

MORTAL KOMBAT II PARTII

Movimientos Especiales, Fatalities, Babalities.

Los secretos de cómo de Resistir al enemigo

Los secretos de cómo de Resistir al enemigo... (text continues)

Friendships. ¡Y todo lo que necesitas!

Las Secretas de los Temas Finales

Each Fatality, Babality & Friendship... (text continues)

Fatalities

Para realizar las Fatalities hay que... (text continues)

Babalities & Friendships

Para que se active la Babality & Friendship... (text continues)

Las Otras Fatalities

Además de las Fatalities de carácter... (text continues)

¡Todas las temes del Mortal Kombat II!

Temas	Nombre	Descripción
1	Lin Kuei	...
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Lin Kuei

Fatality 1: ...

Fatality 2: ...

Fatality 3: ...

Fatality 4: ...

Fatality 5: ...

Fatality 6: ...

Fatality 7: ...

Fatality 8: ...

Fatality 9: ...

Fatality 10: ...

Kitana

Fatality 1: ...

Fatality 2: ...

Fatality 3: ...

Fatality 4: ...

Fatality 5: ...

Fatality 6: ...

Fatality 7: ...

Fatality 8: ...

Fatality 9: ...

Fatality 10: ...

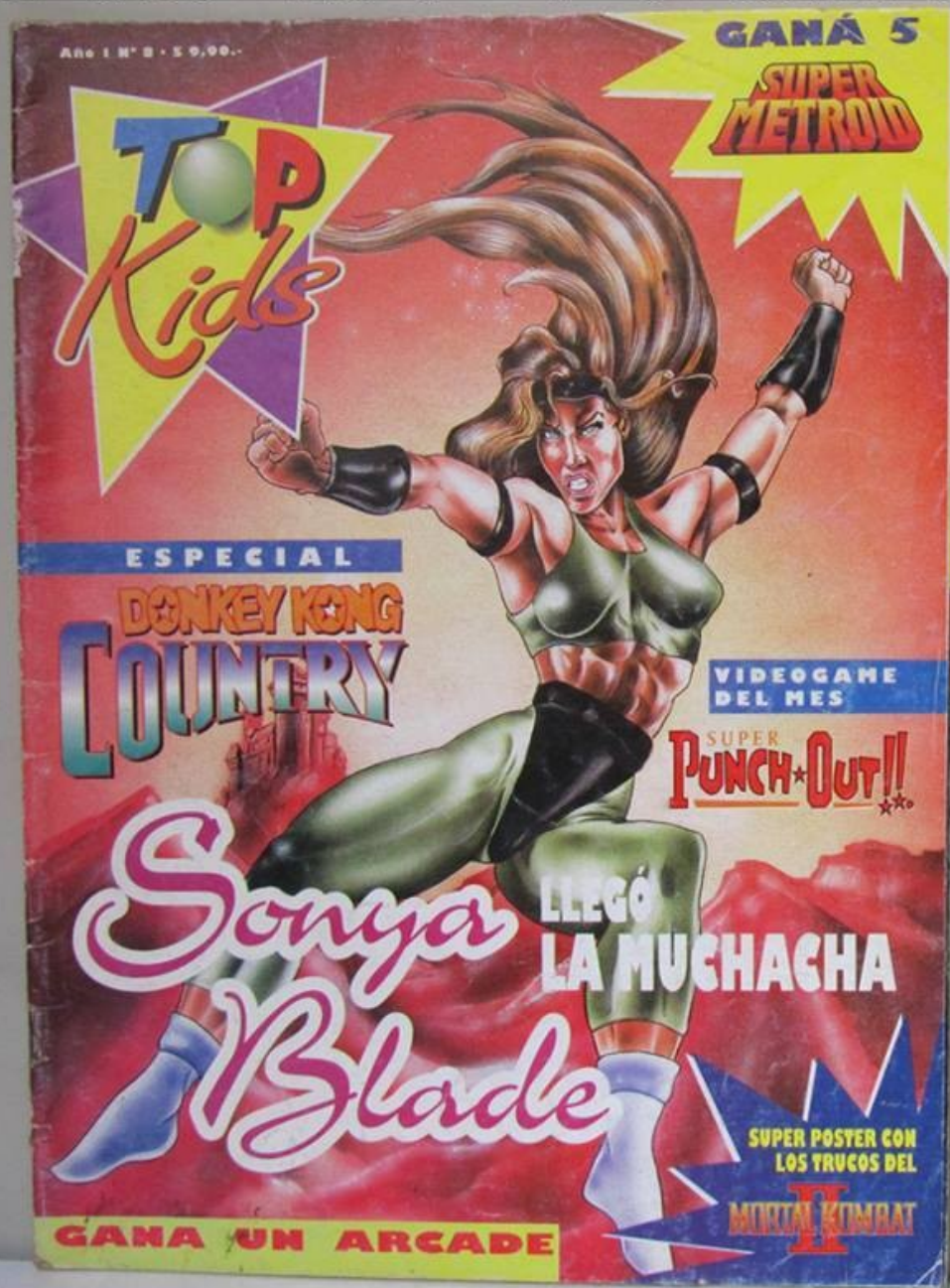
POSTER TRUCOS MK II - REGALO DE LA REVISTA

INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB



/TOPKIDSCLUB

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 8: SONYA BLADE



INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB



/TOPKIDSCLUB

GANÁ 5

**SUPER
METROID**

**TOP
Kids**



ESPECIAL

**DONKEY KONG
COUNTRY**

Material escaneado
por: JTKc
para

 **TOPKIDSLUB**

**VIDEOGAME
DEL MES**

**SUPER
PUNCH-OUT!!**

**Sonya
Blade**

**LLEGÓ
LA MUCHACHA**

**SUPER POSTER CON
LOS TRUCOS DEL**

**MORTAL KOMBAT
II**

GANA UN ARCADE

**¡Por fin
un programa
que
inventaste
vos!**

**TOP
Kids**

**A la medida
de tus sueños**

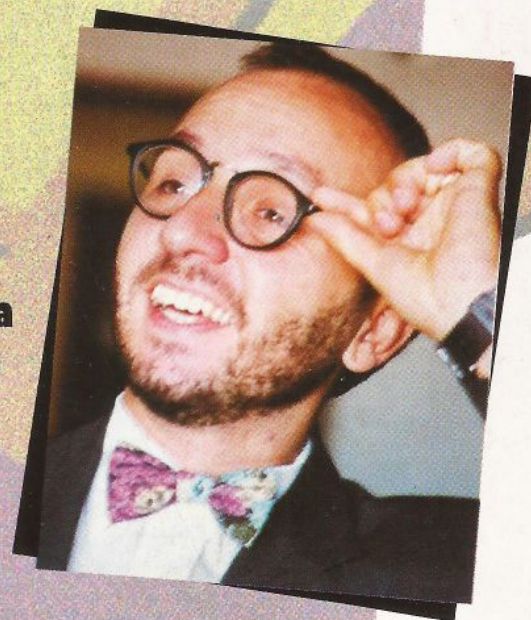


Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB

**Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky**

**Participa
especialmente:
Diego Ferrari**



CON:

**Games
Clips
Música
Reportajes
Idolos
Humor
Información
Condensados
de dibujos**

**Rankings
Competencias
de Games
Trucos
Un lugar para
intercambiar cosas
Y una banda
tocando en el piso
mucho, no?**

SABADOS 15 hs.


ARGENTINA TELEVISORA COLOR

STAFF

Editorial Neweco s.a.

Editor responsable

Julio Miarnau

Director

Fernando Salas

Arte

Abbate + Bonafini + Cobas

Ilustración

Gustavo Regalado

Marketing

Stéphane Le Corguillé

Promoción

Carlos Robbiano

Coordinación General

Daniel Le Corguillé

Publicidad

Martín Rímoli

Fotocromía

SuperType s.a.

(Alsina 2041 - Cap.

Tel.: 951-2308/2509/7379)

Impreso el 28 de octubre de

1994 en los talleres de

Editorial Perfil s.a.

(California 2715/31 Cap.

Tel.: 287050/0041 al 44)

Distribución Cap.

y Gran Bs. As.

Ayerbe y Asoc.

(E. de Luca 1650 Cap.

Tel.: 941-7444)

Distribución Interior

Disa (Pte. L. S. Peña 1836

Tel.:304-9377)

Colaboradores

Coyote Barolo

Washington Báez

Otto Scharemborg

Emiliano Polijronopulos

Tef

Aki

As

Nº de Propiedad Intelectual 375.521

Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT® es una

marca registrada de MIDWAY®

MANUFACTURING COMPANY.

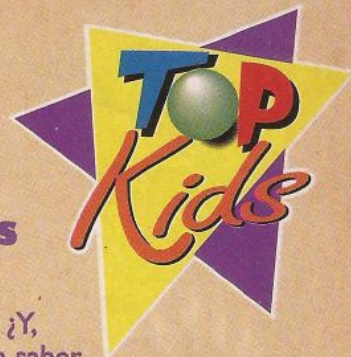
Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

Quisimos hacer un club y ustedes hicieron un super club

Los lectores de Top Kids llaman a Fabián y le preguntan: ¿Y, Fabián? ¿Cuándo mandan las credenciales? ¿Cuándo vamos a saber qué ventajas tiene ser socios de Top Kids? Y Fabián se vuelve loco porque no tiene respuestas para todo.

Desde este rincón de la revista contestamos: nosotros quisimos hacer un club y ustedes hicieron un super club. Los cupones para futuros socios que nos llegaron fueron muchísimos más que los que habían calculado los más optimistas de nosotros. Por eso, a pesar de que nos manejamos con nuestras computadoras y hacemos todo lo posible, no damos abasto. Eso sí, las primeras credenciales ya comenzaron a salir y en el número próximo tendremos un Informe Completo sobre las ventajas que tiene ser socio del club de Top Kids. Gracias.



SUMARIO

El Dire

3	Editorial X	33	Los insoportables están vivos
4	Y llegó la muchacha: Sonya X	34	Top Tricks
7	La página de los campeones X	39	El Club de Top Kids
8	Top Kids Games	40	Algo más sobre... las consolas
10	El VG del mes: Super Punch Out	42	Comprendiendo los video games
14	10 años en 10 líneas	44	Bocabierta
15	La página de Aki	46	Top Secret
16	Top Kids Music	48	Figurita difícil / Horroróscopo
17	Grupos y Solistas: Fabiana Cantilo	49	Japoneses a la luna
18	Especial: Donkey Kong Country	50	Etcétera
22	Novedades	51	Comic: Mortal Kombat
24	Galería de Arte Pop	57	Novedades nuevas X
25	Humor Top	58	Game Over X
30	Concursos y cupones		



La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

Para participar del Mortal Kombat una sola mujer fue convocada por Shang Tsung, y esa mujer es Sonya Blade. Ella es una muchacha muy especial que, a los 26 años es altamente competente en su trabajo y trabaja como agente en ciertas fuerzas secretas de los Estados Unidos. Sonya fue entrenada para ser la mejor y lo logró.

La vida de Sonya

Al año de haberse casado, el joven oficial Herman Blade y la encantadora Erica, fueron a vivir a Austin. La capital de Texas era una ciudad tranquila que, pasada la mitad de la década del sesenta, tenía unos 300 mil habitantes. A los pocos meses nacieron unos hermosos mellizos: Daniel y Sonya. Daniel, por vocación y por insistencia de su padre, ingresó en la Academia Militar, y Sonya lo hizo en la Universidad de Austin para estudiar Leyes. Pero el mismo día en que Herman Blade era ascendido a Mayor, su hijo Daniel murió en un accidente. Y Sonya tuvo que ocupar el lugar de su hermano.

Una agente muy especial

Sonya Blade siempre se había destacado en deportes. A los 15 años no había récord colegial que no hubiera superado. Y a los 18, cuando ingresó en la Academia Militar, era una atleta excepcional. Su carrera fue meteórica y los mandos especiales la seleccionaron para integrar las fuerzas de inteligencias. Cuando cumplió los 23 años fue trasladada a cierta base secreta para integrar una fuerza policial y paramilitar que debía ocuparse de actividades altamente peligrosas. Era una muchacha dura, que no claudicaba ante nada y a quien le asignaban las misiones más arriesgadas. Pero, de todas maneras, Sonya se enamoró.

Material escaneado

por: JTKc

para

 /TOPKIDSClub

El gran amor de Sonya

El gran amor de Sonya, aparentemente, no tenía nada que ver con ella. Era un hombre dedicado a la antropología que, de tanto en tanto, viajaba para completar trabajos. Pero Sebastian Cool, que así se llamaba, era un agente secreto de doble vida que estaba tras la pista de cierto extraño personaje llamado Shang Tsung.

Por Sebastian Cool, el amo del Mortal Kombat supo de la existencia de Sonya. Y desde ese momento comenzó a maquinarse la forma de atraer a la teniente a su sangriento torneo.

Shang Tsung, el titiritero

Un asesino, miembro de la organización del Dragón Negro, recibió cierto día una extraña visita. Un personaje de barba blanca y ojos vacíos le ofreció una cantidad desusada de dinero para que matara a un hombre: Sebastian Cool.

—Mire, amigo —dijo el asesino—. Como que me llamo Cano que su oferta me parece un tanto exagera-

da. Mi tarifa para eliminar a un agente secreto es mucho más económica.

El hombre de barba blanca, que no era otro que Shang Tsung, sonrió maléficamente y dijo con voz cavernosa: “Estoy pagando el precio justo. Ya lo verá usted.”

Kano, el asesino

Kano mató a Sebastian Cool dos meses después. Recibió el dinero prometido y una invitación para participar en el Mortal Kombat. Claro que, desde ese momento, Kano fue perseguido por una fuerza especial que quería atrapar al asesino del agente secreto. Esa fuerza estaba encabezada por quien sería su más encarnizada enemiga: Sonya Blade.

Así, persiguiendo a Kano, Sonya subió al buque que llevaba a los futuros competidores del Gran Torneo. Sin saberlo, había caído en la trampa que le tendiera Shang Tsung. Ahora tendría que luchar en el Mortal Kombat.

C.B.

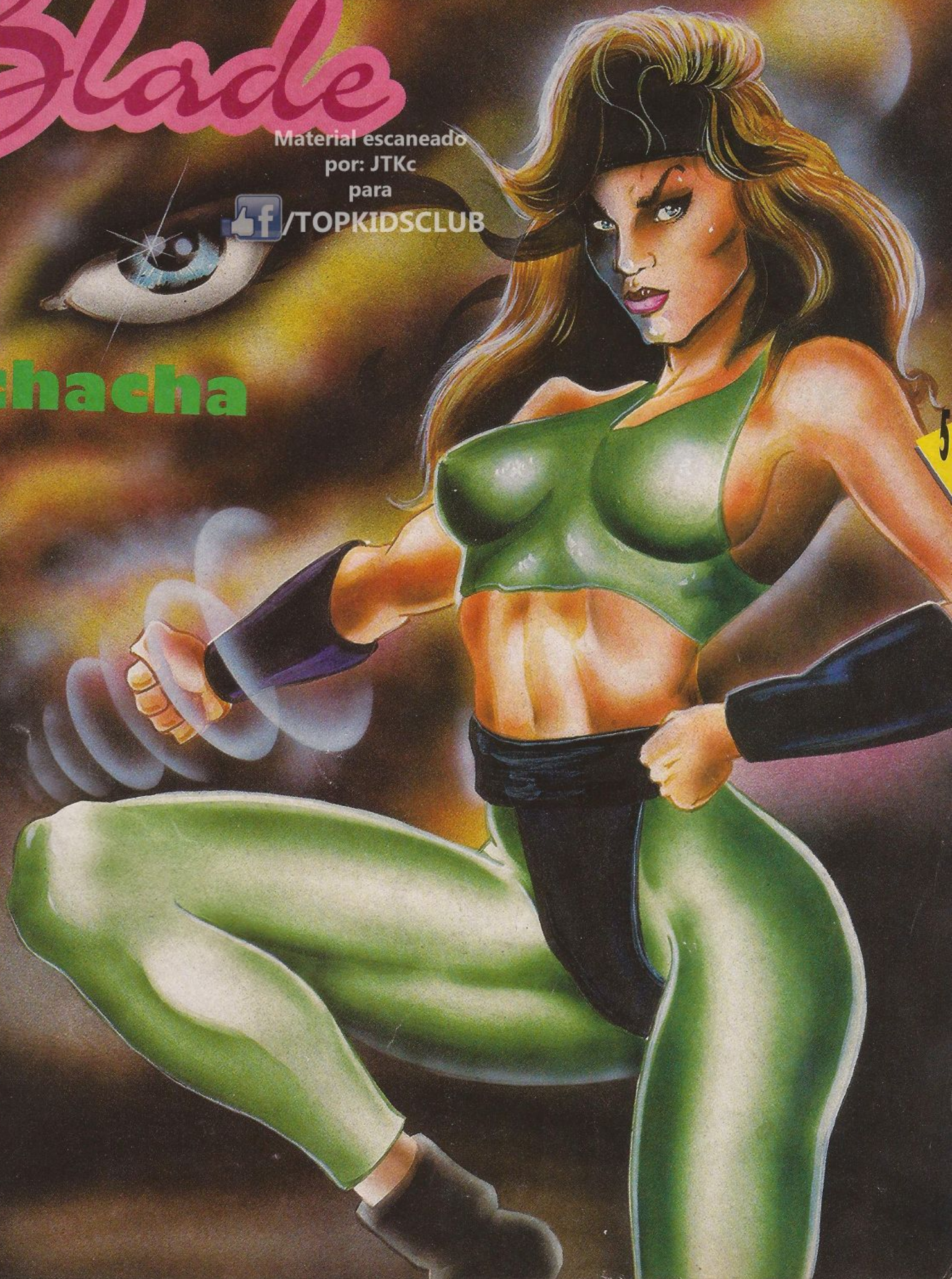
Y llegó la m


Blade

Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB

uchacha



EDAD 26 AÑOS		ESTADO LEGAL CIUDADANA DE EE. UU.
ALTURA 1.75 METROS		FAMILIARES CONOCIDOS MAYOR HERMAN BLADE (PADRE) ERICA BLADE (MADRE) DANIEL BLADE (HERMANO MELLIZO FALLECIDO)
PESO 63 KILOS		LUGAR DE NACIMIENTO AUSTIN, TEXAS
PELO CASTAÑO		OCUPACION TENIENTE DEL EJERCITO DE EE. UU., MIEMBRO DE UNA FUERZA POLICIAL PARAMILITAR
OJOS AZULES		

SONYA BLADE




Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSClub


GOLPES EXCLUSIVOS DE SONYA BLADE

Ring Toss



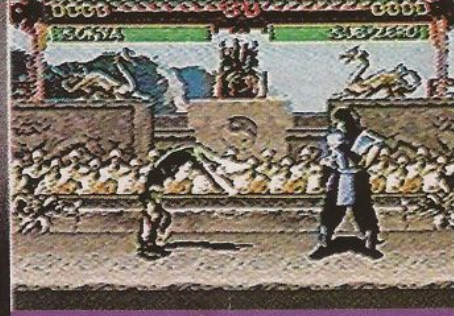
SNES: ← + GB
MEGA: Se debe presionar GB y dar ←

Square Wave Flight




→ ← + GA

Scissor Grab



↙ + PB + GB + D

La Fatality de la Muchacha



→ → ← ← + D

El beso ardiente de la muerte es el golpe fatal de Sonya. Es el mismo en todas las versiones y tiene un particular encanto: con ese mágico beso, la dulce muchacha de las fuerzas especiales te reduce a cenizas. Lo que, según el Sabio Loco, es de lo más romántico.

TOP WINS

Material escaneado
por: JTKc

para

¡La página de los CAMPEONES!

¿**S**os un campeón? Entonces salí en nuestras páginas y ganate un Super Game Boy. Es fácil, sólo tenés que hacer un récord en cualquier juego de cualquier consola, sacarle una foto y mandarla junto con tus datos y los del game a esta sección, Top Wins. El récord puede ser como quieras: por puntaje o por terminarte un game. Si el récord que hiciste es lo suficientemente bueno, va a ser publicado en el Ranking de esta sección y, además, entre las cartas que recibamos sortearemos un cartu-

cho de Super Game Boy cada mes. También, mes a mes señalamos un juego en especial. Al que haga el récord más alto le regalamos otro cartucho de Super Game Boy. Los récords de los meses pasados todavía siguen en pie, salvo el primero, el del Street Fighter II. El ganador de este récord es ¡Alejandro N. Sojman, de Santa Fe! A pesar de no haber llegado al récord que habíamos dicho (que era bastante difícil), se lo terminó en un nivel inferior pero igual tiene su premio: ¡un Super Game Boy!

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO

MORTAL KOMBAT II

CONSOLA

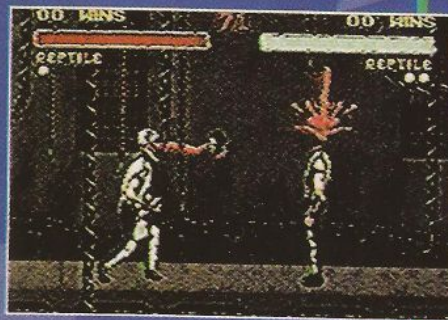
Super Nes / Mega

RÉCORD

¿Conocés todos los secretos de este game? Si es así, mandanos una (o unas) fotos de vos peleando contra algún personaje secreto.

NOTA

Este récord no es tan difícil como parece, ya que en el número pasado de la revista explicamos cómo encontrar a los personajes secretos. Lo que hay que hacer es llegar hasta los personajes



secretos, no ganarles (aunque si lo hacés es mejor todavía). También, si descubris algo nuevo (que todavía no hayamos publicado) mandalo junto con tu récord.

E.P.

FAAA... ¡MIRÁ ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección, nombre del juego y puntaje de tu récord junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara de 35 mm sin flash. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le dé ningún reflejo al televisor y mantené la cámara firme.



!!!**Dos Super
GAME BOY
de regalo!!!**

**Campeón Top Kids y
Ganador del primer Super
Game Boy:**

Alejandro N. Sojman

**Y Los Otros
Campeones:**

Y las cartas siguen llegando y llegando. Los récords son cada vez más altos y mejores, pero vos también podés lograrlo y ganarte un Super Game Boy.

Mortal Kombat

Luis Ibáñez

Se terminó el game con ¡¡22.638.500 puntos!!

