

NINTENDO

SUPER NES

NES

GAME BOY

ARCADES

SEGA

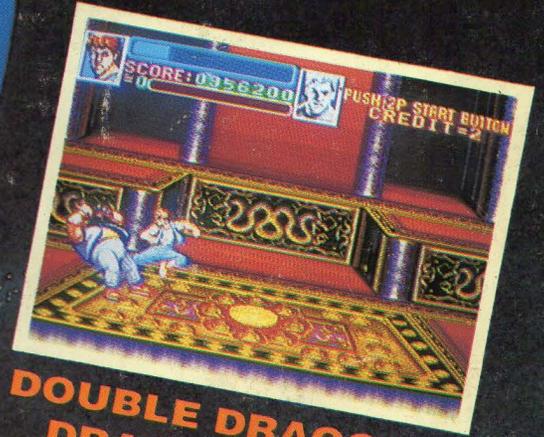
VIDEOJUEGOS

Abril
CINCO

AÑO 1 No. 5



DINO CITY
Directo de la prehistoria a los
videojuegos



**DOUBLE DRAGON Y
DRAGON'S LAIR**
Dos clásicos de primera



**EL PLANETA DISNEY
EN LA DIMENSIÓN
SEGA**

Colombia \$ 30000 - Venezuela Bs. 100.00 Ecuador S/ 2.000.00 Puerto Rico US\$ 1.75 Panamá B. 1.75
EE.UU. US\$ 1.75 República Dominicana \$D. 1600



ELLOS SON MUY ESPECIALES.

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

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

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



© DISNEY

Disney
ESPECIAL

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

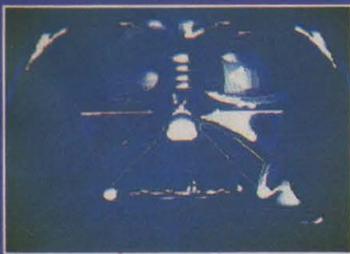
Abril
Cinco



VIDEOJUEGOS

SUMARIO

STAR WARS



12 Participe en la más sensacional Guerra de las Estrellas, donde podrá llegar al final y celebrar con sus amigos.

DOUBLE DRAGON



18 El juego de Kick and Pucher más esperado del año, ahora en versión ARCADE. Disfrute de este fabuloso clásico.

SNES

| | |
|-------------------------|----|
| Street Fighter II | 7 |
| Dino City | 8 |
| Soul Blazer | 10 |
| Race Drivin' | 11 |
| Star Wars | 12 |
| Double Dragon | 18 |
| Dragon's Lair | 22 |
| Videopistas | 24 |

NES

| | |
|-------------------------|----|
| Gold Medal 92 | 26 |
| Krusty's Funhouse | 28 |
| Wrestle Mania | 29 |
| Capitan America | 30 |
| Sonic Blast Man | 33 |
| Videopistas | 34 |

G. BOY

| | |
|--------------------|----|
| Lanzamientos | 36 |
|--------------------|----|

SEGA

| | |
|-------------------------|----|
| El planeta Disney | 38 |
|-------------------------|----|

Y MAS

| | |
|-----------------------------|----|
| Editorial | 4 |
| Lo que no sabia | 6 |
| Videomania | 21 |
| La próxima onda | 37 |
| Los diez más exitosos | 42 |

CAPITAN AMERICA



30 Valió la pena esperar. VIDEOJUEGOS le trae la segunda parte de este juego. Así terminará por fin con el gran reto.

EL PLANETA DISNEY



38 El encanto y la magia del mundo Disney entra en la órbita SEGA con grandes y fantásticas sorpresas. Descúbralo.

EDITORIAL

Esta revista le trae los más diversos y originales temas que lo transportarán al mundo fantástico de los VIDEOJUEGOS. Las puertas están abiertas para derrochar toda la energía con Star Wars en SNES Total y Capitán América en NES Total. Todo lo que necesita para que simplemente la pase de maravilla. En cuestión de pistas,

trucos y artimañas, VIDEOJUEGOS es la mejor; le proporciona una gran variedad de posibilidades. Eso sin olvidar el gran desafío que

constituye Street Fighter II. Novedades internacionales lo esperan en Videomanía. Los lanzamientos lo pondrán en órbita, con juegos como Dino en SNES; Krusty's Fun House, Gold Medal Challenge en NES, entre otros. Y no le pierda el rastro a Double Dragon, pues aparece como Última Hora. ¿Sí será suficiente el mes?

"Abra VIDEOJUEGOS y termine el juego".

OTRO MES DE ARDUO TRABAJO PARA EL EQUIPO VJ



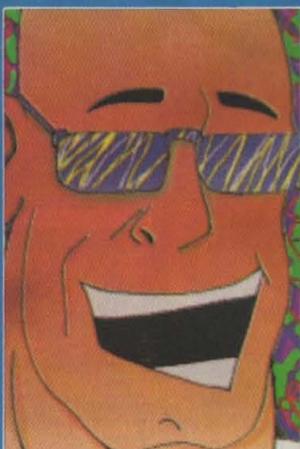
Marcelo Kamikaze

En los ratos libres se entera de todo lo que sucede en Nintendo y Sega, para así poder informar a sus lectores. Además, con tanta dedicación logró terminar Soul Blazer, un RPG al puro estilo de Zelda. También se divirtió con Dino City y Dinosaurios. Rompió varios registros junto con Baby Huguito en Gold Medal 92, pero sin mucho éxito.



Baby Huguito

Todo un guerrero. Arrasó con cuatro juegos solito, además de colaborar con temas de su juego de video favorito: Street Fighter II. Preocupado con la salud e higiene mental, entró a la onda de Marcelo Kamikaze y se entretuvo con Gold Medal 92. Casi sufre un ataque cuando consiguió el Super Double Dragon, a último momento. Hasta hoy no ha dejado de jugarlo.



Lord Matías

El Señor Simpatía entró en ambiente y jugó Dinosaurios. Deliró aún más con el sonido fantástico de Dragon's Lair y para que acabara con Capitán América tuvo que conectar dos altoparlantes superpotentes en la sala de juegos y dejarlo solo con este espectacular videojuego.



Marjorie Bross

Nuestra princesa se fogueó este mes con Race Drivin, como era de esperarse, lo pulverizó. Casi todo el tiempo lo dedicó a responder la cantidad de cartas que le han enviado sus admiradores. A la vez, estuvo preparando el material de la próxima VIDEOJUEGOS, la cual traerá muchas sorpresas.



CARTAS

REPLETA DE NOVEDADES

Redacción, al fin resultó esa gran idea: una revista sólo de Nintendo y Sega. Estoy seguro de que esta publicación es la más nombrada: todos suspiran con los lanzamientos. A propósito, ¿es posible conseguir Street Fighter II en Game Boy o en Nintendo de 8 bits? Quisiera de verdad que continuaran así, repletos de novedades y con un ritmo cada vez mejor.

Daniel Vergara
Santafé de Bogotá, D.C.
(Colombia).

R. Dirección: Daniel, gracias por su interés en la revista. No dude de que vamos a continuar con ritmo creciente, de eso puede estar seguro. Por el momento no va a salir Street Fighter en Game Boy, pero en NES ya existen rumores por ahí. Pero tranquilo, hay muchas novedades atractivas en esta edición. Un abrazo de parte de todo el equipo.

MATANDO A LA ARDILLA

Felicitaciones a todo el equipo de VIDEOJUEGOS. La revista que han creado está matando a los videomaníacos. Los críticos sí que saben bastante del tema, principalmente Marjorie Bros y Baby Huguito. Con la edición número 2

logré despejar muchas dudas. Gracias, sigan así proporcionándonos diversos trucos y pistas. Un abrazo.

Silvia Matamoros
Caracas (Venezuela).

R. Dirección: Qué bien que esté aprovechando la revista. Siga conectado, pues hay mucho más. Gracias por todo. Marjorie le manda un besote y los críticos le agradecen sus excelentes comentarios.

LOS No. 1

Soy fanático número 1 de la revista. Desde la primera edición, VIDEOJUEGOS viene causando pánico entre el universo de los juegos de video por sus temas, colores, etc. La portada de la tercera publicación estuvo increíble, parecía revista de películas de Hollywood. Las fotografías que colocan en el fondo de los juegos son excelentes. Los críticos son muy chéveres. Les deseo muchos éxitos.

Ricardo Puentes
Quito (Ecuador).

R. Baby Huguito: La editora me pidió el favor que respondiera su carta en nombre de toda la redacción. Le agradezco los elogios. Espero que continúe leyendo todos los números de la

revista. Si tiene cualquier inquietud sobre los juegos, no dude en escribirme. Un caluroso abrazo.

ATERROBIZADOS

En el puesto de revistas del supermercado encontré una publicación especializada en los sistemas Nintendo y Sega con pistas para los lectores y registros de los juegos, simplemente perfecta. En la edición número 1, página 9, está escrito. Ruy. ¿No sería Ruy? Me fascina de los críticos Baby Huguito. Continúen así.

Fabio Lozano
Ciudad de Panamá
(Panamá).

R.: Nos encanta que a nuestros lectores les fascine la revista, en especial los trucos y pistas para poder concluir los juegos. Efectivamente, tiene razón en cuanto a la equivocación; es Ruy.

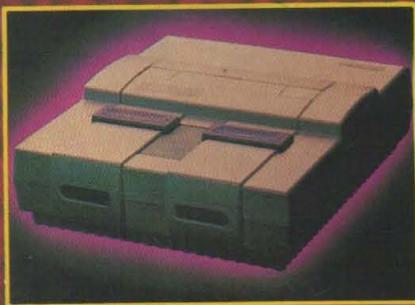
Escriban a:

VIDEOJUEGOS

Apartado Aéreo
15188
Santafé de Bogotá,
D.C., Colombia.

LO QUE NO SABÍA

VIDEOJUEGOS se puso a la tarea de averiguar los términos más utilizados en la revista para que nuestros lectores aclaren ciertas dudas. He aquí algunos.



SNES

Super Nintendo Entertainment System, consola de 16 bits, 4a. generación.



NES

Nintendo Entertainment System, consola de 8 bits, 3a. generación.



Game Boy

Consola portátil, Nintendo.



Game Genie

Genial aparato que permite conseguir vidas infinitas, inmunidad y otro tipo de espectaculares ventajas para los juegos Nintendo.



Super Famicom

Versión japonesa de Super NES.



Arcades

Máquina de videogame (fliperama, pinball) accionada mediante la inserción de fichas o monedas.



Mega Drive

Consola de 16 bits perteneciente a SEGA.



Game Gear

Consola portátil perteneciente a SEGA.



Joystick

Mecanismo conectado a los aparatos que permite manipular el juego. Puede ser palancas o botones para una o dos personas.

STREET FIGHTER II

LA LUCHA CONTINÚA

SECUENCIAS INVENCIBLES

Fueron muchos meses de entrenamiento para llegar a un nivel técnico satisfactorio. Ahora todos los Street Fighters latinoamericanos tendrán acceso a una combinación de golpes famosos en todo el mundo. Por esto, VIDEOJUEGOS no podía dejar de traerles a sus streetmaníacos las informaciones del primer juego de video universal.

PATADA RAPIDA



Salte sobre su enemigo con la patada suave. Flexione las rodillas rápidamente y propínele patadas débiles hasta dejarlo atolondrado. Acérquese a él lo más que pueda y repita la dosis.

CUATRO EN UNO



Aproxímese al enemigo. Cuando esté bien cerca, déle una patada fuerte en dirección a la frente, así tendrá doble resultado. Luego láncele un Dragon Punch. De este modo, también logrará afectarlo doblemente.

EVITANDO EMBOSCADAS



Salte sobre su contrincante y atáquelo como quiera. Si cree que él lo va a agarrar o golpear y luego intentar lanzarlo bien lejos, utilice el puño suave tan pronto como pise el suelo.

BOLA DE FUEGO



Salte sobre su rival y déle un puño contundente. Cuando vaya a caer, agáchese y propínele un golpe mediano. A continuación, aplique una bola de fuego. Si su enemigo queda atontado, remátelo con un Dragon Punch.



DINOSAURS

Directamente del cine a su videojuego

Regrese en el tiempo, hágase amigo de los dinosaurios y salga a destrozar a los maléficos Rockys



Dinosaurios es otra gran película que se ha convertido en seriado de la TV y ahora llega para consolas SNES.

Es de ese tipo de juego que toda la familia adora y no deja de parar de jugar.

