



**VIDEO GAME  
DEL MES**

**KIRBY'S  
DREAM COURSE**




**TODO  
SOBRE EL**

**MORTAL  
KOMBAT  
III**

**TRUCOS  
EXCLUSIVOS**

Material escaneado  
por: JTKc  
para

 /TOPKIDSCLUB

**DONKEY KONG  
COUNTRY**

**MILLENA**

**La Gemela Malvada**

**GANÁ**

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**



# Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemados  
para Super NES.





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

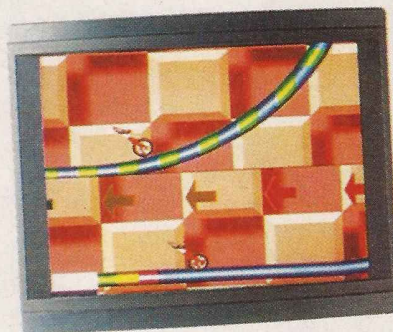
Es **Donkey Kong Country®** y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparete y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



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



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



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es **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 agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



Material escaneado  
por: JTKc  
para  
**/TOPKIDSCLUB**



# Si quieres... Si quieres...

- **d**ejar mensajes para el **progr**ama.
- partici**par** de los **sorteos** y concursos.
- **an**o tarte para participar en los **comb**ates.
- dejar **tru**cos o pedirlos **s**•••

llamá a la línea

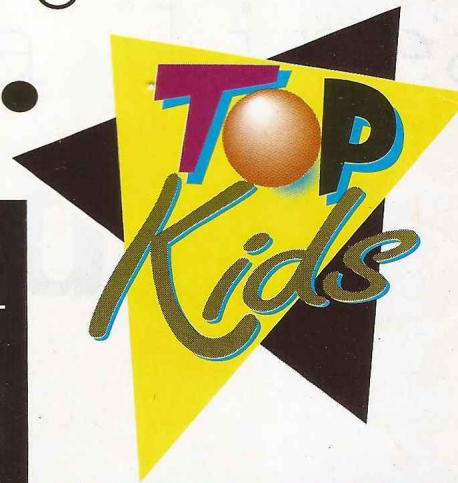
Material escaneado  
por: JTKC

para



/TOPKIDSCOLIB

## Top Kids



# 0-600-1234-4



## STAFF

**Editor responsable**

Julio Miarnau

**Director**

Fernando Salas

**Arte**

Abbate + Bonafini + Cobas

**Ilustración**

Gustavo Regalado

**Marketing**

Stéphane Le Corguillé

**Promoción**

Carlos Robbiano

**Coordinación General**

Daniel Le Corguillé

**Publicidad**

Martín Rimoli

**Fotocromía**

Centro Gráfica S.R.L.

Reconquista 741 Capital

Impreso el 27 de febrero de

1995 en los talleres de

Editorial Perfil s.a.

(California 2715/31 Cap.

Tel.: 287050/0041 al 44)

**Distribución Cap.**

y Gran Bs. As.

Ayerbe y Asoc.

(E. de Luca 1650 Cap.

Tel.: 941-7444)

**Distribución Interior**

Disa (Pte. L. S. Peña 1836

Tel.: 304-9377)

**Colaboradores**

Coyote Barolo

Washington Báez

Otto Scharemborg

Emiliano Polijronopulos

Tef

Aki

As

Nº de Propiedad Intelectual 375.521

Todas las marcas y nombres

mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

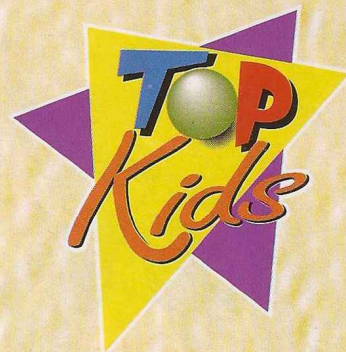
© 1992 MORTAL KOMBAT® es una

marca registrada de MIDWAY®

MANUFACTURING COMPANY.

Todos los derechos reservados.

# EDITORIAL



## Hola, ¿Quién habla?

Una nueva forma de comunicación se metió entre nosotros. La línea 0-600. Top Kids tienen la suya, relacionada directamente con el programa de televisión. Y claro, bastó que eso ocurriera para que los chicos comenzaran a llamar, saludar, mandar trucos, pedir trucos, hacer preguntas, elogiar, criticar...

En nuestra revista le dedicaremos espacio a todo lo que sucede cuando ustedes llaman al 0-600-1234-4. Caprichosamente publicaremos mensajes y nos divertiremos juntos. No está mal.

Hasta el próximo número que, como todo el mundo sabe, será Número Aniversario.

**El Dire**

## SUMARIO

3

**Editorial**

4

**Milena: la gemel malvada**

8

**Top Kids Games**

10

**Video Game del Mes**

14

**Top Wins**

16

**Top Kid Music**

17

**La Página de Aki**

18

**Novedades Condensadas**

20

**Algo más sobre MK III**

21

**Preguntas & Respuestas**

22

**Línea 0-600: Trucos**

26

**Línea 0-600: saludos**

30

**Liberato Top**

**Concursos & Cupones**

33

**Los insoportables están vivos**

34

**Top Trics**

38

**El Club de Top Kids**

40

**Galería de Arte Pop**

42

**Comprendiendo los Videogames**

44

**Bocabierta**

46

**Top Secret**

48

**Top Kids Comics**

50

**La realidad no es la realidad**

51

**Comic**

56

**Novedades nuevas**

57

**Figurita Difícil/Horroróscopo**

58

**Game Over**



Material reunido  
por: JTKc  
para

# Mileena. La Gemela Malvada

## Lo que se sabe:

Toda información que llega del Mundo Exterior es lo suficientemente complicada como para sospechar que lo que quieren hacer es confundirnos. Ya bastante raro es eso de que exista un mundo en otra dimensión y que de él lleguen monstruos, como Goro y Baraka, y hechiceros que envejecen y rejuvenecen, como Shang Tsung. Bueno, pero así es el mundo de los cuentos.

