

TOP
Kids

LA PELICULA
DEL MORTAL
KOMBAT

**SUPER
METROID**
GANÁ
5

Material escaneado
por: JTKc
para

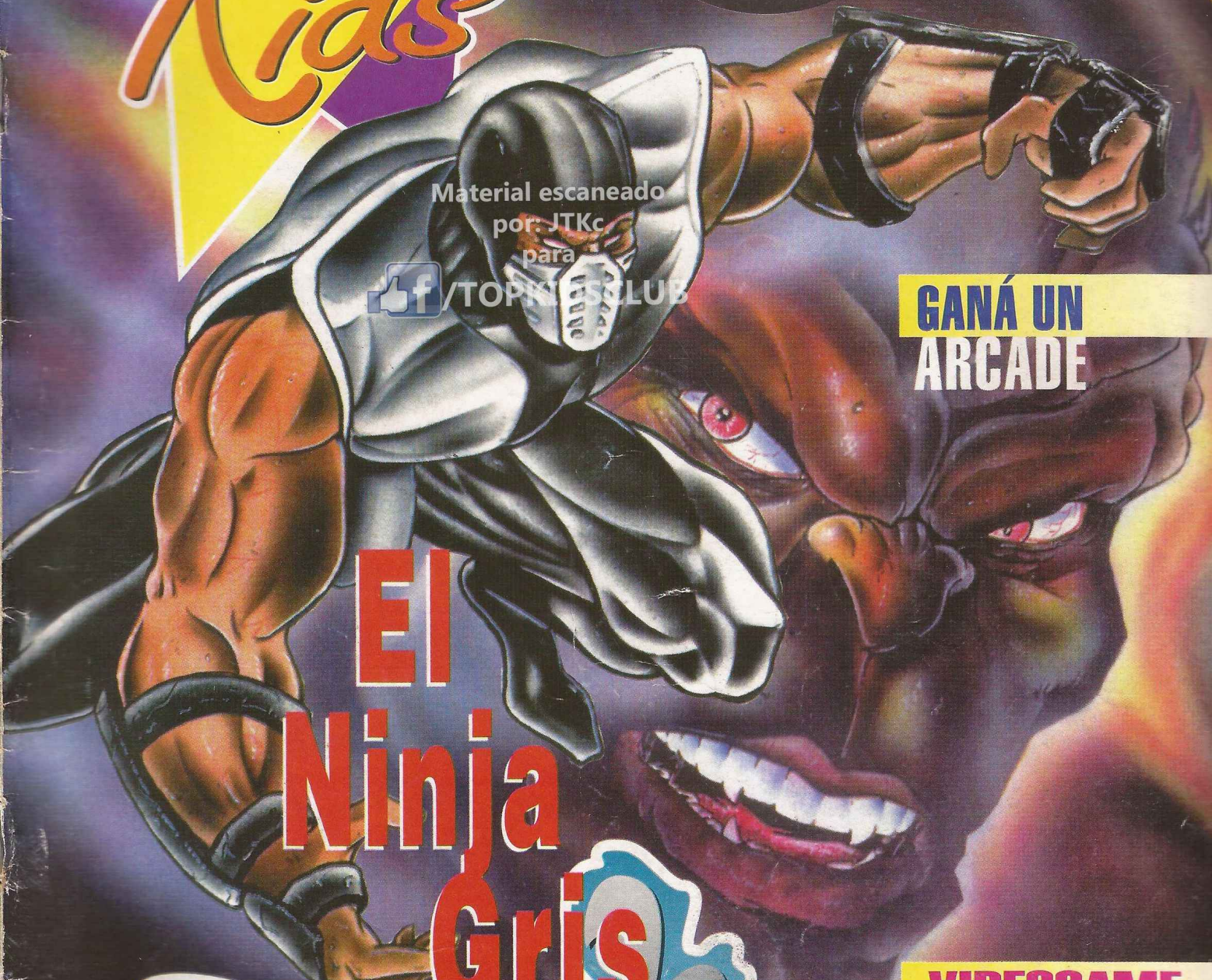
 /TOPKIDSLUB

**GANÁ UN
ARCADE**

**EI
Ninja
Gris**

Smolto

**VIDEOGAME
DEL MES**



la lista

Material escaneado
por: JTKc

Donkey Kong Country para
ansia selvática  /TOPKIDSCLUB

Mortal Kombat II
reparto explosivo

Newman - Haas Indycar Racing
Featuring Nigel Mansell
sólo para campeones de F1

Earthworm Jim
para gusanos

Spiderman & Venom:
Maximun Carnage
jugalo con redes y dientes

The Lion King
este rugie

Mickey Mania
hits clásicos

Demon's Crest
para diablos con suerte

Super Return of the Jedi
conseguí la fuerza

NBA Live' 95
la volcada

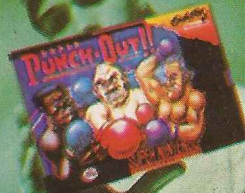
The Adventures of
Batman & Robin
no lo sacudas - explosivo

Final Fantasy III
un paquete épico

Samurai Shodown
abrilo a tu propio riesgo

Uniracers
veloz y frenético

Super Punch-Out!!
"KO" garantizado



¡Por fin un programa que inventaste vos!

Material escaneado
por: JTKc
para

TOPKIDSCUBO

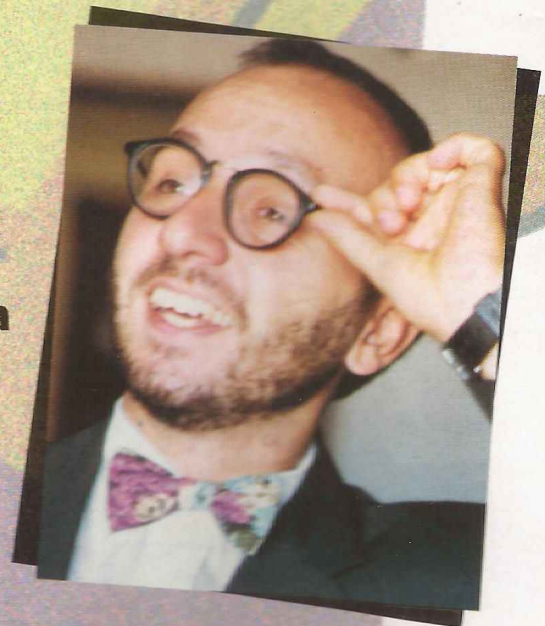
TOP Kids

**A la medida
de tus sueños**



**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?**

**De Lunes a Viernes de
11.30 a 12.00 hs. y
Sábados de 15.00 a 16.00 hs.**

ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR



STAFF

Editor responsable

Juli Marnau

Director

Fernando Salas

Arte

Alexis - Bandini + Cobas

Ilustración

Carina Reglado

Marketing

Stephane Le Corguillé

Promoción

Carlos Robbiano

Coordinación General

Daniel Le Corguillé

Publicidad

Martin Rimoli

Fotocromía

Centro Grafica S.R.L.

Reconquista 741 - Capital

Tel: 315 3980

Impreso el 24 de enero de

1995 en los talleres de

Editorial Perfil s.a.

(California 2715/31 Cap.

Tel: 2872500041 al 44)

Distribución Cap.

y Gran Bs. As.

Ayerbe y Asoc.

(E. de Luca 1650 Cap.

Tel: 941-7444)

Distribución Interior

Olga (Pta. L. S. Peña 1836

Tel: 304-9377)

Colaboradores

Coyote Barolo

Washington Báez

Ortiz Scharenberg

Emiliano Polijonopoulos

Tel:

Aki

Ac

© 1995 Propiedad Intelectual 375.521

Todos los nombres y nombres

mencionados dentro de © y ™ y están

registrados como de sus respectivos

dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una

Material escaneado por JTKc

MANUFACTURING para

EDITORIAL



COMPLETAMOS UN CICLO

Uno es de celebrar. Sobre todo, cuando son buenas las noticias que nos reúnen para el festejo. El mes que viene cumpliremos el primera año de vida. Doce revistas, doce figuras del Mortal Kombat. Pero, sobre todo, doce maneras de comunicarnos. Procurando tratarte como te lo merecés. Con todo nuestro respeto. Si cometemos algunos o muchos errores son, seguro, involuntarios. Y, todas las veces que nos hacen notar esos errores, tratamos de reconocerlos públicamente. Si Top Kids viene creciendo a lo largo de estos meses, el mérito es tuyo, que nos aplaudís cuando hacemos las cosas bien y nos das un tirón de orejas cuando equivocamos el camino.

Alguien podría decir que el número aniversario será el 13... y es verdad, pero completamos el ciclo el mes que viene, ¿no? Si quieren, festejamos los dos meses seguidos. Uno porque completamos los 12 números y en abril porque es el cumpleaños.

¿Cómo será nuestro número casi-aniversario? Hoy, seguro, no tenemos idea. Las vacaciones, a veces hacen que le perdamos el paso. Pero vas a ver que haremos un número especial (aunque sea igual que el de todos los meses). En treinta días (o menos) veremos es número doce tan importante y necesario para nosotros y para ustedes.

Gracias y hasta el número casi-aniversario.

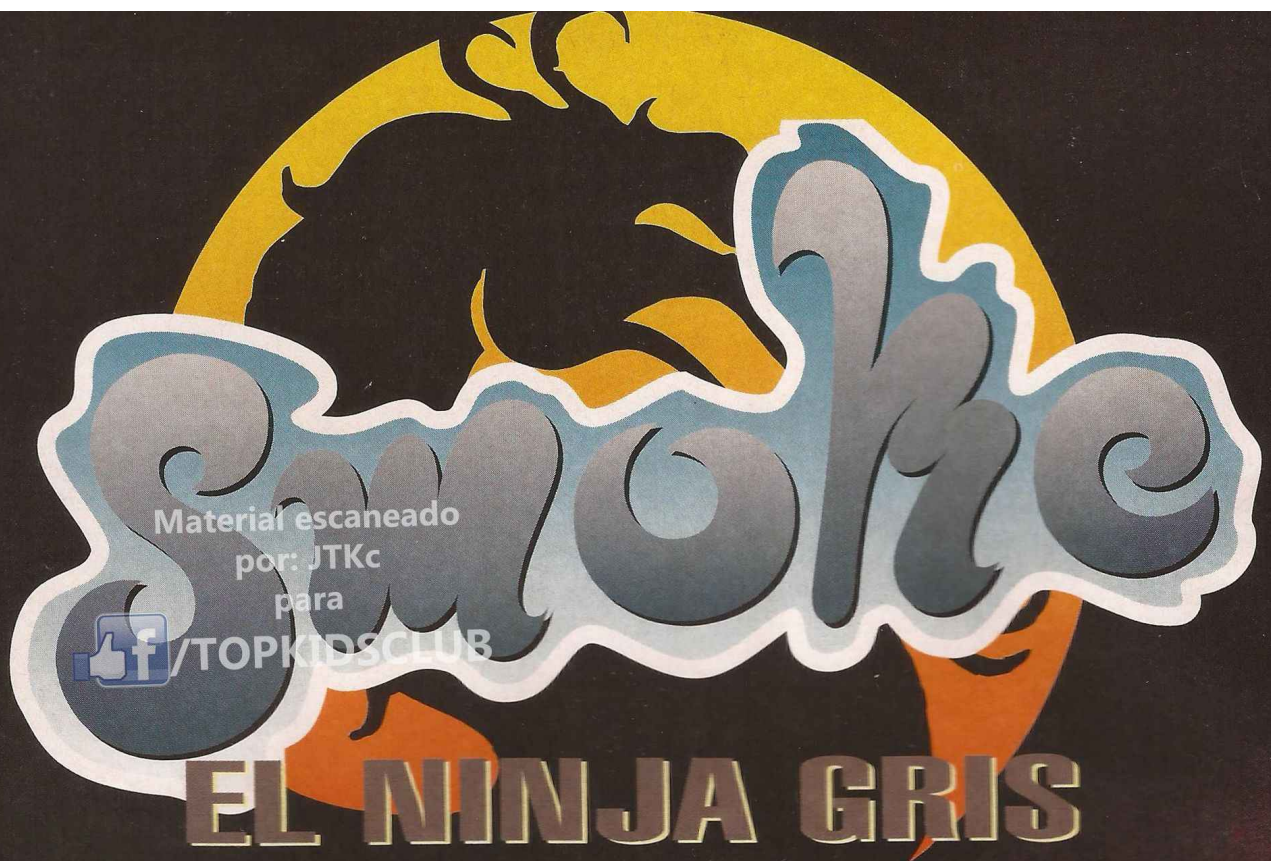
El Dire


SUMARIO

- | | | | |
|-----------|-----------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------|
| 3 | Editorial | 33 | Los insoportables están vivos |
| 4 | Smoke: el ninja gris | 34 | Top Tricks |
| 7 | Smoke: golpes | 38 | El club de Top Kids |
| 8 | Top Kids Games | 40 | Galería de arte pop |
| 10 | VG del mes | 42 | Comprendiendo los videogames |
| 14 | Top Wins | 44 | Bocabierta |
| 16 | Top Kids Music | 46 | Top Secret |
| 17 | G&S Andrés Calamaro | 48 | Tu computadora te ayuda a aprender idiomas |
| 18 | Novedades condensadas | 50 | Etcétera |
| 20 | Preguntas & Respuestas | 51 | Comic: Mortal Kombat II |
| 21 | La página de Aki | 56 | Novedades nuevas |
| 22 | Algo más sobre películas de videogames | 57 | Figurita difícil/ Horroróscopo |
| 26 | Liberato Top | 58 | Game Over |
| 30 | Concursos y cupones | | |



Este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.



Material escaneado
por: JTKc
para
 /TOPKIDSClub

Smoke

EL NINJA GRIS

Hablar de Smoke es casi imposible. Muy poco o nada se sabe de él y lo que se sabe mejor olvidarlo. Es uno de los tres ninjas del Mortal Kombat. Los otros dos son el espectro reencarnado. Scorpion y su eterno enemigo, Sub-Zero. Pero, busquemos una vez más en los secretos archivos de Shang Tsung.

UNA PISTA: EL BARCO DEL MAR DE LA CHINA.

Por distintos medios, por distintas razones, fueron atraídos al Mortal Kombat tanto Sonya Blade, como Johnny Cage y Liu Knag. Sonya entró al torneo sin saberlo: por perseguir al asesino de su novio, el malvado Kano, terminó a bordo de la chatarra flotante. Johnny, un poco cansado de los combates fabricados en Hollywood, quiso

demostrarle a su público y a sus críticos, que era un verdadero maestro de artes marciales. Y Liu Kang, aceptó la invitación de Shang Tsung porque tenía buenas razones para hacerlo, por algo es un monje shaolin de la Orden de la Luz y descendiente del mítico Kung Lao.

Peor cuando estuvieron a bordo del sucio barco de Shang Tsung rumbo a la isla misteriosa del Mortal Kombat, se sucedieron algunos encuentros pre-torneo y tanto Sonya como Johnny y el mismo Liu Knag fueron derrotados misteriosamente. Se supone que esas derrotas rápidas habían si-

do planeadas por Shang Tsung para asustar a estos mortales y hacerles perder confianza durante el torneo verdadero. Quienes derrotaron a los tres héroes? Pues, los tres ninjas: Zub-Zero, Scorpion y Smoke. De la rivalidad de Zub-Zero y Scorpion se sabía bastante. El miembro del Lin Kuei, raro clan chino de asesinos, había matado vilmente a Scorpion y Scorpion regresó de la muerte para salvar su alma. Pero qué se sabía de Smoke?. Solamente que era un ninja gris, un personaje misterioso que tenía la particularidad de desaparecer y aparecer durante el combate. Y así apareciendo y desapareciendo pudo transformarse en un peligro real para todos sus adversarios. De esta manera conocimos a Smoke.

OTRA PISTA: LOS SECRETOS PLANES DE SHANG TSUNG

luto Shao Kang, el "dueño" de Shang Tsung). Y segundo, que Shang Tsung tiene varios peligrosos secuaces a sueldo

Quién pudo acercarse a la isla de Shang Tsung y hur-

Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSClub

gar en

sus planes? El novio de Sonya Blade, el poco conocido agente secreto Sebastián Cool, fue asesinado por Kano siguiendo la instrucciones del hechicero dueño del Mortal Kombat, porque con sus investigaciones se había transformado en un verdadero enemigo para el Mundo Exterior. Antes de ser asesinado por Kano, se dice, Sebastian Cool habría llegado a la isla y descubierto algunas cosas. Primero, que esa isla que se encuentra en el "este del mar de la China", realmente será en el límite de la Tierra con el llamado Mundo Exterior (donde es amo abso-

entre los "mortales". Uno es Kano, cosa que el novio de Sonya descubrió muy tarde: otro es Sub-Zero, que llegó encomendado por la secta a la que pertenece. El tercero es Scorpion que fue rescatado del infierno para vengarse. Y el cuarto es Smoke. De los tres primeros, Shang Tsung desconfía. De Smoke, no.

Un documento del cual Cool habría sacado fotografías, revelaría que Smoke obtuvo esa magia de aparecer y desaparecer del propio hechicero del Mortal Kombat. Shang Tsung le había dado ese don a cambio de su más absoluta obediencia. En otras pala-

bras: Smoke le habría vendido su alma a Tsung. Los tres ninjas (el azul, el amarillo y el gris) pare-

cen, junto con Kano, servidores del dueño del Mortal Kombat. Kano lo traicionará porque servirá otros intereses: los propios. Los ninjas actuarán según sus características esenciales. Uno es el frío, el otro es el fuego. Entre el frío Sub-Zero y el fogoso espectro encarnado, hay una batalla a muerte. Entre ambos está ese límite ambiguo, peligroso, fiel a Shang Tsung: el ninja gris. El temible Smoke.

C.B.



ENCONTRAR A

Smoke

Material escaneado

por ITIK

para

f /TOPKIDSClub

Smoke es un personaje incluso más misterioso que Reptile. De Reptile sabemos que es en realidad un reptil, sabemos sus características y sus tomas. En cambio, de Smoke lo único que sabemos es que es un guerrero humeante. Es un personaje oculto que, tal vez, podamos conocer mejor y hasta controlar en el Mortal Kombat III.

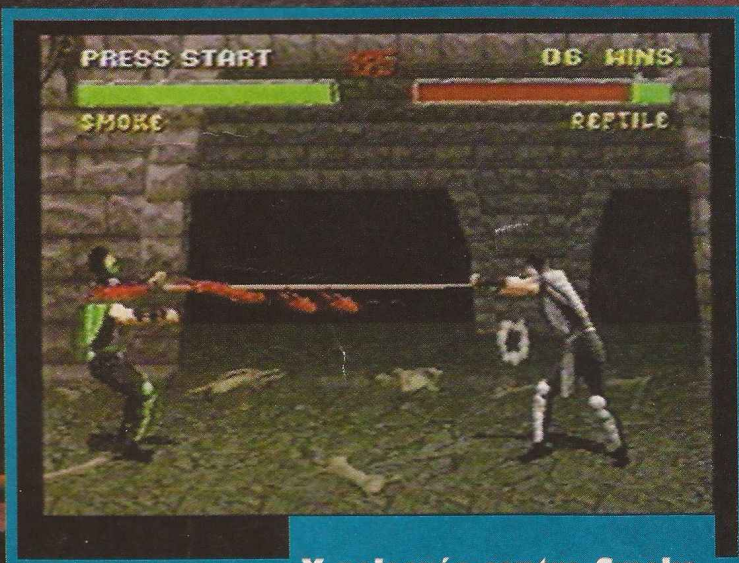
Hace muchos uppercuts



En la pantalla del portal, apretá abajo y start cuando aparezca Dan.



Serás transportado



Y pelearás contra Smoke



Smoke es uno de los tres personajes ocultos del Mortal Kombat II Enfrentarse a él es muy fácil, simplemente hay que llegar a la pantalla del portal y hacer uppercuts (ganchos) hasta que aparezca la cara de Dan Forben (es un programador del game) sobre el lado derecho, abajo. Inmediatamente apretá Abajo y Start.

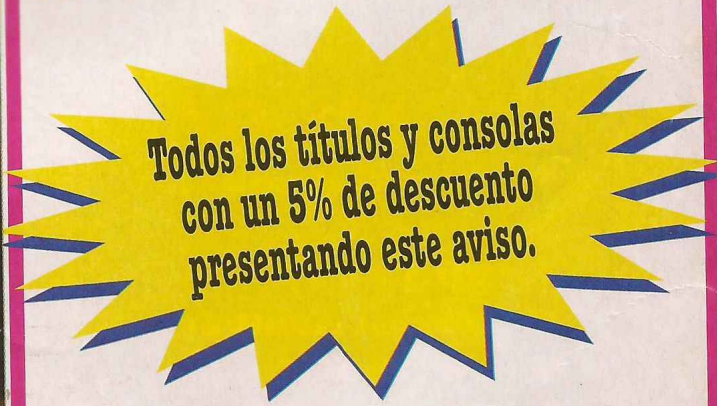


700 m² con todos los juguetes y el surtido más grande del país
 ¡¡¡Al mejor Precio!!!

**Juguetería • Librería
 Regalería • Fast Food**

Juegos y actividades gratuitas
 Pelotero Gratis
 Festejamos tu cumpleaños
 y mucho más...

