sacrificar la tele, la radio, el cine y tu mini componente, cosas todas ellas también prohibidas por estos... ¿cómo podríamos llamarlas?

- GRANDE, PA

Nos unimos a los festejos organizados en memoria de Ray Kroc, a quien estaremos eternamente agradecidos por hacer que nuestra vida sea mucho más agradable a partir de su invento. Este genio fue el brillante creador de los McDonald's, esos lugares donde te dan una comida que está mundial y que no entendemos por qué no les suele gustar a la gente grande. Pero bueno, ellos se lo pierden. No es que Ray inventara las hamburguesas; en realidad, lo que hizo fue descubrirlas



un día de 1954 que entró a un restaurante queriendo vender unas máquinas para hacer batidos. Mientras esperaba que lo atendieran, se fijó en la larga cola de clientes y vio que cada uno recibía una bandeja con lo mismo: enorme hamburguesa, papas fritas y batido. El local estaba re-limpio, la comida era barata y la buena onda casi podía tocarse. Felicitó a los dueños, Maurice y Richard McDonald, y les propuso asociarse para abrir este tipo de restaurantes en todo el mundo. Y colorín, colorado... este cuento, por suerte, no ha terminado.



Noticias, chismes y fechas en...



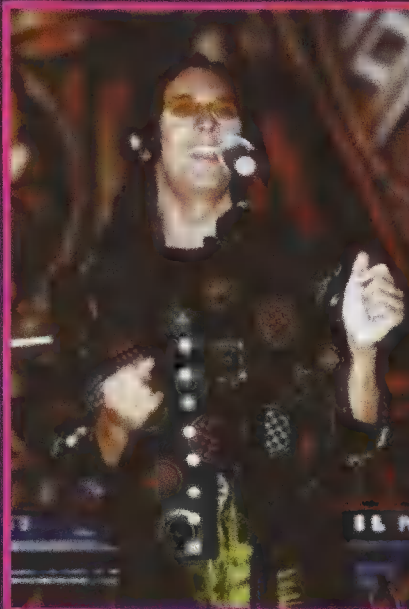
Flash de trash

¿Son lo más de lo más para vos? ¿Morís por ellos? Son todos tuyos: **SEPULTURA Y ANIMAL** en Obras, el 14 y 15 de este mes. Entradas en **MUSIMUNDO** y en los locales de **DUNKIN DONUTS**.

Sociales

Imposible dejar de dar las dos noticias sociales del rock internacional de los últimos días. La primera es que, finalmente, Louise Veronica Ciccone -más conocida como Madonna- ha dado a luz a una hermosa bebida a quien ha bautizado como Lourdes.

La segunda noticia social -que seguramente ya te habrán dado tu madre o tu hermana mayor, locas de contentas, por otro lado- es que el por siempre eterno Mick Jagger fue finalmente despachado por su mujer, la ex top model Jerry Hall. Sucede que el ocurrente Mick no tuvo mejor idea que hospedar en el mismo hotel a su esposa, la ya mencionada Jerry, y en otra habitación muy cercana a la de su legítima, alojó a su joven y bella amante. Jerry Hall, quien al mirarse al espejo descubrió finalmente dos extrañas protuberancias a la altura de sus sienes, coligió que se trataba de cuernos y, sin posponer el trámite, se presentó ante la justicia para pedir el divorcio.



Fito, eufórico

Suponemos que el rosarino le hará honor al nombre de su disco, **Euforia**, cuando lo presente finalmente el 15 y el 16 de noviembre en el escenario del **Luna Park**. Atención fanáticos porque as entradas, ya están a la venta.

Córdoba rockera

Sucede que los días 9 y 10 de este mes, se realizará en Córdoba el festival **Nuevo Rock argentino** con la presencia de **Demonios de Tasmania, Los Cafres, Turf, Actitud María Marta, Los látigos, Audio Perú** y el grupo chileno **Las Tetas**.

Locura

La cantante islandesa **Björk** experimentó el terror cuando, al sentarse frente a la tele para ver un video que le había enviado un admirador, descubrió que la cinta contenía imágenes de su fan con una pistola en la mano. La idea del muchacho era suicidarse frente a cámaras pero, antes de consumar el hecho, quiso advertirle a la cantante que se mataba por el amor que sentía por ella y porque no pudo soportar que la chica se haya puesto de novia con un negro. De yapa, le advirtió que en pocos días recibiría un paquete vía correo, con una bomba especialmente preparada por él, también a manera de presente.



Para agendar: Rock y ecología

El 23 y 24 de noviembre se llevará a cabo en el estadio de Ferrocarril Oeste -Avellaneda y Cucha Cucha, Capital- el ciclo Rock & Pop Alternativo. El show promete dos escenarios en los cuales se presentarán, el día 23, Soda Stereo, Silverchair, Nick Cade & the Bad Seeds, Man Ray, Los 7 delfines y Peligrosos Gorriones, entre otros. Para el 24, se anuncia la presencia de los Fabulosos Cadillacs, Cypress Hill, Ilya Kuryaki, Parte del Asunto, Divididos, Babasónicos, Los Brujos, Bersuit Vergarabat, Demonios de Tasmania, Tintoreritos y Los Visitantes.

El abono para ver los dos shows es de 40 \$, mientras que si optás sólo por uno, la entrada se cotiza a 25\$ por cabeza. Los organizadores anuncian que las puertas del estadio se abrirán a las 11 de la mañana y los grupos comenzarán a tocar a las 12,30. Para destacar: con la compra de cada entrada, donás 0,50\$ para Greenpeace.