Lo que se dice de Mileena es que es hija de Shao Khan y, además, hermana gemela de Kitana. Tiene un poco menos de diez mil años de edad, pero representa muchos menos. Aseguran que es fiel retrato de su padre y que es tan pérfida como él. En otras palabras, se asegura que de tal palo... tal astilla.

**Lo que se sabe de Mileena es mentira, lo que se oculta es verdad. Por suerte algunas investigaciones hechas por arriesgados especialistas, revelan aspectos de la vida de la hermana gemela de Kitana como para que podamos contártelos en este número de Top Kids.**



## Lo que no se sabe:

Los que se metieron a separar verdad de mentira en esta historia, dicen que ni Shao Kahn es el padre de Mileena, ni Kitana su hermana gemela. La cosa parece que es más complicada. Cuando Shao Kahn derrocó al anterior amo del Mundo Exterior,

tomó como propia a la hija de aquel gobernante y dijo que era hija suya. Pero, como siempre temió que Kitana supiera la verdad, encomendó a su hechicero preferido, Shang Tsung, a que le fabricara una niña igualita a Kitana, para que fuera a los ojos de todo el mundo su hermana gemela. Y Shang Tsung hizo el trabajito.

## ¿Qué es esto de la clonación?

Los husmeadores del Mundo Exterior aseguran que Mileena es una clonación maligna de Kitana. Pero mejor sería saber qué es una "clonación". Si vamos a un diccionario, nos dirá que un "clon" es un conjunto de individuos, vegetales que proceden de una sola planta por reproducción vegetativa. Si nos quedamos con eso, podría-

mos llegar a la conclusión equivocada de que Mileena nació de un repollo. Pues no, la cosa es más complicada. El proceso de la "clonación" es algo así como crear un ser igual a otro tomando células vivas del original. Estas células crecen hasta conformar un nuevo ser. Como consecuencia de ese "nacimiento" especial, el nuevo ser es exactamente igual al primero. Algo decididamente espantoso. En la página 12 del primer número de Top Kids, hablamos de una experiencia científica sobre el tema y dijimos por entonces que clonación es el "proceso para crear per-

sonas con un idéntico código genético, con lo que serían iguales al original". Bueno, según se dice, esa es Mileena... Una duplicación de Kitana, pero mala.

Nunca le pidas a Mileena que te afeite

Por suerte, la mayoría de los lectores de Top Kids no tiene que afeitarse. Pero como sabemos que tenemos otros lectores que ya comienzan a rasurarse, les aconsejamos: no permitan que Mileena se encargue de ese trabajo. Es que la hija de laboratorio de Shao Kahn es más peligrosa que Donkey Kong con navaja, y maneja los puñales como nadie. Y si te afeita, te deja sin cabeza. Algo más sobre Mileena, para terminar. Su objetivo principal es fijarse en los posibles defectos de Kitana. Aclaremos: esos defectos, para el mundo exterior, consisten en ser una buena persona. ¡Qué familia!

C.B.


Material escaneado  
por: JTKc  
para

 /TOPKIDSCLUB



# MILEENA

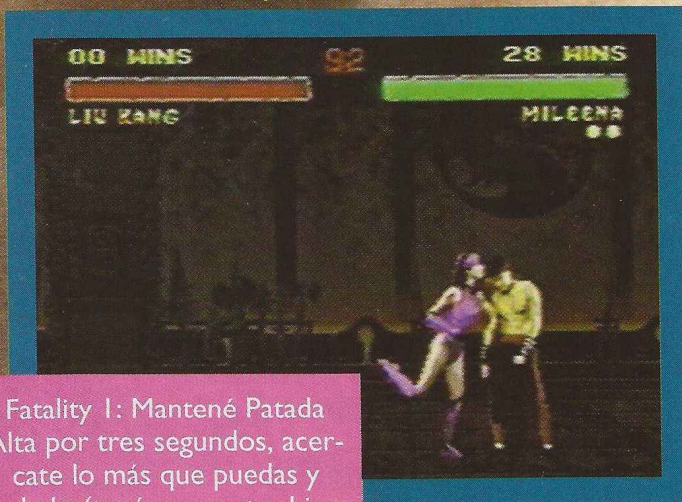
Mileena, junto con Kitana, sirven de asesinas bajo el mando de Shao Khan. A pesar del parecido entre estas dos chicas y de lo que pensaban muchos, en realidad no son hermanas gemelas. ¿Cómo es esto? Mileena es, en realidad, un clon de Kitana, creada por Shang Tsung. Es casi idéntica, pero su cara es casi tan fea como la de Baraka.

