

**ACTION**

NO HAY MURO QUE NOS DETENGA

# GAMES

Rep. Argentina AÑO 3 - N° 31 \$ 4,-



# STREET FIGHTER

**GUIA** COMPLETA

CON LOS **COMBOS Y GOLPES** ESPECIALES

**INDICE GENERAL**

PARA QUE NO TE ROMPAS BUSCANDO EN TODAS LAS REVISTAS

THE SUPER NES  
FLINTSTONES

MANSTON  
OF HIDDEN SOULS  
MEGA DRIVE

SUPER NES  
**SONIC**  
BLASTMAN II

MEGA DRIVE  
**REVENGE**  
OF THE NINJA



# WELCOME TO THE MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.  
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene  
garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SEGA



# THE NEXT LEVEL

# II - SEGA CD



**SEGA CD**  
**MEJOR**  
**CONSOLA**

**PREMIO**  
**ACTION**  
**GAMES**  
**1993**

**G A**

**TEC TOY**

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



# EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Videojuegos  
gustos y con los m

Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 309

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed.- Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap. Fed.

**DISQUE AHORA...  
Y COMPRE DESDE SU CASA!**

## GENESIS



Genesis II con 3 juegos  
Contado **\$ 239,90**  
12 cuotas de **\$ 22,40**



**NIPPON GAME**

Gold Action Set con convertidor  
para Family, 1 cartucho con  
168 juegos y Pistola  
Contado **\$ 79,90**  
12 cuotas de **\$ 7,45**

## Super Ofertas

### GAME GEAR



Game Gear con 2 juegos  
Contado **\$ 239,00**  
12 cuotas de **\$ 22,30**

### GAME BOY



Game Boy con Tetris y Auriculares  
Contado **\$ 139,00**  
12 cuotas de **\$ 13,00**

Nintendo, Super Nintendo y Game Boy son marcas registradas de Nintendo of América Inc. Game Gear, Sega CD y Genesis son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

### SUPER NINTENDO

	12 cuotas de	P.Cort.
25-0199 Joe and Mac 2	U\$S 6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U\$S 6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U\$S 8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U\$S 12,15	129,90
25-0207 Fatal Fury 2	U\$S 7,45	79,90
25-0214 Super Street Fighter	U\$S 11,10	119,00
25-0216 Super Tennis	U\$S 8,55	69,90
25-0210 Super Turrican	U\$S 5,60	59,90
25-0208 Zool	U\$S 5,60	59,90
25-0219 La Bella y la Bestia	U\$S 8,40	89,90
25-0222 Power Ranger	U\$S 13,05	139,90

### GAME BOY

	12 cuotas de	P.Cort.
23-0153 Super Mario Land3	U\$S 4,65	49,90
23-0156 Don King Kong C.	U\$S 6,55	69,90
23-0157 Tetris II	U\$S 4,65	49,90
23-0168 Tiny Toon 2	U\$S 4,20	44,90
23-0159 Winner Olympic	U\$S 4,20	44,90
23-0140 Jurassic Park	U\$S 4,65	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U\$S 4,65	49,90
23-0091 Ghost Buster 2	U\$S 2,80	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U\$S 2,80	29,90
23-0114 Knight Quest	U\$S 2,80	29,90
23-0160 Mortal Kombat II	U\$S 6,55	69,90

### SEGA

	12 cuotas de	P.Cort.
27-0083 Castlemania Blood.	U\$S 4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U\$S 3,75	39,90
27-0080 Joe and Mac	U\$S 4,20	44,90
27-0079 Mega Turrican	U\$S 4,20	44,90
27-0078 Strider Returns	U\$S 3,75	39,90
27-0075 Ultimate Soccer	U\$S 3,75	39,90
27-0100 Virtual Race	U\$S 13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U\$S 12,15	129,90
27-0102 Mortal Kombat II	U\$S 8,40	89,90
27-0119 Virtual Bart	U\$S 13,05	139,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen	U\$S 13,05	139,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. \$ 5 - G.B.A. \$ 8,50 - Interior \$ 15

T.A.E.: 23,92%. OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.  
DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA.  
Vigencia de este aviso hasta el 10/01/95.

Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

Nuestros productos son transportados al Interior por



P.C 129,90 59,90 119,00 69,90 79,90 89,90 49,90 129,00 39,90 44,90 139,00  
P.T.F 145,80 67,20 133,20 78,60 89,40 100,80 55,80 144,60 45,00 50,40 154,80



# VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los ejores precios.

**10% DESCUENTO POR PAGO CONTADO**

/3092, 925-5273 al 76, 637-0861 y 831-9635

ed.-Scalabrini Ortiz 2479/83 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs.)

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

*de Navidad*



Panasonic 3DO con Jurassic Park  
Contado \$ 1.190,00  
12 cuotas de \$ 111,10

**SEGA**



Genesis CDX con Ecco The Dolphyn, Sonic y 6 juegos clásicos  
Contado \$ 899,00  
12 cuotas de \$ 83,90



**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

Super Nintendo con 3 juegos  
Contado \$ 339,90  
12 cuotas de \$ 31,75



**NIPPON GAME**

Super Action Set con convertidor para Family, 1 cartucho con 168 juegos y Joystick PYTHON 2  
Contado \$ 79,90  
12 cuotas de \$ 7,45

**GAME GEAR**

	12 cuotas de	P.Cont.
29-0017 Hook	U\$S 4,65	49,90.
29-0018 Ariel Neraid	U\$S 4,65	49,90
29-0019 GP Rider	U\$S 5,60	59,90
29-0020 X Man	U\$S 5,60	59,90
29-0021 Deep Duck Trub.	U\$S 4,65	49,90
29-0022 Mr. Pacman	U\$S 5,60	59,90
29-0023 Pinball	U\$S 5,60	59,90
29-0024 Cliffhanger	U\$S 5,60	59,90
29-0025 Choplifter 3	U\$S 5,15	54,90
29-0026 Sonic Drift	U\$S 5,15	54,90
29-0027 Mortal Kombat II	U\$S 8,40	89,90

**3DO**

	12 cuotas de	P.Cont.
30-0029 Alone in the Dark	U\$S 6,00	63,90.
30-0030 Micro Cosm	U\$S 6,00	63,90
30-0031 AD Narjun	U\$S 6,00	63,90
30-0032 Road Rash II	U\$S 6,00	63,90
30-0033 The Way to Warrior	U\$S 6,00	63,90
30-0034 The Shadows	U\$S 6,00	63,90
30-0035 Soccer Kids	U\$S 6,00	63,90
30-0036 Dungeon Monster	U\$S 6,00	63,90
30-0037 Mad Dog V	U\$S 6,00	63,90
30-0038 Mega Race	U\$S 6,00	63,90
30-0039 VR Stalken	U\$S 6,00	63,90

**SEGA CD**

	12 cuotas de	P.Cont.
28-0024 Hook	U\$S 9,25	99,00
28-0025 Lunar Silver	U\$S 11,10	119,00
28-0026 Microcosm	U\$S 6,55	69,90
28-0027 Mortal Kombat	U\$S 12,05	129,00
28-0028 Rise y the Dragon	U\$S 10,20	109,00
28-0029 Terminator	U\$S 11,10	119,00
28-0030 Tom Cat Alley	U\$S 6,55	69,90
28-0031 Wing Commander	U\$S 11,10	119,00
28-0032 World Cup USA '94	U\$S 11,10	119,00
28-0033 Double Switch	U\$S 6,55	69,90
28-0034 Star Wars	U\$S 6,55	69,90

TARJETAS DE CREDITO: Hasta 12 Cuotas **VISA** **MasterCard** **CABAL** **Consulte precios por mayor** **Consulte precios por mayor**

Hasta 6 cuotas **BANELCO - CREDENCIAL - CARTA FRANCA**

29,90	109,00	54,90	99,00	139,90	63,90	239,90	239,00	1.190,00	899,00	339,90
33,60	123,00	61,80	111,00	156,60	72,00	268,80	267,60	1.333,20	1.006,80	381,00





**Acordate  
de nuestro**

**Gran  
Concurso  
Fin de Año!**

**En ENERO** sabremos  
nombre del ganador  
de la consola

**Panasonic 3DO**  
otorgada por  
**EDITORIAL QUARK**

**¡¡No te olvides que podés  
ser el ganador de este  
fabuloso premio!!**

**ACTION  
GAMES**

**AÑO 3 - Nº 31 - DICIEMBRE 1994**

**Director** Gustavo J. Wrobel

**Subdirector** Daniel Trejo

**Producción** Pablo M. Dodero

**Arte** María A. Alaniz

**Armado** J. F. Caballero



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4  
1029 - Buenos Aires - Argentina  
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

**PUBLICACIONES:**  
Action Games  
CD Review  
Circuitos Integrados  
Saber Electrónica

**Director General** Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa  
del Grupo Editorial Betanel

**Presidente** Elio Somaschini

**Distribución**  
Capital  
Distribuidora Cancellaro S.R.L.  
Virrey del Pino 2639 - Capital  
Interior  
Distribuidora Bertrán S.A.C.  
Vélez Sarsfield 1950 - Capital  
Uruguay  
Berriel y Martínez  
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

**Fotocromía**  
MAC TIME S.R.L.  
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital  
Artes Gráficas Vladimir  
Jufre 537 - 1º - Capital

**Impresión** Editorial Antártica S.A. - Chile

**ACTION GAMES** es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Esta versión en castellano de **AÇÃO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.

El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇÃO GAMES**.

**ACTION GAMES** no se responsabiliza por el cumplimiento de las ofertas y publicidades de sus anunciantes, ni tampoco por la legitimidad de los nombres y/o marcas que utilizan.

Todos los productos o marcas que se mencionan son al efecto de prestar un servicio al lector y no entrañan responsabilidad de nuestra parte.

La modificación o supresión de alguna característica de los productos mencionados es responsabilidad absoluta de sus fabricantes, distribuidores y/o comerciantes, y no de la editorial.

Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio.



# START

## ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 31 - DICIEMBRE 1994

No hay muro que nos detenga:

Porque la Banda de Action rompe todo. Rompe los muros de la rutina, del aburrimiento y de la mediocridad.

Y los rompe con 8 páginas superespeciales del Super Street Fighter II, donde hay combos y golpes especiales (para que nunca más seas derrotado).

Y con un nuevo Índice General con todos los juegos publicados en los primeros 30 ejemplares de la revista (para que nunca más te mates buscando en tu colección).

Y como siempre con los mejores juegos, como The Flintstones, Sonic Blastman, Mansion of Hidden Souls y Revenge of the Ninja (para que nunca más te aburras).

Pero además (y por eso somos los mejores) con el Gran Concurso "Winning Game 1994", con el que premiaremos al Juego del Año y a uno de los game-maniacos votantes.

Por eso Action la rompe. Y por eso vos no te podés quedar del lado equivocado del muro. Si te sentís aprisionado por el muro del aburrimiento y la rutina, unite a nuestra Banda y rompela con Action.

Y nadie te va a detener!!!

La Banda de Action

ESTE ES EL CODIGO DE PUNTAJE QUE UTILIZAMOS



## SUPER NES

Super Street Fighter 2	
Guía completa de golpes .....	10
The Flintstones .....	18
Sonic Blastman 2 .....	20
Zool .....	22
Side Pocket .....	23
Mega Man Soccer .....	26
Flashback .....	28
NBA JAM .....	30

## NINTENDO

T.M.N.T.	
Tournament Fighters .....	32

## MEGA DRIVE

Super Street Fighter 2	
Guía completa de golpes .....	10
Cliffhanger .....	36
Asterix .....	38
CD-Mansion of Hidden Souls ..	42
CD-Revenge of the Ninja .....	43
Joe & Mac .....	46
Virtua Racing .....	48
Normy's Beach .....	49
Skitchin .....	50

## MASTER SYSTEM

GP-Rider .....	56
----------------	----

## PC

Simcity 2000 .....	58
--------------------	----

## ARCADES

Art of Fighting .....	60
Ridge Racer .....	62





# SHOTS

## TODA LA CES CHICAGO

Nintendo montó el mayor stand de la feria para mostrar Donkey Kong. Sega no fue, pero prometió el 32 X para noviembre. Las novedades de la feria y una montaña de presentaciones para que vayas haciéndote los ratones.

### MUCHO REY PARA POCA SELVA

Hasta se hizo un poco pesado. Vos entrabas en la CES y te dabas de cara con el enorme stand de Nintendo anunciando al gorila Donkey, el Rey de la Selva. Andabas un poquito más y ... paf: en el stand de Virgin, docenas de televisores mostraban al otro rey de la selva, "The King Lion", el dibujito de Disney que va a salir también en games. ¿No te parece demasiado rey para poca selva? Y ése fue el clima general de la feria, que es el clima del mercado: un montón de fabricantes peleándose con todo por conquistar a los gamemaníacos. La selva somos nosotros, los que pagamos.

La CES de Chicago 1994 fue la más confusa de la historia de los games: 8 bits, 16, 32 y 64 bits. Todo junto. ¿Cuál sistema va a sobrevivir? ¿Con qué medio: cartucho o CD? Poca gente se arriesgó a hacer afirmaciones.

### SEGA NO FUE

Sega decidió no ir y Nintendo se hizo la fiesta: montó un enorme stand para mostrar al gorila Donkey. La 3DO Company llevó tres nuevas consolas (Samsung, Goldstar y Sanyo), Philips mostró su nuevo CD-I y una bocha de filmes de verdad en CDs de 5 pulgadas (iguales a los de música). Atari prometió esto y lo de más allá para el Jaguar.

Esta fue la última CES en Chicago. En 1995, la edición del verano norteamericano va a tener lugar en Philadelphia, en el estado de Pennsylvania. Y para que se te haga agua la boca: se va a llamar CES Interactive y le dará mucha más manija a los games.

Fijate aquí, en Shots las cosas más impactantes de la CES. La cobertura de la feria continúa en la próxima edición.



Entrada principal del salón de Games y Multimedia de la CES - Chicago Verano 94. El mayor stand era el de Nintendo.

## SEGA X NINTENDO

El año 1993 fue mejor para Sega que para Nintendo. Y en 1994 la situación parece igual.

Las ventas de la Sega despegaron a tal punto que la empresa ya habla de que las dos "se dividen el liderazgo en el segmento de 16 bits".

Los números dan una idea, pero no permiten comparación directa. Sega dice que ya tiene vendidos 13 millones de Mega Drive en los Estados Unidos. Nintendo dice que tendrá 15,5 millones para final de este año.

Los motivos del crecimiento de Sega son ya conocidos para los lectores de ACTION GAMES. La empresa vende imagen de alta tecnología y hace presentaciones, sin parar, de máquinas y juegos, principalmente de deportes.

Para no quedarse atrás de Sega, Nintendo salió al campo en la CES: avisó que no tiene apuro y sólo va a presentar el Ultra 64 (ex Reality) junto con buenos juegos. Según ellos, la tecnología del CD no está a la altura de lo que quiere Nintendo.

Y, para cerrar la discusión, se excusó de hablar de 32 bits. La Big "N" prometió explorar al mango el potencial del SNES, presentando games escalofriantes. El primero de ellos, Donkey Kong, realmente impresiona. ¿Pero será suficiente eso para cambiar el juego? Ver para creer.

## LAS NOVEDADES DE NINTENDO SUPER GAME BOY

Nintendo presentó con todos los chiches el Super Game Boy, accesorio para que el SNES ruede cartuchitos del Game Boy. Chicos, el chirimbolo es poderoso: aumenta hasta las manos las imágenes y usa una paleta con 256 colores. Más de 350 cartuchos que ya existen para el portátil ganan nueva vida con el accesorio. Basta jugar el Tetris: ¡qué diferencia! Los games de la serie Mega Man se vuelven mucho más lindos, y el sonido, claro, no tiene ni comparación. El resultado, en jugabilidad, queda cabeza a cabeza con el Nintendo 8 bits.

Y lo que es mejor: nuevos cartuchos para Game Boy que ya están siendo presentados con software proyectado para el Super Game Boy. O sea, se va a ver todavía mejor en la TV que los antiguos que estamos viendo ahora. El accesorio ya está en venta y cuesta 60 verdes en los Estados Unidos.



Pantalla del game Seaquest DSV (de Malibu, todavía inédito) ya creado para el Super Game Boy: mucho más colorido.

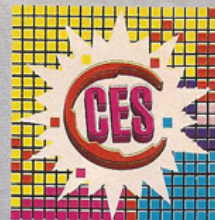
## REALITY SE CONVIERTE EN ULTRA 64 Y GANA LICENCIATARIOS

Después de que todo el mundo ya se había acostumbrado al nombre Reality, Nintendo decidió cambiar todo y rebautizar la nueva plataforma Ultra 64. Aparentemente, el cambio vino para dar más impacto al producto, que solamente va a ser presentado al final de 1995. La Big "N" también insistió en que va a continuar con los cartuchos, aunque sean mucho más caros, porque considera que los CDs son lentos.

Para finalizar, fueron presentados los primeros socios para la creación de juegos: las británicas Rare Ltd. y DMA Design (Battletoads, Lemmings) y la poderosa WMS Industries (nada menos que el grupo norteamericano Midway (Acclaim, de Mortal Kombat y NBA JAM). El presidente de la junta directiva de la Nintendo en los Estados Unidos, Howard Lincoln, afirmó que el primer juego de Acclaim para el Ultra va a ser EXCLUSIVO.



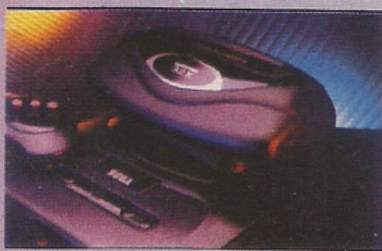
# SHOTS



## LAS NOVEDADES DE **SEGA** 32X SALEN EN NOVIEMBRE

Se fijó para noviembre la presentación del 32X, que permitirá rodar juegos de 32 bits en el Mega Drive (con cartucho) o en CD (con el Sega CD). Sega incluso hizo más: prometió que el precio será inferior a 150 dólares y que hará una campaña publicitaria que costará 10 millones de dólares. Según Sega, 25 empresas habían adherido al proyecto hasta junio. Son muchas para enumerarlas. Entre las principales están Capcom, Konami, Acclaim y Accolade (en los games) y Time Warner, 20th.Century Fox y JVC Musical (interactivos y otros productos).

Sega también anunció los primeros games. Todos van a costar 70 dólares. Anotá: Doom, Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe, Super Afterburner, Super Motocross y Fahrenheit CD. ¡Ay, qué ganas de jugar, hermano!



32x, accesorio que va a dar velocidad turbo a tu Mega

## BIKES INTERACTIVAS EN MEGA Y SNES

¡La pelea entre Sega y Nintendo llegó hasta los accesorios! Las dos están presentando increíbles bicicletas interactivas para que vos te diviertas y hagas ejercicio al mismo tiempo. La de Mega se llama Heartbeat y la del Super NES, Life Fitness Exertainment. Las bicicletas tienen joysticks en el manubrio y son conectadas a las consolas a través de un módulo especial. Se desarrollaron games especiales para ellas. Hay juegos para ejercicios o de carreras, aventuras y otros deportes. Sega ya presentó tres cartuchos y Nintendo dos.

Probamos el cartucho de carreras de SNES, en la CES Chicago, y lo encontramos THE BEST! La Bike interactúa con el juego: si aparece una subida en el escenario, se vuelve más difícil pedalear. Si parás de pedalear, parás también en el game, y así todo. Te divertís una bocha y hacés un buen ejercicio.

## PRESENTACIONES DE LA FERIA

Fijate aquí las principales presentaciones anunciadas en la CES para cada consola.

### SUPER NES

The Death and Return of Superman - Sunsoft  
Mighty Max - Ocean  
Addams Family Values - Ocean  
Acme Animation Factory - Sunsoft  
Sylvester and Tweety - Sunsoft  
Zero the Kamikaze Squirrel - Sunsoft  
Jelly Boy - Ocean  
The Shadow - Ocean  
The Lion King - Virgin  
Itchy & Scratchy - Acclaim  
Pitfall: The Mayan Adventure - Activision  
Popeye - American Technos  
Earthworm Jim - Playmates  
Captain Commando - Capcom  
Demon's Crest - Capcom  
Porky Pig's Haunted Holiday - Sunsoft  
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft  
Looney Tunes - Hoop It Up! - Sunsoft  
Tarzan - Cybersoft  
Future Zone - Electro Brain  
Shaq-fu - Electronic Arts  
SimCity 2000 - Imaginer  
Clay Fighter 2 - Interplay  
Super Return of Jedi - JVC  
Top Gear 3000 - Kemco  
Animaniacs - Konami  
Batman: Animated Series - Konami  
Jurassic Park 2 - Carnage Continues - Ocean  
Star Trek - Deep Space Nine - Playmates  
Tetris 2 - Nintendo  
Uniracers - Nintendo/DMA  
Super Punch-Out! - Nintendo  
Wario's Woods - Nintendo  
Mario's Early Years: Fun Letters - Nintendo

### NES

Wario's Woods - Nintendo  
Beauty and the Beast - Hudson  
Mario's Time Machine - Mindscape  
Best of the Best - Electro Brain

### GAME BOY

Donkey Kong - Nintendo/Rare  
Donkey Kong Land - Nintendo/Rare  
Taz-Mania - Sunsoft  
Daffy Duck - Outubro  
Star Trek Generations - Absolute  
Itchy & Scratchy - Acclaim  
NBA Jam - Acclaim  
Mega Man 5 - Capcom  
Yogi - Cybersoft  
Tarzan - Gametek  
Bonk's Revenge - Hudson  
Jurassic Park 2 - Ocean  
Daffy Duck - Sunsoft  
Taz-Mania - Sunsoft



Earthworm Jim: en breve en Mega y SuperNES

### MEGA DRIVE

Speed Racer - Accolade  
Matrix - Accolade  
Return to Zork CD - Activision  
Mad Dog 2 CD - American Laser  
Skülljagger's Revenge - ASC  
Popeye - Technos  
Soulstar CD - Core  
Formula One 94 - Domark  
Formula One 94 CD - Domark  
Earthworm Jim - Playmates  
Might & Magic 3 - FCI  
Pac Man 2 - Namco  
Star Blade CD - Namco  
Lethal Enforcers 2 CD - Konami  
Snatcher CD - Konami  
Legends of the Justice League Task Force - Sunsoft  
Cadillacs & Dinosaurs CD - Rocket Science  
Al Unser Jr. Racing - Toolworks  
Iron Helix CD - Spectrum Holobyte  
Akira - T-HQ  
Akira CD - T-HQ  
The Incredible Hulk - U.S. Gold  
Flashback CD - U.S. Gold  
Fatal Fury Special (en 1995) - Takara  
Samurai Showdown - Takara  
The Death and Return of Superman (en 1995) - Sunsoft

### GAME GEAR/ MASTER SYSTEM

Mortal Kombat 2 - Acclaim  
Itchy & Scratchy - Acclaim  
Popeye's Beach Volleyball - Technos  
Side Pocket - Data East  
Formula One 94 - Domark  
Choplifter 3 - Extreme  
Zool - Gametek  
Jeopardy - Gametek  
Barbie Super Model - Hi Tech  
Pac-Attack - Namco  
Lemmings 2 - Psygnosis  
Fatal Fury Special - Takara  
Road Rash 2 - Tengen  
Akira - T-HQ  
The Incredible Hulk - U.S. Gold  
MTV's Beavis and Butt-Head - Viacom  
Samurai Showdown (en 1995) - Takara





# AITO

TURB

16-BIT



**100% COMPATIBLE CON 16 BIT**

DISTRIBUIDO POR: UNIVERSE ELECTRONIC S.F.



# La opción que estabas esperando

## SET:

- 1 X 16 BIT CONSOLA
- 2 X TURBO JOYSTICKS
- 1 X ADAPTADOR 220 VAC
- 1 X RF CABLE
- 1 X SWICHT BOX
- 1 X CABLE AUDIO-VIDEO
- 1 X MANUAL
- 1 X AUDIFONO

## FUNCIONES:

- 1- SISTEMA DE VIDEO BINORMA (PAL-N Y NTSC)
- 2 - UCS (UNIVERSAL CARTRIDGES SYSTEM)  
PERMITE FUNCIONAR CON TODOS LOS SISTEMAS  
DEL MUNDO (AMERICA, ASIA Y EUROPA)
- 3 - COMPATIBLE CON CD-ROM

## OPCIONALES:

TURBO  
CONECTOR PARA CD-ROM



The title 'STREET FIGHTER' is rendered in large, 3D block letters. The letters 'S', 'T', 'R', 'E', 'E', 'T', 'F', 'I', 'G', 'H', 'T', 'E', 'R' are blue with a white-to-blue gradient and a beveled edge. The word 'STREET' is written in a stylized, orange, brush-stroke font across the top of the blue letters. The word 'FIGHTER' is written in the same orange, brush-stroke font across the bottom of the blue letters. The entire graphic is set against a background of a red brick wall with several bricks broken and scattered around the title.

# STREET FIGHTER

**LA GUIA DEFINITIVA**

**COMBOS Y GOLPES ESPECIALES**

MEGA - SNES - ARCADE



# STREET FIGHTER 2:

## LA GUIA DEFINITIVA

¡Felicitaciones! Tenés en tus manos la mejor (y más completa) guía de Street Fighter 2. Sirve para TODAS las versiones del game, desde el pionero World Warriors (Super NES y Arcade) hasta el modernísimo Super Street Fighter 2 Turbo. Basta ojear esta nota genial para volverse un campeón en los principales golpes de cada uno de los 16 personajes. Para facilitar tu vida, los golpes aparecen en el orden en que fueron evolucionando, representados por colores (fijate en el cuadro de abajo). ¡Ahora no tenés más disculpa! Con este regalo que te hace ACTION GAMES, sólo no se vuelve un campeón en SF2 el que no quiere. Léé la explicación sobre los comandos con mucha atención y ...FIGHT! FIGHT! FIGHT!

### PARA ENTENDER LOS COMANDOS

**golpe:** cualquier botón de golpe con el puño

**SF:** golpe fuerte

**SM:** golpe mediano

**sf:** golpe débil

**patada:** cualquier botón de patada

**CF:** patada fuerte

**CM:** patada mediana

**cf:** patada débil

**↓ ↘ → (sin coma):** de una sola vez, deslizando

**←, → (con coma):**

una por vez

**2s:** cargá por 2 segundos

**TODOS LOS GOLPES SON INDICADOS CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA. PARA EJECUTAR UN GOLPE CON TU LUCHADOR A LA DERECHA, BASTA INVERTIR EL SENTIDO DEL MOVIMIENTO.**

### LAS VERSIONES DEL CLASICO

- 1) SF 2: World Warrior (Super NES/Arcade)
- 2) SF 2: Champion Edition (Arcade)
- 3) SF 2 Turbo (Super NES/Arcade)
- 4) SF 2: Special Champion Edition (Mega Drive)
- 5) Super SF 2 (SNES/Mega Drive/Arcade)
- 6) Super SF 2 Turbo (Arcade)

### !!!ATENCION!!!

Algunos golpes solamente funcionan en algunas versiones de SF 2. Para que no te encuentres re-perdido, se nos ocurrió una convención. Fijate bien:

**Azul:** funciona en todas las versiones, para todas las plataformas (arcades, Mega y Super NES)

**Rojo:** funciona a partir de la versión 2 (del modo Normal de la versión 3 y modo Champion de la versión 4)

**Verde:** funciona a partir del modo Turbo de la versión 3 e Hyper de la versión 4

**Violeta:** funciona a partir de la versión 5

**Negro:** funciona sólo en la versión 6

# CAMMY

(Inglaterra)



**PIE EN LA CARA**

→ + CF

**ZANCADILLA**

↓ + CF

**CANNON DRILL**



↓ ↘ → + patada

**SPINNING KNUCKLE**

← ↙ → + golpe (desvía las magias)

**THRUST KICK**

→ ↓ ↘ + patada

**ENTERRADA EN EL SUELO**

→ + SM o SF (cerca del adversario)

**ARROJAR EN EL AIRE**

(CON LAS MANOS)

Saltá y, cerca del adversario, apretá

→ + SM o SF

**ARROJAR CON LAS PIERNAS**

Apretá → + CM o CF cerca

del adversario

**ARROJAR EN EL AIRE**

(CON LOS PIES)

En el aire, cerca del enemigo,

apretá → + CM o CF

**FURYGAN COMBINATION**

← ↙ ↓ ↘ → ↗ + golpe

**SPIN DIVE SMASHER**



Devastador: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + patada

### COMBOS

- 1) Saltá encima-con SF, da un SM y prepará un Cannon Drill con CF (acierta tres veces)
- 2) Saltá con CF, propiná un SM o CM y subí con un Thrust Kick (pega tres veces)



# KEN

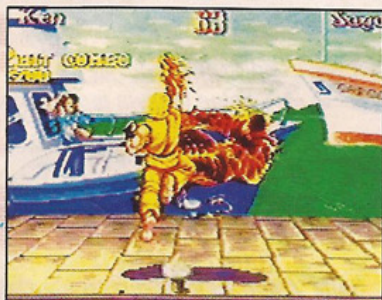
(Estados Unidos)



**DRAGON PUNCH**  
→ ↓ ↘ + golpe  
**MAGIA**  
↓ ↘ → + golpe  
**GIRATORIA**  
↓ ↙ ← + patada  
**ARROJAR CON LOS PIES**  
Cerca, → + CM o CF  
**ARROJAR CON LAS MANOS**  
Cerca, → + SM o SF  
**GANCHO**  
↓ + SF

**GIRATORIA EN LO ALTO**  
Saltá y ↓ ↙ ← + patada

## DRAGON PUNCH DE FUEGO



→ ↓ ↘ + SF

**SUPERPATADA EN EL ROSTRO**  
→ ↘ → + patada  
**PATADA ANTIAEREA** - ← ↙ ↓ ↘ →  
+ patada  
**PATADA DOBLE**  
→ ↘ ↓ + patada

## VIOLENT SHORYUKEN



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

### COMBOS

- 1) SF parado + Dragon Punch con SF (acierta hasta cuatro veces)
- 2) Saltá, da una voladora con CF, SF y subí con un Dragon Punch con SF (pega hasta cinco veces)

# RYU

(Japón)



**MAGIA**  
↓ ↘ → + Golpe  
**DRAGON PUNCH**  
→ ↓ ↘ + golpe  
**GIRATORIA**  
↓ ↙ ← + Patada  
**ARROJAR CON LOS PIES**  
De cerca, apretá → + CM o CF  
**ARROJAR CON LAS MANOS**  
De cerca, apretá → + SM o SF  
**PATADA EXPERTA**  
CF parado (pega dos veces)

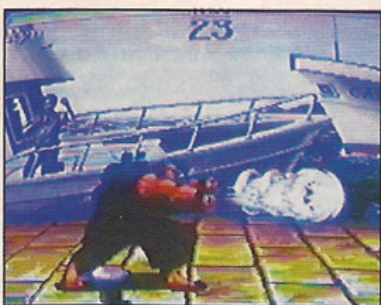
**GIRATORIA EN LO ALTO**  
Saltá y apretá ↓ ↙ ← + patada

## MAGIA DE FUEGO



← ↙ ↓ ↘ → + golpe

## VACCUMM HADOUKEN



↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

### COMBOS

- 1) Saltá con CF, da un cf y soltá magia (pega hasta tres veces)
- 2) Andá hacia arriba con SF, da un sf en el estómago y reventá con un Dragon Punch.