Timmy y Jamie son una pareja de típicos chicos norteamericanos, que hicieron caso omiso a las recomendaciones del papi. Los muchachos van a observar un video "secreto" sobre dinosaurios en un ambiente irreal. Son seis niveles, con cinco áreas cada uno y rotación de la pantalla horizontal y vertical. En cada área debe comenzar desde el principio y seguir su camino por un par de puertas al final. El orden con el cual enfrente las áreas depende de la puerta por donde entre.

Cada área es un "hueco peligroso" que requiere de profunda meditación y rápidos reflejos. Los niños cargan un arma que paraliza bestias ancestrales y seres humanos a su paso, con la ayuda de Rex y Tops, una adorable pareja de dinosaurios. Cuando están con los chicos, los dinosaurios pueden caminar, saltar, subir escaleras y hasta utilizar el arma especial. Al estar el equipo completo, los chicos pueden montar en dinosaurio y hacer sus ingeniosas maniobras o utilizar el arma especial para congelar.

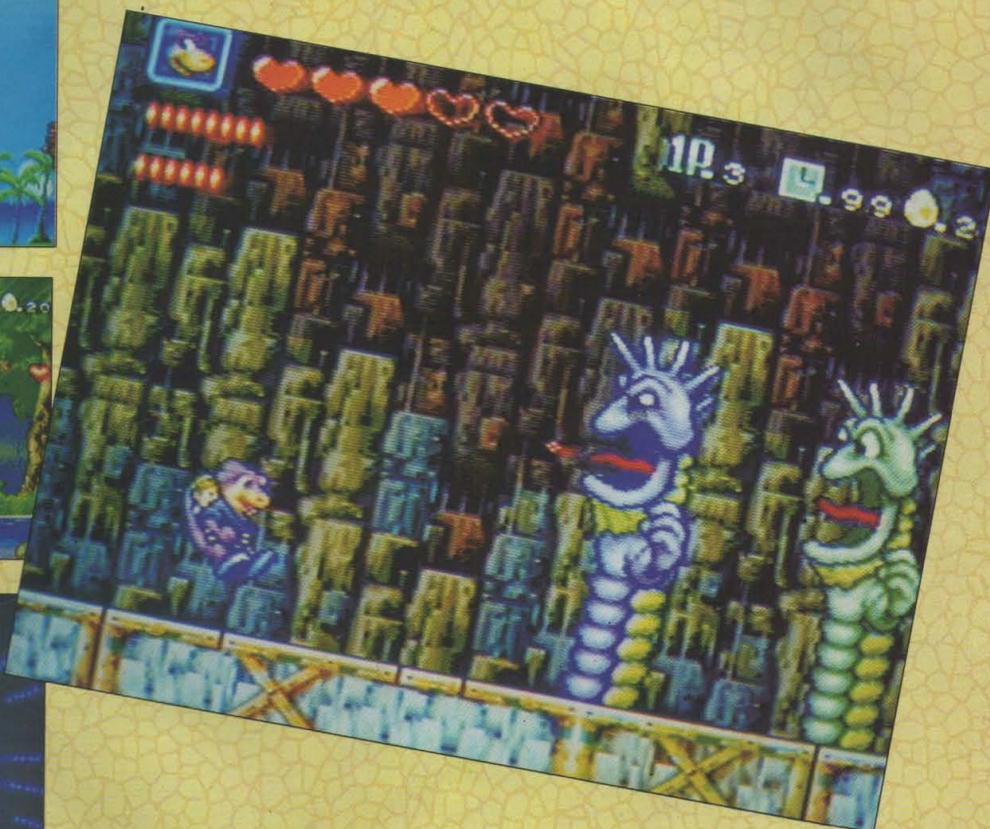
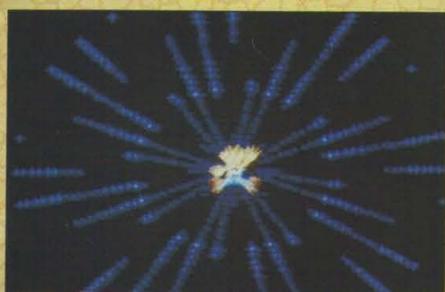
Los malos del paseo, en esta trama prehistórica, lo constituye la banda de



Los gráficos lo transportan a las mismas selvas primitivas. De repente se encuentra en un ambiente hostil y exuberante: el planeta ha quedado totalmente destruido. El sonidito es bastante retumbante y muy estrepitoso, ideado como para grandes escenarios. Algo así como una concha acústica, en aquel ambiente de selva que dio origen a la vida en la Tierra.

Es un juego demasiado fácil, en donde lo rescatable son las vibraciones sonoras y el diseño visual.

Lord Matías



tontos villanos de Neanderthal, llamados Rockys. Ellos escondieron un poderoso detonador, en un lugar imposible de ser hallado, con el fin de estallar a nuestros primeros dinosaurios y sus amigos, mandándolos a la Luna. La misión del juego consiste en detenerlos, previniendo la extinción prematura de todos los dinosaurios.

¿Logrará detener la extinción prematura de los dinosaurios?

FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|-----------------|
| Nombre: | Dino City |
| Consola: | SNES |
| Modalidad: | Acción/Aventura |
| No. de jugadores: | 2 |
| No. de fases: | 6 |
| Fabricante: | Irem |
| Capacidad: | 8 Megs |

EVALUACIÓN

| | LM |
|------------|----|
| Gráfico: | 9 |
| Sonido: | 8 |
| Diversión: | 8 |
| Desafío: | 6 |

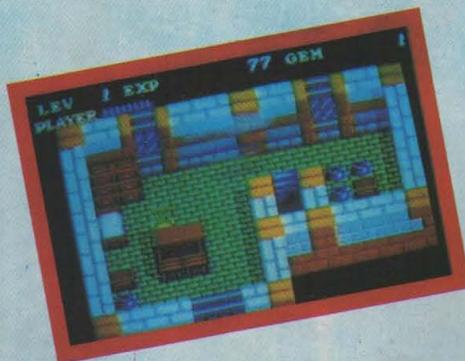
SNES

LANZAMIENTO

Soul Blazer™

Un RPG para aquellos que no ahorran esfuerzo en un poco de acción. Este desafío requiere de inteligencia.

Para los amantes de RPG, un formidable lanzamiento: Soul Blazer, en una continuación para RPG de acción Act Raiser. Existen varias modificaciones a esta versión. En la anterior, tenía la oportunidad de elegir dos pantallas: en una RPG y en la otra, acción. Aquí las dos modalidades están mezcladas. En la primera, tenía que destruir a los monstruos para obtener poder y construir la ciudad. En Soul Blazer también debe destruirlos, pero esta vez para reconstruir la ciudad. Pues bien, usted es el elegido por su maestro para salvar al pueblo de la maldad de Darkheim. En el camino se hallan montones de enemigos y trampas, y sobresale por su originalidad una ciudad llena de juguetes asesinos, algo que no se encuentra en cualquier RPG.



FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|-------------|
| Nombre: | Soul Blazer |
| Consola: | SNES |
| Modalidad: | RPG-Acción |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | N/D |
| Fabricante: | Konami |
| Capacidad: | 8 Megs |

EVALUACIÓN

| | MK |
|------------|----|
| Gráfico: | 8 |
| Sonido: | 8 |
| Diversión: | 8 |
| Desafío: | 8 |



La gente que se inventó Act Raiser nuevamente dio en el clavo: combinar a dos de los mejores del género RPG acción, Zelda y Act Raiser. La mezcla fue triunfal, algo raro de ver en los juegos de video. Intensa acción y gráficos en conjunción con un esfuerzo mental, donde el jugador descansa. La música contiene temas medievales, propios para el ejercicio de la reflexión. Si le fascinan los RPGs, seguramente no va a perder su tiempo con este cartucho.

Marcelo Kamikaze



Simulador de carreras que
separa los verdaderos pilotos
del joystick.



Siguendo a Hard Driving para SNES, Race Drivin' permite escoger entre cuatro carros: dos Lamborghinis (uno con transmisión automática), un Porsche 914 Roadster (de paseo) y un Corvette. También ofrece tres recorridos diferentes: un circuito de autocross, un autódromo supremamente difícil y una carrera en una autopista llena de curvas y altibajos. Con esta especie de simulador de dirección se va a emocionar con la sensación del efecto rotatorio y las diferentes tomas que el juego ofrece. El tiempo se cronometra; por lo tanto, tiene que llegar antes de que éste termine. Para quien sea fanático de los simuladores, ésta puede ser una buena elección.



**Usted puede conducir
un Porsche 914 Roadster**



No sé lo que sería de mí sin los juegos de velocidad, a pesar de haber practicado *surfing*, montañismo, paracaidismo y otras cosas. Lástima que Race Drivin' no logre simular las emociones de los pasatiempos peligrosos. Es demasiado lento, los gráficos son aburridos y las opciones repetitivas. Lo mejor será esperar Test Driver, pues está por salir para SNES. Pero, lo único bueno es poder sentir la sensación de conducir un potente carro, último modelo, en una carrera sin fin.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|--------------|
| Nombre: | Race Drivin' |
| Consola: | SNES |
| Modalidad: | Simulador |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | N/D |
| Fabricante: | THQ |
| Capacidad: | 4 Megs |

EVALUACIÓN

| | |
|------------|----|
| | MB |
| Gráfico: | 7 |
| Sonido: | 6 |
| Diversión: | 7 |
| Desafío: | 7 |



Terminar Guerra de las Estrellas es ahora sencillo. El equipo de VIDEOJUEGOS ya descubrió todas las pistas y trucos de este sensacional juego.



1ª FASE

Cuando comience el juego, tenga en cuenta que no contará con muchas armas, pero la pistola de rayos láser será su mejor aliada.



Pista: Para ganar tiempo, atravesese todo el nivel sobrevolando con la direccional hacia la diagonal inferior, botón de salto.



Otra pista: Agarre todos los corazones.



Para exterminarlo no necesita de alguna técnica en particular. Sólo basta que permanezca en la esquina izquierda de la pantalla disparando sin cesar.



2ª FASE

PRIMERA PARTE

VIDEOPISTA



Arriba de la primera duna se halla un supercorazón. Tómelo para restaurar todas sus energías.



PRIMER JEFE



En este nivel no existe ningún reloj para contabilizar el tiempo empleado, de tal modo que desplácese

solamente por los lados, aguardando el ataque del enemigo. Terminado el nivel, aparecerá un mensaje en la pantalla: "Head towards Sandcrawler"; cuando ello suceda, dirijalo al frente y listo.



Llegamos a Sandcrawler. Este es un nivel de habilidades de salto.



Pista: No se preocupe con perder tiempo. En este nivel, la cuestión es esperar una plataforma que parece ser imposible de alcanzar, pues es móvil, con soporte para la travesía.



Otra pista: En la parte superior izquierda de Sandcrawler existe un supercorazón. No olvide atraparlo.

VIDEOPISTA



Encima de la flecha roja, que indica la entrada a Sandcrawler,

hay una vida y un arma. Dispárele a la flecha y agarre los objetos.

SEGUNDA PARTE



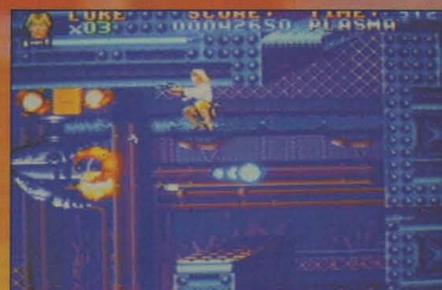
Ahora estamos dentro de Sandcrawler. Debemos destruir todas las trampas que emiten fuego y todos los Jawas del camino, el cual es obligatorio.



Pista: Destruya las plataformas movедizas que disparan y utilícelas como puente para atravesar el trecho del fuego.



Otra pista: Para atravesar la pared con los rayos láser, sitúese un paso antes de la línea de fuego y cruce tranquilamente.



Una pista más: Para desintegrar el cañón de rayos láser, que se halla pegado al techo, dispárele varias veces a su base.



Tenga mucho cuidado con las prensas hidráulicas. No siga avanzando sin mirar, pues los espacios que separan una prensa de la otra son diferentes y puede tropezarse con la muerte. Vaya con calma.

Subjefe:

Ubíquese en la parte alta de las escaleras y camine hacia abajo apretando los botones de salto y disparo simultáneamente. Recoja todas las espadas láser que se encuentran por el camino, éstas le aumentarán su puntaje de energía. Por el camino del jefe, evite la lava del piso, pues es mortal.