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSCLU

Chica brava



Se trata de la veterana Nina Hagen, quien protagonizó un nuevo escándalo cuando su flamante marido (se casó hace seis meses) la denunció como esposa golpeadora. La alemana con residencia en Hollywood dio a parar con sus huesos en la cárcel cuando la policía local la fue a buscar a su domicilio, después de comprobar que David Lynn -el esposo- tenía un ojo morado, fruto de la violencia de Nina.



Todo es historia

Hasta el 30 de este mes, tenés tiempo de visitar la muestra 30 años del Rock Nacional que se lleva a cabo en el Centro Municipal de Exposiciones (Efiguerroa Alcorra y Pueyrredón) de esta Capital. Desde Litto Nebbia y Tanguito hasta Babasónicos y Divididos, las 3 décadas de vida del rock, argentino y en español, dicen presente frente a la facultad de Derecho. Como adelanto, te contamos que tenés dos entradas y, de esta manera, la posibilidad de recorrer la muestra por dos caminos diferentes: de los '60 en adelante, siguiendo de esta manera la ruta cronológica; o comenzando por los '90 y haciendo un viaje hacia atrás -retrospectivo-, tipo Túnel del Tiempo. De yapa tenés shows casi todos los días. La entrada sale 5\$ de lunes a viernes y 6\$, los fines de semana.

Genio

No sólo fue uno de los mejores compositores y músicos contemporáneos, sino que también se lució con el pincel y la paleta. Sucede que actualmente en Hong Kong se expone una muestra de dibujos, bocetos y serigrafías que llevan la firma de John Lennon. Los trabajos del beatle -valuados en 10 millones de dólares- pertenecen a la colección privada de Yoko Ono, quien ha decidido llevarla por el mundo y darla a conocer en distintas ciudades. Por ahora, la muestra visitó diversas ciudades europeas (Barcelona, Roma, París, Londres, etc.), Japón, Australia y ahora, Hong Kong. De acuerdo con los representantes de Yoko, la primer ciudad de América Latina que tendrá el privilegio de descubrir a un Lennon pintor, será Buenos Aires, "en un futuro no muy lejano".



Y sí: estamos decididos a ponernos al día con nuestro consultorio de games. Es por esta razón que ahora Top Questions tiene 4 páginas a tu servicio. Para que no te quedés con ninguna duda, ¿vivo? Vos ya sabés: nos enviás tu pregunta a Pinto 3574 (1429) Capital, Sección Top Questions. Y aquí encontrarás todas las respuestas a tus dudas acerca de los games y las consolas.

Pregunta

Quería saber los trucos y todo sobre Smoke Humano y Noob Saibot y acerca de los demás personajes secretos, me gustaría saber cómo sacarlos. Todo, del MK 3 Ultimate.

Lasse Paniorés,
El Negro

Respuesta

Antes de contestarte, necesitamos saber acerca de qué estás hablando exactamente. Te explicamos: hay 3 MK Ultimate (el de Saturn, Arcade y el de Sega/SNES). Cada uno de ellos tiene cosas diferentes, así como el de Sega y SNES, que vienen con más personajes para elegir. Es por esta razón que no vamos a poder contestarte cómo sacarlos ya que cada consola exige procedimientos diferentes. En cuanto a Human Smoke, podemos decirte que es muy similar a Scorpion, con la única diferencia de que lo hace un poquito más rápido y con combos diferentes, sin olvidarse también de la fatality. Acerca de Noob Saibot, te contamos que se puede manejar en las versiones de Sega y SNES, lo mismo que sucede con Rain. Si te quedan dudas, volvé a escribirnos con más detalles, ¿dale?

Pregunta

Queridos "hijos" de **Top Kids:**

Les mando un saludo para todos ustedes y, de paso, les hago algunas preguntas.

- 1) ¿Quién es el misterioso Rain?
 - 2) Noob Saibot y Human Smoke, ¿no son la misma persona?
 - 3) ¿Quién es Ermac? ¿Es el ninja rojo que tiene algo que ver con Scorpion?
 - 4) ¿Cuál es el máximo kombo que se puede hacer? ¿Cómo se hace?
 - 5) Rayden, ¿se puede elegir en el MK 3 común? Si se puede, díganme cómo y también sus fatalities.
 - 6) De todos los luchadores que nombré, ¿se puede elegir alguno para el MK 3 común? Enseñenme cómo hacerlo y también sus fatalities.
- PD: No me defrauden.

Federico López
La Paz, Entre Ríos

Respuesta

Saludos a todos los lectores entrerrianos y dedicadas a todos ellos -y a Federico, en especial- aquí vienen las respuestas.

- 1) Rain es el ninja violeta que aparece en la presentación del MK 3 Ultimate de Arcade. Hay un Kombat Kode que, al introducirlo, te dice que lo podrás encontrar en la pantalla del

cementerio, pero por ahora no hay manera de sacarlo en los arcades. Aunque, en Sega y SNES, viene para elegir directamente.

2) Noob Saibot y Human Smoke no son el mismo personaje. En el MK 3 común, Noob Saibot tiene la silueta de Kano, pero en el Ultimate, es la silueta de un ninja como Scorpion o Human Smoke. Lo único que tienen en común es la silueta, el arpón y la rapidez (aunque Noob Saibot parece un poco más rápido).

3) Como vos dijiste, en efecto: Ermac es el ninja rojo cuya historia te contaremos en el próximo número de **Top Kids**. Con Scorpion, son simplemente amigos... o compañeros de juego, nada más.