# CHUN-LI

(China)



**SPINNING BIRD KICK**  
↓ 2s, ↑ + patada  
**LIGHTNING KICK**  
Patada rapidita  
**ARROJAR EN LO ALTO**  
Saltá y apretá → + SM o SF  
**ARROJAR EN EL SUELO**  
De cerca, → + SM o SF  
**PIE EN LA CABEZA**  
Saltá y apretá ↓ + CM

**BALON**  
Bien cerca, → + CF  
**MORTAL**  
Bien cerca, → + CM

**SPINNING BIRD KICK EN LO ALTO**  
En lo alto del salto, ↓ 2s, ↑ + patada  
**MAGIA**  
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

## MAGIA (SUPER)



← 2s, → + golpe (nueva animación)

**PATADA EN LA CARA**  
Parado, apretá CF

**SPINNING BIRD KICK**  
← 2s, → + patada  
**TENSHO KYAKU**  
↓ 2s, ↑ + patada

## THOUSAND BURST KICK



← 2s, → ← → + patada

### COMBOS

- 1) Saltá con SF, da un SM y completá con una zancadilla con CF (pega hasta 3 veces)
- 2) Saltá y da un SF en la cabeza, otro SF y acabá con magia (pega tres veces)



# DHALSIM

(India)



**YOGA FLAME**  
← ↙ ↓ ↘ → + golpe

**YOGA FIRE**  
↓ ↘ → + golpe  
**COSCORRON**

De cerca, → + SM

**ARROJAR**

De cerca → + SF

**CABEZAZO**

De cerca, SF

**TORNILLO CON LOS PIES**

↑ para saltar, ↓ + CF

**TORNILLO CON LA CABEZA**

↑ para saltar, ↓ + SF

**YOGA TELEPORT**

(en frente, lejos del enemigo)

← ↓ ↙ + 3 botones de patada

(en la Super, sale con 2 patadas)

**YOGA TELEPORT**

(en frente, cerca del adversario)

← ↓ ↙ + 3 botones de golpe

(en la Super, sale con 2 puñetazos)

**YOGA TELEPORT**

(cerca, a espaldas del adversario)

→ ↓ ↘ + 3 botones de patada

(en la Super, sale con dos patadas)

**YOGA TELEPORT**

(lejos, a espaldas del enemigo)

→ ↓ ↘ + 3 botones de golpe

(en la Super, sale con dos golpes)

**YOGA BLAST**

Es un Yoga Flame hacia lo alto:

← ↙ ↓ ↘ → + patada

**YOGA INFERNO**



← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↘ ↓ ↘ → + golpe

## COMBOS

- 1) Soltá un Yoga Fire con sf y da un SF en la secuencia (acierta tres veces)
- 2) Comenzá con un CM y reventá en la magia con SF (acierta dos veces)

# GUILE

(Estados Unidos)



**SONIC BOOM (magia)**

← 2s, → + golpe

**FLASH KICK (cuchillo)**

↓ 2s, ↑ + patada

**GANCHO**

↓ + SF

**ARROJAR EN EL AIRE (hacia el lado)**

Saltá y agarrá con golpe

**ARROJAR EN EL AIRE (hacia abajo)**

Saltá y agarrá con patada

**ENTERRADA**



De cerca, → + SF

**RODILLAZO**

→ + CM

**DOUBLE FLASH KICK**



← 2s, ↘ ↙ ↘ ↙ + patada

## COMBOS

- 1) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SF (gancho), lanzá una magia y acabá con SF (pega hasta cuatro veces)
- 2) Saltá con SF sobre la cabeza, da un SM y subí el cuchillo con CF (pega tres veces).

# E. HONDA

(Japón)



**HUNDRED HAND SLAP**

Golpes rapiditos

**TORPEDO**

← 2s, → + golpe

**ROMPE-ESPALDA**

De cerca, → + SF

**RODILLAZO**

De cerca, → + CM o CF

**ARROJAR LEJOS**

De cerca, → + SM

**CACHETADA ANDANDO**

Direccional + golpe rápido

**SUMO SMASH**



↓ 2s, ↑ + patada

**LANZAMIENTO ANIMAL**

← ↙ ↓ ↘ → + golpe

**SUPER KILLER HEAD RAM**



← 2s, → ← → + golpe

## COMBOS

- 1) Saltá con SF sobre la cabeza y salí andando con la Cachetada (pega hasta cinco veces)
- 2) Saltá con SF, da un SM y reventá con un Torpedo (pega hasta tres veces)



# ZANGIEF

(Rusia)



**PILON TRIPLE**  
Vuelta completa en el direccional + golpe  
**PECHAZO**  
↑ ↓ + SF  
**GIRO CON LOS BRAZOS**  
Dos botones de golpe o patada al mismo tiempo  
**ENTERRADA**  
→ + SF

**GIRO ANDANDO**  
Andá y apretá dos botones de golpe

**GIRO RAPIDO**  
Dos botones de patada al mismo tiempo

**ARROJAR HACIA ATRAS**  
De cerca, → + CM

**MORDISCO**  
Apretá CF cerca del adversario  
**ARROJAR EN EL SUELO**  
Saltá y apretá SF

**ARROJAR POR ATRAS**  
Saltá y apretá CF

**ENTERRADA DOBLE** - Cerca, vuelta completa en el Direccional + patada  
**ENTERRADA DE LEJOS**

Vuelta completa en el Direccional + patada, a distancia mediana

**HUIDA DE LAS MAGIAS**  
(solamente en el Super Turbo)  
→ ↘ ↓ + golpe

## FINAL ATOMIC BUSTER



Dos vueltas en el Direccional + golpe

## COMBOS

- 1) Saltá con SF en la cabeza, da un SM en el estómago y salí girando con golpe (pega tres veces)
- 2) Saltá, da un pechazo, mandá un SF, otro SF y acabá con un lindo pilón triple (pega cuatro, pero cuenta como tres).

# BLANKA

(Brasil)



**MORDISCO**  
Cerca del adversario, → + SF  
**BOLITA**  
← 2s, → + golpe  
**CABEZAZO**  
De cerca, → + SM  
**RODILLAZO**  
De cerca, → + CM  
**GARRAS EN LA CABEZA**  
Parado, apretá SF

## CHOQUE



Golpe varias veces seguidas

**BOLITA HACIA ARRIBA**  
↓ 2s, ↑ + patada

**BOLITA CON PATADA**  
← 2s, → + patada (salta magia)

**VUELO**  
→ + 3 botones de patada

## GRAND SHAVE ROLL



← 2s, → ← → + golpe. Dejá presionado el botón de golpe y soltalo para atacar

## COMBOS

- 1) Saltá con SF, da un cabezazo y terminá con la bolita (pega tres veces)
- 2) Saltá con SF y caé con el choque (pega dos veces, pero es muy rápido)

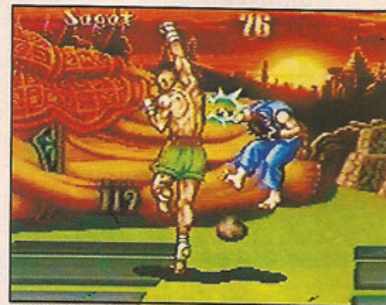
# SAGAT

(Tailandia)



**TIGER KNEE**  
↓ ↘ → ↗ + patada  
**MAGIA EN LO ALTO**  
↓ ↘ → + golpe  
**MAGIA ABAJO**  
↓ ↘ → + patada  
**ARROJAR ENEMIGO**  
De cerca, → + SF  
**ZANCADILLA**  
↓ + CF

## TIGER UPPERCUT



→ ↓ ↘ + golpe

**PATADA EN LA CARA**  
↑ + cf  
**VOLADORA CON GOLPE**  
Andá hacia arriba y apretá SF

**MULTI-HIT UPPERCUT**  
Acertá hasta cinco veces:  
→ ↓ ↘ + golpe

## TIGER GENOCIDE



→ ↓ ↘ → ↓ ↘ + golpe

## COMBOS

- 1) Andá hacia arriba con CF, da un cf y reventá con un Uppercut con SF (pega tres veces)
- 2) Andá hacia arriba con CF, mandá una zancadilla y terminá con un rodillazo (acierta tres veces)



# VEGA

(España)



## CLAW ROLL

← 2s, → + golpe

## WALL LEAP

↓ 2s, ↑ + patada. En el aire, pegado al adversario, apretá Direccional con golpe

## ARROJAR

De cerca, → + SM o SF

## ZANCADILLA

↓ + CF

## CLAW DIVE

↓ 2s, ↑ + patada. Completá con un puñetazo todavía en el aire, a media distancia del enemigo.

## FLICK

En la Champion, ← ←. En la Turbo, apretá los tres botones de golpe juntos (él girará dos veces)

## VOLADA CON GARRA (ARRIBA)

↓ 2s, ↑ + sf

## VOLADA CON GARRA (ABAJO)

↓ 2s, ↑ + SF

## BACK FLIP (UN SOLO GIRO)

Dos patadas al mismo tiempo

## BACK FLIP KICK

← 2s, → + patada

## ROLLING INZA DROP



← 2s, ↘ ↙ ↗ + patada; → + golpe (cerca del adversario).

## COMBOS

- 1) Andá hacia arriba con SF o CF, aterrizá y da un sf y acabá con una zancadilla con CF (acierta tres veces)
- 2) De cerca, colocá hacia atrás, da un sf y comenzá a hacer un Claw Roll; completá el movimiento y da un golpe (acierta hasta cinco veces)

# BALROG

(Estados Unidos)



## DIRECTO

← 2s, → + golpe

## GANCHO

← 2s, → + patada

## TURN PUNCH

Apretá tres golpes o patadas y soltalos al mismo tiempo.

## CABEZAZO

De cerca, → + SF

## FIST SWEEP

↓ + CF

## CABEZAZO HACIA ARRIBA



↓ 2s, ↑ + golpe

## DASH LOW PUNCH

← 2s, ↘ + golpe

## SUPER DASHING UPPERCUT



← 2s, → ← → + golpe

## COMBOS

- 1) Cargá hacia atrás y saltá con SF, agachate y da dos sf, mandá un directo y acabá con SF (pega hasta cinco veces)
- 2) Saltá con SF, agachate, da un sf y acabá con CF agachado (acierta tres veces)

# M. BISON

(Tailandia)



## TORPEDO DE FUEGO

← 2S, → + golpe

## PISOTON EN LA CABEZA

↓ 2s, ↑ + patada

## TIJERA

← 2s, → + patada

## ZANCADILLA

↓ + CF

## LANZAR ENEMIGO

De cerca, → + SM o SF

## DEVIL REVERSE PUNCH

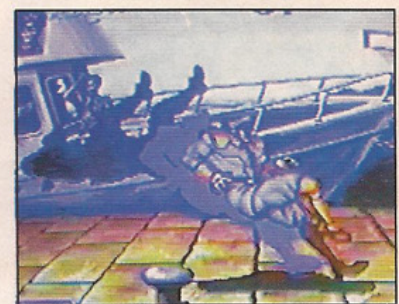


↓ 2s, ↑ golpe

## RODILLAZO

De cerca, → + cf

## KNEE PRESS NIGHTMARE



← 2s, → ← → + patada

## COMBOS

- 1) Saltá y cargá hacia atrás; antes de aterrizar, da un SF, agachate y mandá un sf, terminá con un torpedo (acierta tres veces)
- 2) Andá hacia arriba con SF, da un SM agachado y terminá con → + CF (acierta tres veces)



# DEE JAY

(Jamaica)



CODAZO  
 ↓ + SF  
 RODILLAZO  
 cf cerca del adversario  
 ZANCADILLA  
 ↓ + CF  
 PATADA CONTRA VOLADORAS  
 → + CF  
 GANCHO EN EL AIRE  
 Saltá y apretá SM  
 HYPER FIST  
 ↓ 2s, ↑ + golpe varias veces  
 MÁGIA  
 ← 2s, → + golpe  
 ARROJAR CON LAS MANOS  
 Cerca del enemigo,  
 apretá → + SM o SF  
 ARROJAR CON LOS PIES  
 Cerca del enemigo,  
 apretá → + CM o CF

## DOUBLE DREAD KICK



← 2s, → + patada

JACK KNIFE MAXIMUM  
 Defendete de voladoras:  
 ↓ 2s, ↑ + patada

## CARNIVAL HOOK-KICK



bestial: ← 2s, → ← → + patada

### COMBOS

- 1) Saltá, da un SF en la cabeza, atacá con SM y terminá con magia (acierta tres veces)
- 2) Andá hacia arriba con SF y cargá (←), da un SM y comencá a ejecutar un Dread Kick; completá el Dread Kick y apretá CF (pega hasta cuatro veces)

# FEI LONG

(Hong Kong)



DOS MANOS EN LA PIERNA  
 ↓ + SF (deja tonto)  
 RODILLAZO  
 A media distancia, apretá → + CF  
 ZANCADILLA ↓ + CM  
 GANCHO  
 → + SF a media distancia  
 GOLPE DEFENSIVO  
 Parado, apretá SF  
 (para contener ataques)  
 ARROJAR POR EL CABELLO  
 De cerca, apretá → + CM o CF  
 ARROJAR CON LAS MANOS  
 De cerca, apretá → + SM o SF  
 REKKA KEN  
 ↓ ↘ → + golpe  
 (repetí el comando hasta tres veces)

## RISING DRAGON KICK



← ↓ ↘ + patada (quema al enemigo)

## BEATING FLASH KICK

Acertá en el aire: ← ← ↓ ↘ → ↗ + patada

## GRAND BLAZING FLAME PUNCH



Lindo combo: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + golpe

### COMBOS

- 1) Andá hacia arriba con SF, da un SM y comencá el Rekka Ken; concluí el Rekka Ken y da un SF; en seguida, detoná otros dos Rekka Ken (acierta hasta cinco veces)
- 2) Andá hacia arriba con SF y colocá ←, da un SM y hacé un Rising Dragon con CF (pega hasta cuatro veces)

# T.HAWK

(Méjico)



ZAMBULLIDA  
 Saltá y apretá ↓ + SF  
 RODILLAZO  
 Saltá y apretá ↓ + SM  
 ESTRANGULAR  
 Apretá SF cerca del adversario  
 CODAZO EN LA CARA  
 Apretá CF cerca del enemigo  
 ARROJAR LEJOS  
 Apretá SM cerca del adversario  
 BRAZOS ABIERTOS  
 ↓ + SM  
 THUNDERSTRIKE  
 → ↓ ↘ + golpe  
 STORM HAMMER  
 Da una vuelta completa en el Direccional y apretá golpe

## THE HAWK



Saltá y apretá los 3 botones de golpe

## DOUBLE TYPHOON



2 vueltas con el direccional + golpe

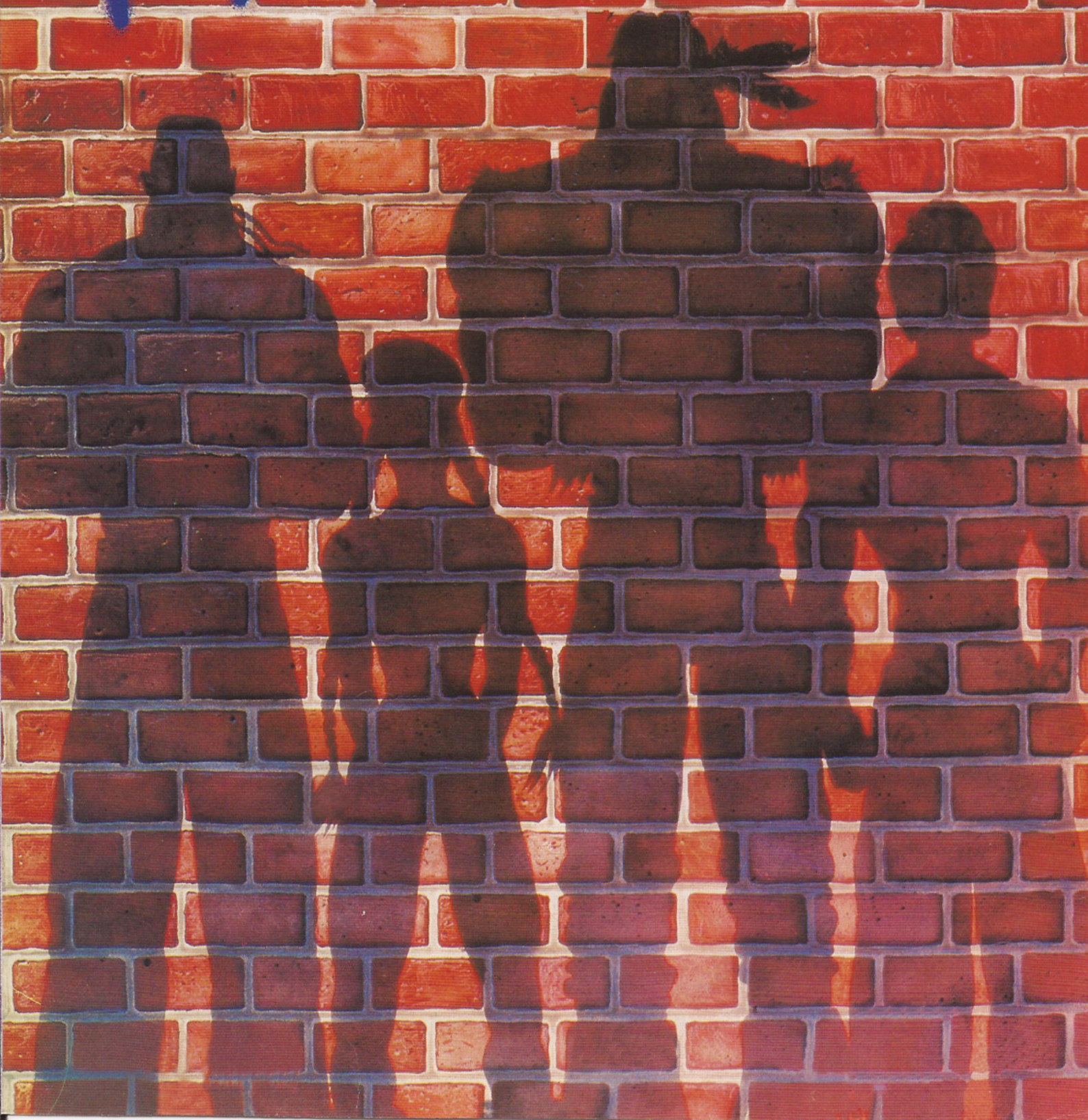
### COMBOS

- 1) Saltá y apretá ↓ + SF (en las espaldas del enemigo), da un SM y terminá con un Thunderstrike (acierta hasta cuatro veces)
- 2) Saltá accionando SF, arrasá con ↓ + sf, da un CM y terminá con un Thunderstrike con SF (pega hasta cinco veces)

En la Super SF 2 Turbo, el THE HAWK, también conocido como Condor Dive, tiene el mismo comando, pero no puede ser usado en Combos.

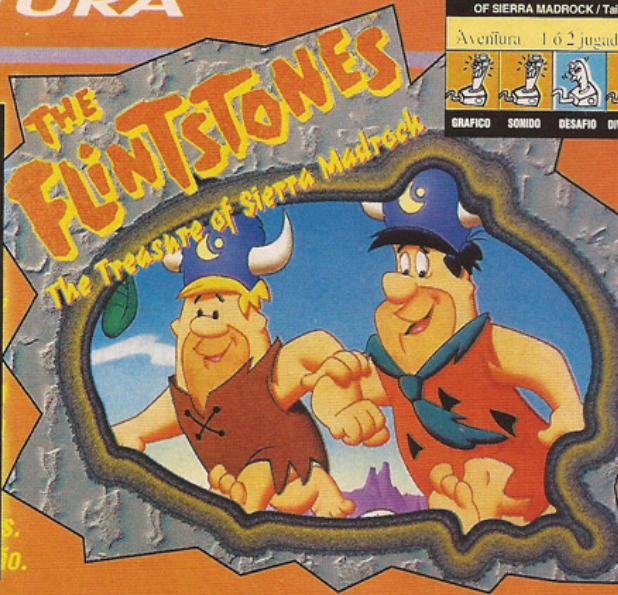


FIGHT!





THE FLINTSTONES - THE TREASURE OF SIERRA MADROCK / Taito  
 Aventura 1-6 2 jugadores  
 GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



No sólo la gente de más de 30 años es fan de esta familia de la Edad de Piedra. La muchachada también los conoce. Taito sabe eso y ya lanzó dos nuevos juegos. El primero fue "The Surprise at the Dinosaurs Peak!", para Nintendo. Ahora aparece esta divertida aventura para SNES. El juego es lindo y tiene gráficos bien animados. En el comienzo se escucha aquella música tradicional de la presentación de los dibujos animados. No es un juego para romperse la cabeza. Pero te da un rato de diversión.

**LOS BUFALOS DE AGUA**

Cuando Fred y Barney usan sombreros con cuernos de búfalo... cuidate. Algo va a ocurrir en el club donde el fortachón y el enanito se divierten semanalmente. Esta vez el jefe del club anuncia que se jubilará y nombrará un sucesor. El dúo se siente muy contento: para ser el nuevo líder, basta encontrar un tesoro en la misteriosa Sierra Madrock. Pero no será nada fácil... Vamos a observar unos momentos esta empresa para ver qué pasa.

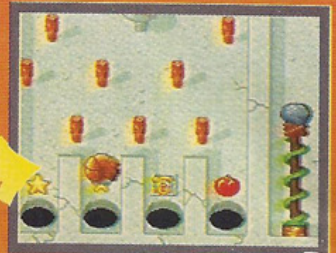
**JUGANDO SOLO O CON UN AMIGO, LAS ETAPAS SE ALTERNAN CON FRED O BARNEY. ES DECIR: UNA VEZ CADA UNO, ¿OK?**



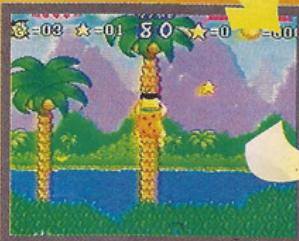
Este mapa indica el camino. ¿Cómo? jugarás con una especie de dado. El número indica cuántas casillas debes moverte.



Fred se movió 2 casillas y debe enfrentar un gorila ¡Dale duro con el garrote!



¿Qué tal un pinball?. Acá empezás un partido con derecho a tres pelotitas. Este juego está en el Park.



La piolada en este juego es acumular ítems. Agarrá las estrellas, subí al cocotero y escapá de los toros.



Ahora le toca a Barney. Reventá los barriles con el garrote. Hay ítems adentro.



¡Fuiste, Barney!: tuvo una pelea con Bety y vuelta hacia atrás. ¡Bancátela!



Al final de la fase aparece un bingo. Cada fila llena vale una vida. (1 UP)



Mala suerte para Fred. Wilma está detrás de él y lo lleva de vuelta al punto de partida.



El enano de nuevo. Subite al armadillo-pelota para ver lo que hay en la casa de ahí arriba.

**STADIUM** - Gana quien completa tres vueltas bien rápido. Saltá por encima de los trechos con barro.

**LUGARES PARA VISITAR**



**CAFE** - Abastecete de sándwiches y jugos

**STADIUM** - Una carrera en 3D. El vencedor gana Power.



**HEART** - Fase de bonus.

**PARK** - según la letra aparece un juego diferente.



<b>COMANDOS</b>	X	Acciona mapa
	B	Salta
	A o Y	Da garrotazos
	L o R apretado + direccional	Corre




# ARCO IRIS

**VENTAS POR MAYOR Y MENOR  
A TODO EL PAIS  
DE TODOS LOS TITULOS  
Y TODAS LAS CONSOLAS.  
TAMBIEN POR TELEFONO  
CON TARJETA DE CREDITO.**



*INTENDENTE CAMPOS 2063 SAN MARTIN Bs.As. (1650)*

**(01) 753-6314**

Nuestros productos viajan por 





# SONIC BLASTMAN 2

Casi dos años después de presentar el primer Sonic Blastman, Tai-to presenta la segunda versión. Si lo viste en el número 10 de ACTION GAMES, ya sabés más o menos de qué se trata. Muchas peleas, con derecho a personajes fuertes, acción y magias. La dinámica es parecida a la de Final Fight y Streets of Rage.

SUPER NES

## MUCHA ACCION

La segunda versión está muy copada, a pesar de la exageración en el número de enemigos. Los escenarios están más lindos y las magias son alucinantes. Una excelente opción para los que se copan con games de lucha llenos de acción y jefes re-difíciles.

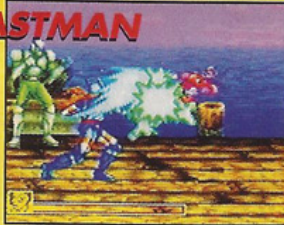
Sonic Blastman es un superhéroe grandulón "inspirado" en las historietas de Marvel. En esta versión tiene dos nuevos compañeros: el brutote Choyear y la bella Sonia. El repertorio de golpes del trío es bien variado. ¡Llamalo a ese amigo tuyo que es un campeón con el joystick y detoná el game! SB 2 es mucho más divertido con dos jugadores.

## GOLPES COPADOS

Fijate las locuras que puede hacer cada personaje.

### SONIC BLASTMAN

- CARRERITA - →, →
- HOMBRAZO - →, →+Y
- CASCAZO - Agarrá y apretá X
- ARROJAR - →+Y
- GANCHO - →, →+X



SECUENCIA DE GOLPES - Y varias veces seguidas.

### SONIA

- CARRERITA - →, →
- TORNILLO DE FUEGO - →, →+X
- ARROJAR - →+Y
- GIRATORIA - →+X
- PATADA DE FUEGO - →, →+Y



SECUENCIA DE PATADAS - Apretá Y varias veces.

### CAPTAIN CHOYEAR

- CARRERITA - →, →
- GOLPE DE ENERGIA - →, →+Y
- AGARRADA - →+Y
- ENTERRAR EN EL SUELO - →+X



SALTO CON RAYOS DE ENERGIA - →, →+X

## MAGIAS

Cada personaje tiene dos magias, una débil y otra fuerte. Las mismas son devastadoras. Pero no te pensés que es una fiesta. Tenés solamente cinco puntos de magia en cada vida (se puede aumentar este número juntando ítems de magia, pero los mismos aparecen muy de vez en cuando). Entonces, el tema es apelar a la magia solamente en los momentos críticos. Economizá. Al final, la magia débil gasta un punto de magia y la fuerte, dos.



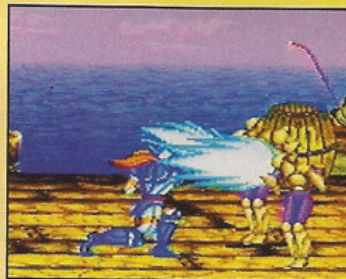
Fijate en este marcador cuántas magias tenés.

LOS BOTONES L O R ACTIVAN LA MAGIA. APRETA UN BOTON DE ATAQUE PARA ACCIONARLA.

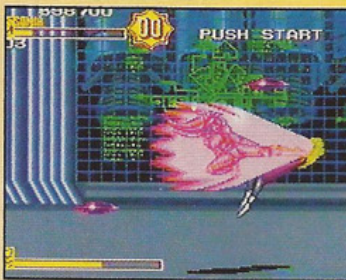
L o R + ATAQUE 1  
(MAGIA DEBIL)

L o R + ATAQUE 2  
(MAGIA FUERTE)

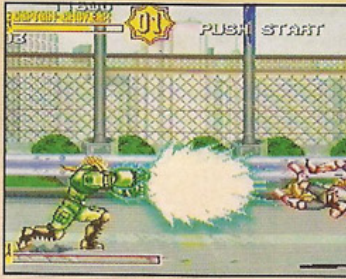
SONIC BLASTMAN



SONIA



CAPTAIN CHOYEAR





# ¡ATENCIÓN!

El joystick es configurable.  
 Todos los golpes en esta versión fueron hechos con la configuración para abajo.