¡¡¡Vengan, los esperamos!!!













Todas las tarjetas sin recargo

**La Pampa 1549
 (casi esq. Libertador) • Capital**

**Lunes a Sábado de 9 a 21
 y Domingos de 11 a 20 hs.**

Estacionamiento Propio

GAME BOY®

- 1** Donkey Kong Country 
- 2** Mortal Kombat II 
- 3** Super Punch Out!!! 
- 4** Illusion of Gaia 
- 5** Super Street Fighter II 
- 6** Soccer Shoot Out 
- 7** Stunt Race FX 
- 8** Vortex 
- 9** NBA Jam 
- 10** Super Metroid 

- 1** Mortal Kombat II 
- 2** Donkey Kong 
- 3** Megaman 4 
- 4** Wario Land 
- 5** Tetris II 
- 6** Mortal Kombat 
- 7** Spiderman X-man 
- 8** Nigel Mansell 
- 9** Metroid II 
- 10** R - Type 

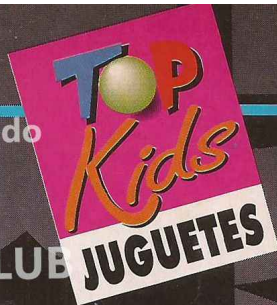
MEGA

- 1** Mortal Kombat II = 1
- 2** Sonic 3 ↑ 7
- 3** NBA Jam ↓ 2
- 4** Mortal Kombat ↑ 5
- 5** Virtua Racing ↓ 4
- 6** FIFA Int. Soccer ↓ 3
- 7** Street Fighter 2 Champ. ↓ 6
- 8** Terminator 2 ↑ 9
- 9** Alien 3 ↓ 8
- 10** Total Caruage ↑ -

GAME GEAR

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

Material escaneado
por: JTKc
para



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

VARONES

- | | | | |
|----------|----------------|--|----------|
| 1 | Alliens | | 2 |
| 2 | Street Fighter | | 1 |
| 3 | Ghostbusters | | - |
| 4 | Dragon Ball Z | | 3 |
| 5 | Revell | | 4 |

NENAS

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

PC

- | | | | |
|-----------|-------------------|---|-----------|
| 1 | Doom | = | 1 |
| 2 | TFX CD | | - |
| 3 | Mortal Kombat | | 2 |
| 4 | Tie Fighter | | - |
| 5 | Dune 2 | | 8 |
| 6 | Syndicate | = | 6 |
| 7 | Warlords II | | 10 |
| 8 | World Cup '94 | | 4 |
| 9 | Dune CD | | - |
| 10 | Street Fighter II | | 5 |

JUEGOS DE MESA

- | | | | |
|----------|---------------------|---|----------|
| 1 | Pictionary Party | = | 1 |
| 2 | Mouse Trap | | 4 |
| 3 | Spaguetti | | - |
| 4 | El juego de la vida | | - |
| 5 | Loopin Looie | | 2 |



FICHA TECNICA *Top Kids*

Arcade
Ultra 64 **GAME:**
Killer Instinct

TIPO:
Lucha en 3D
MEMORIA:
160 Megas
SALE EN:
Ya salió (Arcade)
Mediados 1995 (Ultra 64)
JUGADORES:
2
DIFICULTAD:
Media/Alta
NIVELES:

PASSWORD BATERIA

Killer Instinct es el nuevo Game de Midway que marca una nueva etapa en la calidad gráfica de los games para Arcade.

ter), pero Killer Instinct es en realidad único. Lo que resalta a primera vista es —lógicamente— sus increíbles gráficos, que son al estilo Virtual Fighter, pero muy, muy superiores. Cada personaje y escenario está increíblemente detallado, y la cámara se acerca y aleja de la pelea, dando una sensación de realismo única. En ciertas pantallas, la cámara gira 360 grados alrededor de la pelea.

Los personajes

Una característica del game son sus personajes. Cada uno es completamente diferente, no sólo en sus apariencias, sino en cada movimiento y ataque. Por ejemplo, Spinal es capaz de transformarse en cualquiera de los demás personajes (como Shang-Tsung) y Meltdown se va volviendo invisible cuando le pega mucho a su adversario.

En algunos aspectos, se podría decir que es similar a los otros games de lucha (en especial Street Figh-



TJ COMBO,
el boxeador



THUNDER,
el jefe indio



SABREWOLF,
mitad lobo, mitad humano



FULGORE,
el robot



JAGO,
el ninja



MELT-DOWN,
lava pura



GLACIUS,
el luchador de hielo



ORCHID,
la mujer



EL CONTROL

Es muy similar a los games de Street Fighter II. Tiene seis botones y varias tomas para cada personaje. La principal característica es la de los combos; hay que tratar de pegarle la mayor cantidad de veces posible al contrincante sin detenerse.

El Veredicto

Killer Instinct es, al menos en la parte gráfica, superior a todo lo visto hasta el momento. Hay tanta diferencia entre este game y otros juegos de lucha en 3D, como Virtua Fighter, como lo hay entre el Virtua Racing y el Daytona USA. Las imágenes son impresionantes. Cada movimiento de los luchadores y cada detalle son super reales. Esto, sumado al movimiento de la cámara, brindan una sensación de realismo sin igual.

En la parte de control de los personajes, el Killer Instinct responde bastante bien. Los movimientos y la forma de jugar son muy parecidos a los de los games de Street Fighter II. Las peleas son bastante largas y el principal objetivo para ganar es tratar de hacer combos de hasta 24 golpes (un combo es cuando se le empieza a pegar golpe tras golpe al otro personaje, sin que éste pueda defenderse).

En cuanto a los luchadores, cada uno es completamente único. Por ejemplo, Glacius es un personaje de agua y tiene la apariencia del robot de metal líquido de Terminator 2. Melt-down es de fuego, Fulgore es una especie de robot cancherísimo. Spinal es un esqueleto y Riptor es un reptil. El total de personajes que se pueden elegir es de diez. Como en todo game de lucha, cada uno tiene sus distintos ataques.

99%

GRÁFICOS
SONIDO

98%

CONTROL

96%

DIVERSION
DESAFIO

97%

TOTAL

 /TOPKIDSCLUB



Ampollas Quizás?

Material escaneado

por: JTKc

para

 /TOPKIDSClub

Presentamos 6 nuevos quemaditos
para Super NES.





Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSLUB

Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones.

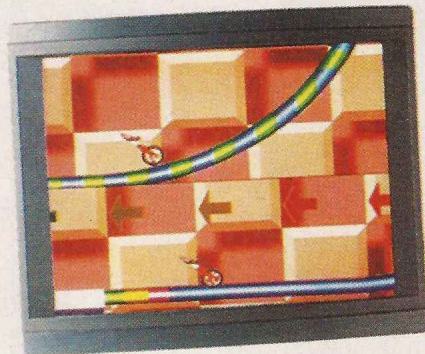
Es **Donkey Kong Country** y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que prepárate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



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 hacelo 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 **Univacers™**. 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 agantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



2 Super GAME BOY de regalo!!!

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSClub

TOP WINS

¡La página de los CAMPEONES!

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO

Donkey Kong Country

CONSOLA

SNES

RÉCORD

Terminarse el game

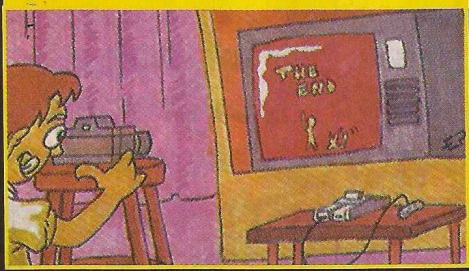
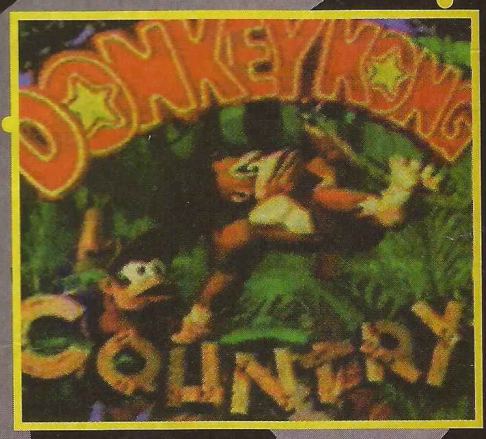
NOTA

¿Hasta qué pantalla podés llegar en este fabuloso game? Mandanos una foto en donde se alcance a distinguir hasta qué lugar llegaste, y si te terminaste el game, mejor.

TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy! Hay dos formas de ganar, por una parte nosotros ponemos mes a mes en esta sección un record que tenés que tratar de batir. Si lo lográs (o llegar cerca) sacale una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto le reglaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje. Por otro lado, vos no podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga ganará otro Super Game Boy

FAAA... MIRA ESE PUNTAJE:

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme.



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL RECORD DEL MORTAL KOMBAT II

MATIAS TREGONING



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

BENJAMIN ROWSTRON

Y LOS OTROS CAMPEONES:

MORTAL KOMBAT II

Ricardo Alonso - Mató a Jade y se terminó el game

Pedro Casares - Mató a Jade.

Adrián Moreno - Mató a Jade y a Smoke

Eduardo Shimoyama - Se terminó el game

Emiliano Ganduglia - Mato a Smoke

SONIC 3

Carlos Martínez - Se terminó el game

Esteban Palma - Llegó a la pelea final.

FIFA INT. SOCCER

Juan Torres - Llegó a los cuartos de final

Horacio Calvo - Se terminó el game con Argentina

¡Y TAMBIEN TENEMOS A LOS CAMPEONES DE LOS DEMAS GAMES!

Daniel Valdivia - Se terminó el Contra 3 para SNES

Carlos Martínez - Se terminó el Sonic 1, 2 y 3, y el Ren & Stimpy para Mega

Pedro Vecchi - Se terminó el Dynablaster y varios juegos más para NES/Family.

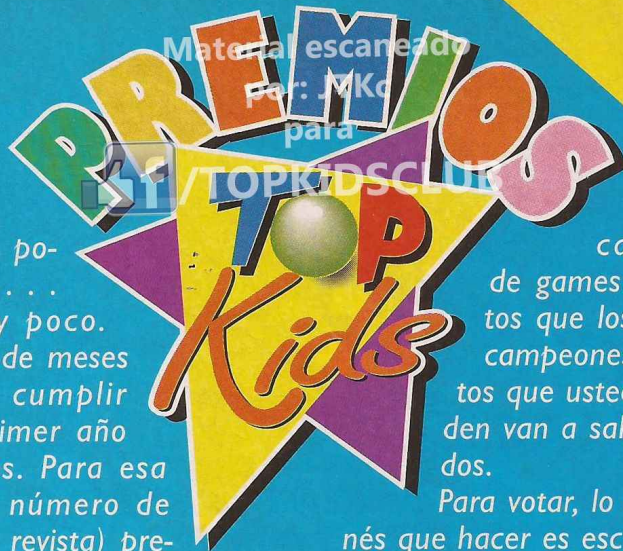
Envía tus cartas con récords a:

TOP KIDS REVISTA
Concurso TOP WINS

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



E.P.



Ganate un cartucho con el mejor videogame del año

Falta poco... muy poco. En un par de meses vamos a cumplir nuestro primer año junto a vos. Para esa fecha, (el número de Abril de la revista) presentaremos los **PREMIOS TOP KIDS**. ¿En qué consisten? Muy fácil, vamos a premiar a los mejores juegos del último año. Vamos a cubrir todos los tipos y

categorias de games y los aspectos que los hacen unos campeones. De los votos que ustedes nos manden van a salir los resultados. Para votar, lo único que tenés que hacer es escribir una lista con tus games preferidos para cada categoría, y mandarla dirigida a esta sección con cualquier carta que nos escribas. Las categorías son las siguientes:

Mejores gráficos

Nombranos al game que más te haya copado con sus gráficos.

Mejor sonido

El que tenga una música que te re-cope o efectos especiales super reales.

Mejor control

Un game en el cual vos te sentís dentro al controlarlo.

Mejor desafío

Ese game que cuando lo agarraste por primera vez, no pudiste largarlo más.

Más entretenido

El que más diversión te haya traído.

Mejor héroe

Tu ídolo, o el personaje más original del game.

Peor game

Ese game que te compraste o alquilaste, que es un porquería, que da asco jugarlo.

Mejor villano

Tu peor archienemigo, el mejor villano de los games.

Mejor game

El mejor game del año, el que mas te gustó en todas las categorías.

TOP KIDS REVISTA

Concurso LOS PREMIOS TOP KIDS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal



Emiliano Polijronópulos

MUSICA INTERNACIONAL

MUSICA NACIONAL

1	LAMENTO BOLIVIANO Los Enanitos	↑ 10
2	MATADOR Los Fabulosos	↓ 1
3	CHIPI CHIPI Charly García	↑ -
4	SELVA La Portuaria	↑ -
5	NO LE DIJO NADA Los Ladrones	↑ -
6	CON UNA RUBIA EN EL AVION Los Ladrones	↑ -
7	SALGO A CAMINAR Birabent	↑ -
8	TESTIGO DEL SOL A. Lerner	↑ -
9	EL OSO Fito Páez	↑ -
10	RESCATA MI CORAZON Manuel	↓ 8

1	THE SING Ace of Base	↑ 4
2	DESESPERADA Marta Sánchez	↓ 3
3	THE FLINSTONE B52	=
4	AMAZING Aerosmith	↑ -
5	VIVIR SIN AIRE Maná	↑ -
6	ANGEL Aerosmith	↓ 10
7	MR. JONES Dr. Adams	↑ 5
8	DON'T TURN AROUND Ace of Base	↓ -
9	LOVE'S STRONG Rollings	↓ 2
10	CRAZY Aerosmith	↑ 6

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



GRUPOS Y SOLISTAS

REPORTAJE **no**

Auto riza do

Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSCLUB

ANDRÉS CALAMARO

Para entrevista-
tar a Andrés
Calamaro se
nos ocurrió,
por un mo-
mento, la idea de enviar a
nuestro periodista estrella
'Coyote' Barolo. Pero tuvi-
mos mala suerte. Cuando
Calamaro venía a Buenos
Aires, Barolo llegaba a Ma-
drid y cuando regresaba, el
cantante y autor ya estaba
en Europa. Por suerte Ca-
lamaro hizo declaraciones
a muchas revistas y diarios
y "Coyote" Barolo es una
maravilla recortando y
pegando.

Si, Andrés Calamaro vive
con un pie en Madrid y
otro en Buenos Aires.
lo que le obliga a estirar
las piernas una barbaridad.
Pero su historia co-
menzó mucho tiem-
po antes, cuando se
dio cuenta de que lo
único que le importa-
ba era la música. Y el
éxito lo alcanzó a los
diecinueve años, sien-
do tecladista de "Los
abuelos de la nada".
Grabó muchos discos
como solista, produjo
otros, y en uno de esos
arranques, se fue a Es-
paña.
Cuando Barolo se de-
sencontró por primera
vez con Calamaro, pre-
guntó en la capital espa-
ñola por el éxito del ar-
tista y se dio cuenta que
de tiene un público que
lo sigue fanáticamente. Fue
allí, en España, donde An-
drés Calamaro formó su



banda "Los Rodríguez"
y metió ese golazo lla-
mado "Sin documen-
tos". En Madrid, de ese
disco se vendieron más
de 80 mil y aquí, en nues-
tro país, en cualquier mo-
mento pisa los 120 mil,
que no es poco.

A pesar de su éxito con
"Los Rodríguez", Andrés
no deja de pensar en grabar
un disco como solista. La
idea le da vueltas por la ca-
beza. No bien se detenga,
zas! lo tenemos grabando.
Reponiendo a una pregun-
ta que le hizo otro periodis-
ta, pero que también se le
hubiera ocurrido a Barolo,
Andrés dijo que le resulta
difícil permanecer en Euro-
pa y que, vuelta a vuelta
llega la nostalgia para re-
cordarle a Buenos Aires.
Claro que Calamaro no
contó con la agudeza in-
telectual de "Coyote"
Barolo, que dijo, en un
momento de inspiración
poco común: Pero, esti-
mado amigo, ¿para qué
se hicieron los aviones?
Lo que es ser periodista
de verdad.

Casi por C.B.

NOVEDADES

Material escaneado por: JTKc para

TOPKIDSClub



FICHA TECNICA

3DO **GAME:** Super Street Fighter 2 Turbo

TIPO: Lucha
MEMORIA: -
SALE EN: Marzo 1995
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

El Super Street Fighter 2 Turbo es el nuevo game de la línea Street Fighter que sale para las consolas hogareñas. Con la potencia del 3DO, este game es idéntico al arcade. No hemos podido encontrar ninguna diferencia. Los gráficos son iguales y todos los combos y tomas funcionan perfectamente. Es mejor que las versiones de SNES y Mega no solo por que está en el 3DO, sino porque es el Turbo, la última y mejor versión de Arcade. Si tenés el 3DO y buscás un buen juego de lucha, o si querés tener un arcade en tu casa, conseguí este game.



FICHA TECNICA

SNES **GAME:** Ball Z

TIPO: Lucha en 3D
MEMORIA: 8 Megas
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

Ball Z es un game de lucha muy original. Los programadores de Accolade Crearon un game de lucha en 3D al estilo



Virtua Fighter pero con luchadores formados por pelotitas, lo cual consume mucha menos potencia de la consola, permitiendo así que se desarrolle para las consolas de 16 bits. Los sonidos del game son buenos pero es difícil de acostumbrarse al control de los luchadores, ya que están en un mundo en 3D. Sin embargo, los personajes reaccionan rápida y correctamente a tus órdenes. También tiene mucha acción.



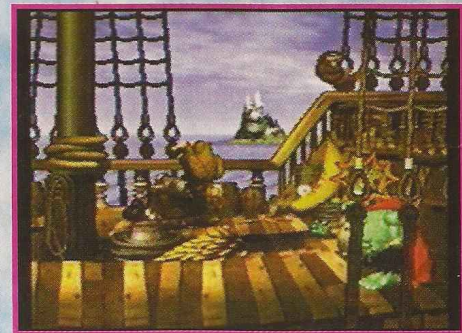
FICHA TECNICA

MEGA/SNES **GAME:** Zero, the Kamikaze Squirrel

TIPO: Aventuras
MEMORIA: -
SALE EN: Ya salió
JUGADORES: 1
DIFICULTAD: Media
NIVELES: -

PASSWORD BATERIA

Zero es un muy buen juego de aventuras en donde el personaje principal es una pequeña ardilla muy simpática, la cual tiene unos movimientos y tomas ninja bastante buenas y graciosas. El game es muy bueno en gráficos, cada nivel cambia com-



pletamente y en cada uno hay enemigos y escenarios increíbles. Los sonidos son también muy buenos, dan ganas de pausar el game para escucharlos. A toda la acción que tiene el game se le suma un toque de humor con las cosas que hace Zero, por ejemplo, cuando te terminar un nivel.



NOVEDADES

Materiales para
TOPKIDSClub

Facebook /TOPKIDSClub

Megaman X2

FICHA TECNICA Top Kids

GAME:
Megaman x 2

TIPO:
Acción

MEMORIA:
16 Megs

SALE EN:
Marzo 1995

JUGADORES:
-

DIFICULTAD:
Media

NIVELES:
-

PASSWORD BATERIA

NOVEDADES

Itchy & Scratchy

FICHA TECNICA Top Kids

GAME BOY GAME:
Itchy & Scratchy

TIPO:
Aventuras

MEMORIA:
2 Megs

SALE EN:
Ya salió

JUGADORES:
1

DIFICULTAD:
Media

NIVELES:
-

PASSWORD BATERIA

NOVEDADES

Corpse Killer

FICHA TECNICA Top Kids

32X/SEGA CD GAME:
Corpse Killer

TIPO:
Aventuras

MEMORIA:
-

SALE EN:
Marzo 1995

JUGADORES:
1

DIFICULTAD:
Media

NIVELES:
-

PASSWORD BATERIA

Llega al Super NES la segunda aventura de Megaman, Megaman X2. El game se trata de que, una vez derrotado el malvado Sigma (en el final del Megaman X), sus robots diseñan un plan para dominar el mundo. Como siempre, Megaman tiene que ir a controlar la



situación. El game es mucho mejor que sus predecesores, en especial en los gráficos, ya que algunas pantallas poseen efectos especiales muy interesantes. Al igual que en los otros games de este personaje, primero pasas el nivel inicial, luego te terminas las ocho pantallas que tiene (en orden que vos quieras), y después te aparece un nivel secreto en el cual descubris quién es el jefe de todo este malvado plan.



Tom y Jerry? No: Itchy y Scratchy, los dibujitos animados super graciosos y sangrientos que se ven de vez en cuando en los Simpsons. En este nuevo juego para Game Boy, llamado "Miniature Golf Madness" (locura de mini-golf), manejas a



Scratchy (el gato), que en los dibujitos siempre termina perdiendo. En el game, Scratchy está jugando golf y el objetivo es meter la pelota en el hoyo, tratando de que Itchy no te mate en el intento. De vez en cuando, vas a encontrar vos también alguna que otra arma, con la que podés destruir al maldito ratón.