4) Se puede hacer un kombo infinito con cualquiera de los dos Smokes. Con el robot, si tenés el juego en consola, podés poner la opción de recuperación rápida de un gancho (ésa que le pegás un gancho y no tenés que esperar que tu enemigo caiga, como si fuese el gancho de un kombo) y luego de efectuarlo, tirarle el arpón, otra vez un gancho, nuevamente el arpón y así hasta eliminarlo. Con Human Smoke (en los arcades), tienen un kombo que, en realidad, es una falla. Sale sólo con algunos personajes. Se hace conectando el kombo que levanta a tu oponente (patada alta, atrás, piña

baja), saltar con una patada hacia él, teletransportarte en el aire -justo después de la patada- y, si lo hiciste (te aclaramos que es lo más difícil que salga), le pegarás con la teletransportación. Cuando vos caés, rápidamente hacé el gancho de manera de colocarlo cuando el oponente aún esté en el aire.

5) No, no se puede elegir. Aunque algunos dicen que hay métodos para lograrlo, te aseguramos que ningún truco da resultado.

6) De los luchadores que mencionaste, el único que aparece en el MK 3 común es Noob Saibot. Pero no se puede elegir; sólo luchar contra él. Si querés encontrar a todos estos personajes (menos a Rayden), lo harás en la versión Ultimate para Saturn, Mega Drive o SNES. Rayden es exclusivo del MK 3 Trilogy.

Pregunta

Hola. Me llamo David y les escribo para felicitarlos por la revista y para que me saquen algunas dudas. Les quería decir que si ustedes quieren, yo les envío plata para que me respondan en forma personal ya que, sino, creo que no las van a publicar porque son muchas.

1) ¿Cómo hago para seleccionar a Eyedol en el KI 1?

2) ¿Me podrían decir un combo mayor de 25 golpes? ¿O de 20 para arriba?

3) La primera y la segunda pregunta, espero que me las contesten.

PD: Sigán así.

PD 2: Por favor, contesten

mi carta. Material escaneado por ITKc
David Berardo
Ushuaia, Tierra del Fuego

Respuesta

A nuestro estimado amigo fueguino -como así también, a todos aquellos que nos solicitan una respuesta personal- lamentamos decirles que nos resulta imposible cumplir con vuestro pedido. ¿Se imaginan responder los millones de cartas -¿nos creerías miles?- que recibimos todos los días en forma personal? No podríamos hacer la revista porque no nos quedaría tiempo. Por eso, tus respuestas van aquí, con el sistema tradicional.

1) Tenés que mantener el control hacia la derecha y apretar piña débil, patada débil, piña fuerte, patada media, piña media y patada fuerte. Todo esto, en la pantalla de versus. El truco sale en la versión de SNES y en la última versión de arcade.

2) Si nos pedís el combo en los arcades y con Eyedol, te decimos que hay uno de 80 y que para hacerlo, el único trámite a seguir es levantarlo con el combo normal en una esquina (atrás, adelante, piña débil, atrás, piña fuerte, adelante, piña fuerte) y cuando el personaje esté por caer, hacé atrás, adelante y piña débil. Podés repetirlo hasta los 80 siempre y cuando tu adversario quede entre la cabeza de Eyedol y la pared.

Pregunta

Hola. Soy David y quiero hacerles algunas

preguntas sobre el MK 3 de Mega.

1) ¿Cómo se hacen las animalities de Sektor, Kabal, Sonya y Cyrax?

2) ¿Cómo se hacen las fatalities de Sektor y Cyrax?

3) ¿Cómo se hacen las friendships de Sektor, Kabal, Sonya, Cyrax y Sub Zero?

Espero que me respondan. Chau y que les vaya bien.

David Domínguez
Neuquén

Respuesta

Salud a los neuquinos y aquí van las respuestas divididas por personajes.

1) Sektor

Animality: mantené defensa y hacé 3 veces adelante, abajo y arriba. Distancia: pegado.

Fatalities: la primera la hacés con golpe bajo, 2 veces correr y defensa.

Distancia: uno o dos pasos. La segunda se hace con adelante 3 veces, atrás y el botón de defensa.

Friendship: correr 3 veces, abajo más correr.

2) Cyrax

Animality: mantené defensa y hacé 2 veces arriba y 2 abajo.

Distancia: pegado.

Fatalities: mantené defensa y hacé abajo, abajo, arriba, abajo y apretá el botón de piña alta. A cualquier distancia.

La segunda fatality la hacés manteniendo defensa, abajo, abajo, adelante, arriba y apretá el botón de correr.

Distancia: pegado.

Friendship: correr 3 veces, arriba más correr.

3) Kabal

Animality: mantené golpe alto y hacé adelante, adelante, abajo, adelante y soltá el botón. Distancia: pegado.

Friendship: correr, patada baja, correr, correr, arriba.

4) Sonya

Animality: mantené golpe bajo y hacé atrás, adelante, abajo, adelante y soltá el botón.

Distancia: pegado.

Friendship: atrás, adelante, atrás, abajo y el botón de correr.

5) Sub Zero

Friendship: apretá patada baja, correr, correr, arriba.

Pregunta

Hola. Me llamo Gerardo y les suplicaría que me dieran el truco para sacar a Rain en el MK 3 Ultimate. Y si tienen el truco para sacar a Noob Saibot, también. Muchas gracias.

PD: Me olvidaba preguntarles, ¿saben algo del MK 4?

Gerardo Gómez, La Plata

Respuesta

A preguntas concretas, respuestas ídem. Rain, como mencionamos anteriormente, está para elegir en el MK 3 Ultimate de Mega y SNES. En cuanto a Noob Saibot, pasa exactamente lo mismo. Del MK 4 podemos decirte que hay varios rumores acerca de las 3D que tendrá este game que, se espera, estará en la calle el año que viene. Todos estos planes pueden cambiar, claro. Para más, leé las columnas de La Sombra en Top Secret.