Cuando las cosas se ponen feas, apretá el botón A (Rolling) para esquivar los ataques de los enemigos. Para rodar lejos, apretá → + A.

¡100.000 PUNTOS VALEN UNA VIDA EXTRA!

<b>Y</b>	Ataque 1 (débil)
<b>X</b>	Ataque 2 (fuerte)
<b>B</b>	Salto
<b>A</b>	Esquivar

SONIC BLASTMAN 2/Taito

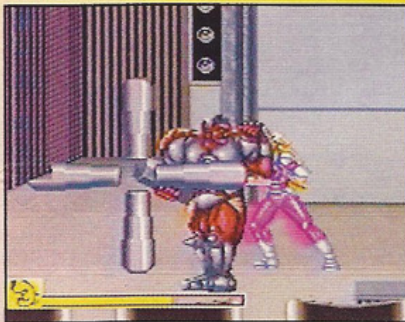
Lucha 1 ó 2 jugadores

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



## TODOS LOS JEFES

### FASE 1



Está atento a la viga que esgrime este tipo. Tratá de acertarle en los intervalos. Si no, escapá de sus ataques y... ¡magia con él!

### FASE 2



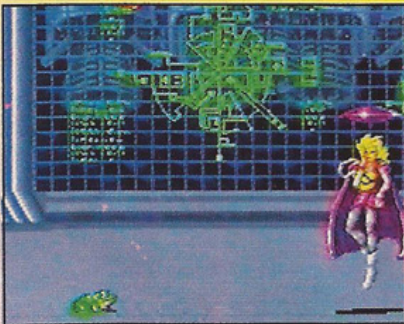
Tratá de agarrar y tirar este maldito bien lejos. El chabón es enorme. Si las cosas se ponen difíciles, usá magia, ¿OK?

### FASE 3



El monstruote verde corre hacia vos para atravesarte. Tenés que ser más astuto que él y mandarte encima primero.

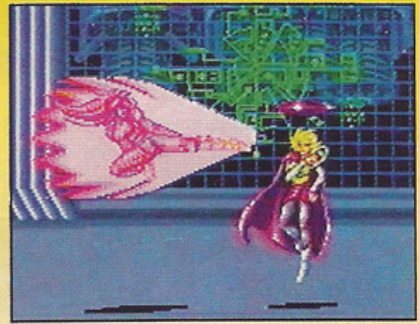
### FASE 4



Esta mujer misteriosa transforma al tipo en sapo. ¡UAU!



Un dragón enorme llega con el antibio entre los dientes y comienza a atacar. Librate de él con voladoras.



Después que derrotás al dragón, la mujer vuelve y tratará de cortarte con un cuchillo. Acertale de costado.

### FASE 5



El ciudadano no es el Multi-Hombre pero se multiplica adelante tuyo. Da volteretas para esquivarlo y agarralo por la espalda.



Enseguida aparece un chaboncito amarillo. Da voladoras cuando se te viene encima. Si consigue acercarse a vos, llenalo de puñetazos.



Este enorme tipo de metal piensa que es el Señor del Universo. Reservate una buena cantidad de magias para acabar con él.



# ZOO

Zool es un game que existe desde hace años para Amiga, pero ahora salió para Mega Drive y Super NES. Tiene por momentos, mucha acción interesante, por ejemplo, pero, te da la impresión de haber jugado antes este cartucho. El esquema de división de fases (siempre en cuatro partes, con un jefe al final) ya está muy usado en el Aero the Acrobat, y los escenarios con discos, notas musicales y amplificadores son bien conocidos por los fans de Wayne's World. Pero si no te importa la originalidad, vale la pena conseguir el cartucho.

## COMANDOS

B - Salta      Y - Tira      Y y después L - Giro en el aire

Correr con R apretado - Para hacer piroeta en la pared

## PERDIDO EN UN PLANETA EXTRAÑO

Zool es un ninja de la Novena Dimensión que perdió su nave en un planeta extraño. Nuestro héroe perdió todo, excepto una computadora portátil con la que se comunica con sus comandantes en la Novena Dimensión. Ellos le dijeron que el maligno Krool y su asistente, Mental Block, dominan ese mundo y otros cinco más. Zool deberá liberar estos lugares antes de ser rescatado. El ninja enfrentará varios objetos comunes que fueron transformados en monstruos por Krool.

ZOOL/Gametek  
Acción 8 Mega 1 Jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

## ITEMS

Buscalos en el camino para tener fuerza para completar tu misión.



Más tiempo para completar la fase.



Energía



Una vida extra



Ninja doble



Invencibilidad



Para dar saltos altos

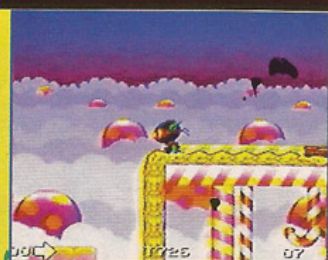
## VIAJE POR EL MUNDO DE LOS OBJETOS VIVOS

### MUNDO DULCE

Zool está preso en un mundo que está hecho enteramente de dulces. Escurrete por la cobertura de la torta y destruí muchos caramelos y dulces enemigos para ganar puntos.



Al saltar, cuidado con estos caramelos puntiagudos en los descensos y con las puntas del piso.



En este río de chocolate, vos avanzás más despacio. Subí a los troncos para conseguir un viajecito.



Buscá pasajes secretos en las paredes. Acá, quebrá los bloques de la izquierda para conseguir un reloj.



Destruí a las abejas para ganar puntos y seguí la dirección de la flecha de la izquierda para encontrar la salida.



Para marcar la pantalla tenés que tirarle a esta placa hasta que comience a titilar.



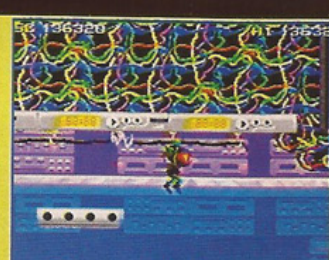
Jefe - Tirale de lejos a la abeja gigante hasta que se le caigan las alas. Cuidado con las bombas.

### MUNDO MUSICAL

En el mundo del sonido, Zool debe enfrentar decenas de instrumentos musicales enemigos, como violines y tambores a prueba de balas.



Conseguí un viaje trepándote a las notas musicales para subir y agarrar muchos ítems.



Colgado en este cable eléctrico, tené cuidado y sé rápido: te puede dar corriente.



Hay muchos pasajes secretos en la fase. Sólo conseguirás quebrar las paredes pegando los tiros al lado de ellas.



Al lado de la flecha de orientación fijate cuantos ítems te faltan recoger todavía para ser liberado.



Cuidado con los cables y los rayos que están para destruirte cuando descendas.



Tenés que tirarle mucho a estos tambores para destruirlos. Mientras tanto, ellos se están acercando...



# BILLAR



# COMANDOS

A - Desarma jugada

B - Acciona trayectoria de la bola/dar tacazo

Direccional, L o R - Ajustar trayectoria

Y - Ver número o color de las bolas

El billar es un juego lleno de astucia, ¿no te parece? Y lleno de elegancia también. ¿Te gustaría instalar una sala de billar en tu casa? Basta probar Side Pocket, una excelente presentación de la softhouse Data East. Simula con bastante realismo el clima de bolas y troneras. Demoró para salir para SNES, pero se ve igualito a la maravillosa versión para Mega.



Para dar un tacazo certero, atención a la trayectoria imaginaria.

## CUATRO MODOS DE JUGAR

En este modo, vos jugás solito y tenés que alcanzar 3.000 puntos para cambiar de etapa.

Tiene el mismo esquema del "1p pocket game", pero dos jugadores hacen sus jugadas alternadamente.

También son dos jugadores. Meté las nueve bolas en el orden numérico.

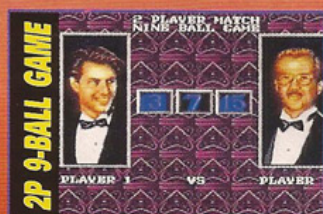
Es casi imposible. Tenés que meter todas las bolas de la mesa al mismo tiempo veinte veces; esto para conseguir formar la cara de una mina infartante. ¡Un desafío alucinante!



Tratá de meter la bola de una vez en la tronera con la estrella y ganá 2.000 puntos.



Para definir quién comienza, fijate cuál de los dos competidores consigue dar el tacazo más fuerte.



Definí si la disputa va a ser la mejor de tres, siete o quince partidos.



En algunas mesas, hay tacos esparcidos. No se puede quebrar ninguno, ¿OK?

# JUEGOMANIA

**SUPER NINTENDO  
GAME BOY - SCOPE  
GENESIS CDX  
GENESIS - MEGA  
SEGA CD GAME GEAR  
SEGA 32X  
PANASONIC 3DO  
NEO GEO CD  
ATARI JAGUAR 64 BIT**

**TODA LA GAMA DE ACCESORIOS  
SERVICIO TÉCNICO**

## NOVEDADES SUPER NES

Fatal Fury Special - Mortal Kombat II  
Samurai Shodown - Soccer Shotout  
World Heroes 2 - Slammasters

## NOVEDADES GENESIS - MEGA

Mortal Kombat II - Fatal Fury 2 - Tasmania 2  
Super Street Fighter II - Hulk - Sonic 4

Club de Alquiler y canje de  
GENESIS - MEGA - SUPER NES

Tomamos tus cartuchos usados  
como parte de pago

ENVIOS AL INTERIOR · 1/2 CUADRA DE PLAZA FLORES · TARJETAS DE CREDITO

**Rivadavia 7055 Loc. 10 Galeria Dufau - Tel 611-9214**





# SUPER SENGGA

**New 16-Bit System**  
The new 16-Bit system features most advanced game technology with thousands of magnificent colors, huge on-screen characters, stunning 3-D graphics, and digital sound!

**Game Controllers**  
New high-tech controllers are contoured to fit comfortably in your hands and have more buttons and many options.

## SUPER SENGGA

LA NUEVA TENDENCIA EN 16 BIT

### CONTENIDO:

- 1- CONSOLA 16BIT
- 2- JOYSTICKS DE 6 FUNCIONES  
(ABC-XYZ)
- 1- TRANSFORMADOR 220v.
- 1- SWICHT BOX
- 1- CABLE RF
- 1- CABLE AUDIO-VIDEO
- 1- MANUAL

SUPER SENGGA

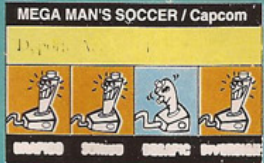
CONECTABLE A CD-ROM TOTALMENTE COMPATIBLE



## DISTRIBUIDORES

CASA MUNDO	AZCUÉNAGA 226	CAP. FED.
THE BEST GAME	SAN LUIS 1052	ROSARIO
OLI-NAY	AYACUCHO 539	CAP. FED.
WORLD GAME	SANTA ROSA 130	CORDOBA
DISTRIGUINDI	JUNIN 273	TUCUMAN
RGB	DIAG. 74 Nº1412	LA PLATA
CASA PELUSA	SANTA ROSA 54	CORDOBA
SHOPPING GAME	AV. RIVADAVIA 2988	CAP. FED.
	AV. SAENZ 935	CAP. FED.
THE BEST BROS	SAN MARTIN 816	
	GAL. VICTORIO MALL LOC.3	ROSARIO
INTER HOGAR	RIVADAVIA 14048 LOC.2	RAMOS MEJIA
	ARIETA 3199 ESQ. PERU	SAN JUSTO
	AV. LIBERTADOR 465	MERLO
MULTIVENTAS	GAL. LAPRIDA LOC.61	SAN JUAN
AYELEN	ALEM 980 GAL. FLORIDA LOC.3	JUJUY
FREEPORT AUDIO	RIVADAVIA 18252 LOC.6	MORON
ECLIPSE	SAN JUAN 2702	CAP. FED.
TULLOYL	PEAT. DRAGO LOC.17	BAHIA BLANCA
GALAXY	AV. MOSCONI 3478	CAP. FED.





No es novedad que la Copa del Mundo invadió el mundo de los games. Y Capcom entró en el baile presentando Mega Man's Soccer. Una innovación que va a atraer a los hinchas del Héroe Robot, pero que puede frustrar a los que se copan con un buen game de deportes. Mega Man's Soccer no es un cartucho de fútbol. ¿Entendido, fiera? Además de eso, el desafío es elemental, basta entrenarse en los comandos y ...jugar. Los gráficos son simples y el sonido se puede oír. ACTION GAMES te informa. Hacé la prueba y formate tu propia opinión de este game. Preparete para patadas metálicas y mandá pelotazos extraños al arco.

**Dr. Wily, de nuevo**

El público estaba muy animado y el estadio, repleto: era el partido final de un campeonato de fútbol. De repente, caen bolas de fuego y humo en el campo. Cuando desaparece la humedad, la multitud ve que hay robots en lugar de jugadores. El Dr. Light, que también estaba disfrutando del encuentro, descifra el enigma. Es una obra del Dr. Wily. ¡Y muy buena! ¡Esta vez el malvado científico decidió dominar el mundo a través de este deporte tan popular! Y como no podía dejar de ser, Mega Man decidió jugar un partidito. ¡Ahí empieza la acción!

**Entrando en el Campo**

Para realizar este partido, orientate con el mapa de la posición de los jugadores, que está en la parte superior de la pantalla. Uno de los equipos tiene marca azul y el otro roja. En cuanto estés jugando, observá quién tiene la marca blanca en el mapita, que indica la posición de la pelota. Usando el Select, accioná el mapita para ver cómo están ubicados los equipos. Y no hay más que meter la pelota en el arco.

**Pelotas Increíbles**

En este game, los enemigos no pueden usar esas armas increíbles que siempre acaban ayudando a nuestro héroe a salir del bolonqui. Pero como ningún villano se queda atrás, cada uno de ellos tiene una pelota diferente. Ice Man tiene pelota de hielo; Fire Man, pelota de fuego; Cut Man tiene la tijera que desarma al jugador. Y todo así de alucinante.

Probá el efecto de la pelota de Ice Man.



**COMANDOS**

CON POSESION DE LA PELOTA

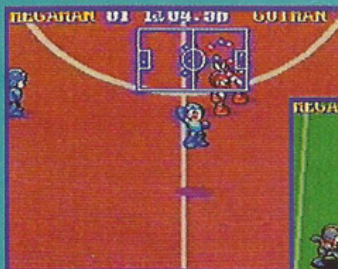
Y	Dar pases
Y + Direccional	Cambiar la dirección del pase
B	Patear / Hacer pases largos
B + Direccional	Cambiar la dirección de la patada
A en la zona de defensa	Desarma la jugada adversaria
A en la zona de ataque	Patear a larga distancia
A en la marca de penales	Mandar la pelota hacia arriba
R + B presionado	Ataque especial (cambia el formato de la pelota). El oponente no puede aproximarse a la pelota por algunos instantes / Hace que la pelota vaya directo al arco

SIN POSESION DE LA PELOTA

Y	Hacer gambetas / cabezazos
B	Ejecuta un movimiento diferente según la posición que la pelota ocupa en el campo
A	Hombrazo / Robar pelota

**OPTIONS**

Tiempo: Partidos de 1 a 10 minutos  
 Controles: Manual - control pleno del arquero / Auto - control parcial del arquero



También hay festejo cuando se produce un gol.



El arquero también puede usar magia. Si no hay nadie en el camino, la misma va de arco a arco.



Si se produce un empate, la decisión será por penales en el modo Exhibition.



# MODOS DE JUEGO

## EXHIBITION

Podés elegir los robots que van a formar tu team. Jugá solo o en pareja contra la computadora; o bien disfrutá de un demo: computadora vs. computadora.



El marcador inferior indica la estrategia del partido. Elegí entre 3-2-2, 3-1-3 o sweeper.



En esta pantalla vos elegís el campo. O mejor, a quién le pertenece.



Las barras indican las habilidades de los jugadores. Armate un equipo diez puntos.

## CAPCOM CUP

Jugá contra un amigo o, de a dos, contra la computadora. Lo genial de este modo es que si vos le quitás la pelota a un jugador adversario, él pasa a tu reserva. Y vos podés colocarlo en el campo cuando quieras.



En este fútbol no hay héroes ni villanos. Todo el mundo es un crack. Fijate en este robo de pelota.



Cabezazo rebueno para desarmar la jugada adversaria.



La magia de Cut Man desarma (literalmente) al arquero. No queda nada ni para contar el cuento.

## TOURNAMENT

Disputa igual al modo Capcom Cup. Pero vos podés controlar uno de los robots del team adversario.



Jugás con un amigo contra el Needle Man. ¿Qué pasará cuando pateo la redonda?



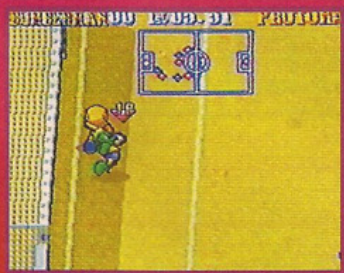
La magia de Needle Man puede paralizar al adversario por algunos momentos.



Orientate por el marcador, encima de las cabezas, para saber quién es el jugador uno y quién el dos.

## LEAGUE

Disputás una temporada de juegos. Podés jugar solo o en pareja contra la computadora. Aprovechá las superpatadas de los robots enemigos y mejorá tu team.



¡Qué defensa linda...!



¡...matando en el pecho!



Fijate en la patada de Dust Man. ¡Es una basura!

MEGA MAN SOCCER DA PASSWORDS AL FINAL DEL MODO CAPCOM CUP





# FLASHBACK

Conrad es un investigador. Inventó anteojos capaces de identificar la densidad molecular de las personas para distinguir humanos de alienígenas. Como teme ser capturado por fuerzas del mal, Conrad almacena su memoria en un holocubo. Enseguida, es secuestrado por personas malvadas que planean usar su invento para dominar la galaxia. Y lo peor: los tipos destruyen tu máquina que permite la lectura del holocubo. Lindo lío, ¿no? Ahora tenés que encontrar el holocubo, recuperar tu memoria y aniquilar a los alienígenas.

FLASHBACK / U.S. Gold

Aventura 8 Mega 1 jugador



## UN CLASICO DE AMIGA

Un game que nació en Amiga y se popularizó en Mega. Flashback - The Quest of Identity, esta versión para SNES, demoró más para salir. Y vino con 8 Mega, contra los 12 del cartucho de Mega Drive. No es por otro motivo que el sonido y los movimientos del personaje están mucho más

copados en Mega. El cartucho de SNES es un poco lenteja, además de haber perdido algunos detalles gráficos.

Pero estos pequeños defectos no consiguen echar a perder Flashback. Sigue siendo una aventura linda y compleja, idolatrada por los gamemaniacos más exigentes.

## LOS MOMENTOS MAS DIFICILES

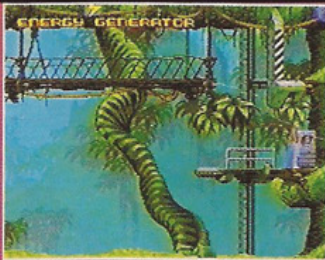
TE AYUDAMOS CON ALGUNOS DETALLES COMPLICADOS DE CADA FASE, CON LOS PASSWORDS (ENTRE PARENTESIS)

### FASE 1



Hombre herido. Para rescatarlo, tenés que encontrar el transportador y entregárselo.

Para seguir viaje, tendrás que conseguir el cartucho (Cartridge).



En este generador, vos cargás el cartucho (del puente) y tu propia energía.



Colocó el cartucho cargado en esta máquina para crear un puente de energía y atravesar el abismo.

### FASE 2 (JWLYX)



Acabá con los guardias. Ian te ayudará a recuperar la memoria. Vos ganarás los anteojos para distinguir a los humanos de los alienígenas.

Necesitás conseguir un pasaje hacia la Tierra. Pero no tenés suficiente dinero.

La solución es participar de un programa de TV, el Cyber Tower Show. Andá de Asia a América para encontrar a Jack. Enseguida, viajá hasta África para conseguir una licencia de trabajo. Ya en Europa, finalmente descubrirás una agencia de trabajo. Todo por dinero, ¿no te parece?



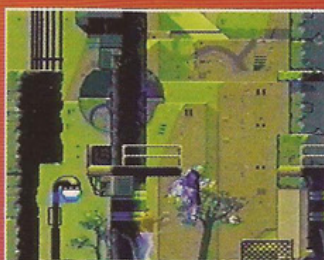
Estas son las computadoras que determinan tus tareas. Trabajá bien para pasar de fase.

### FASE 3 (RSVP)



Show de TV. Subí hasta el tope de la pantalla. Después, destruí a los chabones que aparezcan delante tuyo.

### FASE 4 (DXCPT)



Es difícil acabar con estos fulanos. No se puede escapar de sus tiros. ¡Palos con la máquina, brother!

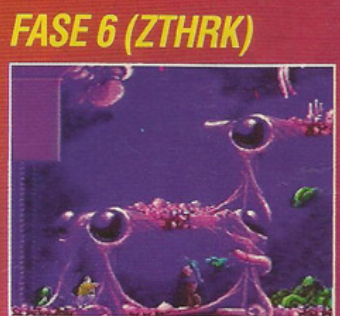


Aquí el tema no es tirar. El truco es romper el vidrio con un culatazo de tu propia arma.

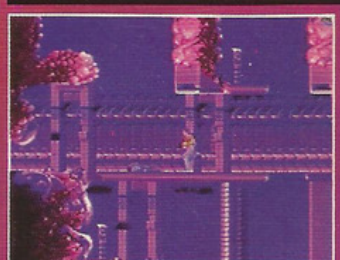
### FASE 5 (SLMN)



Eliminá al chaboncito de abajo, a la izquierda. Después, sólo tenés que colocar tus manos en el teleporter.



Este hombre-goma es un ET maldito que te joroba la fase entera. No le des oportunidades. ¡Arriba con todo!



Este tipo es copado. Te proporciona la bomba que vas a usar para destruir ese planeta.



**CASA LIN'S**

**FAMILY - SEGA**

**UNICAMENTE POR MAYOR**

**ENVIOS AL INTERIOR**

**AMPLIO SURTIDO DE CARTUCHOS**

**ULTIMOS TITULOS**

**TODAS LAS CONSOLAS**

**ACCESORIOS**

**PASTEUR 532 CAPITAL**

**TEL/FAX: 952-7437**



# NBA JAM

Quando estos supertrucos aparecieron en la redacción de ACTION GAMES, pensamos que se trataba de un chiste del Día de los Inocentes. ¿Quién podría creer que el presidente de los Estados Unidos, Bill Clinton, y su vice presidente, Al Gore, aparecieran en NBA JAM para jugar un partido de básquetbol? ¡Los propios integrantes de la softhouse Acclaim, que crearon el cartucho, también aparecen para hacer un partidito! ¡Y esta muchachada da un gran show! Si no nos creés, probá estos supertrucos, que valen tanto para Super NES como para Mega Drive. ¡Vas a jugar un partidazo y, además, te vas a reír mucho!

MEGA/SNES

## LA CASA BLANCA EN LA CANCHA

Para cambiar hasta cuatro personajes en un juego (sustituyendo los jugadores normales de las parejas), elegí la opción Team Game. Para cambiar solamente un jugador, optá por el Head to Head. Después de la pantalla de presentación, elegí YES y entrá en la pantalla de registro de iniciales. Indicá las tres iniciales correspondientes al personaje que querés usar, pero no confirmes la tercera letra. Es aquí que las cosas cambian entre las dos consolas.

### EN EL SNES

Sobre la tercera letra de la seña, apretá juntos L, R, Start y A o X (la última letra varía según el personaje).

- Bill Clinton - ARK y X
- Al Gore - NET y A
- Mark Turmell - MJT y A
- Rivett - RJR y X
- Divita - SAL y X
- Air Dog - AIR y X
- Chow-Chow - CAR y X

Sobre la tercera letra de la seña, apretá Star y el botón correspondiente al personaje.

### EN EL MEGA

- Bill Clinton - ARK y A
- Al Gore - NET y B
- Mark Turmell - MTJ y A
- Rivett - RJR y B
- Divita - SAL y C
- Air Dog - AIR y A

## ELEGI TU PERSONAJE

PODES OPTAR ENTRE CLINTON, GORE, TURMELL, RIVETT, DIVITA, AIR DOG Y CHOW-CHOW (ESTE SOLAMENTE EN EL SNES).

CLINTON



TURMELL



DIVITA



AIR DOG



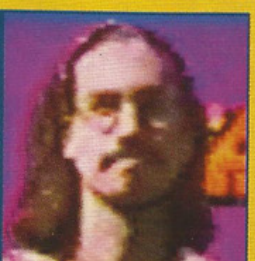
GORE



RIVETT



CHOW-CHOW



Usá un adaptador tipo Multi-Tap para jugar en cuatro personas. Ahí, podrás elegir los dos jugadores de cada team.

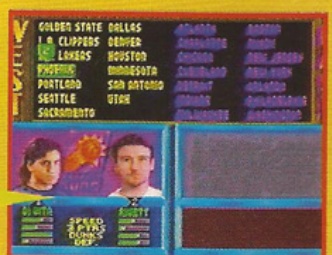


El pibe Air Dog, de Acclaim, da un show de acrobacia y salta cinco veces su altura.

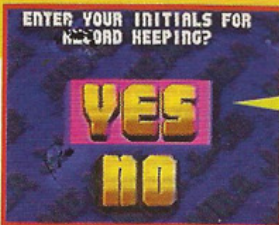
El presidente norteamericano y su vice se lucen mucho más en la cancha que en política internacional. Fijate en esta embocada de Clinton.



Cuando vos elegís un personaje, asume las habilidades del jugador que sustituye en la pareja elegida.



## TRUCO COPADO



Esta es la pantalla en la que vos ponés YES para tener acceso al registro de iniciales.

Después de colocar las 2 primeras letras, apretá los botones para el truco.





*Sumate al ranking  
de los masters*

## **Battleship**

Participá del **PRIMER TORNEO**  
el día **17-12-94** y sumá puntos  
para ser el N°1 del ranking.  
Además, con el primer torneo  
te podés ganar:



**Categoría  
SNES**

1º) **Consola  
SNES**  
2º) **Cartucho  
SNES**

**Categoría  
GENESIS**

1º) **Consola  
GENESIS**  
2º) **Cartucho  
GENESIS**

**Además,  
entre  
los que  
participen  
se sortearán  
remeras  
de Mortal  
Kombat**

*Sumate a la tribu de*

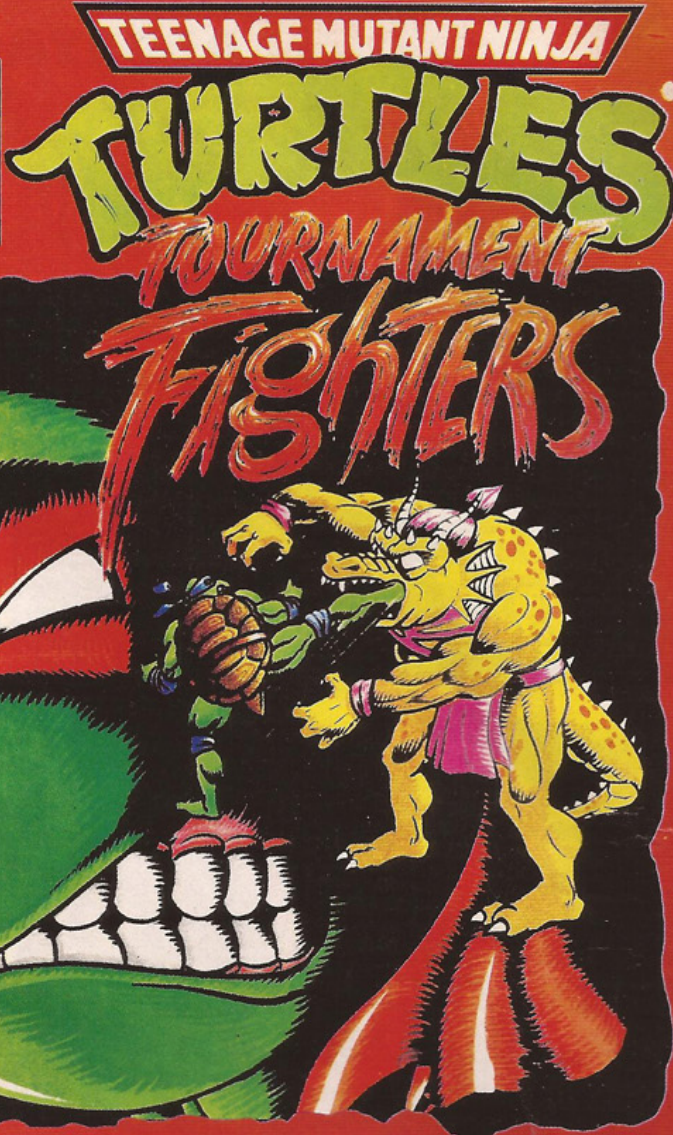
# **CLUB TAKU**

*Atención con total experiencia en juegos*

**Av. Cabildo 2280 - Local 89/90 - Tel.: 783-1742**



¡Volvió la muchachada de la pizza! Y esta vez los golpes llueven más que nunca. *Tournament Fighters* es la versión para Nintendo de los excelentes cartuchos para Super NES y Mega. Para decirlo más claro: un *Street Fighter* con tortugas. A pesar de muchos golpes copiados de Ryu y compañía, el resultado es de los mejores. En *Story Mode*, vos elegís una de las cuatro Turtles y te vas a pelear, hasta llegar a Shredder, el Destructor. En el *Versus Mode*, es sólo elegir uno de los siete luchadores y divertirte mucho, solo o con un amigo. Podés festejar. Hace mucho tiempo que no aparecía un game tan copado para Nintendo.