Pista: Cuando la corriente de lava salte sobre usted, baje y continúe detrás de ella.



QUE LA FUERZA SIEMPRE ESTÉ CON USTED...



SEGUNDO JEFE



Permanezca en la plataforma de la mitad, disparando sin cesar. Cada vez que la lava del enemigo lo lleve hacia atrás, dé un toque suave al joystick para volver a la posición anterior.



3ª FASE

Para no perder energía desde un principio, evite los restos de los sapos muertos.

Pista: Este es un buen momento para utilizar el Thermal Detonator.

Otra pista: Preste mucha atención al techo, ya que se encuentra lleno de estalactitas que pueden caer sobre su cabeza.

VIDEOPISTA



Cuando descienda por la primera rampa, gire a la derecha y dispare diagonal a la luz. Luego, dirijase hacia arriba, saltando sin detenerse.



Otra pista: Cuando llegue al abismo con una flecha indicando la izquierda, camine hacia el extremo de ese lado y dispare en dirección a la diagonal superior de la pared. Así, hallará dos supercorazones que serán necesarios para aniquilar al tercer jefe.

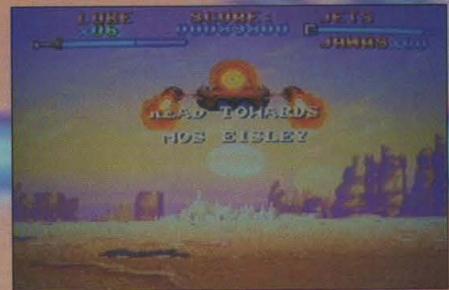
TERCER JEFE



Continúe saltando y lanzando espadaos a una distancia prudente.

PRENIVEL

Regresamos al nivel del jet. Pero esta vez, es necesario destruir 20 Jawas. No se preocupe por el truco, es el mismo.



4ª FASE

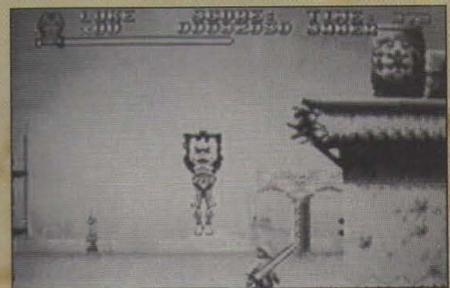
PRIMERA PARTE



Sin muchos problemas. No tendrá grandes dificultades para acabar con los secuaces de Darth Vader.



Pista: Siempre rompa los bloques de piedra, pues ellos le reservan algunos objetos escondidos.



Otra pista: Mucho ojo con las plantas, le absorben su energía.





Al terminar esta primera parte del cuarto nivel, podrá escoger entre Chewbacca o Luke Skywalker para continuar. En este caso, Chewbacca es la mejor opción.

SEGUNDA PARTE



Bienvenido a la cantina, el nivel más fácil del juego.



Pista: Los objetos de este nivel siempre estarán escondidos detrás de otras cosas. Busque bien.

CUARTO JEFE



Es muy simple. Permanezca

presionando con los botones de salto y disparo hasta que el monstruo desaparezca.



A partir de este momento se puede elegir para jugar también con Han Solo, la mejor opción de este nivel.



5ª FASE

SUBJEFE



Manténgase en el extremo derecho de la pantalla, disparando hacia arriba. Misión cumplida.



Pista: Mucho cuidado con las garras prendidas del techo. Estas le quitan bastante energía.



Otra pista: Los cañones láser sólo le disparan cuando se vuelven rojos.



Una pista más: Cuando destruya los robots con garras, huya de sus fragmentos para no perder energía.

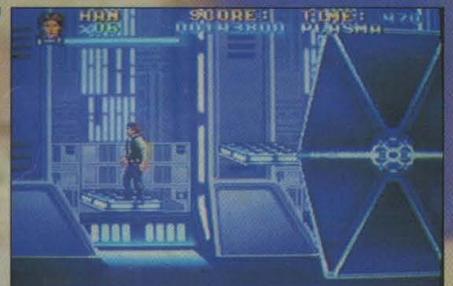
QUINTO JEFE



Acompañe el movimiento de la nave, situándose en el centro de ésta, tal como lo indica la foto. La segunda misión consiste en destruir los retrocohetes.



6ª FASE



La mejor opción es ir con Han Solo y el mejor camino para continuar es el de las plataformas.





7ª FASE



8ª FASE

Llegó el momento de rescatar a la princesa. Continúe con Han Solo.



Nivel muy fácil. Elija continuar con Han Solo. Siga saltando de plataforma en plataforma hasta llegar al jefe de nivel.

OCTAVO JEFE



Pista: Sólo salte por los huecos cuando los enemigos hayan caído del techo. Ellos le pueden perjudicar su salto y llevarlo a las profundidades.



Pista: Analice bien el movimiento de la puerta para no ser aplastado y destruya todos los cañones láser rojos que se encuentren por el camino.



Sitúese frente a él disparándole sin piedad hasta exterminarlo. Algo muy sencillo.



Otra pista: Cuando salga de las plataformas, encontrará dos salidas: elija la de la izquierda.

SEXTO JEFE



Camine por el extremo derecho y ubíquese detrás de este jefe disparando al compartimiento rojo. No se salga del extremo derecho de la pantalla.

SÉPTIMO JEFE



Permanezca de pie debajo de este Jefe, siempre disparando. Cuidado con el rayo láser. Su punto débil es el centro rojo.



9ª FASE



Sin temor a equivocarnos, este es el nivel más divertido del juego. Sólo tendrá que disparar a todo lo que se le atraviese por delante.

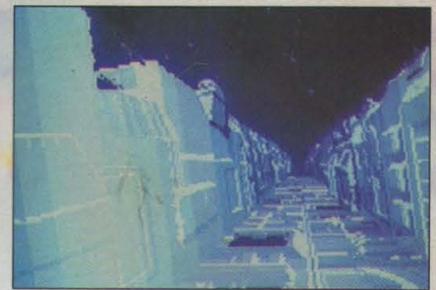
Necesitará de toda su paciencia y tranquilidad para escapar al corredor de la muerte.



Pista: Mucho cuidado con estrellarse con las torres. Es muerte segura.



Quando aparezca la nave de Darth Vader, mantenga la mira en él y dispare. No se preocupe por el contraataque.

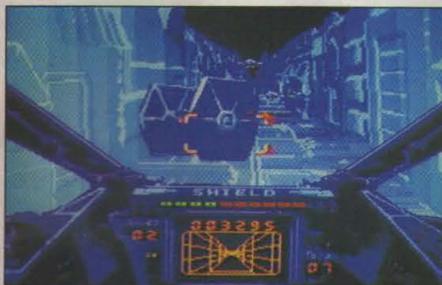


Pista: Siempre esté atento al reloj de su nave y manténgase en la ruta. "Stay on target", como dice el juego. No olvide reservar algunos misiles para cuando el reloj marque un número próximo al cero.

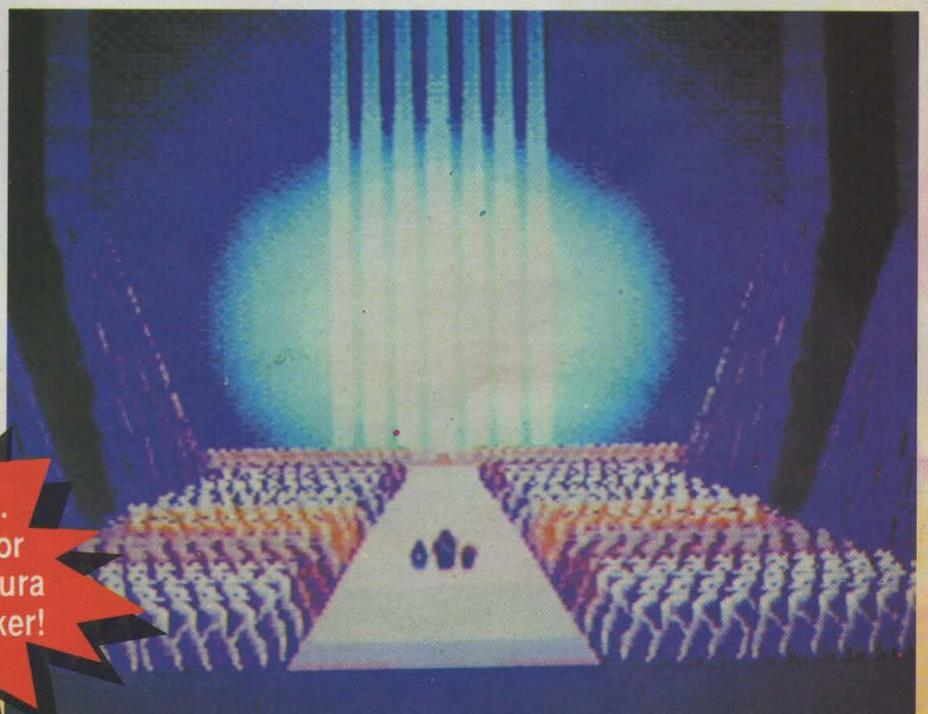


Usted está en el famoso corredor de la muerte, ahora todo depende de sus fuerzas.

▲▲▲▲▲
Si usted logró llegar hasta aquí, felicitaciones. Ahora sólo es esperar las celebraciones en su honor.
 ▼▼▼▼▼



Pista: Dispare sólo a los dos adversarios, en vez de darle a las naves propiamente dichas.



**Estén atentos.
 ¡Ya casi está por llegar otra aventura de Luke Skywalker!**

ÚLTIMA HORA



El clásico juego de lucha callejera llega en Super NES en la mejor versión que se haya podido crear hasta hoy. Además de poder propinar gran cantidad de golpes, también necesitará defenderse para lograr salvar a su novia.



En Super Double Dragon los guerreros de las calles están de vuelta, ahora con una misión diferente: salvar a la eterna víctima del videojuego, Marian, una mujer policía que comenzó a estudiar Kung-fu con los hermanos Lee, y no logró escapar a los problemas. Durante una operación, ella fue capturada por los guerreros Black Shadows, los cuales se hayan involucrados con el mundo de los

narcóticos. Es así como Billy y Jimmy Lee deciden luchar contra todo. Super Double Dragon es uno de los mejores cartuchos de aventuras y peleas lanzados en versión SNES. Siete misiones de alta definición, profundidad y paso de una pantalla a otra (efecto *scroll*), con muchos puños y puntapiés. Los golpes son al estilo de Bruce Lee, con la increíble patada ametralladora. Para enojar a su adversario, debe agarrarlo por la

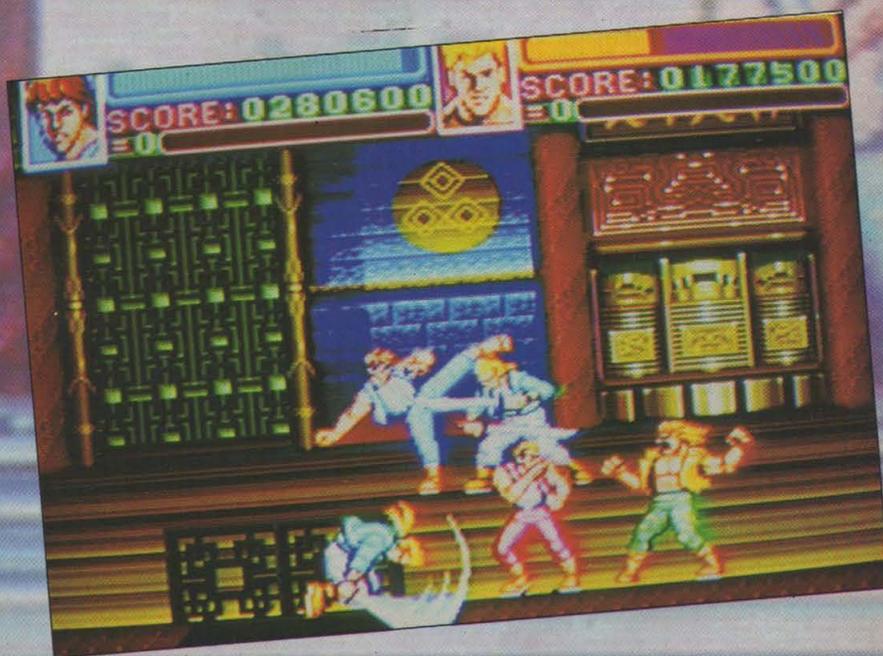
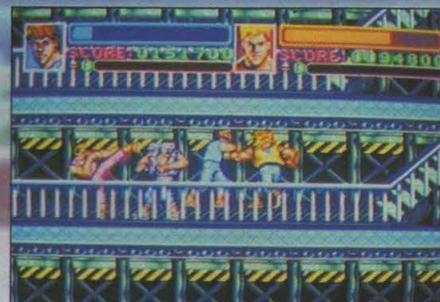
cabeza y obligarlo a inclinarse. Pero si desea ser pretencioso, puede aumentar la medida de su fuerza, usando cuatro técnicas especiales: golpe con giro (*roundhouse*), puño aplicado con el dorso de la mano cerrada, salto con vuelta y puntapié con vuelta hacia atrás y salto. Con frecuencia, los guerreros Black Shadows intentan lastimar a los hermanos Lee. Steve, Willams, Jeff, McGuire y Chin

ÚLTIMA HORA

Los hermanos Lee van a tener que hacer de todo para exterminar a los Black Shadows.