Pregunta

Amigos de **Top Kids**: Primero de todo, quería

pedirles disculpas por la letra y las faltas de ortografía y decirles que la revista está excelente. La compro desde hace 18 meses y, por si queda alguna duda, les aclaro que soy fanático. Sinceramente, han mejorado muchísimo. También quiero hacerles algunas preguntas.

1) ¿Va a salir el MK 3 Ultimate para Sega Genesis?

2) ¿Hay alguna versión del MK 3 que tenga todos los personajes del MK 1, 2 y 3?

3) En el MK 3 de Arcade, ¿se puede sacar a Rayden con un truco? Si es así, por favor, díganmelo.

4) ¿Podrían sacar como personaje del mes a Ermac o Rain?

Bueno, esto es todo.

Bye Bye.

PD: Publiquen mi carta, si pueden, pronto. Y mi dibujo, también.

Ernesto Castillo Río Gallegos, Pcia. de Santa Cruz

Respuesta

Gracias por lo que decís de la revista. No seguimos agradeciendo porque, creemos, para vos más importante son las respuestas. Ahí van:

1) Por lo que sabemos, ya está en la calle.

2) Como habrás podido leer en nuestra sección Top Secret del número pasado, saldrá únicamente (al menos por ahora) una versión del MK llamada MK Trilogy que cuenta con todos los personajes y todos los escenarios del Kombate 1, 2 y 3, y se

supone que habrá 3 personajes secretos, de los cuales uno usará todo el potencial del Nintendo 64.

3) No se puede elegir a Rayden. Queremos aclarar y señalarles que no se confundan la friendship de Nightwolf (aparece Rayden junto con un arcade del MK 2) con la posibilidad de elegirlo. Es solamente una friendship.

4) Ermac sale el número que viene.

Pregunta

Hola. Somos Fernando, Carlos y Juan Víctor y queríamos decirles que su revista es espectacular. Tenemos 12 años y les pedimos por favor los ultra combos de los siguientes personajes: Jago, Thunder y Riptor. También queríamos pedirles el truco del Killer para sacar a Eyedol con Cinder y Riptor. Todo esto para Snés y obvio, para el game KI.

Juan Víctor Bejarano Orán, Pcia. de Salta

Respuesta

Gracias por lo de espectacular y por la misiva que grupalmente nos han mandado.

Ahora, las respuestas.

Jago: en el medio del combo presionen abajo, diagonal, atrás, atrás y el botón de patada débil.

Thunder: tienen que mantener -antes del finalizar el combo- dos segundos hacia atrás, adelante y el botón de piña débil.

Riptor: tenés que hacer al finalizar el combo, 2 segundos hacia atrás, adelante y patada débil.



Para elegir a Eyedol en SNES, nada más lo podés hacer con Cínder y no con Riptor. Tenés que mantener si estás jugando del lado 1, el direccional hacia la derecha y apretar el botón de piña débil, patada débil, piña fuerte, patada media, piña media y patada fuerte. Si les salió bien escucharán un "Eyedol" en forma de grito.

Pregunta

Me llamo Juan Manuel y tengo 9 años. Quisiera saber si Johnny Cage entra en otro Mortal Kombat. Si no, quería saber cómo meter a Johnny Cage en el MK 3 o en el MK 3 Ultimate.

Juan Manuel Zarabozo Resistencia, Chaco

Respuesta

Tenemos una noticia mala y una noticia buena para darte. Empezamos por la mala, así la buena la disfrutás más y mejor. No podés meter a Johnny Cage ni en el MK 3 ni en el MK 3 Ultimate. La buena nueva es que Johnny Cage aparece como luchador seleccionable en el MK Trilogy de Nintendo 64.

Pregunta

Estimados colegas: Sé que en ustedes se puede confiar y por eso les envío este juego que inventé yo mismo para que me digan si les gusta o no. Es la continuación de MK. También, tengo algunas preguntas para hacerles.

- 1) En PC, ¿cómo son los trucos del Doom 3? (los más importantes: modo Dios, todas las armas, pasar de nivel, etc.)
- 2) ¿Ya salió para PC el MK 3 Ultimate? ¿Y el 4?

3) ¿Por qué en el juego del mes ya no salen más juegos?

Muchísimas gracias y espero que mi juego les guste mucho.

Conrado Galli, Chubut

Respuesta

Estamos leyendo tu juego y, por lo pronto, te podemos decir que nos gusta mucho. Aunque todavía nos falta llegar al final. Suponemos que también estás ansioso por conocer las respuestas a tus preguntas. Bueno, aquí están, éstas son.

1) No sabemos de la existencia de un Doom 3. Para nosotros, sólo existen el 1, el 2, el Ultimate y la continuación que es el Quake.

2) El MK 3 Ultimate ya tiene que estar para PC. Si no, te aseguramos que saldrá en pocos días. Para el 4, todavía falta mucho.

3) Sorry, pero en juego del mes siempre hemos dedicado esas páginas al desarrollo de games.

Pregunta

Hola. Soy Bruno, tengo 6 años y quería saber el truco para elegir a Smoke en PC. Nada más. Saludos y cualquier día de estos voy a visitarlos.

Bruno Bianchini, Capital

Respuesta

Ante todo, queremos decirte que si venís serás muy bien recibido. En cuanto al truco que nos pedís es muy fácil. Tenés que cargar el juego poniendo MK espacio 666 (MK 666). Y luego, apretar Enter. Y listo. Un beso.

Pregunta

Queridos amigos: Me llamo Martín y vivo en Buenos Aires. Quiero que, por favor, me respondan estas preguntas, todo para SNES, y si pueden, publíqueno el próximo número. La revista está muy buena.