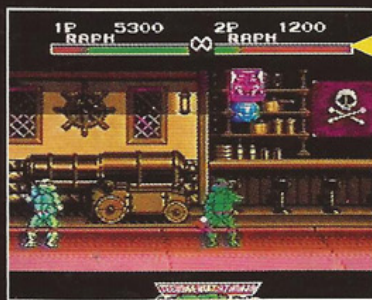


### LUCHANDO EN MANHATTAN

Shredder, más conocido como el Destructor, lanza un desafío a Leonardo, Raphael, Michaelangelo y Donatello. El chabón quiere encontrar a las tortugas en las calles de Manhattan para ver quién es mejor en la pelea. Shredder está tan confiado que dice: "Ustedes no tienen la menor oportunidad". No le aflojes al mandaparte. Enfrentá el desafío y dale para arriba. Usá y abusá de los combos, entrená bastante y salí a ganar.

*Tournament Fighters* no tiene gráficos maravillosos, sonido alucinante ni otras preciosuras. ¡No las precisa! Los golpes son joya y la respuesta está una masa. O sea: perfecto para un cartucho de lucha. Ah, un dato: te dimos un pre-estreno en la edición N° 25 de *ACTION GAMES*. Tardó pero ahora podés jugarlo. Y, como de costumbre, ya sabés lo que tenés que saber antes que nadie. ¡Divertite!

### MAGIA QUE VIENE DEL CIELO



Está atento. Cada vez que este globo aparezca, agachate y apretá B para conseguir la bola de colores que ella lanza. Es tu fuente de magias.

Para lanzar una magia, apretá ↓, ↘, → + B. El comando es siempre el mismo, pero el resultado visual cambia de personaje a personaje.



### 3 en 1

*Tournament Fighters* tiene tres modos de juego: *Versus*, *Story* y *Tournament*. *Versus* es lucha callejera con todo, sin orden de enfrentamiento. El *Story* ya tiene un orden, con derecho a jefazo final y todo lo demás. El *Tournament* es lo que el nombre dice: un campeonato.

#### PLAYER SELECT



**VERSUS** - En esta pantalla vos elegís tu luchador y uno de los cuatro escenarios. Vale todo. Sólo que no da para jugar *Hot Head* contra *Hot Head*...

#### PLAYER SELECT



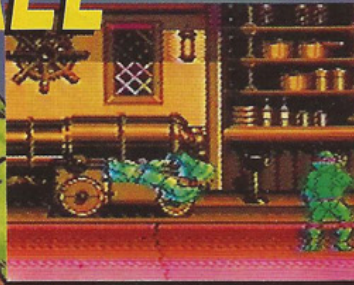
**STORY** - Aquí el lance es con las Tortugas. ¿Leo, Raph, Mike o Don? Tanto da. Lo importante es llegar al final.



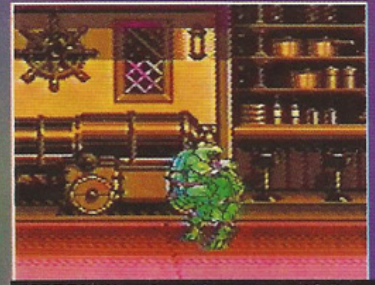
# RAPHAEL

## GOLPES Y + GOLPES

VOLADORA Y RODILLAZO VALEN PARA LAS CUATRO TORTUGAS



TURTLE DRILL - ← 2s → + B



MORDISCO - Apretá → y apretá B varias veces

GENTE FINA ESTE RAPH. CUANDO DA EN LA PANTALLA, EL CHABON SALTA EN EL CUELLO DEL ADVERSARIO Y DA UNOS MORDISCONES. SU GOLPE MAS TERRIBLE ES EL TURTLE DRILL: DA UNA TIPO BISON Y VA COMO UN TORNADO ENCIMA DEL ENEMIGO.

LIDER DE LAS TORTUGAS, LEO NO TIENE TANTA FUERZA COMO SUS COLEGAS. EN COMPENSACION, ES EL MAS TECNICO. REVIENTA A SHREDDER CON UNA MANO EN LA ESPALDA...

# LEONARDO



VOLADORA - →, →+A



RODILLAZO - →, →+B

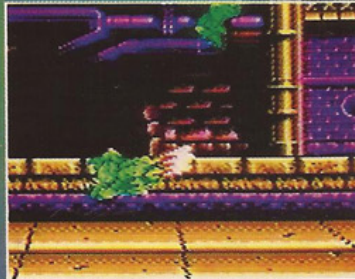


SPINNING KICK - ¡Arrasador! ↓, ↙, ← + A



# MICHAELANGELO

ES UN CHABON QUE DISFRUTA DE LA VIDA COMO LOCO. SU MAYOR DIVERSION ES COMER PIZZA. PERO NO PIENSES QUE EL TIPO ES BOBO. SU KANGAROO KICK NO ES MUY PODEROSO, PERO HACE ESTRAGOS.



KANGAROO KICK - ↙, → + A



ARROJAR - De cerca, → + B



Esta tabla resume el Modo. Si es CPU Vs CPU y no querés asistir a la lucha, apretá Start para pasar a la próxima.



# DONATELLO

NO ES TAN FUERTE COMO LOS OTROS LUCHADORES DEL CARTUCHO. SOLO QUE DON LO COMPENSA CON INTELIGENCIA. SU HEEL DROP TAL VEZ SEA EL MEJOR GOLPE DEL GAME: ES PRACTICAMENTE IMPARABLE.



HEEL DROP - ↓ 2s ↑ + A

CONTINUA →



# CASEY

ES EL UNICO TIPO QUE TIENE UN ARMA: UN BASTON DE HOCKEY. ¡Y SABE COMO USARLO! SU ATAQUE ESPIRAL ES MUY LOCO. ¡UNA MASA!



ESCUPIDA DE FUEGO - ↓, ↘, ←, ↵, ↑+A



SALTO A LA HONDA - Saltá hacia arriba y apretá ↓ + A o B



ATAQUE ESPIRAL - ↓, ↘, ←, ↵, ↑+B



BASTON EN LA CARA - ↓ 2s ↑ + B



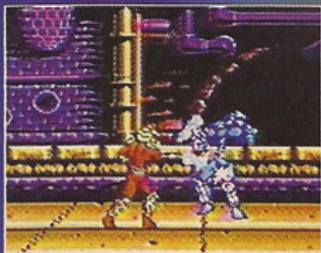
ROMPE-ESPINA - Totalmente Zan-gief: B, de cerca.

# HOT HEAD

UN ÉX BOMBERO CUYA ALMA FUE TOMADA POR UN DRAGON SAMURAI. HOT HEAD ES EL GRANDULON DE LA BANDA. NO SE PUEDE JUGAR HOT HEAD VS. HOT HEAD PORQUE EL ESPIRITU DEL DRAGON NO LO PERMITE, ¿OK?



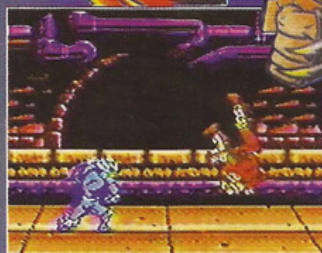
EL TIPO PIENSA QUE ES EL MEJOR. Y TIENE SUS MOTIVOS: ¡ES MUY HABIL! EL DESTRUCTOR ES TU ULTIMO ADVERSARIO. NO SERA FACIL DERROTARLO. PERO, ENTRE NOSOTROS, NO HAY NADA QUE NO RESUELVAN UN BUEN COMBO.



EXPLOSION PUNCH - ¡Puñetazo bestial! Apretá B varias veces.



MAGIA EN EL SUELO - →, ↘, ↓+B



ARROJAR LEJOS - Rápido y mortal: B, de cerca

## COMBOS COPADOS

Nada mejor que una secuencia de golpes bien lograda (combos) para detonar. Como el Story Mode sólo puede ser encarado con una de las Tortugas, fijate en las mejores estrategias para ganar con Leo, Raph, Mike y Don.

### LEONARDO



Secuencia simple y matadora: da una zancadilla y arrojá lejos.

### RAPHAEL



Reventá como "Bison" (Turtle Drill), dando mordiscos de cuando en cuando.

### MICHAELANGELO



Da una voladora y andá hacia arriba; arrojá al tipo lejos y hacé todo de nuevo.

### DONATELLO



Mandá magia (Heel Drop) y da una zancadilla. Solamente eso: magia seguida de zancadilla.

# SHREDDER



OK, ganaste!



Somos Tortugas felices de nuevo. ¿Y la pizza?



SEGA CD™

*déjese  
sorprender  
por la  
nueva  
generación.*

Servicio técnico oficial

**SEGA**

y todo el respaldo  
que su comercio necesita.

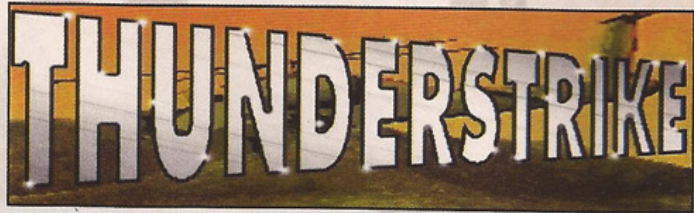
**IMPOTRONIC** S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094





Las industrias cinematográficas y de los videogames están trabajando juntas cada vez más de prisa. El resultado está a la vista: apenas salió de las pantallas de cine la película de suspense Cliffhanger, ya empezó a aparecer en las casas de alquiler de video hasta en CD. La historia es la misma del cine y en Sega CD quedó, todavía, más alucinante que en la versión para Super NES. El sonido y las imágenes están mejores (especialmente en la apertura) y el game trae una fase re-difícil de snowboard (esa especie de surf en la nieve, ¿te acordás?). Stallone tiene que surfear en una montaña llena de rocas, escapando de una avalancha. ¡Hasta tomarle la mano, Stallone va a romperse la cara de tal forma que no va a haber cirugía estética que lo arregle!

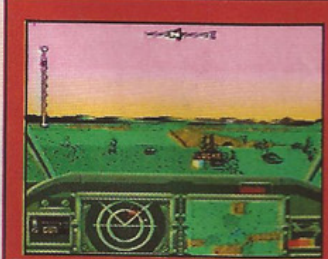


Los helicópteros de ataque son hoy casi tan rápidos como cazas y bombarderos. Y con poder de ataque comparable al de tanques y otros blindados. O sea, revientando todo en cualquier combate.

AH3 Thunderstrike es una de esas bellezas que dejan al enemigo boquiabierto. El helicóptero es superágil y lleva misiles de última generación. No es por nada que surge ahora en un game bestial de las softhouses JVC y Core Design. El juego trae muchas emociones y peligros de las operaciones reales de guerra. Con gráficos y sonidos muy buenos, sin ninguna pavada, podés entrar de cabeza en cada fase, reventando todo lo que se te ponga delante con ametralladoras, misiles y cohetes!

**Vuelta al Mundo**

El juego tiene diez fases, programadas como diferentes misiones, con visión tipo simulador, pero vos no controlás todos los movimientos de tu nave. Son misiones de varios tipos, de esas típicas de los norteamericanos en lugares de todo el mundo: combate a terroristas en Oriente Medio, rescate de un avión Stealth perdido en América del Sur y otras en América Central, Alaska, Europa, China y Sudeste Asiático.



En el panel: al centro, radar con los enemigos; a la izquierda, arma siendo usada; y, a la derecha, mapa de la región, combustible y daños en el helicóptero.



La mira "cliquea" en el enemigo e indica cuándo es un blanco principal (primary)...



... ¡o un amigo, que no puede ser alcanzado de ningún modo!



Una voz avisa cuando un misil está detrás tuyo y te manda escapar si la situación se puso fulera.



Quedate en el ángulo derecho dando puñaladas o puñetazos sin parar, para matar a los enemigos.



Atravésá los peñascos aprendiéndote la secuencia de la caída de nieve y, a veces, usá voladoras.



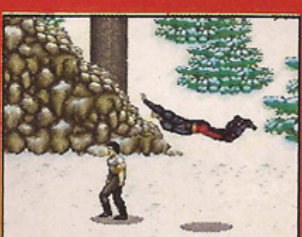
Subí la montaña quedándote debajo de las plataformas para no ser alcanzado por las piedras.



Fase que no aparece en el SNES. Quedate justo en el medio, sin moverte, y pasá todos los "arcos".



En este trecho es lo mismo: quedate en el medio de la pantalla (o sea, bien en el borde de la piedra) y pasás sin romperte la nariz.



Acertale al jefazo enseguida después de su ataque. Primero, él dará barrigazos, y, después, vendrá corriendo encima tuyo.

**COMANDOS**

- A - Puñetazo/tomar el puñal del suelo/puñalada/saltar en el snowboard
- B - Patada/acelerar en el snowboard
- C - Salto
- B + C - Defensa/Voladora sin correr
- A + B - Zancadilla/arrojar puñal
- →, C + B - Corre y da voladora
- → + A - Puñetazo fuerte

**CLIFFHANGER / Sony Imagesoft**

Acción Sega CD 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

**AH3 THUNDERSTRIKE / JVC e Core Design**

Simulador Sega CD 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

**COMANDOS**

A	Tirar
B	Seleccionar arma
C + ↑	Subir
C + ↓	Bajar
Direccional - Mover la mira y pilotear el helicóptero	

**VOS TENES TRES ARMAS: TIROS ILIMITADOS, MISILES TELEGUIADOS (16) Y COHETES (EN TOTAL 76)**



*Realmente  
la vamos  
a sorprender:*

- **SEGA GENESIS - SEGA CD**
- **CONSOLA 16 BIT  
COMPATIBLE**
- **EL MAS COMPLETO  
SURTIDO DE CARTUCHOS**

*Consúltenos,  
nuestros vendedores lo visitarán  
en cualquier parte del país.*

**IMPOTRONIC** S.A.

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



# ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



Los romanos, que se cuiden: está de vuelta Asterix. Este galo petisito y valiente, y su amigo gordinflón, Obelix, están listos para atormentar al Imperio del César. Esta vez, la famosa pareja de galos tiene que rescatar a Dogmatix, quien fue secuestrado por César y está preso en Roma. Nuestros héroes van a tener que atravesar varios puntos de Europa hasta llegar a la capital de Italia. La aventura es larguísima y vas a necesitar mucha habilidad para salvar a Dogmatix. Pero no te desanimes. El game tiene tres niveles de dificultad y 5 Continues.

Podés jugar con Asterix o con Obelix. El petiso es más ágil y el devorador de jabalíes es re-fuerte. Pero se puede cambiar de personaje cada vez que usás un Continue. Gráficos copados y desafío electrificante garantizan la diversión. El sonido está medio pavote, pero no arruina la calidad general. Resumiendo: Asterix es un cartucho que vale la pena conseguir.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE / Sega

Aventura & Mega 1 jugador



## ¡JOYA!

¿Qué te parece ir directo a la segunda fase? Sólo tenés que digitar el siguiente password: **INSULA**

## 4 MAGIAS

El game tiene cuatro ítems de magia. Podés camuflarte, volar, destruir paredes y hasta crear una nube y usarla como plataforma.

## LARGA CAMINATA

Asterix es un juego re-largo. Para que vayas entendiendo cómo es la cosa, aquí te presentamos los principales momentos de la primera fase, además de un aperitivo de la segunda etapa. El resto queda en tus manos...o, mejor dicho, tus dedos.



Subite a las anguilas y usá los pulpos como plataforma: son inofensivos.



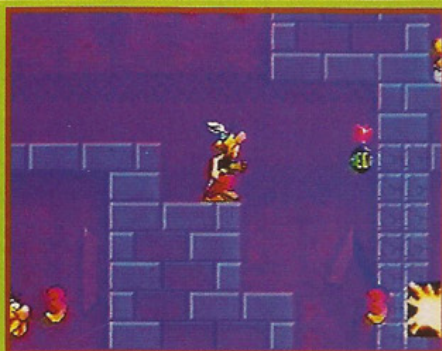
Reventá esta piedra encima de la plataforma: te llevará hacia arriba.



Saltá encima de este fuelle algunas veces, hasta que la estatua abra la boca.



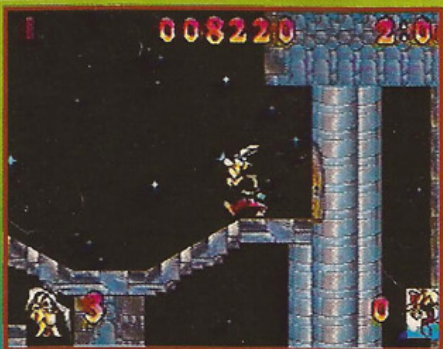
Cuidado con las piedras que caen. Pará cuando oigas un ruido...



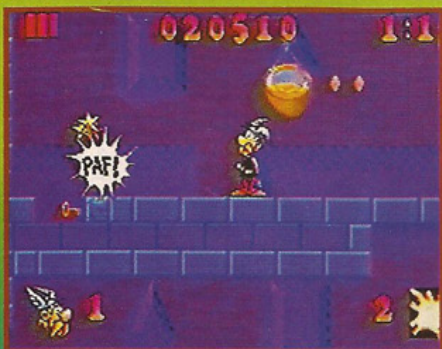
La bomba Help te vuelve invencible por algunos segundos. Aprovechá.



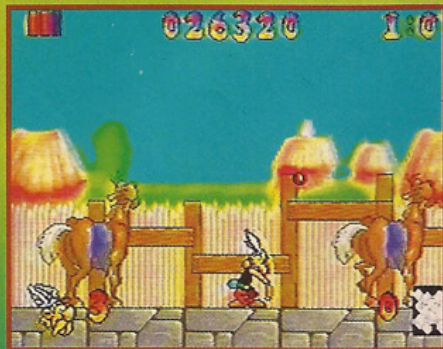
Primer jefe. Reventalo subiendo en el chabón que pasa corriendo, arrojá las bombas y quedate bajo él.



La puerta está cerrada. Volvé y golpeá el perro. El animalito esconde la llave.



Estas piedras rajadas acostumbran esconder llaves. ¡En la duda, bomba con ellas!



En el comienzo de la segunda fase, llegá bien cerca de estos caballos y saltá en el momento justo.



# CASA MUNDO

UNICAMENTE POR MAYOR

**SEGA GENESIS - SEGA CD - CDX - MENACER  
ACTIVATOR - 4 WAY PLAY - JOYSTICKS - NEO GEO  
JAGUAR - PANASONIC 3-DO - SEGA 32X  
GAME GEAR - JUKEBOX VJ**

**Y LA MAS AMPLIA VARIACION  
DE TITULOS EN SEGA Y FAMILY**

**AZCUENAGA 226**

TELEFAX **951-6551**



**DISTRIBUIDOR  
OFICIAL  
DE SUPER SENGGA**



ESTE ES EL RA  
LLAMA Y C  
JUEGO P

ACORDATE QUE PODÉS  
VOTAR HASTA  
EL 10 DE DICIEMBRE

WINNER DE SEPTIEMBRE  
\*GASTON M. SCHNEIDER  
SANTA ROSA - LA PAMPA

**SUPER NES**

- 1º Mortal Kombat
- 2º Street Fighter 2
- 3º Tortugas Ninja
- 4º Art of Fighting
- 5º FIFA
- 6º Lethal Enforcers
- 7º Batman Returns
- 8º Aladdin
- 9º Star Fox
- 10º Robocop

**MEGA**

- 1º Mortal Kombat
- 2º Virtua Racing
- 3º Eternal Champio
- 4º FIFA
- 5º Street of Rage
- 6º Street Figther 2
- 7º Sonic 3
- 8º Mortal Kombat 2
- 9º Jurassic Park
- 10º Flashback

WINNER DE SEPTIEMBRE  
\*GASTON HIRSCH  
CAPITAL FEDERAL

**Winning Game 1994**

**ACTION  
GAMES**

**Presenta**

**Gran Concurso  
Fin de Año**

**LLAMA Y VOTA  
¿CUAL ES EL MEJOR**

**Entre todos los  
se elegirá el  
de una  
Panasonic  
otorgada por E**

**LLAMA D**

**LLAMA DE LUNES A VI**



**ES**

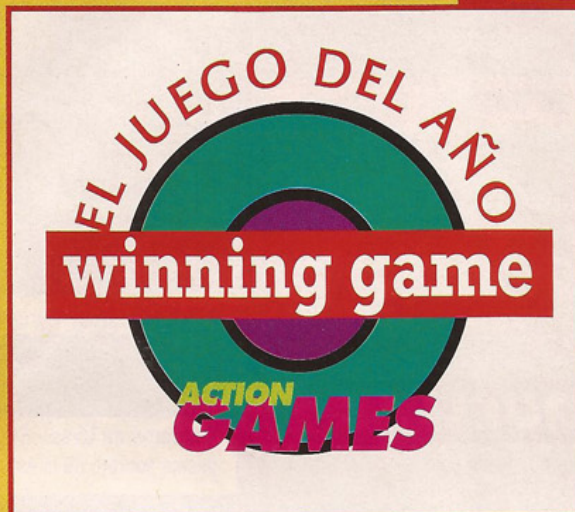
**SO  
O!**

**A!  
R JUEGO DE 1994?**

**os llamados  
el ganador  
onsola**

**ic 3DO  
ditorial Quark**

**En ENERO  
publicamos  
el nombre  
del ganador**

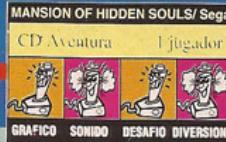


**Desde ahora  
los gamemaniacos  
vamos a designar  
el juego del año.  
El ranking  
que no existía,  
para que seas ganador  
con tu juego favorito.**

**Votá hasta el 10  
de diciembre  
llamando al 951-6239  
de lunes a viernes  
de 17 a 18hs  
o escribiendo a Editorial Quark,  
Azcúenaga 24,  
2º piso of. 4,  
Capital Federal (1029)**

**ERNES DE 17 a 18hs. AL 951-6239**





# MANSION OF HIDDEN SOULS

*Mansion of Hidden Souls es uno de esos games que prueban tu paciencia y despiertan tu curiosidad. Corrés el riesgo de quedarte horas delante de la tele, entrando y saliendo de puertas, hasta llegar al final. Es una creación más de Sega, para el Sega CD. La visión de 360 grados y el sonido, con las voces con eco, dan un toque de horror. Quien lo juegue, no se va a arrepentir...*

## UNA LINDA MARIPOSA

Vos sos el hermano de una chica que decide seguir a una mariposa y va a parar a una extraña mansión. Preocupado, salís detrás de ella y, al entrar, te das cuenta de que hay muchas mariposas en el lugar. Son almas de personas que fueron transformadas y nunca más serán liberadas. ¿Será ése el destino de tu hermanita?

## ORIENTATE BIEN

La mansión tiene dos pisos

### PRIMER PISO

A la izquierda - Biblioteca  
• A la derecha - Sala de música • Al fondo, a la izquierda - Despensa

### SEGUNDO PISO

A la izquierda - Cuarto Rosa • A la derecha - Sala de Juegos • Al fondo a la izquierda - Sala de Pintura

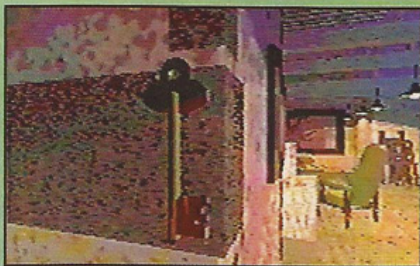
## UNA AYUDITA DE AQUELLAS

Comenzá en el piso bajo, en la puerta del fondo, y encontrá el diario, que sirve para salvar el juego. Andá a la Sala de Juegos. Fijate en el mensaje del Cuadro Oscuro y andá al Cuarto Rosa.



La primera llave está debajo de este sofá, cerca del armario.

Usá la llave para abrir la Sala de Pintura. Revisá todo con mucho cuidado.

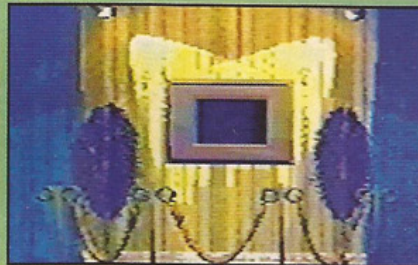


Enfucá el cuadro y andá hacia la izquierda. Tomá la llave. Da una vuelta en la Sala de Música.

Andá hasta la Sala de Pintura. Observá el cuadro con dibujo extraño. Te hace salir al sótano de las velas, que está en la Biblioteca.

Un libro especial da un consejo. Algo como "tratá de encontrar una luz". La llave para abrir la Biblioteca por dentro está debajo de un libro, en el estante.

Entrá en la Sala de Juegos. Buscá un blanco para dardos y explorá hasta encontrar una caja de fósforos. ¡Pero sólo después de mirar el mensaje en el Cuadro Oscuro!



Al completar una etapa, volvé siempre al Cuadro Oscuro y fijate en el siguiente paso a seguir.

Aquí viene el gran secreto. Observá bien el blanco de dardos. Encendé las velas del sótano de acuerdo con la posición de los dardos. A cada dardo, corresponde una vela.



Donde no hay dardo, la vela queda apagada. Haciendo eso, vos abris un pasaje secreto.

**COMANDOS**  
A Selecciona ítem  
C Usa ítem  
↑ Abre puertas y apaga velas

## GUIA COMPLETA

Después de escapar de la estatua en el sótano, seguí este camino hasta llegar al final:

- Cuadro Oscuro • Reloj - En la Sala de Pintura • Cuadro • Candelabro - En la Sala de Música • Sala de la Estufa • Tomá la llave clara • Abrió el armario • Tomá el emblema de uvas • Volvé a la estufa • Colocá el emblema • Aparece escalera • Elegí la puerta 3 • Aparece espejo • Cuadro • Cristal - en el Cuarto Rosa • Puerta 3 - Secuencia para abrir las puertas: 3, 33, 777, 345, 333, 12, 27.

## ITEMS

**Llaves oscuras** - Abren puertas de cuartos

**Llave clara** - Abre puerta del armario de la Biblioteca

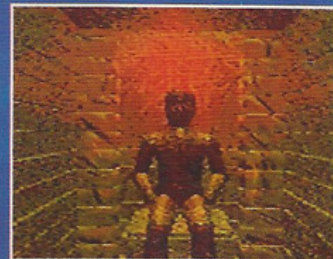
**Emblema de Uvas** - Sirve para colocar en el pasaje secreto de la estufa

**Flor** - Colocar en el pedestal para eliminar el agua de los pilares

**Cristal** - Quiebra el espejo de la sala secreta

**Reloj** - Marca tu tiempo. Tenés hasta la medianoche para salvar a tu hermanita

**Candelabro** - Para entrar en la estufa



El Guardián de Piedra se encarga del pasaje secreto que sale del sótano de las velas.



Ahí está tu linda hermanita convertida en mariposa. ¿Consiguirás salvarla?

¡Mirá cómo la mariposa se vuelve de nuevo una chica! FIN









La mejor opción en 16 bit

**NUEVA**

**NO ES  
CARA,  
PERO  
ES  
MEJOR**

*Distribución Oficial  
en Argentina por:*

SHOPPING GAME  
AV. RIVADAVIA 2988 - AV. SAENZ 935 CAP.  
UNI VIDEO  
AV. RIVADAVIA 2752 CAP.  
THE BEST GAMES  
SAN LUIS 1052 (ROSARIO)  
CASA LIN'S  
ESMERALDA 491 CAP.

CASA LIN'S  
PASTEUR 532 CAP.  
DIG BA  
E. FERMI 2873 (HAEDO) BS. AS.  
CALLE 7 N°164 (LA PLATA)  
LA CARTUCHERA S.R.L.  
PASTEUR 274 CAP.  
FLORIDA 18 CAP.

PRIMER SHOPPING DE VIDEO JUEGO  
SAN JUAN 1488 - ROSARIO - (041) 260046  
NIBEL S.R.L. -  
O'HIGGINGS 108  
BAHIA BLANCA - (091) 29733

OLI-NAV  
AYACUCHO 539 CAP.  
CASA PELUSA  
SANTA ROSA 54 (CORDOBA)  
WINTER HOGAR  
CORDOBA 902 (ROSARIO)  
CASA TAIPEI  
SAN MARTIN 954 (CHUBUT)

**SONGA**  
AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL  
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE



SONGA 16BIT HIGH QUALITY  
COMPUTER VIDEO GAME

KHANSE AMUSEMENTS LTD (ARGENTINA)

*Songa es una marca registrada*





Procesador 16 bit.

Totalmente compatible con cartuchos de cualquier país

**Binorma:** PAL-N y NTSC (switchable)

Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.

Conectables a CD-ROM.

Con todas las prestaciones de una Megadrive.

**16 BIT  
TVGAME**



**MAGIC**

The stunning graphics and dramatic action of 16-bit arcade hits can be yours with Magic

**NO ES  
CARA,  
PERO  
ES  
MEJOR**

en Corea, Taiwán y Argentina.

TUTTI FRUTI  
FLORIDA 486 CAP.  
NEW MUNDO COLOR  
ECHEVERRIA 3069 CAP.  
PACHI  
ESTACION ONCE LOCAL 71 CAP.  
NOGUERA 970 S. ANT. DE PADUA BS. AS.

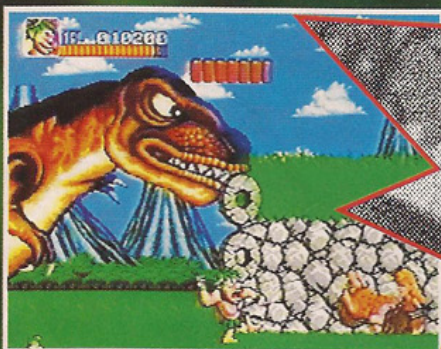
THE BEST BROS  
SAN MARTIN 816 - GRAL VICTORIO MALL  
LOCAL 3 (ROSARIO)  
AUDIO ORO S.R.L.  
PUEYRREDON 452 CAP.  
IMPORTADOR LIBERTAD  
LIBERTAD 221 CAP.