Corpse Killer es uno de los primeros games para 32X que no es producido por Sega. La compañía que lo creó, Digital Pictures, es una experta en games en CD, ya que produjo más de media docena de ellos para el Sega CD. Este game, Corpse Killer, requiere que tengas no sólo el 32X y tu Mega,



sino también el Sega CD. El juego es muy parecido a los demás games de la compañía para Sega CD, pero con un notable mejoramiento de los gráficos. Hay muchos más colores y la animación es mejor. Como en casi todos los games, tu misión es la de rescatar al mundo, en este caso de unos zombies, como los de la película "Los muertos vivos".



PREGUNTAS & RESPUESTAS

Preguntas y respuestas es una sección creada especialmente para responder tus preguntas de videogames. Mes a mes, publicaremos y responderemos las cartas con tus preguntas, que pueden ser de cualquier tema, siempre que estén relacionadas de alguna manera a los videojuegos. En P&R están todas las respuestas.

migo cuando aparece el famoso Finish Him .

CORTITA

Pablo Justman nos cuenta que tiene un Snés con el Mouse que trae el Mario Paint y que quisiera conseguir los games que funcionen con el mouse, pero que no he visto ninguno. Respuesta: En realidad, salieron muy pocos que sean compatibles. Al-

ESCRIBI A P&R
¿Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames?. Escribinos. Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envíalas a:

Preguntas & Respuestas/Emiliano
Felipe Vallese 1558 (1406)
Capital Federal

DE TRUCHOS Y ERRORES

Carlos Villarreal nos escribe y nos cuenta algunas cositas. Primero nos dice que cree que hay un error en La columna de Aki del mes de noviembre entre las fotos de los joysticks de Nes y Super Nintendo. Sí, Carlos, hay un error. Lamentablemente no hay manera de corregir ese tipo de errores, ya que se producen cuando se van a imprimir las revistas, y cuando ya están impresas ya no hay nada que hacer. Pero con eso no intentamos echarle la culpa a los demás. Los últimos números estuvieron llenos de errores y horrores, pero ya explicamos por qué suceden en esta misma sección en el número pasado. Igualmente tratamos de hacer los menos posibles. Carlos también cuenta que vio un cartucho de MKII a \$50 y pregunta si es truco por tener un precio tan bajo. La verdad es que no lo po-

demos decir con seguridad. Suponemos que sí, pero hay lugares en los que vimos juegos originales a precios todavía más bajos. Por ejemplo, hace unos dos meses atrás, una conocida empresa que se dedica a la venta de compactos y equipos de música (que queda en un shopping), se puso a liquidar todo lo que tenía de videogames, y regalaba los games de Snés a \$20 - \$25, los de Mega a \$10 - \$20 y los de Nes a \$5 - \$10. Nuestras condolencias a todos los que ni se enteraron de esta liquidación. Una forma de darte cuenta fácilmente si un game es truco o no es fijarte si trae caja y manuales en inglés. Finalmente, en su carta, Carlos nos pregunta si es lo mismo un cartucho de Mega (16-Bits) y uno Mega Drive. Carlos, estás hablando de lo mismo. Mega es la abreviación de Mega Drive. El Mega es también casi idéntico al Genesis, que es la versión americana de la misma consola.

JUEGOS VIEJOS

Matías Fidalgo es de Banfield, nos felicita por el programa y cuenta que lo graba siempre que sale o cuando va al colegio. Pide que pongamos información en la revista de Doom y Mortal Kombat para PC y pregunta cómo hacer para transformarse en Kintaro en el Mortal Kombat II.

Respuesta: Los dos games que nos pedís información son bastante viejos, por lo que no les podemos dar espacio en la revista. Sin embargo, el Doom lo mostramos en el número 2 y el Mortal Kombat es prácticamente idéntico al del arcade. Para que no te quedes con las ganas de ver estos games, cualquier día de éstos los mostramos en el programa. En cuanto a transformarse en Kintaro, lo podés hacer con Shang Tsung para hacer la fatality: presioná el botón de piña baja por 25 segundos y soltalo a un paso de tu ene-

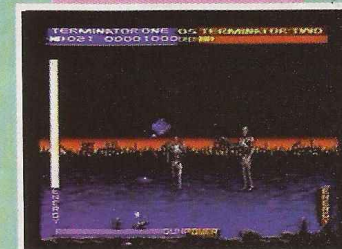


La Fatality de Kintaro

gunos de ellos son: Veags Stakes, Tin Star, Acme Animation Factory, King Arthur y Terminator 2: the arcade game.



El Acme Animation Factory es un game compatible con el Mouse del SNES en el que podés crear tu propio dibujo animado.



El Terminator 2: the Arcade game es igualito a los de Arcade y también es compatible con el Super Scope.



EL POWER GLOBE

Material escaneado
por: JTKc
para
la columna de
f/TOPKIDSCLUB
AK



El accesorio que hoy les muestro en este número, es uno de los que más me gustó. ¿Por qué? Por su diseño, su comodidad y su respuesta frente a los juegos. Se trata de Power Glove, un accesorio para el Nintendo (Nes). Como se ve en la foto, este guante posee un panel de control con joystick incorporado, automático para los botones A y B, y un pequeño teclado para programar las funciones

del guante a través de 14 códigos distintos. Con el Power Glove, podrás jugar de muchas maneras: en juegos de boxeo (como el Punch Out) darás piñas como si fuera en la realidad; en games de autos moverás el guante

como si condujeras. Para que todos tus movimientos sean captados perfectamente, el Power Glove trae tres sensores que se colocan sobre el televisor y captan las órdenes que le das con el guante.

Algo más sobre...

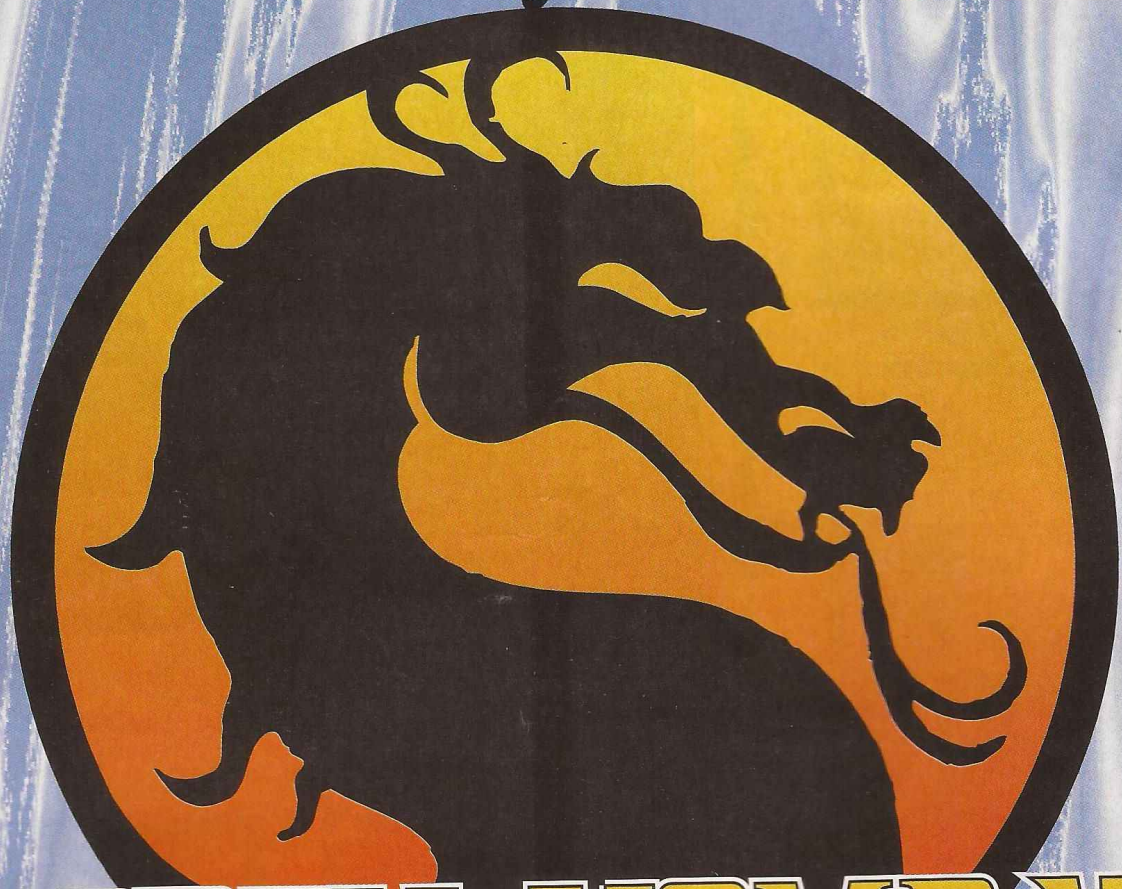
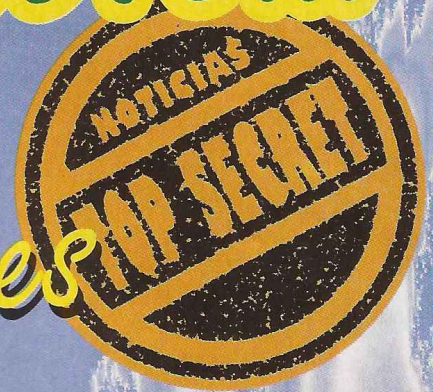
Películas de

Material escaneado
por: TKC

Videogames

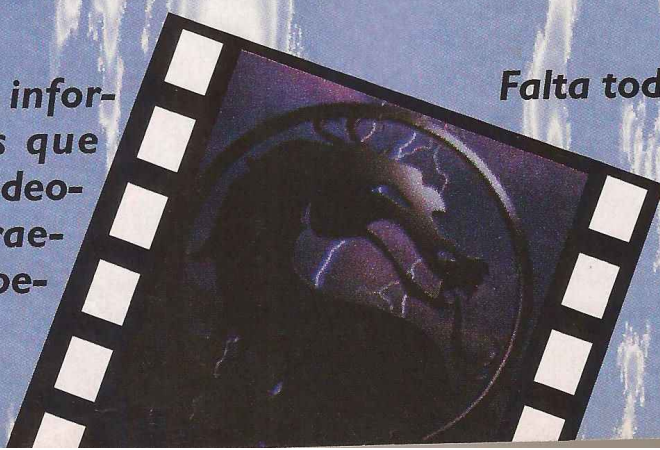


TKC



MORTAL KOMBAT

Y continuamos nuestro informe sobre las películas que surgen a partir de los videojuegos. Este mes, les traemos la película más esperada por todos: **MORTAL KOMBAT**.

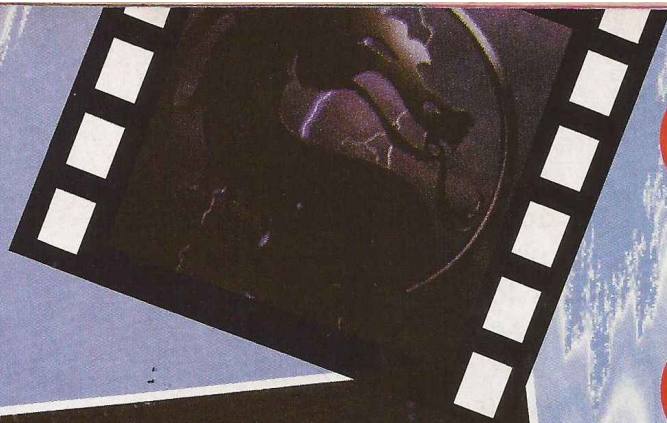


Parte I

Falta todavía algunos meses para que salgan, pero aquí les traemos este adelanto:

Mortal Kombat es, sin duda alguna, la película que más intriga les trae a todos los video jugadores argentinos. ¿Cómo va a ser? ¿Quiénes actuarán? Tenemos CASI todas las respuestas.

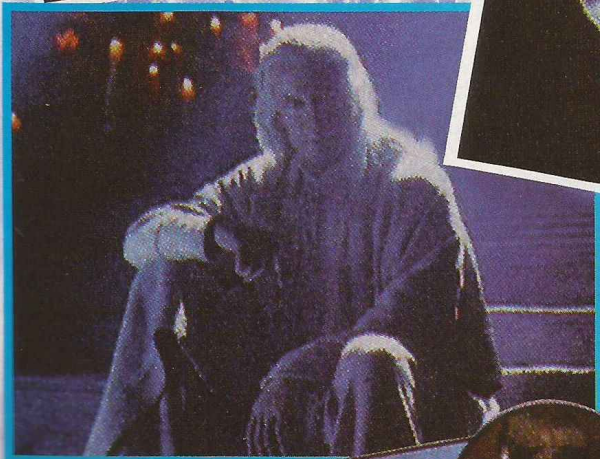
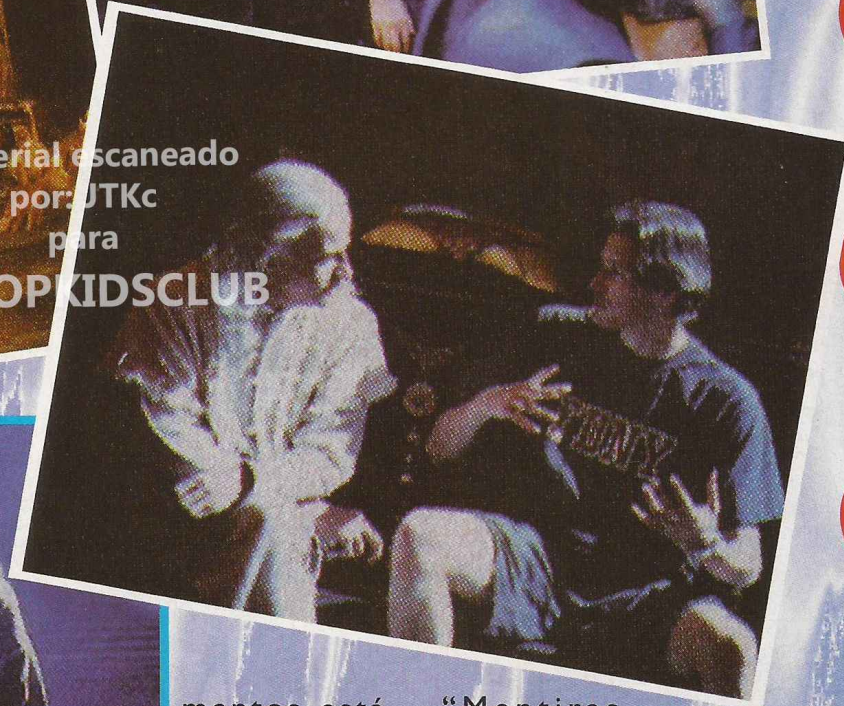
New Line Cinema es la compañía que se encarga de producir la película y es la misma que produjo las películas de las Tortugas Ninja, de Pesadilla (la de Freddy Kruger) y "The Mask" (la máscara), una película que en estos m o -



Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSClub

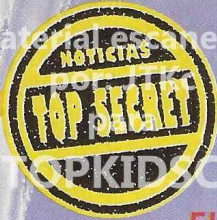


mentos está teniendo un éxito terrible en los EE.UU. y que acaba de salir en nuestro país. El productor es Larry Kasanoff, quien hizo Terminator 2 y

"Mentiras Verdaderas". Por su parte, los efectos especiales y Goro serán creados por Tom Woodruff, Alex Gillis y Alison Savitth, que trabajaron en películas como Alien 3, Demolition Man, Wolf (lobo), Drácula y Terminator 2.

Para sorpresa de todos, ninguno de los actores que fueron

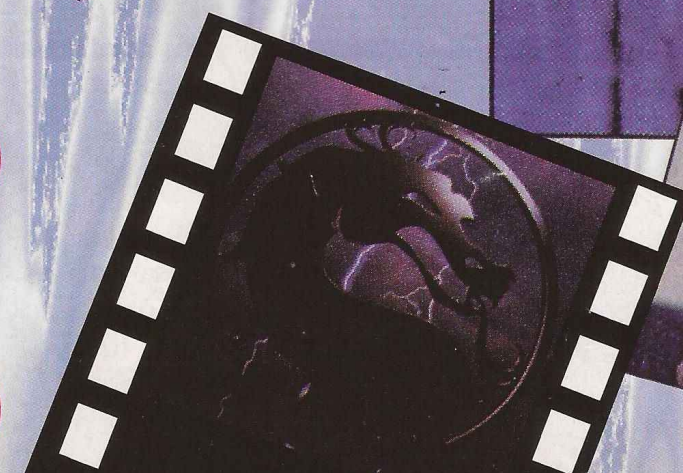
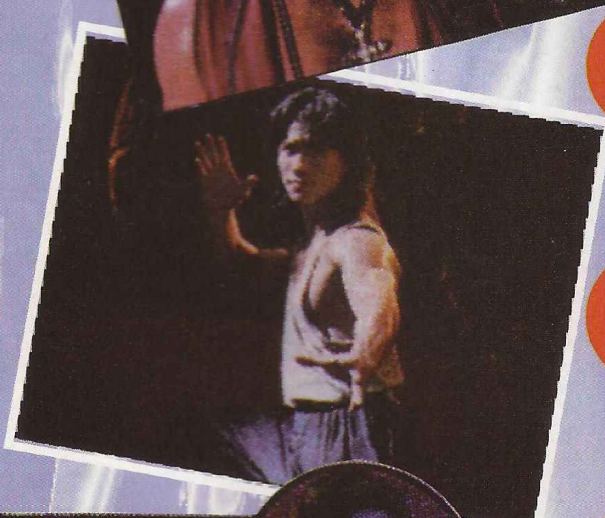
Material escaneado



filmados para los games de MK fue contratado para hacer la película. En la película de MK aparecerán todos los luchadores que conocés, menos Mileena. Los actores que jugarán los papeles principales son de primera categoría, como Christopher Lambert en el papel de Rayden. La trama, en términos generales, se tratará de la historia que hay detrás de los MK de Arcade y de las consolas, prestando especial atención en las características y puntos fuertes de cada luchador. En la película cada uno de los participantes del torneo de Shang Tsung tiene un respeto increíble por los demás, y a lo largo de este

El productor, Kasanoff, es un hombre que ha hecho varios films de gran éxito. ¿Cómo llegó a Mortal Kombat? Fácil, él conoció a la gente de Midway unos años atrás, cuando les ayudó a hacer el videojuego de Arcade de Terminator 2.

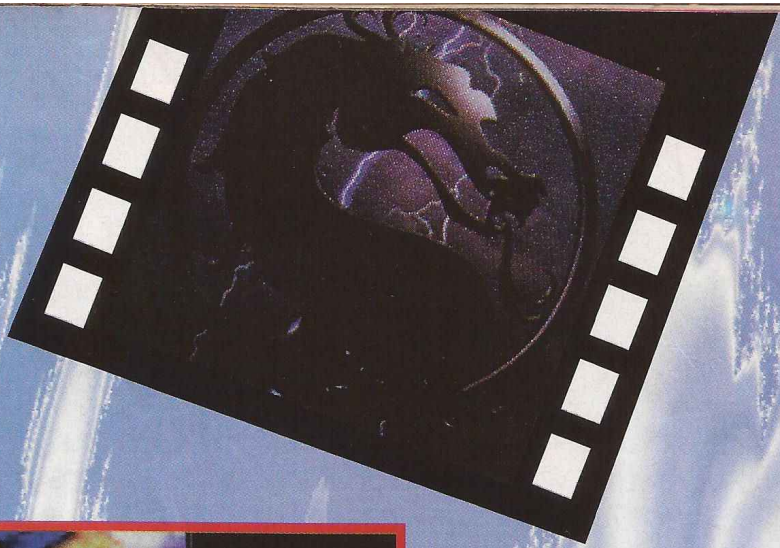
torneo, se van dando cuenta, que no solo su vida está en peligro, sino la de toda la humanidad. Esto se debe a que, si "los buenos" (Liu Kang, Johnny Cage y Sonya) no logran derrotar a Goro, los portales entre la



tierra y la dimensión en la que está Shao Khan y todo su ejército se abrirán y la tierra caerá bajo su dominio. Por su lado, Kitana intentará recuperar el control de la "otra" dimensión (en donde está Shao Khan) para convertirla en una zona pacífica, como lo fue hace muchos milenios atrás.

Christopher Lambert (Rayden) nos cuenta que él no hubiera aceptado el papel en este film, ya que no cree que las películas sacadas de videogames vayan a ser exitosas, principalmente por el guión y la historia que tienen. Sin embargo, Lambert también dice que MK es como ningún otro juego, ya que tiene una muy intrincada y completa historia por detrás, lo que no es el caso de Super Mario ni tampoco de Street Fighter, lo único que hacen ahí es pegarse el uno al otro —dijo Lambert.

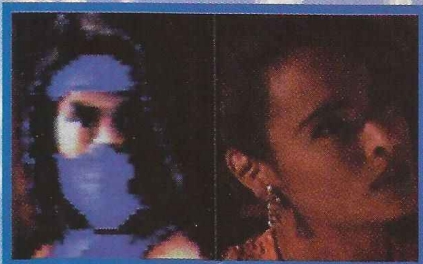
La película es muy rica en todos sus aspectos y saldrá por Abril o Mayo del año próximo en los EE.UU. Lo que más nos intrigaba a nosotros (hasta ahora) es si la película contendría la sangre y las fatalities vistas en los videogames MKI y MKII. No creíamos que esto fuera posible, y no lo fue. El productor, Larry Kasanoff, nos confesó que la película no va a tener toda la sangre y algunas fatalities de los games, ya que calificarían a la película para mayores de 18 y, además, sería lo mismo que ponerse a ver Martes 13.