Ricardo Ferraro

Se terminó el game con 10.451.000 puntos

Diego Mansur

Se terminó el game con 8.451.000 puntos

Nba Jam

Juan Alejandro Germana hizo 207 tantos (69 triples)

Hernán Capiola

hizo 187 tantos (55 triples)

José Ferraro

hizo 187 tantos

Mortal Kombat II

Enrique Lanfranchi

Llegó hasta Kintaro

Marcela Eimer

Llegó hasta Shang Tsung

Sebastián Sosa

Llegó hasta Shang Tsung

Tomás Barreiro

Llegó hasta Shang Tsung

**¡Y también tenemos a los
campeones de los demás
games!**

Roberto Ribas

Se terminó el Super Mario World (Snes)

Carlos Linado

Se terminó el Joe & Mac (Snes)

Las cartas envías a:

Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal



Super NES

GAME BOY®

- 1 **Mortal Kombat II**
- 2 **Super Street Fighter II**
- 3 **Mortal Kombat**
- 4 **NBA Jam**
- 5 **Super Metroid**
- 6 **Stunt Race FX**
- 7 **Super Mario World**
- 8 **Alien 3**
- 9 **Super Punch Out!**
- 10 **Fifa International Soccer**

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSClub

IGUAL

IGUAL

SUBE

BAJA

BAJA

BAJA

SUBE

ENTRA

ENTRA

ENTRA

- 1 **Mortal Kombat II**
- 2 **Tetris II**
- 3 **Donkey Kong**
- 4 **Mortal Kombat**
- 5 **Terminator II**
- 6 **Mario Land**
- 7 **Joe & Mac**
- 8 **Metroid 2**
- 9 **Kirby's Dreamland**
- 10 **Super Mario Land 2**

IGUAL

SUBE

BAJA

SUBE

SUBE

BAJA

SUBE

BAJA

IGUAL

IGUAL

MEGA

- | | | | |
|----|--------------------------------|---|----|
| 1 | Mortal Kombat II | = | 1 |
| 2 | NBA Jam | ↑ | 3 |
| 3 | FIFA Int. Soccer | ↑ | 4 |
| 4 | Virtual Racing | ↓ | 2 |
| 5 | Mortal Kombat | = | 5 |
| 6 | Street Fighter 2 Champ. | ↑ | - |
| 7 | Sonic 3 | ↓ | 6 |
| 8 | Alien 3 | ↑ | 10 |
| 9 | Terminator 2 | ↓ | 8 |
| 10 | Jungle Book | ↑ | - |

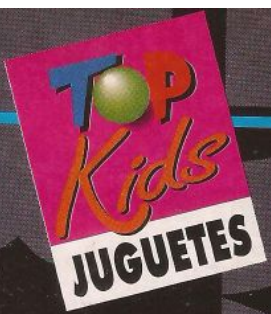
GAME GEAR

- | | | | |
|----|-------------------------|---|----|
| 1 | Mortal Kombat II | = | - |
| 2 | NBA Jam | = | 3 |
| 3 | Aladdin | ↑ | 5 |
| 4 | Sonic Spinball | ↑ | 4 |
| 5 | Micromachines | ↑ | 2 |
| 6 | Tazmania 2 | ↑ | 6 |
| 7 | Sonic Chaos | = | 1 |
| 8 | Mortal Kombat | ↓ | 7 |
| 9 | Super Kick Off | ↑ | 8 |
| 10 | X Man | ↓ | 10 |






Nintendo®

- | | | |
|-----------|---|---|
| 1 | Indiana Jones & The Last Crusade |  |
| 2 | Super Mario Bros 3 |  |
| 3 | Tetris 2 |  |
| 4 | Battletoads/Double Dragon "The ultimate Team" |  |
| 5 | Kirby's Adventure |  |
| 6 | Mario is missing |  |
| 7 | T.M.N.T. Tournament Fighters |  |
| 8 | Zoda's Revenge |  |
| 9 | Star Tropics II |  |
| 10 | Punch Out! |  |





Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB









VARONES

- | | | | |
|----------|----------------|---|---|
| 1 | Street Fighter |  | - |
| 2 | Aliens |  | 1 |
| 3 | Ghostbusters |  | 5 |
| 4 | Revell |  | 3 |
| 5 | Z Bots |  | . |





NENAS

- | | | | |
|----------|--------------------|---|---|
| 1 | Nenuco | = | 1 |
| 2 | Mamy Surprise |  | . |
| 3 | Barbie |  | 4 |
| 4 | La muñeca de Reina |  | 2 |
| 5 | Compi Caritas |  | 3 |

PC

- | | | | |
|-----------|-------------------|---|---|
| 1 | Doom | = | 1 |
| 2 | Mortal Kombat | = | 2 |
| 3 | TFX |  | 4 |
| 4 | World Cup '94 |  | 5 |
| 5 | Street Fighter II |  | 8 |
| 6 | Syndicate |  | 3 |
| 7 | Flashback | = | 7 |
| 8 | Dune II |  | . |
| 9 | 7th Quest (CD) | = | 9 |
| 10 | Warriors II |  | . |

JUEGOS DE MESA

- | | | | |
|----------|------------------|---|---|
| 1 | Pictionary Party |  | 3 |
| 2 | Loopin' Louie |  | 5 |
| 3 | La gallina loca |  | . |
| 4 | Mouse Trap | = | 4 |
| 5 | Breakout |  | . |

EL VIDEO GAME DEL MES

SUPER PUNCH-OUT!!

Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB

¡A más de diez años de haber sido lanzado para los Arcades y para el sistema Nes Punch Out vuelve para quedarse!



Para los que no lo conocen, les contamos un poco la historia de este fabuloso game. Punch Out fue lanzado originalmente en los Arcades y luego para el Nes (allá por 1985). En su momento, este game batió todos los récords y se mantuvo en la cima de los rankings por varios meses (y todavía sigue estando por el puesto número veinti-algo del ranking de Nes en Estados Unidos. Ahora Punch Out vuelve con más megas, mejores gráficos, sonidos y control

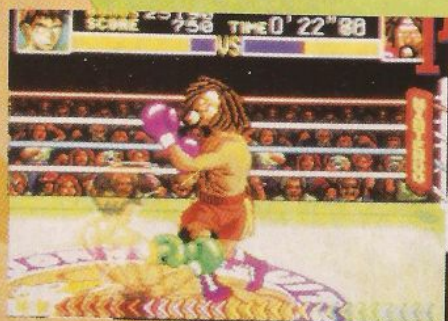
—
y con la palabra “Super” adelante del nombre! Esta nueva versión conserva el mismo tipo de juego (con el mismo control, la misma vista, etc.), pero mejorado al máximo. Los personajes son muy grandes y detallados. Para ganarles hay que prestar mucha atención en las señas que hacen porque una milésima de segundo an-

tes de que den un golpe pestañean o hacen algo característico que te avisa. La “jugabilidad” es muy parecida, pero tenés mucho más control, debido a la cantidad de botones del joystick del Super Nintendo. También tenés muchos tipos de golpe, y un super gancho que podés dar cuando ganás mucho poder al pegarle varias veces seguidas a tu enemigo.

En cuanto a los personajes, el game



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSClub



tiene de todo. Vos sos el pequeño Mac, que en la versión de Nes era un joven muchacho. Ahora, varios años después, Mac ha crecido y se encuentra listo para enfrentarse contra los campeones del mundo. Muchos de estos campeones estaban en la versión anterior (la de Nes), como el japonés Piston

Honda (que ahora se cambió el nombre a Piston Hurricane). Cada uno de tus contrincantes tiene un estilo de lucha diferente y una toma especial que, si no aprendés rápidamente a defenderte, te hará añicos. También va a ser muy difícil que le ganes a no ser que le encuentres su punto débil.

El Veredicto

Nintendo lanza un game cada varios meses. Pero cuando lo hace, demuestra la calidad de sus programadores. Super Punch Out es el mejor game de Box de la historia. Sus gráficos son sensacionales, el sonido también, el control del personaje es total y la historia es inigualable. El game es también muy largo, ya que te enfrentás con 16 de los luchadores más fuertes del mundo, ¡y cada pelea puede durar hasta nueve minutos! El juego en sí es un poco difícil de explicar. No es como ningún otro juego de Box (excepto el Punch Out original), y combina buenos reflejos con acción y estrategia. Una de sus principales características es que cada luchador tiene su propia personalidad. Se expresan de distinto modo, pelean con un estilo distinto y tienen un punto débil distinto. Acostumbrarse a pelear con cada uno de ellos es parte del juego y es algo completamente atrapante y apasionante. Si tenés un Super Nintendo, este es el game que hay que comprar (siempre y cuando hayas comprado primero el Donkey Kong Country). Y si tenés un Nes, tratá de conseguir el Punch Out original, que es uno de los mejores juegos que esta consola tiene.

Emiliano Polijronopulos



Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemados
para Super NES.



Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSClub



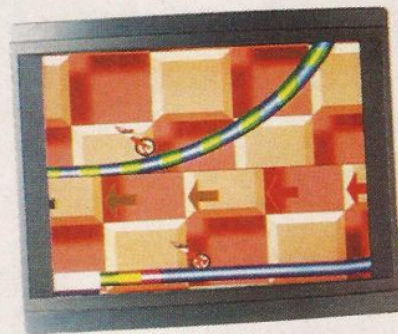
Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es **Donkey Kong Country®** y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparete y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. **Tetris 2™***! Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hazelo explotar!



24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. **Stunt Race FX™**. Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es **Univacern™**. Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traído a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.



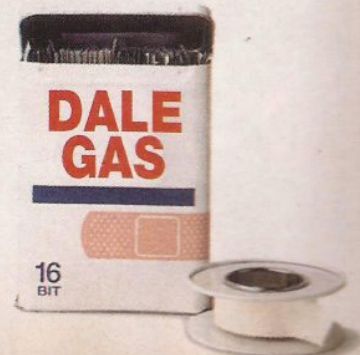
16 megas de aventura fantástica hacen a **Illusion of Gaia™**** obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.




Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. **Super Punch-Out!!®**. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Garantiza **cely** Argentina S.A.
F. Vallese 1558. Tel: 633-4005/12



Material escaneado
por: JTKc
para
 /TOPKIDSCLUB

10 Años en 10 lines

TOP Kids

Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSClub

¡Japoneses a la Luna!

1 El Vaticano anula el matrimonio de la princesa Carolina de Mónaco y Phillippe Junot. Esto ocurre el 1° de julio de 1992.

2 El 13 de octubre de 1985, muere un excepcional hombre del cine. Su nombre: Orson Welles. Cuando seas más grande, sin duda, tendrás la suerte de ver "El Ciudadano", su obra cumbre.

3 El senado venezolano, el 21 de mayo de 1993, autoriza por unanimidad a la Corte Suprema para que enjuicie al entonces presidente Carlos Andrés Pérez, por apropiación indebida de fondos del Estado.

4 Keops fue un rey egipcio de la cuarta dinastía que mandó edificar la más grande de las pirámides hace miles de años. Bueno, el 21 de octubre de 1987 se descubrieron nuevos secretos de la antigua construcción.

5 El 24 de septiembre de 1988, el norteamericano Carl Lewis bate el récord mundial de los 100 metros llanos en Seúl, Corea. Su marca es de 9 segundos, 92 centésimas. El 25 de agosto de 1991, corre la misma distancia en Tokio en 9 segundos, 86 centésimas.

6 En el Festival del Cine del Mundo de Montreal, Canadá, de 1992, es consagrado ganador el argentino Eliseo Subiela, por su película "El lado oscuro del corazón".

7 Siempre hubo locos. El 19 de julio de 1985, hacen estallar una bomba contra el barco ecologista de Green Peace.

8 El 2 de febrero de 1992, se comprueba que el diagnóstico prenatal permite detectar hasta 250 enfermedades hereditarias.

9 Paraguay, 9 de mayo de 1993. Por escaso margen de votos, gana la presidencia de las elecciones multipartidistas de ese país hermano, el candidato del Partido Colorado, Juan Carlos Wasmosy.

10 En 1990 se lleva a cabo en la Argentina el campeonato mundial de Básquetbol. Se consagra campeón Yugoslavia, seguida de la Unión Soviética, Estados Unidos, Puerto Rico y Brasil.

En treinta años más, los japoneses aspiran a tener su base en la Luna. Así lo dice un proyecto ambicioso de la Sociedad Lunar y Planetaria de Japón que acaba de presentar al gobierno de Tokio. En esa sociedad se encuentran agrupadas veintidós grandes empresas y numerosos expertos espaciales.

Con un costo de 25 mil millones de pesos, que equivale a muuuuuuucha plata, tendrán su casita en la Luna, como para pasar el rato. En serio: la primera etapa del proyecto consiste en lanzar en octubre de aquí al año 2005, cinco cohetes japoneses H-2, que tendrán la tarea de encontrar un lugar propicio para construir la base, a través de satélites en órbita lunar y sondas que llegarán a la superficie de la Luna por nuestro satélite para estudiarlo.

Allá por el año 2016 comenzaría la segunda etapa. Mediante 12 lanzamientos y con la ayuda de máquinas robots, se construiría una planta para la producción de oxígeno y otra para la recolección de metales.

La tercera y última etapa incluirá el lanzamiento de 72 cohetes, con lo que culminará la construcción de la base con capacidad para seis astronautas.

De acuerdo a los autores del proyecto, Japón está en condiciones de llevar adelante esta empresa si recibe la ayuda de otros países, aunque —dijeron— sería deseable la participación de otras naciones.

Anotá en tu cuaderno: para el año 2024 los japoneses tendrán base en la Luna. Si no es así, dejaremos de tomarlos en serio.



REW

PAUSE

STOP

Accesorios de Hoy

LOS JOYSTICKS



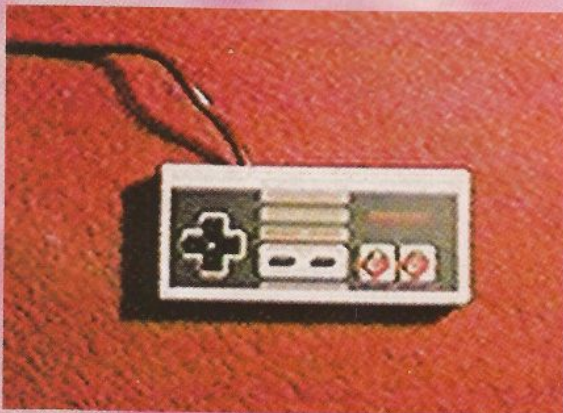
Material escaneado
por JTKc
para

f/TOPKIDSClub

la columna de **AKI**

SUPER NINTENDO

Para este sistema, los ingenieros de Nintendo diseñaron un joystick mucho mejor: su forma anatómica lo hace más cómodo y práctico a la hora de jugar. Tiene 6 botones de acción colocados estratégicamente que los jugadores pueden apretar con suma rapidez y facilidad. Conserva, además, los botones Start y Select del Nes.



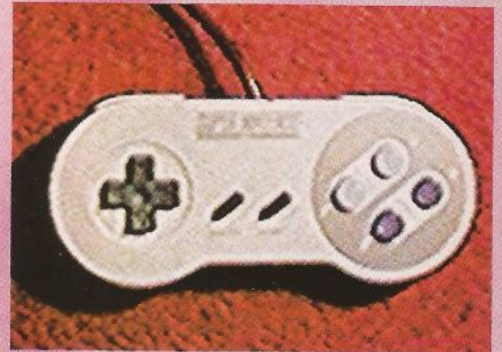
Aki-Alexandros Polijronopulos

Hola chicos, ¿Cómo están? Otra vez me encuentro con ustedes en el mundo del Video Juego, esta vez rodeado de joysticks.

En el transcurso de estos últimos años hubo grandes cambios en el mundo de los joysticks. Cada consola trae el suyo pero hay algunos joysticks que se caracterizan por ser más precisos que otros. A continuación se los voy a mostrar:

NINTENDO

Los joysticks de este sistema tienen buena respuesta. Tienen dos botones de acción A y B, Select y Start. Pese a que tienen forma rectangular, son igualmente cómodos.



GENESIS (MEGA)

Este joystick de 3 botones tiene una forma muy particular. El direccional es poco preciso, dificultando a veces el juego. Posee 3 botones de acción A, B y C y además el Start.



GENESIS 6-BUTTON PAD

El avance en el campo de los juegos lleva a que los joysticks vayan teniendo cada vez más botones; es por eso que Sega rediseñó su joystick habitual, le agregó tres botones, lo hizo más anatómico y el direccional más preciso. Tiene, además, un botón llamado "Mode", que sirve para seleccionar la acción de tres o seis botones.



MUSICA NACIONAL

- | | | |
|----|--|-----|
| 1 | CHIPI CHIPI
Charly García | ↑ - |
| 2 | EL DIA QUE ME QUIERAS
Luis Miguel | ↑ - |
| 3 | RESCATA MI CORAZON
Manuel Wirzt | ↑ - |
| 4 | LAMENTO BOLIVIANO
Enanitos Verdes | ↑ 7 |
| 5 | SERA TESTIGO EL SOL
Alejandro Lerner | ↑ - |
| 6 | MARIPOSA TECHNICOLOR
Fito Páez | ↑ - |
| 7 | TODO CAMBIA
Man Rai | ↑ - |
| 8 | DEVORADOR DE CORAZONES
La Portuaria | ↑ - |
| 9 | NO LE DIJE NADA
La Portuaria | ↓ 2 |
| 10 | MATADOR
Fabulosos Cadillacs | ↓ 1 |

MUSICA INTERNACIONAL

- | | | |
|----|--|------|
| 1 | LOVE IS STRONG
Rolling Stones | ↑ 3 |
| 2 | CONTACT TO ME
Peter Gabriel | ↑ - |
| 3 | HIGH HOPER
Pink Floyd | ↑ - |
| 4 | ME HACES TANTO BIEN
Amistades Peligrosas | ↑ - |
| 5 | DESESPERADA
Marta Sanchez | ↑ 10 |
| 6 | CRAZY
Aerosmith | ↑ - |
| 7 | ABSOLUTELY FABULOUS
Pet Shop Boys | ↑ - |
| 8 | MM, MM, MM,
Crash Test Dummie | ↑ - |
| 9 | MR. JONES
Counting Crows | ↓ 9 |
| 10 | THE SIGN
Ace of Base | ↓ 1 |

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrán modificarlos. Escríbme a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

FABIANA CANTILO

Material escaneado por JTKc para

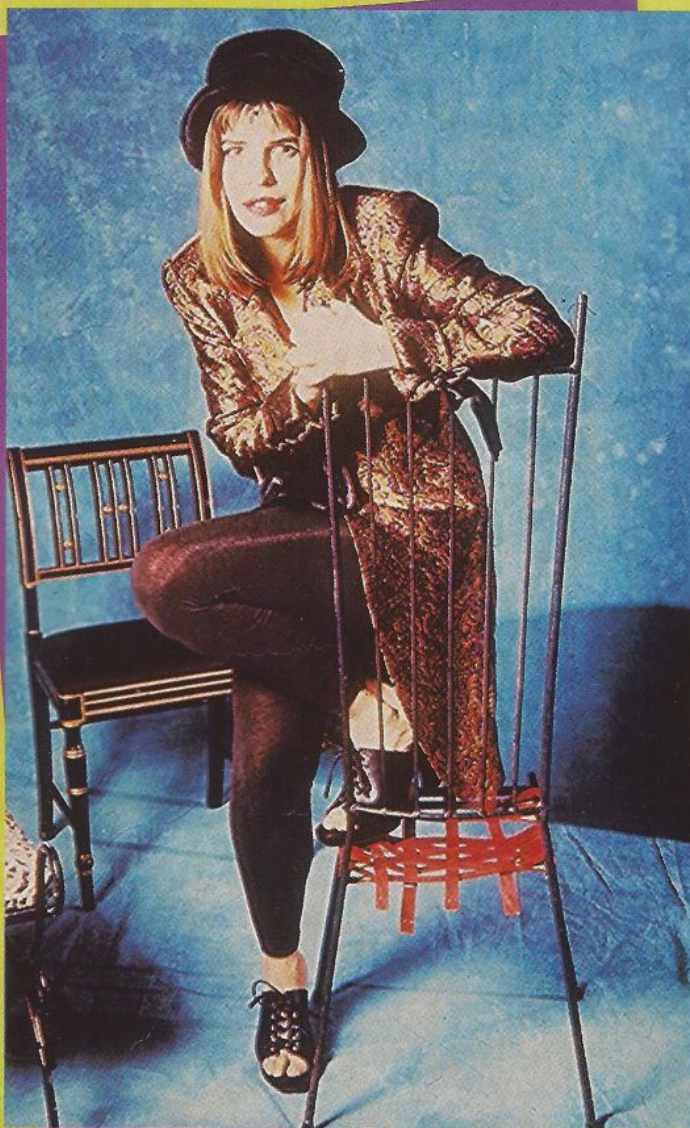
TOPKIDSCLUB

Ésta es la ficha técnica del disco de Fabiana

Este número de Top Kids tiene a dos chicas como protagonistas: la increíble Sonya Blade con su "beso de la muerte", enamorada imposible del Sabio Loco, y de Fabiana Cantilo, la que vos tanto votaste y que termina de lanzar al mercado su cuarto álbum como solista: *Golpes al vacío*. *Golpes al vacío* se transformó en Disco de Oro antes de salir a la venta. ¿Cómo fue posible? Sencillo: la demanda comercial por este trabajo de Fabiana fue tan enorme que ese galardón quedó asegurado. Por lo tanto, todo parece indicar que este álbum seguirá el camino de *Algo mejor* su Disco de Platino anterior. El productor de *Golpes al vacío* fue Carlos Alomar, guitarrista nacido en Puerto Rico que, entre otros méritos, figura el de haber integrado la banda de David Bowie y haber manejado artísticamente *Doble Vida* de Soda Estéreo. Hay que escuchar con mucho cuidado este producto de Fabiana Cantilo, grabado y mezclado en la ciudad de Nueva

York hace poco más de un año. Es, realmente, una buena demostración de los méritos artísticos de Fabiana. En *Golpes al*

vacío podrás encontrar composiciones de Gustavo Ceratti, Celeste Carballo, Ruben Goldín y Ariel Leiva.



MÚSICOS:

Ronnie Drayton (guitarra lead), Carlos Alomar (guitarra rítmica y mandolín), Keith "Plex" Barnhart (teclados), Yossi Fine (bajo), Alan Chids (batería), Carlos Alomar, Fena Della Maggiora, Robin Clark, Fanzi Thortorn, Michelle Cobbs, Twatha Agee (coros)

MÚSICOS INVITADOS:

Mohendar Singh (soranghi), Shamin Miah (tablas), Andy Heermans (guitarra acústica-bottle neck), Julio Fernández (guitarra clásica)

INGENIERO DE GRABACIÓN Y MEZCLA:

Andy Heermans

ASISTENTE TÉCNICO:

Michael Cyr

EDICIÓN DIGITAL

Andu Ltd., Nueva York

MASTERIZADO:

En Absolute Audio, Nueva York, por Leon Zervos

GRABADO Y MEZCLADO:

En Sorcerer Sound Studios, Nueva York.

REALIZADO POR:

Carlos Alomar

INFORME ESPECIAL

DONKEY KONG COUNTRY

NUMERO 1 TOP KIDS

Solo para SNES

FICHA TECNICA *Top Kids*

SNES

GAME:

Donkey Kong Country

TIPO:

Acción/Aventuras

MEMORIA:

32 Megas

SALE EN:

Diciembre 1994

JUGADORES:

1

DIFICULTAD:

Fácil a difícil

NIVELES:

65+



PASSWORD



BATERIA

VERSION PRELIMINAR

18

Te lo mostramos como novedad el mes pasado y ahora te lo traemos en un informe especial como nunca viste: Donkey Kong Country, el mejor game de aventuras de la historia.