BROADWAY  
PASTEUR 312  
ESTACION JUGUETE  
CORRIENTES 2345 CAP.  
IMPORTEX  
BELGRANO 16  
TEL/FAX:21-6917  
CORDOBA





Enemigos de otras tribus están escondidos en las plantitas. Usá tu arma sin lástima.



¡Qué boquita! Quedate en esta posición cerca del muro de piedra. Usá la rueda, que es el arma más fuerte contra este jefe de la 1° fase.

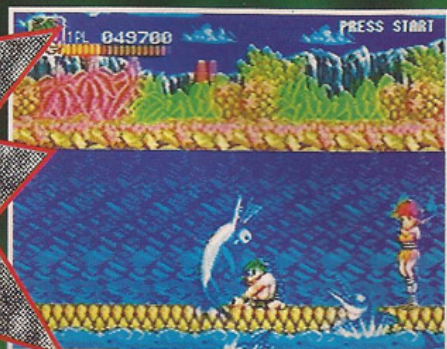


Esta planta carnívora es el jefe de la 2° fase. Quedate agachado cerca de ella y usá el bumerang grande. La linda muchachita está esperando a su héroe.

A los que les gusta ese tipo de juego bien piola y lleno de buen humor, van a entrar en el clima de la versión para Mega Drive del antiguo y no menos querido Joe & Mac. Originalmente, el game salió en los flippers y la muchachada no se cansaba de dar mazazos y arrastrar a minitas por los cabellos. Takara hizo una versión idéntica a la de SNES, con los mismos jefes, pero con un movimiento más lento de los personajes. Las dos versiones son buenas. Volvé atrás en el tiempo y sentí las emociones de la vida prehistórica con Joe & Mac.



Esta vez, la muchachita está custodiada por un terrible dino acuático de piedra. Subí la fase para encontrarlo. Tirá a la cabeza de este jefe de la 5° fase.



Jefe N° 4: tirá el bumerang para librarte de los liburones y salvar a la damita.



Luego de haber subido, encontrarás a la muchachita presa. Los pterodáctilos son los jefes de esta 3° fase. El truco es siempre tirar y escapar del ataque.



Eligiendo el camino A, se desarrolla un escenario de fuego. Un dino-erizo es el jefe número 6. Si tenés fuego, va a ser más fácil salvar a la muchachita.

MEGA

## JOE & MAC

### COMANDOS

B	Tirar
B presionado	Girar el brazo y tirar arma
A	Saltar alto
C	Saltar bajo

FUEGO  
HACHA  
BUMERANG  
RUEDA

### UNGA BUNGA!

Joe y Mac son dos hombres de las cavernas muy ... valientes, por no decir re-locos. Algunas muchachas fueron secuestradas y, es claro, los héroes están queriendo recibir la recompensa por traerlas de vuelta: un dulce besito. Las fases se desarrollan siempre con el mismo esquema. Andá paseando y enfrentando a los enemigos. No te olvides de las comidas, que dan energía. Tus armas están dentro de huevos de pterodáctilos y vos siempre usás la que tomaste último. Jugando de a dos se hace más fácil. Vamos a dar un vistazo general a las seis primeras fases y rescatar a las minitas. Vos intentá salvar a las otras doncellas en las fases siguientes.



**JOE & MAC TIENE CUATRO CONTINUES**

**EASY, NORMAL Y HARD SON LOS NIVELES DE DIFICULTAD**



# TOONY'S

## Tiene Las Mejores Ofertas Para Esta Navidad:

**SEGA CDX**  
**\$ 650.-**  
**CD'S todos**  
**\$ 90.-**

**LLEGARON!!!!**  
**DONKEY KONG COUNTRY**  
**SHAQ-FU - SUPERPUNCHOUT**  
**INDIANA JONES - MICKEY MANIA**  
**SAMURAI SHOWDOWN Y TODOS**  
**LOS TITULOS DE RPG**

**SUPERNINTENDO**  
**completo con**  
**StarFox**  
**SuperSoccer**  
**SuperMario**  
**\$310.-**

**PARA SUPERNINTENDO:**

**\$ 60.-**

Street Fighter II  
Zelda - NBA All Stars  
Wing Comander  
(Y hay más.)

**\$ 70.-**

Duffy Duck  
Yoshi Cookie  
Goofy Troop - Barbie  
Nigel Mansel

**\$ 80.-**

Ren & Stympy  
Top Gear II  
Mario Kart T-2 Arcade  
Mario All Star

y también SEGA 32 X con **Rebelt Assault**  
**Y Virtual Racing DeLuxe.**

**MIGUELETES 868**  
LOC.17BIS  
**LACUADRA 775-0448**

# LLEGO!

# TODO TRUCOS

EDICION ESPECIAL  
**ACTION GAMES**  
**TODO TRUCOS**  
**196 JUEGOS**

*...y los secretos más  
apasionantes  
estarán  
en tus manos.*

**TODO TRUCOS** es una edición especial  
de ACTION GAMES para que  
**no te rompas más la cabeza.**

## INFALTABLE EN TU COLECCION



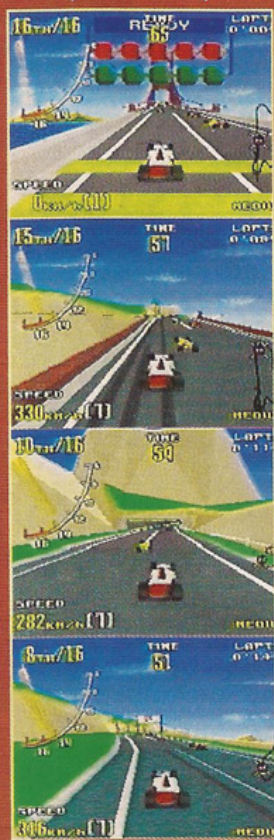
# VIRTUA RACING

¿Qué tal, fiero? ¿Los dedos hinchados de tanto detonar este cartucho alucinante? ¡Virtua Racing es lo máximo! Para que el game resulte más copado todavía, les damos unos trucos geniales. Los dividimos en dos bloques: estrategia de la largada y puntos críticos en cada uno de los tres circuitos. ¡Está atento y reventá todo!

## MAÑAS DE LA LARGADA

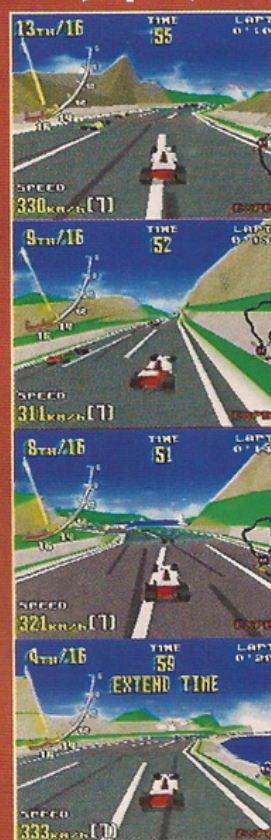
Podés preguntárselo a todos los grandes volantes: una buena largada es medio camino andado para ganar una prueba. Fijate en las fotos de abajo para saber qué hacer en los niveles Medium y Expert. En el Beginner es refácil: vos largás de los boxes y sólo tenés que pisar a fondo para salir en 8ª. Sólo un dato: la velocidad de los autos cambia si jugás en Easy, Normal o Hard. O sea, las propias largadas cambian. Las imágenes de abajo son del nivel Normal.

### BAY BRIDGE (Medium)



La recta de largada no es de las mayores. Andá derecho, al mango. Aflojá en la primera curva para no comerte la parte trasera de un adversario. Entrá al túnel y andá hacia adelante, por adentro (tu izquierda).

### ACROPOLIS (Expert)



Andá directo por fuera (derecha) y, un poco antes de la cuarta curva, cortá por adentro (izquierda). En la secuencia, izquierda, derecha, izquierda y derecha. Da para entrar en tercera en el Check Point.

## ESTRATEGIA DE CARRERA

Virtua Racing es copada por varias razones. Una de ellas es que da para andar en el límite todo el tiempo. ¡Pero no pienses que todo es fiesta! Identificamos los puntos más complicados de cada pista. Atención: las marchas indicadas son para quien corre con cambio manual. En el automático, en lugar de reducir la marcha, el truco es disminuir la velocidad, ¿OK?

### BIG FOREST

Nada de otro planeta. En la segunda curva (a la izquierda), después del primer Check Point, reducí, colocá sexta y meté séptima enseguida. En la curva siguiente, el esquema es el mismo.



Dale ligerito en el cambio y pasá de 6ª a 7ª, ¿OK?

### BAY BRIDGE

A pesar de ser calificada como intermedia, ésta es la pista más difícil de las tres. ¡Atención en la entrada del túnel! Es muy fácil darte de trompa contra el muro.



Después del primer Check Point, cuando aparezcan las flechitas, reducí a 6ª y salí en 7ª. En la curva siguiente reducí a 5ª y, en la secuencia, 6ª y 7ª.

¡Esta curva es re-cerrada! Poné 5ª, a 6ª, 7ª, 6ª. En la mitad, 5ª, 6ª y 7ª.

### ACROPOLIS

Se puede ir al mango la mayor parte del tiempo. Sólo hay algunos pequeños detalles. Fijate en el punto más difícil:



Enganchá 5ª antes de entrar en la curva más cerrada. En el medio de ella, andá a 6ª y pisá a fondo para salir ya en 7ª.



# NORMY'S Beach Babe-O-Rama

## ALIENS EN LA PLAYA

La trama comienza cuando nuestro simpático héroe está dando un paseo por la playa y encuentra a varias minitas jugando voley. Decide quedarse un rato para disfrutar del espectáculo. De repente, aparece un plato volador que secuestra a las chicas y aprisiona a cada una en un periodo histórico diferente. Normy's tiene que buscarlas, una a una. Damos los principales trucos de las tres primeras fases; el resto es cosa tuya.



Generalmente los personajes de videogame son fuertes y muy inteligentes. Pero, últimamente, han surgido cartuchos con chaboncitos normales, sin superpoderes y, a veces, hasta torpes. Este es el caso de Normy's Beach Babe-O-Rama. Esta aventura de Electronic Games no decepciona, pero tampoco entusiasma.

## GAME DIVERTIDO

Normy's tiene gráficos bien hechos y el sonido no está mal. Pero el desafío es medio flojito y la jugabilidad no ayuda mucho. A pesar de estas fallas, es un game divertido. Los escenarios son variados y el juego tiene buen humor de sobra. Normy's es uno de esos chabones atropellados que conquistan por su simplicidad. Sus armas son muy locas, especialmente los martillos, que dan picotazos, puñetazos, tortas y otras cosas. ¡Te morís de risa!

### FASE 1 PREHISTORIA

Vas a encontrarte con pterodáctilos, tiranosaurios rex y otros bichitos simpáticos.



Saltá sobre los hipopótamos, pero tenés que ser rápido, si no ellos se hunden y vos con ellos.



Esta manito marca la pantalla. Si te morís, volvé a la última que pasaste.



A veces estos pterodáctilos te dan un paseo copado, en otras te meten en un bolonqui. ¡Atención!

### FASE 2 INGLATERRA, SIGLO 15

Vos estás en 1447, en la Inglaterra medieval, con castillos, caballeros y todo lo demás.



Saltá detrás de esta cascada y tomá un corazón que da energía y puntos.



Esta es la jefa: cuando le pegás, se transforma en un dragón y después vuelve a lo normal. El truco es golpear y escapar.



Este es el famoso martillo que da picotazos. ¡Genial! Cuando alguien se pone pesado ... ¡dale martillazos!

## COMANDOS

El joystick es configurable. Probá nuestra configuración.

- A - Carrera
- B - Salto
- C - Usar el arma

### FASE 3 SELVA AÑO 1932

Vos atravesás una selva, con derecho a monos, caníbales y mucho más.



Cuando comienza, volvé y tomá este martillo con la manito. Reventá a todos los salvajes que aparezcan.



Usá estos cerdos como trampolín y saltá bien alto hacia la derecha. Vas a conseguir una vida, que es la flechita con el 1.



Tras tantas armas extrañas, el truco ahora es dar flechazos. Perforá a los caníbales o te convertís en su cena.

**VOS COMENZAS EL GAME CON TRES VIDAS Y TENES TRES CONTINUES EN CADA UNA.**





SKITCHIN' HIGHWAY HONKERS

# SKITCHIN'

SKITCHIN'/Electronic Arts  
Acción 1 a 8 jugadores



¿Qué te parece disputar una carrera de patines en la calle, dando golpes a los adversarios y dejándose llevar agarrado a la parte de atrás de los autos? ¿Copa-do, no? Es lo que ocurre en Skitchin', un game inspirado en un deporte callejero ficticio, con carreras superpeligrosas. Tanto que la softhouse Electronic Arts hizo una advertencia para que no se te vaya a ocurrir imitar las maniobras locas del cartucho.



Además de correr, hay muchas peleas, cuando más de un patinador quiere agarrarse del mismo vehículo.

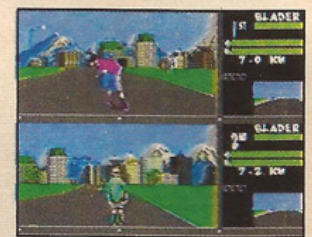


Agarrá caños de hierro, cadenas, palos y otros objetos para usar como armas contra los competidores.

- COMANDOS**
- A - Agarrar/soltar autos
  - B - Patinar
  - C - Golpe
  - Pausa - Elegir arma
  - ↑ - Saltar
  - ↓ - Agacharse

## JUEGO SOMNIFERO

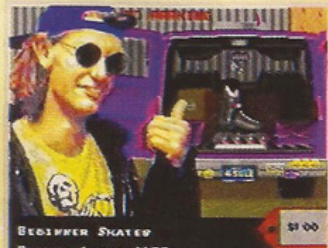
Todos estos peligros dan la impresión de que el game es emocionante. Pero, en realidad...es aburrido. Los desafíos son casi siempre los mismos y solamente el sonido está bueno. Tenés cuatro opciones de juego, más el Tournament, donde pueden jugar hasta ocho personas.



DE IZQUIERDA A DERECHA, DE ARRIBA A ABAJO: TU BARRA DE ENERGIA Y LA DEL Oponente DURANTE UNA PELEA; TU POSICION; TIEMPO; LAS 3 ARMAS; RETROVISOR; TU ENERGIA (+) Y DESGASTE DE LOS PATINES.



Da saltos elaborados en las rampas y ganá puntos extras. Ganando la carrera, vas a una fase de bonus.



En el Shop, aprovechá para comprar equipos mejores para la próxima carrera.

MEGA

# THIRD WORLD WAR

Juegazo re-intelectual para Sega CD. Como el nombre sugiere, Third World War es el simulador de una imaginaria Tercera Guerra Mundial. El game fue presentado primero para PC Engine y sigue la línea de Civilization, simulador 10 puntos para computadora. Pero va más lejos: vos orientás el rumbo de un país y comandás sus estrategias económicas, políticas y militares. OK, la guerra es la guerra y se resuelve en el campo de batalla, Pero una buena estrategia militar es solamente parte del camino. Tenés que invertir dinero en ciertas áreas, guerrear contra enemigos elegidos a dedo y estar atento a los mínimos detalles.

**¡NO PIENSES SOLAMENTE EN LA GUERRA! ¡INVERTI EN EL DESARROLLO DE TU PAIS!**

THIRD WORLD WAR / Extreme  
CD Estrategia 1 jugador



**CASI EL GEOGRAPHIC**

La cantidad de datos sobre las naciones es impresionante. Población, PBI, popularidad del gobierno, política externa, etc. ¡Casi parece el National Geographic Magazine! Estos datos son importantes a la hora de elegir a tu país. Las naciones mejores consiguen equilibrar datos socio-económicos con poderío militar. Pero estas mañás vas a ir aprendiéndolas de a poco. El tema es entrar de cabeza en la Third World War, un game que no tiene competidores directos ni en las PC. ¿No te parece bastante, fiero?

MILT	ECON	INTL	NATL	INFO	OPT.
APR 2015	JAPAN	MILT 3100N			
POPULATION 131600 GNP 3584.3 SUPPORT FOR GOV 33 NATIONAL MORALE 68 LEVEL OF ORDER 83 LEVEL OF INTL TRUST 31 BUDGET AVAILABLE 58.6 [ARMY] > 500 [NAVY] > 91 [AIR] > 300 [SPACE] > 0					

El poderío militar de una nación se mide por la dimensión de sus fuerzas armadas (ejército, marina, aeronáutica y nuclear).

MILT	ECON	INTL	NATL	INFO	OPT.
APR 1995	BRAZIL	MILT 2000N			

Un país puede tener de una a cinco bases. El Brasil, por ejemplo, tiene dos: Brasilia y Río de Janeiro.

In the beginning of the 1990's, the Cold War finally came to an end. Now the challenge to the world's leaders is to create a new world order; to establish a new global security system while avoiding the

La tercera Guerra Mundial ha estallado en tu Mega. No podés escapar...preparate.

MILITARY	EN	INTL	NATL	INFO	OPT.
RECRUIT TROOPS	TROOP RECRUITMENT				000
DEVELOP WEAPONS	NUMBER TO RECRUIT	00N			2300
FORM UNITS	AD BUDGET	0.00			35.1
SUPPORT FORCES	GNP	-000.0%			33
DEPLOY ABROAD	SUPPORT FOR GOV	-000.0%			32
AIR STRIKES	LEVEL OF INTL TRUST	-000.0%			22.6
[ARMY] > 1	NUMBER OF RESERVES				100K > 0

La opción Recruit Troops es el comienzo de tu estrategia de combate. Vos planeás tus inversiones en las diversas áreas.



# SHOPPING GAME IMPORTADOR DIRECTO

MAQUINA 16 BITS  
CON 1 CARTUCHO  
A ELECCION CON  
GARANTIA \$115.-

MAQUINA GENESIS II  
ORIGINAL C/1 CARTUCHO  
A ELECCION \$169.-

MAQUINA FAMILY  
OFERTA \$24,99

CARTUCHOS 16 BITS  
DESDE \$9,90.-

MORTAL KOMBAT II	\$29,99	CARTUCHOS FAMILY DESDE \$3.99
C/MANUAL DE TRUCOS INCLUIDOS		18 EN UNO SIN REPETIR \$11,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	\$19,90	42 EN UNO SIN REPETIR \$16.90
STREET FIGHTER 40 MEGA	\$49,90	64 EN UNO SIN REPETIR \$19,90

**3DO PANASONIC \$750.-**

**VENTAS  
POR MAYOR  
CONSULTE  
NUESTROS  
PRECIOS**

**Abierto todo el día de lunes a sábados  
Y todo lo que vos necesitás!!!**

**SHOPPING GAME se juega por vos. Más de 1000 títulos en stock!!!**

**PONPEYA**  
AV. SAENZ 935

A 100m DE LA IGLESIA DE POMPEYA

**PLAZA ONCE**  
AV. RIVADAVIA 2988

FRENTE A LA PLAZA

**LINIERS**  
AV. RIVADAVIA 11.550

FRENTE A ESTACION LINIERS



# INDICE GENERAL

## ESTRATEGIAS & PRESENTACIONES

### MAQUINA SUPER NES

Acrobat Mission	13
Actraiser 2	27
Addams Family	7, 17
Axelay	12
Aero the Acro-Bat	26
Aladdin	25
Alien 3	21
Alien vs. Predator	15
Art of Fighting	24
Asterix	22
B. O. B.	21
Back to the Future II	23
Baro Voley	15
Bart's Nightmare	10
Batman Returns	17
Battle Blaze	7
Battle Clash	12
Battletoads Double Dragon	27
Battletoads in Battlemaniacs	22
Bazzoka Blitzkrieg	19
Beethoven's Second	28
Best of the Best	14
Big Run	1
Biometal	18
Boxing Legends of the Ring	26
Brawl Bross	15
Bubsy	18
Bugs Bunny	26
Bulls vs. Blazers	16
California Games	15
Captain America	25
Chester Cheetah	15
Choplifter 3	30
Chuck Rock	14
Clay Fighter	26
Cliffhanger	27
Clue Detective	16
Contra 3	5
Contra	4
Cool Spot	23
Cool World	17
Cosmo Gang	16
Crash Dummies	26
Cybernator	17
Daffy Duck	27
Daniel el Travieso	29
David Crane's Amazing Tennis	12
Dead Dance	19
Death Brade	24
Dinocity	8
Dr. Franken	30
Dracula	19
Dragon Ball Z	21, 30
Dragon's Lair	14
Equinox	26
Evo 46	17
Exhaust Heat 2	18
F. Zero	1
F1 - Super Circus 2	23
F1 Roc	12
Fatal Fury 2	26
Fatal Fury	12
Final Fight 2	19
Final Fight	3
Firepower 2000	15
Flying Hero	15
Game Genie	13
George Foreman's K.O. Boxing	13
Ghouls and Ghosts	2
Goof Troop	24, 26
GP-1	24
GPX	8
Harley's Humongous Adventure	11
Home Alone 2	11
Home Alone	3
Hook	8
Hyper V-Ball	15
Imperium	15
Inspector Gadget	29
Jaki Crush	15
Jim Power	28
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	14
Joe & Mac	2
Joe & Mac 2	30
Jurassic Park	24
Kabodey	16
Kawasaki Caribbean Challenge	22

### REVISTA

King of Monsters	12
King of Rally	15
King's Arthur World	18
Krusty's Super Fun House	9
Lamborghini	29
Legend	28
Lemmings	5
Lester the Unlikely	30
Lethal Enforcers	30
Lethal Weapon	17
Lock on	25
Magic Sword	9
Mario is Missing!	22
Mario Kart	9
Mario Paint	9
Mario y Wario	24
Mario's Time Machine	29
Mechwarrior	21
Mega Man X	25
Mickey Mouse	13
Monopoly	16
Monsters	19
Mortal Kombat	21
NBA All Star	15
NBA JAM	30
NCAA Basketball	9
NHL '94	28
NHL Stanley Cup	28
Nigel Mansell	17
Ninja Warriors	29
Nuevos Joystics	22
On the Ball	14
Out of this World	12
Outlander	19
Pack Attack	28
Pantera Rosa	27
Parodius	9
Pit Fighter	6
Plok	24
Pocky & Rocky	16
Pop'n' Twinbee	18
Power Moves	12
Prime Goal	23
Prince of Persia	7, 20
Pro Quarter Back	16
Q-Bert 3	15
R-Tipe 3	29
Race Drivin	13
Ranma 1/2 2	16
Ren & Stimpy: Veediots	29
Rider Machine	28
Road Runner	11
Robocop 3	10, 11
Robocop vs. Terminator	23
Rock'n' Roll Racing	22
Rocky Rodent	24
Royal Rumble	22
RPM Racing	2
Run Saber	23
S. D. Battle Gundan	21
S. Fighter II Champion Edition	19
Secret of Mana	28
Sengoku Densyo	25
Skulljagger	15
Skyblazer	23
Soldiers of Fortune	28
Sonic Blastman	10
Sonic Wings	25
Space Football	7
Spank Quest	15
Spiderman	10
Spindizzy Worlds	16
Star Fox	13, 17
Star Trek	29
Street Fighter II	6, 7
Street Fighter II Turbo	17, 20
Striker	22
Sunset Riders	28
Super Adventure Island	4
Super Aleste	7
Super Battletank 2	30
Super Battletank	8
Super Bomberman	20
Super Bowling	10
Super Castlevania IV	1
Super Chase H. Q.	25
Super Conflict	21
Super Double Dragon	14
Super F-1 Hero	17
Super Formation Soccer 2	22
Super James Pond	22
Super Mario All Stars	20, 23, 26
Super Metroid	26
Super Nova	26
Super Off Road The Baja	22
Super off Road	3
Super Pinball	29

Super Star Wars	10
Super Street Fighter 2	30
Super Turrigan	21
Super Widget	24
Super Wrestlemania	4
Suzuka 8 Hours	26
Taz-Mania	19
Terminator	18
Terminator II	28
Tetris + 2 Bombliss	15
Tetris Battle Gaiden	30
The Addams Family	5
The Blues Brothers	21
The Combatribes	15
The Duel Test Driver 2	16
The Empire Strikes Back	25
The Legend of the Mystical Ninja	5, 29
The Lost Vikings	21
The Rocketeer	6
Thunder Spirits	6
Time Slip	23
Tiny Toon	11
TMNT-Tournament Fighter	28
Tom y Jerry	15
Top Gear 2	25
Tortugas Ninja 4	8
Total Carnage	28
Turn 'n' Burn	30
Ultra Seven	17
Universal Soldier	13
Vegas Stukes	22
Wayne's World	18
Wing Commander	14, 25
Wings 2	11
Winter Olimpik Games	27
Wolfchild	26
Wordtris	16
World Heroes	22
World Start	17
Yoshi's Cookie	22
Yoshi's Safari	27
Zelda 3	12

### 3 - DO

Crash'n Burn	29
--------------	----

### ARCADES

Art of Fighting	11
Captain Commando	10
Dragon Ball Z	29
Dyna Gears	29
Fatal Fury 2	16
Hard Driving Panorama	8
Human Cup '93	29
Lethal Enforcers	21
Mad Shark	29
Mortal Kombat 2	24, 28
Mortal Kombat	12, 18
NBA Jam	24
Rad Mobile	14
Robo Army	15
Rock and Bull	27
Space Pirates	7
Stadium Cross	22
Street Fighter II	6, 8, 9
Super Street Fighter 2	29, 30
Suzuka 8 Hours	19
Terminator 2	6, 7
The Punisher	23
Un Mundo de Arcades	17
Virtua Racing	16
Virtuality	28
World Heroes 2	19, 20
World Heroes	9
X-Men	13

### GAME BOY

Adventure Island II	1
Alien 3	15
Barbie Game Girl	4
Batman The Return of Joker	14
Bionic commando	9
Bonk's Adventure	15
Darwing Duck	16
Doctor Franken	14
Double Dragon 3	9
Faceball 2000	3
Flintstones	12
Gradus	3
Home Alone	1
Hudson Hawk	6
Kid Icarus	5
Kirby's Land	13
Looney Tunes	13

Ninja Gaiden Shadow	5
Pit Fighter	4
Prince of Persia	2, 13
Rocky and Bulwinkle and Friends	14
Spiderman 2	13
Spy vs Spy	6
Star Trek	2
Star Wars	13
Super Mario Land 2	11
Terminator 2 - The Arcade Game	13
The Flash	1
The Jetson: Robot Panic	14
Tiny Toon	3, 6
Tortugas Ninja II	2
Track and Field	13
Turn and Burn	5
Zelda - Link's Awakening	16

### GAME GEAR

Aerial Assault	13
Alien 3	14
Aquatic Games	12
Arch Rivals	16
Chase H. Q.	6
Chuck Rock	13
Crazy Company	5
David Robinson's Supreme Court	14
Devilish	10
George Foreman's Golden Axe	4
Hombre Araña	4
Halley Wars	5
Indiana Jones and the Last Cruzade	16
Kinetic Connection	2
Ninja Gaiden	5
Mappy	2
Minigolf	5
Monster World 2	9
Olympic Gold	6
Out Run	5
Phantasy Zone	3
Prince of Persia	12, 13
RC Grand Prix	13
Sega Chess	1
Solitaire Poker	3
Sonic	2
Sonic 2	13
Space Harrier	1
Spiderman	14
Streets of Rage	14, 15
Tazmania	15
The Lucky Dime Caper	3
Wimbledon Tennis	9
Woody Pop	1

### MASTER SYSTEM

Ace of Aces	18
Alien 3	13
Alienstorm	2
Asterix	4, 6
Ayrton Senna's Super Monaco GP II	7
Batman Returns	19
Bonanza Brothers	1
Captain Silver	1
Cyber Shinobi	1
Cyborg Hunter	6
Dick Tracy	5
Dragon Maze	5
Dynamite Duke	2
G-Loc	3
Gauntlet	15
Global Gladiators	30
Golden Axe Warrior	10
Heroes of the Lance	16
Hombre Araña	2
Impossible Mission	15
Kung Fu Kid	10
Land of Illusion	17
Los siete libros de Ys	6
Master of Darkness	17
Merces	3
Miracle Warriors	14
Monica y su Banda	29
Mortal Kombat	27
Ninja Gaiden	9
Olympic Gold	7
Out Run Europa	15
Parlour Games	7
Penguin Land	8
Phantasy Star	4, 9
Populous	22
Power Strike	8
Predator 2	19