<b>EDAD</b> DESCONOCIDA		<b>ESTADO LEGAL</b> DESCONOCIDO
<b>ALTURA</b> 1.75 METROS (aprox.)		<b>FAMILIARES CONOCIDOS</b> KITANA, SU "SUPUESTA" HERMANA GEMELA
<b>PESO</b> 60 KILOS (aprox.)		<b>LUGAR DE NACIMIENTO</b> DESCONOCIDO
<b>PELO</b> NEGRO		<b>OCUPACION</b> SOLDADO DE SHAO KHAN
<b>OJOS</b>		

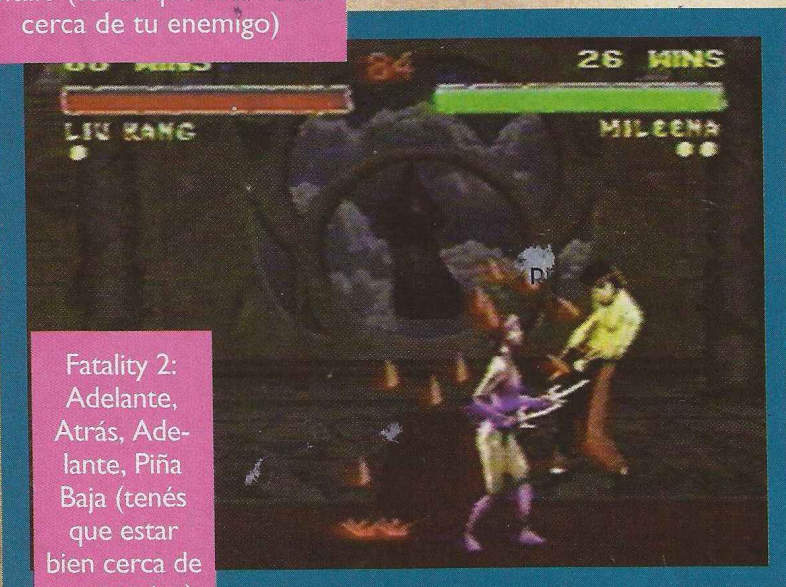
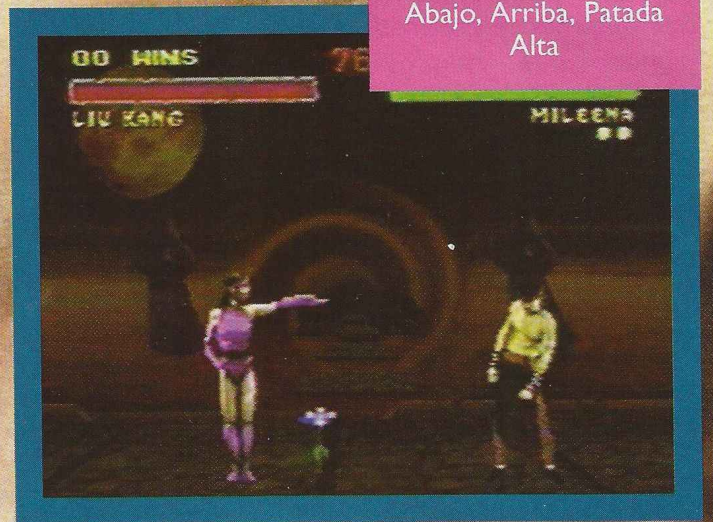
Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

## Tomas

Friendship: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Patada Alta



**Fatality 1:** Mantené Patada Alta por tres segundos, acercale lo más que puedas y soltalo (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)



**Fatality 2:** Adelante, Atrás, Adelante, Piña Baja (tenés que estar bien cerca de tu enemigo)

**Teleport kick:** Adelante, Adelante, Patada baja.

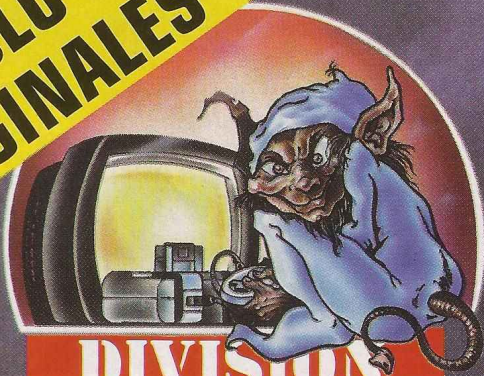
**Roll attack:** Atrás, Atrás, Abajo, Patada alta.

**Tiro del Sai:** Mantener Piña Alta apretado por dos segundos.

**Fatality Pit/Espinas:** Adelante, Abajo, Adelante, Patada Baja.

**Babality:** Abajo, Abajo, Abajo, Patada Alta.

**SOLO ORIGINALS**



**DIVISION VIDEOGAME**

**El Duende Azul**

Material escaneado por: JTKc para [f /TOPKIDSCLUB](https://www.facebook.com/TopKidsClub)

**CENTRO ESPECIALIZADO**



La mayor variedad de juegos

**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

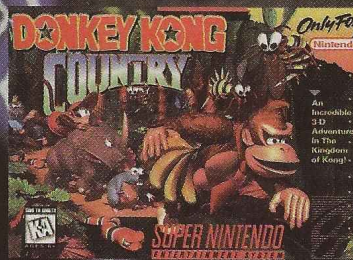
**GAME BOY**

**del país**

**OFERTA INAUGURACION**



**SOLO \$ 119**



**6 cuotas de \$ 59**

**AGENTE OFICIAL NINTENDO**

**Canjeamos tus Cartuchos originales usados**

**Acercate a nuestros locales:**

• Santa Fe 1499. Te811-7474

• Gal.Pacífico.

• Florida 625. Te. 314-5236


Florida esq.

Córdoba local 250.