Donkey Kong vuelve una vez más a las consolas, esta vez en el Super Nintendo y con un game que hará historia: Donkey Kong Country. Este game es el más grande que Nintendo ha producido hasta ahora, con sus 32 megas de memoria. El game está totalmente diseñado en tres dimensiones en las computadoras gráficas más poderosas del planeta.

Con las imágenes que publicamos no alcanza para mostrarte la calidad en gráficos de este game. No sólo cada escenario y personajes son increíbles, sino que la animación que tienen, supera a cualquier videogame que hayas visto, inclusive los de las consolas de 32 bits, 64 bits y arcade.

Los sonidos, por su parte, también son espectaculares, al punto tal que la mayoría de sus músicas y todos los efectos especiales que tiene se pueden confundir con los de la vida real. El control y los niveles en sí son muy parecidos a los del game Super Mario World, pero mejorados al máximo. La respuesta que hay entre que vos apretás un botón y el movimiento de Donkey Kong es

tan rápida que le agrega todavía más realismo al game y te hace sentir como si vos mismo fueras Donkey Kong.

LOS AMIGOS

Donkey Kong Country también tiene un montón de elementos nuevos. En este game aparece por primera vez su compañero: Diddy Kong. Éste es un pequeño simio con el cual podés jugar cada vez que le pegan a Donkey



Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSCLUB

Kong. También hay varios compañeros más como Expresso (un avestruz), Charger/Rambi (un rinoceronte), En Garde (un pez espada) y Winky (una rana). Todos estos simpáticos animalitos los podés montar al estilo "Yoshi" y usarlos para atacar a los enemigos.

DIDDY KONG

El segundo personaje al que podés controlar. Es más chico que Donkey Kong, pero más rápido y además, es muy simpático.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSClub

EN GARDE

Un pez espada al cual podés agarrar y controlar. Es muy útil, ya que en las escenas de agua los dos simios son más lentos y más vulnerables. Además, tiene una nariz muy puntiaguda con la cual podés pinchar a cualquier enemigo que se te cruce.

CHARGER

Otro amiguito. Pesado y con un cuerno en su frente, es ideal para subirte a él y arrasar con todo lo que te encuentres. También podés romper paredes con este rinoceronte.



EXPRESSO

Es un avestruz muy gracioso con el cual podés volar por un corto período de tiempo para pasar por arriba de enemigos o agujeros.

WINKI

Una no tan pequeña ranita (tiene casi el tamaño de Donkey Kong). Con ella podés saltar por los aires y cruzar grandes distancias muy rápido.

BANANA

¡Estas bananas están por todos lados! Agarrá 100 para ganarte una vida extra.



LOS ITEMS

Los niveles están llenos de ítems que te ayudan en tu aventura. Éstos son algunos de ellos:

BARRIL CON ESTRELLA

Automáticamente te lanza hacia la dirección a la que esté apuntando.



RACIMO DE BANANAS

Es equivalente a 10 bananas, por lo que para ganar una vida, hacen falta sólo 10 racimos.



BARRIL 1

Lo podés agarrar y tirárselo a tus enemigos.



BARRIL DK

Este barril tiene el símbolo de Donkey Kong. Si tu compañero fue dañado, cuando pasás cerca de uno de estos barriles, sale recuperado.



LETRA

Con éstas, podés formar la palabra Kong. Son más difíciles de encontrar, pero cuando las juntás todas, ganás otra vida.



BARRIL 2

Cuando te metés adentro y presionás un botón salís expulsado como por una explosión.



GOMA

La goma no te va a dar vidas extras, pero te va permitir saltar mucho más alto. También la podés tirar.



LOS NIVELES

Hay más de 5 niveles y cada uno de ellos es muy largo y está lleno de acción. Cada uno varía completamente. Por ejemplo, empezás la aventura en la selva, el hogar de Donkey Kong, y los siguientes tres niveles son de la siguiente forma: primero pasás buceando por debajo de un lago, después entrás a unas minas y finalmente salís a una montaña helada.

LEVEL 1:

KONGO JUNGLE

Este nivel es extremadamente fácil. Es ideal para aprender todos los movimientos que tiene Donkey Kong. Cada nivel se subdivide en etapas (como en los games de Mario), y en cada etapa la dificultad va subiendo poco a poco. Uno de los niveles es de agua y en él te podés encontrar a En Garde (el pez espada).

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSCLUB



LEVEL 2:

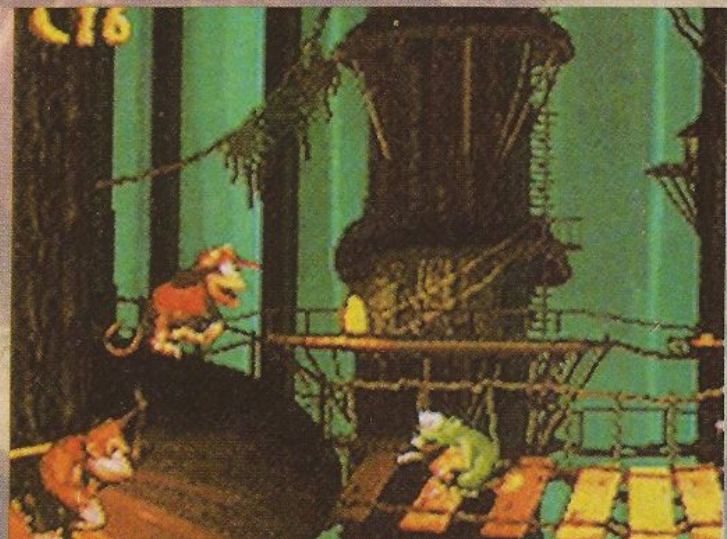
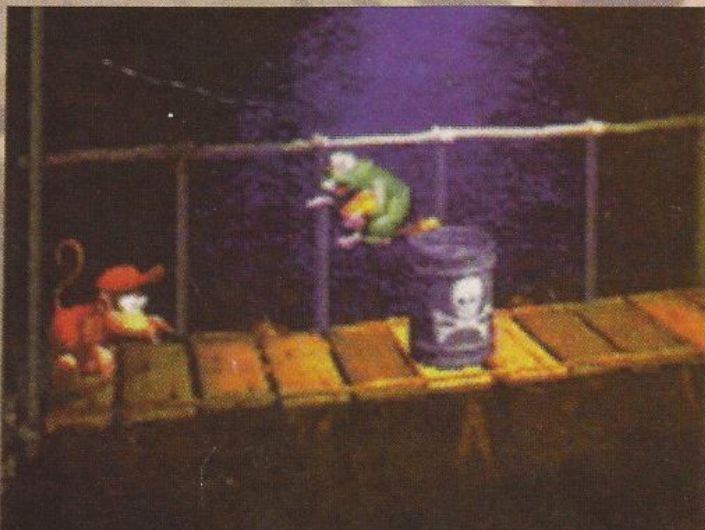
MONKEY MINES

En el nivel de las minas, la aventura se complica un poco. También la acción sube a un nivel superior cuando te subas a un carrito de minero y empecés a andar por las cuevas a una velocidad increíble, tratando de no chocarte con los objetos que te encuentres. Si saltás en los lugares correctos, vas a encontrar un par de niveles secretos.

LEVEL 3:

VINE VALLEY

Vine Valley es uno de los niveles más difíciles del game, debido a los enemigos que están esperando que pases desprevenido. Aquí podés encontrar a Expreso, el avestruz, que es de gran ayuda para pasar los pozos que hay. Una de las etapas transcurre en un lago lleno de tiburones, así que tené cuidado.

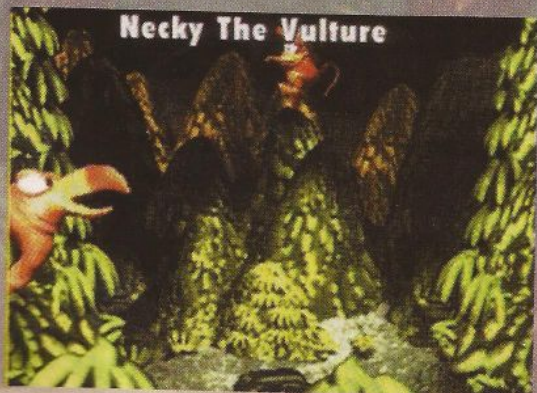


LOS ENEMIGOS

El mundo de Donkey Kong está lleno de animales no tan amistosos como sus amigos. Hay más de 100 enemigos distintos, por lo que te mostramos sólo los jefes finales de los primeros tres niveles, para darte una idea de lo que te espera en este game.

VERY GNAWTY BEAVER

Este enemigo de nombre difícil es relativamente fácil de matar. El secreto es aprender su forma de ataque y saltarle en la cabeza.



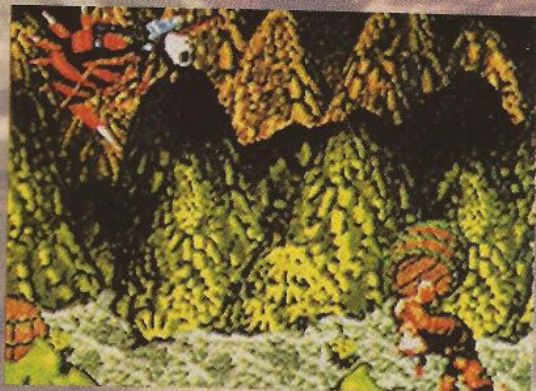
Necky The Vulture

NECKY

Un ave bastante grande y peligrosa, trata de pegarte con una nuez que escupe de su pico cuando aparece por los costados y desde arriba, así que quedate en el medio y estate prevenido. Recién la veas aparecer, saltá en la goma que está en el medio para obtener un salto más alto y así poder caer en su cabeza.

BIG ZINGUER

Esta especie de abejorro es muy peligroso. No le podés saltar encima para pegarle, así que la única manera de matarlo es tirándole los barriles que aparecen en la pantalla. Cuando le pegues se enojará y te atacará mucho más. Esperá a que se calme para atacarlo de nuevo.



El Veredicto

Ya te lo dijimos el mes pasado, pero te lo volvemos a decir. Donkey Kong Country es el mejor game de aventuras de la historia, y va a dividir el mundo de los videojuegos en dos: antes y después de Donkey Kong Country.

El game es uno de los primeros en utilizar la máxima cantidad de colores que el Super Nintendo puede mostrar al mismo tiempo y es el resultado de los avances en tecnología de 3-D (tres dimensiones) que Nintendo ha desarrollado junto con Rare para el Ultra 64.

El game es perfecto en todos los aspectos, no sólo los que te mencionamos en esta nota. La historia, por ejemplo, es intrincada y a la vez muy interesante y graciosa, con el "Abuelo Kong" que te cuenta historias, y los "Kremlings", la legión de codrilos contra la cual pelea Donkey Kong. Donkey Kong Country no sólo promete horas y horas de diversión para quien lo tenga si no que también una experiencia única.

Emiliano Polijronopulos



NOVEDADES

Material escaneado por: JTKc

para

BLOOD STORM

FICHA TECNICA *Top Kids*

ARCADE GAME: **Blood Storm**

TIPO: Lucha

MEMORIA: -

SALE EN: Ya salió

JUGADORES: 2

DIFICULTAD: Alta

NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

¿Que un game más sangriento que Mortal Kombat no puede existir? ¡Estás equivocado! La traducción de Blood Storm en castellano es tormenta de sangre, con lo que ya te podés imaginar cuál es el tema principal de este game. El game es de lucha (muy parecido al Mortal Kombat) pero el tema de la sangre ya pasó al otro extremo, todo en este game es un chiste. Podés arrancarle los brazos y las piernas a tus contrincantes, y estos pueden seguir atacándote hasta que los mates ¡o te maten a vos! Otra característica del game es la impresionante cantidad



de secretos que tiene, entre los que se incluyen personajes y jefes secretos y más de 100 pistas sobre cómo encontrarlos.



96%

TOTAL

EARTH WORM JIM

FICHA TECNICA *Top Kids*

MEGA/SNES GAME: **Earth Worm Jim**

TIPO: Acción / Aventuras

MEMORIA: 24 megas

SALE EN: Noviembre 1994

JUGADORES: 1

DIFICULTAD: Media

NIVELES: Demasiados

PASSWORD BATERIA

Earth Worm Jim es el primer game de una compañía recientemente creada. Su dueño, David Perry, fue el responsable del proceso de animación que le dio vida al game Alladin para Mega. David y su compañía perfeccionaron este método aún más y lo utilizaron en Earth Worm Jim, lo que le da un estilo tipo dibujo animado único. La historia (al igual que casi todo el game) es muy divertida y alocada, lo que promete muchas horas de diversión. Los niveles varían drásti-



camente de uno a otro y el personaje tiene muchos movimientos completamente increíbles. Por su parte, la acción nunca para, ya que en este game todo transcurre muy rápido.



96%

TOTAL

Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir. También te indicamos características principales de los games que mostramos y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

KILLER INSTINCT

FICHA TECNICA *Top Kids*

ULTRA 64 GAME: **Killer Instinct**

TIPO: Lucha

MEMORIA: Muchos megas

SALE EN: Diciembre 1994

JUGADORES: 2

DIFICULTAD: Media

NIVELES: 10 o más

PASSWORD BATERIA

VERSION PRELIMINAR

Te lo adelantamos el número pasado en Noticias Top Secret, y ahora podés ver las primeras imágenes de las pantallas de este game. Killer Instinct está siendo diseñado en Ultra 64, la nueva consola-arcade de Nintendo. El game posee unos gráficos en 3-D nunca vistos. No son del tipo del game Virtua Fighter, sino miles (o tal vez millones) de veces más detallados. El control también es increíble, al igual que los sonidos y todo lo demás que tiene este increíble game. Por ahora hay 10 personajes que van desde un hombre lobo, un reptil, un



calavera, un personaje que es de fuego y otro de agua. El game es increíble y la única razón por que no le damos el 100% en nuestro veredicto es porque todavía no está terminado.



99%

TOTAL

NOVEDADES

NOVEDADES

Material escaneado

por: JTKc

para

Monster Max

FICHA TECNICA

GAME BOY GAME:

Monster Max

TIPO: Acción / Laberinto
MEMORIA: 1 mega
SALE EN: Noviembre 1994
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media / Alta
NIVELES: 9

PASSWORD BATERIA

FICHA TECNICA

MEGA/SNES/ Game Gear

GAME: Shaq Fu

TIPO: Acción / Lucha
MEMORIA: 24 megas
SALE EN: Noviembre 1994
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: 15

PASSWORD BATERIA

FICHA TECNICA

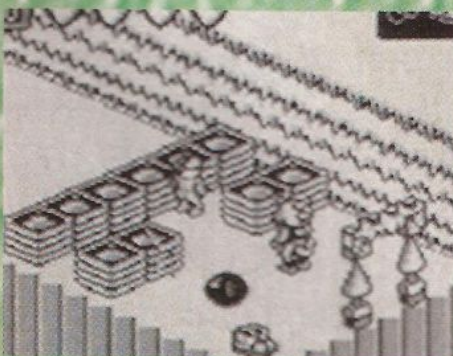
PC GAME:

Nascar Racing

TIPO: Carreras en 3D
MEMORIA: 386/4 mb de Ram
SALE EN: Noviembre 1994
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media / Alta
NIVELES: 9 pistas

PASSWORD BATERIA

Monster Max es un game de esos para pensar y resolver problemas. En el juego controlás a Max, un monstruo que intenta tocar rock. Tenés que tratar de pasar por nueve niveles que están llenos de trampas, mecanismos secretos y otros artefactos tan extraños como pisos eléctricos y robots a control remoto. El game se ve desde una vista de 3/4 (en diagonal), por lo que se necesita un poco de práctica para acostumbrarse a los controles.



Los niveles son largos y muy variados, y el game es muy entretenido, siempre que te gusten los juegos del tipo laberinto. A medida que llegás a los niveles superiores, el game se torna más difícil, y para encontrar las salidas realmente tenés que usar el cerebro.

88% GRÁFICOS SONIDO

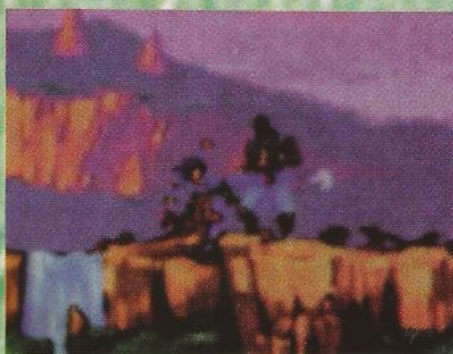
80% CONTROL

96% DIVERSION DESAFO

89%

TOTAL

Shaq Fu es un game de lucha un poco extraño, pero que en Estados Unidos va a tener un éxito terrible ¿La razón? El personaje principal es Shaquelline O'Neal, uno de los mejores jugadores de Basketball de la historia. Otros puntos fuertes del game es su calidad en gráficos y en control, ya que los programadores trataron de igualar los movimientos del game Street Fighter, e intentaron hacer el game mucho más animado que SF2 e incluso Mortal Kombat, a punto tal de que se parezca a una película. Según de qué consola sea la versión,



habrá 12 (Mega), 7 (Snes) o 5 luchadores (Game Gear).

95% GRÁFICOS SONIDO

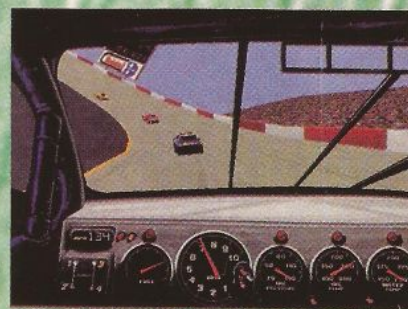
93% CONTROL

89% DIVERSION DESAFO

92%

TOTAL

A primera vista parece una mezcla de Virtua Racing y Daytona USA (ambos games son para Arcade). Nascar Racing es un game muy bueno, con unos gráficos increíbles. La velocidad de los cuadros de animación es casi la misma que la de un programa de TV, y la sensación que éstos te dan (al agregar los choques y los efectos especiales) superan las expectativas de casi cualquier jugador. Otro punto a favor del game es su



gran variedad de opciones, las que incluyen detalles como ajustar la presión de los neumáticos y pintar insignias y escudos en el coche! También hay nueve pistas reales de Nascar donde correr y efectos especiales como repetición instantánea. También va a salir una versión en CD Rom que va a tener mejores gráficos y más resolución.

96% GRÁFICOS SONIDO

92% CONTROL

92% DIVERSION DESAFO

93%

TOTAL

Galería de ARTEPOP

Material escaneado por: JTKc para

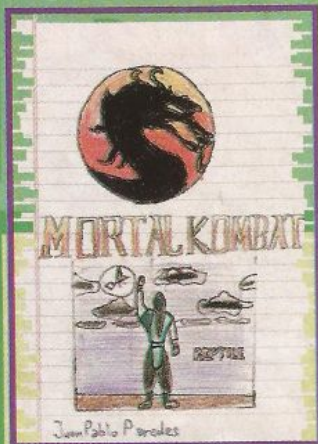
TOPKIDSCLUB

Como decimos siempre: Son tantos los buenos dibujos que recibimos que es muy difícil seleccionar. Además, ¿con qué criterio debemos hacerlo? Si un chico de 7 años nos manda su trabajo, ¿podemos compararlo con el que hace un lector de 14 años? ¿Tiene mérito un dibujo "calcado" que, sin embargo, está pintado como los dioses? Para qué seguir contándoles nuestras dudas. Aquí están los artistas del mes de noviembre.

Marcos Pietra
Castelar



Lucas Elian
Paternal

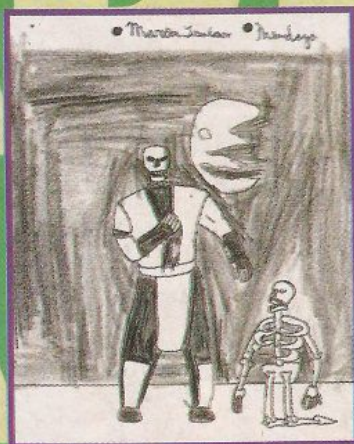


Juan Pablo Paredes



Jorge L. Urinabarrenechea
La Plata

Marcos Isaisos
Mendoza



Sebastián Cernex
Santa Fe



Daniel M. Mercado
Long Champs



La Columna del Lic. Liberato Verdi

Material escaneado por: JTKc

para **¿Por qué seré tan**

inteligente?

Sí • Muchas veces, por la mañana, cuando me miro por primera vez en el espejo, me pregunto: ¿Por qué seré tan inteligente? Yo sé que, además de inteligente, soy hermoso, elegante, ingenioso, modesto y muchísimas

cosas más, pero lo que más me asombra es mi inteligencia. Por eso, en esta página que me pertenece, quiero decirles a los millones de admiradores que tengo en todo el mundo, que la revista Liberato Top está a punto de aparecer. No será cara como

Top Kids, ¡no!. Mi revista será totalmente gratuita y aparecerá en esta antipática revista que estás leyendo y en esta misma sección. ¡Sí señor! Ya no tendré una columna. Tendré varias columnas, muchas paredes, unos cuantos techos y todo lo que haga falta.

En Liberato Top publicaré todas las colaboraciones que me mandan mis queridos amigos de todo el país. Chistes, adivinanzas, retreucanos, chascarrillos, charadas, notas y comentarios. Además publicaré super interesantes artículos que, por supuesto, escribiré yo en persona. Aquí les transcribo algunas de las secciones que contarán con mi talento y que despertarán más admiración sobre mi querida y prestigiosa figura. Anoten:

* La página para pensar:

Se trata de una hermosa página en blanco para que uno no pierda tiempo leyéndola y se entregue a pensar diversas cosas, como por ejemplo: ¿Qué le puedo regalar a Liberato Verdi?

* **10 líneas en 10 años:** Increíble entretenimiento de mi invención que consiste en hacer una

línea por año. Eso sí, tiene que ser una línea derecha, derecha y, lo que se dice, preciosa.

* **Algo más sobre... Liberato:** Una estupenda autobiografía que me pertenece y donde revelo cosas apasionantes de mi envidiada existencia.

* **Galería de Arte Pop:** Se premiará con mi legítimo autógrafo a los chicos que manden dibujos sobre mi persona. Recuerden que soy hermoso, ¿eh?

* **Compones y Cucursos:** Es como Concursos y Cupones pero sin premios. No necesito premiar a la gente para que me quiera. Aprendan.

* **El liberatogame del mes:** Estupendas competencias de carreras de "Tres pies", "Embolsados", "El último cola de perro", etc. Pruebas muy originales que alguno se va a encargar de copiarme.

Como pueden advertir, queridos lectores, estas ideas y otras muchas servirán para hacer de Liberato Top la revista más buscada del país. El que la encuentre podrá leerla. Grande Liberato. ¡Cada día que pasa me quiero más! Hasta la próxima y ¡salven el pasto!

SABÍAS QUE...

A pedido de los chicos seguimos contándoles el origen y significado de los nombres. Por ahí encontrarás el tuyo...

De procedencia griega...