- a) ¿Cuál es mejor? ¿El MK 3 o el MK 3 Ultimate?
- b) ¿Cuánto cuestan cada uno de ellos?
- c) ¿Cómo se eligen los personajes ocultos en el Ultimate?
- d) ¿Se pueden hacer Kool Stuff en el MK 3 Ultimate?

Gracias

Martín Gaspari Vicente López

Respuesta

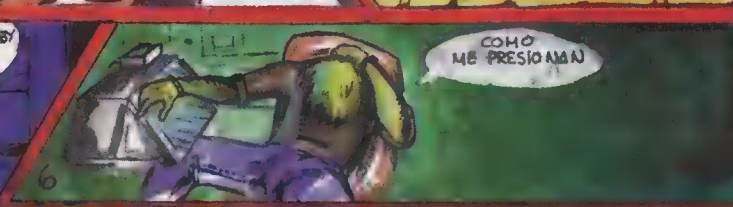
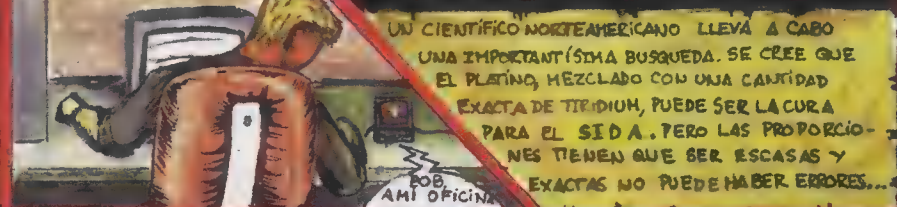
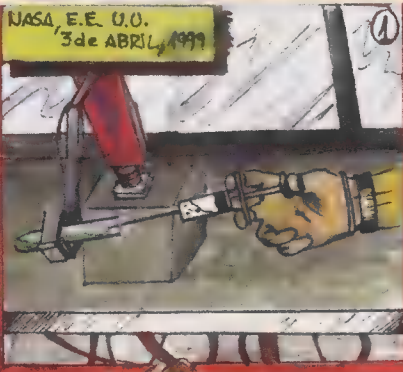
- a) Nosotros creemos decididamente que el Ultimate es superior al MK 3 común por diferentes motivos (su cantidad de personajes, nuevas pantallas, trucos copados, etc.).
- b) El Ultimate es un poco más caro que el MK 3 común. Para el primero, calculá alrededor de 50 pesos.
- c) No sabemos cuáles son, para vos, los personajes secretos en el Ultimate. Si hablás de Kitana, Reptile, Scorpion y Jade, ya vienen para elegir. En cuanto a Sub Zero viejo, Ermac y Mileena, es posible que haya que hacer un truco.
- d) Suponemos que sí, pero al momento de escribir estas líneas todavía no está el juego en la calle. Por esta razón, no podemos dártelos. Cuando los sepamos, enseguida los vamos a dar.

III CONCURSO DE COMICS TOP KIDS - CIENCIA FICCIÓN

Materiales escaneados por: JTKc

para

TOPKIDSCLUB



7
...O EL RESULTADO SERIA FATAL. EL GOBIERNO ESTÁ PRESIONANDO, NO ENTIENDEN, ES COSA DE TIEMPO. NO VAN A AGUNTAR OTRO FALLO...



... UNA RAZA ALIENIGENA, DESCONOCIDA, ENTRA EN NUESTRO SISTEMA SOLAR. ES UNA CRUZADA EN BUSCA DE UNA CURA PARA UNA ENFERMEDAD MUY PARECIDA AL SIDA, QUE, MILLONES DE KILOMETROS ATRAS, AZOTA A ARCADIS, PLANETA DEL SISTEMA SOLAR QUE CONOCEMOS COMO Z-31, SU PLANETA...
SON LAS ARCADIOS, RAZA EN EXTINCIÓN, ESTOS SON LOS POCOS QUE QUEDAN, EL TIEMPO SE ACABA...



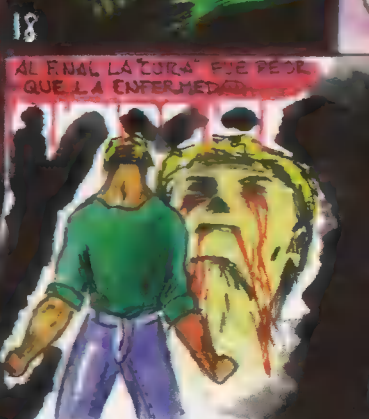
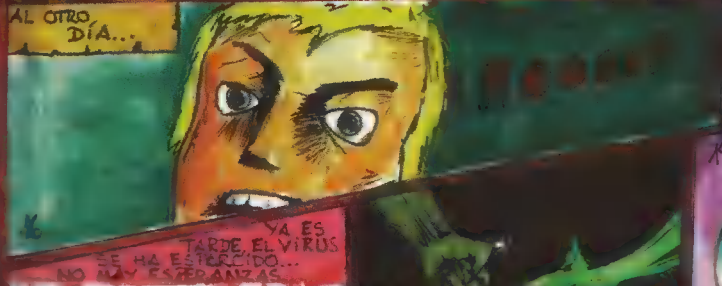
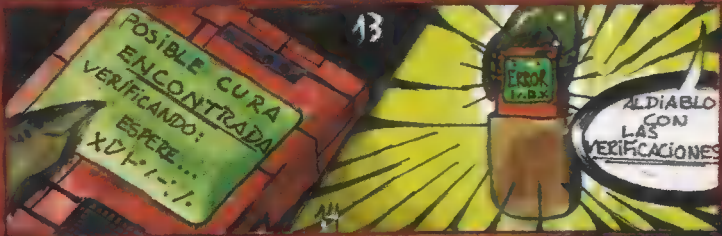
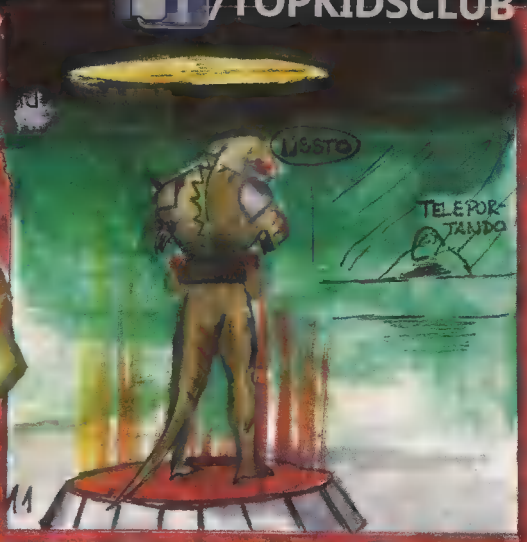
PREMIO