Te 315-5250

**Envios al interior**

**Todas las tarjetas de credito**

- 1 Donkey Kong Country 
- 2 Indiana Jones 
- 3 Super Punch Out!!! 
- 4 Mortal Kombat II 
- 5 Super Metroid 
- 6 Mickey Mania 
- 7 Samurai Shodown 
- 8 Vortex 
- 9 NBA Jam 
- 10 

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

Material extrañado por: JTKc para /TOPKIDSClub

**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

TOPKIDSCLU



- |           |                     |       |
|-----------|---------------------|-------|
| <b>1</b>  | Goal                | IGUAL |
| <b>2</b>  | Punch Out!!!        | SUBE  |
| <b>3</b>  | Super Mario Bros. 3 | ENTRA |
| <b>4</b>  | Tiny Toons          | ENTRA |
| <b>5</b>  | Rampage             | ENTRA |
| <b>6</b>  | Zelda II            | ENTRA |
| <b>7</b>  | Jungle Book         | ENTRA |
| <b>8</b>  | Megaman 5           | SUBE  |
| <b>9</b>  | Super Mario Bros    | SUBE  |
| <b>10</b> | Mario is missing    | BAJA  |

## VARONES

- |          |                |   |          |
|----------|----------------|---|----------|
| <b>1</b> | Alliens        | ↑ | <b>2</b> |
| <b>2</b> | Street Fighter | ↓ | <b>1</b> |
| <b>3</b> | Ghostbusters   | ↑ | -        |
| <b>4</b> | Dragon Ball Z  | ↓ | <b>3</b> |
| <b>5</b> | Revell         | ↓ | <b>4</b> |

## NENAS

- |          |                    |   |          |
|----------|--------------------|---|----------|
| <b>1</b> | Nenuco             | = | <b>1</b> |
| <b>2</b> | Barbie             | ↑ | <b>3</b> |
| <b>3</b> | La muñeca de Reina | ↑ | <b>4</b> |
| <b>4</b> | Mamy Surprise      | ↓ | <b>2</b> |
| <b>5</b> | Compi Caritas      | = | <b>5</b> |

## PC

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

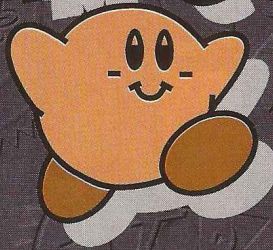
## JUEGOS DE MESA

- |          |                     |   |          |
|----------|---------------------|---|----------|
| <b>1</b> | Pictionary Party    | = | <b>1</b> |
| <b>2</b> | Mouse Trap          | ↑ | <b>4</b> |
| <b>3</b> | Spaguetti           | ↑ | -        |
| <b>4</b> | El juego de la vida | ↑ | -        |
| <b>5</b> | Loopin Looie        | ↓ | <b>2</b> |



Materiales escaneado por: JTKc para TOPKIDSClub

# KIRBY'S DREAM COURSE



## FICHA TECNICA *Top-Kids*

**SNES GAME:**  
**Kirby's Dream Course**

**TIPO:** Golf-Pinball  
**MEMORIA:** 8 Megas  
**SALE EN:** Marzo  
**JUGADORES:** 2  
**DIFICULTAD:** Media  
**NIVELES:** —

PASSWORD  BATERIA



Hacia rato que no mostráramos juegos para chicas, y jamás lo hicimos con uno y lo pusimos como "videogame del mes". Bueno, llegó el momento. Kirby's dream course no es un juego "del otro mundo", pero es un game bastante entretenido y además, no es solamente para chicas, sino para chicos de todas las edades.

Kirby es un simpatico animalito que ya ha hecho varios juegos para NES y Game Boy, y que muy pronto lanzará un juego para Super Nintendo. Los demás games de este personaje eran de aventuras, al estilo Super Mario, pero Kirby's dream course es muy distinto. Es una mezcla de ingenio con aventura, y si tuviéramos que describirlo, lo haríamos como una mezcla

de golf y pinball. Además de ir avanzando por los niveles al estilo de un juego de golf y pinball, hay muchas cosas que podés hacer. Al matar a un enemigo, éste te da un poder especial que te es de mucha utilidad. También hay algunos secretos, el más grande de ellos es un nivel entero extra que es solo para expertos. El game es bastante largo y lleva su tiempo terminárselo. Además, mientras más se juega, más se aprende y más fácil y divertido. Y para los que lo juegan bien, está el nivel extra.

## El Veredicto

Kirby's Dream Course es un muy buen juego de... cómo lo podríamos decir... bueno, de golf con pinball mezclado con ingenio. Es un juego bastante largo, con 8 niveles normales y uno extra, que es super difícil y está escondido. La mecánica de juego es así: te movés como si fueras una pelotita de golf y tenés que tratar de matar a los enemigos. Cuando liquidas a uno, te da un poder especial que te ayuda. En cada nivel también hay cierto enemigo que, cuando lo matás, se convierte en un hoyo en donde tenés que entrar para pasar de pantalla.

Una buena característica que tiene el juego es que mientras más jugás, más aprendés y jugás mejor. Además, este game es para chicos de todas las edades (pero en especial para los más chiquitos y las chicas).



# TOP WINS

Material escaneado  
por: JTKc  
para

 /TOPKIDSCLUB

## La página de los CAMPEONES

Envía tus cartas con récords a:

**TOP KIDS REVISTA**  
**Concurso TOP WINS**  
Felipe Vallese 1558 (1406) o  
ATC, Figueroa Alcorta 2977  
(1425) Capital Federal

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 récord que tenés que tratar de batir. Si lo lográis (o llegás 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 regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos nos 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.