Cristóbal: que lleva a Cristo
Emilio: amable
Eugenio: bien nacido
Felipe: amante de los caballos
Jorge: agricultor
Sebastián: venerable

De procedencia hebrea

Adán: formado de tierra
Bernabé: gemelo
Isaac: él se ríe
José: él acrecentará
Juan: Dios es misericordioso
Mateo: don de Dios

De procedencia germana

Adolfo: lobo noble
Bruno: moreno, brillante
Francisco: libre
Gerardo: audaz con la lanza
Gonzalo: dispuesto a la lucha
Gustavo: bastón de mando en la lucha

De procedencia latina

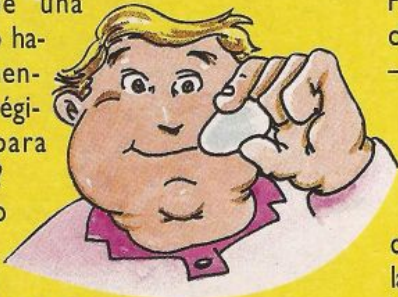
Amadeo: querido de Dios
Fabián: haba
Germán: hermano o guerrero
Lucas: bosque
Marco: nacido en marzo
Valentín: bueno, sano, robusto

Humor top

El gordo comía huevos duros. El amigo lo vio y le preguntó:

—Decime una cosa. ¿No habías comenzado el régimen para adelgazar?

—Sí, pero el dietólogo me permite comer un huevo duro por día. Este huevo es del 19 de febrero de 1998.



El hombre se lamentaba:

—No sé para qué me compré este matafuego hace dos años. Desde entonces en casa no se quemó nada de nada.

El tipo pasó la noche en un hotel de mala muerte. Un amigo, le preguntó al otro día

—¿Es cierto que el servicio del hotel donde estabas era muy malo?

—¡Muy malo! ¡Pésimo! Con decirte que hay que dormir con medias para no ensuciarse los pies con las sábanas.

El amigo le dijo:

—Perdoname que te lo diga, Gerardo... Pero tu novia te engaña con todos los muchachos de Villa Fabiolo.

—Bueno, por suerte Villa Fabiolo es chica.

La mujer charlatana llega al consultorio.

—Mire doctor, resulta que cuando me levanto siento unos dolores aquí y luego, cuando como un poco de más, me viene la modorra... Y cuando subo las escaleras me sofoco bastante y me da una puntada en este costado... además, me salió un sarpullido, por lo que yo pensé...

—Suficiente. Saque la lengua. Ahora déjela afuera hasta que yo termine de hablar.

El tipo celoso decía:

—Estoy indignado.

Soñé que mi novia me engañaba con otro.

—Bueno... ¡Sólo se trataba de un sueño!

—Sí, pero si hace eso en mis sueños... ¡no quiero pensar las cosas que hará en los sueños de ella!



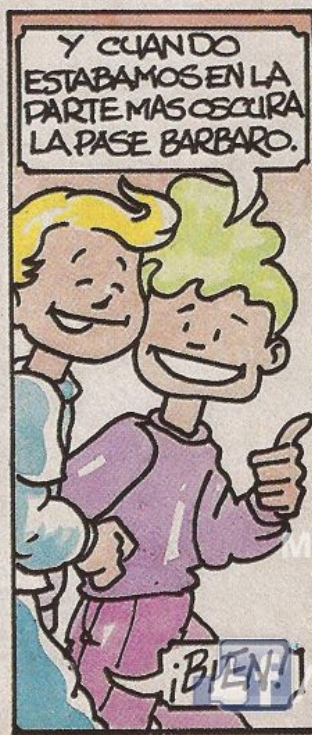
Descubre el game

Otra Oportunidad para probar tus conocimientos sobre los videojuegos. ¿De qué game es la imagen que te mostramos? Es una imagen distorsionada, pero eso no puede fremar a un experto como vos. (o si??)



Solución en la página 28

LUAS Un chiste Top



Material escaneado por Nika para TOPKIDSCUB

GRILLA TOP

Una vez que resuelvas esta grilla top, encontrarás la archisabida frase que apareció escrita en las paredes de nuestra redacción, tal como estaba previsto. En fin.

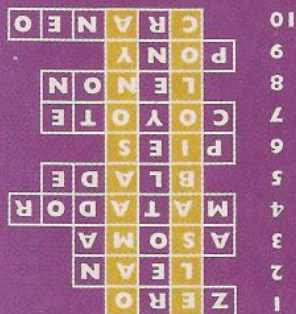


Material escaneado
por: JTKc
para



- 1) "Apellido" del ninja que mandó a Scorpion al otro mundo.
- 2) Recomendación que les hacemos a todos los chicos para que sepan más.
- 3) Lo que hace Febo en la Marcha de San Lorenzo.
- 4) Fácil: El más grande éxito de Los Fabulosos Cadillac.
- 5) Otro apellido: el de la muchachita que sale en este número.
- 6) Cosas que andan por el suelo y que vienen de a dos. Tienen 10 dedos.
- 7) Seudónimo del más inquieto e insoportable periodista de Top Kids.
- 8) Uno de los integrantes de los Beatles. Talentoso músico desaparecido.
- 9) Caballito de poca alzada pero en inglés.
- 10) Lo que da forma a la cabeza y que es de hueso.

SOLUCIÓN.



SOLUCIÓN

SOLUCIÓN

DEPORTES EXTRAÑOS

Un equipo de fútbol que pedalea.

El medio de transporte más difundido en el mundo es la bicicleta. Como dice Liberato Verdi, cuando pedaleamos no contaminamos. La acrobacia en dos ruedas es una disciplina que tiene muchos cultores. Hasta tal punto que, hace ya tiempo, se juega fútbol en bicicleta. Si se te escapa el win contrario rumbo al arco, hay que pincharle las ruedas.



¿Jugaron alguna vez al curling?

Es un viejo deporte que se practicaba en Escocia en 1511 y que consiste en lanzar piedras de granito de 20 kilos de peso sobre la pista de hielo a una distancia de 40 metros. Resulta vencedor el que consigue colocar su piedra más cerca de un círculo como meta. Eso sí, que la piedrita no se te caiga en un pie.

Hockey que no se suspende por mal tiempo.

El deporte se llama "Hockey bajo el agua" y se juega en el fondo de una piscina. Se enfrentan dos equipos de seis jugadores cada uno. Los deportistas llevan una máscara de inmersión en la cabeza. Con un palo deben introducir en la portería contraria un "puck" que pesa un kilo y medio. Los jugadores no llevan tubo de oxígeno. Así que tienen que jugar conteniendo la respiración. Seguro debe estar prohibido hacer cosquillas al contrario.

EN LAS PAGINAS DE ENTRETENIMIENTO UN ENTRETENIMIENTO UNICO

**Hay que leer con detenimiento
el fragmento que sigue para
descubrir algo extraordinario**

“Era un caballo, un joven potro de corazón ardiente, que llegó del desierto a la ciudad, a vivir del espectáculo de su velocidad.

Ver correr a aquel animal era, en efecto, un espectáculo considerable. Corría con la crin al viento y el viento en sus dilatadas narices. Corría sin reglas ni medida, en cualquier dirección del desierto y a cualquier hora del día. No existían pistas para la libertad de su carrera, ni normas para el despliegue de su energía. Poseía extraordinaria velocidad y un ardiente deseo de correr. De modo que se daba todo entero en sus disparadas salvajes —y ésta era la fuerza de aquel caballo.

“A ejemplo de los animales muy veloces, el joven potro tenía pocas aptitudes para el arrastre. Tiraba mal, sin coraje, ni bríos, ni gusto. Y como en el desierto apenas alcanzaba el pasto para sustentar a los caballos de pesado tiro, el animal se dirigió a la ciudad a vivir de sus carreras.

“En un principio entregó gratis el espectáculo de su gran velocidad, pues nadie hubiera pagado una brizna de pasto por verlo —ignorantes todos del corredor que había en él—. En las bellas tardes, cuando las gentes poblaban los campos inmediatos a la ciudad —y sobre todo los domingos—, el joven potro trotaba a la vista de todos, arrancaba de golpe, deteníase, trotaba de nuevo husmeando el viento, para lanzarse por fina a toda velocidad, tendido en una carrera loca que parecía imposible superar y que superaba a cada instante, pues aquel joven potro, como hemos dicho, ponía en sus narices en sus cascos y en su carrera todo su ardiente corazón.”

¿Lo descubriste?

Por cierto: se trata del maravilloso entretenimiento de la lectura. ¿Te diste cuenta lo hermosa de esta descripción de un potro salvaje? El fragmento pertenece a un cuento de **Horacio Quiroga** que, precisamente se titula **El potro salvaje**. Si te interesa tratá de conseguirlo para continuar leyéndolo. En muchos cuentos de este autor nacido en Salto, Uruguay, el 31 de diciembre de 1878, encontrarás historias apasionantes que te llevarán a mundos distintos cada vez.

Lo más de lo más

Una cebolla para hacer llorar al barrio.

La cebolla más grande de que se tiene conocimiento fue cultivada hace dos años en Estados Unidos. Esa cebolla solita pesaba más de cinco kilos. La noticia no dice cuántos pañuelos gastó con su llanto el que tuvo que pelarla.

Los monstruos más famosos.

Alguien que se puso a contar cuántas películas de terror tienen al Conde Drácula de protagonista asegura que el famoso chupasangre apareció en 160 filmes. El monstruo que le sigue en la



estadística es el de Frankenstein, con 112 películas. ¡Y no se cansan de asustarnos!

El bigote más largo del mundo.

Según se dice, un hindú, que no se afeita desde hace 18 años, tiene el lado derecho de su bigote de casi 3 metros y medio de largo, y el lado izquierdo de, aproximadamente 2 metros. Lo que no soporta este señor es que le griten “Bigotudo” cuando va por la calle.

Descubrí el game **SOLUCIÓN**



Material escaneado

por ITKc

para

03301

ITKIDSCLUB

ALIENS

Comenzó la invasión Aliens

Los marines vienen a combatirlos.
Los más terroríficos monstruos
espaciales ya invaden las jugueterías.



Material escaneado
por: JTKc
para

f /TORKIDSCLUB

...lógicamente, de



Hacete socio del club Top Kids

Nombre:
Calle: N°:
Ciudad: (Cód. Postal):
Provincia: Tel.:
Fecha de Nac.: Documento:

Ganate un Arcade

Nombre:
Calle: N°
Ciudad: (Cod. Postal)
Provincia: Tel.:
Fecha de Nac.: Documento:

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

SNES
 MEGA / GENESIS
 FAMILY

NES
 GAME BOY
 GAME GEAR

PC
 Otra (¿cuál es?)


¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

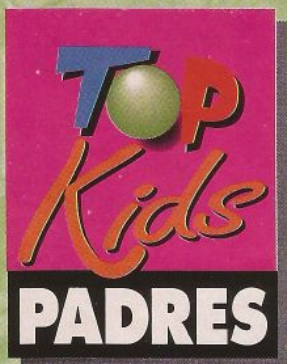
¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

El sorteo se realizará el último sábado, de noviembre en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Material escaneado
Nombre: por: JTKc N°:
Calle: para (Cód. Postal):
Ciudad:  /TOPKIDSClub
Provincia: Tel.:
Documento:

El sorteo se realizará el último sábado de noviembre, en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)



Suplemento para Gente Grande

Desprende el suplemento y regaláselo a la gente grande de la casa

CONSEJOS

Material escaneado por: JTKc para



PARTE II

Los padres deben comprender que el adolescente y ellos mismos deben estar abiertos a las cosas beneficiosas y productivas. Ej.: Ver muy bien qué le interesa a su hijo, si es positivo, productivo, lo lleva por buen camino, y si es negativo, promoviéndolo al vicio, las malas compañías o la malicie total. Observar las aptitudes del adolescente y, si tiene ángel en algo, darle la oportunidad de echar alas. La chispa

siempre le llegará en algún momento. Si el hijo tiene confianza en sí mismo también hay que tenerla. Las ideas maravillosas se pueden plasmar en la realidad de cualquier momento si se lo ayuda. Hay que tener en cuenta que el adolescente con ideas necesita que los padres se encarguen de protegerle el camino, alejando a éste de los

celos, los saboteos conscientes e inconscientes de los de su entorno social, etc. Lo más grave es que el adolescente pierda el tiempo, que es la sustancia de la cual está hecha su vida. Los que están a su lado, padres, deben preguntarse ¿qué sucederá ahora y después? Saber y hacerlo saber que "los logros son efíme-

ros y que la continuidad es la vida". Todo lo que se realiza con amor es realidad. Enseñarle que la buena atención es una constante creación. Con la buena atención hacia su hijo, están formando otro ser para poder prevenirse de todo. Atención y memoria se hallan unidos. Sin buena atención no hay memoria. La falta de memoria es la falta de atención. Estar siempre atentos. Con reglas claras la vida no se traba. El sueño de toda una vida es poder hacer cosas.



Los adolescentes muchas veces no desean hablar con sus padres. No obstante, los amigos de sus hijos conversan más con ellos, y aún con facilidad. Esto es normal. El hijo considera a su padre como, un verdadero padre, no, un consejero. No hay que tomar esto como un conflicto. Los sentimientos existen pero la privacidad debe ser respetada. La comunicación siempre es positiva aunque sea breve, pero las dificultades comien-

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

SILENCIOS

zan cuando los padres exigen en demasía, y llegan a veces a querer que se les cuenten cosas que deben ser muy reservadas. Ya su hijo no es un niño, al que puede decirle "Contámelo o contásele a mamita". Él está aprendiendo a ser discreto y a conocer el pudor. La maduración del carácter de un hijo comienza a

verse cambiando su conducta año tras año. Ser discreto en un hijo es buscar su rol de independencia y dejar de ser dependiente de los padres. Todo eso significa encontrar su autonomía, con identidad propia. Los hijos son como son, y no juguetes de conversaciones. Siempre los padres deben entender que no hay que

desvanecerse en hacer cambiar a su hijo, sino en enseñarle a prevenirse de lo que lo puede dañar ahora y en el futuro (drogas, vicios, robos, etc.) Como los hijos crecen, los padres deben crecer y darles oportunidad de libertad. En este aspecto no hay recetas generales sino individuales para cada cosa. Los hijos no olvidan a sus padres, sino que necesitan hacer sus experiencias en la vida. Nadie eligió a nadie, pero sí debe haber, y con necesidad, el amor entre ellos.

Los padres aman a sus hijos. La cuestión es la adaptabilidad, la interactividad de estos padres a la rapidez con que actúan los adolescentes, y su transformación de niños a adolescentes. El adolescente está viendo cosas, aprendiendo de éstas, soportando presiones que tiene que conseguir soportarlas y en suma, lo más importante, poder desenvolverse en libertad y confianza. Aparecen nuevas relaciones con los padres. El trueque de antes cuando niños debe modificarse. "Besos y caricias son reemplazados por consejos, límites y responsabilidades". Los adolescentes expresan al crecer "No me tienen que cuidar", "No tienen motivos para cuidarme". Los contactos con los adolescentes se hacen difíciles para los padres, "ambos sufren". No pueden comunicarse bien, y ambos se quejan por

AMOR

ello. Los hijos deben escuchar otras voces, que a veces no son adecuadas. Los padres no pueden sostener las reglas adecuadas para sus hijos, y entonces se refugian en el escepticismo más doloroso. Los hijos dicen: "mis padres molestan siempre con consejos de otras épocas", "molestan, molestan siempre", "no entienden nada, mis padres abusan porque me mantienen, no son padres comprensivos". Los padres dicen: "Te damos de todo, hasta nosotros mismos nos sacrificamos, y todo a cambio de nada, siempre lo

mismo." "Ustedes son padres represivos, no me entienden". Lo que pasa entre ellos es poco útil y muy penoso. No hay responsabilidad más difícil, abrumadora, desgastante que la de asumir un diálogo de comunicación entre padres y adolescentes. No existe oficio más duro para los padres que aconsejar a su hijo adolescente. ¿El destino de un adolescente, en manos de quién está? Padres, ellos mismos y sociedad. Los padres deben entender que el hijo adolescente no es un objeto para lucirse, "demasiado lindo, mejor alumno", ni para sufrir, "demasiado débil, demasiado joven, demasiado díscolo." Lo que sí, los padres deben

asimilar que ésta es una edad en que ambos no pueden "sentirse en paz", no hay seguro para la vida, pero sí una conducta receptiva de lo que el hijo puede necesitar y expresar. Entender dónde se encuentra el malestar de su hijo y comprender siempre que el pasaje del niño a la adultez es un período de desdichas. "El adolescente tiene como diagnóstico la personalidad "desdichada". Y esto, aunque sea un genio o un triunfador, "sufre por ser adolescente y hace sufrir a sus padres por serlo", pues no es bastante joven para abstenerse de sus conductas ni bastante grande para tener responsabilidades.

Mario Handlarz

Hagamos una película

Un juego para inventar y divertirse

Material escaneado por: JJK para

 /TOPKIDSCUB

En el Top Kids número 6, el de Rayden, en este mismo suplemento habíamos hablado de los géneros cinematográficos. La nota se titulaba “El asesino del mucamo” (como dijo Alejandro, mejor hubiese sido titularla “El asesino es el mayordomo”), y allí transcribíamos una serie de “tics” con que “diversos géneros suelen sofocarnos”. Ejemplo: en las películas de misterio abundan las noches de tormenta: las habitaciones son amplias y, por lo general, la gente duerme sola: si un auto se descompone siempre hay un lugar tenebroso cerca, etc.

Cada uno de nosotros podría agregar a esta lista un sinnúmero de lugares comunes a muchos filmes, porque, con el tiempo, mirando películas y series, nos fuimos “educando” en esta labor de observadores.

Un entretenimiento

En nuestras reuniones de amigos, cuando el número es grande y las discusiones se fraccionan y generalizan, podemos proponer esta entretenida manera de demostrar nuestro poder de observación. La forma elemental de hacerlo, especialmente entre los amantes del cine, es recordar estos “tics” y

enumerarlos: inclusive anotarlos. Supongamos que el dueño de casa propone el tipo de película: ¡“una de vaqueros”! ¡“un policial negro”!, ¡una romántica!. A partir de ese momento, siguiendo un orden preestablecido, cada uno expresa el lugar común: “El detective tiene una oficina desordenada”, dice uno. “Por la ventana se enciende y apaga un cartel de neón”, dice el segundo. “Entra a la oficina una mujer muy bonita vestida de rojo”, agrega el que sigue. “Le pide que busque a un hombre que ha desaparecido”, suma otro participante. Cuando alguno de los presentes no puede “seguir con la película” (se demora más de 10 segundos en proseguir) es apartado del juego. Como vemos, la competencia de ingenio puede llevarnos al final de la película sin ningún ganador, pero con la seguridad de haber ejercitado la memoria y nuestra imaginación.

Para complicar la cosa

Si queremos hacer más interesante el juego, se van adjudicando roles. Supongamos que son diez los presentes. Por sorteo (o licitación) uno será el Director, a su turno cada uno será Argumentista y

todos, menos el Director, cuando le toque será Actor. Sigamos con el mismo ejemplo:

El Director en el centro de la habitación, rodeado en forma circular por los demás, dice: “es una película policial negra, como las que tenían como detective a Philip Marlowe o Sam Spade. La vamos a titular... “(señala a cualquiera).

El primer Argumentista dice: “Muerte a quemarropa” (o lo que se le ocurra). El Director agrega: “y comienza así”:

El segundo Argumentista, el que sigue en orden al anterior, dice: “el detective tiene una oficina desordenada. Está solo y exclama:”

El Director grita “Acción”. El que sigue al segundo argumentista se transforma en Actor e inventa su párrafo: “¡Maldición! ¡Estoy harto de no hacer nada! ¡Beberé un trago!”.

Tercer Argumentista: “Entra en la oficina una mujer muy bonita vestida de rojo.” Y se produce el siguiente diálogo:

Director: “¡Acción!”

Segundo Actor o Actriz (no importa si la mujer de rojo le toca interpretarlo circunstancialmente a un hombre y el detective a una mujer): “Señor detective... Soy una mujer desesperada. Mi marido ha

desaparecido...”

Tercer Actor: “Cuénteme todo lo que sabe desde el principio, señora.”

Cuarto Actor: “Jane Wilson. Bueno... hace dos días que no sé nada de él”

Quinto Actor: “¿Sabe si tenía amigos?”

La acción transcurre hasta que el Director, cuando le parece, arbitrariamente dice: “¡Corten!”. En ese momento, el participante que sigue se transforma en Argumentista y propone la escena siguiente.

Hay que recordar que el trabajo y los roles se van cambiando, y el que fue Argumentista podrá ser Actor, y el que en una de las rondas hace de detective, en la otra puede hacer de Jane Wilson, gángster, acaudalada señora o lo que imagine el argumentista de turno.

Cuando finalice la “película”, el Director se transforma en Maestro de Ceremonias y todos (incluido él) votan, en secreto, para la entrega de los Oscars en los rubros, de mejor actriz, mejor actor, mejor argumentista. Ya se sabe quién es el mejor director.

Después todo corre por cuenta de la imaginación de cada uno. Desde cómo se castiga a los indecisos a cómo se premia a los consagrados. Vamos... hagamos una película.

La irrupción de los medios de comunicación social

Los invasores al ataque

Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSClub

Estaba todo dispuesto para la llegada de los llamados medios de comunicación social o como se quiera designarlos. La sociedad se había desarrollado, crecido, hecho más compleja. Las naciones nacían y se consolidaban, y las formas de gobierno iban del absolutismo francés al cada vez mejor definido parlamentarismo inglés. La imprenta del siglo XV había permitido una creciente divulgación de ideas desde su invención, y los siglos que siguieron aceleraron la distribución de toda la información posible. Los libros se multiplicaron y las tímidas hojas con noticias crecieron en tamaño, variedad de contenido y frecuencia de distribución. Con las

revoluciones Francesa y Norteamericana, el papel del ciudadano cambia y un nuevo medio viene a "colaborar" en ese cambio: el periódico.

Antecedentes del diario de masas

Noticias públicas, dadas a conocer por algún medio, existieron "siempre". Algunos historiadores nos remiten siempre a las Actas diurnas que los romanos fijaban en lugares concurridos de la capital del imperio, para que todo el mundo supiera de la grandeza de Roma. Y, sin duda, los egipcios, caldeos y fenicios tenían su manera de hacer saber, desde el poder, qué debían hacer los gobernados. Y, así, todo el pueblo de este mundo desde que

comenzó la escritura.

Cada ciudad europea trató de demostrar que fue el lugar de nacimiento del primer periódico. Y más de una pudo probarlo. Manuel Vázquez Montalbán cita a Gaeta, el que asegura que, en un periódico mensual aparecido hacia fines del siglo XVI en la ciudad suiza de Roscharch, podría ser el primero. Y comenta el pensador español: "No es mala la idea de situar el Adán y Eva del periodismo regular en un país tradicionalmente neutral." En 1597 aparece en Praga un periódico mensual y los florentinos afirman que ese año, también, comienza su prensa periodística. Y así en cada ciudad, así en cada cruce de caminos.

Se sabe que la prensa, además de su función de infor-

mar y otras varias, es un excelente aparato ideológico del Estado. Y, con objetivos claros de propagación de ideas y sistemas, también apareció en diversas ciudades la prensa oficialista. Así vemos los primeros periódicos de este tipo en todas partes. Los franceses hablan de su paternidad con *La Gazette de Francia* bajo los auspicios de Richelieu hacia 1631. Los españoles se remiten a las *Cartas Políticas de la Corte* y otros avisos recibidos de otras partes, que por su extenso nombre, suponemos, era difícil de vocear en las esquinas. Y así podemos seguir con periódicos portugueses, suecos e ingleses.