# TRUCOS

## MAQUINA REVISTA

### SUPER NES

Actraiser 2	30
Addams Family	8, 10
Alien 3	28
Batman Returns	22
Battletoads in Battlemaniacs	25
Blattle Crash	18
BOB	28
Bubsy	22
Bulls vs. Blazers	22
Castlevania 4	1
Castlevania 4	8
Combattibles	22, 23
Contra 3	16
Contra Spirit	16
Cool World	25
Cybernator	22, 25
Darius Twin	3
Dinocity	17
F1-ROC	15
Final Fight 2	28
Final Fight	25
Fire Power 2000	21
Gradius 3	1, 6
Jim Rower	30
Joe & Mac	6
John Madden Football	8
Lemmings	8, 10, 15
Magic Boy	30
Mario is Missing	23
Mega Warrior	22
Mortal Kombat	23
Musya	22
NBA Jam	30
Nigel Mansell F-1 Challenge	22, 23, 24
Out of this World	22
Power Moves	22
Prince of Persia	8 y 10
Prince of Persia	18
Q-Bert 3	17
Road Runner's	21
Road Runner's Death Valley Rally	22
Rocky Rodent	28
Skuljagger	21
Sonic Blastman	22, 24
Space Futbol	16
Star Fox	21, 22
Street Fighter 2	15, 16, 18, 21
Street Fighter 2	17
Street Fighter 2 Turbo	23
Super Adventure Island	18
Super Buster Brothers	18
Super Double Dragon	16
Super E.D.F.	21
Super Empires Strikes Back	28
Super James Pond	28
Super Mario Kart	21
Super Mario World	1, 2, 3, 4, 6, 10
Super Monaco GP2	22
Super off Road	10
Super R. Type	3
Super Smash TV	6
Super Smash TV	15, 16
Super Star Wars	16
Super Strike Eagle	22
Super Tennis	4
Super Turrican	25
Super Valis 4	21
T.M.N. Turtles 4	16, 30
Tazmania	28
The Addams Family	17, 22, 23, 24
The Legend of the Mystical Ninja	15
The Lost Vikings	23
Thunder Spirits	12
Tiny Toon	21
Top Gear	10, 12
Top Gear	17, 24
Tortugas Ninja 4	15, 21
Turtles IV	9, 12
U. N. Squadron	4
Vegas Stakes	28
Wayne's World	22
Wayne's World	28
Wing Commander	15, 18, 21
Wing Commander	30
Wings 2	21
Yoshi's Cookie	23
Yoshi's Safari	28
Zelda	13, 14, 15, 16
Zombies Atemy Neighbors	28

### ARCADES

Captain America	7
Captain Commando	14
Mortal Kombat II	25, 26

### GAME BOY

Bart vs Juggernauts	10
Batman	4, 10, 15
Boomer's Adventure in Asmik World 4	4
Burgher Time Deluxe	5
Castlevania 2	4
Castlevania The Adventure	10
Dick Tracy	15
Duck Tales	10
Football 2000	7
Go! Go! Tank	1
Gremlins 2	10
Loc'n Chase	3
Loney Tunes	14
Mega Man 2	2, 8, 12
Metroid 2	2
Nemesis	4
Ninja Boy	1
Operación C	11
Operation C	1
Ploy Action Football	5
Prince of Persia	13
Q Bert	13
R. Type	5
Snow Bros	15
Super Mario Land	15
Tecmo Bowl	8
Tennis	7
Terminator 2	3
Tetris	7, 12
The Amazing Spider Man	7
The Hunt for Red October	1, 2
Universal Soldier	7
Who Framed Roger Rabbit?	11

### GAME GEAR

Ayrton Senna's Super Mónaco GP2	11
Castle of Illusion	3
Chuck Rock	15
Dragon Crystal	13
Fantasy Zone	1, 11, 13
Joe Montana Football	7
Ninja Gaiden	4
Out Run	7
Pacman	1
Psicho World	5, 11
Rastan	4
Rastan Saga	1
Sega Chess	4
Shinobi	2, 5, 11
Slider (Skweek)	6, 7
Sonic 2	14
Sonic	4
Space Harrier	6
Space Harrier	13
Spider-Man	15
Super Monaco GP	1
The Lucky Dime Caper	6
The Majors: Pro Baseball	7
Wonder Boy	4, 5

### MASTER SYSTEM

Alex Kidd	14
Alex Kidd in High Tech World	8
Asterix	5
Astro Warrior	1
Blade Eagle 3D	2
Flintstones	1
Gain Ground	4, 1
Ghost House	19
Golden Axe Warrior	11
Golfmania	1
Hombre Araña	19
Land of Illusion	18
Lemmings	19
Mickey in the Land of Illusion	19
Mónica	6
Olympic Gold	8
Paper Boy	2
Phantasy Star	3, 5, 10, 13
Rampage	11
Rastan Saga	1
Rsycho Fox	1
Shinobi	7
Sonic	2
Sonic 2	13
Spider Man	7
Strider	2
Super Kick off	7
The Lucky Dime Caper	8, 19

Vigilante	7
Wonder Boy 3	4, 7
Xenon 2	1
Zillion	4, 19

### NEO GEO

Fatal Fury Special	21, 27
--------------------	--------

### NINTENDO

Abadox	2
Adventure Island 2	24
American Gladiators	4, 8, 11
Astyanax	4
Bart vs. The World	7, 11
Batman Returns	18
Batman The Return of Joker	6, 11
Battletoads	2, 24
Bee 52	8
Bucky O'Hare	8
Contra Force	13, 14
Dragon Strike	12
Fester's Quest	2
Flying Warriors	6, 24
G. I. Joe	12
Knight Rider	1, 2
Lone Ranger	1
Low G Man	1, 2, 6
Mario Fighter 3	14
Mega Man 5	24
Mega Man	11, 25
Megaman 4	7
Metal Storm	7
Ninja Gaiden 3	12
Palamedes	7
Panic Restaurant	14
Pow	1
Robin Hood	7
Scat	2
Shatterhand	5
Skate or Die 2	6
Smash TV	8
Star Soldier	1
Star Trek	7
Street Fighter II	9
Strider	7, 25
Super Spy Hunter	25
Tecmo Bowl	11
Terminator 2: The Judgement Day	25
The Adventure of Lolo	7
The Bugs Bunny Birthday Blow Out	8
The Immortal	7, 12
The Legend of Zelda	1, 24
The Punisher	25
Tiny Toon Adventures	12
Tom y Jerry	4, 24
Tortugas Ninja 3	6, 7
Totally Rad	2
Toxic Crusaders	11
Treasure Master	5
Vegas Dream	7
Wrestlemania	1
Zanac	1

### PC

Gobliins	30
Grand Prix Circuit	3
Indiana Jones	3
Indiana Jones and the Fate Of Atlantis	7, 10, 11, 12, 13, 14
Indiana Jones and the Last Cruzade	2
Karateka	2
Lemmings 2	8
Low Glow	3
Maniac Mansion	2, 23
Police Quest	1
Space Ace	8
Space Quest	2
Star Trek	10
The Adventures of Willy Beamish	10
The Secret of Monkey Island	1, 4, 8
Wing Commander	14
Wings of Fury	1

### MEGA DRIVE

Aladdin	24
Alien 2	21
Alisia Dragon	12
Arcus Odyssey	15
Ayrton Senna's Monaco GP2	14, 24
Back to the Futur 3	18
Back to the Future	12
Batman	3
Batman Revenge of the Joker	21
Battletoads	23

Beast Wrestler	8
Bionazard Battle	17
BOB	30
Bulls vs Lakers	12
Burning Force	1
CD Lethal Enforcers	29
CD Sonic	29, 30
CD Spilphed	25, 28
Centurion	3
Chakan	16, 21
Chuck Rock	23
Columns	16
Cool Spot	22
Crack Down	2
Cyberball	2
Cyborg Justice	23
David Robinson's Supreme Court	10, 11, 29
Deadly Moves	16
Decapatak	2
Desert Strike	11
Devil Crash	8
Devilish	10
Dragon's Fury	12, 15
Earnest Evans	15
Ecco the Dolphin	18, 23
El Viento	12
Elemental Master	8
Evander Holyfield's	16
F-22 Interceptor	8
Fantasia	3
Fatal Fury	21
Flashback	18, 21
Gaiars	3
General Chaos	28
Ghouls N'Ghosts	3
Gods	21
Golden Axe 2	11
Greendog	18, 23, 24
Humans	24
Inspector X	1
Jennifer Capriati Tennis	23
John Madden '92	8
Jordan vs. Bird	24
Jungle Strike	23, 30
Jurassic Park	23, 24, 26, 30
Kid Chameleon	10, 15
Krusty's Super Fun House	15, 21
Lakers vs. Certics	16
LHX Attack Chopper	17
Lotus Turbo Challenge	17, 22
M-1 Abrams Battle Tank	1
Marble Madness	10
Mario Lemieux Hockey	30
Marvel Land	12, 18
Mazin Saga	29
Moon Walker	3
Mortal Kombat	30
Mystic Defense	1
NHL Hockey	1, 12
Outrun	16
Phelios	3
Revenge of Shinobi	18
Road Rash 2	21, 22
Road Rash	16, 17
Rolling Thunder 2	9
Rolling Thunders 3	28
Rolo to the Rescue	21, 22
S.F.2. Special Champion Ed.	24
Saint Sword	1
Shadow Dancer	3, 23
Shadow of the Beast	19
Shinobi III	26
Sonic	1, 3, 6, 8
Sonic 2	16, 21
Splatter House 2	10
Steel Empire	14, 16, 18
Stormlord	1
Street Fighter II: SCE	28
Streets of Rage 2	16, 21
Streets of Rage	2, 8
Strider	2, 15
Super Volley Ball	10
T2: The Arcade Game	17, 21
Tale Spin	23
Tazmania	12
Team USA Basketball	12, 15
Terminator 2: The Arcade Game	24
The Immortal	2
The Super Shinobi II	23
Time Gal (CD)	24
Tiny Toon	18
Tiny Toon Adventures	21
Tortugas Ninja	21
Trouble Shooter	14
Turrican	8
Two Crude Dudes	8
Valis 3	3
X-Men	23

**ACA ESTAN TODOS LOS TITULOS PUBLICADOS HASTA LA ACTION GAMES N°30, PARA QUE PUEDAS ENCONTRAR LOS JUEGOS QUE NECESITAS CON TOTAL FACILIDAD Y RAPIDEZ.**



# PACCHI

TU FIEL AMIGO

TU FIEL AMIGO *de toda*

*¡Felices Fiestas!*



ESTACION ONCE - HALL CENTRAL, LOCAL 71 TEL.: 862-2306/2356 TODOS LOS DIAS DE 7 A 22HS - DOMINGOS Y FERIADOS DE 9 A 21HS. SAN ISIDRO - AV. CENTENARIO 525. MONTE GRANDE - VICENTE LOPEZ 458. CATAMARCA - SARMIENTO 507 GAL. FIRENZE LOC. 8





GP Rider es un game de carreras basado en el motociclismo categoría 500 de cilindrada. Para que tengas una idea de lo geniales que son los gráficos del juego: cualquiera que, sin estar enterado, pasara por delante de la pantalla del televisor de la revista, cuando estábamos detonando GP Rider, pensaba que era otro game de carreras para el Mega. Da para confundirse: los fondos de la pantalla tienen muchos detalles y colores, como en un buen game de 16 bits. Tiene hasta voz digitalizada! Y GP Rider es re-divertido. Se pueden hacer competencias con un amigo a un nivel de realismo nunca visto antes en tu Master System. Podés equipar tu moto antes de las carreras, participar en campeonatos mundiales, cambiar de marcha y mucho más. ¡Una masa!



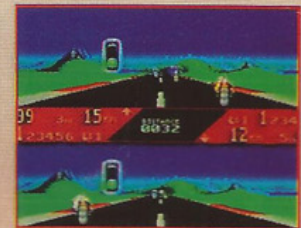
# GP Rider



## TRUCOS DE CONDUCCION

Si sos novato en este game, no te metas a lo bestia: piloteá con cambio automático. Cuando está lloviendo, la pista se vuelve un poco más resbaladiza.

En las pistas, mantene siempre con los ojos en los carteles y hacé las curvas por la tangente.



En las largadas, quedate ubicado más hacia los ángulos de la pista.

Evitá chocar, de lo contrario te caés y perdés tiempo y colocación.



**GP RIDER ES COPADISIMO: HAY PISTAS DE TODO EL MUNDO Y TAMBIEN TE PODES ENTERAR DE LAS DISTANCIAS DE TODOS LOS TRAYECTOS.**

## MODOS DE JUEGO

PODES JUGAR EN TRES MODOS:

### ARCADE

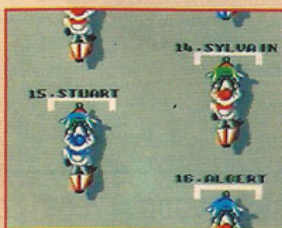
Son seis vueltas en una pista elegida por la computadora. Acepta uno o dos jugadores.

### TOURNAMENT

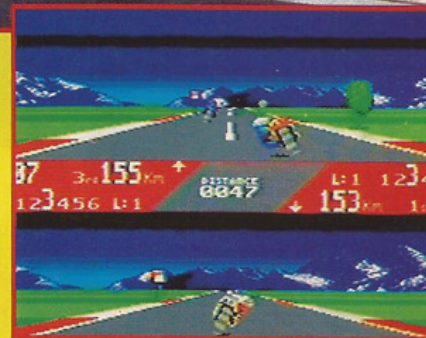
Aquí, podés crear tu propio torneo, con hasta 15 carreras, eligiendo los trayectos. También se puede jugar de a dos.

### GRAND PRIX

Dos jugadores pueden disputar el campeonato simultáneamente.



Disputá el campeonato mundial con otros 15 pilotos en 15 carreras internacionales.



En las pantallas de carreras, dos personas pueden jugar al mismo tiempo.

## COMANDOS

VOS PODES CONFIGURAR EL JOYSTICK. ESTA ES NUESTRA SUGERENCIA:

1 - frena	↑ - aumenta la marcha
2 - acelera	↓ - disminuye la marcha

## MONTA TU MAQUINA

Tratá siempre de equipar tu moto de acuerdo con la pista y las condiciones climáticas de la prueba.

### MOTOR

**LEAN** - motor liviano: gasta poco pero no corre.

**MEDIUM** - motor "más o menos": es conveniente.



**THIRSTY** - motor pesadote: corre mucho, pero se traga el combustible...

### MARCHA

**AUTOMATICA** - no tenés que cambiar: el motor lo hace solo.

**MANUAL** - cambiás las marchas usando el Direccional. Requiere entrenamiento.

### NEUMATICOS

**WET** - para pista mojada

**DRY** - para trayectos secos



# Exhiba mejor para vender más



Box original para Sega caja x 100  
 Famili Box packs x 40 u. colores fluo  
 Famili Box packs x 32 u. transparentes sin ventana  
 Carcazas para plaquetas Sega o Family



Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos

Exhibidor  
 de pie giratorio  
 centro de salón  
 Capacidad:  
 45 Sega  
 (box original)



Exhibidor de pared o pie con traba de seguridad.  
 Capacidad: 75 Sega (box original)



Exhibidor de pie giratorio  
 centro de salón  
 Capacidad: 108 cartuchos



Exhibidor giratorio  
 mostrador.  
 Capacidad: 36 cartuchos

Exhibidor  
 mostrador  
 venta directa.  
 Capacidad: 10  
 blister x4



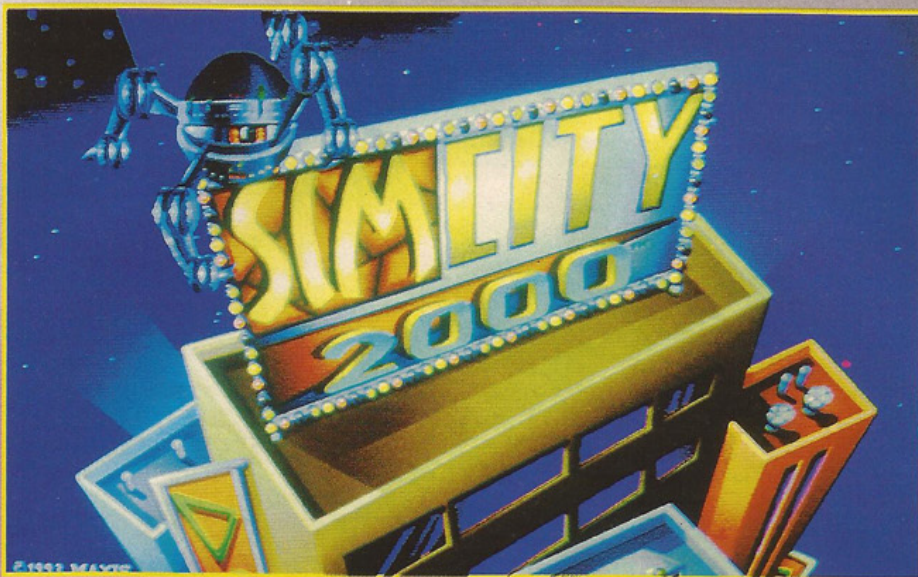
**Todos nuestros exhibidores  
 pueden ser utilizados  
 con traba de seguridad.**

**Diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.  
 Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega  
 puerta a puerta.  
 Zonas disponibles a distribuidores del interior y países limítrofes**

**EXIPLAST S.A.**

**Av. Maipú 4071 (1636)  
 La Lucila - Buenos Aires  
 Tel: 472-5628  
 Telefax: 790-6334**





*Tardó, pero llegó. Si vos ya estabas esperándolo, o si nunca pusiste las manos en SimCity, preparate para divertirte con la nueva versión de uno de los games más populares del planeta. SimCity 2000, el nuevo simulador de una ciudad, llega con todo: gráficos todavía mejores, relieve en el terreno, visión del subsuelo, y, principalmente, variables y problemas a montones. Casi todo lo que vos precisás para sentirte en la piel del administrador de una megalópolis como Buenos Aires o Nueva York.*

*Muy bien: acomodate en tu silla y manos a la obra. Construí y administrá tu propia ciudad. Si la población empieza a irse al diablo, lo sentimos, pero has sido reprobado.*

### DESAFIO

El juego tiene tres niveles de dificultad que se ponen de manifiesto en tu capital inicial. Podés comenzar con \$20.000, \$10.000 o endeudado por valor de \$10.000. Esta última es la opción más difícil.

### AGUA

Priorizá el uso de bombas y caños. Las cajas de agua y la desalinización no son eficaces. Instalá una o dos estaciones de tratamiento de agua para mejorar el medio ambiente.

### ARCOLOGY

Es la gran novedad del juego. Se trata de una especie de miniciudad vertical. Surge después que la ciudad alcanza la marca de 120.000 habitantes. Tenés cuatro opciones:

- 1 - Cuesta \$100.000, soporta 55.000 personas y los niveles de contaminación y criminalidad son altos.
- 2 - Cuesta \$120.000, abriga a 35.000 personas y tiene el menor nivel de contaminación y de criminalidad.
- 3 - Cuesta \$150.000, aloja a 45.000 personas, tiene contaminación mediana y criminalidad alta.
- 4 - Cuesta \$ 200.000, abriga a 65.000 personas y los niveles de contaminación y criminalidad son medianos. Es la única que es completamente autosuficiente.

### ENERGIA

En el primer SimCity, las únicas opciones energéticas eran carbón y energía nuclear. Ahora podés elegir entre petróleo, gas natural, fusión nuclear, hidroeléctrica, energía solar, de microondas, y eólica (viento). La mejor de todas es la hidroeléctrica, que es más cara pero, en principio, inagotable.

### TRANSPORTE

Tenés que equilibrar tu sistema de transportes con autopistas, trenes, calles, ómnibus y subterráneos. Estos últimos, a pesar de ser caros, son mejores.

### TERRENO

Vos determinás el tamaño de las zonas comerciales, residenciales, e industriales. El terreno puede ser liviano o denso (ideal para las construcciones pesadas). Podés alterar el relieve, y crear áreas verdes y lagos antes de comenzar.

### SALUD

Los buenos hospitales evitan manifestaciones y mantienen tu popularidad. Además de eso, los adultos viven más y pagan impuestos durante más tiempo (¡qué piolada!).

### IMPUESTOS

Podés gravar de formas diferentes los sectores comerciales, industriales y residenciales. Hasta se puede diferenciar la tasa para los diversos tipos de industria.

### CONSEJEROS

No le hagás caso al de impuestos ni al de bomberos. Ellos siempre quieren más de lo necesario.

### EDUCACION

Invertí en escuelas: desde el primer grado hasta la facultad. Las bibliotecas y los museos son importantes. Cuando la población tiene un buen nivel de educación, la criminalidad disminuye.

### PRENSA

Cuanto mayor la ciudad, más diarios. Usalos para descubrir problemas, pero atención: acostumbra a exagerar.

### CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386 con monitor SVGA, 33 MHz, 4 Mega de memoria RAM y 7 Mega libres en el Winchester. Compatible con placas AdLib y SoundBlaster.

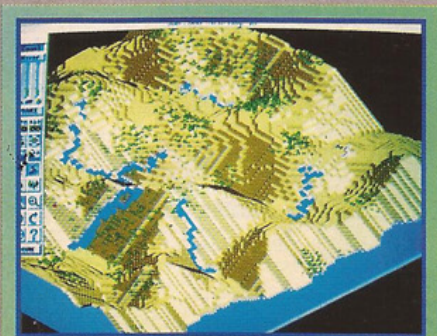
SIMCITY 2000 / Maxis

Simulador 1 jugador  
Presentación Brasoft Games



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION





Podés interferir en el relieve. Es posible levantar, disminuir y hacer terraplenes en el terreno.



Este es el segundo Arcology. Ahí dentro caben 35.000 personas. ¡Alucinante!



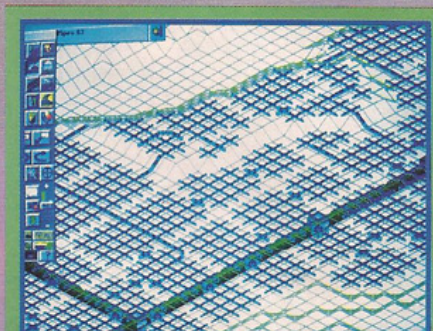
Los gráficos están mucho mejores que en el original. ¡Echale un vistazo a esta pantalla!



La usina hidroeléctrica es la mejor opción de energía de que disponés. Además de eso, es limpia.



Aquí está uno de los consejeros. Reflexioná bien antes de seguir cualquier consejo.



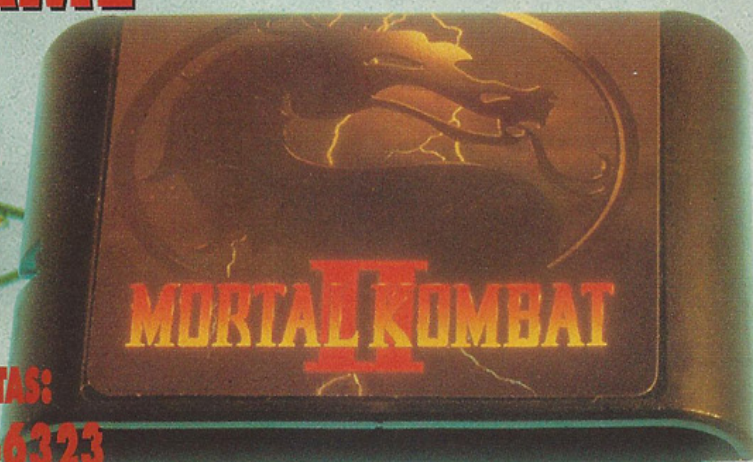
Una novedad es la vista subterránea. Se pueden observar el sistema de cañerías y el cableado.



*Llevá siempre con vos tus juegos favoritos*

colección

**LLAVEGAME**



**VENTA DIRECTA A MAYORISTAS:**

**(01) 650-4428/411-6323**

**TELEMENSAJE:**

**315-8099/8097 CODIGO:1920**

**ENVIOS  
AL INTERIOR**



**COMO QUEDARON LOS CONOCIDOS**  
Ganaron magias diferentes

## Ryo Sakazaki



Zanretsu-ken -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow + A$



Supermagia -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + A$  (nivel de magia lleno)

Kook-ken -  $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A$

Hien-shippu-kyaku -  $\leftarrow \rightarrow + B$

"Koooh" en el aire - cuando estés saltando,  $\downarrow \rightarrow + A$



## Robert Garcia



Dragon Blow -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + A$



Spirit Kick -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow + B$

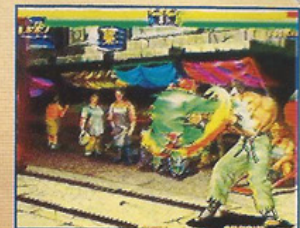
Supermagia -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + A$  (nivel de magia lleno)

Flying Heat -  $\leftarrow \rightarrow + B$

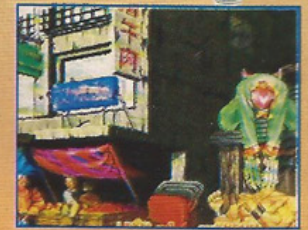
The Great Dragon Kick - cuando estés saltando, apretá C



## Lee Pai Long



Fanblade Kick -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + A$



Hawk's Talon Dropping -  $\downarrow \uparrow + A$



The hundred Blows of Hurt -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow + A$

ARCADES

# ART OF FIGHTING 2



### COMANDOS GENERALES

↑	Salto
↓	Agacharse
←	Defenderse

## King



Venon Strike -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + B$



Trap Shot -  $\downarrow \uparrow + B$

Tornado Kick -  $\leftarrow \rightarrow + B$



## John Crawley



Mega Smash -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + A$



Super Mega Smash -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + A$  (nivel de magia lleno)



PARA RECARGAR TU MAGIA, PRESIONA Y DEJA APRETADO EL BOTON "A"

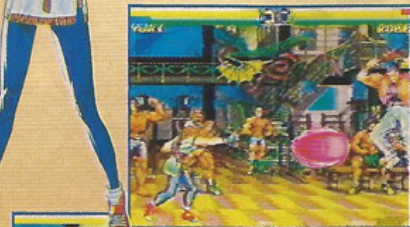
Flying Attack -  $\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$

Spiral Leg Omber -  $\downarrow \uparrow + B$

Conocé a los luchadores nuevos  
**GENTE NUEVA**

## Yuri Sakazaki

Yuri es hermana de Ryo e hija de Takuma Sakazaki. Además de encantadora, es excelente luchadora y no tiene nada que envidiarle a los grandotes del game.



Kooh-Ken -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + A$



Supermagia -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + A$  (nivel de magia lleno)



Raioh-Ken -  $\downarrow \downarrow \rightarrow + B$

Hundred Slaps -  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow + A$

Kyokugenryu-Saiha -  $\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$





## Mr. Big



Cross Diving - ← ↙ ↓ ↘ → + A



Ground Blaster - ↓ ↘ → + B

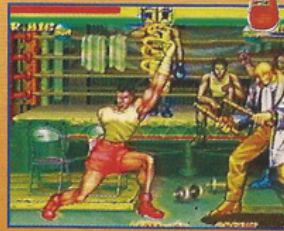
Spinning Lancer - ← → ↘ ↓ ↙ ← + B



## Mickey Rogers



Burning Upper - ↓ ↘ → + A



Crazy Upper - ↓ ↑ + A

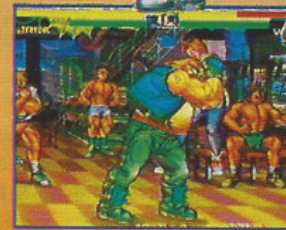
Rolling Upper - ↓ ↘ → + B  
Chopping Right - ↓ ↙ ← + B



## Jack Turner



Knuckles of Fury - ↓ ↘ → + A



Brain Shock Punch - → ← → + B

Super Drop Kick - ↙ ↗ + B  
Dynamite - → ← → + A



¡Demoró pero llegó! Mientras vos estás leyendo este artículo, Art of Fighting 2 ya está en las casas de juegos de video. Te revelamos muchos golpes del game, pero vamos a tener que esperar que SNK revele los dos golpes especiales secretos de cada luchador para poder disfrutar con todo de la nueva versión y ganar como vos querés. Esta vez, Ryo viene acompañado por toda la familia. Takuma, su padre, es maestro de artes marciales, y la hija, Yuri, fue su mejor alumna. ¡La chica es una fiera! Son cuatro personajes nuevos y el famoso "zoom" de las imágenes permanece. Sólo desapareció el samurai Todo. ¡Los golpes no cambiaron mucho, pero la jugabilidad está diez puntos!

**MICK ROGERS YA NO ES EL MISMO. ADEMÁS DE POSEER NUEVAS MAGIAS, SE CORTO LOS CABELLOS DREADLOCKS.**

## Takuma Sakazaki

Padre de Ryo y Yuri, Takuma es considerado el "rey del karate". Luchador experimentado que da un trabajo grueso a sus enemigos. ¡Jugate a fondo!



Hien-shippukyaku - ↙ → + B



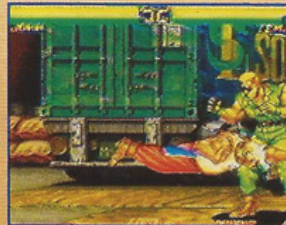
Flying Knee Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + B



Thresher Punch - → ← → + A  
Supermagia - → ← ↘ ↓ ↙ → + A (nivel de magia lleno)

## Tem Jin

Tem Jin es un mongol bajo y gordo, pero en su tierra es respetado como un verdadero destructor. Sus magias son demoledoras.



Mongolian Tornado Dive - ← ↙ ↘ ↓ ↙ → + A



Mongolian Fire Tackle - ↙ ↘ ↓ ↙ ← + A

Mongolian Thunder Drop - ↓ ↘ → + A  
Mongolian Wall of Spirit - → ↘ ↓ ↙ ← + B

## Eiji Kisaragi

Es un joven y misterioso ninja con magias bestiales. Un luchador a la altura de los otros. ¡Podés apostararlo!



Shadow Brigade Blast - ↓ ↑ + A



Mist Slice - ↓ ↙ ← + A

Psychic Crunch - ↓ ↘ → + B  
Foco de luz - → ← → + A  
Secuencia de patadas - ↓ ↘ → + B



# RIDGE RACER



¡Los amantes de las carreras de autos pueden hacerse una fiesta! Ridge Racer, la mejor máquina del género producida hasta ahora, ya comienza a verse en los arcades. Sólo tenés que entrar en el cockpit para darte cuenta. Los gráficos son tan detallados que se puede ver el giro de los neumáticos de los autos adversarios y detalles en el asfalto a 220 km/h. ¡Bestial! ¡Y la jugabilidad está diez puntos! El auto responde bien a cada movimiento del volante y de los tres pedales.