Ron Foo son los integrantes de esta peligrosa pandilla, los cuales portan armas como nunchakus, kendos, cuchillos, piedras, tarros de aceite y bumeranes, pero si logra vencerlos podrá usarlas a su favor. Las siete misiones son como un recorrido por el submundo del crimen, claro que con algunas excepciones. Las Vegas, Chinatown en San Francisco y el puente Golden Gate son territorios que puede recorrer sin temor, en su lucha desigual por rescatar a Marian. Pero vale la pena. Double Dragon en Super SNES es mucho mejor que todas las anteriores versiones, tanto en términos gráficos como en términos de *playability*, es decir, el famoso factor diversión. No olvide defenderse.



Aprenda algunos de los golpes más poderosos

VIDEOJUEGOS no podía dejar pasar inadvertido este juego y le reservó algunos golpes para que no pierda tiempo:

Botón Y = puño (una secuencia de tres puños, finalizando con un *upper* fuerte).

Botón A = patada.

Botón R + Y = Back Fist (puño fuerte con el dorso de la mano cerrada).

Botón R + A = salto con vuelta.

Cuando agarre al contrincante, le recomendamos algunas secuencias:

Agarrar + Y = puños en la cara.

Agarrar + A = puntapiés en la cara.

B o X = agarrar por el brazo y lanzar al adversario hacia el otro lado.

Con Y + al frente = agarre al rival por

la cabeza y elija A o Y para patearlo o rematarlo con puños.

Con Y + abajo = un puntapié en la pierna y otro en la cara.

Perfecto. Con estas increíbles combinaciones, podrá vencer sin ningún obstáculo a los Black Shadows.



La hora del Dragón ha llegado. Estoy sorprendido. Aunque cambió casi

todo, se mantuvo toda la emoción. Estamos hablando del abuelo del Street Fighter II, que años atrás inundaba las casas de videos de todo el mundo. Recuerdo la primera vez que jugué: tuve que ir más de tres veces para lograr terminar el videojuego. Era paliza a todo lo que se atravesara por el frente. Y hoy, cinco años después de la masacre, me continúa revolviendo la cabeza este juego. ¡Ay! de quien me llame nostálgico.

Baby Huguito



FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|---------------------|
| Nombre: | Super Double Dragon |
| Consola: | SNES |
| Modalidad: | Lucha |
| No. de jugadores: | 1 ó 2 |
| No. de fases: | 7 |
| Fabricante: | Tradewest |
| Capacidad: | 8 Megs |

EVALUACIÓN

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

VIDEOMANÍA

¿LANZAMIENTO LEGAL?

Fabricado por la Fareast, el Super Magicon es un aparato que permite copiar cartuchos de SNES en diskettes de computador. Una vez copiado, el diskette puede ser jugado como si fuera un cartucho en el propio Magicon. La legalidad de este aparato es bastante cuestionable. Copiar cartuchos, como se sabe, constituye piratería, práctica prohibida en cualquier parte del mundo. Si todos comenzaran a copiar juegos en casa, las empresas dejarían de invertir en esta área. Y los cartuchos cada vez serían peores. ¿A quién no le gustaría un Super Magicon?



CD OR NOT CD, HE AQUÍ EL DILEMA

La pelea entre Sega y Nintendo está generando todo tipo de especulaciones sobre cómo será el CD-Rom en SNES. En este mes surgió algo más interesante. Una revista estadounidense publicó fotos de cómo sería el aparato. Después se descubrió que no era nada de esto. No existen imágenes del aparato en cuestión. Las fotografías publicadas fueron sacadas de una revista japonesa, cuya leyenda no fue traducida. El texto explicaba que las fotos eran falsas, hechas a través de un proceso de montaje. ¡Tendremos que esperar un poco más!

CDI COMPATIBLE

Por ser fabricado conjuntamente con la Philips, se especula que el SNES-CD de la Nintendo será compatible con el CDI (compact disc interactive) de la empresa holandesa. Esto deberá garantizar un número mayor de títulos en SNES-CD, principalmente en el área de medios de comunicación y en educación. Otro aspecto menos alentador es el de considerar que el límite potencial de la máquina sólo será alcanzado con una tarjeta extra de RAM. Sería una solución, por lo menos, extraña...

NINTENDO LLEGA AL CINE

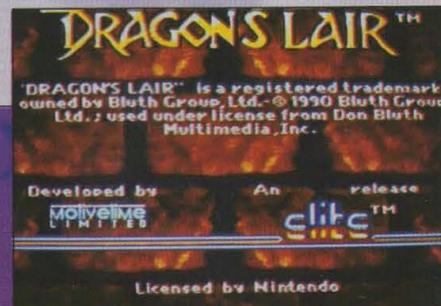


El largometraje de Super Mario debió llegar a las salas de cine de Estados Unidos en la navidad de 1992. Protagonizado por Bob Hoskins, de la película 'Hook', como Mario, y Dennis Hopper, de 'Sin destino', como King Koopa. Pero no será la primera película que comenzó la vida como un cartucho. Además está por llegar la versión en largometraje de Double Dragon.

ULTIMA
HORA

DRAGON'S LAIR

Un juego de lujo.
Si lo comienza no podrá
desprenderse de la
pantalla.



Una narración de inmenso éxito en Arcades y PC, llega para Super Nintendo. Su nombre, a partir de este momento, es Dirk, un guerrero medieval. Su arma, la espada. Su único objetivo, salvar a su amante, la princesa Dafnee. Aquí tendrá que enfrentarse con muchos obstáculos para cumplir esta riesgosa misión. Son varios niveles, fascinantes escenarios y un descomplicado héroe británico cuyo cometido es deshacerse de los

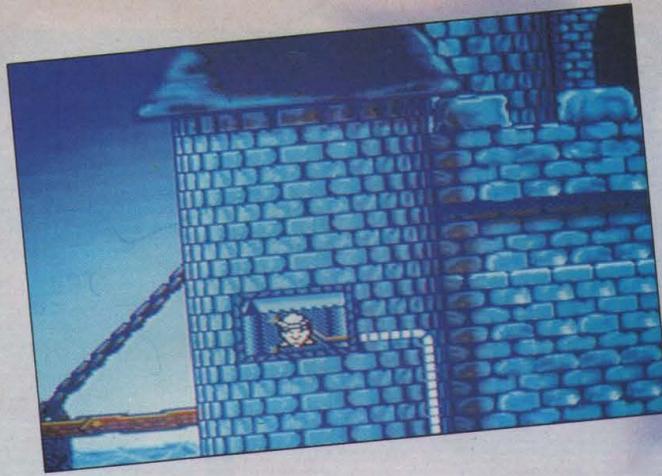
enemigos: serpientes, dragones, murciélagos, apariciones sobrenaturales y trampas. Cuando camine por diferentes partes del castillo en ruinas, recoja objetos para aumentar su energía y vidas extras. Dirk, con sus saltos de rana, debe atravesar los niveles por escaleras, plataformas y corredores, siempre eludiendo el ataque de extraños seres. Además de la espada, el arma más poderosa de todas, se puede elegir también entre otras herramientas de

destrucción: hachas, cuchillos y una especie de *shuriken*. Lo más impresionante de este juego son los escenarios; el patio del castillo, los salones internos, los bosques y las cavernas, los cuales fueron concebidos con todos los detalles y mucho realismo. El movimiento de la pantalla es en *side scrolling*, es decir, se desplaza lateralmente como, por ejemplo, en *Final Fight*. Y, cuando llegue al primer jefe, conocerá todo el potencial del mode 7, la fantástica



El Dragon's Lair continúa la actual tendencia de volver famosos los juegos de PC como de videojuegos. Los más pesimistas creían poco probable alcanzar una resolución gráfica, sonora y hasta dinámica, compatible con el Arcade y con el PC, pero la realidad fue diferente. Dragon's Lair logró superar con una alta ventaja, en el aspecto gráfico, a las otras dos versiones. Es mucho más emocionante y divertido. Una mención especial al sonido, increíblemente espectacular. El nivel de desafío es moderado. Los movimientos son reales y los efectos de pantalla consagran la perfección. Me pareció cheverísimo y recomendable.

Marcelo Kamikaze



Una versión en Super NES de primera línea.

rotación de pantalla en SNES. Comparando con otras versiones de Dragon's Lair, se puede concluir que ésta es la más dinámica, aunque no tenga la resolución de dibujo animado de una máquina Arcade o de un computador. La historia cambia de una a otra versión. El sonido ambiental se complementa con el desarrollo de la aventura. El juego le da la opción de escoger el

idioma que desee (español, francés, inglés, italiano, holandés y alemán), la música y la configuración. También puede archivarlo con *passwords*, pero es complicado y llega a tomar hasta tres minutos. Quien no conozca ninguna versión anterior de esta secuencia de juegos tendrá una sorpresa bastante agradable. Dragon's Lair es una verdadera sensación en los videojuegos.



FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|---------------|
| Nombre: | Dragon's Lair |
| Consola: | SNES |
| Modalidad: | Acción |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | N/D |
| Fabricante: | Elite |
| Capacidad: | 8 Megs |

EVALUACIÓN

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

VIDEOPISTAS

SNES

PHALANX

MÁS CRÉDITOS Y VIDAS

En la pantalla de presentación, mueva el cursor a *system configuration*. Luego, presione y mantenga el botón R con el control 1; L y R con el control 2. Finalice con Start en el control 1. Aparecerá en la pantalla *Special environments*.
Programa 5 naves y 9 créditos.



PARODIUS

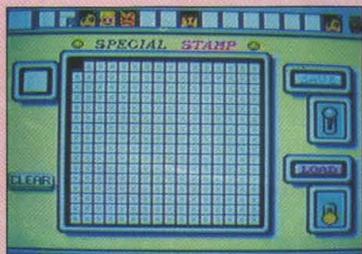
SELECCIÓN DE NIVEL



Sitúese en la pantalla de selección de naves. Mantenga el cursor en la nave "Viper". Desplácese hacia arriba con los botones L y X, manteniéndolos presionados por aproximadamente 15 segundos. Seleccione los niveles y buena suerte.

MARIO PAINT

TRAZADO FINO



Si le fascina este cartucho, pero cree que el trazado que proyecta es muy grueso, VIDEOJUEGOS le da una manito. En la pantalla para graficar (pantalla cuadrículada), dibuje un simple punto negro en cualquier parte y utilícelo como guía para dibujar. De esta manera, obtendrá un trazado más fino y preciso.

STREETMANIA



Tenemos la certeza de que ya ha intentado dibujar los personajes de Street Fighter con Mario Paint. En caso de que el resultado no haya sido de los mejores, copie los dibujos de la foto, cuadrícula por cuadrícula. De este modo, podrá crear infinitas animaciones con sus héroes.

SUPER PANG - SUPER BUSTER

SELECCIÓN DE NIVELES



Con el curso en *tour mode* (el de la izquierda, para quien aún no lee japonés), digite en la pantalla *Select game*, la siguiente configuración: L, R, R, L, hacia arriba y hacia abajo. Después observará un pequeño número entre los dos recuadros, escoja un número del uno al cuarenta y buena suerte.