Lo cierto es que los periódicos libres o "estatales" nacidos en el siglo XVII, propagaron ideas en el siglo XVIII

y entraron al siglo pasado dispuestos a cambiar el mundo cambiando ellos mismos.

El diario del siglo pasado

Hay discusiones totalmente inútiles sobre aquello de "qué fue primero": ¿el medio que advirtió las necesidades incipientes de la sociedad o la exigencia de la sociedad de tener un medio? El diario, a partir del siglo XIX, ¿se dio cuenta de que debía imponer una nueva forma de comunicación en la sociedad, o la sociedad masiva necesitaba al diario? Como diría Aristóteles o algún otro griego inteligente, lo importante es el proceso. Por lo tanto, lo mejor sería referirnos a las razones que posibilitaron la llegada del diario de masas. Y así podríamos enumerar algunas y olvidarnos de otras de igual importancia. Pero anotemos éstas:

- 1) La cantidad de gente alfabetizada concentrada en ciudades.
- 2) El nuevo papel que desempeñaban los ciudadanos en los incipientes partidos de masas que comenzaban a surgir.
- 3) El avance de la tecnología para

imprimir papel.

- 4) La posibilidad de vender más diarios a menor precio.

Si rastrear el origen del periódico moderno no es fácil, tampoco lo es descubrir el primer periódico de masas. A pesar de que eso ocurrió durante la tercera década del siglo XIX, según se afirma, son muchos los que aseguran, también, ser el padre de la criatura.

Para evitar males mayores tomemos una de las tantas tesis y digamos con Melvin De Fleur y otros autores, que la idea se le ocurrió primeramente -

ro a Benjamin Day, un oscuro impresor de Nueva York que, en septiembre de 1833, lanzó el New York Sun con el profético lema: "Brilla para todos". Demostrando que conocía al público a quien dirigía su periódico, Day inició la pesada transcripción de informaciones económicas y políticas para abundar en novedades locales, relatos de interés humano y una buena cantidad de noticias de las que hoy llamamos "sensacionalistas".

El periódico de bajo precio de Day creció en tirada de una manera asombrosa. En cuatro meses vendía cinco mil

ejemplares y en seis meses ocho mil. Cuatro años después, "El Sol de Nueva York" vendía 30 mil ejemplares, cifra mayor que el total de los diarios de la ciudad norteamericana cuando salió el "primer diario masivo". Como suele ocurrir siempre, el éxito de Day convocó a otros editores a seguir su camino, al menos en su país. Y en todas partes, conociendo o no la fortuna del New York Sun el diario se convirtió en "la plegaria laica diaria del hombre moderno". Ya veremos cómo siguió la historia.

Fernando Salas



Material escaneado por JTK para

f / TOPKIDSCLUB

El exprimebochos

NYOUT, UN JUEGO COREANO

Todo comenzó hace mil años

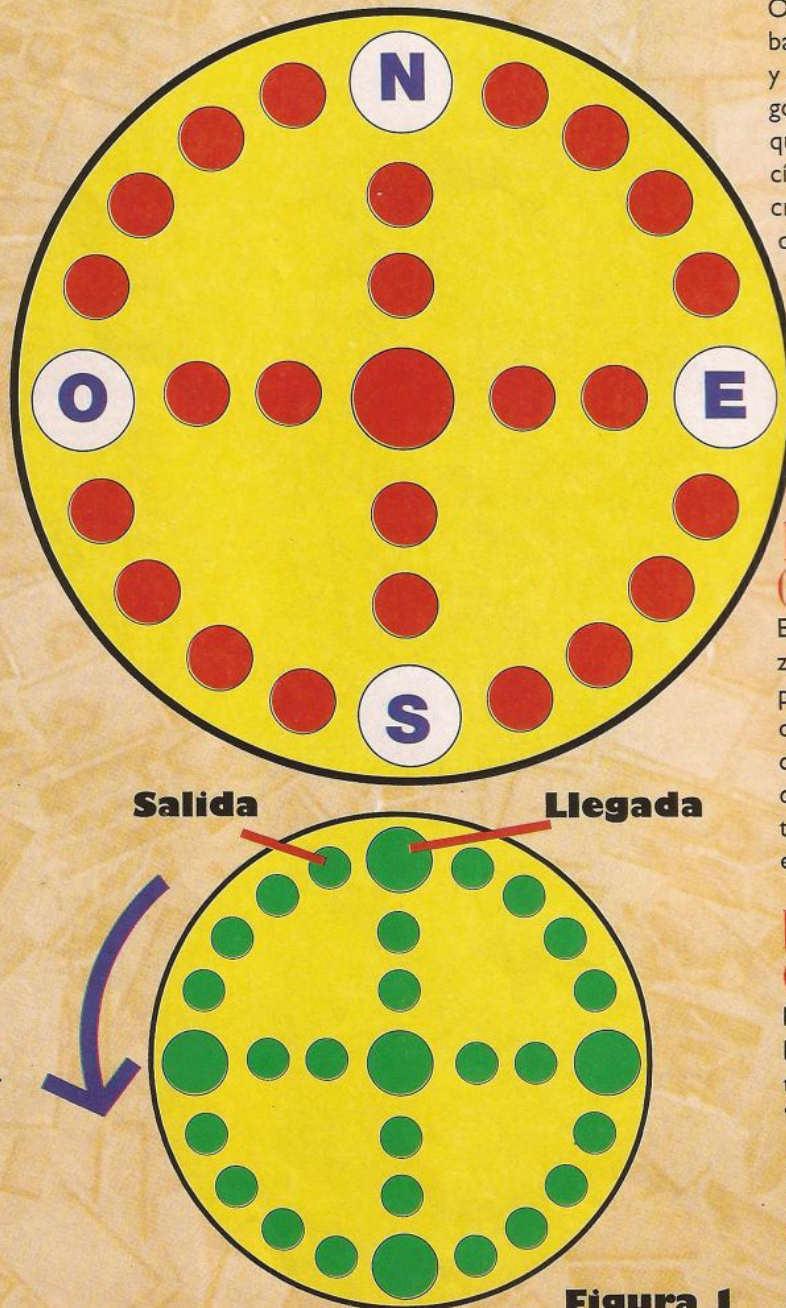
No es nuestra intención hablar de los orígenes de este juego, nacido en Corea hace más de mil años. Pero, sin duda, este entrenamiento está vinculado con las guerras de emancipación que llevaron a una dinastía nacional a independizarse de los chinos en el año 918. Los caballos que se enfrentan en el tablero traducen a términos menos trágicos las luchas libradas contra los mongoles. Tres siglos más tarde, los mismos mongoles volverían a poner a los coreanos bajo el dominio chino, que se prolongaría hasta que, en 1904, fueran invadidos por los japoneses, quienes lo anexaron a su imperio, seis años más tarde, con el nombre de Chosen.

Los participantes

El número de participantes de este juego no está determinado, aunque lo lógico es disputarlo entre cuatro personas o en equipos dos contra dos.

Campo de batalla (tablero)

Supuestamente, el tablero representa un valle central,



más o menos circular, al Oeste de las montañas Teabaek. Pero dejemos historia y geografía y vayamos al juego. Describimos el tablero que pueden ver: tiene veinte círculos en forma de anillo, cruzado por dos columnas de círculos, una horizontal y otra vertical, que agregan al tablero 9 círculos más. Cada uno de los círculos ubicados al norte, sur, este y oeste, y el que ocupa el centro del tablero, son mayores que los demás.

Los caballeros (piezas)

En el juego original estas piezas son de marfil. Utilicemos para el caso fichas o piezas de otro juego, con la condición de que se distingan unas de otras. Cada participante tendrá, de común acuerdo, entre dos y cuatro caballos.

El dios de la guerra (un dado)

Para el juego se utiliza un sólo dado, siendo "5" la puntuación más alta. Si uno saca "6", debe retroceder.

La batalla (objetivo del juego)

Lo que cada participante debe lograr es sacar sus pro-

Figura 1



pios caballos del campo de batalla (tablero).

Las reglas del juego

* Primero, cada jugador tirará el dado para determinar quién comienza. El que saque el número más alto saldrá en primer lugar.

* Determinando el turno, cada jugador lanzará el dado para avanzar los números que éste indique. Se cuenta el círculo desde donde se parte. Es decir, que si sacamos "5" contaremos el de salida y cuatro más, llegando al primer círculo grande (Oeste).

* Como indica la figura 1, los caballos avanzan en sentido contrario a las agujas del reloj. Abandonan el tablero en el círculo indicado como "llegada". Cada jugador puede tener más de un caballo en el campo de batalla, y cuando juega el equipo, cada parti-

cipante puede mover su propia pieza o la de su compañero de equipo.

Escaramuzas

Si nuestro caballo cae en el círculo que es ocupado por un rival, triunfamos en esa escaramuza, mandando de regreso a la "salida" al caballo enemigo. Al mismo tiempo, el que capturó ese caballo, puede arrojar su dado nuevamente.

Si nuestro caballo cae en un círculo ocupado por un caballo propio o de un aliado (si jugamos en grupo), ambos caballos pueden moverse, de ahí en más, como una pieza doble. Si nos capturan en ese caso, ambos caballos deberán regresar a la "salida".

Los atajos

Cuando al lanzar el dado

llegamos a uno de los círculos mayores (Oeste, Sur, Este) podemos tomar por los atajos, tal como indican las figuras 2, 3 y 4. De esta manera llegaremos más

rápido a la llegada. Si por razones estratégicas no nos conviene tomar el atajo, podemos evitarlo, ya que no es obligatorio seguirlo.

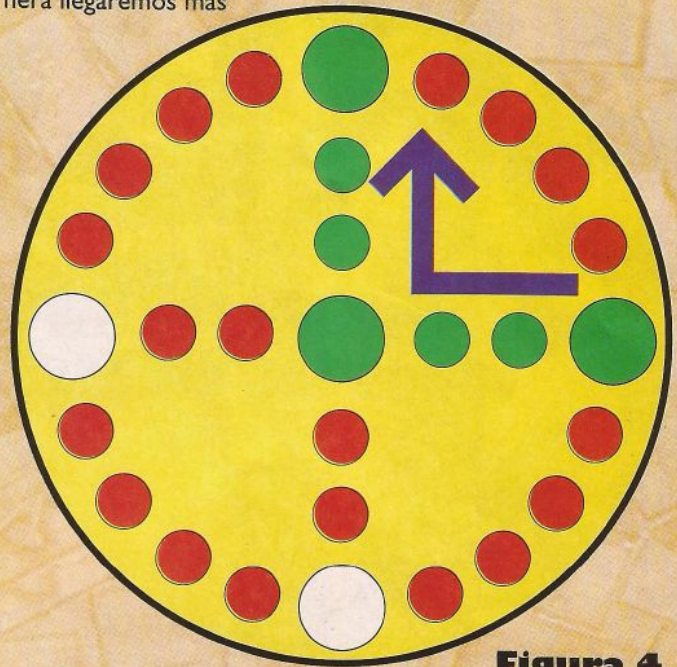


Figura 4



Figura 2

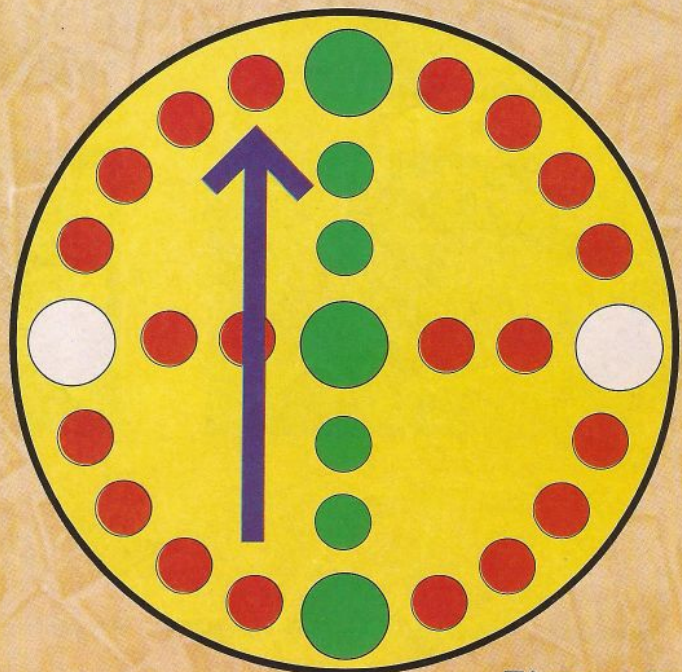
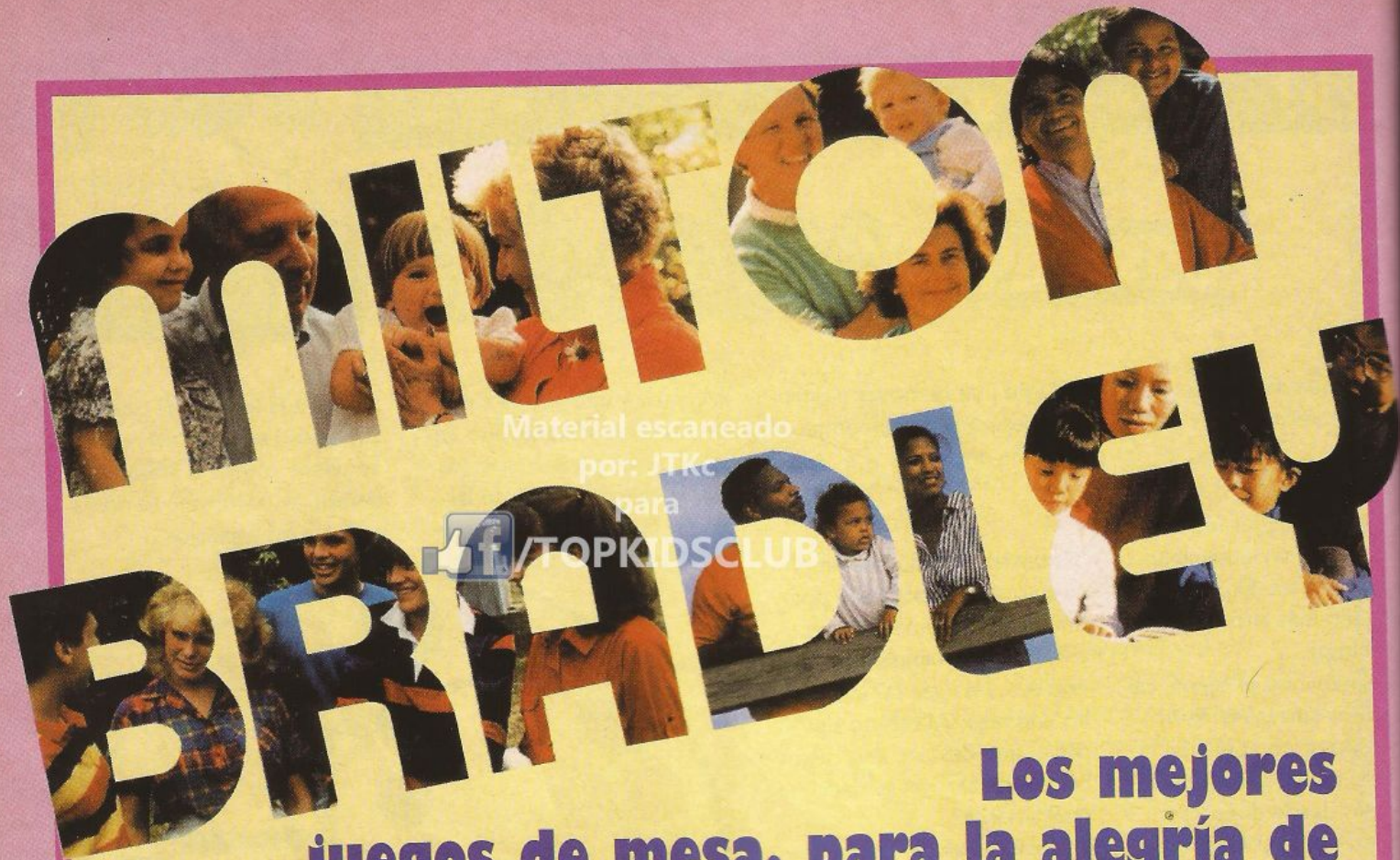
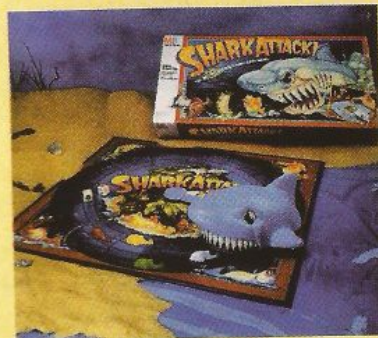
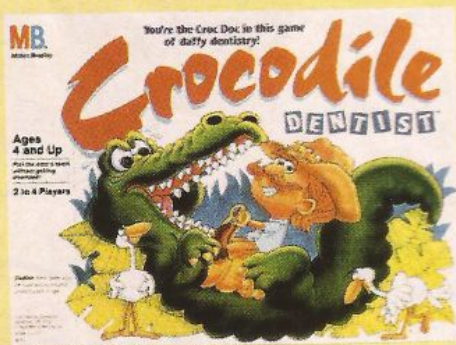
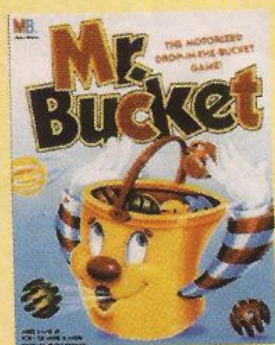


Figura 3



Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...



...lógicamente de



Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.

CURSOS ipones

Top Kids Games

Voto Por:

Consola

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

Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSCLUB

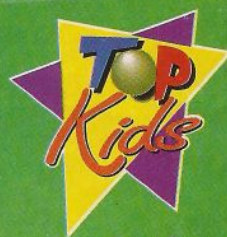
Consola Preferida

Top Kids Music

Nacional:

Internacional:

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



Las cartas
envialas a:

Felipe Vallese 1558
(1406) o ATC
Figuroa Alcorta 2977
(1425) Cap. Fed.

Top Kids Toys

Nenas

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)

Varones

- 1)
- 2)

- 3)
- 4)
- 5)

Juegos de Mesa

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)



Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSCUB



JUNTA 20 ENVOLTORIOS DE FLYNN PAFF + \$3
CANJEALOS POR LO QUE MAS TE GUSTE:



UN AUTO PARA ARMAR



20

+ \$3

Ó



UNA MUÑECA CON VESTIDOS Y CASITA

20

+ \$3

PINYPON

Y PARTICIPA TODAS LAS SEMANAS HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DEL SORTEO DE MAS DE 600 NINTENDO

SORTEO

Nintendo

SEMANAL

ACERCATE A LOS 117 CENTROS FLYNN PAFF, LLEVATE EL AUTO O LA MUÑECA, Y ADEMAS UN FLYNN PAFF NUMERADO PARA PARTICIPAR HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DE SORTEOS SEMANALES. AHORA VENI CORRIENDO, UN NUMERADO TE ESTA ESPERANDO

GEORGALOS



NABOS Y NABOS



BATMAN, ME ENGANASTE.
ROBIN



PAPA NOEL NO EXISTE

LOS REYES MAGOS

LABRADO BOGAV
LA NARIZ



TOPKIDSClub

para

por: JTKC

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

- * Matías, es un Nabo con todas las letras, Mariana está a sus pies, y el no le da ni la hora, en cambio está muerto por Vanesa y por Verónica pero a ninguna de las dos le dice nada.
- * Paula, que ignora que Esteban está re-enamorado de ella.
- * Germán, si no le decís nada a Natalia Cedroni, en el próximo número le vamos a contar que te re-gusta y que no te animas a decirselo.
- * Juan Pablo! aunque nos digan que no gustas de nadie, no te creemos, menos después de enterarnos de la pelea del otro día. Confesá y andá al frente. No tengas miedo.
- * Liz que cuando Andres la mira con los ojos le habla, le dice un montón de cosas y ella ni se da cuenta.
- * Leandro, que dice tener a Mili muerta, y ella no le da ni la hora.
- * La maestra de Ciencias del colegio San José, que además de enamorar a los alumnos (Carlos) les da mucho para estudiar.
- * Agustina, que dice que Lucas está re-fuerte, que es un re-porro que lo re-quiere y dice que es un amor en serio. Cuando es un amor en broma?
- * Juan José, ha llegado a nuestros oídos que salís con 20.000 minas, no será un poco exagerado... o lo decís de Nabo que sos.

EX-NABOS: Lucila de Villa del Parque que le dijo que sí a Sebastián. Bien chicos! Los demás se mueren de envidia!

SOY ATEO TE TE LO JURO POR DIOS

NO VEO UN PITO!! UNA MONJA

YO SIEMPRE ROMPO LOS UN POLLITO

El Martín Fierro al insoportable a: Fabián de la Produccion que escribe todo con faltas de ortografía.

- * Si querés quemar a tu amigo.
- * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc)
- * Confesarle a alguien que te gusta (muuuuicho)
- * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos, y por las palabras que ya pasaron de moda...
- * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees.
- * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día

- * El compañero de banco de Germán de Boedo, que le presta hojas y nunca se las devuelve.
- * Alejandra: que además es estúpida, corqui e imbecil.
- * La Culebra Venenosa: que trata de gilada a los chicos de 6 B.
- * Ilena Aloiso: ¡por traga libros! en todo se saca 10.
- * Sabrina Montoto: por chupamedia. Marisa y Ariel.
- * Romina: es una insoportable, canchera, tiene la nariz aplastada, en el grado la llaman tropa 25. Paula de Devoto
- * Todos los que insultan y después no quieren que los insulten. Patricio
- * Guillermo de Escobar: por chupamedia. Todo Escobar.
- * Lucas que es un vendido y juega siempre en el otro bando.
- * Diego que es un gil insoportable y se la pasa tirando del pelo.
- * Yanina, que es una desafinada total y cada vez que canta en el Colegio San Rafael se torna INSOPORTABLE.

PAZ



Bienvenidos...

Otra vez más a Top Tricks, donde están los mejores trucos. Este mes les traemos un montón de trucos para todas las consolas. ¿La razón? En este número le dedicamos el poster a todas las tomas de Mortal Kombat II, lo que nos deja mucho más espacio para los demás games.



En éste, el primer game de Box en castellano, podés ser el campeón y aparecer en los diarios. Elegí a tu jugador y al de la computadora. Cuando ganes la pelea y el referí levante tu mano, mantené apretados los botones Y, B, X, A, L, R y Select. Una vez que tenés todos estos botones apretados al mismo tiempo, presioná Start.

MEGAMAN SOCCER

SNES

Tiro certero

En este game de fútbol podés meter un gol cada vez que te acercás al arco contrario. ¿Cómo? Cuando te estés en la intersección de las líneas del área y el semicírculo (mirá la imagen) tenés que presionar diagonal Arriba-Derecha y el botón para patear. Si lo hacés correctamente, y si no hay ningún defensor entre vos y el arquero, el truco va a funcionar siempre.