### RECORD DEL MES PARA BATIR

**JUEGO**

**Donkey Kong  
Country**

**NOTA**

**CONSOLA**

**SNES**

**RÉCORD**

**Más porcentaje**

El porcentaje que te marca cuando estás por empezar a jugar indica la cantidad de pantallas que te terminaste. Esto también incluye las pantallas secretas (bonus), que son las más difíciles de encontrar. Si tenés 60% o más, es un buen porcentaje, y le podés sacar una foto y mandárnosla para concursar y tratar de ganarte un Super Game Boy.  
Post Data: El máximo puntaje posible es de 101%



**CAMPEON TOP KIDS  
Y GANADOR DEL  
MORTAL KOMBAT II**

**JOSE CANTO**

**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. Y por favor, pongan sus datos en las fotos y cartas que nos mandan, ya que los sobres van para el concurso del arcade.



**Super  
GAME BOY®  
de regalo!!!**



**CAMPEÓN TOP KIDS Y  
GANADOR DEL SORTEO:**

**LUIS VALDETARO**

**Y LOS OTROS  
CAMPEONES:**

**MORTAL KOMBAT II**

**Javier Camporro** - Se terminó el game con varios personajes

**Marcelo Moyano** - Se terminó el game

**Dulio Marucci** - Se terminó el game y, de paso, descubrió a Jade y Smoke

**Oscar Saavedra** - Se terminó el game

**Daniel Barriontos** - Mató a Jade

**Jorge Quintero** - Se terminó el game

**Walter Díaz** - Se terminó el game y mató a Jade

**Lucas Carrer** - Se terminó el game

**Martín Pedra** - Se terminó el game

**Eduardo Shimoyama** - Le ganó a Smoke

**¡Y TAMBIÉN TENEMOS  
A LOS CAMPEONES DE  
LOS DEMAS GAMES!**

**Juan Sinone** - Se terminó el Super Mario World

**Ezequiel Espada** - Se hizo 23.160.500 puntos en el MKI

**Juan C. Bergesio** - Se terminó el Super Mario World y el Puzznic.

Recordamos que siguen en pie los concursos del SONIC 3 (quién se lo termina), el Fifa International Soccer (hasta donde se lo llegan, quién se termina el Donkey Kong Country) y el de este mes: quién logra hacer más porcentaje en este último game.

**Ganate un cartucho con el mejor videogame del año**

Es tu última oportunidad para votar por los PREMIOS TOP KIDS. En el próximo número, ya estarán publicados los premios en cada categoría, y todo a partir de tu voto. Va a ser algo grande, muy grande. Porque en estos premios, van a salir los mejores juegos de todo 1994 y,



también, los que salieron en estos primeros meses de 1995.

Los premios Top Kids son algo así como las elecciones presidenciales, pero para los videogames, ya que nuestros premios se realizan con tu voto y te servirán para saber cuáles son los mejores juegos (por si todavía no lo sabes) y, también, cuáles son los peores.

## CATEGORIAS

## COMO VOTAR

## Mejores gráficos

¿Cómo votar? Es muy fácil, escribinos una carta con una lista con tus nominados para cada categoría. Podés darnos uno o varios games por categoría, y también (si querés), escribinos varias listas, una para cada consola. Como premio por votar, sortearemos un cartucho con el juego que salga votado como el mejor videogame del año.

Nombranos el game que mas te haya copado con sus gráficos.

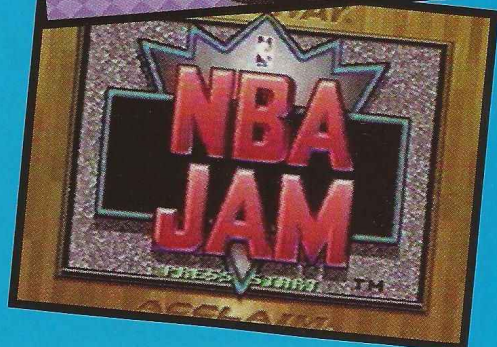
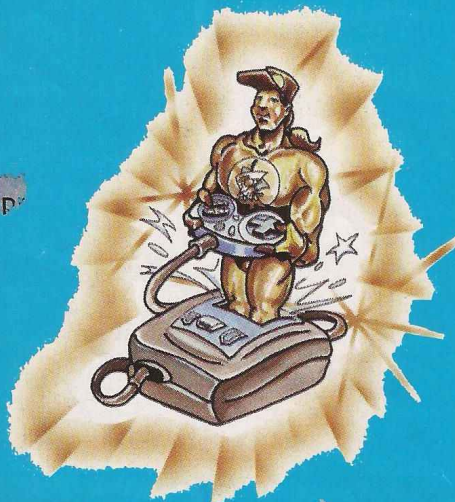
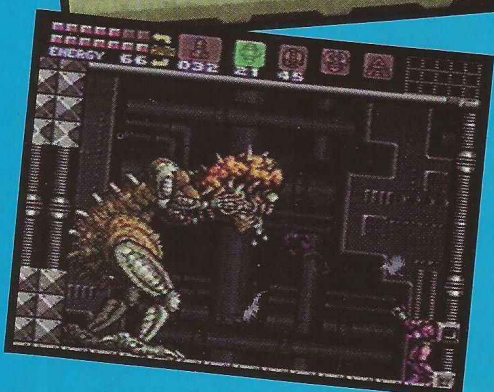
## Mejor sonido

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

## PODES VOTAR...

PODÉS VOTAR PARA LAS SIGUIENTES CONSOLAS:

- MEGA / GENESIS
- SUPER NINTENDO
- NES
- GAME BOY
- ARCADE



## Mejor control

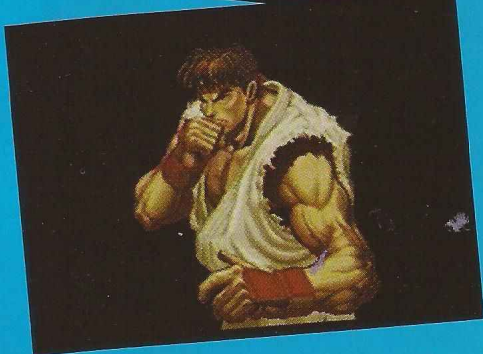
Un game en el cual vos te sentís dentro al controlarlo.