PRIMER PREMIO PARA APOCALIPSIS, POR MATÍAS RAN

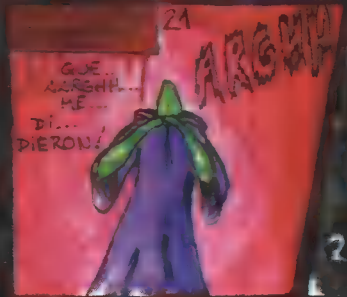
Material escaneado

TOPKIDSClub



EN ESOS DÍAS LOS HOMBRES BUSCARÁN LA MUERTE SIN HALLARLA: QUERRÁN MORIR, PERO LA MUERTE SE LES ESCONDERÁ

Apocalipsis IX, VI



22 ...Y ESE, ESE FUE EL COMIENZO DEL FINAL.

Fin

AUNQUE SI UNO BUSCA MUCHO...



LOS HÉROES NUNCA MUEREN...

por JTKc

para

TOPKIDSClub

Star Trek

El Enterprise continúa descubriendo galaxias a pesar de que no podamos ver sus aventuras en la tele o el cine. El capitán Kirk o el señor Spock, los héroes eternos de esta historia, se siguen enfrentando ante terribles aliens y poniendo a prueba el potencial de una de las naves espaciales más famosas del mundo. De este mundo y de otros, claro. Siempre, con la ayuda de "Bones" McCoy.

Desde 1979 en el cine viajamos a las estrellas con el Enterprise. Recorremos los pasillos de la nave, participamos de sus misiones de paz -tal es la idea de sus tripulantes- aunque, a veces, también nos vemos obligados a compartir con ellos algunas tareas más difíciles, como cuando esa primera vez Spock, McCoy y Kirk debían evitar que una fuerza letal chocara con la Tierra destruyendo el planeta. El éxito de los viajeros no sólo se produjo en la pantalla. La gente, en la platea del cine se quedó con ganas de seguir compartiendo las travesías intergalácticas.

De Vulcano con amor

Los tripulantes del Enterprise son mucho más que héroes inmortales. Después de tantos años de compartir sus aventuras por tele y cine, tenemos la sensación de que forman parte entrañable de nuestra familia. ¿El preferido? Sin dudas Spock quien, en el siguiente film, se ve obligado a elegir entre su parte humana o su parte vulcana (por si no lo sabías, te contamos que las orejas de Spock son muy comunes entre los habitantes de Vulcano). Es él quien comanda el Enterprise durante este segundo viaje en el cual, la misión descubre el planeta Khan con un habitante especial: un antiguo enemigo de Kirk quien, exiliado en este planeta, quiere vengarse del comandante del Enterprise. Vulcano y el Enterprise están estrechamente ligados en toda la historia de Viaje a las estrellas. ¿Por qué? Porque si hay un héroe preferido en esta travesía, este héroe se llama Spock. Es por esta razón que tanto el

comandante Kirk como Bones McCoy, Scotty y los demás tripulantes, se desesperaron ante su desesperación. Su búsqueda y rescate, son el eje fundamental de la tercera versión.

La nueva generación

Los viajes intergalácticos -y cinematográficos- del Enterprise fueron seis. Durante la cuarta travesía, las fuerzas comandadas por James Kirk debieron viajar hacia atrás en el tiempo -del siglo XXIII deben volver al siglo XX- para salvar a la Tierra de su futuro. En la quinta aventura, llevaron a cabo una misión de emergencia para evitar el terrorismo interplanetario y en la sexta, fue una tarea diplomática la que llevó al Enterprise a recorrer las estrellas. Mientras todo esto ocurría en la pantalla grande, la nueva generación de viajeros a las estrellas, ocupó el Enterprise televisivo y el de los comics. Nuevos personajes y una nave más equipada -nadie pensaba que podían superarse las computadoras originales del Enterprise- recorrieron los cielos amistosos descubriendo nuevas civilizaciones. Nadie sabe cuantas otras misiones deberán enfrentar los viajeros durante los próximos años. Lo que sí sabemos es que los tripulantes de Star Trek ya forman parte de nuestra galería de héroes.

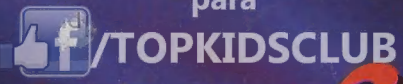


... Y LOS VILLANOS TAMPOCO



Freddy Krueger

Material escaneado
por: JTKc
para



Con seis películas en su haber, este personaje es la estrella máxima de los últimos tiempos del cine de terror. Si querés saber más acerca de este monstruo increíble, no tenés más que leer las próximas líneas.