Mantené diagonal y pateá justo cuando estés en este punto



¡Con esto vas a meter gol siempre!

CHAVEZ

SNES

Convertite en el campeón

En éste, el primer game de Box en castellano, podés ser el campeón y aparecer en los diarios. Elegí a tu jugador y al de la computadora. Cuando ganes la pelea y el referí levante tu mano, mantené apretados los botones Y, B, X, A, L, R y Select. Una vez que tenés todos estos botones apretados al mismo tiempo, presioná Start.



Podés ser el campeón y aparecer en los diarios

THE TERMINATOR

MEGA

Menú de opciones especiales

En la pantalla de presentación (la que dice Start Options) mantené apretado Derecha en el control. 1. Apretá B, C, B, B y soltá derecha. Si el truco funcionó el cursor se va a transformar en un cuadrado. Apretá Start para ir a un menú especial.



Material escaneado por: JTKc



Vas a ir a esta pantalla especial en donde podés cambiar varias opciones muy interesantes.

En esta pantalla poné el código



TOPKIDSCLUB

T2: THE ARCADE GAME

SNES

Salteo de Nivel

Ahora podés pasar de nivel fácilmente en uno de los mejores juegos para Super Scope. En la pantalla de presentación, apretá la siguiente serie de botones (tenés que hacerlo antes de que la pantalla desaparezca):

Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.

Si el código funcionó vas a escuchar un ruido tipo de explosión. Después de esto esperá hasta que aparezca la pantalla de los puntajes (la que dice "Today's best") y poné el siguiente código:

Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha,
Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba

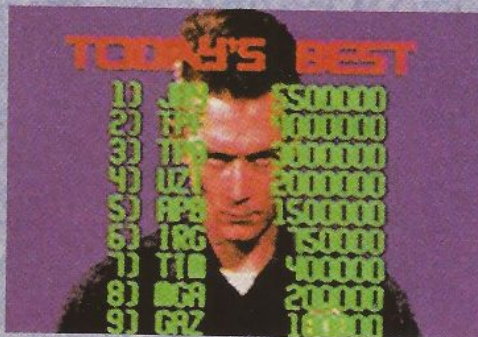
Nuevamente si el código funcionó vas a oír otro sonido de explosión. En el primer nivel apretá los botones L y R simultáneamente para completar la misión automáticamente.

¡Apretá los botones L y R simultáneamente para pasar de pantalla!

Material escaneado
por: JTKc
para



En esta pantalla meté el primer código



En esta el segundo código



OUTRUNNERS

MEGA

¡Jugá con el auto de Virtua Racing!

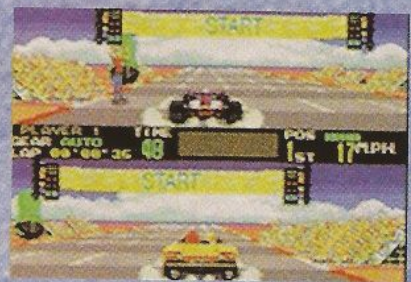
En la pantalla de presentación apretá Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, C, A y Start. Elegí el modo Arcade y andá hacia la izquierda. ¡Ahí va a estar el auto de Virtua Racing! Este es un coche de fórmula uno muy rápido y con excelente control.



En la pantalla de presentación poné el código



Entrá al modo Arcade y movete hacia la izquierda para elegir el coche de Virtua Racing



¡Ahí lo tenés!



También podés esperar hasta que cambie el coche en la presentación para ver sus características y una imagen de él

MUSICAS SECRETAS

SEGA CD

Alguna vez quisiste escuchar la música de tu game favorito sin tener que jugar? Con el Sega CD podés. Simplemente tenés que poner el CD y escucharlo como si fuera uno de música normal. No escuches la primera canción, ya que en realidad es el programa del game y produce unos ruidos espantosos. Las siguientes canciones tendrán las músicas de los distintos niveles.

Dependiendo de qué juego sea, habrá más canciones o menos. En muy pocos games no se puede escuchar ninguna canción, pero en la mayoría hay cinco o seis y hasta hay casos (como el Batman Returns) en el que hay 20 canciones. La gran mayoría son excelentes ya que se escuchan con la calidad del compact disc. Y como si esto fuera poco, hay games como el Silpheed en el que podés escuchar las músicas de los niveles pero con un sonido muy pero muy superior, ya que fueron creadas con una orquesta real (en vez de ser producidas por el sistema de sonido del Sega CD).

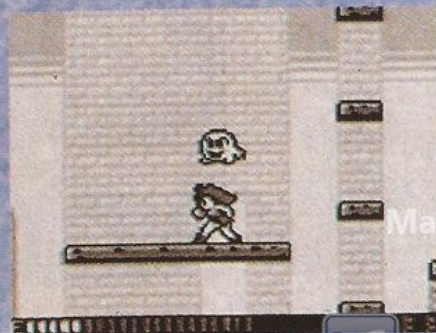
AVENGING SPIRIT

GAME BOY

Más dificultad

Si te hiciste el game en el modo normal, probá este modo. Los enemigos son más difíciles de matar y te sacan más energía. Cuando la pantalla de presentación aparece, apretá al mismo tiempo Arriba, B y A. Si el truco funciona, vas a oír un sonido.

En la pantalla de presentación pone el código
Ahora podés jugar en un nivel mas difícil



STREETS OF RAGE 3

MEGA

Selección de nivel

Cuando la pantalla con las opciones Menu-Select aparece, apretá y mantené el botón B, Arriba y finalmente el Start. Si el truco funciona vas a oír un sonido y las palabras "Stage Select" aparecerán en la pantalla. Elegí esta opción y elegí el nivel en el que querés empezar.



En la pantalla de "Start-Options" poné el código

Material escaneado por: JTKc ¡Elegí el nivel!
para



/TOPKIDSLUB

REVEL ASSAULT

SEGA CD

Passwords

Estos son los passwords en el nivel de dificultad Normal:

- Nivel 2: BOTHAN
- Nivel 3: HERGLIC
- Nivel 4: LEENI
- Nivel 5: THRAWN
- Nivel 6: LWYLL

- Nivel 7: MAZZIC
- Nivel 8: JULPA
- Nivel 9: MORRT
- Nivel 10: MUFTAK
- Nivel 11: RASKAR
- Nivel 12: JHOFF
- Nivel 13: ITHOR
- Nivel 14: UMWAK
- Nivel 15: ORLOK
- Final: NKLLON

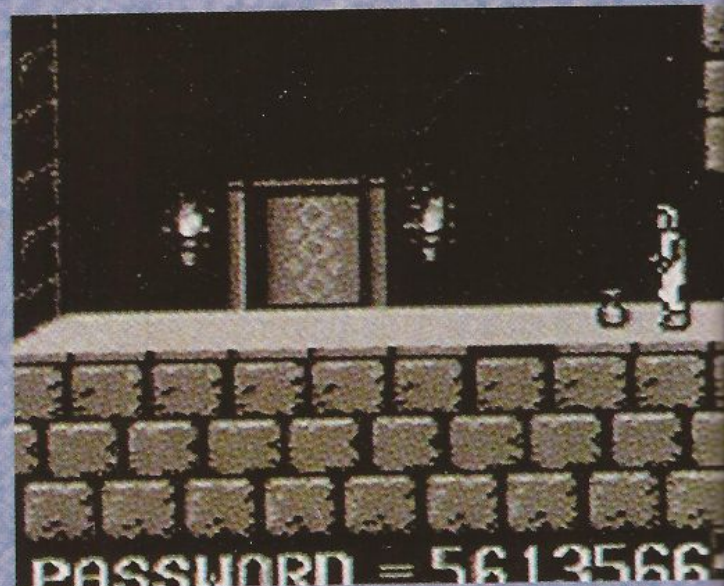
PRINCIPE OF PERSIA

GAME BOY

Passwords

- Nivel 2: 06769075
- Nivel 3: 24613065
- Nivel 4: 99116015
- Nivel 5: 53004005
- Nivel 6: 46308135
- Nivel 7: 65903195
- Nivel 8: 13807185
- Nivel 9: 25432654

- Nivel 10: 92731634
- Nivel 11: 80637674
- Nivel 12: 56135664



PAC ATTACK

SNES

Passwords

Nivel 90: BTF
Nivel 91: NSM
Nivel 92: QYZ
Nivel 93: KTT
Nivel 94: FGS
Nivel 95: RRC
Nivel 96: YLW
Nivel 97: PNN
Nivel 98: SPR

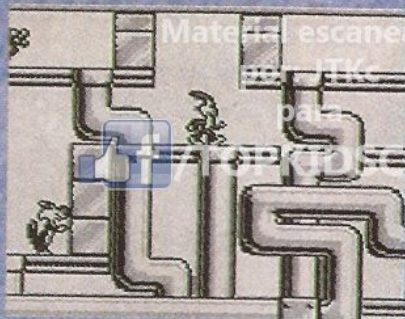


Nivel 99: CHB
Nivel 100: LST
Game Ending: JFK

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

GAME BOY

Stage 69: SE32
Stage 70: SHE2
Stage 71: ZE42
Stage 72: ZH92
Stage 73: W3R2
Stage 74: W1F2



KING OF DRAGONS

SNES

99 Continues

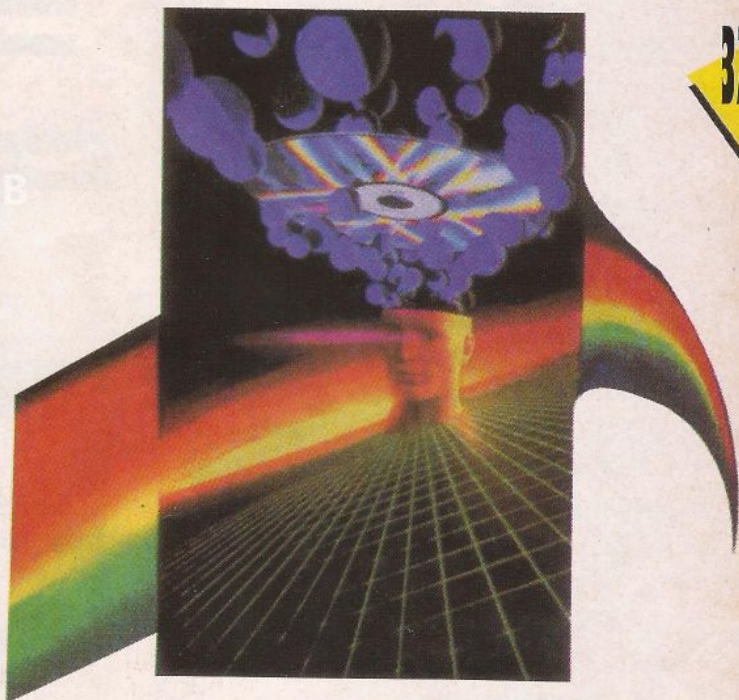
Empezá un juego normalmente y seguí hasta que te maten. Cuando la pantalla de continue aparece te indica que te queda un continue. Antes de que se acabe el tiempo apretá en el segundo joystick Start y después Start en el primer Joystick. Después elegí a tu personaje con el Botón B y los continues (credits) aumentarán automáticamente a 99.



Emiliano Polijronopulos

ARCO IRIS

**VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS
DE TODOS LOS TITULOS
Y TODAS LAS CONSOLAS**



*Podés comprarlo por Teléfono
con tu tarjeta de crédito*

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

(01) 753-6314

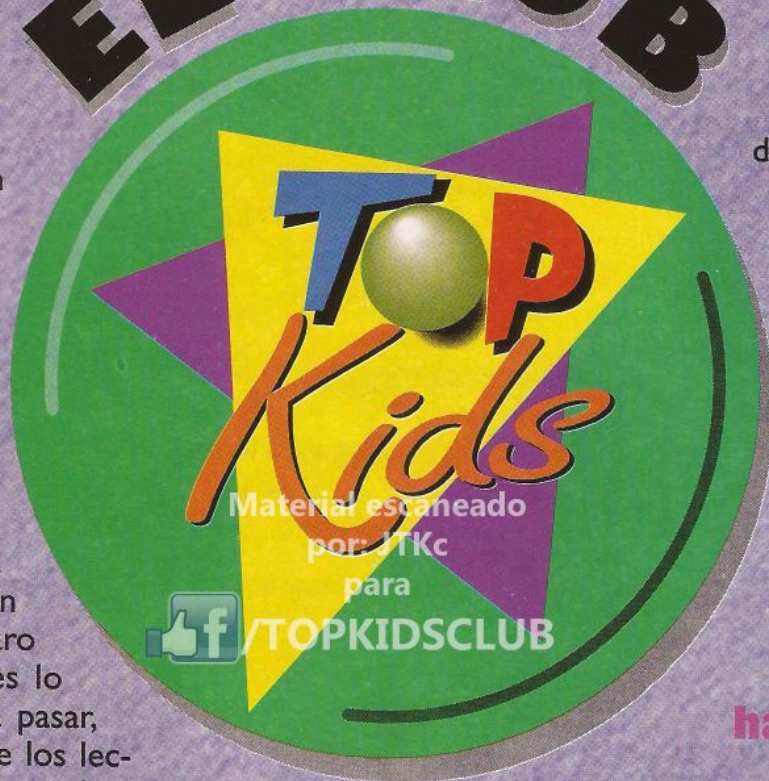
Nuestros productos viajan por **ANDREANI**

EL CLUB

Estamos trabajando. Un club que, de entrada, recibe decenas de miles de solicitudes provoca un problema: retrasa la puesta en marcha de todo: ordenamiento, entrega de credenciales, gestiones para obtener ventajas con la credencial, etc. Claro que este problema es lo mejor que nos podía pasar, dado que significa que los lectores de Top Kids son muchos y son seguidores. Pero no todas son pálidas; muchos de ustedes, cuando lean este número, y tal como dice "El Dire", en su editorial, ya habrán recibido sus credenciales. Otros, en cambio, estarán algo enojados con nosotros porque todavía no tendrán en su poder la acreditación de socios. No hay que desesperar. Confiamos (un poquito pero confiamos) en que los productores de Top Kids aceleren su trabajo para terminar con los que, con toda razón, se fastidian.

Primera gran ventaja para socios

A medida que reciban sus cre-



denciales podrán participar de sorteos especiales para socios.

Cada día, cada semana, cada mes, en nuestro programa de TV, Pablo Marcovsky se encargará de meter la mano en un bolillero (o algo así) y decir el número de socio ganador.

Qué deben hacer los socios

Los socios de Top Kids de Capital Federal y gran Buenos Aires pasarán a recoger sus premios por el mismo canal (ATC).

Para los socios del interior encontraremos una fórmula para que pasen a buscarlo por un canal amigo, sino se lo enviamos a su casa directamente.

Cuiden a Fabián

Una vez más le pedimos que sean buenos con Fabián. Él los atenderá lunes, miércoles y viernes de 10 a 17 hs. en el teléfono 633-4005.

No llamen fuera de ese horario porque es inútil.

Algo más sobre...

Games para Chicas

Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSLUB

Mago de Oz

Este game sigue la trama del libro y es muy entretenido y además didáctico. Por ejemplo, las (o los que no vieron la película o leyeron el libro, aprenden cómo es toda la historia ya que cada vez que te pasás un nivel aparecen pantallas relatadas de lo que ocurre. Para los que sí vieron la película, el juego ofrece también mucha diversión ya que es un game de aventuras en donde recorrerés los mismos lugares que viste en la película. También hay muchos entretenimientos en donde tenés que utilizar la razón para resolver los problemas a los que te enfrentás. Es un game ideal para chicos chiquitos o chicas de cualquier edad que les guste este tipo de aventura.



Mister Nutz

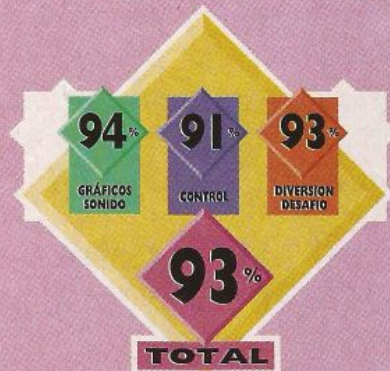
Este juego acaba de salir en los EE.UU. y es, entre los que acá mostramos, el que tiene más acción. El game es básicamente un juego de aventuras tipo los de Mario en donde vas avanzando hacia la derecha para llegar al final del nivel. El personaje que vos controlás es una ardilla tierna y simpática que tiene que sortear mil y un enemigos que te encontrás por el camino. Estos enemigos no son tan malos, son gusanitos, caracoles de tierra, abejas y plantas carnívoras (¡estas sí son malas de verdad!). Éste es un game recomendado para chicas y chicos de todas edades por la combinación que tiene entre acción, aventura y el tema que del que se trata.



Hay chicas a las que les gustan games de lucha o acción, pero la mayoría prefiere games un poco más tiernitos: juegos diseñados especialmente para ellas. Es por esto que muchas compañías han producido algunos especialmente para las chicas o más tranquilos para un público más calmado.

Plok

Plok es un personaje muy extraño. Además de ser muy gracioso, tiene una forma de atacar a sus enemigos muy rara: ¡le tira con sus propios brazos y piernas! Sí, leíste bien. Cuando vos apretás un botón, tira uno de sus brazos. Éste le pega al enemigo que está enfrente y rápidamente vuelve como un boomerang. Y si apretás muchas veces seguidas el botón de disparo, ¡tira todo lo que tiene y se queda sin ninguna extremidad! Lo único que podés hacer es moverte dando pequeños saltos. La historia del game es muy entretenida y el juego reúne mucha acción con aventuras, buenos gráficos y sonido. Un juego bastante bueno.



Dino City

Éste es uno de los primeros juegos lanzados para el Super Nintendo pero también es uno de los más tiernitos. La historia del game reúne a dos chicos comunes con dos dinosaurios muy alegres para enfrentar a un malvado científico que (como todos los científicos malos de los games) quiere crear problemas.



El juego tiene mucha acción y además es muy largo, lo que le promete a quien lo juegue muchas horas de diversión. Tiene gráficos detallados y también un sonido bastante bueno.

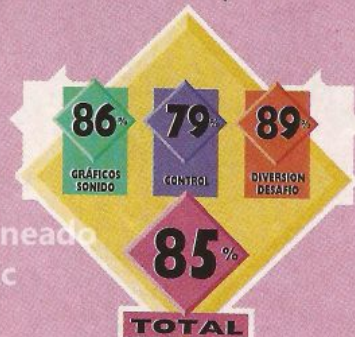


Family Dog

Éste es uno de los games mas graciosos que jamas hayas visto. Se trata de un perro de una familia común y corriente. El problema es que vos sos el perro y la familia es tu peor pesadilla



(especialmente el hijo, que trata de hacerte de todo). En Estados Unidos hay una serie de dibujos animados de este perro que en su momento fue un éxito total, y es por eso que salió este game. El juego está lleno de partes graciosas, desde la presentación hasta el final. Los gráficos parecen estar dibujados a mano por un chico pero es así porque sigue el estilo de los dibujos animados.



Los otros games

Existen muchos más games de este tipo de los que te mostramos en esta sección. Los temas varían muchísimo de uno a otro pero ninguno tiene la violencia de los juegos de lucha. Los temas varían tanto que por ejemplo hay un game (que fue lanzado solamente en Japón) que es del estilo de los juegos de naves espaciales, ¡pero con animalitos muy adorables! Este juego también es uno de los más intensos y con más acción en su tipo, lo que nos indica que porque esté orientado a las chicas no tiene que ser peor o con menos acción.

Algunos de los games más populares pueden ser los Mario, el personaje más famoso de Nintendo, los de Kirby (un animalito que se devora de todo) o los de Sonic. Los games sacados de dibujos animados o de series como el game de Tom & Jerry, el de la Pantera Rosa, los de los Simpson (hay más de siete) y otros, también son muy buenos e ideales para las chicas.

Bart's Nightmare

El primer juego de los Simpson para Snes. Muy pronto va a salir Virtual Bart, un juego en el que Bart entra en el mundo de la realidad virtual.

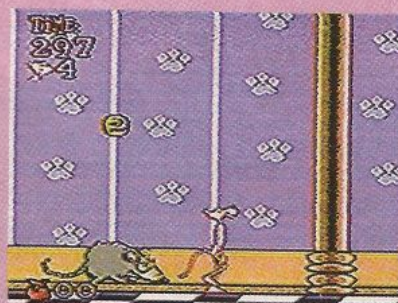
Super Adventure Island

Un juego de acción muy parecido al Wonderboy (otro game pero de Arcade).



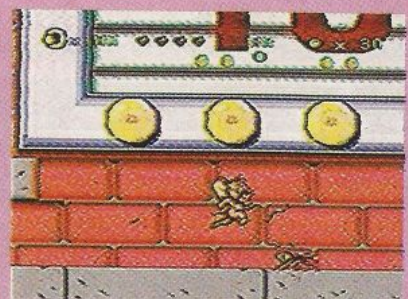
La Pantera Rosa

El personaje de color rosa más famoso del planeta va a Hollywood a tratar de hacer su propia película.



Tom & Jerry

Avanza por los niveles controlando a Jerry para enfrentarse con Tom.



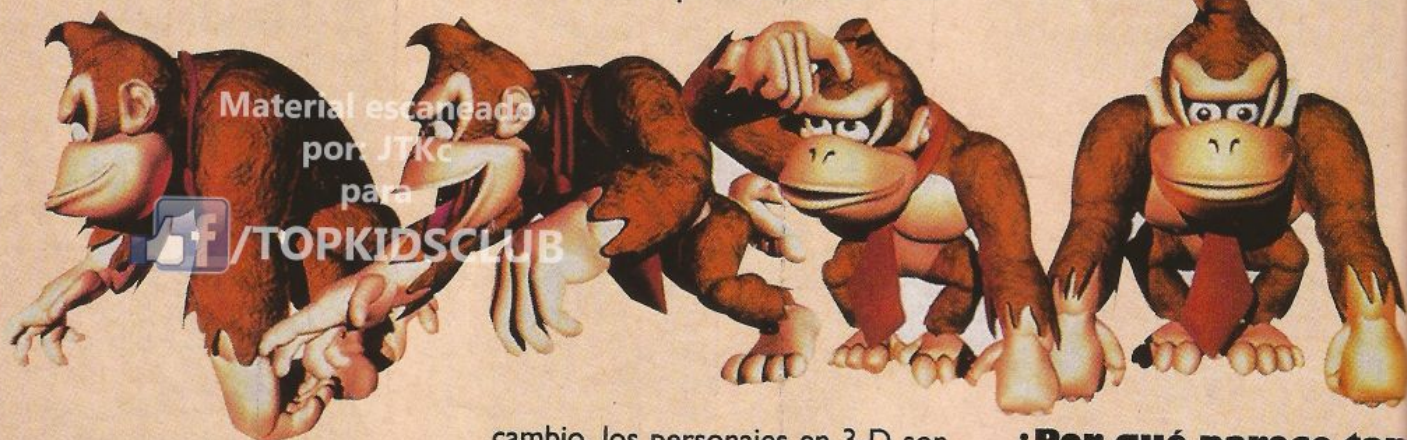
Comprendiendo los Video Games

DISEÑANDO UN GAME

Parte

Nos encontramos nuevamente en la sección en donde te mostramos cómo se programa un game. Este mes cambiamos un poco de tema y te traemos el game del momento: Donkey Kong Country.