Rayden - Christopher Lambert



Sonya Blade - Bridget Wilson



Kitana - Talisa Soto



Jax Briggs - Gregory McKinney



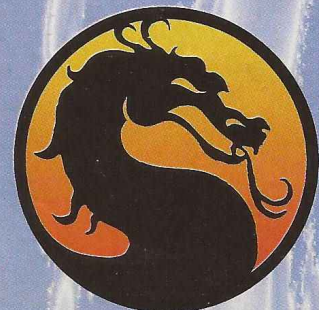
Shang Tsung - Cary Tagawa



La guardia de los estudios no deja pasar a nadie.



Johnny Kage - Linden Ashby



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCUE

La revista de los admiradores de Liberato

Por supuesto nos referimos al más grande,
al Lic. Liberato Verdi

Estoy pasando unas vacaciones muy hermosas en mi club de admiradores, Lástima que me hagan pagar todas las cuotas para dar el ejemplo. El club funciona en un campo cuya dirección no puedo revelar. En la entrada hay un gran cartel que dice: Entre y vea al pavo de Liberato por sólo diez pesos. Esto de pavo no cuenta con mi aprobación, pero los organizadores del club dicen que es para atraer a mis enemigos y luego convencerlos de que soy lo más grande que hay. Durante el día se

organizan diversos juegos como: póngale la cola a Liberato, tírele pelotazos al licenciado, rompan la piñata a palazos. Este último juego sería divertido si no fuera porque adentro de la piñata estoy yo. Los organizadores dicen que el pequeño sacrificio que yo hago sirve para que los chicos descarguen su agresividad y regresen a sus casas mansitos como corderitos. En fin, los dejo con el N°3 y recuerden: ¡No se lo pierdan que es peor!



El ingenio de Liberato

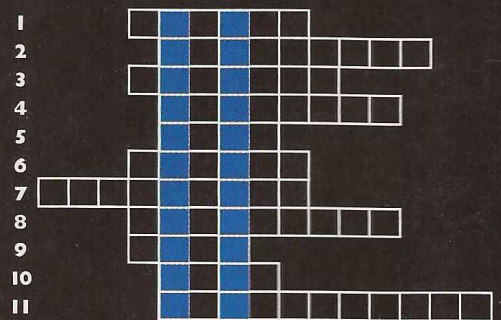
❑ ¿Qué reloj es más exacto? Uno que está parado o uno que atrasa un minuto? Más exacto es el reloj que está parado. Porque por lo menos dos veces por día da la hora exacta.

❑ ¿Qué cosa es peor que encontrar una mosca en la sopa? Muchos creen que peor es encontrar dos moscas en la sopa. No. Lo peor es encontrar media mosca.

❑ ¿Hasta dónde se puede entrar en una isla desierta? Hasta la mitad, porque después se empieza a salir.

❑ Un señor vive en el piso 10 pero siempre baja en el 8 y sube dos pisos por la escalera, ¿por qué? Porque es petiso y sólo alcanza el botón del octavo.

GRILLA TOP



Cuando completes la Grilla Tipo de este mes, formará la frase que vuelta a vuelta, le dicen al ninja gris en el Mortal Kombat II. Confesamos que esta nos salió algo difícil.

- 1) Instrumento que se toca a "diario".
- 2) Vos lo pusiste en el renking por su tema "Crazi".
- 3) Héroe máximo de la independencia uruguaya, justamente llamado el Protector de los Pueblos Libres.
- 4) Volante ofensivo de River convocado por Daniel Passarella.
- 5) Apellido de un escritor argentino llamado Roberto y autor de excelentes obras que ojalá leas cuando tenga unos años más.
- 6) Artículo de cuero que todo el mundo agarra a las patadas.
- 7) Cómo son los Cadillaccs?
- 8) Calificativo que designa al compañero que no estudia e igual tiene diez en todas.
- 9) Nombre del gran rosarino que canta "Mariposa Technicolor"
- 10) Guki: palabra que inventamos para hacer esta grilla.
- 11) Manera rebuscada de llamar a las nalgas.

Dirigida por:

Lic. Liberato Verdi (un GENIO total)

SABÍAS QUE...

Regresemos al libro de Roque Barcia SINONIMOS CASTELLANOS para ver cuántas veces utilizamos palabras que muy bien podrían ser reemplazadas por otras más correctas.

Mirá la diferencia entre SACAR y EXTRAER.

Sacar es quitar una cosa del lugar que antes ocupaba.

Extraer es sacarla con esfuerzo.

Se sacan muelas, se extrae mineral de la profundidad de una mina.

Claro, dirán ustedes, pero cuando se sacan una muela con esfuerzo... te la extraen.

Lean que lindo es esto: la diferencia entre ESCOGER, ENTRESACAR, ELEGIR y PREFERIR.

Veo un montón de flores y escojo una.

Veo un montón de limones y entresaco los sanos para que no se dañen en contacto con los que están podridos.

Me muestran dos juguetes y elijo uno.

Tengo delante la posibilidad de no hacer nada y la responsabilidad de cumplir con mi deber y prefiero cumplir con mi deber.

Para escoger se necesita ingenio. Para entresacar, vista y práctica. Para elegir, conocimiento de las cosas, de los hombres y de la sociedad.

Para preferir, entendimiento sano, corazón generoso, conciencia pura.

Para finalizar veamos la diferencia entre RESPONDER, CONTESTAR y REPLICAR. Dice Roque Barcia que respondemos a todo el que pregunta: es cuestión de buena educación: contestamos a lo que necesita aclararse: replicamos a lo que debe controvertirse. En otras palabras: la respuesta es una obligación social, la contestación es casi una disputa: la replica es una discusión. Le responde al hombre que me pregunta la hora: le contesto a mi hermano que dice cualquier cosa: le replico al chico de enfrente que me dijo "pavo". Estos últimos ejemplos no son de Roque Barcia, más parecen de Liberato Verdi.

La palabra es un instrumento maravilloso. Utilizarla correctamente nos hace mejores.

FIGURITA MUY DIFÍCIL

Basta! No voy a seguir hablando de mí. Estoy cansado de elogiarme aunque sea lo único que merezco. Hoy quiero hablar de un tema que entusiasma a todos los chicos y que hace que todos los días se la pasen mirando el almanaque. Si, no se preocupen, ¡en un mes más ya comenzarán las clases! Alegría para todos. Por fin podrán volver a clase. Los del turno mañana levantándose temprano y los del turno tarde no pudiendo ver televisión. Me gusta que los niños que tanto me quieren estén deseando hacer también las tareas en sus casas. ¡Cuántas más tareas mejor! ¡Animo! Falta muy poquito para marzo. Mientras tanto, practiquen, hagan cuentas, estudien alguna materia y cuando menos lo esperen habrán terminado las espantosas vacaciones.

Humor top

Material enriquecido por...

LIBERATO
para
TOP
TOPKIDSCUB

❖ Consejo para ganarse a la más linda del barrio. Decirle:

- Soy escritor y mi próxima obra es una guía de teléfonos.

Me podés dar tu número?

❖ El nenito, cuando rezaba, decía en su media lengua:

- ...Y líbrame de todo animal, amén.

LUCIANA GRECO

BELLA VISTA, PROV. DE BUENOS AIRES

❖ El ferretero pregunta la cliente:

- El tapón de la tubería de qué tipo tiene que ser. Macho o hembra?

- Mire... es igual. No lo quiero para hacer cría...

❖ Era un hombre de cuello corto y hombros altos. En el pueblo lo llamaban. "Y a mi que me importa"



JUAN MATIAS PERELLO
VILLA MARIA, CORDOBA

❖ La madre le dice al revoltoso de su hijo:

- Si le pegás de nuevo a tu hermanita no vas a comer postre, entendiste?

- Si mamá. De ahora en adelante solamente le pegaré después del postre.

DANIEL AQUILES PENICE
BAHIA BLANCA

❖ El cliente y el mozo.

- Perdone, mozo.

De dónde traen este café?

- Del Brasil.

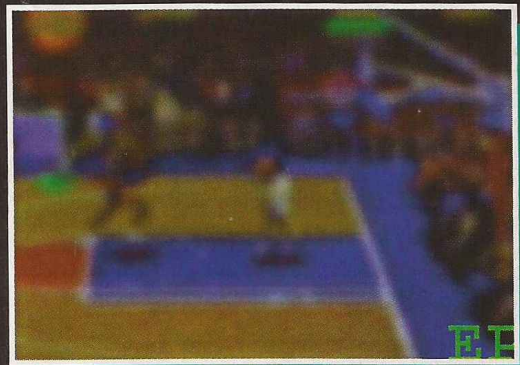
- Con razón está tan frío.



NICOLAS A. ANTUNEZ
POSADAS, MISIONES.

¿Descubrí el GAME!

Le pedimos a un amigo que fuera al partido y que saque una foto... ¡y miren lo que nos trajo! La imagen está tan fuera de foco que ni siquiera sabemos de que deporte ni de que game es. A ver si nos podés ayudar.



Solución en la página 28



A	S	E	N	T	A	D	E	R	A	S	11
											10
											9
											8
											7
											6
											5
											4
											3
											2
											1

LO MAS DE LO MAS

● **ABANICAZO.** El abanico más grande que se conoce se fabricó en 1992 en Valencia, España. Medía, extendido, más de 5 metros 40 centímetros. Seguro que si uno se abanicaba con él le volaba la cabeza.

cinco millones de gallinas que ponen cerca de 4 millones de huevos por día. Se imaginan el tamaño de la tortilla que se podría hacer?.



● **MAS GALLINAS QUE EN LA CANCHA DE RIVER.** En Ohio, Estados Unidos existe la granja avícola más grande del mundo. Dicen que tiene como

● **EL VOLCAN MAS ALTO.** Alguien que mide volcanes asegura que el volcán activo más alto del mundo es el Ojo del Salado, que se encuentra entre Chile y la Argentina. Tiene una altura de 6 mil 890 metros.

Descubrí el Game

SOLUCION

NBA Jam



LUAS Un chiste Top

Panel 1: Daniela asks, "DANIELA, ¿VES BIEN DESDE AHI?". The character replies, "SI, VEO BIEN."

Panel 2: Daniela asks, "¿SEGURO QUE NO TE TAPA NADIE?". The character replies, "GRACIAS POR PREOCUPARTE, PERO VEO PERFECTAMENTE BIEN."

Panel 3: Daniela says, "¡BARBARO! ¡ENTONCES DEJAME TU LUGAR!".

STREET FIGHTER II

Material escaneado
por: JTKC
para:

f / TOPKIDSClub



Ya llegaron los **Muñecos**
Articulados del más fabuloso
Videogame, con todos sus
Personajes y Accesorios.

Que vas a poder ver en
la película de
Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.



RYU



KEN MASTERS



GUILE



CHUN LI



BLANKA



M. BISON



EDMOND
HONDA



DHALSIM



ZANGIEF



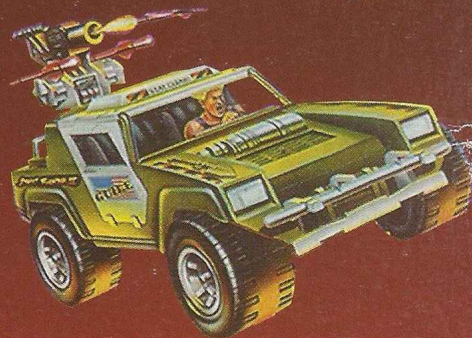
VEGA



BALROG



SAGAT



CAPCOM

...lógicamente de



Ganate un Arcade Super Nintendo

Material escaneado por JTKc para

Hacete socio del club Top Kids

Concursos



TOPKIDSCUB

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

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- | | | |
|-----------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> SNES | <input type="checkbox"/> NES | <input type="checkbox"/> PC |
| <input type="checkbox"/> MEGA / GENESIS | <input type="checkbox"/> GAME BOY | <input type="checkbox"/> Otra (¿cuál es?) |
| <input type="checkbox"/> FAMILY | <input type="checkbox"/> GAME GEAR | |

¿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 en el último programa de FEBRERO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid

Cupones

Top Kids Music

Nacional

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

Internacional

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

No haber ganado un premio en un concurso no significa que no vayas a ganarlo nunca. El haber ganado un premio no significa que no puedas ganarte otro.
¿No es cierto?

Top Kids Toys

Menas

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

Varones

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

Juegos de Mesa

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

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



Suplemento para Gente Grande

LOS ADOLESCENTES

Parte II

Concepto de salud y educación

Aquí se debe entender el tema de adaptación a la salud y a la educación. Equiparar a salud o salud mental la ausencia de síntomas (como miedos, irritabilidad exagerada, robos, fugas, etc.) puede entenderse, pero es necesario explicar el concepto.

Un adolescente está adaptado a la salud mental cuando tiene amor, trabajo o estudio, se puede defender de las agresiones externas e internas. Tener un núcleo de pertenencia.

Metas de la Educación:

Es la adaptación al estudio o al trabajo. Educación apunta también a ciertos ideales fijados por la tradición y que pueden convertirse en los medios para adaptarse a lo social y al cambio social, las metas a seguir por el adolescente son de dos significados: a) adecuación con un sistema de valores. b) adecuación a la realidad. El sistema



devalores heredados, inculcado por el sistema de valores está presentes, en la realidad. Ver la relación entre dos criterios subjetivos del adolescente y el criterio de realidad.

Explicar a las personas, padres, familiares, docentes, que no existe desarrollo educacional-laboral sin tener en cuenta la interacción del medio. En síntesis el desarrollo, la educación del adolescente es natural cuando es lineal, recta, eso es, sin grandes altibajos, sin logros superlativos, sin saltos de conseguir elementos fuera de su edad, sin genialidades (él que se luce no produce).

Todo en la edad, con límites y libertades adecuadas.

El adolescente tiene que tener en mente la premisa fundamental "Yo soy el responsable de mi futura vida". Yo la propongo, planeo. Yo activo. Yo soy el responsable.

Para llegar a ello es necesario ver su capacidad y si no es así, los padres, familia o sustituto deben darle esta oportunidad. Luego el adolescente tiene que comprender que muchas conductas, acciones pueden estar también influidas por el exterior.

Aquí se plantea una situación paradójica. Quiere el adolescente imitar o identificarse con el mundo exterior para no quedar marginado. ¿Quiere o debe?.

Si quiere puede ser luego dependiente o independiente. Sí debe ser claro en lo positivo que puede recibir para su maduración. Es dependiente de instituciones. Transmisoras de información (Colegios, Universidades, diarios, etc. o en lugares de aprendizaje de oficios, deportes, etc. También se lo somete a influencias de toda índole en otros medios como la TV, el cine, las revistas, etc.

SUPLEMENTO



de las que él no puede sustraerse, sin dejar de mencionar las orientaciones ideológicas.

Debe entender que con ayuda o sin ella, tiene que abstraerse de lo que puede dañarlo. Renunciar a elementos placenteros de la vida que lo pueden alejar de su avance de maduración. Si a todo esto también debe afrontar los elementos de su pasado, se ve que no es fácil su vida antes de entrar a ser un adulto.

Corregir para poder evolucionar y superar traumas de la infancia, fijaciones, enfermedades, que siempre entorpecen.

Son bastante conmovedoras sus luchas. No obstante, el adolescente tiene que liberarse de este pasado y también de sus padres.

Los cambios son de ambos, familiares y adolescentes.

Siendo la familia como un sistema en movimiento permanente.

Al separarse el adolescente que estaba incluido en el sistema y formando el suyo, ya aparecen dos sistemas que pueden comunicarse, bien o no.

Pero no puedo volver a integrarse el pasado, pues en caso contrario el adolescente entra en una simbiosis, con sus padres y esto deja de ser útil para él.

La separación de su anterior estado no significa ruptura, sino una comunicación diferente. El adolescente separado de sus padres ya entra en lo que se observa como autodeterminación frente al mundo y la generación anterior a él, o precedente. La autodeterminación del adolescente no significa que los padres no operen sobre ciertos aspectos de

corrección. Hay que aclarar algo muy importante: no caer en repeticiones de consejos agobiantes que bloquean la comunicación. Esa transmisión es positiva para que el adolescente aprenda, siempre que este preste atención (ver atención). Evitar también que los padres descargen sus culpas en sus hijos.

La separación del adolescente de sus padres puede adquirir un factor dramático por el clima



que engendra en los padres de miedo, de incertidumbre y especialmente quedarse muy solos.

Los problemas de los padres pueden desplazarse a su hijo, impidiéndole la maduración (ver maduración).

Dependencia, huida, lucha.

La familia puede ejercer una fuerte atracción regresiva.

La familia no es un grupo pasajero, siempre trata de arrastrar a sus hijos, aunque no esten ellos con sus progenitores.

Las familias poseen una historia común y sus miembros se encuentran entrelazados unos a otros en el devenir.

La imagen de la madre y de la ma-

dre tierra, constituyen el entorno del crecimiento.

Allí se plantean la cuestión y la sustitución sin la separación: pero si un aporte a la maduración del adolescente, es ver muy bien cómo funciona en: el estudio, la sociedad, las adicciones, una pareja, la música, el hastío, la enfermedad, el terapeuta, si lo tiene, la política.

Desplazamiento o separación del adolescente de su grupo familiar

a) Un desplazamiento de los afectos al mundo exterior.

b) Para no parecerse a un niño los afectos toman un cariz diferente a los de antes. Esto se puede denominar efectos inversos. Pueden manifestarse con ansiedad, hostilidad, conductas de beligerancia, inmovilizable en sus opiniones, llegando hasta presentar reacciones paranoicas hacia los padres u otros.

c) Regresiones infantiles en el sentir y vivir, con un alejamiento de las personas y cosas que lo rodean.

d) Rechazo de lo que le pueden ofrecer sus padres (Sensaciones de comodidad, placenteras, ropas, etc.), para acrecentar la distancia de separación de sus padres -Retirada!-

Mario Handlarz

JUEGOS PARA GENTE GRANDE (Y CHICOS) ATRAPEN A LAS PIZZAS VOLADORAS

Otro juego para toda la familia y, por lo tanto, riesgoso para los mayores. Sobre todo porque es de "acción y destreza", de donde puede salir a la luz nuestra torpeza. Las Pizzas Voladoras permite que jueguen de dos a cuatro personas, de cinco años en adelante, con lo que —como decimos siempre— queda incluida toda la gente grande (padres, abuelos, tíos, etc.). La duración del juego es de aproximadamente 20 minutos.

LA IDEA GENERAL

La pizzería está llena de gente y los mozos corren de aquí para allá. ¿Quién completará primero su pedido y será el ganador? Sencillo: el que tenga la habilidad de "pes-car" en el aire las pizzas voladoras que salen disparadas desde el mostrador. El objetivo del juego es ser el pri-

mero en atrapar con la sartén 4 pizzas voladoras.

MATERIAL DEL JUEGO

Al abrir la caja nos encontramos con el tablero del juego, un dado, cuatro figuras (dos mozos y dos camareras), cuatro sartenes de colores y un mostrador con un cocinero, un ayudante y un cartel, dieciséis pizzas y el folleto con las instruccio-

nes.

A "CAZAR" PIZZAS SE HA DICHO

Se arma la pizzería colocando el mostrador sobre el tablero. Las pizzas se colocan en los dos soportes para pizzas que están sobre el mostrador.

Cada jugador elige una sartén y una figura del mismo color que ubica sobre la flecha del tablero, delante de la mesa

de su color. Se juega por turnos, el primer participante tira su dado y mueve su figura tantos lugares como el número que sacó.

Si cae en la casilla de pizza, la pone en el horno donde caben hasta cuatro pizzas.

Cuando un jugador cae en la casilla de la pizza voladora comienza la acción. Si hay pizzas en el horno, cada jugador toma su sartén atento y vigilante. El jugador pone su figura en el soporte, que ya está preparado.

Al grito de preparados, listos, ¡ya! suelta la traba y las pizzas salen lanzadas en el aire.

Todos los jugadores tratan de atraparlas con sus sartenes. Todo lo demás está en el folleto de instrucciones, claro. Si se anima juegue con los chicos y, como siempre, trate de ganarles. Pero haciéndose el generoso con los pequeños. Queda muy bien, sobre todo cuando se pierde.



SUPLEMENTO



LA IRRUPCIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

Si uno lee autores franceses cuando se habla de cine, pocos recuerda Edison: si uno lee autores norteamericanos cuando se habla de cine, pocos recuerdan a los hermanos Lumiere. Thomas Alva Edison pensaba presentar su kinetoscopio en la feria de Chicago de 1893, pero debió esperar un año más para poder hacerlo. El kinetoscopio, antecedente inmediato del cine, permitía ver imágenes en movimiento pero de a un espectador por vez. Bastaba poner "veinte centavos en la ranura" para ver la vida en blanco y negro.