PIPE DREAM



ÚLTIMOS PASSWORDS

Quien desee pasar rápidamente a los últimos niveles del juego, sin tropezar con el arduo trabajo de romperse la cabeza arreglando toda la tubería de la casa, puede digitar lo siguiente en la pantalla de *passwords*:

- 1) tgn!g ncqv hp
11
- 2) !hnpd gp43hp
BP

TURTLES IV (VERSIÓN JAPONESA)

DESAFÍE A LOS JEFES



En la pantalla de presentación digite: 3 veces hacia arriba, 3 veces

hacia abajo, B, A, B - todo con el control 2. Al escuchar un sonido distinto, apriete *start* con el control 1. En la pantalla *Select your turtle* presione nuevamente *start* y tendrá una formidable sorpresa.

SELECCIÓN DE NIVEL



En la pantalla de presentación, accione: derecha, izquierda, derecha,

izquierda. A continuación, digite L y R con el control 2. Cuando escuche un sonido diferente, oprima *start* con el control 1 rápidamente. Así será premiado con un *scene select*.

FINAL DEL JUEGO

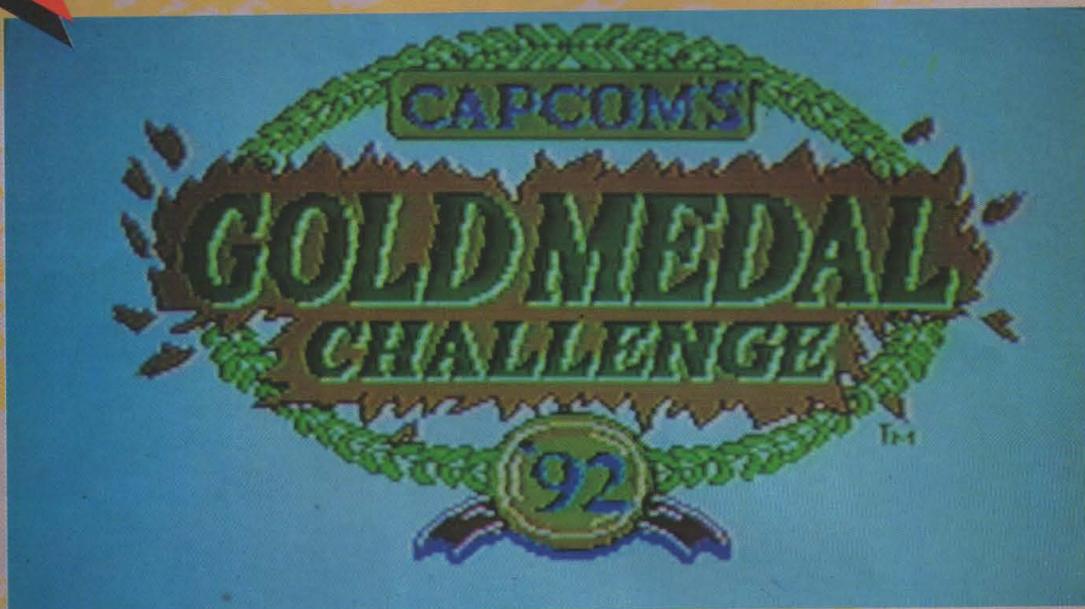


En la pantalla de presentación digite: X, Y, B, A, arriba, izquierda abajo,

derecha, R y L con el control 2; con el control 1, digite *start*. En la pantalla *Select your turtle*, oprima una vez más *start* y observará el final del juego como si estuviera jugando con el nivel "normal" de dificultad.



Son 18 diferentes modalidades deportivas.
Llame a siete amigos y organice una
verdadera olimpiada en su casa.



Entre al ambiente de las competencias olímpicas mundiales con este cartucho de la Capcom, podrá entretenerse y competir con otros siete aspirantes en 18 modalidades. Hay deporte para todos los gustos, afinidades y estados físicos. Ningún atleta se puede quejar, pues el propósito es entrar en forma. Lo mejor de este videojuego es que todo esto está al alcance de las manos, o... de los dedos. A quien le guste un buen juego de deportes, o se emocione con las glorias y medallas ajenas sin salir del sofá, aquí está servido en bandeja. A diferencia de Olympic Gold, de la Sega, este cartucho no tiene mucho espectáculo. Va directo a las canchas, gimnasios o piscinas. No tiene las ceremonias de apertura y cierre, ni premiación con podio, himnos, medallas y los aplausos. Es del tipo 'más juego, menos show'. Y no crea que las pruebas son idénticas. En éste, no hay las disciplinas que el otro tiene, como tiro con arco y flecha, o saltos ornamentales. En cambio, incluye otras con variadas

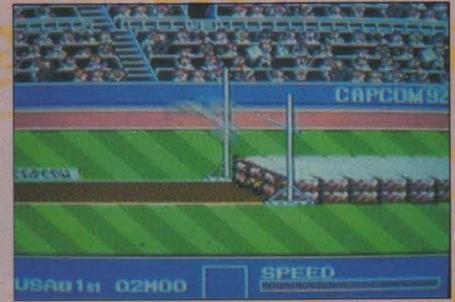


Un juego para quien le gusta el deporte pero que no lo practica, es decir, se interesa por el asunto de forma más intelectual, digámoslo así. Tiene diseños gráficos que los considero buenos, pero simples. Un fondo muy poco trabajado. Los movimientos de los atletas están bien diseñados. El sonido es pasable, no tiene esos excesos de fanática histérica, tan sólo festeja con calma el final de cada disciplina. Al fin y al cabo, olimpiada siempre es olimpiada, no hay por qué complicarse. O le queda gustando o simplemente no. Si usted sabe de esto, no se detenga arriéguese a jugarlo.

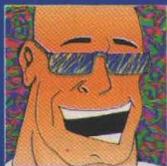


Marcelo Kamikaze

modalidades de pruebas de campo: 100 metros lisos y 100 metros con relevos; 200 y 400 metros lisos; 110 metros con obstáculos y la maratón. También hay en atletismo salto largo; salto triple y salto alto; lanzamiento de jabalina y lanzamiento del martillo. Entre los deportes practicados dentro del gimnasio están levantamiento de pesas y salto al potro en gimnasia olímpica. Las pruebas de natación son: 100 metros estilo mariposa; 100 metros estilo libre; 100 metros espalda.



**¡Usted tendrá que entrenar los deditos!
No es cualquiera el que gana en este juego**



De vez en cuando es bueno no desprenderse de un divertido juego de deportes. Especialmente cuando tiene varias disciplinas, pues el desafío es mayor. El cartucho es fabuloso, por eso es necesario entrenar. No es chiste. En los 100 metros rasos y con relevos, la velocidad con los dedos lo es todo. En los 200 y 400 metros lisos la rapidez y constancia vencen en la carrera. Ya en los 100 metros con obstáculos, el equipo es lo que pesa. En la maratón, vaya suave en los ascensos y rápido en terreno plano. En saltos y lanzamientos, la cuestión es velocidad y ángulo. Levantamiento de pesas es igual a dominio. En natación: el ritmo es la clave para la velocidad, jóvenes.

Baby Huguito

FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|---------------|
| Nombre: | Gold Medal 92 |
| Consola: | NES |
| Modalidad: | Deportes |
| No. de jugadores: | 8 |
| No. de fases: | 18 |
| Fabricante: | Capcom |
| Capacidad: | 2 Megs |

EVALUACIÓN

| | MK | BB |
|------------|----|----|
| Gráfico: | 9 | 8 |
| Sonido: | 7 | 7 |
| Diversión: | 7 | 8 |
| Desafío: | 8 | 8 |

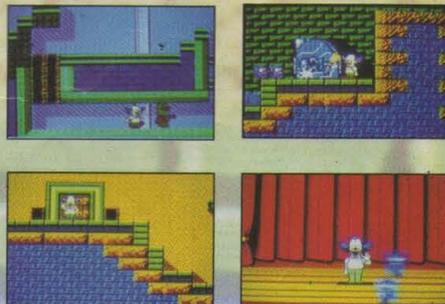
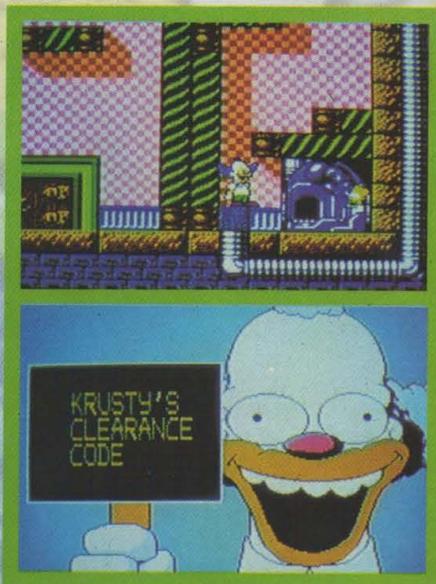
NES

LANZAMIENTO

KRUSTY'S FUNHOUSE

Coloque las trampas en los sitios precisos y salve al payaso de una extraña invasión. Un gran éxito en Super NES, ahora en 8 bits.

El héroe predilecto de Bart y Lisa Simpson, el payaso Krusty, está en aprietos. Miles de ratones resolvieron invadir su extravagante casa. Sin pestañear, Bart convoca a Homero para ayudar a salvar al payaso en peligro. Instalan varias clases de trampas para ratones por toda la casa: rayos láser, martillos y bombas. Krusty sólo tiene que llevar a los roedores en dirección a las trampas, moviendo los bloques, conectando las cañerías, encontrando pasillos secretos y destruyendo pisos y paredes. Krusty puede ser payaso, pero no es tonto. Para enfrentar a las culebras viscosas, los cerdos voladores rosados y los extraterrestres que escupen rayos láser, Krusty utiliza un arma exótica: tortas de crema.



FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|-------------------|
| Nombre: | Krusty's Funhouse |
| Consola: | NES |
| Modalidad: | Quiebra-cabezas |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | - |
| Fabricante: | Acclaim |
| Capacidad: | 1 Mega |

EVALUACIÓN

| | LM |
|------------|----|
| Gráfico: | 8 |
| Sonido: | 7 |
| Diversión: | 8 |
| Desafío: | 9 |



¡Qué buen juego! Ese payaso es divertidísimo. Un videojuego para practicar con la cabeza despejada. Sin embargo, después de cinco minutos la cosa empieza a ponerse color de hormiga y termina aburriéndose. Los dibujos son diferentes, algo fuera de lo común. No me gustó mucho el sonido, pero tiene alguna gracia. Una trama muy original que asegura un total entretenimiento. Es mejor que la versión en SNES.

Baby Huguito



Trépose a la esquina del cuadrilátero y caiga sobre su adversario hasta dejarlo con las costillas hechas pedazos.

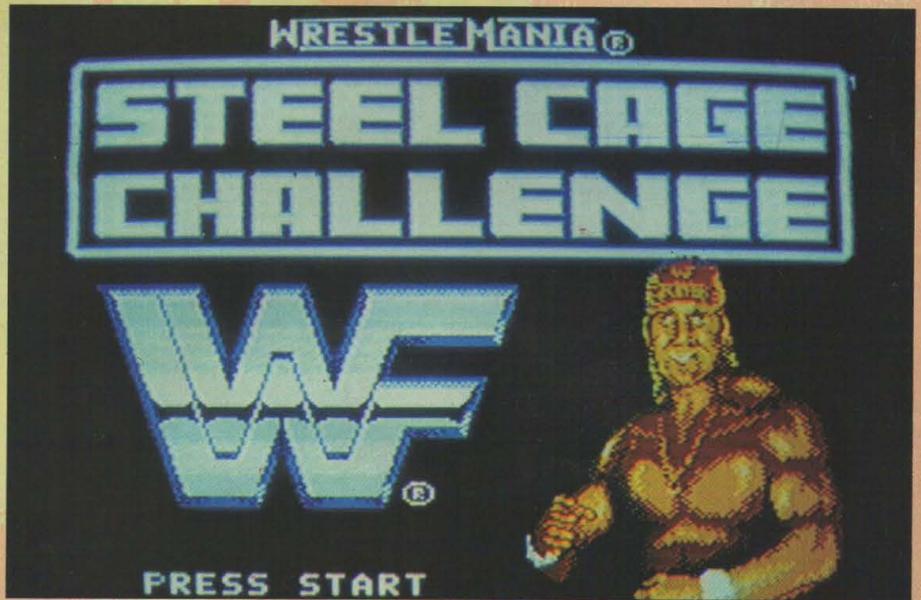
Poco importa saber si hasta hoy está entrando al mundo de las golpizas, o si bien ya es un experto en combates dentro del ring. Aquí todo vale por un título de campeón mundial, en caso de que extermine, triture o desintegre a nueve de los WWF mejores atletas. El asunto aquí es masacrar o morir, esas son sus únicas alternativas. Lo que puede escoger para la pelea es un cuadrilátero tradicional o morir confinado brutalmente dentro de una jaula de acero, como para crear más ambientes. ¿Cierto? Escoja uno de los diez magníficos WWF superestrellas, que responden a estos sugestivos nombres: Hulk Hogan, "Rowdy" Roddy Piper, Sid Justice, Ted Di Biase, The Mountie y The Undertaker. Y si así lo prefiere, puede conformar un equipo más "moderno" con Irwin R. Schyster y Bret "Hit Man" Hart, o incluso con la pareja mexicana "The Snake" Roberts y "Macho Man" Randy Savage. Manos a la obra o, mejor, músculos a la obra.