## MUCHO REALISMO

Nadie te va a pedir el registro para conducir. Pero si no sabés manejar, te va a ir mal: los movimientos son iguales a los de un automóvil de verdad, con cambio automático o manual (de 6 marchas). El juego carece de realismo solamente en dos aspectos: cuando te equivocás, difícilmente el auto rueda en una curva, y si chocás no salís de la carrera, solamente perdés tiempo. En máquinas como Virtua Racing (Sega) y Winning Run (de Namco) cuando te equivocaste, fuiste.



## OPCIONES DE JUEGO

Ridge Racer tiene tres niveles de dificultad, en los que vos corrés contra 13 pilotos, y una cuarta opción, la Time Trial, una carrera con solamente un rival. El juego termina después de completadas las vueltas o cuando acaba tu tiempo. Lo que es una canallada: Namco debería haber elegido uno u otro criterio para finalizar el juego, no ambos. Vos tampoco ganás bonus, ni aun superando el récord de la máquina.

**Novice (novato)** - Pista corta, solamente dos vueltas, con velocidad máxima de 160 km/h.

**Intermediate** - Pista corta, tres vueltas, autos rivales más audaces y velocidad máxima de 200 km/h.

**Advanced** - Pista más larga, tres vueltas hasta 200 km/h.

**Time Trial** - Pista más larga, tres vueltas a hasta 220 km/h.

En la primera curva después del túnel, frena y poné la 5ª marcha, evitando hacer chillar los neumáticos. Poné la 6ª cerca del puente.



Reducí a la 4ª marcha, pasá a 5ª en el medio de la curva y después 6ª, buscando la mejor tangencia para que no chillen los neumáticos.



En el túnel, entrá en la curva pegado a la pared de la izquierda para no tener que frenar o desacelerar más adelante.

Nunca largues con las revoluciones muy altas: los neumáticos chillan y el auto pierde contacto con el suelo.



No hagas pavadas detrás de los otros autos, principalmente los amarillos, que no usan frenos para esquivarte.



En esa curva, derrapá con las ruedas traseras para entrar de frente en la recta. Las marcas de neumáticos en el suelo indican curva difícil.



Ese helicóptero te acompaña durante toda la prueba, comentando tus buenas maniobras y dando trucos sobre qué hacer.

Al pasar por este cartel, ganás más tiempo para completar la prueba, que se desarrolla de día y de noche.



**LOS MEJORES GRAFICOS  
ENTRE TODOS LOS  
SIMULADORES DE CARRERAS**



# **LUMICON**

***FAMILY - SEGA***

**UNICAMENTE POR MAYOR**

**ENVIOS AL INTERIOR**

**TODOS LOS TITULOS**

**TODAS LAS CONSOLAS**

**ULTIMAS NOVEDADES**

**478-2884**



# FANTASTIC GAME

SEGA - CD - GAME GEAR - GAME BOY - SUPER GAME BOY - SUPER NES - 3DO - JAGUAR - NEO GEO CABILDO 2040 - CAPITAL FEDERAL B° Belgrano - LOCAL 98/99 Tel/Fax 788-9191/763-9883

VENDE Y DISTRIBUYE IMPORTACIONES ALCAZAR  
 Todo en video juegos, accesorios, equipos, cartuchos, Video Laser, TV, equipos de audio, Video, Cámaras y lo que necesite, lo importamos directo de los EE. UU. A su consulta la contestaremos con la mayor brevedad



**SEGA GAME GEAR**  
 SUPER SONIC SPORTS PACK  
 \$ 300 c/ace-sorios y maletin

## GENESIS



\$ 210 con 2 juegos



**GENESIS CDX™**  
 \$ 650



**SEGA CD**  
 \$ 450



Jaguar \$ 500



\$ 100



\$ 120



\$ 120



\$ 100



Juegos 3D desde \$ 80



\$ 100



\$ 130



\$ 850 Panasonic 3D



\$ 90



\$ 100



\$ 40



\$ 100



\$ 50



\$ 110



\$ 40



\$ 30



\$ 40



\$ 30



\$ 40



\$ 30

ESTAS OFERTAS LAS PODES CONSEGUIR EN LOS SIGUIENTES COMERCIOS  
 Jugueteria Apio Verde Cabildo 1972  
 SuperGame J. de Garay 2409 - Olivos  
 Melgar 768 - Vicente Lopez

**Descuento 10%**  
 SOBRE PRECIO DE LISTA VALIDO HASTA EL 30/11/94



EDICION ESPECIAL

# Vos hacés CARTELERA

**ACTION  
GAMES**



## HISTORIETAS

*Un día en China*

POR VIRGINIA L. SEIF  
DE LANUS O. - Bs. As.

## dibujos

*Super Johana World*

POR JOHANA ANQUEIRA  
DE ENSENADA - Bs. As.

## graffiti

POR ARMANDO ESTEBAN  
COBERDE  
DE TIGRE - Bs. As.

## Caras

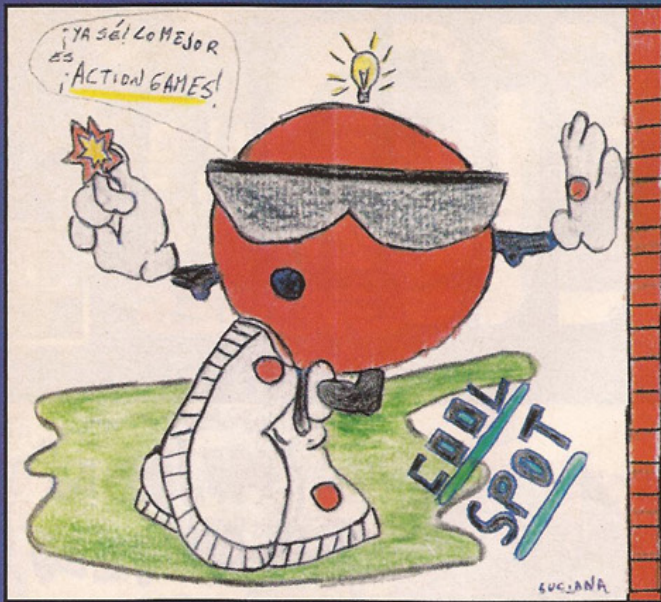
Sigue abierta esta sección  
para cuando quieras  
publicar una foto  
que te guste.



Martín Alejandro Vera - Valle Viejo - Catamarca

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





Luciana Fons - C. Casares - Bs. As.



Jorge L. Corbalán - Fcio. Varela - Bs. As.



Fernando Sirianni - Bs. As.



Alejandro R. Orsili - Tres Arroyos - Bs. As.

**dibujos**

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



Antonela Menina - Rosario - Sta. Fe



**dibujos**

Ojo! no te quedes afuera.



Esteban E. Justel - Capital Federal



Diego Ruiz - Rosario - Sta. Fe



Juan Pablo Peloso - Resistencia - Chaco

I Menciona todas las características del grupo y ejemplifica:  
1) EQUINODERMOS  
2) PORÍFEROS

II Explica qué es que pongan ejemplo y a qué grupo pertenecen:  
1) ESCOLEX y PROSOBOLUS  
2) PEDICELARIOS  
3) MANTE  
4) GLÁNDULAS HILANBERAS  
5) QUETAS

III Responde:  
1) ¿Cómo es la reproducción en anélidos?  
2) Describe brevemente el ciclo de vida de un platelminto parásito.  
3) ¿Cómo es el ciclo de vida de un platelminto parásito?  
4) ¿Cómo es el ciclo de vida de un platelminto parásito?  
5) ¿Cómo es el ciclo de vida de un platelminto parásito?

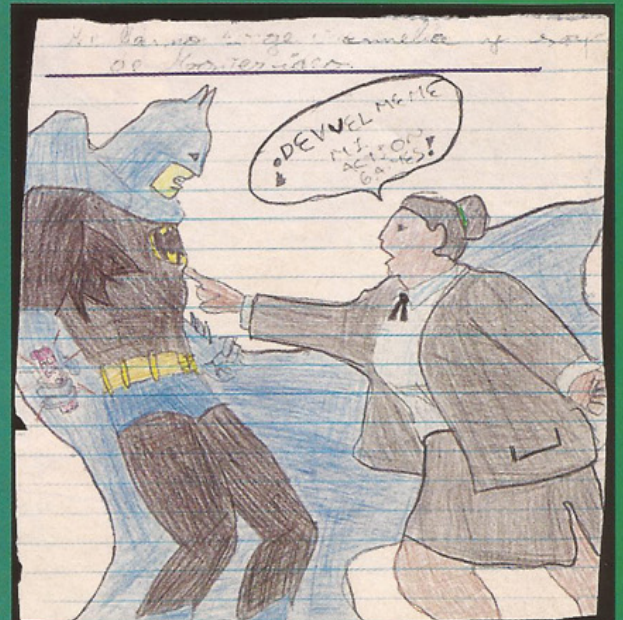
AGUARTE INDEPENDIENTE 2 MINUTOS Y TODOS TUS MUEBROS!!

MUERTE A LA GABRIELA, MONICA Y EL TORO!!

¡¡ VIVA ACTION GAMES!!

FIRMA: EL PIBE 2 MINUTOS

El pibe 2 minutos - El Reloj - Bs. As.



Gerardo Ramella - Montevideo - R.O.U.



CASTELLERA (DIBUJOS)  
Juan Cruz Oliva



MORTAL  
KOMBAT

Juan Cruz Oliva - Castelar - Bs. As.

SEGA



Nintendo

SONIC 19 BUB SP

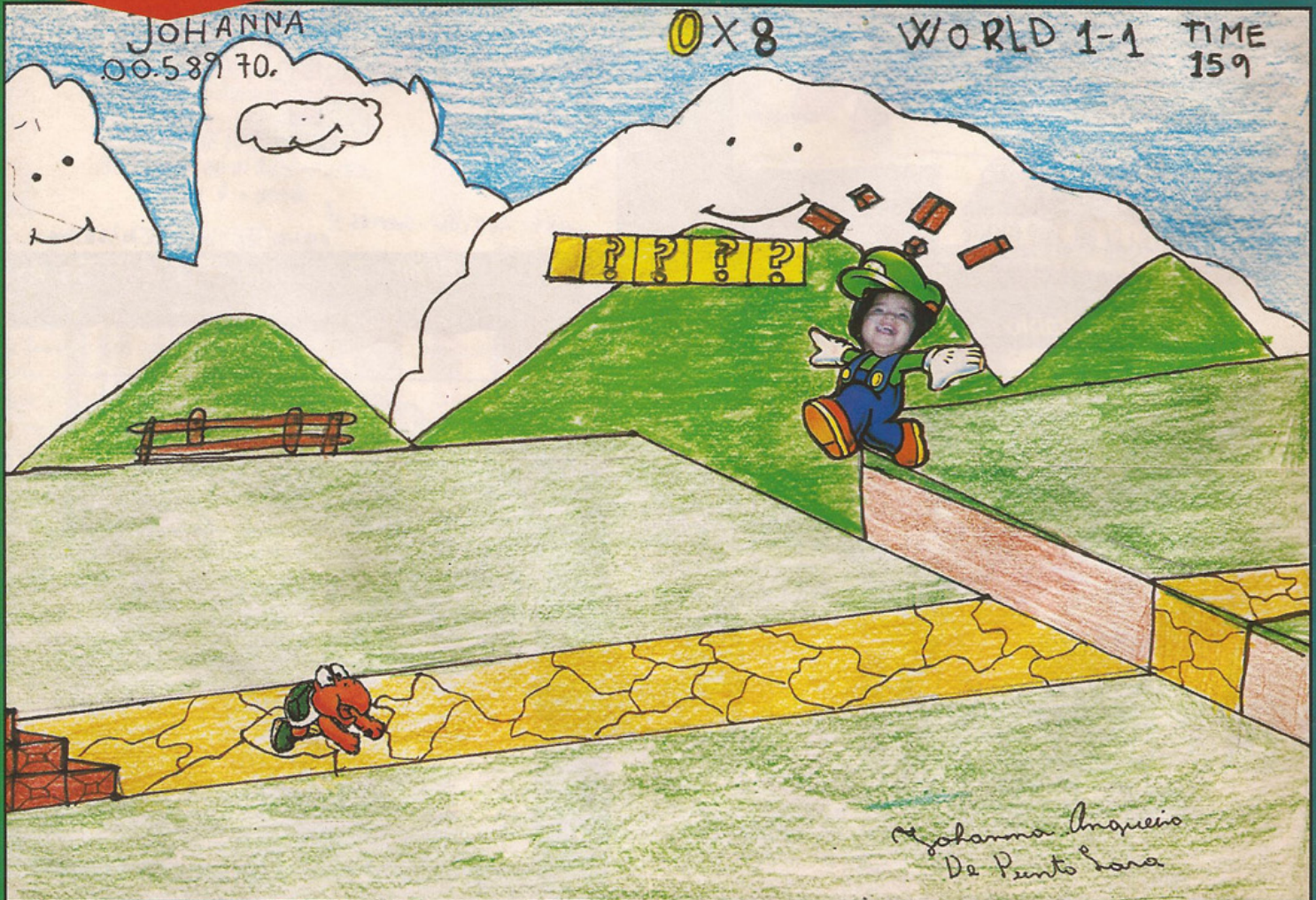
SONIC WINS  
BABALITY!!



Damián Anqueira - Punta Lara - Bs. As.

**Super Johana World**

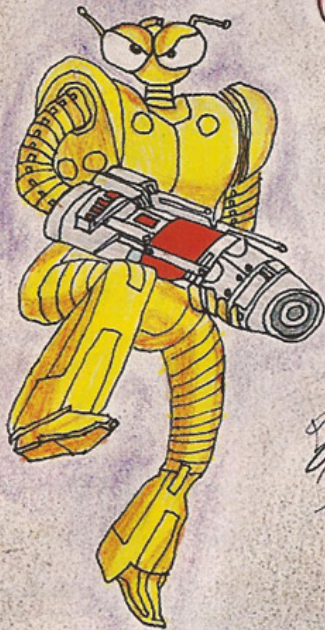
Johana Anqueira - Punta Lara - Bs. As.



Johana Anqueira  
De Punta Lara



B.O.B. el  
Ambroide.



*Pablo De Sogos*  
*Pablo*

Pablo De Sogos - 9 de Julio - Bs. As.

SUB-ZERO



Marcelo Rosas - Uruguay

**graffiti**

No es lo mismo 2 tazas de té  
que 2 té tazas...

Esteban Coberde  
Tigre - Bs. As.

Escribí tus graffitis de amor, de protesta, de alegría o de lo que se te ocurra en una hoja en blanco y mandalo a: Editorial Quark, Azcuénaga 24 2° piso, oficina 4, Capital, Sección Graffitis de Action Games.



## SEDIENTO DE VENGANZA









# CARTAS GAMEMANIACAS

## Action Games:

Mi nombre es Marco Palmieri, tengo 9 años y un Mega Drive. Bueno, basta de pavadas y vamos a los trucos. **Sonic 3:** selección de nivel ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑. Cuando estés en el título, presioná ↓ y andá al Sound Test y verás la selección de niveles.

**Mortal Kombat (Mega):** Cheat Modf: cuando estés en Start y Option, presioná ↓ ↓ ↓ ↵ A → ↑, aparecerá otra opción, metete en esa, los flag 0, en ON, flag 2, en ON y el tres en ON, los demás, en OFF. PD. Que lleguen a las infinitas revistas.

**Marco Palmieri**  
Buenos Aires

Me llamo Diego García. Soy de Maldonado, Uruguay. Tengo un Family Game con 5 cartuchos: Super Mario 3, Ice Climber, Ballon Fight, uno de 42 juegos y otro de 32 juegos. Aquí les mando unos trucos (mejor dicho passwords).

**World Cup Soccer:** final con España contra Korea - LCONJHAML

Final con Brasil contra Inglaterra - DJDLBHAMO

Final con Holanda contra Korea - BCGFLHAEK

Con mi hermano dimos vuelta: Super Mario 3, Guerrilla, Islander 1, 2 y 3, Super Mary Piza Pop, S.M.B. 13, World Cup Soccer, Captain America. Ganamos la final del Soccer. Addams Family 1 y 2, Golf, F1-Grand Prix, Super Mario Sonic 2, Terra Kresta, Chip and Dale 1 y 2, Micky Mouse III, Wrestle (uno de lucha), Goal 3. Llegamos al final de Gorila (4 veces), SMB1 (10 veces). Tiny Toon, The Flintstones, Street Fighter 2, 3 y 4, Wiget, Super Mario 10, SMB-5 y Felix the Cat. Por este motivo queremos aparecer entre los winners.

PD: si no nos creen mándenlos todos esos cassettes y nosotros les mandaremos la foto del final. ¿Podrían "anotar" en la revista, direcciones de los que hacen videojuegos? Nos encantaría que hablaran sobre: Mision Imposible (de Family), Bartman (Family) y El Agente (PC).

¡Aguante, Action!

**Los gamemaniacos**  
**Diego García**  
**Daniel García**  
San Carlos - Uruguay

## Hola, amigos de Action Games:

Me llamo Carlos Leandro Gómez y tengo una Family Game y la revista, desde la N° 1, me parece la mejor, lejos. Bueno, les mando trucos de Family - Sega.

### Family:

**World Cup Soccer:** password final 179452289 - Goal: ABABABAB - Flintstones nuevo: ↓ + Start, conservás

las vidas en &. - Battletoads: ↓ A B y Start, oirás una explosión y empezás con 6 corazones.

**Prince of Persia:** passwords final 66564649

**Street Fighter IV:** ↓ + Start, dejás sin energía al oponente

**World cup Soccer 5:** passwords final BZUMKW

**Krusty's Super Fun House:** poniendo (JOSHUA) todas las puertas estarán abiertas

**Mortal Kombat 2:** poderes: ↓ ↵ → + A: torpedo (Raiden) → B (súper truco de Mortal Kombat 2): en Options poné VERY Har y apretá ↵ y end y cuando ganes el Tournament, verás las finales de todo, copado ¿no?

### Sega:

**Fatal Fury:** en la pantalla en la que dice si queremos continuar, pulsá ↓ A, B y C y subirán nuestros continues.

**Predator 2:** password final: TOTAL BODY

**Ecco The Dolphin:** si querés aire y energía infinitos, pulsá A, B y C + Start.

**Muhammad Ali's Boxing:** password final 0K74BBCZ

**Mortal Kombat 2:** Fatalitys

Reptile: ↵ ↵ ↓ A

Jax: ↵ ↵ defensa 4 veces + puñetazo

Baraka: defensa + → → → + patada baja

Kung Lao: Defensa + ↵ ↵ ↵ + patada alta

Scorpion: defensa ↓ ↓ ↓ + puñetazo

Sub Zero: Bien lejos, puñetazo bajo + ↵ ↓ →

Lui Kang: fatal Dragon: ↓ → ↵ ↵ + patada alta

J. Cage: Babality → → → → + patada alta

### Another World: KLDJ

Bueno, me despido. ¡Chau, ídolos, son lo más! Action Games, masa.

PD: un saludo a Maxi, Juampa, Fede, El "gato" Diego Tonga y Dino. ¡Aguante Sega, Racing y Action! Please, pónganme en la lista de winners y pásenme la carta. Game Over.

**Carlos L. Gómez**  
Pcia. de Buenos Aires

Amigos de Action Games: les cuento que la revista está bárbara y les quiero dar algunos trucos: **Mortal Kombat - Game Boy:** Fatalitys: Kano: una vez para abajo, A, dos veces para adelante + A. Raiden: una para atrás, una para adelante, una para abajo + A + B. Kang: dos veces adelante, una para atrás + B. Scorpion: tres veces para adelante + A + B. Sub-Zero: adelante, abajo, adelante + B. Sonia: atrás, atrás, adelante + A + B. PC: Arkanoid: pasar de pantalla: en cualquier parte del juego apretar F9 menos en la presentación.

PD: publiquen mi carta. Vendo los juegos Goal 3, un Tetris de cañerías. Manden algunos cupones para ganar algún cartucho de cualquier consola. Ya que antes le res-

pondieron que cuando salga algo bueno de Game boy o de Game Gear lo iban a poner y salió el M.K.2 de Game Boy y de Game Gear... Chau, aguante River, Nintendo y Action Games. Esta es mi tercera carta.

**Martín Ernesto Valenzuela**  
Capital Federal

Banda de Action Games, me llamo Maximiliano Alvarez. Quería felicitarlos por la revista, tengo un Family Game y una Mega Drive. Quisiera decir algo sobre el Mortal Kombat II. Hay algunas publicaciones de chicos sobre las fatalitys, babalities y friendships que no aclaran la distancia aproximada, ni el botón correcto. Quisiera saber cuántos megas tiene el M.K. II para Mega. Acá van las verdaderas friendship, etc.:

Scorpion: Fatality 1: el último golpe tiene que ser un gancho (para la distancia correcta), tecléa A y ↓ muchas veces (comenzá apretando A y luego ↓).

Fatality 2: mantené apretado A y C, pegate a él y apretá sin soltar ↓ → → → (y la última vez soltá A y C al mismo tiempo).

Friendship: a tres cm del enemigo apretá ↵ ↵ y ↓ y C al mismo tiempo.

Shang Tsung: fatality 3: apretá A y B treinta segundos en el 2° round y a 3 cm, soltá.

Friendship: a 5 cm apretá Start ↵ ↵ ↵ ↓ →, soltá el Start y apretá C.

Sub Zero: antes de matar al adversario apretá A y B, andá al final de la pantalla y sin soltarlos, apretá ↵ ↵ ↓ → y, cuando apretés →, soltá rápido A y B.

Friendship: es igual que la de Scorpion.

Kung Lao: fatality 1: apretar A, andá al final de la pantalla y apretá ↵ ↵ y → y soltá A (sólo funciona con un pad de 6 funciones). Estas fatales y friendship fueron "algunas".

### Trucos para Family:

**Batman: Return of the Joker:** Fase (4-2) KHCN, (5-1) QGVN, (5-2) WBZT,m (6-1) FFHG, (6-2) CKQG, (7-1) GPZT.

**Captain Planet:** nivel (1-2) 763754, (2-1) 955783, (2-2) 637511, (3-1) 148574, (3-2) 786565, (4-1) 920272, (4-2) 799274, (5-1) 344551.

PD: perdón mi ortografía. Publiquen, por favor, mi carta que es la tercera, ya que las otras 2 no fueron publicadas. Los felicito por la revista. Por favor, publiquenla. ¡Chau!

**Maximiliano Alvarez**  
Capital Federal

Muchachada de Action Games y gamemaniacos: Me llamo Juan Pablo Nieto, de Catamarca y tengo 14

**ACTION**  
**GAMES**

**ACTION**  
**GAMES**

**ACTION**  
**GAMES**



# CARTAS GAMEMANIACAS

años, poseo un family y una Sega Genesis que me compraron hace poco y los siguientes juegos.

Para Family: Punch Out - Double Dragon II - Battletoads y Double Dragon - Basquet - Goal II - Robocop 2 - Street fighter II y Battletoads.

Para Sega: Mortal Kombat - NBA Jam y Sonic 2.

Es mi primera carta y ojalá sea publicada.

Ahora les doy algunos trucos:

**Family - Battletoads Double Dragon:** hacé ↓ y B y elegí los niveles. Sólo en la parte donde elegís los tipos con cuál vas a jugar.

**Battletoads:** cuando comiences a jugar en la zona donde bajás por la soga de la nave, matá los dos primeros tipos que te aparecen y corré rápidamente hacia adelante, donde encontrarás una puerta para pasar de nivel.

**Robocop 2:** (este truco sólo funciona en los cartuchos de Robocop 2, versión 1991.) en el comienzo, Robocop aparece disparando con una pistola, apretá Select muchas veces y seleccioná las zonas. También apretá cuatro veces Select y cuando aparezca Robocop, listo para jugar, hacé que Robocop se vaya para el lado izquierdo de la pantalla y entrarás a otra zona donde tenés que armar un rompecabezas.

**Punch Out:** passwords para la final contra Mike Tyson: 007-373-5963.

(Sega) **Mortal Kombat:** ¿querés ver a todos los luchadores de color verde? Poné el Cheat Enabled y los Flag 2, 5 y 6 y peleá con Reptile. Dejate ganar y continuá cuando estés eligiendo a los luchadores, accioná Start en el joystick 2 y podrán ver a los luchadores de color verde como Reptile.

Preguntas:

1) ¿Qué diferencia hay entre una Sega Genesis y una Mega Drive?

2) ¿Hay alguna versión de Star Wars para Sega?

3) Cuál es mejor entre las dos versiones de las Tortugas Ninja, ¿Tournament Fighters, de Sega, o de Super Nintendo?

Me despido de ustedes. ¡Grande, Action!

PD: por favor, publiquen la historieta-que mandé y la carta. Gracias por tener tanta buena onda con los gamemaniacos. Bay, bay.

Juan Pablo Nieto  
Catamarca

¡Hola, amigos de Action, soy de Berazategui, tengo 15 años y me llamo Marcos Marcelo López, esta es la tercera carta que les mando, las otras dos no las publicaron.

Les cuento que tengo una 16 bit de Electrolab y los siguientes juegos en el orden en que me los compré:

Street Fighter II 5 - CH-CD, Cool Spot, Streets of Rage 1, Alien 3, Tetris, World Cup '92, La Sirenita, Taz-Mania, Sunsetriders, Los Picapiedras, Chakan, Tiny Toon,

Robocop 3, Joe y Mac, Super Street Fighter II the new challenger, Sonic, Sonic III, Mortal Kombat 2 y Ecco the Dolphin.

También les hago estas preguntas:

1- ¿Es conveniente un Game Genie? Por qué y cuánto cuesta uno de Sega.

2. ¿Para qué sirve la salida de audio y video en la consola?

**Trucos de Mega:**

**Street Fighter 2 Special Champion Edition:** cuando el logo de Street Fighter aparece, apretá ↓ Z ↓ X, A Y, B y C para más velocidad.

**Ecco the Dolphin:** menú de opciones: pausá el juego, cuando Ecco mira hacia vos apretá → B, C, B, C ↓ C y ↓. Espero que publiquen mi carta ya que siempre compro la revista.

Me despido con un ¡gran saludo! a la banda de Action.

PD: si publican mi carta, contesten las preguntas, please.

Marcos M. López  
Provincia de Buenos Aires

la banda de Action

Me llamo Leandro Coca, tengo 15 años, una Genesis II y pasé los juegos Taz-Mania, Aladdin, Mortal Kombat I y II, Royal Rumble, NBA JAM, Street Fighter II, S.C.E., Fifa International Soccer, Out Run 2019, The Flintstones, Ren & Stimpy, Fatal Fury, entre otros.

Les comento que con los trucos que ustedes publican, los de los gamemaniacos, los que yo y mis amigos descubrimos, estoy tratando de formar un libro (please, no dejen de publicarlos).

Acá les mando algunos:

**Aladdin:** para pasar de nivel, pulsá el juego y digitá A, B, B, A, A, B; B, A (este truco lo mandó Maximiliano Gallo, equivocadamente).

Andá a Options y presioná A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

**Jurassic Park:** digitá el password NYUKNYUK y luego presioná A, B y C y Start. Luego, en cualquier mo-

mento, presioná los botones A = B del pad 2.

**NBA JAM:** colocando las iniciales y presionando los botones que te indico, encontrarás personajes escondidos.

Iniciales	Presionar	Personaje
ARK	Start + A	Clinton
NET	" + B	Gore
AIR	" + A	Air Dog
MJT	" + A	Turnell
ROD	" + B	Scruff

**Eternal Champion:** luchá con Trident, da tres doble flawless consecutivos (tenés que estar en el nivel de las palmeras) y aparecerá Reptile.

Bueno, me despido pidiendo las fatales de Eternal Champions y algunas del MK II, como la de Liu Kang (dragón), Kung Lao, Kitana (beso), Baraka y Jax, los friendship de Liu Kang y Shang Tsung (los de mega, pues algunas de Arcades no andan. Esto pueden ponerlo como desafío.

Aguante Action y, por supuesto, Boca.

PD: publiquen la carta, por favor, ya que me tomé el duro trabajo de escribirla en imprenta. ¿Hay noticias de MK III, para Arcades? Para intercambiar trucos, mi teléfono es 0932-22949.

Leandro Coca  
Provincia de Buenos Aires

amigos de Action:

¿Cómo están? Yo muy bien. Me llamo Andrés y tengo 12 años, una Génesis y unos cuantos trucos. También tengo unas ganas tremendas de que publiquen mi carta número 12, ya que las otras no han aparecido. Tengo los juegos Sunset Riders, Tiny Toon, Sonic 3, FIFA, Robocop 3 y Pro Moves World Cup. La revista es súper, archi, hipercopante, aunque tengo sólo 4 números. Ahí van unos cuantos trucos (todos para Genesis):

**NBA Jam:**

Jugadores ocultos:

## DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaniacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.

Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES  
Editorial Quark S.R.L.

Azcúenaga 24, 2º piso, of. 4  
(1029) Buenos Aires

ACTION

GAMES



# CARTAS GAMEMANIACAS

Clinton (presidente de los EE.UU.): en la pantalla donde ponés tus iniciales, poné las letras A y R y luego llevá el cursor a la letra K. Cuando tengas el cursor allí, apretá A y Start juntos y ¡surprise!

Truco para tener una tremenda defensa: esperá la pantalla Tonight's Matcup. Luego apretá cualquier botón cinco veces. En la quinta vez, tenelo apretado hasta el comienzo del juego. Robarás muchas pelotas.