## 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.



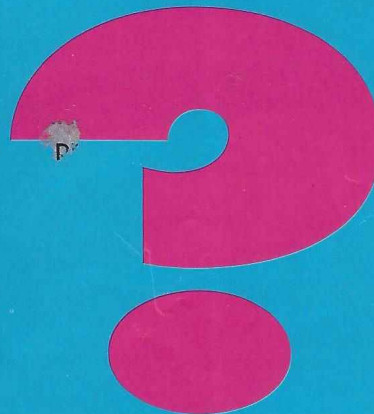
## Mejor villano

Tu peor archienemigo, el mejor villano de los games.



## Peor game

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



Ganate un cartucho con el mejor videogame del año



## Mejor game

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

Mandá tu voto con cualquier carta que nos escribas. Acordate de indicarnos para qué consola es cada uno de los games que votás. Si tenés más de una consola, podés mandarnos varias listas para cada una de ellas.

Entre los votos que recibamos, **SORTEAREMOS UN CARTUCHO DEL GAME QUE SEA VOTADO COMO EL MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO.**

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



**TOP Kids**

**MUSIC**

Material escaneado

por: JTKc

para

 /TOPKIDSCLUB

**TOP Kids**

**MUSICA INTERNACIONAL**

**MUSICA NACIONAL**

1	<b>MARIPOSA TECHNICOLOR</b> Fito Paez	↑ 10
2	<b>TRATAR DE ESTAR MEJOR</b> Diego Torres	↓ 1
3	<b>DAME UN HIJO DE LUZ</b> JAF	↑ -
4	<b>DESAPARICIONES</b> Los Fabulosos Cadillacs	↑ -
5	<b>LA CALAVERA</b> Los Ratonés	↑ -
6	<b>NADIE NOS VIO</b> Sandra Mihanovich	↑ -
7	<b>PARATE Y MIRA</b> Los Pericos	↑ -
8	<b>DEJA DE PEDIR PERDON</b> Diego Torres	↑ -
9	<b>SOLO EN LA CIUDAD</b> Alianza	↑ -
10	<b>COWBOY</b> Los Ratonés	↓ 8

1	<b>NO MORE I LOVE YOU</b> Annie Lennox	↑ 4
2	<b>EL REBELDE EN MI</b> Jimmy Cliff	↓ 3
3	<b>HEY NOW</b> Cyndi Lauper	=
4	<b>LOVE IS STRONG</b> Rolling Stones	↑ -
5	<b>WITH LIFE</b> Foreigner	↑ -
6	<b>SHORT DICK MAN</b> C. Babie/M. Mohk	↓ 10
7	<b>OUT OF TEARS</b> Rolling Stones	↑ 5
8	<b>GET OVER IT</b> Eagles	↓ -
9	<b>DIA AL SOL</b> Peter Frampton	↓ 2
10	<b>VIOLENCE</b> Invisible Limits	↑ 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.

EDIT

PLAY

REC

FFWD

REW

PAUSE

STOP

# X-BAND



la columna de material escaneado por: JTKc para  /TOPKIDSClub

**E**ste accesorio, fabricado por la firma CATAPULT, de USA, es similar a un Modem de PC. Te sirve para comunicarte con otro amigo tuyo, para jugar a algún game entre los dos, a través de tu línea telefónica. Como te lo dije antes, no es el mismo Modem que usan las computadoras. Está específicamente diseñado para consolas Super Nintendo y GENESIS (Mega).

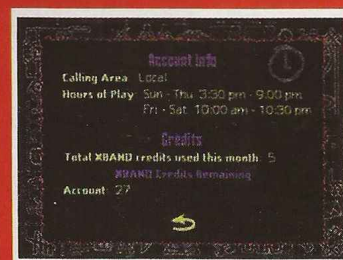
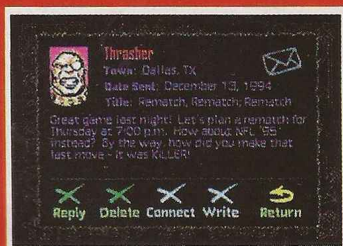
En la actualidad, se está utilizando en algunos lugares de los Estados Unidos, como el distrito de Nueva York, San Francisco, Dallas, Los Angeles y Atlanta.

Al conectarte a esta red, la X-Band NETWORK, podrás recibir los últimos trucos, información sobre los rankings, novedades, datos de otros jugadores y las distintas competencias orga-

nizadas por esta misma cadena. Y... si vos querés competir contra otro chico a través de este accesorio, la X-Band te dará opción de elegir de un menú entre chicos de tu mismo nivel de capacidad.

La conexión de este accesorio es fácil, basta con ponerlo sobre tu consola (Super Nintendo o Genesis Mega) como un simple cartucho y a continuación colocás el game que querés jugar en la parte superior del X-Band.

El Mortal Kombat, Mortal Kombat II, el NBA JAM, el Madden NFL 95, (Jockey sobre hielo) son compatibles a este buenísimo accesorio. Espero que contemos con él pronto en la Argentina, porque me gustaría jugar con chicos del resto del país.