Musculosos y sanguinarios hombres compiten por el título mundial del luchador más peligroso. Todo transcurre en un ambiente de pelea. El uno hace que el otro bese la lona dentro de una jaula de acero. El luchador tiene la manía de subirse a las cuerdas y mandarse encima del contendor propinándole un golpe en el pecho para derribarlo y sacudir todos sus huesos.

Lástima que los gráficos no sean más detallados.

Baby Huguito



Todos los luchadores son de peso pesado.

FICHA TÉCNICA

| | |
|-------------------|---------------|
| Nombre: | Wrestle Mania |
| Consola: | NES |
| Modalidad: | Lucha |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | - |
| Fabricante: | Nintendo |
| Capacidad: | 1 Mega |

EVALUACIÓN

| | |
|------------|----|
| | BH |
| Gráfico: | 6 |
| Sonido: | 7 |
| Diversión: | 7 |
| Desafío: | 7 |

NES
TOTAL



CAPTAIN AMERICA

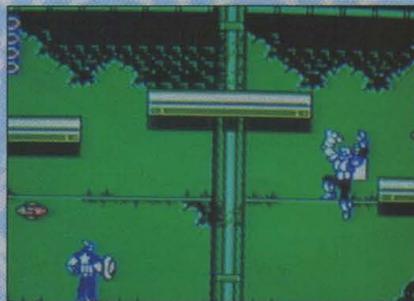
Conozca los trucos para pasar los últimos niveles de este juego y lograr exterminar a todos los jefes.

CONTINUACIÓN DEL NÚMERO ANTERIOR

3ª FASE

Omaha

En la última edición nos detuvimos en Nueva York, en el segundo nivel. Ahora vamos a cruzar el medio oeste de Estados Unidos hasta llegar al emocionante final de este juego.



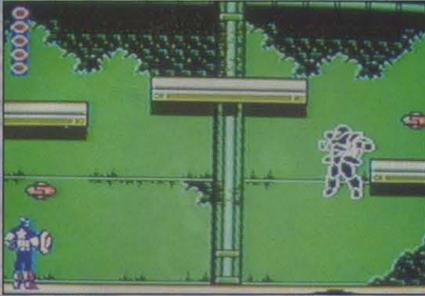
El primer obstáculo, tan pronto como llegue al nivel, es una emboscada de robots. No pierda la cabeza, es muy fácil. En esta fase, muchos murciélagos están disfrazados de compartimentos de energía. Observe bien, pues a pesar de que son iguales, tienen colores diferentes.

Pista: Para encontrar la esfera de Exit, suba y dirijase a la izquierda. Ésta se encuentra en la primera puerta.

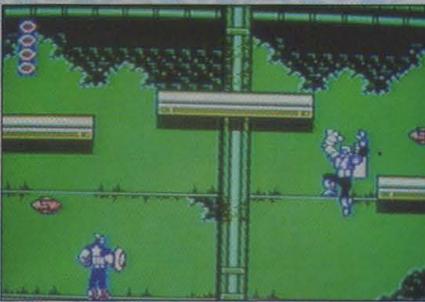


Camine por encima de la edificación. Cuando descienda encontrará el Exit.

Otro nivel terminado.
Tranquilo, sólo faltan dos.



En esta parte tendrá que resolver una complicada misión, desde el primer momento: destruir un poderoso robot. Para desintegrarlo, cambie al arquero y dispare al barril antes de que el robot se lo lance.



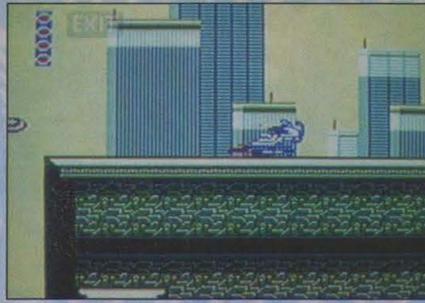
Pista: cuando el robot tenga la cabeza destruida, siga con Capitán América, pues el golpe con el escudo es más fuerte. Dispare y agáchese para no ser alcanzado.

Otra pista: Cuando el robot esté en llamas, huya. Éste vendrá en su dirección y estallará.

Después de exterminar al robot, aparece un lanzallamas. escoja al arquero esta vez para vencerlo. Dispare sin cesar, siempre esquivando las llamas.



Continúe de frente; encontrará en su camino obligado una compuerta inundada. Suba y encienda el interruptor ("on") para desocuparla. Ahora, baje y entre por la puerta.

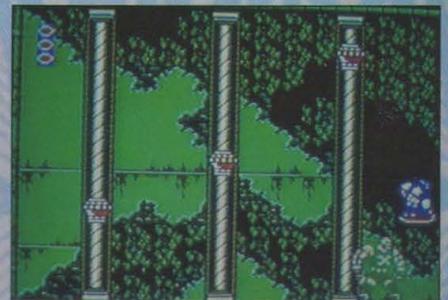
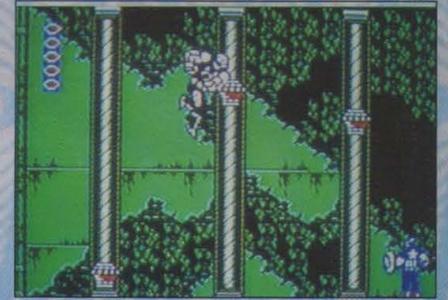


La esfera de Exit, de este nivel, se halla en el sitio indicado en la foto de arriba. Para pasar por los portones láser de la salida, accione con dos toques rápidos la direccional. El Capitán América pasará a gran velocidad.

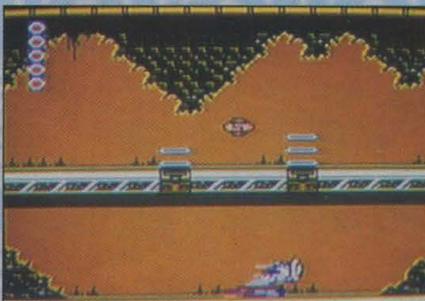
Jefe de nivel



Las piedras rodarán del techo. El jefe, enloquecido, correrá en su dirección para lanzarse contra usted. Escoja al Capitán.



Pista: Cuando asalte a este jefe, huya. El mejor ataque aquí es saltar y aplastarlo con su escudo (claro, cuando esté a su alcance).

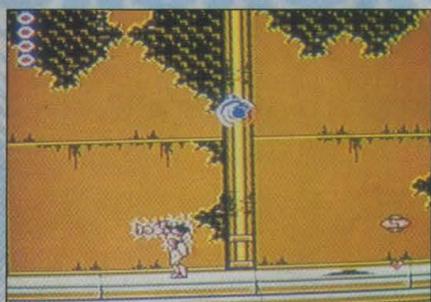


Los robots están mucho más fuertes y peligrosos que antes. Para obtener mejores resultados de ataque, elija al Capitán América. En medio del camino, encontrará una gran trampa, con robots. Vaya con tranquilidad y lea con atención el procedimiento.

Falta poco. Nivel bastante complicado, con mucho zigzag.



CAPTAIN AMERICA



El robot imbécil, del pasado nivel, está de regreso. Para acabarlo, repita el mismo procedimiento. El lanzallamas sigue al robot. Para acabarlo, continúe las instrucciones del anterior nivel.



Para progresar en este nivel, tendrá que subir y caminar a la izquierda. Cuando divise la plataforma, cambie al arquero y dispare una flecha al interruptor ("on"). La esfera de 'Exit' se halla inmediatamente debajo. Descendiendo, sitúese a la derecha y finalmente encontrará la salida.

Siguiendo de frente encontrará el monte Rushmore con los bustos de dos Avengers, a cada uno de ellos caerá un rayo. Cada relámpago es un jefe al que tendrá que derrotar. El primer enemigo es el fusilero. Cuando el rayo caiga sobre visión, deberá vencer al soldado lanzallamas. Para matarlo es el mismo procedimiento. No se desespere, mantenga la calma y espere que se acerque. Salte sobre él inmediatamente y aplástelo para siempre con el escudo del Capitán América. Su próxima víctima será el robot. Para destruirlo, sólo es cuestión de acertar al barril tres veces consecutivas y esquivar sus disparos.



ÚLTIMO JEFE



El mandarín es sin duda el mayor desafío que encontrará en todo el juego. El poder del Capitán se ve disminuido frente a este jefe, pues éste ataca, especialmente por el aire.

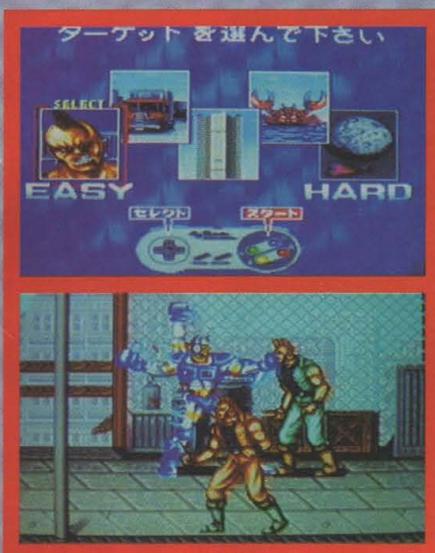


Escoja al arquero y dispare hacia arriba, dándole al enemigo. Esquive los bombarderos. Cuando se encuentre en tierra, nuevamente dispare para finalmente rematarlo.



¡El Superhéroe más revolucionario de los últimos tiempos!

Con sus poderosos guantes de boxeo, golpes especiales y movimientos ágiles, Sonic Blast Man extermina todo lo que encuentra a su paso: asesinos, mujeres peligrosas, bandas de punketos, fantasmas y guerreros mecánicos. Los jefes de nivel son 'de la pesada', pues ¿quién aguantaría un golpe de 100 megatones?. Usted podrá escoger entre varias situaciones de peligro para salvar a un inocente de una inminente desgracia. Y para eso, usted sólo tendrá tres golpes. Es cuestión de mirar, concentrarse y lanzar con la máxima fuerza un puño. ¡Póngale fe al golpe!



| FICHA TÉCNICA | |
|-------------------|-----------------|
| Nombre: | Sonic Blast Man |
| Consola: | NES |
| Modalidad: | Lucha |
| No. de jugadores: | 1 |
| No. de fases: | n/d |
| Fabricante: | Taito |
| Capacidad: | 8 Megas |
| EVALUACIÓN | |
| | BB |
| Gráfico: | 8 |
| Sonido: | 7 |
| Diversión: | 6 |
| Desafío: | 7 |



¡Hasta que lloré! Sonic Blast Man no perdona. Para cumplir con sus misiones y reafirmar su imagen de superhéroe, este personaje arrasa con todo. Menos mal, porque héroe que se ablanda es héroe muerto. Él sabe muy bien eso y no descansa ni para cerrar los ojos. Lo que venga por delante recibe una paliza. Le restriega la cara en el piso, le aplasta la cabeza; todo vale para ganar. Es la famosa ley del más fuerte, la ley del monte. La imagen tiene su calidad, el sonido es como chévere y el factor diversión es el aspecto más débil del juego. No cambia. Muy bueno.

Baby Huguito

VIDEOPISTAS

NES

GUN NAC

SELECCIÓN DE ÁREA

Para elegir su nivel, seleccione CONFIG. SYS en la pantalla de presentación. Seleccione el Sound 05 y coloque el cursor en el área 1. Ahora sólo es cuestión de moverse utilizando la direccional a la derecha y a la izquierda.

ABADOX

EL FINAL ESTÁ CERCANO



Para saltar varios niveles y presenciar el final más rápido, utilice el siguiente código en la pantalla que muestra el mensaje *Press Start: A, A*, sube, B, B, baja, A, B, B, *start*. Listo, ahora sólo es cuestión de ver el final.