Corría el año 1989 cuando una patota de chicos malos, en Los Angeles, intentó atacar al actor Robert Englund. Estaban a un tris de hacerlo, cuando uno de los patoteros lo reconoció. Se veía un poco diferente: no tenía la piel arrugada y su mano no lucía los largos y afilados cuchillos con que suele atacar a sus víctimas. No obstante, el muchacho advirtió que Englund no era otro que su ídolo del cine.

Claro, el actor era nada más y nada menos que el que le daba cuerpo y vida a Freddy Krueger. En lugar de atacarlo, el pibe le pidió un autógrafo que, según creemos, debe ocupar algún espacio honorable en su casa.

La criatura -Freddy, obvio- tiene dos padres. Uno es el ya mencionado Englund quien, a no ser por las diferentes versiones de Pesadilla, no hubiera llegado a mejor puerto en su carrera cinematográfica. El otro papá de Freddy es el director Wes Craven, quien realizó la primera película de la serie. Y podemos mencionar a un tercer papá: el maquillador de todas las versiones que, mediante un trabajo que le demanda 5 horas, oculta la verdadera cara de Englund (según sus detractores, peor que la de Freddy) y lo convierte en nuestro querido ídolo y villano inmortal.

Un monstruo de los noventa

Si no viste ninguna de las Pesadillas (apostamos

diez a uno a que no es posible), te contamos que todo comienza cuando un grupo de chicos compara sus tormentosos sueños y descubren que todos tienen un protagonista en común: Freddy, por supuesto. A partir de ese momento, Freddy muere, resucita, se convierte en fantasma -como en el Fantasma de la Ópera- y busca venganza.

A pesar de que la primera versión de Pesadilla es, de lejos, la mejor, las sagas que fueron dirigidas por Jack Sholder y Chuck Russell, entre otros, mantienen ese clima de terror que convierte a las Pesadillas en "películas de cabecera" para los amantes de este género.

Además, a pesar de que Freddy es un monstruo con todas las de la ley, también tiene mucha ironía y, sobre todo, un excelente sentido del humor. Es un auténtico villano noventista que, aunque no vuelva a asustar en los sets de filmación, ya ha pasado a formar parte de nuestro staff de "malvado inmortal".



LOS ARTISTAS

Material escaneado
por: ATTC
para
/TODKIDSUB

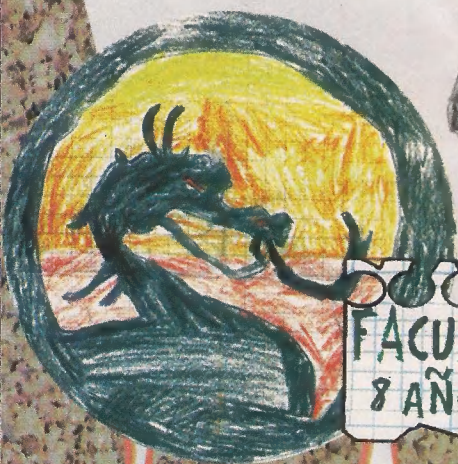
Javier DeLuca
MERCEDES



Adrián
Adesso



Adrián
Adesso



FACUNDO VALDES
8 AÑOS CAPFED.

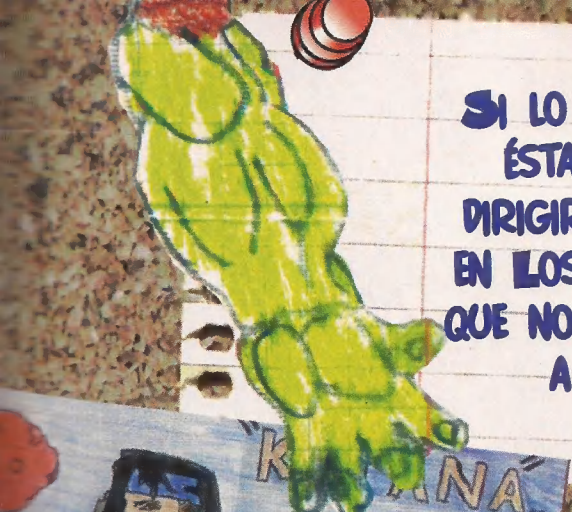
DIEGO MAUVECIN
(12) SANTOS
LUGARES, PCIA. DE
BS.AS.