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



## FIGHA TECNICA *Top Kids*

**SUPER NES GAME:**  
**Star Fox 2**

**TIPO:** Aventuras  
**MEMORIA:** 24 Megas  
**SALE EN:** Junio  
**JUGADORES:** 2  
**DIFICULTAD:** Media/alta  
**NIVELES:** 20+

**VERSION PRELIMINAR**

PASSWORD  BATERIA



## FIGHA TECNICA *Top Kids*

**SUPER GAME BOY**  
**Donkey Kong Land**

**TIPO:** Aventuras  
**MEMORIA:** 4 Megas  
**SALE EN:** Abril  
**JUGADORES:** 1  
**DIFICULTAD:** Media  
**NIVELES:** 30

**VERSION PRELIMINAR**

PASSWORD  BATERIA



## FIGHA TECNICA *Top Kids*

**SUPER NES GAME:**  
**FX Fighter**

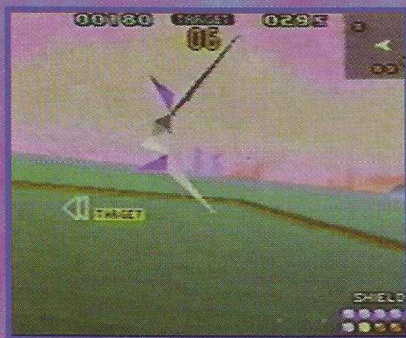
**TIPO:** Lucha en 3D  
**MEMORIA:** 16 Megas  
**SALE EN:** Junio  
**JUGADORES:** 2  
**DIFICULTAD:** Media/alta  
**NIVELES:** —

**VERSION PRELIMINAR**

PASSWORD  BATERIA

18

Todavía falta un poco para que salga, pero la segunda aventura de Star Fox es impresionante. Utiliza el nuevo chip FX2, que le da más potencia. Es muy parecido a la versión anterior del game, pero tiene más personajes



y naves para elegir, más acción y un montón de puntos a favor. Por ejemplo, la nave se puede transformar en un robot caminante, se puede ir para cualquier lado y se pueden planear las luchas de antemano, ya que en las misiones cuentan mucho las estrategias que vas a emplear. Si te gustó el Start Fox 1, no te pierdas el Star Fox 2.



Nintendo planea llevar el éxito de Donkey Kong Country a todas partes, incluyendo al Game Boy. Para los usuarios de esta consola portátil y



para los que tienen Super Game Boy, les presentamos Donkey Kong Land, la réplica exacta de Donkey Kong Country llevada a blanco y negro.

Para este game, se usaron las mismas técnicas de generación de imágenes en 3D de los games Killer Instinct y Donkey Kong Country, y se copiaron los distintos niveles de este último juego. Como si esto fuera poco, se agregaron un montón de bonus ocultos y varios niveles que no están en la versión de Super Nintendo del juego de este mono. Es uno de los mejores juegos para Game Boy.



Fx Fighter es el primer juego de lucha realmente en 3D para una consola de 16 bits. ¿Cómo podríamos describirlo? Es lo más parecido que hay al Virtua Fighter, el game para Arcade. Sus gráficos y sonidos son muy bue-



nos, pero si se lo compara al Virtua Fighter, se nota una gran diferencia, como ocurrió con la conversión del Virtua Racing para Mega con el de Arcade. Algunas de las principales características del Fx Fighter son que utiliza el nuevo chip FX2 y tiene nueve personajes distintos, entre los que se incluyen humanos, insectos semi-humanos y extraterrestres.



# NOVEDADES

Material escaneado por: JTK para

# NOVEDADES

# NOVEDADES

f /TOPKIDSCLUB

## DRACULA X

### FICHA TECNICA *Top-Kids*

SUPER NES/32x

#### Dracula X

**TIPO:**  
Acción /aventuras  
**MEMORIA:**  
16 Megas  
**SALE EN:**  
Mayo  
**JUGADORES:**  
1  
**DIFICULTAD:**  
Media/alta  
**NIVELES:**  
—

VERSION PRELIMINAR

PASSWORD  BATERIA



### FICHA TECNICA *Top-Kids*

MEGA/GENESIS

#### ATP Tour Championship Tennis

**TIPO:**  
Tenis  
**MEMORIA:**  
8 Megas  
**SALE EN:**  
Ya salió  
**JUGADORES:**  
2  
**DIFICULTAD:**  
Media  
**NIVELES:**  
—

PASSWORD  BATERIA

## MOTOCROSS

### FICHA TECNICA *Top-Kids*

MEGA con 32X

#### Motocross

**TIPO:**  
Motocross  
**MEMORIA:**  
—  
**SALE EN:**  
Marzo  
**JUGADORES:**  
2  
**DIFICULTAD:**  
Media/alta  
**NIVELES:**  
—

PASSWORD  BATERIA

Dentro de poco tiempo, va a llegar la próxima y mejor aventura de la serie de games Castlevania, producida por Konami. Dracula X continúa con el mismo tipo de acción vista en los demás games de Castlevania de las versiones de NES, SNES y Mega. Se puede jugar con distintos personajes; por ejemplo,



se comienza jugando con un joven muchacho que luego rescata a una chica. En ese momento, se puede optar por seguir jugando con el joven o elegir a la chica. Cada uno de los personajes tiene distintas armas y habilidades, y los enemigos finales son grandes e impresionantes.