¿Cómo llegó un game con tanta calidad al Snés?



Todo comenzó hace más de tres años y medio atrás en Inglaterra. Allí, la compañía Rare comenzó a investigar nuevas formas para producir mejores games. Luego de un largo período llegaron a la conclusión de que el futuro estaba en los games en tres dimensiones. ¿Por qué? Los gráficos "normales" (los que están dibujados en una com-

putadora) y los digitalizados (imágenes reales como las del Mortal Kombat II) poseen una gran ventaja: los cuadros.

Las imágenes de todos los games que no sean en 3-D están constituidas por cuadros de animación. Por ejemplo, cada movimiento de los personajes del Street Fighter II está formado por 6 u 8 cuadros. En

como Donkey Kong Country con la técnica de digitalización del Mortal Kombat requeriría un gorila altamente entrenado (y una cantidad de bananas para alimentarlo). El game también ocuparía miles de megas de memoria porque cada cuadro estaría guardado como una imagen en el cartucho.

cambio, los personajes en 3-D son mucho más reales. La computadora calcula cada movimiento de un personaje en el momento y así puede crear animaciones mucho más reales y fluidas (con más cuadros, mejores movimientos, más detalles, etc.).

Otra ventaja es la posibilidad de crear efectos, que de otra manera serían imposibles. Hacer un game

¿Por qué parece tan real Donkey Kong?

Donkey Kong fue creado en las más potentes computadoras del planeta, las de la compañía Silicon Graphics y usando programas de diseño en 3-D de última generación como Power Animator de Alias (la creadora de los efectos especiales en Terminator 2) y otros especialmente creados por

VELOCIDAD
200 MPH

DAÑO



Rare.

Un dato como para que te des cuenta de la complejidad de estos programas: Donkey Kong y su compañero Diddy tienen, dentro de la computadora, un esqueleto. Esto les permite moverse como seres vivos reales y no como marionetas o globos inflados.

¿Qué tan potentes son las computadoras Silicon Graphics?

Estas computadoras son las más potentes y rápidas del planeta. Cada una es más de 5000 veces más potente que la mejor PC. Cuentan los programadores de Rare que cuando llegaron las nuevas computadoras, se tuvo que renovar el cableado eléctrico del estudio de programación por la enorme cantidad de electricidad que consumían. También se tuvo que comprar un aire acondicionado tamaño extra familiar ya que en los meses de verano la temperatura en el interior del estudio llegaba a los 45 grados de temperatura.

¿Qué tan difícil es programar un game como éste?

Más difícil de lo que parece. El diseño en 3-D que se utiliza en Donkey Kong Country es de última generación y de propiedad exclusiva de Nintendo. (Ninguna otra compañía lo tiene.) Los equipos que se utilizaron en la creación de este game valen varios millones de dólares, y ni siquiera Nintendo los hubiera podido comprar a no ser por la alianza de ésta con la compañía Silicon Grap-

hics para construir el Ultra 64. No sólo eso, sino que si no fuera por las técnicas creadas para el

podrían haber hecho un game de tanta calidad para ser usado en el Super Nintendo. Según Tim Stamper (el director del proyecto) éste fue el paso más difícil de realizar.

También, en este game participaron más de 35 personas y se ha calculado que si Donkey Kong Country hubiese sido creado por un solo programador, éste necesitaría trabajar ocho horas por día por 18 años para terminarlo. Este es otro récord de Donkey Kong Country.

Emiliano Polijronopulos



nuevo proyecto de Nintendo (el Ultra 64) los programadores no



FUEL



MEJOR

2' 55" 8

En un principio era nuestro propósito contestar todas las cartas que recibíamos. Y pudimos hacerlo... en el número 2. Después fue imposible. Ahora contestamos solamente las cartas que podemos. Y nos da rabia. Pero nada podemos hacer. No hay espacio ni tiempo suficientes.



/TOPKIDSCLUB

Bocabi

Correo de lo

Un cordobés llamado Nicolás.

Nicolás Foca ve el programa y lee la revista. Pide los números 1 y 4. Yo le diría que llame a Fabián, pero trataré de encontrar una salida más fácil para los chicos del interior. Nico es un nuevo socio del club Top Kids.

Gustavo pregunta sobre el MK II.

Gustavo Gentile de Don Torcuato pregunta si después de los muñecos del Mortal Kombat van a salir los del Mortal Kombat II. Sí; saldrán esos nuevos luchadores. ¿No viste que ya salió Reptile? Te cuento que en el próximo número (leé Game Over en la página 58) de Top Kids ¡tendrás un Goro realmente colosal! Si nos sacamos el Martín Fierro de Oro, como decís, lo primero que pensamos hacer es desmayarnos.

Para Germán que se muda.

El rosarino Germán Borquez dice que la "revi" es joya. Pregunta por los muñecos de Goro y Shang Tsung. Los haremos como se debe. Tomamos nota de tu sugerencia: sacar un número especial de Mortal Kombat II. Mandás una ficha para hacerte socio pero te vas a mudar. ¿Y si esperás un poco y nos das tu nueva dirección? Top Kids fue pensada con un muñeco acompañando la revista. Tenés razón, Germán, sos el rey de las PD.

Un tío de 11 años.

Mariano Rovere es de Capital y pide todos los trucos "friendship" y "fatalitis" de Mortal Kombat II. Fijate el poste completísimo que acompaña a este número. Un besito nuestro para tu sobrinita de dos años.

Pablo quiere saber trucos de Valken.

Es un poquito fanático de nuestra revista y del programa y tiene una Sness. El comic que mandaste, Pablo Barba, es, como decís vos, genial. Y tu pregunta sobre Valken se la pasamos a Emiliano.

Un chico de Pompeya hace sugerencias y preguntas.

Es Daniel Garzilli (10 años) y nos dice que quiere, después de los muñecos de Mortal Kombat, los de MK II. Así se hará. Modificar el horario del programa y mandarlo a la tarde es algo que no depende de nosotros. El canal tiene una programación y la respeta. Para la pregunta de las consolas orientate por el "Algo más sobre..." de Emiliano.

Sebastián insiste con otro dibujo y lo publicamos.

Se trata de Sebastián Cergneux de Santa Fe. "Sebas" es admirador de Gustavo Regalado y quiere que contemos un poco su historia. En próximos números responderemos a ese pedido. Te felicitamos por la buena nota y por la consola que te regalaron. Y bueno, si tu papá juega más que vos, dejalo. Pensá que él también es chico.

Luisito batió un récord y dibujó la pantalla.

Bueno, Luis Valdemaro de Capital no tenía cámara cuando terminó el juego "Stunt Race FX", así que hizo el dibujo. Y se lo pasamos a Emilia-

no para que lo vea.

Emanuel Alejandro nos manda trucos.

Le agradecemos las ideas que nos propone y coincidimos con él: Liberato Verdi no coordina y es bastante pavo. Claro que Emanuel Alejandro Torres, de Capital, dice todo esto sin rencor y en un marco de alegre camaradería... como diría el Sa bio Loco.

Un cordobés que sabe de "trucherías".

Se llama René Vallejo y vive en Santiago Temple. Con sus 19 años nos hace una divertida descripción de lo que es soportar un Family Game y divertirse con un Mega Man. Ánimo René, y que tengas la suerte que te deseás. Especialmente en los sorteos.

Un amigo de Casbas, Provincia de Buenos Aires.

Emanuel Criado, que así se llama, pide algunas cosas. Por ejemplo, que bajemos el precio a la revista. A mí me gustaría, Emanuel, pero parece que no se puede... Quiere que sigamos con la sección Top Tricks. ¡Claro que seguiremos! Pide también que después de los muñecos de Mortal Kombat, saquemos los de MK II. ¡En eso estamos! ¡Ah! Su hermana Andrea dice que Pablo está re-fuerte. Y bueno... si ella lo dice.

Desde Río Grande nos escriben.

Víctor Barrionuevo disfruta de Sness pero sin exagerar. Practica

Carta

Material estancado

por: JTKc

para

chicos

básquetbol y le gusta hacer deportes. Pide que publiquemos trucos de PC en la revista. Víctor es admirador de Aki. Gracias por tu carta y saludos a tus amigos fueguinos.

Desde Caleta Olivia con felicitaciones.

Gracias por todo, Daniel Funes. Publicamos tu pedido en Cambio de Mano. Y manda una frase para Los insoportables están vivos. "El torneo en verdad no existe. Rayden."

Un lector con dos hermanitos gemelos (Saúl y Matías).

Es de Villa Zatita, Córdoba, y se llama Adolfo Iribarne. Como decimos siempre, Goro y Shang Tsung saldrán en los próximos números. Y, como pudiste ver, Adolfo, te hicimos caso en muchas cosas que pediste (como el colosal comic de Mortal Kombat II). Gracias por los saludos a Pablo y al Lic. Liberato.

"Papilino" desde Corrientes nos felicita por el programa.

Gracias por tu truco de Street Fighter. Ah... Papilino se llama, en realidad, Martín Rodríguez y vive en Alvear, provincia de Corrientes. Y quiere que Aki pase un truco de "Goal".

Gracias, Jorge Antonio.

Nos pone contentos que Jorge Romero de Santa Justina Norte, La Rioja, vaya descubriendo qué linda es la lectura. No hay que desesperarse si la revista tarda un poquito en llegar. Tarda, pero llega. Tu pre-

gunta "técnica" se la pasamos a Emiliano.

Un dibujo impresionante.

Lo mandó Juan Francisco Daghero y muestra a Sub-Zero sacándole la cabeza a Kano. Eso sí, lo decapita con respeto. No te preocupes. Ya vienen los muñecos de Mortal Kombat II.

Matías quiere que mejoremos los chistes.

Y bueno, mandá alguno que te guste y lo publicamos. De acuerdo con su frase del final, nos parece que Matías Fidalgo de Bánfield es hincha de River. Pide datos sobre PC. Vamos a ver qué hacemos.

Un jujeño quiere ganarse el Arcade.

Se llama Darío Lazarte y nos cuenta que tiene toda la colección de nuestra revista. Gracias, Darío.

No le eche la culpa al correo mendocino.

Lástima que no escribiste tu nombre en la carta y el sobre fue para el concurso. De todas maneras te decimos que si no recibiste la credencial la culpa no es del correo sino nuestra. Estamos "tapados" por las solicitudes y queremos cumplir con todos. Publicamos tu frase para los insoportables de acá: "Confieso que me gusta Constanza Cantero de 6to. A de la escuela Pío XII. Me gusta muchooooo". ¿Ella sabrá quién le manda la frase?

Nos hacen muchas preguntas desde San Alejo, Pilar.

El que nos escribe es Samuel Herrera. Aquí te respondemos (lo que podemos). Los posters del Mortal Kombat ya salieron. Ya hay una sección para que mandes tus trucos. Si son buenos se publican. Las credenciales para socios están muy atrasadas, pero llegarán a tu casa por correo. No te preocupes. Otras preguntas ya han sido respondidas, sin querer, en el último número (caso Reptile).



José Ignacio Alegre, Ocariz
457, Arrecifes.
CP 2740. Tel.:
(0478) 50754.

Quiere cambiar un Family Game con 10 cartuchos de videojuegos de Los Simpson. Girodine, uno de cuatro, Tom y Jerry, Proom II, uno de tenis, otro de cuatro juegos, otro de Kung Fu, el de aviones 1943 y otro de 18 juegos, también con un Hyperboy que es parecido al Game Boy con dos juegos, todo esto por un Super Nintendo, nada más, aunque esté un poco roto.

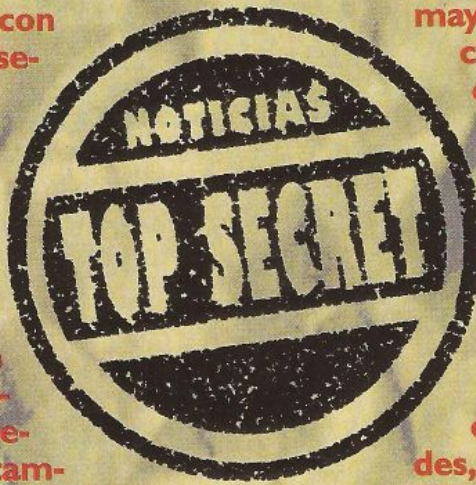
Daniel Funes, Mosconi 1772,
Caleta Olivia,
Santa Cruz. Tel:
62042.

Quiere cambiar un cartucho de 300 juegos por otro. Le gustaría que fuera el de Ghostbuster (Los Cazafantasmas).

Punto de encuentro

Juiliano Emanuel Ruiz, Deán Funes
2985, 6to. B, Mar del Plata. 12 años.
Quiere cartearse con chicos del Top Kids.

En esta sección tenemos todo lo que a vos te interesa, con las últimas novedades, secretos y rumores del mundo de los videojuegos. Este mes nos venimos con todo, mostrándote en exclusiva los planes que tienen Sega y Nintendo y toneladas de información super secreta que solamente Noticias Top Secret tiene. Este mes también hicimos algunos pequeños



cambios. Tratamos de poner la mayor cantidad de información en las dos hojas que corresponden a esta sección y en algunas noticias pusimos el "comentario Nts" (Nts de Noticias Top Secret). Este comentario es en realidad una frase irónica dedicada a los que dieron origen a esa noticia. Y no lo olvides, si es algo bueno: lo viste primero en Noticias Top Secret.

Noticias

Material escaneado

por: JTK para TOPKIDSLUB

Hemos descubierto en exclusiva los planes secretos de Sega —y la verdad es que nos están comenzando a marear. Al margen las consolas que esta compañía ya tiene en el mercado (MegaDrive, Game Gear, Master System, Genesis, Genesis 2, Sega CD, CDX, Pico, X'Eye, WonderMega, etc.), de sus dos productos de 32 bits que planea lanzar dentro de menos de un año, el Saturn y el 32X, y de algunos proyectos que ni siquiera te los habíamos contado (como el Titan, el Mars y el Venus - te prometemos una explicación detallada el mes que viene). Ahora a Sega se le ha ocurrido lanzar un modelo de Mega más 32X todo en uno. Esta consola tendrá un aspecto similar al Genesis 2 pero los chips de su interior serán tan potentes como el 32X. Proba-

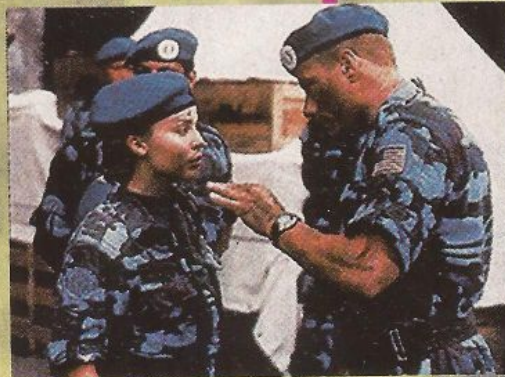
blemente se llamará Super Genesis y su precio será similar al de un Mega más un 32X. Todavía no tiene fecha de lanzamiento pero los ingenieros de Sega comenzaron a trabajar al máximo en este nuevo proyecto.



Si querés más información del Saturn y el 32X, leé las Noticias Top Secret de los números 5 y 6 o la sección Algo más sobre las consolas, en el número pasado de Top Kids Revista.

Capcom va a lanzar un game de Street Fighter con imágenes digitalizadas al estilo Mortal Kombat para arcade al mismo tiempo que salga la película. El equipo que lo produce no es el mismo que el de los otros games de la serie. También se esta negociando para lanzarlo en las consolas de Sega y Nintendo.

Comentario Nts: Esperemos que a este game lo llamen Street Fighter 3 y que no le agreguen un adjetivo más a la frase Street Fighter 2, como Capcom viene haciendo desde hace rato. De no ser así, en el siglo 21 veremos la versión número 26 del SF2 y se llamará !Super Mega Hyper Ultra Street Fighter 2 Turbo Champion ExtraTournament Edition!



La película de Street Fighter

Top Secret

La compañía Taito está trabajando en la nueva consola de 32 bits. El nombre que (por ahora) se le ha dado es Taito F3 y en principio usará solamente cartuchos. Todavía no sabemos qué potencia tendrá, pero calculamos que va a ser parecida a las demás consolas de 32 bits.

Comentario Nts: ¡Basta de consolas! Ya hay más de 20 proyectos de consolas y la verdad es que los jugadores quieren una sola consola que sea de buena calidad y con buenos games.

ADELANTO

Como lo adelantamos hace tres números atrás en esta misma sección, Donkey Kong Country será el éxito del siglo. El mes que viene sale únicamente para sistema Super Nintendo y va a ser el game con más calidad gráfica, de sonido y de control de la historia. Te preparamos un informe especial para que lo veas en las páginas 34 a 37 y si no nos creés con las imágenes que te mostramos, te anticipamos que Nintendo ya ha encargado más de 2.500.000. cartuchos solamente para el mercado norteamericano.

Cortitas:

- Una compañía norteamericana (que por ahora no podemos dar su nombre) esta diseñando un equipo increíble. Se trata de un dispositivo (una plaqueta que al conectarla a una PC y teniendo un lector de CD-Rom, podrá jugar a los juegos de 3DO en una computadora. Estimamos que su precio será alrededor de los US\$ 350 en los EE.UU.

- Otra compañía norteamericana está envuelta en un proyecto similar. Esta vez se trata de dos plaquetas para PC con las que se podrá jugar a los juegos de Super Nintendo y de Mega. Imaginate jugando a games como Donkey Kong Country con la calidad de imagen de un monitor de PC ¡Increíble!

- Todavía no se ha puesto una fecha definitiva para el lanzamiento del Ultra 64, pero ya tenemos una lista de los primeros games que se están programando para esta consola. Ellos son: Killer Instinct, Cruisin' USA, Dark Stalkers (de Capcom), Turik, y un game de Zelda.

- Top Secret: William/Bally/Midway comenzó la primer etapa en la programación del game Mortal Kombat III para Arcade. En estos momentos se esta filmando al personaje Liu Kang y se espera que se filmen los demás muy pronto. A este game todavía le falta mucho tiempo para ser lanzado (unos 10 meses). Más información en la siguiente edición de Noticias Top Secret. Hasta la próxima.

Último momento

Nintendo ha creado el chip SA-1. Este pequeño dispositivo acelera la velocidad del Super Nintendo unas cuatro veces, lo que le permitirá tener juegos con mucha más acción y velocidad. A diferencia del chip Super Fx (que cuesta unos \$15), este nuevo chip saldrá unos \$2, lo que lo hará accesible a casi todos los nuevos games que salgan, sin aumentar su precio.

La cosa no termina allí. Nintendo también ha desarrollado otro nuevo milagro de la tecnología. Como les adelantamos el mes pasado en nuestro informe sobre las consolas, Nintendo tiene un equipo portátil de 32 bits. Este equipo sería compatible con el Super Nintendo mediante la ranura de expansión del Snes y tendría una pantalla que mostraría imágenes en tres dimensiones. Más información en el próximo número.



Los verdaderos piolas

A mí me pasó cuando era pibe. Por ahí también te pasó a vos. Había en mi barra del colegio un "piola" que se las sabía todas. Era el que sacaba ventajas siempre, el que no tenía consideración por nadie y se burlaba de los que estudiaban. "Dale, traga —decía— para qué estudiás. Si es lo mismo. Yo me copio en el examen y chau. Por ahí sacó mejor nota que vos" Y podía ser que, algunas veces, las cosas sucedieran como decía el "piola".

Un día cayó con un paquete de cigarrillos y dijo: "El que no fuma es un maricón". Otro día trajo una botella de cerveza y dijo: "El que no se toma un vaso de golpe es un tarado". De esta manera, el "piola" desafiaba a todos y, claro, había algunos que querían ser tan "piolas" como el "piola" y fumaron así su primer cigarrillo y tomaron una bebida alcohólica cuando no tenían edad suficiente para hacerlo.

Hoy aquel "piola" es un pobre tipo, lleno de problemas y con la salud delicada por tantas porquerías que se metió en el cuerpo desde pibe. Los verdaderos "piolas", los que prefirieron la burla a hacer lo que, en el fondo, no querían, hoy son como tu papá, como todos los buenos tipos que conocés. A veces vos sentís la tentación de los piolas, ¿no? No les hagás caso. No vale la pena escucharlos. Pensá que el verdadero "piola" es el que no cae en esas tentaciones peligrosas.

Me gustaría saber qué pensás de esto que te conté. Mis iniciales son W.B. y la columna se llama Figurita Difícil.

¡Basta!

¡No digan más en sus cartas que el horroscopero acierta en todo!

Cuando las leyó, el increíble caradura comenzó a



pasearse por la redacción de Top Kids con un turbante en la cabeza y una bola de cristal debajo del brazo. ¡Ya no lo soportamos más!

Aries:

(21 de marzo al 20 de abril)

Me parece que ese mes que pasó fue un poco pesado, ¿no?. Muchas tareas y poca diversión. Bueno, cada cosa a su tiempo. No te descuides en los últimos días de clase.

Tauro:

(21 de abril al 20 de mayo)

¿Hay problemas en la barra de amigos? ¿Alguno se merece un piñón? Tranquilo. Todo se arregla conversando. Conversando, pero no en el "cole" como hacés últimamente.

Géminis:

(21 de mayo al 21 de junio)

Si las cosas no salen como vos querés, paciencia... Tenés que acostumbrarte y no ponerte como loco. Intentalo de nuevo. En casa hay que ser un poco más obediente, ¿no?

Cáncer:

(22 de junio al 22 de julio)

Chicos de cáncer escribieron diciendo que quieren aprender dibujo. Hay buenas academias. Algunas municipales que no cuestan nada y enseñan bien. Tratá de informarte.

Leo:

(23 de julio al 22 de agosto)

Decime una cosa: ¿Es cierto que la chica más linda te mira y vos estás con otra? Claro. ¿Quién es ésa para que un pibe de Leo le lleve el apunte. ¡Aflojá, Carlitos!

Virgo:

(23 de agosto al 22 de sep.)

Te lo dije: este año es tuyo. ¡Pero no te aproveches! Por más que todo te salga bien, cuidate... Si confiás en los astros y no estudiás, no hay horroscopero que te salve!

Libra:

(23 de sept. al 22 de octubre)

Claro que sos el galán de América... peo no tenés que engrupirte. Ahora sí, te felicito. En el colegio te va bien porque sabés esforzarte. ¡Y eso es realmente bueno!

Escorpio:

(23 de octubre al 21 de nov.)

¡Seguro que sos el más rápido de la barra! Y eso que la vas de misterioso. Según los astros te gustan los ñoquis a la crema. ¡Tenés que llevarte bien con tus hermanos!

Sagitario:

(22 de noviembre al 21 de dic.)

Sos bueno y sos travieso. Una linda combinación. Por ahí decís cosas sin preocuparte mucho en las consecuencias que tus palabras pueden tener. Cuidate un poquito.