Por cierto que Edison no confiaba -igual que los Lumiere- en el futuro comercial del cinematógrafo, por lo que no se tomó el trabajo de patentar el kinetoscopio en Europa. Esto permitió a otros creadores trabajar a partir del invento de la empresa Edison. Pero la gloria estaba reservada para Francia. Así llegó como dijimos en el comienzo de esta nota, ese 28 de diciembre de 1895. En una sala donde se alternaban números musicales, malabaristas e ilusionistas los hermanos Louis y

EL CINE

Parte II

Para que llegara el cine tal cual lo conocemos tenían que resolverse previamente no menos de tres problemas: el proyector de imágenes o cámara oscura, los estudios sobre la ilusión del movimiento y la fotografía. El primero de los temas tuvo solución en 1545; los otros dos en la segunda mitad del siglo XIX. Hacia la última década de 1800 se trabajó intensamente para que la ilusión, proyectando fotografías se hiciera realidad.

Auguste Lumiere proyectaron aquella "Salida de los obreros de la fábrica Lumiere", entre otros cortos históricos. El éxito fue inmediato y al poco tiempo las salas cinematográficas aparecían en las ciudades importantes del planeta. Nació el "biógrafo", el cine para todos.

Después el cinematógrafo creció paulatinamente. De

mera curiosidad pasó a ser espectáculo cotidiano y en cada país de industria más o menos desarrollada, aparecieron creadores que comenzaron a escribir la historia que hoy conocemos. En esta acumulación de aportes, cuando uno trata de seguir el hilo conductor que va de Lumiere a Spielberg se hace complicado resumir en pocos nombres la evolución del nuevo medio.

Nosotros lo haremos a partir de media docena de creadores, con la salvedad que esto no lo justifica ni siquiera la actitud enunciativa de este relato. Comencemos por Eward Porter, antiguo empleado de Edison, que dirige la primera película donde aparece, claramente el primer relato paralelo. Fue Life of an American Fireman ("Vida de un bombero americano") donde a la trama dramática suma escenas de incendios reales. Es también a Porter a quien se debe el primer Western: este fue The Great Train Robbery ("El gran robo del tren") donde aparecen algunos planos cortos por primera vez y las primeras persecuciones que después se reiterarían en ese género y en otros. Era la época de los llamados Nickelodeone. Los teatros de un níquel, o de una moneda.

Del otro lado del océano también aparecían grandes creadores como el ilusionista George Melies que entró al cine para seguir ilusionando con sus escenas trucadas, hasta incorporar todo un estilo en la materia en una de sus grandes obras: "Viaje a la Luna". Otro de los aportes fundamentales lo realiza el norteamericano



Material escaneado por: JTKc para

Griffith, transformándose en un referente constante de otros directores de su país y del mundo. Griffith es el primero en pensar en un lenguaje eminentemente cinematográfico. El primer plano y la panorámica son los inventos suyos así como el flash (escena corta interpolada) y el flou (efecto fotográfico que hace aparecer difuso los contornos). Es también patrimonio de Griffith el darse cuenta, antes que otros, de la importancia del montaje desde el punto de vista del ritmo y del tiempo del cine. Toda su obra servirá para fundamentar los grandes estudios teóricos y prácticos que sobre la materia realizarían los directores soviéticos como Kisenstein, Ekk y Pudovkin.

Aunque, por entonces, los puristas consideraban que la expresión cinematográfica estaba completa con el buen manejo de las imágenes, se comenzó a experimentar en la década del 20 con la incorporación del sonido a la banda del filme. Después de algunos fracasos el 5 de octubre de

1927, tiene lugar un acontecimiento decisivo para la cinematografía: se estrena la primera película hablada y cantada con música especialmente escrita para el filme. Se trataba de "El cantante de jazz", con Al Jolson como figura principal. Una vez más el cine norteamericano toma la delantera con el nuevo invento y, cuando los demás países consiguen incorporar la novedad, ya es

des, muy buen sonido y algunas experiencias que terminaron en fracasos como las tres dimensiones. Diversas corrientes estilísticas trataron de renovar la manera de hacer cine. Se dió y se da con frecuencia hablar de la diyuntiva cine comercial-cine arte, que alguien trató de superar diciendo que la buena película es la que convoca espectadores, más allá de que se tratae de un filme de René Clair o de George Luckas. Algunas de

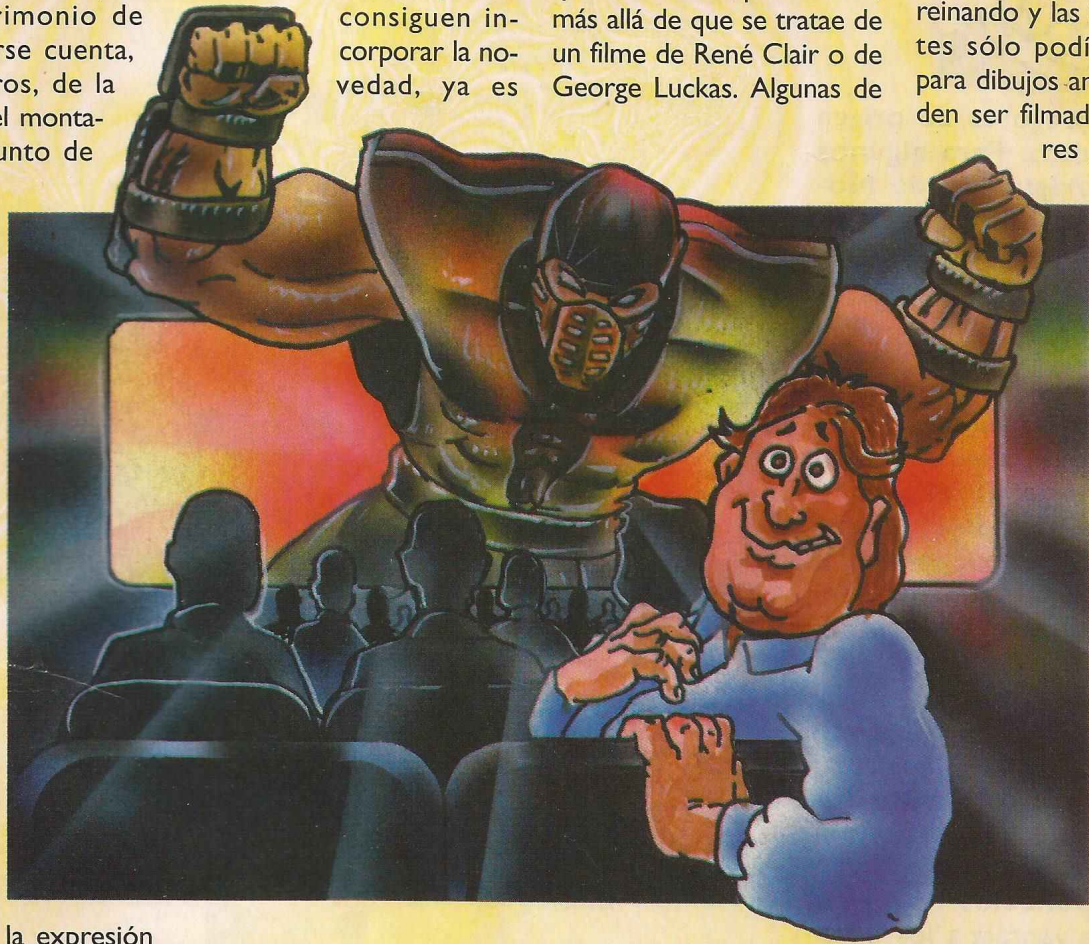
la nueva ola francesa de los años 60. Por supuesto, el arte de algunos directores bastó para imprimir en la pantalla su personal sello: ese es el caso del sueco Ingmar Bergman, del japonés Akira Kurosawa y del italiano Federico Fellini.

Hoy en día Hollywood sigue reinando y las ideas que antes sólo podían pensarse para dibujos animados, pueden ser filmados con actores gracias a los

efectos especiales. No hay límite para la imaginación y todo puede hacerse en cine. Cine que sigue vivo a pesar de los embates de sus parientes electrónicos, como la televisión. Pero por ahora debemos pensar en el tercero

de los grandes medios que se incorpora cronológicamente a la sociedad: la radio.

Fernando Salas



tarde, a menos comercialmente hablando. Hollywood consolida su privilegiado lugar e invade todos los mercados definitivamente. Los avances técnicos fueron sumados al cine, el color, pantallas cada vez más gran-

las corrientes más sobresalientes fueron el expresionismo alemán (anterior al sonido), el cine negro norteamericano de la década del 40, el neorrealismo italiano que llega después de la Segunda Guerra Mundial y

El Exprime Dientes



Débiles y poderosos

SUPLEMENTO

Este juego es de origen nórdico. Para algunos es originario de Noruega, pero, seguramente, es sueco. Aseguran que también se jugaba hace tiempo en Dinamarca. En fin, por ahí andaba la cosa. Se lo conoce como El juego del zorro y las ocas, aunque una versión similar que se jugó y se juega en el sur de Alemania es llamada El lobo y las ovejas. Como pueden darse cuenta, el tema es similar: un poderoso (zorro o lobo) y varios débiles (ocas y ovejas). De todas maneras podemos decir que este juego de mesa requiere de inteligencia y habilidad para ser jugado con éxito. Reconocemos que hay más de un tablero para jugar a este juego. El que proponemos nosotros les da cierta ventaja a los débiles. Por eso, en el recuadro mostramos una variante más equilibrada.

Piezas o fichas

Ovejas u ocas y lobos o zorros

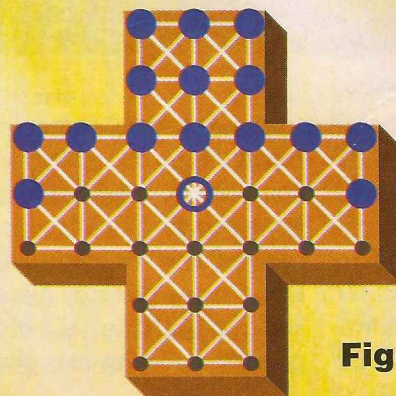
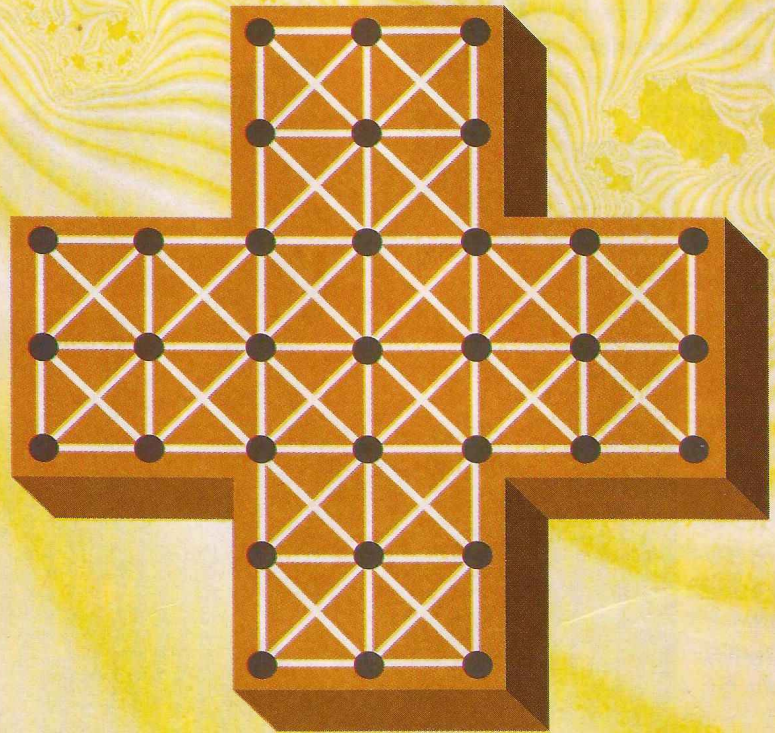
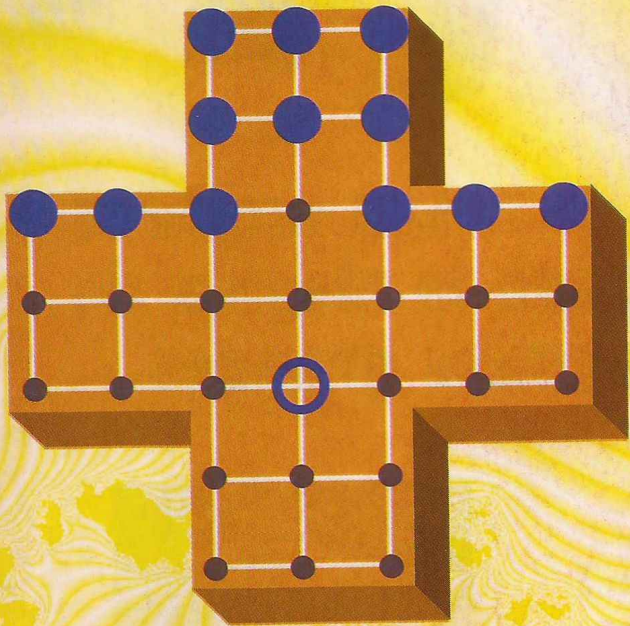


Figura 1

El Exprime Botanos



deben distinguirse bien entre sí. Como siempre, puede echarse mano a botones, piedras, fichas de otros juegos. Los débiles se colocan como señala la figura 1; el zorro o lobo en el lugar que se indica o en el que elija el jugador-poderoso dentro del tablero.

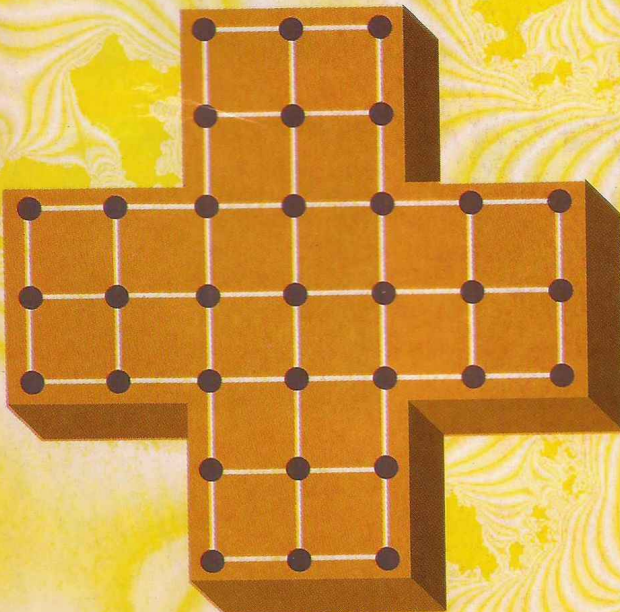
trampa del rival.

Las ocas u ovejas pueden avanzar o retroceder en todos los casos siempre que no vayan a la parte superior del tablero.

El objetivo del juego

Las reglas del juego

Los débiles deben tratar de inmovilizar al poderoso. El poderoso debe comer tantas ocas u ovejas como para que no puedan cercarlo u obligarlas a refugiarse en la parte superior del tablero, cosa que determina su derrota (la de las ovejas u ocas, claro). Las ocas u ovejas ganan si —como dijimos— inmovilizan al poderoso o lo terminan arrinconando.



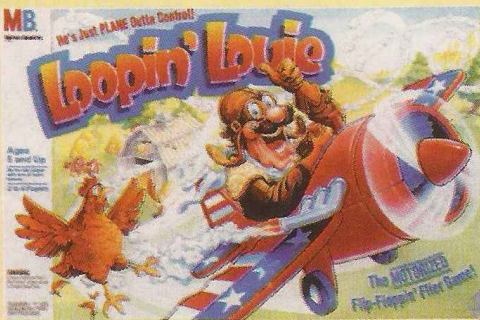
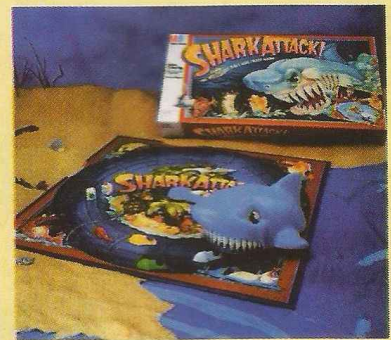
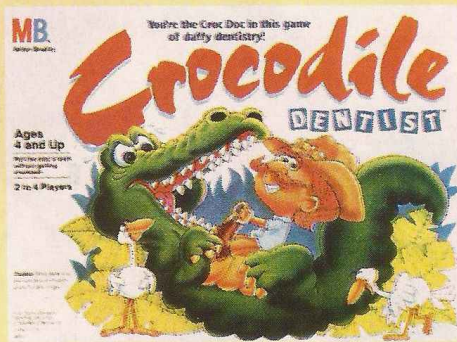
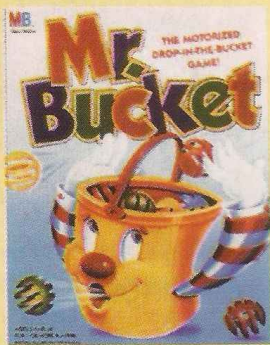
Mueve uno por vez, comenzando el lobo o zorro. Puede mover en cualquiera de las dimensiones que marca el tablero. Para cazar una oca u oveja deberá “saltar” sobre ella hasta un lugar vacío, como en las damas, con la diferencia que puede hacerlo en cualquier dirección. Ah, también puede comer varios contrincantes si se lo permiten los lugares vacíos (como hacen las damas en ese juego). La oca u oveja muerta es quitada del tablero. El zorro o lobo debe “comer” obligatoriamente aunque caiga en una



Material escaneado
por JTKc
para

 /TOPKIDSClub

**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.

Games

Material escaneado
por: TKE
para

f /TOPKIDSCLUB

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

GAME BOY®

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

Nintendo®

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

MEGA

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

GAME GEAR

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

PC

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

Las cartas envíasalas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.



Only For

Nintendo

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

Material escaneado

por: JTKc

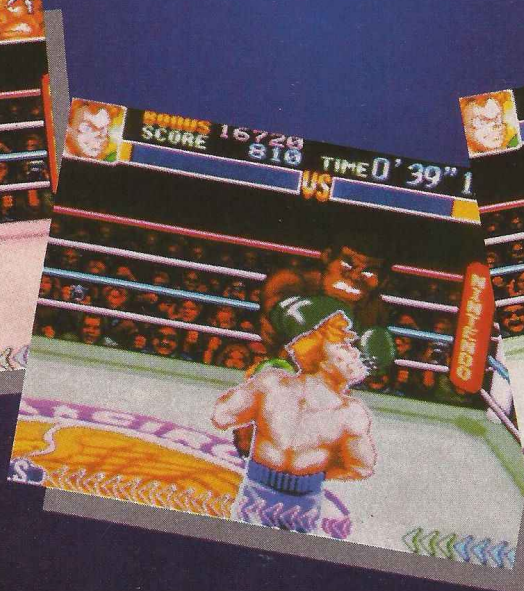
para

 /TOPKIDSClub

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



SUPER PUNCH★OUT!!



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

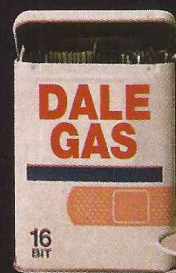
CON JUGABILIDAD



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



MARCS



* Luisito, nos convertimos en soplonos: DEBORA GUSTA DE VOS. ¡Adelante tenes luz verde!

* Alejandra, si no te animás a decirle a Roberto que te gusta, miralo fijo que se va a dar cuenta.

* Carlos... Perla no te gusta a vos solo... apurate porque si no te quedás en la cala.

* Sergio... te preparamos una sorpresa... Solange está muerta por vos y nos llamó para que lo publicáramos.

* "La Pareja Nabolandia"... ¡Feliz boda para Alex y Rodolfo!

* Tofi, que es un balñ y festeja los goles como un Retardado!!! Queremos saber como se comporta Tofi cuando pierde... sobre, todo cuando le roban por 5 a 0!!

* STOP, hay un divino... que está re-fuerte... y a las mujeres cuando lo ven se les cae la baba... ¡Si! Pablo Marcosky! estamos hablando de vos, y todos estos pirópos, te los manda Giselle.

* Victoria además de una sidra... es una chica monísima... pero Lucas si no se apura... la va a perder. ¡Animate Lucas! Andá al frente.

* Hay una amiga de una amiga de una amiga que llamó a los Insoportables y está re-enamorada de Maxi. Lo siento Maxi, no dejé más datos. Vos encargate de encontrarla.

* Esto es un Quemo fatal para Adolfo que está re-enamorado de Karina y no le da ni bola... (no te desanimés ya se va a arrepentir...)

El Martín Fierro al Insoportable a:
La amiga de Mariela que es RE-TONITA, porque no le gusta la Revista Top-Kids ¿será que no la sabe apreciar? ¿o directamente no sabe leer?

PAZ



* 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.

QUE CHIVO QUE TENGO HEIDI

YO NO ME CHUPU

EL DEDO



PUMPIDO

Herrdar es



umano

NO VEO NADA

LOS ANTEOJOS

LA GALLINA NO TIENE TETAS

PORESO LOS GALLOS NO TIENEN MANOS

MATEN A LOS COMECHINGONES

LOS CHINGONES



LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS!