ERNESTO MANRI
CASTILLO

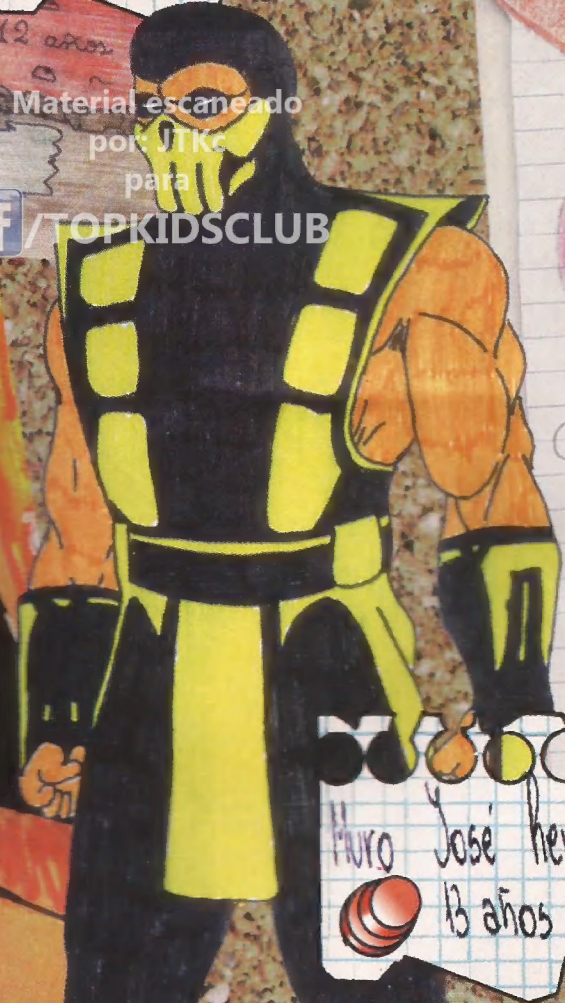


SI LO TUYO ES EL DIBUJO O LA PINTURA,
ÉSTA ES LA SECCIÓN A LA QUE PODÉS
DIRIGIR TU OBRA. SI QUERÉS PARTICIPAR
EN LOS ARTISTAS, EL ÚNICO REQUISITO ES
QUE NOS ENVIÉS TUS DISEÑOS Y CREACIONES
A PINTO 3574 (1429), CAPITAL



NICOLAS TARQUINI
(12)
LUIS PALACIOS,
SANTA FE

JULIANA TARQUINI
(10)
LUIS PALACIOS,
SANTA FE



Muro José René Javier
13 años

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSClub

¡Exclusivo! Te adelantamos el nuevo Sonic 3 D

TOP TRICKS

SEGUIMOS CON SEGA, PC Y FAMILY

Año 3
Nº 31
\$490

TOP
Kids
CLUB

\$4.90
Material escaneado
por: JTKc
para

PARA TOPKIDSClub
ARCADE

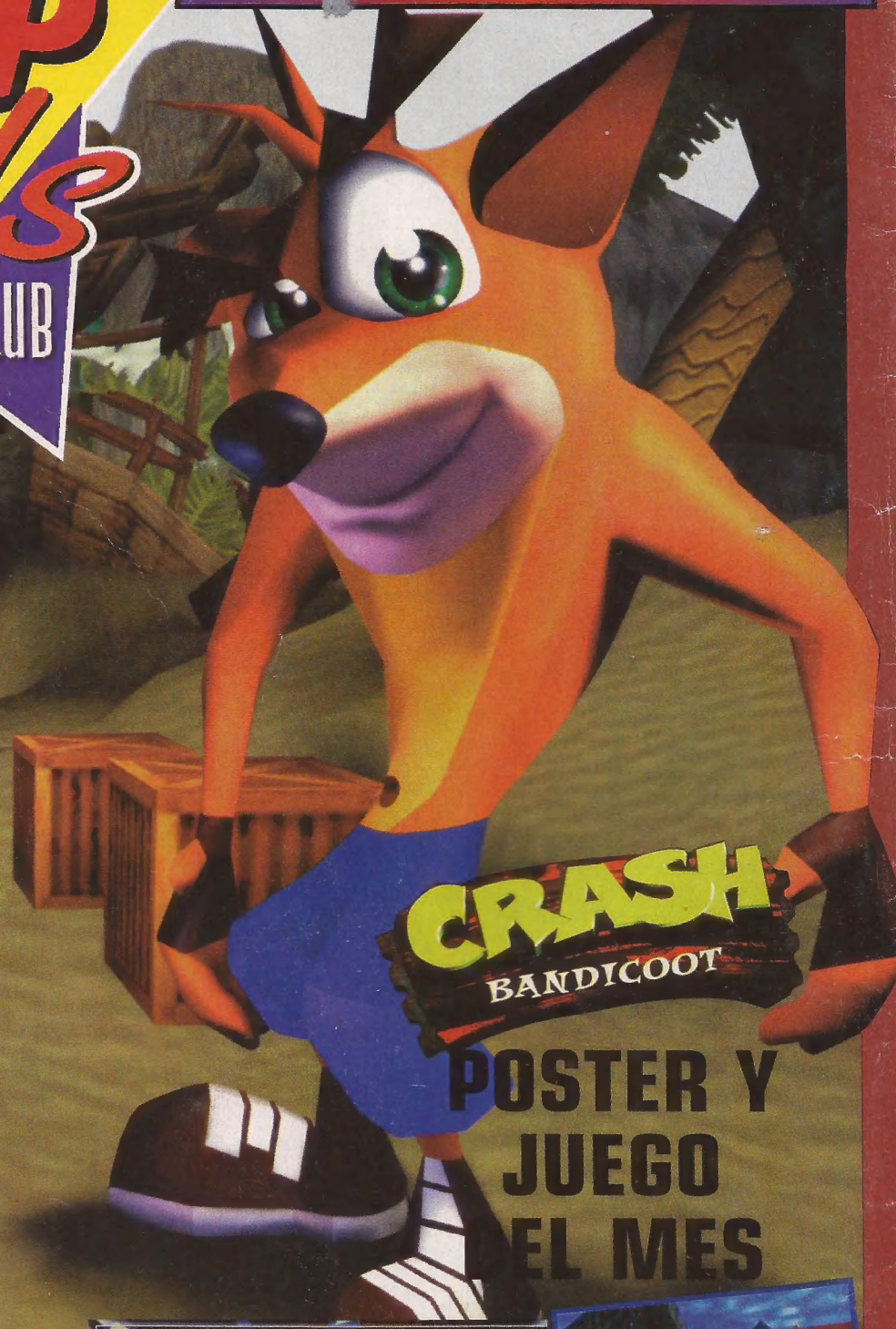
Vertua
Fighter 3

LAS
PAGINAS
MALDITAS
JUEGOS DE
INGENIO PARA
PROVOCAR TUS
NEURONAS.



BATTLEWAVE
ULTIMO CAPITULO

PILOTE WINGS
64



POSTER Y
JUEGO
DEL MES