**Desert Strike:** passwords

Misión 2: AQOAMHD

Misión 3: TLOBOAT

Misión 4: PTEWFTU

**Road Rash 2:**

Mejor moto: anotá EBC9IUOD

**Ecco The Dolphin I:**

Fase 1: NASHMAN

" 2: EQYSXJDT

" 10: IOIQOQLJ

" 11: UDHUQQLP

" 14: UVQQQLM

" final: EAPNMLLO

**Tortugas Ninjas Tournament Fighters:**

Raphael: magia ↓ ↘ → + puñetazo

Giro: ↓ ↘ ↙ + puñetazo

Michelangelo: magia ↙ ↘ ↓ ↘ → + puñetazo

**Golden Axe:**

Para tener 9 créditos, elegí el modo Arcade, con un jugador y en la página de selección de personajes pulsá ↙ (abajo diagonal, izquierda) + A y C, simultáneamente.

Me despidió de ustedes.

PD: por favor, publiquen mi décimosegunda carta. Perdonen la letra horrenda, las faltas y la súper longitud. Me olvidé de algo: ¿me podrían decir si puedo comprar el accesorio (no sé cómo se llama) CD? ¿Cuánto cuesta? Hasta la vista, babys.

Andrés Gardelo  
Bahía Blanca

## RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

**Respuesta para Sebastián Vaquero:**

ellow!

Les escribo para felicitarlos por la revista. Esta es mi segunda carta y espero que la publiquen.

Respuesta para Sebastián Vaquero: **Global Gladiators:**

Selección de nivel: pará el juego y pulsá B, C, B, A, B, B, C, B, A y B.

Vidas extras: pará el juego y pulsá A tres veces, B Tres veces, C cuatro veces, B y A, consigue una vida más cada vez que lo hagas.

Vidas infinitas: Cuando aparezca el logo de Virgin, pulsá A, B, C, B, A, C, A, B, C, A y C.

**Sonic 2:**

Hacé el truco de las mil caras de Sonic (Action Games

Nº 16), con este truco sucederán cosas muy alocadas como, por ejemplo: algunas veces los gráficos se ponen borrosos, se cambian las reglas del juego y las músicas desaparecen. Estas son algunas que descubrí, pero hay muchísimas más; en cualquier parte del juego convertite en argolla, agarrá 50 y después transformate en marcador, te llevará a la fase de bonus.

En varias fases hay elevadores que te succionan y te llevan a otras partes (Chevnickal Plant, Oil Ocean, Metropolitan) hacé que uno te succione y cuando estés en camino transformate en algo ¡lo mismo te llevará!

Haz que Sonic se de vuelta al caer y transformate, el objeto estará al revés.

Cuando mueras transformate rápido antes de que Sonic salga de la pantalla, eso te salvará.

Para terminar ligero y sin ningún problema la fase, convertite en vehículo prisión, accionalo y pasarás a la siguiente fase.

Estando en Skychase, transformate en monitor, hazlo real y reventalo, después de esto convertite rápido en otra cosa porque de lo contrario morirás, en vez de una Tails, piloteando el avión habrá dos. Al principio de esta fase convertite en cualquier cosa, pasá bien rápido la fase y llegarás a un lugar donde no hay enemigos transparentes, en Sonic serás enviado a Wing Fortress, inmediatamente.

Wing Fortress: en esta fase, transformate en escotilla, destrúyela y te teletransportará al final de la fase. Convertite en cualquier cosa, pasá toda la fase por arriba del avión, no luches con Robotnik, después de pasarlo transformate en televisor, destrúyelo y volverás al comienzo de la fase.

Encontrándote en Death Egg, después de vencer al Robotnik final, cuando Sonic sale corriendo para escapar, transformate en monitor, reventalo y todo sucederá de nuevo, pero esta vez la nave estará destruyéndose. Probá este truco en las secuencias animadas (en Wing Fortress y death Egg).

Podés experimentar mucho con este truco. Descubrí cosas y mandalas a Action Games.

PD: Escribí esta carta con mucho esmero, por favor publicuella, aunque sea con letra chiquita.

Pónganme en la lista de los Winners. Un gigabyte de gracias.

Antonio Bartoloni  
S. M. de Tucumán

**También contestó a Sebastián Vaquero:**

Gastón A. Furini - Santa Fe

Diego Hernán y José Luis Flores - Godoy Cruz - Mza.

**Respuesta para Jonathan Fernández:**

Amigos de Action Games:

mi nombre es Diego Martín del Pino, tengo 11 años y un Mega Drive. Tengo los juegos: Mortal Kombat, Street Fighter, Mercs, Streets of Rage II y III, Teenage mutant Ninja Turtles, Hiperstone Heist, Joe y Mac, Shadow Dancer, Dangerous Sud, Taz- Mania, Tiny Toon, Quack Shot y C. of Illusion. Ahora vamos a los trucos:

**Streets of Rage III:** para jugar con Vicky, un canguro boxeador, tenía que llegar al nivel 2 y cuando estés con el payaso, matalo. ¡Pero no mates al canguro! Después matate, poné tus iniciales y fijate los personajes para elegir y ahí lo verás.

**NBA Jam:** jugadores escondidos:

Bill Clinton: poné A, R, ilumina la K y apretá A y Start.

Al Gore: N, E, ilumina T y apretá Start y B

Power- Up (en la pantalla Matchup)

Fuego ilimitado: B siete veces y mantené B, C y ↓

Turbo Infinito: B seis veces y mantené A, B y C.

**Respuesta para Jonathan Fernández:**

Tenés que poner el cartucho, apretar A, B, C y Start en el control 1 y A, B, C en el cartel 2. Encendé la máquina (si no podés solo, pedí a alguien que te ayude), si funcionaron se va a oír una campana. Ya en el juego poné pausa y apretá A para recargar energía, B para invencibilidad y C para cambiar de nivel.

Su revista está es-pec-ta-cu-lar. Bueno, no les robo más espacio.

PD: Aguante Sega - Muera Nintendo. ¡Chau, genios gamemaniacos!

Diego del Pino  
Pcia. Buenos Aires

**También contestó a Jonathan Fernández:**

Esteban L. Gaido - Necochea - Buenos Aires

Queridos amigos de Action Games (todos decimos lo mismo, ¿no?), escribimos porque queremos que publiquen nuestra carta y además nos incluyan en los winners del mes.

Les diré que el día 7-9 ya estaba la revista en los kioscos, antes llegaba los últimos días del mes y era muy difícil conseguirla.

Mas adelante le enviaremos un pedido por revistas atrasadas, lo haremos en dos tandas porque nos faltan varias y principalmente los primeros números, en este momento no podemos, por el dinero.

Tenemos un Mega Drive II y estos juegos: Castle of Illusion, Tasmania, Quack Shot, Tiny Toon, Sonic I y II, Fifa International Soccer, Arrow Flash, Socket, Golden Axe III, Gynoug, S. Monaco G.P., Mortal Kombat.

Hemos terminado Sonic I, Tiny Toon, Tasmania, Quack Shot, Earnest Evans y Jurassic Park, Golden Axe III.

Respuesta al desafío de Jonathan Fernández de Bs. As., es muy fácil, en la presentación hay que presionar A, B y C al unísono, en los dos controles y luego el Start de los dos nuevamente, si entra el código se escuchará un sonido, comienza el juego por sí solo, y cuando cae el monstruo del cielo, con Start pará la pausa y apretá B y C en el primer control, aparecerán una serie de números y abajo el 01, éste es el de los niveles, con el direccional podrás viajar por toda la isla.

**Desert Strike:** para empezar con diez vidas hay que poner esta serie de letras en el password: B, Q, Q, Q, A, E, Z.

Les mandamos el cupón para el top-ten sin teléfono y bueno, nada más, sólo esperamos que este truco del de-

# SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A



safío sea bueno, así nos ponen en los winners, adiós.

Son lo mejor de lo mejor, como Boca.

Una idea loca, ¿qué tal un súper héroe totalmente distinto a todo lo conocido? ¡qué no! Vean:

Corre rapidísimo, da súper trompadas, tiene súper fuerza, da saltos altísimos, da topetazos con la cabeza, soporta cualquier golpe con el pecho, siempre sana, es bueno y tiene una súper arma, las boleadoras, además de otras virtudes, ¿vieron?

Y en la Argentina tenemos mar, ríos, selvas, desiertos, lagos, nieve, hielo, montañas y el pico más alto de América, el Aconcagua, islas y todo lo que hace falta para un súper cartucho.

El héroe, sí, Patoruzú y toda su familia que tienen, a su vez, una gama de virtudes aprovechables para un game.

Si prende la idea, después me regalan un cartucho, chau, nos vemos.

**Diego Hernán Flores**  
**José Luis Flores**  
**Godoy Cruz - Mendoza**

Amigos de Action:

Gracias a ustedes me convertí en una fiera gamemaniaca imparable.

Mi nombre es Facundo, tengo 13 años y vivo en villa del Parque.

Les escribo para responder al desafío de Federico Brócoli y para dejarles algunos trucos a todos los gamemaniacos. Primero la respuesta.

Fede: es muy sencilla. Tratá de llegar con el gas completo y con el arma Thunder Gas, (podés agarrarla un poco antes de entrar). Cuando estás con Picacero, ubicate en el ángulo inferior izquierdo y dispará 2 veces a la cabina del jefe con tu arma especial. Luego cambiá a tiro común y eliminá a sus secuaces.

Repetilo todo hasta que baje el jefe y ahí sólo tirale y esquivá sus ataques.

Ahora los trucos:

**Neo Geo: Fatal Fury Special:** podés hacer aparecer a Ryo Sakasaki si terminás todas las luchas con Perfect. Entonces aparecerá un mensaje presentando a Ryo.

**Mega Drive. Aladdin:** obtené opciones extras, apretá A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B (en la pantalla de opciones).

**Super Nes. TMNT Tournament Fighters:** en la presentación presioná L, R, R, L, R, L, R y luego A y podrás luchar en 2 niveles nuevos: Metro Train y Studio 6 (sólo en v.s.)

Tal vez el único defecto de la revista es que sea mensual y no quincenal.

Espero que mi carta sirva a los gamemaniacos.

Action Games, the best of the best.

PD: si gané algo, mándenmelo, please.

**Facundo Lenoci**  
**Capital Federal**

**También contestó a Federico Brócoli**  
**Santiago Sanguinetti - Rosario - Santa Fe**

## QUEDAN ESTOS DESAFIOS

**Ciro A. Brizzio - Mar del Plata - Bs. As.**

Quiero pedir ayuda para el juego *Monkey Island 2*, ya que no puedo encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el Modo Fácil.

**Martín Miguel Laporte - Entre Ríos**

¿cuál es el password de la última pantalla del *Batman Returns* (Family Game).

**Antonio Bartoloni - S. Miguel de Tucumán**

Quiero trucos para *Sonic 3*, *Sonic Spinball*, *Sonic CD* y *Sonic Chaos*.

**Federico Chamorro - San José - Uruguay**

-¿Cuáles son los códigos para *Mortal Kombat* (Master)? Porque el juego sin éstos no parece nada mortal, es más copado jugar al Mortal "carnicería" *Kombat*.

-¿Hay algún truco para que aparezcan nuevos personajes, como en *Mega*?

**Gastón Vignatti - Bs. As.**

Quiero saber cómo se pasa en el *Tiny Toon de Family* el gorila que tira monitos.

**Luciana Fons - Bs. As.**

¿qué hay que hacer en el juego *Gods*, para PC?, por favor, que alguien me responda este desafío.

**Pablo Sturla - Mar del Plata - Bs. As.**

3) En el *Sonic 3* no puedo matar al jefe de la tercera pantalla, ¿cómo hago?

4) Lo mismo me pasa con el jefe de *Pink Goes to Hollywood*, en el castillo embrujado, ¿cómo hago?

**Daniel Pulvirenti - Bs. As.**

Pido password para el juego *Evander Holyfield's Real Deal Boxing* (G. Gear).

**Juan M. Camargo - Gral Madariaga**

Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

**Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.**

En el *MK* (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?

**Aurelio Bordón - Misiones**

2) No podemos pasar *Ground-Zero* en *Sega C.D.* en la puerta que debe abrirse con un código.

Y *Chost C.D.* que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.

## RESPUESTAS DE ACTION GAMES

**Para Marcos M. López:**

Los precios varían mucho según el negocio.

La salida de audio y video en la consola sirven para conectar el audio a un buen equipo de sonido y escuchar con alta fidelidad o el video y el audio a un televisor o incluso videocassettera y así podrías grabar tu juego en un videocassette.

**Para Leandro Coca:**

Miramos el noticiero todo el día, pero del *Mortal Kombat 3* para arcades no salió nada.

No te desespere fiero cuando menos te lo espere lo tendrás entre las manos.

**Para Andrés Gardelo:**

Disculpanos pero no estamos seguros de entender tu pregunta.

No sabemos qué CD querés comprar pero en esta vida todo se consigue.

**Para José Luis Flores:**

Por supuesto que en nuestro país tenemos hermosos escenarios para lo que sea.

Y tu loca idea sería genial que se hiciera realidad.

Pero lamentablemente no depende de nosotros. Te mandamos un abrazo, y ¡¡aguante Mendoza!!

### DESCIFRANDO EL PORTUGUES

Para aquellos que no pudieron descifrar los dos párrafos de *TMNT Tournament Fighter* para *Mega Drive* del N°28, los transcribimos a continuación en castellano:

#### CONOCIENDO LA DIMENSION X

Cada enemigo vive en un planeta de la dimensión X. Como los jefes están en *Ancient Planet* y *Technodrome*, escogé entre estas pantallas luego de exterminar a los ocho clones.

#### REPLAY COPADO

Si querés ver nuevamente el final de una lucha, todo bien. Un replay copado te muestra el final de un combate en cámara rápida, lenta o hasta cuadro por cuadro. Groso, ¿no?

**FELIZ NAVIDAD  
Y AÑO NUEVO  
PARA TODOS  
LOS GAMEMANIACOS  
DEL MUNDO**

*La Banda de Action*



# WINNERS

## ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

- |   |  |   |   |   |
|---|--|---|---|---|
| Pablo Gastón Girge<br>Quilmes               | Israel Rog<br>Capital                            | Jorge A. Friedman<br>Capital                  | Rolando Aragüez<br>Santa Fe                 | Hernán Darío Pugliese<br>Bs. As.            |
| Federico Coda Zavetta<br>Casilda - Santa Fe | Oswaldo Ivan Aparicio<br>Mar del Plata           | Jorge Mansilla<br>Capital                     | José L. Inchauspe<br>Capital                | Guillermo Sanfiz<br>Bs. As.                 |
| Juan Pablo Boccardo<br>Córdoba              | Alejandro Peinó<br>Capital                       | Pablo Parrilla<br>V. Constitución - Santa Fe  | José A. Culzoni<br>Bs. Aires                | Christian Castellanos<br>Capital            |
| Justín Boccardo<br>Córdoba                  | Leandro Suárez<br>Río Negro                      | Cristian A. Loza<br>Bs. Aires                 | Simón S. Reigada<br>Bs. Aires               | Hugo y Raúl Parra<br>Misiones               |
| Martín Vera<br>Catamarca                    | Gabriel Granda Pastor<br>Quilmes                 | Javier L. Zapata<br>S. Lorenzo - Santa Fe     | Christian Castellanos<br>Capital            | Hernán Manrique<br>Bs. As.                  |
| Ivan Alexis Ivanof<br>Vicente López         | Diego D. Amaral Franco<br>Quilmes                | Mario H. Cousté<br>Bs. Aires                  | Rafael Elizalde<br>Bs. Aires                | Matías Lobo<br>Capital                      |
| Gabriel A. Laureiro<br>Merlo - Buenos Aires | Silvio Tapia<br>Mendoza                          | Sergio L. San Martín<br>Capital               | Hernán Sosa<br>Capital                      | Facundo A. Bernardi<br>Bs. As.              |
| Daniel Cardozo Hasson<br>Mar del Plata      | Gerardo Diego Germán<br>Capital                  | Juan Pablo Lorendeau<br>Salta                 | Roberto H. Santucho<br>Bs. Aires            | José M. Loriente<br>Bs. As.                 |
| Maximiliano Bustelo<br>Capital              | Javier E. Seitz<br>Caseros                       | Diego Carrizo<br>Berazategui                  | Juan Belink<br>Capital                      | Diego Figueroa<br>Capital                   |
| Adrián Royo<br>Capital                      | Luças E. Rinaldi<br>Haedo                        | Marcelo D' Ercoli<br>Casilda - Santa Fe       | Lucas Lavie<br>Capital                      | Darío C. J. Ballo<br>Avellaneda             |
| Jorge Amar<br>San Isidro                    | Gustavo E. Lucero<br>Santa Fe                    | Pablo G. Ayala<br>Avellaneda                  | Daniel Antunez<br>Capital                   | Carlos M. Lamazares Ochoa<br>Bs. As.        |
| Mauro Albornoz<br>Haedo                     | Fernando Cacurri<br>Capital                      | Juan Pablo Fabrisín<br>Reconquista - Santa Fe | Diego Martínez<br>Bs. Aires                 | José L. Flores<br>Godoy Cruz - Mza          |
| Darío Diamant<br>Martínez                   | Mariano Lucero<br>Mendoza                        | Carlos D. Martínez<br>Capital                 | Jat<br>Córdoba                              | Diego H. Flores<br>Godoy Cruz - Mza.        |
| John Mayan<br>Haedo                         | Lucas Fizsman<br>Olivos                          | Juan Pablo Díaz Orban<br>Vicente López        | Gabriel Merino<br>Capital                   | Darío Contreras<br>Rosario - Sta. Fe        |
| Gonzalo A. Gerona<br>Capital                | Federico Segovia<br>Capital                      | Maximiliano R. Novello<br>Bs. As.             | Diego G. González<br>Bs. As.                | Diego Almeyra<br>Capital                    |
| Juan P. Díaz Orban<br>Capital               | Javier S. Flores<br>Remedios de Escalada         | Leonardo Barros<br>Villa Elisa                | J. L. Romanelli<br>Bs. As.                  | Pedro Arista<br>Bariolche - R. Negro        |
| Germán Romanín<br>Lanús Oeste               | Juan Manuel Lanza<br>Capital                     | Pablo Segade<br>Capital                       | Leonardo Ceballos<br>Bs. As.                | Antonio Bartoloni<br>San Miguel de Tucumán  |
| Horacio R. Zon<br>Lanús Oeste               | Maximiliano Romero<br>Capital                    | Leonardo J. Piütz<br>Corrientes               | Ezequiel Bozzinni<br>Bs. As.                | Martín M. Laporte<br>Entre Ríos             |
| Daniel R. Soto<br>Gral. Sarmiento           | Adrián G. Alvarez<br>Moreno                      | Hernán Alvarez<br>Capital                     | Pablo H. Ortega<br>Bs. As.                  | Facundo N. Fora<br>Capital                  |
| Santiago Vanina<br>9 de Julio               | Diego Seoane<br>Capital                          | Luciana Fons<br>Bs. Aires                     | Rodrigo Roman<br>Bs. As.                    | Juan Díaz Orban<br>Bs. As.                  |
| Tomás Domínguez<br>Capital                  | Eduardo Brussa<br>Montevideo - Uruguay           | Fernando J. Bibbó<br>Mar del Plata            | Miguel Alejandro Dell'Amico<br>Capital      | Ciro Brizzio<br>Mar del Plata               |
| Leandro S. Gómez<br>Avellaneda              | Fabrizio Scrollini Méndez<br>Maldonado - Uruguay | Ramiro Bolaño<br>Capital                      | Pablo Bodnar<br>Capital                     | Antonio Bartoloni<br>Bahía Blanca - Bs. As. |
| Adrián I. Romero<br>Capital                 | Claudio Galarza<br>Capital                       | Cristian Dornini<br>Córdoba                   | Diego Almeyra<br>Capital                    | Gastón A. Furini<br>Santa Fe                |
| Santiago R. Pinto Guerrico<br>Capital       | Iván Inchausti<br>Mar del Plata                  | Hernán Manrique<br>Castelar                   | Pablo Mariano García<br>Bs. As.             | Diego Hernán y<br>José Luis Flores          |
| Santiago Devia<br>Capital                   | Hernán Diego Nicoletto<br>Rosario - Santa Fe     | Mariano Potetti<br>9 de Julio                 | Marcos Daniel Ruiz<br>San Salvador de Jujuy | Godoy Cruz - Mendoza                        |
| Ricardo Braña<br>Capital                    | Fernando G. Zapiola<br>San Isidro                | Ariel H. Sotomayor<br>Capital                 | Pablo Salguero<br>Bs. As.                   | Diego del Pino<br>Bs. As.                   |
| Adrián García<br>Bahía Blanca               | Nicolás Olivero<br>La Plata                      | José E. Vazquez<br>Bs. Aires                  | Julían Santiago Ferrero<br>Bs. As.          | Esteban L. Guido<br>Necochea - Bs. As.      |
| Pablo Agüero<br>Esperanza - Santa Fe        | Juan Pablo Picasso<br>Capital                    | Omar Zurita<br>Bs. Aires                      | Leonardo Adrián Cambria<br>Sta. Fe          | Facundo Lenoci<br>Capital                   |
| Javier Llorens<br>Mar del Plata             | Sebastián Mezio<br>Misiones                      | Darío Britos<br>San Luis                      | José Luis Gaitán<br>Bs. As.                 | Santiago Sanguinetti<br>Rosario - Santa Fe  |
| Mariano Mera<br>3 de Febrero                | Pablo Rodrigo Sánchez<br>Santa Cruz              | Guido Pancaldi<br>Bs. Aires                   | Nicolás Derderian<br>Capital                |   |
| Diego De Carlo<br>Capital                   | Federico Apabloza<br>Neuquén                     | María Laura Pascuero<br>S. S. de Jujuy        | Oscar M. Tolosa<br>Bs. As.                  |   |
| Sebastián Callejas<br>Capital               | José S. Plano<br>Santa Fe                        | Javier H. Pilotti<br>Capital                  | Mariano A. Ferreris<br>Bs. As.              |   |
| Pablo G. Castillo<br>Ituzaingó              | Carlos Fernandez<br>Capital                      | Guillermo O. Cortina<br>Trelew - Chubut       | Pablo M. Ortega<br>Capital                  |   |
| Fernando A. Ferro<br>Ezpeleta               | Guillermo Tomoyose<br>Capital                    | M. de los Angeles Suarez<br>Bs. Aires         | Gastón A. Pascuale<br>Bs. As.               |   |
| Rodrigo A. Lorenzo Durán<br>Avellaneda      | Matías A. Diez<br>Tandil                         | Joaquín M. Fernandez<br>Bahía Blanca          | Matías Durán<br>Capital                     |   |
| Damián Bulbulián<br>Ituzaingó               | Marcelo Garacotch<br>V. Alsina                   | Leandro D. Magliola<br>Bs. Aires              | Martín Dofeo<br>Capital                     |   |
| Maximiliano Devolder<br>Capital             | Mariano Felipe Raverta<br>Lomas de Zamora        | Lucas Ríos<br>Bs. Aires                       | Darío Falconi<br>Río III - Córdoba          |   |
| Gustavo Gabriel Rago<br>Capital             | Gastón Defilippis<br>Caseros                     | Mauro A. Colombini<br>Santa Fe                | Matías van Gelderen<br>Bs. As.              |   |
| Luis T. Storani<br>Córdoba                  | Luciano A. Sabini<br>Bs. Aires                   | Guillermo Sanchez<br>Rosario - Sta. Fe        | Daniel A. Chungara<br>S. S. de Jujuy        |   |
| Luciano R. Monti<br>Avellaneda              | Mariano Casalini<br>Beccar                       | Adriano Varoli<br>Godoy Cruz - Mendoza        | Nahuel Jaszczyszyn<br>Bs. As.               |   |

SI VOS NO FUISTE UNO  
DE LOS 189 WINNERS DE  
LA BANDA DE ACTION,  
A PARTIR DEL PROXIMO  
NUMERO TENDRAS LA  
OPORTUNIDAD, PERO ESTA  
VEZ SERA MEJOR

**WINNERS '95:** En el próximo número de acción comienza el Ranking de Winners de 1995, pero con una novedad: destacaremos a los Winners según la cantidad de respuestas.

**Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.**

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.





Muchos

sabemos dibujar un árbol



Muchos,

también, sabemos pintarlo



Pero...

Cuántos sabemos cuidarlo ?



**ACTION**  
**GAMES**

*Por una vida sin Game Over*



# market place

## SEGA

MEGADRIVE  
16 BIT **\$130**

**GAME BOY DESDE \$110.-**  
**SUPER NINTENDO**

OFERTA EQUIPO \$200.-

CARTUCHOS DESDE \$30.-

**FAMILY \$30.-**

COMPRA, VENTA  
Y CANJE DE CARTUCHOS  
**SERVICE**

**VENTAS POR MAYOR Y MENOR**  
**ENVIOS AL INTERIOR**

San Luis 2948  
ALTURA CORDOBA 2700  
TEL/FAX: 962-7320

TODO LO QUE VOS BUSCAS  
ESTA EN

## JAPAN GAMES

VENTA DE EQUIPOS

CARTUCHOS Y

ACCESORIOS DE

SUPER NINTENDO

SEGA Y FAMILY

CANJE · ALQUILER

DE JUEGOS

COMPRANDO 2 CARTUCHOS  
TE REGALAMOS OTRO

FIFA - SNES - \$53.-



TE: 811-2532

JUNCAL 1339

# En MUNRO

¡1500 títulos en cartuchos!

**SEGA**  
**SUPER NINTENDO**  
**FAMILY**  
**SEGA CD**

En nuestras  
2 direcciones: (En la cuadra de la barrera)

V  
E  
N  
T  
A  
  
C  
A  
N  
J  
E  
  
A  
L  
Q  
U  
I  
L  
E  
R

**C. Tejedor 2740**  
**(Frente al**  
**INSTITUTO INTEGRAL)**  
**Av. V. Sársfield 4891**  
**MUNRO OESTE**







market place

# NEW GAME

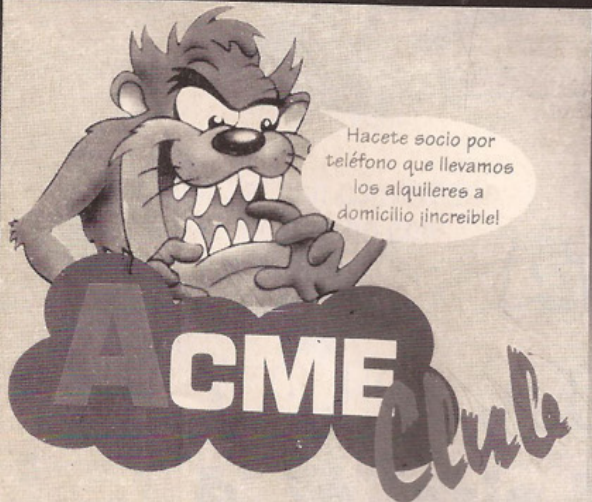
## IMPORTADOR DIRECTO

### POR MAYOR Y MENOR

ENVIOS A TODO EL PAIS

GRAN SURTIDO  
EN CARTUCHOS Y CONSOLAS  
DE FAMILY - MEGA DRIVE - CD - CDI

Esmeralda 473 Capital Federal- **326-2516**



TODAS LAS  
TARJETAS  
HASTA  
12 PAGOS

Simplemente el servicio  
que vos te mereces!!!  
(que no te engañen más)

NUESTRO LEMA ES EL SERVICIO, PASA O LLAMANOS  
PARA INFORMARTE SOBRE  
CUALQUIER DUDA (ASI NO TE EQUIVOCAS) EN

SEGA/GENESIS/SEGA/  
MEGA DRIVE/GAME BOY  
FAMILY/SUPER NINTENDO/CDX  
3DO/GAME GEAR

Venta telefónica Capital Federal e Interior

Con la presentación de este cupón  
**20% DE DESCUENTO**

Av. ACOYTE 85 LOCAL 47 (GALERIA PARIS)  
TE: 902-9329



En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las  
novedades en  
FAMILY GAME  
SUPER NINTENDO  
SEGA

Todas  
las máquinas

Joysticks  
y accesorios

Service  
Especializado

Alquiler,  
venta y canje

Más de 1000  
títulos en stock

Garantía  
por 1 año



# GAMELAND

**Mar del Plata**

Av. Luro 2976 / Local N° 8 / 2º Piso / Of. "A"  
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

**Rosario**

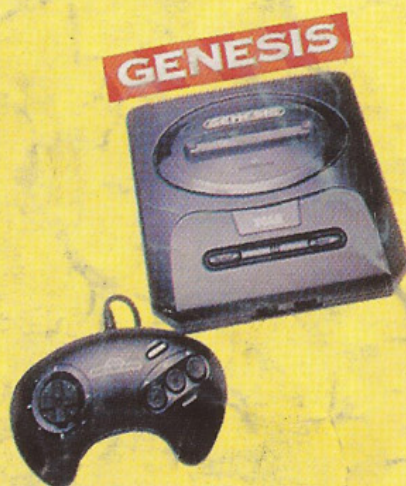
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894  
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19  
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11



SI ESTAS BUSCANDO UN BUEN JUEGO,  
VENÍ A UN CLUB DE PRIMERA.



SEGA CD



**BITGAME**  
CLUB



FLORIDA 728 Tel. 393-5176  
CABILDO 2114 Tel. 788-6338

Venta telefónica con tarjetas de crédito.

Distribuye y garantiza. Av. Independencia 3485/7 Bs. As. (1225) Tel. 97-0428 / 957-3080  
VISA - ARGENCARD - DINERS - CREDENCIAL - CARTA FRANCA - BANELCO - AMERICAN EXPRESS