Material es gratuito por TOPKIDSClub

Eugenio el uchón, alias cabeza de vaca.
* Juan Carlos que cuando va a la casa de los amigos, se come todo sin pedir permiso.
* Graciela de 5 "B" de la escuela 18 que se hace pis en la clase.

Sebastián que se morfa todo y cuando le decís gordo... se queda llorando.

* Paola y Cecilia las primas del Insoportable de Gerardo.

* Fabián que se hace el lindo con Ivon y ella le corta el rostro.

* Ariel Tornisky que tiene mal olor, que además es un re-torto y que no reconoce que su hermano Pablo es UN GENIO. Firma:

El genio de Pablo (el segundo Insoportable de la fila).

* Belén, que además de ser Insoportable es tarada y es mas fea que la compota.

* Ana Echeverría que además de ser una Insoportable es la mina más odiada.

* Mariano que es un plomo y se come todos los fideos de la escuela.

* Simión que siempre deja a la gente plantada.

Bienvenidos una vez más a Top Tricks, la sección en donde encontrarás los mejores trucos para los mejores games. Una nota aclaratoria: para los trucos del Sonic & Knuckles para Mega se requiere un cartucho original, ya que la mayoría



son trucos y no tienen la entrada para conectar otro game, con lo cual no se puede usar es modo "Lock On" que permite jugar a las pantallas de los otros cartuchos con Knuckles.



El Sonic & Knuckles

FATAL FURY SPECIAL

SNES

LA SUPER PATADA DEL BIG BEAR

En este game, el personaje Big Bear tiene una patada muy potente, pero que es un poco difícil de hacer, ya que demanda mantener el botón A apretado los 5 segundos (Cuando jugás contra la computadora esta toma es todavía más difícil de hacer ya que no podés estarte quieto ni por un segundo).

Sin embargo, hay un método que es mucho más fácil. Simplemente



apretá y mantené el botón A, pausá el juego, esperá a que pasen los cinco segundos mientras el juego está pausado, despauzá el game y soltá el botón A. Así de fácil.

WARIO BLAST

GAME BOY

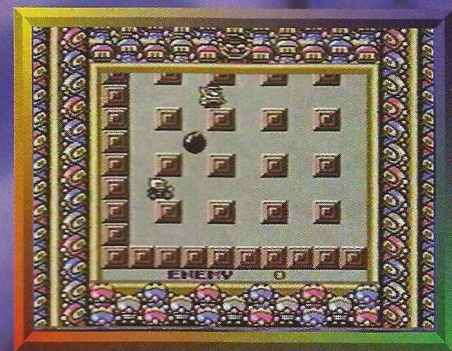
PASSWORD

En este nuevo game para Game Boy y Super Game Boy hay un password que te permitirá entrar al modo "Great Battle" con todos los ítems y la Potencia posible. En este modo

tenés que matar a todos los enemigos que puedas, uno por uno, antes de que te maten a vos. Pero por supuesto, con este password todo es mucho más fácil: 5656



Como password poné los números 5656.



¡Tendrás todas las armas!

DYNAMITE HEADDY MEGA

Selección de nivel

Para seleccionar el nivel en el que vas a jugar en este fabuloso game para Mega tenés que hacer lo siguiente: Primero andá a la pantalla de presentación y apretá Start para que quede el cursor sobre "start game". Luego poné este código: C, A, Izquierda, Derecha y B. Si oís un sonidito, el truco funcionó. Ahora apretá Start para que aparezca la pantalla de selección de nivel, elegí a cuál querés ir y apretá nuevamente Start.



Material escaneado por: JTKc para



TOPKIDSClub

Cuando conectes los dos cartuchos aparecerá esta pantalla.

En la pantalla de presentación el cursor tiene que estar sobre start game para que puedas poner el código.



Si funciona irás a esta pantalla, donde podrás elegir el nivel.

SONIC & KNUCLES/ SONIC SPINBALL MEGA

¡Jugar con Sonic!

El game/adaptador Sonic & Knuckles esconde muchos secretos. Uno de ellos te permite jugar con Sonic en las pantallas especiales del Sonic Spinball. Para hacer esto tenés que conectar el Sonic Spinball al Sonic & Knuckles y éste a su vez al Mega.

Cuando prendas la consola aparecerá una pantalla diciendo "No way! No way!" (de ninguna manera). Entonces apretá simultáneamente los botones A, B, C y Start. Si el truco funciona aparecerá una opción que te permite elegir a qué "Special Stage" querés jugar con Sonic.

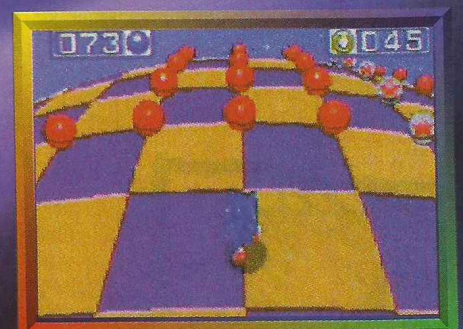
También podés probar este truco con otros games del Mega. Hay varios en que funciona.



Poniendo el código aparecerá una opción de selección de nivel.



Bingo.



SONIC & KNUCLES
SONIC 3

MEGA

Material escaneado

por: JTKc

para

LESTER, THE UNLIKELY

SNES

Selección de nivel

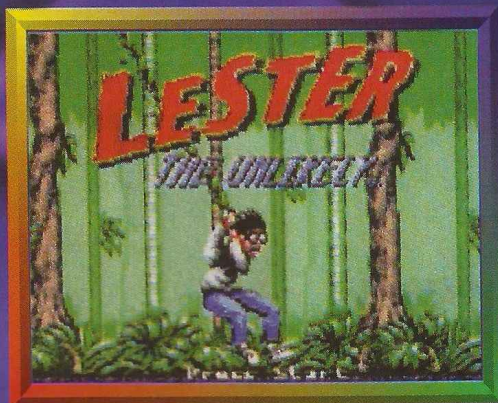


/TOPKIDSClub

Este truco de selección de nivel no es del todo un truco. Más bien requiere de tu habilidad de juego y de un poco de esfuerzo por parte tuya: conectá el Sonic & Knuckles al Sonic 3, elegí qué personaje vas a controlar y jugá desde el principio del Sonic 3 hasta el final del Sonic Knuckles. Una vez que te lo hagas usá el game grabado para elegir el nivel en el que querés jugar de cualquiera de los dos games

Este truco es bastante simple: Cuando la pantalla de presentación aparece, apretá muchas veces lo más rápido que puedas los boto-

nes X e Y. Continúa haciendo esto hasta que aparezca el menú de selección de nivel, elegí tu nivel, apretá Start ¡y listo!



En esta pantalla apretá los botones X e Y repetidamente...



...para que salga el truco de selección de nivel.

YOSHI'S SAFARI

SNES

Nuevas pantallas

Si te cansaste de jugar a las mismas pantallas una y otra vez en este game para Super Scope, hay un truco que te permitirá jugar en otras pantallas que son parecidas pero mucho más difíciles. Para ha-

cerlo apretá (en el joystick I) simultáneamente los botones L, R., X, Y y Start en la pantalla de presentación. Este truco te lo cuenta Yoshi una vez que te terminás el game en el modo normal.



En la pantalla de presentación poné el código.



Nuevos niveles.

Material escaneado
por: JTKc

DRAGONS LAIR

para

SEGA CD

Mirar todas las escenas

Con este truco, podés mirar todas las escenas que tiene el game, inclusive en las que el personaje muere. Para hacerlo, hay que empezar un nuevo juego y apretar Start para pausarlo. Ahora apretá Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba y Start (para despausar el game). Automáticamente morirás, pero el número de vidas seguirá siendo 5 (lo que indica que el truco funcionó). Con esto el personaje comenzará a andar por cada uno de los niveles.

CRUISIN USA

ARCADE

Nuevos automóviles

Este es uno de los arcades más caros y difíciles de encontrar que hay. Si por una de esas casualidades lo pensás jugar, tenemos este pequeño truco para vos. Poné las monedas (o pasá la tarjeta), elegí en qué pista vas a jugar, qué tipo de caja de cambios querés, y cuando llegues al garaje en donde están los coches a elegir, apretá el botón "Cruisin" View 2" (está a la derecha y normalmente sirve para cambiar de vista). ¡Ahora podrás elegir uno de los tres vehiculos nuevos: el autobús escolar, un auto de policía o un jeep!



Emiliano Polijronópulos

ARCO IRIS

**VENTAS POR MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAÍS
DE TODOS LOS TÍTULOS
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



Todavía hay una gran cantidad de socios que no han recibido la credencial y eso nos pone locos. Nos pone locos porque fuimos nosotros los que prometimos las credenciales y porque ustedes no merecen esta espera. Les contamos los detalles...

LA HISTORIA DE LAS CREDENCIALES

Cuando ustedes nos propusieron que hiciéramos un CLUB, la idea nos pareció bárbara. ¿Qué mejor que exista una relación directa entre todos los lectores de la revista y los telespectadores del programa? Por supuesto, ser SOCIO tendría que tener otras interesantes ventajas, ¿no?

Siempre que existe un club, debe existir un carné o una credencial que acredite que uno es, verdaderamente, socio. Ustedes, entonces, preguntaron: ¿vamos a tener credencial? Y nosotros respondimos alegremente: ¡claro que sí, por supuesto, no faltaría más! ¡Lógicamente! Y fue pasando el tiempo.

Y FUE PASANDO EL TIEMPO

Y comenzamos a recibir solicitudes y solicitudes y solicitudes. Y allí se complicaron las cosas. Curioso: lo del club se complicó porque fue un éxito. Las credenciales comenzaron a hacerse a un ritmo lento, cada dato que ustedes mandaron se fue corroborando, y salieron paulatinamente las creden-

ciales de socios. Pero, al poco tiempo, Fabián, que es el encargado de atender los llamados, y Washington Báez, que es el encargado de responder las cartas, se fueron preocupando cada vez más y se lo contaron al "dire". ¿Qué pasaba? Pasaba que pasaba el tiempo y muchos chicos todavía no habían recibido su cre-

dencial. Por supuesto, en nuestra computadora figuraban los nombres de todos los socios, las direcciones, los números de asociados, pero... ¡Pero ustedes no lo saben! Eso sí, aunque no sepan qué número de socio tienen, nosotros, gracias al ordenador, podemos localizarlos y premiarlos desde el programa.



La Premier

STAR GATE

Material escaneado por: JTKc para

FUE UNA MARAVILLA

La premier de Stargate fue una maravilla. Los socios de Top Kids se transformaron en los invitados de lujo en la "premier" de la Gran Película del '95: Stargate. El Hall del cine estaba lleno de chicos Top dispuestos a disfrutar de "la más grande

"puerta en las estrellas", a Kurt Russell en el papel del duro y enigmático coronel O'Neil, con ganas de poner una bomba nuclear en Stargate para que salte en mil pedazos; también viste a Milli Avital componiendo el personaje de la bella Sha'uri y a Jaye Davidson in-

UNA SOLUCION

Todo está muy bonito, pero hay socios que no recibieron su credencial y preguntan: ¿Y, para cuándo? Nosotros respondemos: esperamos que en el número ANIVERSARIO, el próximo, el de marzo, digamos: Ya todo el mundo tiene su credencial. Sáquense provecho a la ventana EXTRA de ser Socio del Club de Top Kids.



ADENAS DE ESA MALA NOTICIA HAY NOTICIAS MUY BUENAS

Digan la verdad: el programa de Top Kids, este año, está colosal. Y junto con el excelente programa que conduce Pablo Marcovsky tuvimos ya los primeros sorteos. ¿Te das cuenta? Aunque, en una de esas, no recibiste tu credencial, igual figurás en nuestros archivos y todos los días podés gamarte... digamos... un cartucho para tu consola.

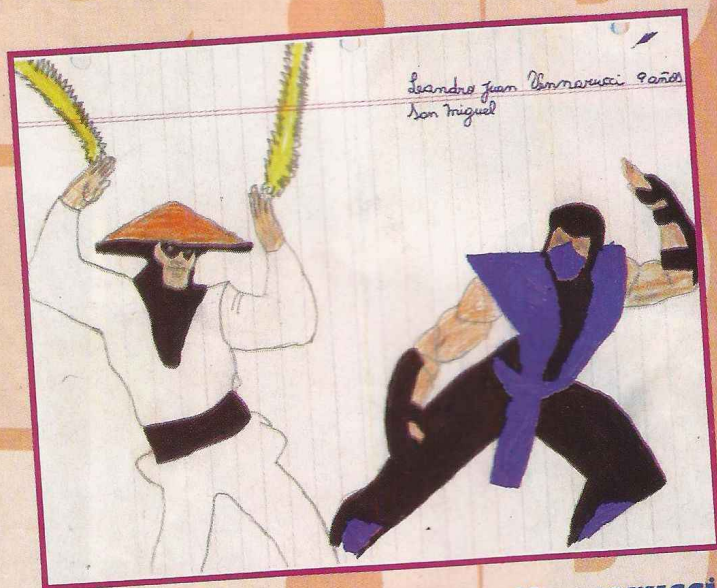
aventura jamás filmada". Pudieron pasarla bárbaro con el gran despliegue técnico, los escenarios deslumbrantes, los efectos especiales de última generación y, también, entusiasmarse con las actuaciones de grandes estrellas de Hollywood. Ahí viste a James Spader como el egiptólogo Daniel Jackson dispuesto a descifrar todas las incógnitas que presentaba esa

terpretando a ese cruel alienígena llamado Ra. Ahora Stargate es todo un éxito y los chicos Tops de Top Kids pueden decir que fueron los primeros en ver la película del año. Por supuesto que la inmensa mayoría de los lectores no se vio favorecida con el premio, pero deben estar contentos igual: los que fueron son chicos de la "barra Top Kids".

Galería de Arte POP

Materia escaneado por: ITKe para [f/TOPKIDSClub](https://www.facebook.com/TopKidsClub)

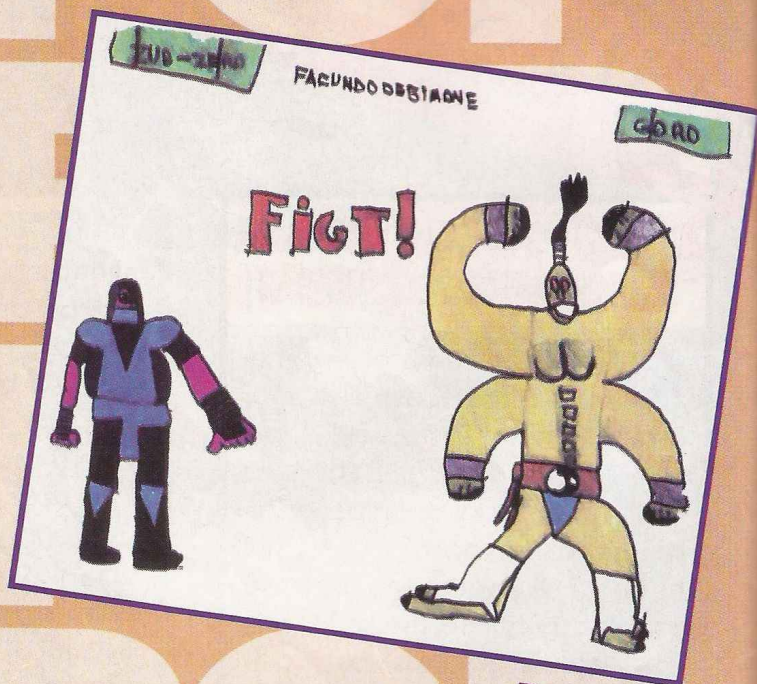
Fue bien recibido eso de destinar una página y media para la galería, de todas maneras los dibujos son muchos y el espacio es poco. Pero tampoco podemos hacer una revista entera con dibujos de los lectores, ¿no? Pero a callarse la boca y dejar paso a... los artistas.



Leandro Venarucci
San Miguel



Te publicamos el dibujito pero nos falta tu nombre



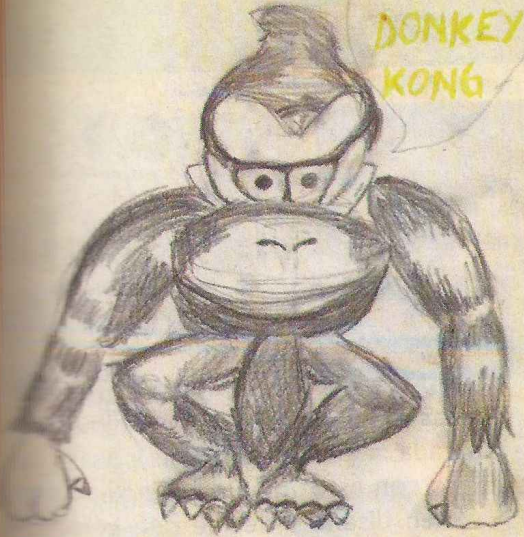
Facundo Desimone

Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSClub

Soy
DONKEY
KONG



Te publicamos el
dibujito pero nos
falta tu nombre



MORTAL
KOMBAT II

Juan Carlos Segura
Laferrere - Bs. As.



Javier Giano

DISEÑANDO UN GAME

Parte 7

Hasta ahora, Primal Rage no está teniendo en la Argentina el éxito de Mortal Kombat, pero es un game de Arcade muy superior en varios aspectos. Por ejemplo, los gráficos de este game son aún mejores. ¿Qué mejor que ver seres humanos (y no tan humanos) peleándose entre sí? ¿Dinosaurios super reales como los de Jurassic Park peléandose entre sí! Este mes les mostraremos cómo se diseñó este fabuloso game.

El proceso utilizado es muy similar al usado en



Primal Rage es uno de los mejores games de Arcades



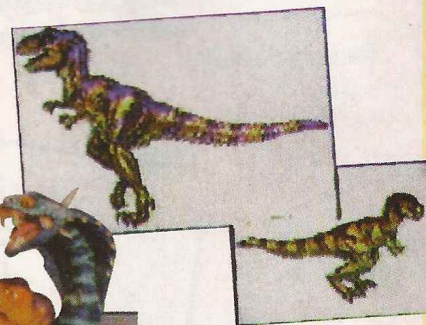
los Mortal Kombat para Goro y Kintaro. Se llama "animación detenida", se viene usando en el cine desde 1920. Básicamente, se crean muñecos de unos 20 a 50 cm. de altura y luego se filman a los muñecos en las distintas poses que se necesitan (unas 400 por dinosaurio). Estos son los pasos principales que se siguieron en la creación del game Primal Rage:



PASO 1

Diseño de los dinosaurios

En el primer paso, artistas muy calificados crean dibujos de cada animal en distintas poses. Junto con estos dibujos, el equipo también diseña y decide qué colores y personalidad tendrá cada uno.



Los dinosaurios del game.

VELOCIDAD
200 MPH

DAÑO



PASO 2

"Esculturas"

Los diseñadores de muñecos realizan una escultura basada en los dibujos de los artistas. Estos muñecos tienen el mayor detalle posible. Algunos tienen escamas, imperfecciones en la piel, arrugas y detalles en la cara. El material con el que se realizan estas figuras es una



masa parecida a la arcilla que endurece después de ser modelada.

PASO 3

Los Moldes

Los muñecos se recubren de un plástico gomoso para formar un

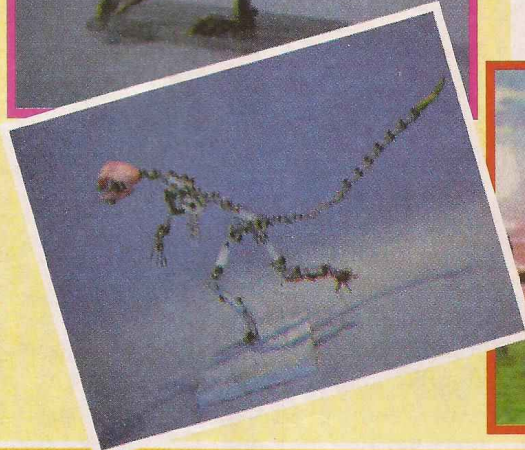


molde. Una vez creado el molde, éste se llena con Latex para crear las mismas figuras del Paso 2 pero de un material altamente flexible.

PASO 4

El esqueleto

Especialistas en el tema crean una especie de esqueleto de metal casi tan complicado y con tantas articulaciones como el del cuerpo humano. Este esqueleto se mete dentro de los muñecos de latex del Paso 3 para que se mantengan en las poses que los programadores desean.



PASO 5

Chapa y pintura

Una vez que se tienen los muñecos listos, se pintan y se maquillan hasta el más mínimo detalle, siguiendo los dibujos realizados por los artistas y diseñadores (paso 1).



PASO 1

El game

Se capturan unas 400 imágenes de cada muñeco en distintas poses, se transfieren a las computadoras y se retocan con programas de diseño profesionales. Se programa el game... ¡y listo!



FUEL



MEJOR

2' 55" 8

Como saben los que escriben, las respuestas de esta sección tardan en llegar. De todas, maneras y a pesar de que no podemos contestar todas recurrimos a la paciencia de ustedes en esto de aguardar la publicación de sus cartas en *Bocabierta*. Somos conscientes de que hay cartas atrasadas y cartas muy atrasadas. Una carta que llega en febrero, difícilmente se publicará en marzo, puede que se publique en abril, en una de esas se responde en agosto y, algunas, lo reconocemos, no se publican, directamente. Esperamos que comprendan.