Capricornio:

(22 de diciembre al 20 de enero)

Me gusta que sepas ser buen compañero. Aunque por ahí, los demás no se den cuenta. En definitiva, lo único que importa es que vos estés contento con vos mismo, ¿no?

Acuario:

(21 de enero al 19 de febrero)

Un buen acuario sabe ser buen amigo. Los astros se portan bien con vos pero... Cuidado. Lo bueno es que te portes mejor. Hasta una travesura diaria está permitida. Más no.

Pisces:

(20 de febrero al 20 de marzo)

Mejoran las cosas. Pero no porque los astros hagan mucho por vos, sino porque vos estás poniendo más empeño en las cosas. Y eso tiene más mérito que todo lo demás...

La gente se sigue preocupando por los

VIDEOJUEGOS

Material escaneado
por: JTKc
para

f / TOPKIDSClub

Todos los días aparece un nuevo trabajo sobre los efectos que pueden llegar a causar los videojuegos. Y está bien que así sea. Se debe cuidar la calidad de vida

de grandes y chicos. Por supuesto que Top Kids es una revista que dedica un 50% de su espacio a la

información vinculada con los "games", pero eso no quiere decir que nos despreocupe qué cosa pueden hacer esos "games" a los chicos. Un estudio realizado recientemente



de los niños y jóvenes como para poder sustituir otras actividades lúdicas; son una actividad más.

2.- Se debe convertir los videojuegos en una actividad constructiva, sustituyendo aquellos que contienen mensajes violentos, destructivos o discriminatorios por otros que estimulen la creatividad, la habilidad manual, que inculquen valores

positivos.

3.- Y aunque no todas las conclusiones sobre los videojuegos son negativas, los padres y profesores son reacios a que sus hijos o alumnos los utilicen sin control.

4.- El desconocimiento de los progenitores sobre los videojuegos es altísimo.

5.- Desde el momento en que los videojuegos se convierten en algo obsesivo, aspectos como la sociabilidad y el rendimiento esco-



lar se ven afectados.

Nuestra opinión es la siguiente: Lo bueno es dedicarle a los videojuegos un tiempo limitado y alternarlos con deportes y actividades formativas (estudio, lectura, diálogo con tus padres) ¿A vos qué te parece?

O.S.



en España arribó a interesantes conclusiones que pueden auxiliarnos en nuestros propios juicios sobre el tema. La Confederación Española de Consumidores y Usuarios (CECU) afirma lo siguiente sobre los videojuegos:
1.- Los videojuegos no están tan arraigados en los hábitos de diversión



JURASSIC GAME



MORTAL KOMBAT II

AGENTE OFICIAL NINTENDO


Venta y alquiler de cassetes
Mortal Kombat, Super Street Fighter II
y todas las últimas novedades de
Super Nintendo y Sega
Todas las tarjetas de crédito
y facilidades de pago

Via Trillini • Local 39 • San Miguel
Tel.: 664-7311 / 7312

PARTE III

Material escaneado
por JTKc

para

 /TOPKIDSCLUB



TM

UN REINO CON CICATRICES DE GUERRA, GOBERNADO POR MILENIOS, POR LA FUERZA DE UN VIOLENTO TIRANO CONOCIDO COMO SHAO KAHN.

ES AQUI DONDE EL MALDITO SHANG TSUNG COMENZO SU MISION PARA DESEQUILIBRAR LAS FUERZAS DE LA TIERRA...

... PARA PERMITIR, DE ESA MANERA, QUE SU AMO SHAO KAHN PUDIERA PONERLA BAJA SU DOMINIO.

PERO TSUNG HA FRACASADO EN SU MISION Y DEBERA RESPONDER POR SU CRIMEN O PAGAR SU PRECIO.

¡GRANDIOSO SHAO KAHN! EXITO LA EJECUCION DE SHANG TSUNG! POR SU DESCUIDADO ESFUERZO HEMOS PERDIDO AL MEJOR DE NUESTROS GUERREROS, MI HIJO GORO!

SE SUPONIA QUE LOS HUMANOS DEL REINO TIERRA ERAN DEBILES. LO DIJO EL MISMO SHANG TSUNG Y FUE DERROTADO POR UN MONTE SHAOLIN! SI LOS SHAOLIN ESTUDIAN LA PAZ Y LOS CAMINOS NO VIOLENTOS.

LIU KANG, NO DEBERIA NUNCA HABER DERROTADO A SHANG TSUNG.

...Y NOSOTROS NUNCA DEBERIAMOS HABER ENVIADO A UN HECHICERO PARA HACER EL TRABAJO DE UN GUERRERO.

COMO GORBAK, REY DE KUATAN, SOLICITO QUE SHANG TSUNG VUELVA CONMIGO A MI GRAN REINO...

...Y SEA EJECUTADO ANTE MI GENTE!

SOLAMENTE ESO REPARARA LA MUERTE DE GORO!

YO ENTIENDO TU INQUIETUD, GORBAK.

Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSCLUB

SIN EMBARGO, DEBEMOS TOMAR LA MUERTE DE NUESTRO CAMPEON COMO ALGO PASADO.

NOSOTROS HEMOS OCUPADO EL REINO POR AÑOS. MI FUERZA CRECE Y NECESITO ESPACIO PARA EXPANDIR MIS PODERES.

NO PUEDO PISAR LA TIERRA HASTA QUE SUS FUERZAS SE HAYAN DESEQUILIBRADO Y SHANG TSUNG FRAGASE EN ESA MISION...

... LE DARE A MI SIRVIENTE UN MOMENTO PARA QUE ENCUENTRE UNA RAZON DE PORQUE NO DEBERIA MATARLO YO MISMO.



MIAMO: PODEMOS COMENZAR UN NUEVO DESAFIO. UN TORNEO NUEVO. LAS REGLAS ESTAN CLARAS.

CUALQUIER REINO PUEDE EJERCER SU DERECHO A DESAFIAR, SIEMPRE QUE ATRAVIESE LA DIMENSION QUE SIRVE DE ENTRADA AL OTRO REINO.

EL TRUCO ESTA EN ABRIR EL PORTAL. YO PODRIA EFECTUAR ESA MISION, COMO HICE MIL AÑOS ATRAS... SI MI VIGOR FUERA RENOVADO.



EL PORTAL SERIA LO SUFICIENTEMENTE GRANDE COMO PARA QUE UN PEQUEÑO EJERCITO DE GUERREROS ENTRARA EN EL REINO DE LA TIERRA...

...Y QUIZA NOS VENGARIAMOS DE LOS RESPONSABLES DE LA MUERTE DE GORO.

SACERDOTE DE LA SOMBRA, DIME...

¿CUAL SERA MI FUTURO SI PERMITO A SHANG TSUNG EJECUTAR SU PLAN?

EL PLAN DEL DEMONIO HECHICERO ES UNA TRAMPA A LAS REGLAS DEL TORNEO. LA BRECHA EN LA DIMENSION QUE SIRVE DE ENTRADA ES UN MEDIO PARA EJECUTAR LOS DERECHOS DEL DESAFIO. ESTO VA EN CONTRA DE LOS DESEOS DE LOS DIOS ANTIGUOS.

ESTO NO PERMITE VER CLARO EL RESULTADO. SI GANAMOS EL NUEVO TORNEO, TU VIDA SERA ETERNA, TUS FUERZAS INIGUALABLES... SERAS UN DIOS.

SI PIERDES PADECERAS LA MALDICION ETERNA.

Material escaneado por: JTKc para

/TOPKIDSClub

SI SHANG TSUNG DEBE VIVIR, QUE ASI SEA. PERO INSISTO, SI QUEREMOS QUE LA NUEVA MISION SEA UN TRIUNFO, DEBEMOS ENVIAR UN GUERRERO DE KUATAN.

YO OFREZCO A KINTARO

MAGNIFICO SHAO KAHN, ESTOY A VUESTRAS ORDENES.

TU PRESENCIA ES BIENVENIDA, KINTARO.

SHANG TSUNG TU VIDA YA NO EXISTE EN EL REINO DE LA TIERRA, POR LO TANTO TE DARE UN NUEVO CUERPO.

SI FRACASAS EN ESTA MISION, TODO EL MUNDO EXTERIOR SERA BORRADO DE LA REALIDAD... Y TU SUFRIRAS EL DESTINO DE LA TORTURA ETERNA.

UNO QUE TE DEVUELVA TUS PODERES DE HECHICERIA Y ENGAÑE A LOS DIOS DE LA TIERRA PARA QUE PERMITAN QUE TU ALMA CRUCE EL PORTAL DE LA DIMENSION.

SHANG TSUNG SIENTE DOLOR COMO NUNCA SINTIO ANTES.

SU CARNE, SU ALMA... SE ALEJAN CON VIOLENCIA DE SU EXISTENCIA.

Y ES RECONSTITUIDO, SU JUVENTUD, RESTAURADA, SUS FUERZAS MULTIPLICADAS Y TODO SU MALVADO PODER, REGRESA.

Material escaneado por: JTK para

 /TOPKIDSLUB

SHANGTSUNG,
ANTES DE QUE SE
CELEBRE ALGUN
DESAFIO, QUIERO
QUE SIENTAS LA
PRESENCIA DEL
MUNDO EXTERIOR.

TU ESTAS PARA APLASTAR AL GUERRERO
RESPONSABLE DE LA MUERTE DE GORO.

DEJA HABLAR AL PODER DEL
MUNDO EXTERIOR CON EL TEMPLO
SHAOLIN A TRAVES DE LA MUERTE
Y LA DESTRUCCION.

NO DEBEMOS VACILAR
EN NUESTRO PROYECTO... LA
VICTORIA DESEQUILIBRARA A
LAS FUERZAS DE LA TIERRA.
MIS PODERES OCULTOS SE
EXPANDIRAN POR EL UNIVERSO
Y LOS DESEOS DE LOS DIOS
ANTIQUOS NO SERAN MAS QUE
UNA PEQUEÑA MOLESTIA.

"KINTARO"...

"KITANA"...

"MILEENA"...

"BARAKA"...

"SHANG
TSUNG"...

"EN LA MALVADA
OSCURIDAD QUE ME
CONSUME... YO
HABRE' DE POSEER
EL REINO DE
LA TIERRA!"

Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB

BASE 05 DE LAS FUERZAS ESPECIALES

STACEY, TRATA DE LIMPIAR LA SEÑAL.

SEÑOR, NO PUEDO NIVELAR CON PRECISIÓN LA PROCEDENCIA

FFZZZKK...
BLADE... IDEO...
SEN... CAM...
SSZZKK...

JAX, ESTOY ATRAPADA EN OTRO REINO LLAMADO EL MUNDO EXTERIOR. ES UNA LARGA HISTORIA. TIENES QUE CREEER TODO LO QUE DIGO POR MAS RIDICULO QUE TE PAREZCA. ENCUENTRA A JOHNY CAGE O A UN TIPO LLAMADO LIU KANG. PENSAMOS QUE, TALVEZ, REGRESARON A LA TIERRA. ELLOS PUEDEN EXPLICAR TODO.

NOSOTROS ESTAMOS REFUGIADOS EN UN BOSQUE, EN LAS AFUERAS DE UNA CIUDAD GIGANTEZCA LLAMADA SHOKAN

EH, SONYA, MIRA LO QUE ENCONTRE.

JAX FUE EN BUSCA DE CAGE Y KANG. TIENES QUE AVISARLES.

DAME LA CAMARA.

ESTAMOS TRABAJANDO JUNTOS EN ESTO. ESTOS MONSTRUOS QUIEREN EL PLANETA ENTERO. Y NO PODEMOS PERMITIRSELO!

EH! TRAIGAN ARMAS! MUCH...
SSZZZKK

RECUPEREN LA SEÑAL!

TODAVIA NO LA HE PODIDO FIJAR... LA HEMOS PERDIDO.

BERAN, RASTREA A CAGE. STACEY, TRAE UN HELICOPTERO PREPARADO. PARECE QUE EL SEÑOR HOLLYWOOD ESTABA DICHIENDO LA VERDAD.

Material escaneado por JTKc para

 /TOPKIDSLUB

Material escaneado

por: JTKc

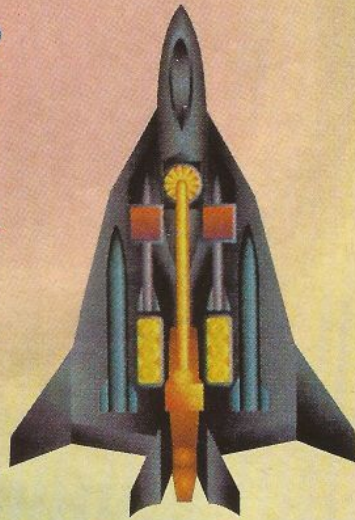
para

TOPKIDSClub

Novedades Nuevas

Para levantar vuelo en el jardín

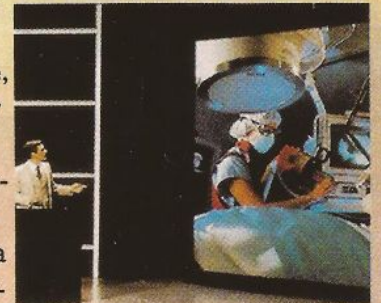
Se está trabajando en un avión caza que podrá despegar desde un barco pequeño, utilizando apenas unos metros de carrera. Este aparato podrá aterrizar, se dice, en forma vertical sobre una superficie de tierra de su propia longitud. Afirman que este avión tendrá mucha demanda en la primera década del siglo que viene. Veremos.



¿Sabés lo que es la telemedicina?

Se está creando un protocolo de comunicaciones común para el seguimiento de pacientes a distancia. Con esto se pretende, entre otras cosas, reducir las necesidades de camas hospitalarias. ¿Para qué internarte si podés consultar al especialista gracias a las tecnologías de la infor-

mación y las telecomunicaciones?



Otra de aviones

Para el año que viene están previstos los vuelos regulares del nuevo avión de la Boeing: el 777. Va a ser el mayor birreactor del mundo. Un avionazo capaz de transportar 440

pasajeros. Y, tal vez, apretados, entren algunos más. El 777 tendrá una autonomía de vuelo de 7.775 kilómetros, la más importante alcanzada hasta ahora. ¡A volar se ha dicho!



Una casa que sabe lo que hace

La edificaron cerca del desierto de Nevada. Si llegamos con nuestro coche y el sensor oculto de la casa nos reconoce, nos abre la puerta. Cuando entramos, la cierra y enciende las luces para guiarnos. En esta casa todo es automático: los sistemas de seguridad, el clima, y hasta los aparatos que ayudan al visitante en sus momentos de diversión.



Un mapa de la Luna

El trabajo lo hizo el satélite llamado Clementine. Durante algunos meses trabajó en órbita lunar haciendo un mapa completo de nuestro satélite. Los estudios del Clementine podrían convertirse algún día en la base fundamental de una minería lunar capacitada para excavar en busca de materiales útiles en su superficie.



El Clementine, con la Tierra al fondo, dedicará dos meses al trazado de un mapa geológico de la Luna.

**GAME
OVER**

¡HASTA EL PRÓXIMO TOP KIDS...!

Siempre decimos lo mismo: ¡el próximo Top Kids viene mejor que nunca! Y lo increíble es que no mentimos. No mentimos porque Top Kids trata, cada mes, de superar al número anterior. ¿Qué podemos decirte del número de diciembre? Una sola noticia basta:

¡Llega Goro!

Un bicho raro de cuatro brazos, mitad hombre, mitad dragón. Tiene dos mil años (que no es poca edad) y es campeón del Mortal Kombat desde hace 500 años. ¿Quién podrá derrotarlo?

Ustedes conocen bien a Goro, el príncipe de Kuatan, en el mundo exterior. Es el secuaz del supermalvado Shang Tsung y está muy confiado en ganar el supertorneo del Mortal Kombat. Este muchachote mide 2 metros con 45 y pesa 250 kilos. A nosotros, personalmente, no nos gustaría encontrarlo en la esquina de casa, cuando volvemos de noche. Es capaz de agarrarte con un brazo, pegarte en la cabeza con el otro, reventarte el estómago con el otro, mientras con el otro sostiene el número 9 de nuestra revista. Total, para algo tiene tantos brazos.

A lo largo de estos últimos meses, con insistencia, llegaron a nuestra revista cartas y más cartas preguntando si iba a salir la figura de Goro. Sí, decíamos. Pero ustedes volvían a preguntar: ¿Sale la figura del Goro? ¡Sí!, ¡Sale! ¡Y cómo! Si el bicharraco es el doble de cualquiera de nosotros, su figura no podría ser "una figura más". Por eso, en diciembre, se encontrarán con un muñeco de tamaño especial. Tan especial que los encargados de colocar la revista y el muñeco en el envoltorio tendrán serios problemas.

No te pierdas a Goro. Esta vez, seguro, Top Kids desaparece de tu kiosco antes de que te des cuenta. ¡No te la pierdas!



Pero, además de Goro, hay otras cosas como siempre... el truco del mes... Las últimas novedades en games... Todos los trucos de los mejores juegos del momento... Los entretenimientos que más entretienen (!) Las cartas de Boca-bierta Un reportaje no autorizado... Música, deportes, games y libros. Como ven ¡de todo, para todos los gustos!

Algo más sobre...

películas de videogames

El mes que viene Algo más te va a traer un informe que te va a recopilar. Te mostraremos imágenes y la historia de todas las películas que se están haciendo basadas en los videogames (incluyendo la película de Mortal Kombat y de Street Fighter).

Noticias Top Secret te seguirá trayendo las últimas novedades del mundo del videogame, y como te lo prometieron en esa sección, ¡un informe especial con las consolas más misteriosas de Sega, la nueva consola de realidad virtual de Nintendo y mucho más!



MORTAL KOMBAT II

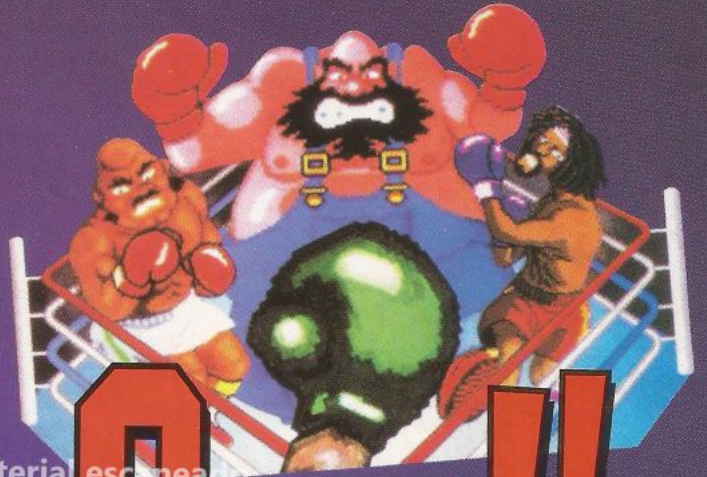
EL VIDEOJUEGO DEL AÑO

En el próximo mes te traeremos la segunda y última parte del sensacional poster para que tengas todas las tomas del Mortal Kombat II.

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

Only For
Nintendo

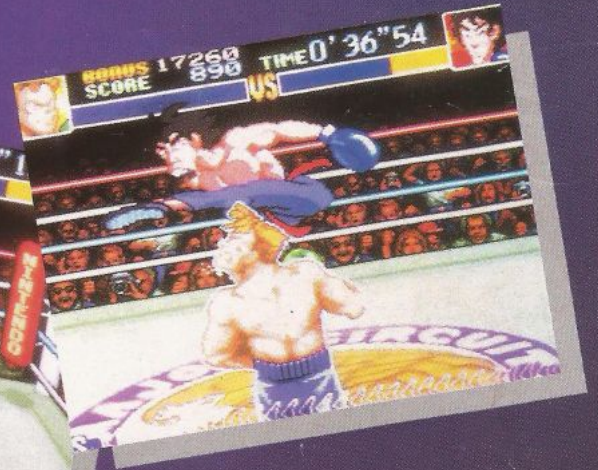
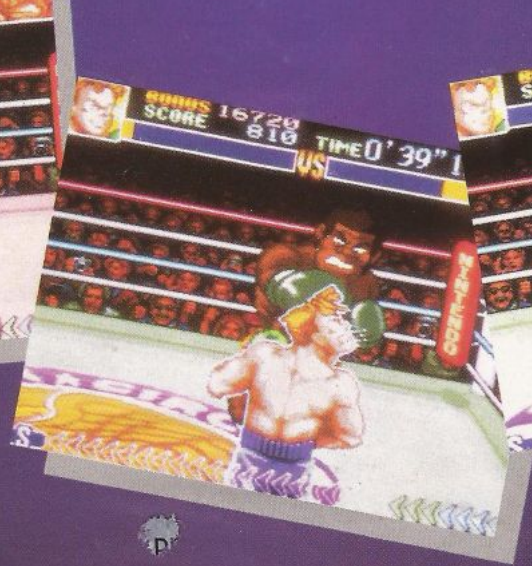
EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER PUNCH OUT!!

Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD

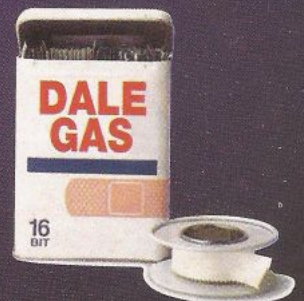


Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

Nintendo®



LA BESTIA ESTA DE VUELTA

¡¡Y MAS PODEROSO QUE NUNCA!!

Only For
Nintendo

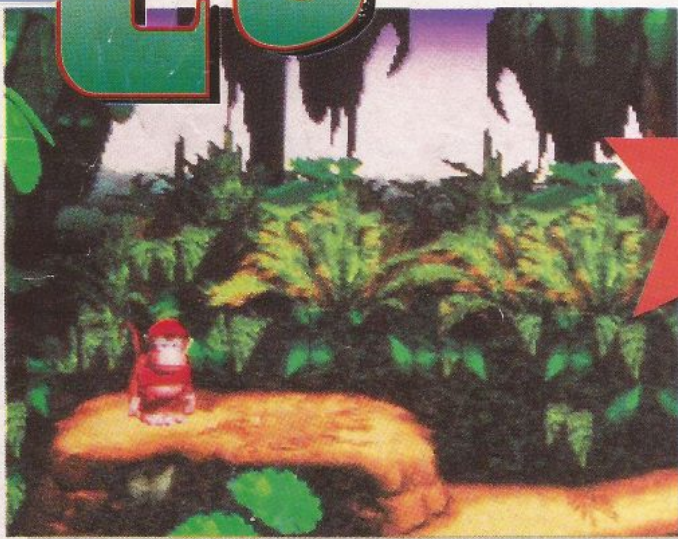
NO, NO ES CD-ROM; NI 32-BITS;
NI ADAPTACIONES 32X; TAMPOCO ES 64 BITS...

...¡ES **16 BITS!** Y SOLO PARA **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

ES... DONKEY KONG COUNTRY

Material escaneado
por: Mike
para:

f /TOPKIDSClub



32
MEGA



MAS
DE 100
NIVELES

INTEGRAMENTE REALIZADO EN COMPUTADORAS SILICON GRAPHICS.

TOTALMENTE EN 3D



Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

... Y ES
LO MAS EN
VIDEOGAMES