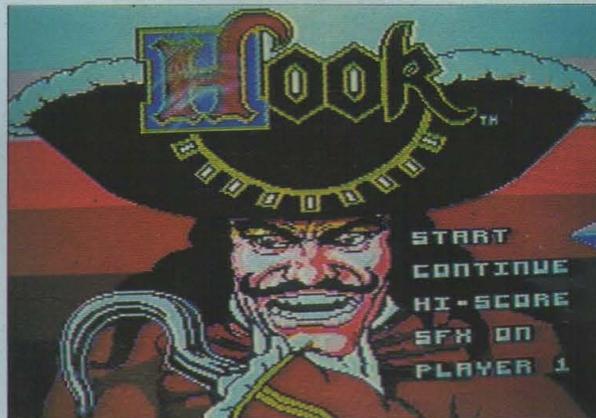
INFILTRATOR

SELECCIÓN DE NIVEL

En la pantalla de *passwords*, escriba "BOMB". De este modo podrá comenzar en alguno de los primeros niveles.

HOOK (Game Genie)

CÓDIGOS



Vidas infinitas para *Player 1*:

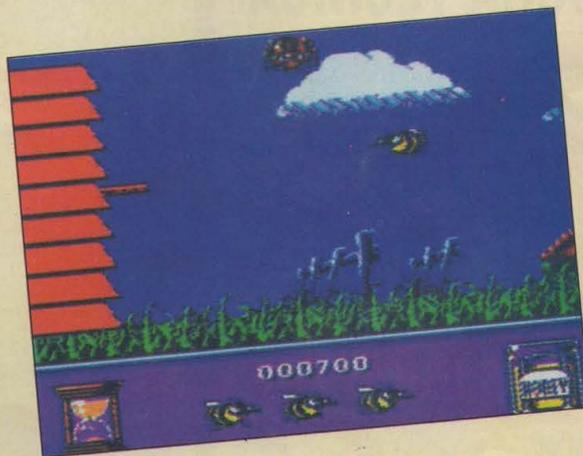
SZONIEVK...

Energía infinita para *Player 1*:

GZVIKIST.

BEE 52 (Game Genie)

VIDAS INFINITAS



Para obtener vidas infinitas, digite:

SXSGOSVK.

DINOWARS

PASSWORD



Para comenzar en el nivel 7, digite:
6425.

CODE NAME: VIPER

PASSWORD

Para iniciar la parte final del juego, digite:
217298.

MAGICIAN

MÁGICAS



Axor: **Phrast**
Ven: **Venhunara**
Ven Shield: **Firahuna**
Fleet Foot: **Mimifinast**

TRACK AND FIELD 2

ROMPA LA MARCA MUNDIAL

Primero, deje el nivel de fuerza lo más cercano posible a cero. Cuando el indicador de jugada comience a titilar, lance a un ángulo de 80 grados todas las jugadas. Si hace la jugada correctamente, logrará rebasar los 92.04 metros.

FINAL FANTASY

SELECCIÓN DE GUERREROS

FIGHTER



G

FIGHTER



P

Wh. MAGE



Yeah

Bl. MAGE



Dude

Si está comenzando a jugar RPGs, reúna el siguiente equipo para comenzar bien el juego: Fighter, Fighter, White Mage, Black Mage.

VIDEOJUEGOS pretende lanzar una sección nueva con pistas para sus lectores. Envíe sus cartas a **VIDEOJUEGOS, Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, D.C., Colombia.**

G BOY

LANZAMIENTO

Llegan otros dos juegos con excepcionales gráficas para la consola portátil.

ROCKMAN WORLD III



El doctor Willys no descansa. Rockman III es una mezcla de las versiones de 8 Bits Rockman 3 y 4, videojuegos bastante populares en Japón y EE.UU.

Esta versión portátil contiene muchos jefes del original, aunque los niveles sean diferentes. Rush, su perro robot, es útil para ayudar a Rockman en situaciones delicadas. Prepárese para una emocionante aventura. Un verdadero clásico, ahora en Game Boy, en su tercera versión.

JEEP AND JAMBOREE



Los admiradores de los camperos hoy tienen diversión a cualquier hora: Jeep and Jamboree, una auténtica disputa entre 19 competidores, a través de

22 recorridos, unos más duros que otros. Un panel ubicado en la parte superior de la pantalla le dará informaciones precisas como: número de vueltas, velocímetro, velocidad y puesto en la carrera. Los escenarios son bellisimos, ya que están formados por desiertos, montañas, valles... Lo novedoso es que este juego puede ser practicado por dos personas simultáneamente, cuando se conecta a otro Game Boy.

WHEEL OF FORTUNE



La Game Tek toma la delantera y lanza como videojuego al show más visto en Estados Unidos, *La rueda de la fortuna*. Un juego de gran impacto, famoso en todo el mundo, con mucha acción y diversión, que consiste en girar la ruleta y adivinar una letra de la frase. Si acierta, suma puntos a su marcador. Los gráficos son muy reales, el sonido es estereofónico y el desafío siempre está presente. Con *La rueda de la fortuna*, no perderá su tiempo viendo TV el domingo para divertirse.

FINAL FANTASY



Hace mucho tiempo atrás, los dioses ancestrales poseían una poderosa fuerza llamada Magi. Ellos la dividieron en 77 partes y las dispersaron por

nueve mundos diferentes. Usted posee uno de los pedazos y tendrá que buscar en cada uno de los mundos las partes que hacen falta, además de hallar a su padre, quien ha desaparecido hace mucho tiempo. Si acierta en la elección, podrá conquistar cada mundo y recuperar todos los trozos de Magi. ¡Mucha suerte!

LA PRÓXIMA ONDA



¡SAPOS RADICALES!

Quien conoce la versión original de Battletoads en NES, no ve llegar la hora de jugar Super Battletoads en NES, SNES y Game Boy, el cual debió ser lanzado en EE.UU., en agosto. Es mejor que el original, con tremendos gráficos y un sonido genial. Son tres sapitos que maltratan a otros pobres animalitos con técnicas poco comunes. ¡Invencibles!

UN PARAÍSO DIGITALIZADO

Challenge es un juego que combina carreras de motos con el deporte preferido del depuesto presidente brasileño Collor de Mello: el jet sky. Se juega contra el tiempo, en un escenario digitalizado con fotos del Caribe. Es decir, paraíso tropical con gasolina. Pero lo más interesante del cartucho son las máquinas; éstas también son digitalizadas.



¿ALGUIEN PODRÍA DETENERLOS?



Este juego "2 en 1" llega en cualquier momento. Reúne lucha (Golden Fighter) con Acción-RPG (Super Flying Warriors) en un cartucho de 12 megas. Golden Fighter recuerda a Street Fighter II. Super Flying Warriors es una versión del cartucho para NES, en 16 bits.

VIOLENCIA PESADA CON MUCHO ESTILO

Quien conoce este juego de las tiendas de videojuegos, lo adorará. The Combatribes es brutalidad y violencia pura. Lo más placentero es aplastar la cabeza del adversario contra el suelo, o darle vueltas con los pies antes de mandarlo bien lejos.





EL MUNDO EN LA ÓRBITA

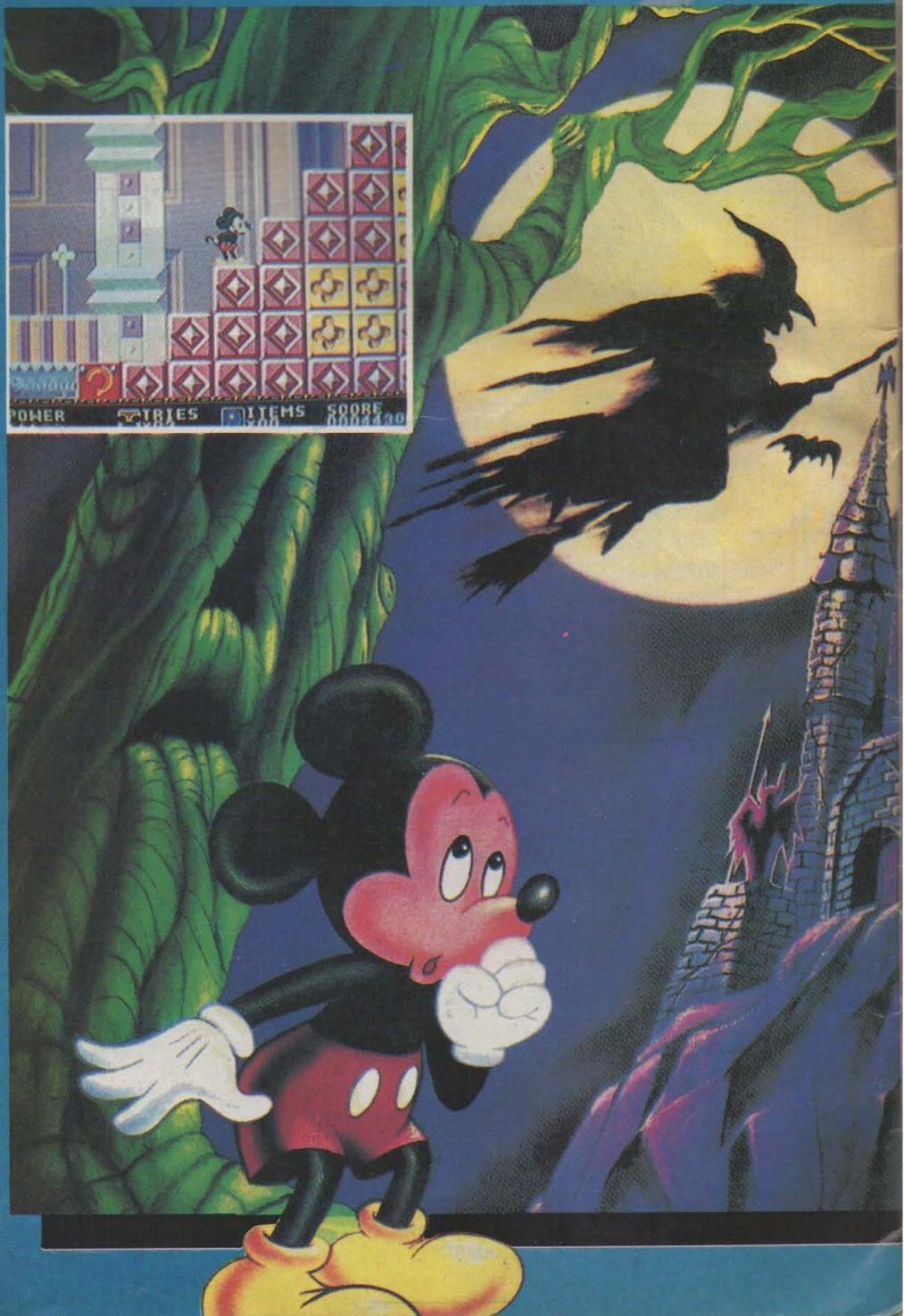
Todo aquel encanto que solemos ver en el cine en las películas de Walt Disney, ahora está presente en la pantalla chica. Los famosos personajes han invadido el universo de los videojuegos de manera irreversible.

A partir de hoy ya no podrá seguir llamando Mickey al conocido juego *Castle of illusion*, debido a que esta figura de las tiras cómicas regresa con *Once upon a mouse rides again*.

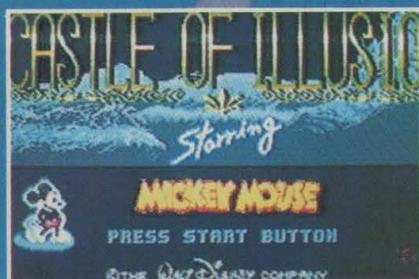
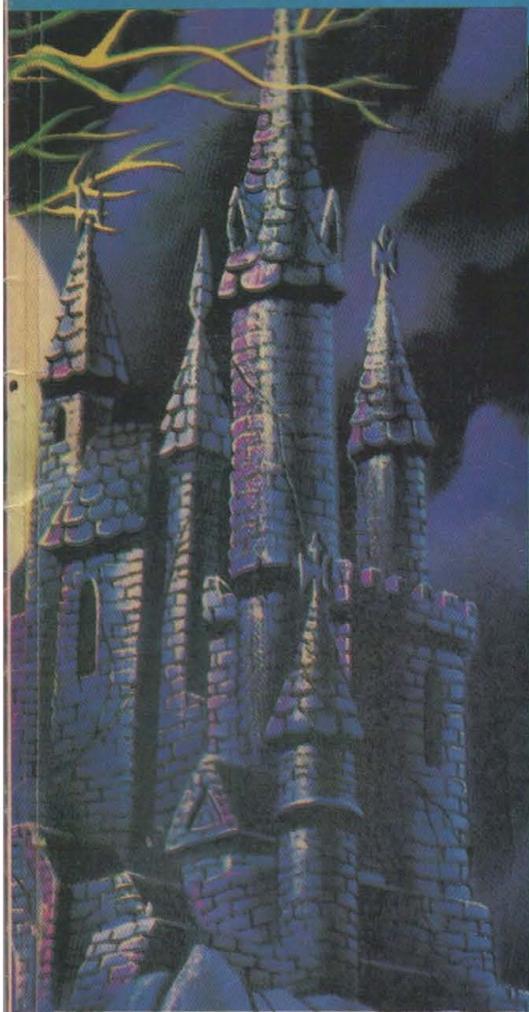
Mickey y Donald están llegando en juegos de Sega para Master System y Mega Drive, y próximamente en versión Game Gear.