Cartas muy muy atrasadas

José A. Ruiz de Dock Sud, Avellaneda.

Como te das cuenta tus preguntas sobre Mortal Kombat II, fueron respondidas en el mismo comic. La historia de Reptile salió también y los muñecos aparecen como querías. Eso pasa por contestarte tan tarde.

Juan V. Soto, de Salta.

Mandó la carta en septiembre. Juan: tratamos de publicar todo lo que podemos y, además, resumir otros juegos para variar las propuestas de videogames. Cuando salga Shang Tsung, pasaremos los trucos que tiene MKII. Recuerda que habrá dos Shang Tsung: el viejo y el joven.

Marcelo Jorge Romano de 13 años.

Le gustaría que le demos más importancia al Mega. Los muñecos que vienen, como sabés, son de Mortal Kombat II. Quiere que hablemos del Game Genie o Action Replay. ¿Lo tenés?

También escriben las mamás.

Bocabi



Material escaneado por: JTK para

/TOPKIDSGRUB

Correo de los

La de César Emanuel Lucero, de 3 años, nos pregunta dónde mandar los cupones. Seguro ya lo sabe, la dirección está en todos los números. El dibujo no llegó a nuestro poder. La próxima, detrás del dibujo hay que poner los datos. La mamá quería la respuesta rápida. Peor no nos pudimos portar. En cambio, el dibujo de la mamá de Juan Carlos Segura (que también tiene tres años) se publica en este número.

Jorge Alberto Kerbs, de Colonia Italia, Córdoba.

Jorge tiene 16 años y le gustan tanto la revista como el programa. Algunas críticas de Jorge: Los muñecos tienen fallas. Cierto. Algunos las tienen, pero ahora salen impecables. Dice por qué no internamos a Liberato Verdi. La verdad, lo internamos. Pero se escapa. Quiere una página ecológica en la revista y coincide con Pablo en que no hay que jugar tanto con las consolas y los arcades. Aconseja hacer deportes y estudiar.

Leandro H. Maffei de Mar del Plata

(11 años, cumplidos el 20 de octubre)

Dice que prefiere el Mortal Kombat I más que el II. Su personaje preferido es Reptile. ¡Cuidado!, es fanático de Liberato Verdi. El licenciado te envía su afecto y dice que, sin duda, debés ser el más inteligente del barrio.

Cartas de noviembre y diciembre, casi podríamos decir, de ayer.

Matías, de Villa Martelli.

Los muñecos ahí están, tal como querías. Pide que bajemos el precio de la revista. Eso no es tan fácil. El comic de Mortal Kombat II sale con todo. Las otras preguntas se las pasamos a Emi.

Gabriel Pereira, de Montevideo, Uruguay.

La revista ya sale con más páginas y procuramos extendernos más en eso de suministrar información. Emiliano ya tiene su página para "Preguntas & Respuestas" específicas.

Jorge Quintero de Caleta Olivia, Santa Cruz.

Dice que la revista es muy buena y que tiene todo lo que los chicos quieren. Gracias. Agradece los trucos de Top Tricks. Cuando aparezca Kintaro, pediremos que publiquen cómo vencerlo. También desde Caleta Olivia opinan que Liberato es un pavo total. Creo que, sacando algunas excepciones, es una opinión generalizada, ¿o no?

Fer nos escribió una carta.

Como no encontré el sobre, no tengo más datos de nuestro amigo Fer. Nos felicita por la revista y por el programa. Busca novia o amiga. Nos parece bien... pero sin datos, se hace difícil. Eso sí dice que Aki y Gustavo Regalado son unos genios y que Liberato Verdi es un loco y le aconseja que no sea fanfarrón.

Carlos Paredes de San Salvador de Jujuy.

Liberto

Material escaneado

por: JTKc

para

TOP KIDS CLUB

Cumplió los 13 años, estudia en el Instituto Santa Teresita y practica computación e inglés. Le gusta la natación y el paddle. Tiene dos hermanas (Sabrina y Alicia) y un hermano (Pablo). Sus personajes favoritos son Scorpion y Reptile.

Fernando, de 12 años, de Santa Fe.

Pide la tarjeta de socio. Esperemos que ya esté llegándote. Dice que de la revista le gustan mucho el comic y top secret. Nos cuenta que tiene varias consolas y que aspira a que le manden la tarjeta. Lo menos que puedes decir, Fer.

Guada, de 12 años nos manda 100.200.800 besos.

Como ves, los muñecos de Mortal Kombat ya están apareciendo. En "Game Over", la página final, ponemos la lista tentativa de muñecos cuando aparecen. Tenés razón, los muñecos sirven tanto para jugar con ellos como para coleccionarlos.

Lionel E. Donzis, de Avellaneda, pedame su credencial.

Si hace bien, tenemos tus datos, Lionel. La respuesta a tu inquietud la llevara el cartero o el programa de Top Kids TV.

Juan Alejandro Gómez, de 11 años.

Gracias por comprar todos los números y coleccionar los muñecos. Te respondemos que Shang Tsung saldrá joven y viejo. Andamos detrás de la realización de Shao Kahn y Kintaro. Seguro que, en su momento, aparecerán.

Nahuel Elizalde, de 12 años, anda con mala suerte.

Se le rompieron las cajitas de Johnny Cage, y Kano le llegó con un solo cuchillo (a otros chicos les vinieron con dos. No sé, Nahuel. Llamalo a Fabián en los horarios habituales.

Alguien nos mandó unas ideas bárbaras para Top Kids (carreras de chistes y otras genialidades)

Pero no entendemos la firma. Parece un ovillo de lana.

Damián Alejandro Nieto, de Comodoro Rivadavia.

Vuelve a escribirnos y, como muchos, pregunta por su credencial. Pide información de Jordan y solicita el N° 2 de la revista. También tendrías que hablar con Fabián.

Carlos M. Irusta.

Dice que desde el número 1 hasta ahora hemos progresado mucho. Tiene razón. Dice que en el número 9 cometimos el error de llamar Kung Tao a Kung Lao. Es verdad, Carlitos. Y te confesamos que, hasta el momento, no sabemos quién fue el culpable de ese error. Cuando lo descubramos lo castigaremos haciéndole pasar una semana en compañía de Liberato Verdi. Las demás preguntas se las pasamos a Emi.

Para un chico de

Resistencia, Chaco, y muchos chicos más.

Las credenciales les van a llegar. Esperenlas con la paciencia que nosotros no tenemos.

Leandro Volpe, de Banfield.

Compartimos esa crítica al abuso del "re". Re-bueno, re-inteligente, re-divertido. No debemos abusar, tampoco, de los signos de admiración. Esperemos que los redactores lean tus observaciones. También nos da gusto que te haya agradado tanto la columna "Hermanoanimal". Así que decís que podemos sacar la columna de Liberato, porque lo único que hace es hablar bien de sí mismo. Tenés razón y se lo diría al Dire, que lo echaría gustoso. Pero, ¿qué hacemos con el club de admiradores de Liberato? Dice que en el ranking de los juguetes hay muchos de Joca. Es cierto, revisaré los votos de los chicos.

Sabemos que escribiste el 10 de diciembre desde Merlo, San Luis, pero tu nombre quedo en el sobre que fue al concurso.

Afirma que el Family será un copión, pero es el que pudo comprar por ser el más barato, y por eso no quiere que lo discriminemos. No sabemos, todavía, qué muñecos vendrán después de los de Mortal Kombat II. ¡Faltan tantos muñecos!



Leonardo Taibo,

San Martín 201, Rawson-Chubut (9103)

Quisiera cambiar su Family Game, la pistoplay 4 cartuchos (Mortal Kombat, 300 en I, 20 en I y un juego con Yoshi, por el cartucho de Mortal Kombat I o II y algún otro de estos: NBA Jam, Super Metroid, Terminator, Stunt Race FX, Dragon Ball Z, Super Street Fighter 2, Star Fox, Mario Paint o Mario Kart. (Si es el Mortal Kombat 2, sin el otro cartucho) para Super Nintendo.

David Alberto Tesura,

Barrio San Francisco 4343, Salta Capital, Tel. 240588/237343.

Quiere cambiar un auto a fricción, una lancha muy grande, una raqueta de paddle, un family con 5 cartuchos (uno de 15 o 75 juegos), Tini Tons, Felies el cats, y Street Fighter III, el mono con un arma infrarroja, todo en perfecto estado, por un Mega Drive o cualquier consola de 16 bits.

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas nove-



dades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides: ¡si es algo bueno, lo viste primero en **NOTICIAS TOP SECRET!**

TOP SECRET

El game Sonic & Knuckles no es sólo compatible con el Sonic 2 y 3, sino también con el Sonic 1, con el Sonic Spinball y con el game Dynamite Headdy. En la sección de trucos, Top Tricks, te contamos cómo jugar a estos games con el Sonic & Knuckles.



El Sonic & Knuckles

Último momento

Tenemos mas información sobre el Virtual Boy, la nueva consola portátil de Nintendo:

✓ El equipo utilizará un procesador de 32 bits, más otro procesador de 32 bits para los gráficos.

Estos gráficos serán creados por un complejo sistema de LEDS (pequeñas luces) de color rojo, blanco y negro, y un espejo oscilante.

✓ Este sistema producirá gráficos monocromáticos (de color rojo y negro). Nintendo eligió este sistema porque consume muy poca energía, lo que significa más horas de juego. Además, los gráficos monocromáticos son muy fáciles de crear para la consola, lo que acelerará la velocidad de los games y la potencia de la consola a niveles similares a los de las consolas de 64 bits.

✓ Los últimos datos indican que no será un caso de realidad virtual, sino una consola con una gran pantalla (o tal vez dos: una para cada ojo), que se jugará de manera similar al Game Boy y Game Gear.

✓ El Virtual Boy es ideal para juegos que se asemenen a la realidad, como simuladores de vuelo y juegos de acción en 3D, como Doom y Wolfenstein. Su precio rondará los u\$s 200 y saldrá en abril.

NUEVA TECNOLOGÍA

Ya se inauguró en todo Estados Unidos el "Sega channel" un canal de cable muy especial. A través, de la compañía de cable, cualquier poseedor de Genesis/Mega se suscribe (vale 15 dólares al mes), compra el adaptador y puede jugar a 50 de los últimos games. ¿Cómo? El adaptador recibe la señal del canal y carga toda la información en su memoria. Esta información es en realidad un game, que luego el usuario juega, vendría a ser como un modem para PC, pero en vez de usar la línea telefónica, usa la TV.

Números

En Estados Unidos, el Mortal Kombat vendió durante la primera semana que salió a la venta, cartuchos por un valor de u\$s 50.000.000. Este game batió todos los récords, no sólo en el área de videogames, sino que le ganó también a películas tan exitosas como "El Rey León", "Mentiras Verdaderas" y "La máscara". Para que el game estuviese en to-

das partes el mismo día, se requirieron 65 camiones y 11 aviones Jumbo 747, para transportar más de 2.500.000 cartuchos a 15.000 negocios.



Mortal Kombat II: el éxito del siglo.

Problemas

El Ultra 64 está teniendo, aparentemente, algunos problemas. Una versión "preliminar" de Arcade ya salió con los games Killer Instinct y Cruisin' USA, pero la versión hogareña está más que incompleta.

Según nuestros informes, ni siquiera la configuración y la disposición de los chips en la consola hogareña está terminada. Parece ser que Nintendo quiere usar en su nueva consola los mejores y más rápidos chips, para lograr una potencia y calidad de juego inigualable.

Pero el problema con que se encuentra es que le es muy difícil bajar al precio de los chips para que la consola Ultra 64 termine saliendo u\$s 250, como Nintendo viene prometiendo. Hay que esperar para ver qué sucede.

Nintendo también tiene algunas dificultades con el Virtual Boy, la consola de 32 bits portátil y de realidad virtual que les anunciamos en exclusiva el mes pasado.

Según nuestros informes, el equipo es impresionante, pero muy pocas compañías



Cruisin' USA, uno de los primeros games que saldrá para el Ultra 64

han firmado contrato para producir games para ésta...y todos saben que una consola sin juegos no vale nada.

Material escaneado por: JTKc

para **Top Kids Club**

✓ Doom, uno de los mejores games que surgió de la PC, va a ser uno de los éxitos de 1995. No sólo para PC, sino también para algunas consolas. (32X, Jaguar, Ultra 64, etc.) y para los Arcades. ¡La versión de arcade va a ser espectacular!

✓ Dentro de algunos meses Nintendo lanzará el StarFox 2 para Snes. Por el lado de Sega, sus programa-

dores están viendo si es posible diseñar el game Virtua Fighter para el 32X.

✓ A partir de ahora, comenzarás a ver varios games de Sega Genesis/Mega originales en cajas de cartón, en vez de la caja de plástico que todos conocemos. Por el lado de Nintendo todos los games ahora vienen sin esa fundita de plástico usada para proteger los contactos. Según Sega y Nintendo, "es para economizar los gastos".

✓ El 32X sí funciona con el CDX, aunque en cada caja diga lo contrario y los vendedores también. Sega se vio forzado a poner en la caja que no funciona con el 32X para evitar problemas con la ley en los EE.UU., ya que no presentó a tiempo el CDX en el departamento gubernamental que califica a todos los equipos electrónicos, por lo que lo tuvieron que meter en otra categoría. El único problema es que tenés que sacar el 32X para meter un CD.

✓ A principios de enero, se terminó la filmación del videoclip de la principal música de la película de Street

Fighter. En ella trabajaron Hammer, Public Enemy y varios grupos más. También hace una aparición la estrella de la película, Jean-Claude Van Damme

✓ La agenda digital Je Sega, llamada IR 7000, es en realidad una versión idéntica a varios modelos producidos por Casio, compañía líder en este campo. La única diferencia que tienen es el diseño ex-



Hammer y Jean Claude Van Damme (Guille).

terior y que la IR 7000 tiene un mando infrarrojo para poder comunicarse con otra agenda del mismo tipo. La IR 7000 y las agendas de Casio se pueden interconectar con un cable especial. El punto débil que tiene es la limitada cantidad de información que puede guardar: tiene sólo 4 K de memoria, mientras que la mayoría de las agendas tiene 32 o 64 K.

Emiliano Polijronopulos.

Material escaneado

por: JTKc
para:

TOPKIDSClub

COMPUTADORA TE AYUDA A APRENDER

IDIOMA

El Linguaspeak Dos

El trabajo lo realizó una compañía británica. En los últimos tiempos fue perfeccionando un soporte lógico para computadoras, gracias al cual aprender un idioma dejó de ser un castigo,

para transformarse en algo casi divertido. El sistema abarca una amplia selección de idiomas y son adecuados para muchos tipos de computadoras personales. El primero de

estos dos nuevos productos es un paquete de aprendizaje estructurado que ayuda a los estudiantes de idiomas en cualquier nivel. Por ejemplo, los conjuntos standard han sido pensados para los que recién comienzan y los llamados plus son adecuados para los que están adelantados.

Para resumirlo de otra manera, podemos decir que se trata, en definitiva, de un laboratorio portátil de idiomas pensado para ser totalmente interactivo.

Dime qué idiomas hablas y le preguntaré a mi computadora a ver cómo me las arreglo para entenderte. Un mercado interactivo para aprender idiomas permitirá a niños y adultos conocer cualquier lengua.



Tres volúmenes

El programa consta de tres volúmenes: uno, con ejercicios de conocimientos generales. El segundo abarca temas como la familia, vacaciones y viajes, escuelas y trabajo, alojamiento o ir de compras. El tercero está destinado fundamentalmente a los viajeros de negocios. Este sistema estará disponible en inglés, español, francés, alemán e italiano.

Este otro sistema multilingüe permite a los usuarios crear archivo de texto y de sonido. Además de ver las palabras en las pantallas, los estudiantes pueden escucharlas y grabar sus propios intentos de pronunciarlas. Luego, al re-

producirlas, podrán comparar hasta qué punto la pronunciación es buena o mala.

El software está suministrado con seis archivos de idiomas (inglés, español, francés, alemán, italiano y japonés), cada uno con cien ejercicios ya preparados. Hay algo que garantiza el nivel de precisión de los idiomas. Los materiales han sido preparados por personal que tiene como lengua materna el idioma de que se trate.



STARGATE™

**Conseguí los
Personajes y
Vehículos
de la
película
del año**

Material escaneado
por: JTKc
para

 /TOPKIDSCLUB

...lógicamente de 

ETCETERA

Material escaneado
por JTKc
para

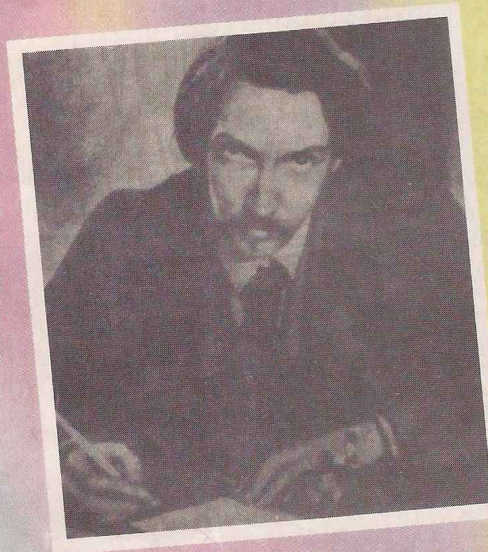
 /TOPKIDSClub

*En enero te hablamos de Julio Verne,
en febrero recordamos a Robert Louis
Stevenson, el autor de la mejor novela
de piratas: La Isla del Tesoro.*

En una de las recomendaciones de Etcétera hablamos de *La isla del tesoro*: ahora vamos a referirnos a su autor y algunas confesiones suyas sobre cómo nació la idea de esta apasionante novela.

UNA PEQUEÑA BIOGRAFIA

Robert Louis Stevenson nació en Edimburgo, Escocia, el 13 de noviembre de 1850. A los 17 años ingresó en la universidad para estudiar Ingeniería: cuatro años después abandonó esa carrera para comenzar Derecho. En 1875 finaliza sus estudios. A los 23 años sufre los primeros problemas pulmonares. En 1879 publica su primer libro: *Viaje al continente*. Después de publicar varias obras, a los 31 años comienza a escribir *La Isla del tesoro*. Al año siguiente, esta novela aparece por entregas en una revista. En 1882 se publica como libro. Sigue escribiendo relatos hasta su muerte, que se produce en 1894, a los 44 años.



COMO COMENZO LA ISLA DEL TESORO

Cierto día, en compañía de un escolar que fue el inspirador de su relato, jugando con tintas y colores, Stevenson dibujó con placer el mapa de una isla. Una isla salida de su fantasía, con sus caletas y sus puertos. Confesó que tanto le absorbía la contemplación de aquella isla que vio aparecer, poco a poco, saliendo de bosque imaginarios, los futuros personajes del libro. Sus rostros morenos, sus armas centellantes se dejaban entrever por breves instantes, allí donde no les prestaba atención volvía a pasar ante sus ojos, batiéndose en su búsqueda

del tesoro. Y todo esto en unos pocos centímetros de superficie plana. En aquel mapa inventado. Stevenson pensó que aquella debía ser una historia destinada a los niños. Así fueron naciendo los personajes como John Silver y el buque que iría a la aventura, *La Hispanolia*.

Dice el autor: “Durante una fresca mañana de setiembre, ante un buen fuego, mientras la lluvia golpeaba la ventana, comencé *The Sea Cook* —pues ése fue el primer título de la novela—. Yo había comenzado (y terminado) la redacción de muchos otros libros pero no recuerdo haber iniciado ninguno con tanto placer”. Y agrega Stevenson: “Durante quince días me esforcé y produje quince capítulos, pero en los primeros párrafos del dieciséis me hundí lamentablemente. Tenía la cabeza como vacía, no me llegaba una palabra para mi *Isla del Tesoro*”. Tiempo después, cuando ya estaba al borde la desesperación, arrebatado por un nuevo impulso terminó la novela a razón de un capítulo por día.

La isla del tesoro es una obra que el autor confiesa destinada a los niños pero que, te aseguro, puede leerse a cualquier edad. Es un relato apasionante que no debes perderte. Además de pedir ese último cartucho para tu consola, busca este libro y disfrutá del placer maravilloso de leerlo.

ETCETERA • ETCETERA • ETCETERA • ETCET

50

PARTE

Material escaneado
por: JTKc
para



TOPKIDSClub



TM

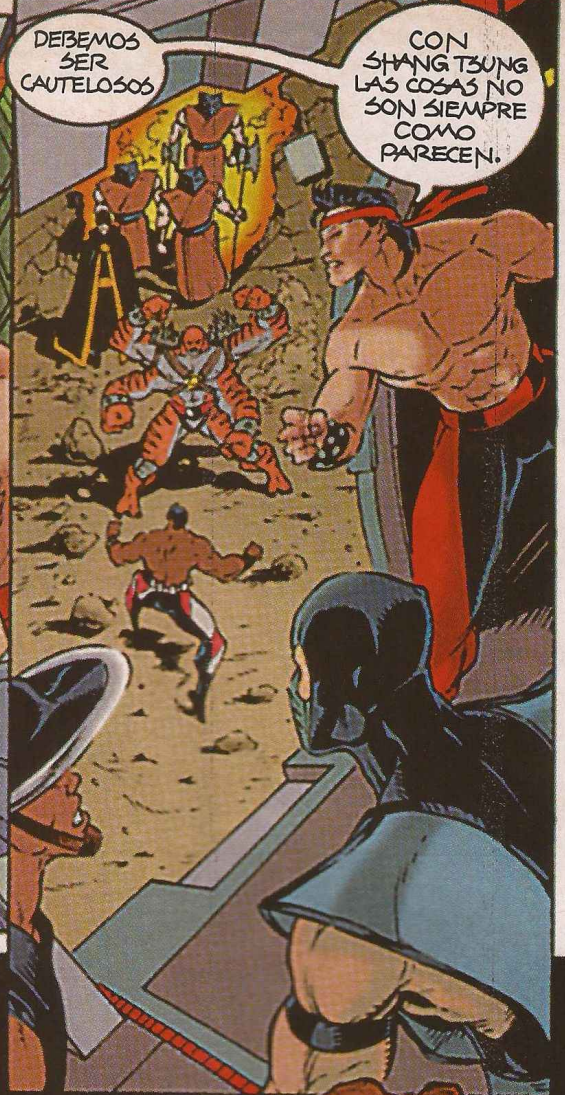


SMOKE, LLEVANOS A DAR DOS VUELTAS MAS.

DEJAREMOS PRIMERO A LIU KANG Y KUNG LAO Y YO LOS SORPRENDERE EN LA SEGUNDA PASADA.

TIENES QUE MANTENER LA NAVE FUERA DE ALCANCE HASTA RECIBAS MI SEÑAL.

AFIRMATIVO, SUB-ZERO.



DEBEMOS SER CAUTELOSOS

CON SHANG TSUNG LAS COSAS NO SON SIEMPRE COMO PARECEN.




RRRAARRSHH!


¿QUE ES ESO?

SKZAAK!

¡PARECE QUE TENGO REFUERZOS!

Material escaneado por: JTKc para


 /TOPKIDSClub




CUALQUIER ENEMIGO DE SHANG TSUNG ES NUESTRO AMIGO.

AHORA, VILLANOS, TIENEN TRES GUERREROS QUE ENFRENTAR. YO DIRIA QUE LAS COSAS SE HAN EQUILIBRADO UN POCO.

¿CUAL ES EL PROBLEMA, MONSTRUOS? PARECEN ATEMORIZADOS.



PUEDO ASEGURARTE GUERRERO QUE EL TEMOR NO ES NUESTRO PROBLEMA.



Y AHORA QUE EL GRAN CAMPEON LIU KANG HA LLEGADO, TENEMOS UNA PROPUESTA PARA LOS GUERREROS DE SU REINO.

Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSLUB

MIENTRAS SHANG TSUNG HABLA, SUB-ZERO COMIENZA SU ATAQUE CON TERRIBLE PERFECCION.

PERO COMO YA SE LE HABIA ADVERTIDO A SUB-ZERO...

... CON SHANG TSUNG LAS COSAS NO SON SIEMPRE COMO PARECEN.

WHAM!

OOOF!

¡QUE PARECE QUE HUBIERA CHOCADO CONTRA UNA PARED INVISIBLE.

POOF!

AH, VEO QUE LIN KUEI HA ENVIADO A SUB-ZERO UNA VEZ MAS. NO HAY DUDA QUE TU MISION ES ASESINARME.

PERO NUEVAMENTE HA FALLADO, MAESTRO. AHORA PAGARA CON SU VIDA EN LAS MANOS DE REPTILE.

Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSClub



LA VIDA DE UN LIN KUEI NO ES TUYA PARA QUE LA TOMES.



SOLAMENTE YO, SCORPION, DETERMINARA CUANDO SU VIDA ESTA TERMINADA.



PORQUE NO SOY UN GUERRERO DE ESTA TIERRA... SINO DE LAS PROFUNDIDADES DE SU INFIERNO.



MI VIDA FUE TOMADA POR UN LIN KUEI CONOCIDO COMO SUB-ZERO.

YO MATE A MI ASESINO ASI QUE MI VENGANZA HA TERMINADO.

ESTE NO ES EL MISMO SUB-ZERO

PERO YO REGRESO CON UNA NUEVA MISION.

HE TOMADO UNA VIDA, AHORA DEBO DEDICARME A PROTEGER OTTRA.

SI ESTE ES EL ASESINO DE MI HERMANO, ¿DEBERIA MATARLO AHORA?

Material escaneado por: JTKc para



/TOPKIDSClub

Material escaneado
por: JTKc
para



/TOPKIDSClub

Novedades Nuevas

Una casa girasol

Un arquitecto alemán de vacaciones, pero que no podía dejar de pensar en su trabajo, al ver los girasoles moviéndose según los rayos solares, imaginó edificios que hicieran lo mismo, es decir, que giraran siguiendo al sol y aprovechando toda su energía. Los paneles que recogieran energía solar, por otra parte, se verían beneficiados por esta casa que se movería siguiendo el sol. Una vez que el sol se pone, la casa giraría los 180 grados recorridos durante el día, para, al día siguiente, esperar al sol en el Este y seguirlo, así, nuevamente.

Este arquitecto asegura que, el sistema que permite a la casa girar, emplearía nada más que el uno por ciento de la electricidad obtenida por los paneles solares durante la jornada.

Ahora sí, entrar en la casa en movimiento va a exigir un buen estado atlético. Por otra parte, uno curiosaría a distintos vecinos sin necesi-

dad de moverse de la misma ventana. ¡Qué locura!

Quién dijo que el ferrocarril pasó de moda

En los países más desarrollados del mundo, el ferrocarril va mejorando sus servicios en forma vertiginosa. Ya no se trata únicamente de que circulen con mayor velocidad (como el tren bala). Ahora, la empresa Matra /AEG está suministrando a los ferrocarriles alemanes una red piloto de comunicaciones digitales. El proyecto tiene el objetivo de mejorar la calidad y la seguridad de las comunicaciones tren/tierra y ofrecer a los viajeros los servicios más avanzados de comunicación.

¡Basta de cables!

Noticias para aquellos a los que les gusta la música: gracias a la nueva tecnología, ya

no tendrán que molestarse en enchufar los altavoces o conectar un sistema de estéreo a un aparato de televisión. Ya está en el mercado un equipo estereofónico, con teclas de encendido-apagado, de control del volumen y de conexión a la corriente eléctrica, pero sin cables. Todo funciona con pilas e incorpora



receptores de infrarrojos que pueden captar señales de radio en un radio de diez metros gracias a un transmisor portátil. Así que, basta de andar con los cablecitos de un lado para otro tratando de conectar cada baffle. Eso ya es cosa del pasado. Bueno, cuando tengamos plata para comprarnos uno con nueva tecnología.

¿Hola? ¿Con qué PC hablo?



Se siguen desarrollando servicios avanzados de redes de PC para hacer de la conferencia personal entre especialistas y empresas, una más completa relación. En las llamadas de negocios los clientes po-

drán oír a las personas con que hablen, compartir todo tipo de documento que se encuentre en el ordenador y sumarse a las conferencias que se realizan en cualquier parte. No está mal. Digo.

Material escaneado

por: JTKc

para

/TOPKIDSCLUB

(lee lo solamente
si tenés muchas ganas)

En el equilibrio está la clave

Ni muy muy, ni nada de nada. No hay duda, que a los chicos que leen Top Kids les gustan mucho los videojuegos. Por eso el 50 por ciento de esta revista, por lo menos, está dedicada a todo lo que tenga que ver con los games. Pero hay otros temas que merecen nuestra atención, ¿no? Otros temas que forman parte del mundo de ustedes. Porque no todo pasa por las consolas y los arcades. Si, por ejemplo, a vos no te gusta la lectura, tenés que pensar que a otros chicos puede gustarles, entonces, la sección "Etcétera" les será interesante. Si, otro ejemplo, a vos te gusta poco y nada el deporte, debés suponer que a otros sí les atrae y ven a "Deportokids" como una página atractiva. Si a vos, y este es el último ejemplo, no te agrada "Figurita Difícil" o "Grupos & Solistas" o cualquier otra sección que no sean las dedicadas a los "jueguitos", comprendé que en el equilibrio está la clave. De la misma manera, podemos decir que no es bueno que te la pases estudiando día y noche y que, a tu edad, jugar, divertirse y hacer deportes es un derecho al que no debés renunciar.

Así opino yo, W.B., en Figurita Difícil.
¿Tendré razón?

HORRO RÓSCOPO

Ustedes se preguntarán por qué se pelean tanto el Dire y el horroscopero. Es que si ustedes supieran quien es el caradura del HORROROS-COPO no lo leen más. De todas maneras, sigue confinado a la página 57. Por ahora...



ARIES:

(21 de marzo al 20 de abril)
Este año comenzó y sigue con mucha actividad. Pero este desafío no significa nada para un ariano. Tus proyectos se cumplen. ¿Qué más querés?

TAURO:

(21 de abril al 20 de mayo)
En este mes escasea la plata, ¿no? Chau, consola nueva. Pero no solo de videojuegos viven los chicos. Todo va a merjoar. ¿En el amor? 10 puntos!

GEMINIS:

(21 de mayo al 21 de junio)
Bastante buenas las perspectivas. Te espera un buen año en el colegio. Te invitan a fiestas y reuniones. ¡Aprovechalas y divertite con ganas!

CANCER:

(22 de junio al 22 de julio)
Tenés buenas ideas en la cabeza. Con tu clase y estilo, te ganarás a los demás. Seguí siendo el chico respetuoso de siempre. Buen ejemplo.

LEO:

(23 de julio al 22 de agosto)
Este mes viene complicado. Pero aguantá que saldrás ganando. A ver quien puede con un león como vos. Una niña rubia te viene mirando mucho, ¿no?

VIRGO:

(23 de agosto al 22 de septiembre)
Dicen que hay dos planetas, Urano y Neptuno, que te hacen inteligente y creativo. Por ahí encontrás la forma de ganarle a Shang Tsung y Goro juntos.

LIBRA:

(23 de sept. al 21 de octubre)
Bárbaras las vacaciones. Hacía rato que no te divertías tanto. Como este es un año bueno para vos, tratá de no perder ninguna oportunidad. ¿De acuerdo?

ESCORPIO:

(23 de octubre al 21 de diciembre)
Hay que cuidarse mucho. Ganar en confianza y enfrentarte con todos los problemas para resolverlos. ¿Cómo te va en las vacaciones? ¿La pasás bien?

SAGITARIO:

(22 de noviembre al 21 de dic.)
Qué bien comenzó el año. Con tu empuje y vivacidad, vas superando todo. Pero, cuidado. En estos días, una chica te dejará loco. ¿Morocha, rubia?

CAPRICORNIO:

(22 de diciembre al 21 de enero.)
El planeta Saturno, dicen, te va a tratar muy bien así que aprovechalo. Esto es entre nosotros: hay una chica que vive cerca y que gusta de vos. ¡Ja!

ACUARIO:

(22 de enero al 19 de febrero)
¿Estás bien seguro en todo lo que hacés?. El año es bueno y lo tenés que aprovechar. Encuentros y desencuentros con una chica te vuelven chiflado.

PISCIS:

(20 de febrero al 20 de marzo)
Viste esa chica que, bueno, vos sabés... está mansita y no quiere más peleas. La volvés loca con tu encanto personal. Para un poco, Liberato...

El Hechicero en persona

Material escaneado por JTKc

para

TOPKIDSCLUB

Cuando Kung Lao derrotó a Shang Tsung, Shang Tsung perdió su juventud. Ahí se confirmó aquello de que “el diablo sabe por diablo, pero más sabe por viejo”. Desde entonces Shang Tsung fue una pesadilla para todos los participantes del Mortal Kombat.

Si tuviéramos que publicar la historia de este personaje, como lo hacemos con todos los participantes del Mortal Kombat, tendríamos que dedicarle cuarenta páginas. Es que la historia del malvado hechicero es —casi— la his-

toria del Mortal Kombat. Todo se mueve al ritmo que marca Shang Tsung y, es sabido, que todos son sus títeres. Claro, es sabido que, muchas veces, los títeres se sueltan y comenten grandes zafarranchos.

Entonces, ya saben: personaje del número 12: Shang Tsung, el viejo. El último personaje que nos quedaba del Mortal Kombat I. Si no es el número aniversario, le pegamos en el poste.



58

Esta no es una despedida más

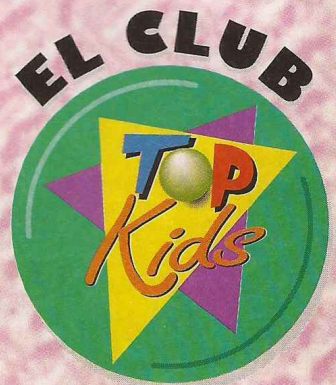
Es una despedida hasta el número doce de nuestra revista, es decir, nuestro número aniversario. Ustedes dirán, ¿El número aniversario no será el 13? Porque la revista empezó en abril de 1994. Sí, es verdad, pero en el próximo número completamos el ciclo. En el peor de los casos, celebramos los dos meses seguidos. Y eso nunca está mal.” ¿Será el número aniversario? No lo podemos afirmar. Pero será como si lo fuera ¿Por qué? ¿Porque la figura del mes será Shang Tsung, el viejo!

¡HASTA EL PRÓXIMO



TOP KIDS...!

Números Atrasados



Si querés comprar un número atrasado de Top Kids, llamá a Fabián. Hacedo de 10 a 12, lunes, miércoles y viernes.

YA ESTA EN EL AIRE EL HERMANO MAYOR DE TOP KIDS

13/20

¿Qué te parece? Está en ATC y en tu canal. Se llama “13/20” y es el programa para chicos como vos y otros mayores que vos. Igual que Top Kids nació con el apoyo tuyo y de los adolescentes que llegan a los 20. Aunque ellos tendrán su propia revista, si querés darnos tu opinión, la esperamos con interés.

ESTO ES UNA PRIMICIA

Les contamos cuáles serán los próximos personajes que aparecerán en las revistas futuras de Top Kids. Atención, después no pregunten:

Abril: Kitana, la supuesta hija de Shao Kahn.

Mayo: Un personaje siniestro: Baraka.

Junio: Nada menos que Scorpion con rostro de calavera.

Julio: Mileena, la otra “muchachita” del MKII.

Agosto: Nada menos que el amo del Mundo Exterior: Shao Kahn.

Ahora sí, si por esas cosas de la vida, en uno de estos meses no sale el personaje anunciado, no se vuelvan locos. Cuando uno adelanta estas informaciones, corre el riesgo de que la realidad modifique lo anunciado. Pero, confiemos que no va a ser así. Digo.

LA BESTIA ESTA DE VUELTA

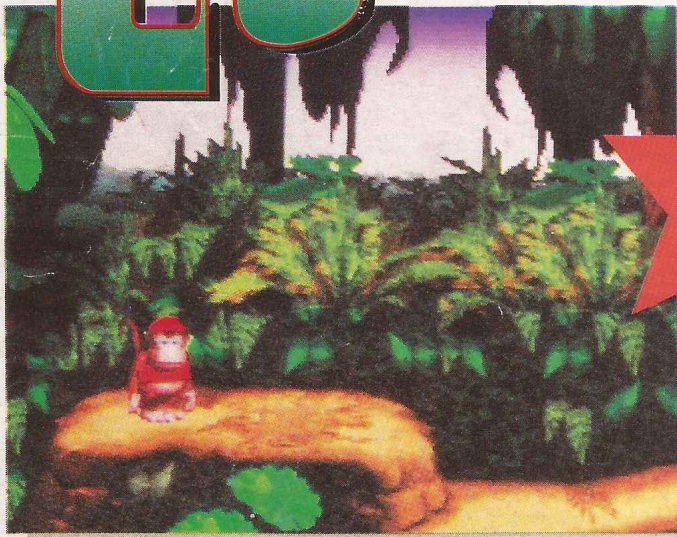
Only For
Nintendo

¡¡Y MAS PODEROSO QUE NUNCA!!

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



32
MEGA



MAS
DE 100
NIVELES

INTEGRAMENTE REALIZADO EN COMPUTADORAS SILICON GRAPHICS.

TOTALMENTE EN **3D**



Argentina s.a.

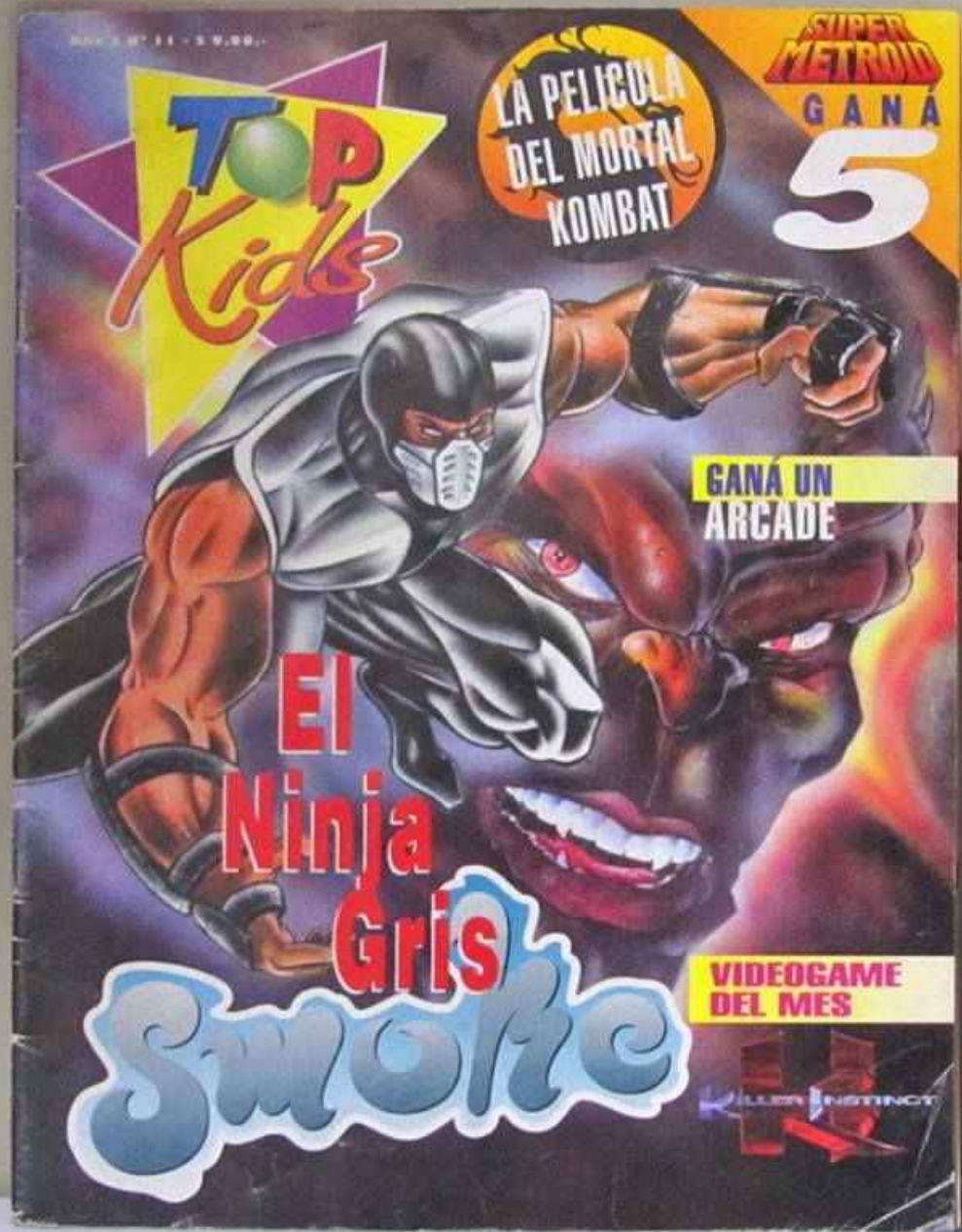
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

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

... Y ES
LO MAS EN
VIDEOGAMES



TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 11: SMOKE

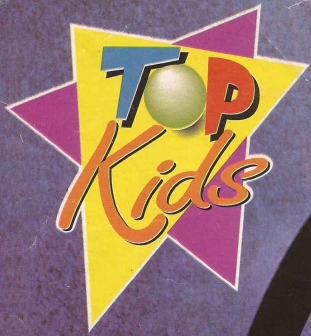


INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB



/TOPKIDSCLUB

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!



MORTAL KOMBAT III



SMOKE AWAITS!

KINTARO™'S REVENGE!

EXPECT NO MERCY!

FRIENDSHIP?



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

GAME GEAR

GENESIS
Material escaneado



ALSO WATCH FOR MORTAL KOMBAT: THE MOVIE
COMING SOON FROM NEW LINE CINEMA

MIDWAY

MORTAL KOMBAT™ © 1997 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. Midway, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seal are registered trademarks of Midway of America, Inc. © 1997 Midway of America, Inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Reptile is a trademark of Midway Entertainment, Inc. © & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



entertainment, inc.