Primero fue *Castle of illusion*, que apareció en el exterior a finales del año pasado. Luego la Sega presentó en la Feria de Chicago (*Consumer Electronic Show*), el juego *Fantasia* para Mega Drive, basado en la historia del famoso clásico de Walt Disney en donde Mickey Mouse es la estrella.

En la misma Feria, la Sega tam-



DISNEY ENTRA BITA DE SEGA



bién lanzó *Quack shot* para Mega Drive, donde el protagonista es el Pato Donald y su inconfundible vocesita como si estuviera hablando debajo del agua.

El mundo encantado de Walt Disney y sus personajes, presentes anteriormente en otros sistemas, llegan por medio de la Sega a un público cada vez mayor. Estos juegos agradan a personas de diferentes edades que poseen un rápido pensamiento y una amplia destreza, además de unos ojos potentes para captar todos los detalles.

Probablemente lo que más atrae de los juegos de animación es su extrema familiaridad presente en la memoria de algunas de las generaciones que practican videojuegos.

Conocemos de lejos la voz del Pato Donald, de mal humor, lo cual es muy fácil. Pluto, con su especial comportamiento, no deja de fascinar a los niños. Las chicas no se aguantan las ganas de crecer un poco para usar los

zapatos iguales a los de Minnie o de Margarita. Hugo, Paco y Luis, a veces piensan que el tío Rico es demasiado tacaño. Quien tiene mucha suerte es el Gastón. Y el más genial de todos, Mickey.

Así es. Todos estos personajes que hoy son cincuentones, cambiaron repentinamente las pantallas de los videojuegos, repartidos por los cuatro puntos cardinales del mundo.

Lo que más atrae en los juegos de animación es el ratón Mickey, nuestro viejo amigo de siempre, quien conserva su voz, sus manías, su astucia y en especial sus movimientos. Aquí el desafío consiste en ayudar a este tierno amigo a vencer siempre.

La compañía que posee los derechos sobre la marca Disney nunca ha cambiado la apariencia original de los muñecos. Es por ello que Donald mantiene su voz, conserva sus ropas y personalidad acostumbrada, siendo válido, también, para todo el clan de Walt Disney.





A raíz de estos alcances, los mismos técnicos de la Disney fueron llamados para procesar en computador las famosas imágenes y transformarlas en juegos de animación, con un resultado espectacular, capaz de atrapar la atención por mucho rato.

Quien ya lo ha visto, sabe que el cartucho para Mega Drive de *Castle of Illusion*, posee colores bellísimos, con fuertes contrastes y un escenario de fondo bien detallado.

La historia ubica a Mickey bromeando tranquilamente con Minnie, en Verá City, cuando de un momento a otro surge la terrible bruja Mizrabel, la cual rapta a su pequeña novia. Un buitre le avisa que debe encontrar los siete diamantes del arco iris. Las piedras preciosas se hallan escondidas en varios mundos del *Castle of Illusion*. Mickey debe entrar en el castillo y tiene sólo tres oportunidades para encontrar a Minnie, antes de que Mizrabel destruya su belleza.

Cada puerta de entrada está llena de obstáculos para demorarlo. En el Bosque Encantado, tulipanes escupen venenosas semillas y el lugar está saturado de telarañas. Mickey debe saltar sobre los enemigos, lanzar manzanas al tronco del árbol y situarse al lado izquierdo de la panta-

lla, y cuando éste se rueda para matarlo, volver a brincar. En la Tierra de los Juguetes es necesario golpear las fichas del ajedrez y a los payasitos, además de saltar sobre los avioncitos. La llave para abrir la siguiente puerta está bien arriba. Mickey debe subir lo que más pueda. En la biblioteca es aconsejable desviarse de los libros y lápices enormes y saltar sobre las polillas. Cuando encuentre la taza de té, Mickey debe nadar y flotar sobre los cubos de azúcar. Tenga cuidado con la fábrica de postres, pues está llena de trucos, en especial con los ponqués pequeños y las rosquillas de canela. En la Torre del Reloj, Mickey debe colgarse del péndulo gigante.

EL MUNDO DE LAS AGUAS

Tema musical: *EL APRENDIZ DE BRUJO*, DE PAUL DUKAS

La sala de trabajo del maestro está llena de escobas, champiñones y calderones que caminan. Todos son muy bonitos, pero si pasa de este nivel, llegará a un pantano repleto de bichos al mejor estilo Disney, donde Mickey tendrá que nadar con Alex Kidd.

Es hora de enfrentar a caballeros y fantasmas. Quien logre llegar hasta aquí, podrá derrotar a Mizrabel y encontrar a Minnie.

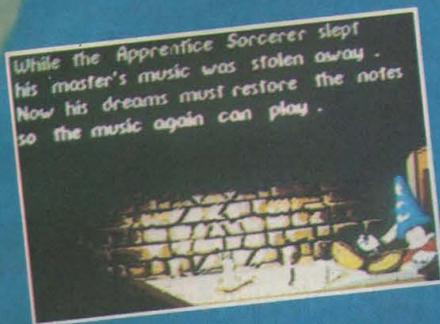
En *Fantasia*, la magia de la música clásica y la animación de Walt Disney fueron llevadas a la pantalla. La música es relajante y los gráficos maravillosos. Utiliza todas las posibilidades de colores del Mega Drive. La espectacular animación es altamente detallada y uniforme.

En esta aventura, Mickey debe encontrar a quien haya tirado las notas musicales y recogerlas para que vuelvan a sonar.

EL MUNDO DE LA TIERRA

Tema musical: *LA CONSAGRACIÓN DE LA PRIMAVERA*, POR IGOR STRAVINSKI.

La selva prehistórica tiembla toda con el ruido ensordecedor de los terremotos y peleas entre dinosaurios: es el comienzo de la vida. Pasando el nivel encontrará un lugar repleto de insectos y cactus que saltan. Para poder escapar, Mickey debe sumergirse en las dunas y llegar a unas lindas cavernas.



El juego es sumamente difícil para todos. Hasta los mejores jugadores tienen dificultades para salir del segundo nivel, de los veinte que existen.

Silencio. Mickey, el Aprendiz de Brujo, está dormido en las mazmorras del Maestro. Pero no todo transcurre serenamente: un viento perverso proveniente de Bald Mountain entra y apaga la llama de la vela, los papeles se mueven de la mesa, pero Mickey continúa durmiendo profundamente. Las notas musicales desaparecen de las hojas al ser capturadas por el viento.

EL MUNDO DEL AIRE

Tema musical: LA SINFONÍA PASTORAL NÚMERO 6, DE LUDWIG VAN BEETHOVEN; LA SUITE DE CASCANUECES, DE PIOTR ILICH TCHAIKOVSKI, Y LA DANZA DE LAS HORAS, DE AMILCARE PONCHIELLI.

En un lindo jardín, Mickey descubre que el rocío es traicionero, las hojas son escurridizas y las nubes pueden precipitarse. En este mundo, los caballos vuelan, pequeños hombres-buey bailan, saltan avestruces y los hipopótamos acorralan al poderoso Mickey, quien sigue con las notas en sus sueños.

Es muy tarde. El viento se llevó las notas musicales a *Fantasia*. Arrojó algunas en la sala de trabajo del Maestro, otras se perdieron en las selvas prehistóricas o en el fondo del mar. Algunas cayeron dentro de unas oscuras cuevas. Otras quedaron sobre los jardines y los prados donde acechan los champiñones. Más allá, en la Tierra de la Fantasía, algunas notas aún navegan entre columnas de aire, burbujas que flotan, caballos voladores e hipopótamos bailando sobre sus patas.

Las notas restantes fueron llevadas a un lugar tétrico infestado de demonios: Bald Mountain, donde encontrarán grandes sorpresas.

EL MUNDO DEL FUEGO

Tema musical: UNA NOCHE EN BALD MOUNTAIN, DE MUSSORGSKI, Y TOCATA Y FUGA EN DO MENOR, DE JOHANN SEBASTIAN BACH.

Bald Mountain es el mundo más espeluznante de todos en *Fantasia*. Está invadido de brujas, hay fuego por todas partes. La lava pasa por debajo mientras que los murciélagos vuelan por encima. El rollo aquí es no dejarse caer.

La magia siempre puede volverse en contra de Mickey, estrellarse contra calderones ledos, escobas ambulantes o flores venenosas que bailan, también caer en medio del combate de dos dinosaurios y tener pterodáctilos volando sobre su cabeza o cocodrilos que amenazan con devorarlo. Debe subir bien alto al espacio donde los planetas giran velozmente y las estrellas explotan. En Bald Mountain, brujas, gnomos y diablillos lo perseguirán hasta el interior de un río de lava caliente.

Los obstáculos del juego no se encuentran sincronizados, lo cual lo vuelve más difícil de memorizar. En *Fantasia*, así como en *Castle of Illusion*, Mickey combate a los enemigos saltando sobre ellos. Brinque y oprima la direccional hacia abajo. Los libros voladores proporcionan poderes mágicos. Puede utilizar su energía acumulada con disparos pequeños o enormes. Dosifique su fuerza y no cometa errores.

Finalmente, otro lanzamiento que no demora en llegar es *Quack Shot*. En este juego, Donald, apesadumbrado y en la ruina, proyecta un viaje desde México hasta el polo sur, detrás de un tesoro especial para Margarita. Cuenta con la valiosa ayuda de sus sobrinos: Hugo, Paco y Luis, quienes enfrentan al enemigo.

PRÓXIMO NÚMERO

SNES DRAGON'S LAIR



- * MICKEY MOUSE
- * ROAD RUNNER
- * THE BEST OF THE BEST

NES SPIDERMAN



- * BUCKY O'HARE
- * SOCCER GAME

SEGA GHOSTBUSTERS



- * PAPERBOY
- * HEAVY WEIGHT CHAMP

Y... MUCHO MÁS

LOS 10 MEJORES

VIDEOJUEGOS indagó entre las tiendas especializadas en juegos de video, de las principales ciudades de América Latina, la relación de los diez cartuchos más alquilados de este mes.

SNES

Street Fighter II
Bart's Nightmare
Mario Kart
Turtles IV
Robocop III

NES

Robocop III
Street Fighter II
Walk Race
Prince of Persia
Los Picapiedras



VIDEOJUEGOS No. 5

Revista mensual. Copyright © 1992 Nova Cultural. Una publicación de Edila S.A., en convenio para América Latina con Editora Cinco S. A., Calle 61 No. 13-23, Piso 7o. Teléfono: 2856200. Télex: 44883. Telefax: 2120436. Apartado Aéreo 15188, Santafé de Bogotá, Colombia. **Representantes Legales:** Ike Zarmati y Pedro Vargas G. **Editoras:** Iara Rodrigues y María del Pilar Sosa Q. **Directores Editoriales:** Gabriel Manzano Filho y Sandra Emilia Arroyave S. **Diseño y Armada:** Claudia Garavito R. **Autoedición:** Orlando Peña H. **Corrección:** Ricardo Gómez R. **Distribución:** Colombia: Distribuidoras Unidas Ltda. Impreso en Colombia - Printed in Colombia. Impresión: Óptima. 10-06-93.

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

Ahora una
**NUEVA REVISTA
CON OLOR**

CHIP DALE

WALT DISNEY

COMANDO DE RESCATE



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

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

CADA 2 MESES EN LOS PUESTOS DE REVISTAS

NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD • NOVEDAD

! AVENTURATE CON EL !



© DISNEY

MICKEY

GIGANTE

Abril
Cinco



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

!No te las pierdas!

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