Llega al Mega uno de los mejores games de tenis para esta consola: ATP Tour Championship. En él, podés jugar de hasta cuatro jugadores en canchas de distintos materiales, como pasto, polvo de ladrillo y pasto artificial. La vista es algo distinta de la de los demás juegos de tenis, ya que resalta los



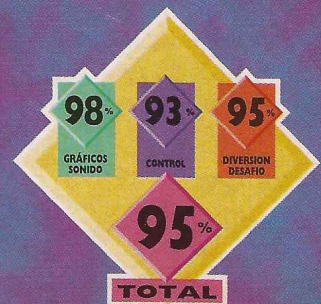
gráficos a medida que vas por la pelota. En los modos exhibition y tournament, competís contra algunos famosos, como Sampras y Edberg. Como en todo juego de tenis, vas a tener que aprender a hacer voleas, reveses y un montón de técnicas distintas para pegarle a la pelota.



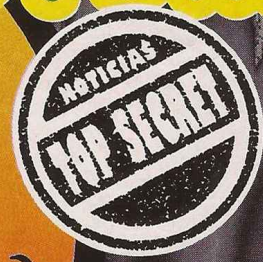
El 32X recibe su primer juego de carreras todo terreno, Motocross. En el game, se lleva a cabo un campeonato en 12 pistas distintas. Cada una es más difícil que la otra: en algunas hay saltos dobles y triples y curvas bien cerraditas, como para que te vayas de la pista y te tragues todo lo que encuentres



en el camino. Hay tres clases de motos distintas para elegir y corrés contra 20 competidores más. Podés jugar contra un amigo o tratar de ganar el torneo.



# Algo más sobre...



# MORTAL KOMBAT III

Material escaneado

por JTkc

para

TOPKIDSCLUB



## TODA LA VERDAD

Mientras que en otros lugares puedes conseguir "las especulaciones" de lo que puede llegar a ser el Mortal Kombat III, en Top Kids tienes toda la verdad sobre el asunto.

Y llegó el momento de dedicarnos a mostrar un poco como va a ser el videogame más fuerte de 1995: Mortal Kombat III. A pesar de que solo faltan un par de meses para su lanzamiento en los arcades, este game es uno de los secretos mejores guardados en la historia de los videojuegos. No hemos podido sacar ni una sola foto de los gráficos que tiene el game (a pesar de que ya está un 99% listo), y casi ninguna información de las bocas de John Tobias y Ed Boon, los creadores de este game. Sin embargo, en esta sección les traemos información muy, muy caliente.

## CUANDO SALE

### Arcade

Originalmente, el game iba a ser lanzado a principios de este año, pero luego se pospuso para fines de abril o principios de marzo por una serie de motivos. Primero, el game va a salir al mismo tiempo que la película de Mortal Kombat, para aumentar aún más "la fiebre" o, mejor dicho, la "Mortal Kombatmanía" que va a traer este game.

Por otra parte, el MKIII también fue retrasado para darle más tiempo de alcanzar la fama al otro game de lucha distribuido por la misma compañía, el fabuloso Killer Instinct.

## Consolas

Las versiones del game para las consolas

de 16, 32 y 64 bits serán lanzadas por octubre o noviembre de este año, justo a tiempo para llegar a todo el mundo en la época de Navidad. En el ambiente profesional, se habla de que existen grandes posibilidades de que el MKIII sea lanzado como un cartucho incluido al comprar una consola de 32 y 64 bits, posiblemente de la consola Play Station de Sony.

## LAS NOVEDADES Y LOS CAMBIOS

Al ir investigando para producir esta nota, TOP KIDS descubrió varios cambios drásticos y oscuros que tendrá la tercera edición del game.

Por ejemplo, varios de los personajes que conocemos no aparecerán en el game. En esta lista, se encuentran Jonny Cage, Scorpion, Reptile y Sub-Zero. Los que aparezcan habrán sufrido grandes cambios. Uno de estos personajes que sobrevivió es Jax, que, según nuestras fuentes, ahora tiene brazos biónicos, seguramente por que alguien le hizo su propia fatality, la que arranca los brazos.

La historia y los gráficos de los escenarios también van a sufrir grandes cambios, pero esto te lo vamos a contar más adelante.



Otros importantes cambios se podrán apreciar solamente cuando el game ya haya salido y los jugadores empiecen a descubrir cómo se hacen las tomas. Midway está considerando introducir al mercado distintas versiones del game, cada una idéntica a la otra, pero con tomas que se realizan de distinta forma. "La razón de esto es que queremos que el game dure más, y para eso, los jugadores tienen que descubrir las tomas por sus propios medios, y no que un amigo o una revista les pase la información al mes de que sale", afirma un empleado de Midway.

### LA HISTORIA

En comparación al MKIII, la historia detrás de los MK anteriores parece un cuento de niños. En el MKIII, la peor pesadilla de la humanidad se hace realidad. Al final del Mortal Kombat I, Liu Kang logró derrotar a Shang Tsung. Pero a finales del MKII, Shao Khan no fue derrotado y se transformó en un ser muy, muy poderoso. Además, los ejércitos de Shao Khan tienen ahora la posibilidad de invadir y destruir la Tierra en que vivimos. Todavía no sabemos los detalles de cómo se desarrolla la última batalla del MKII y de los eventos que le siguen, pero sí sabemos que el MKIII representa la última oportunidad de la Humanidad para sobrevivir.

### LOS ESCENARIOS

Para seguir la oscura y algo triste historia del MKIII, los escenarios reflejarán la destrucción que ha creado Shao Khan: ciudades completas en ruinas.

### LOS PERSONAJES

A pesar de que todavía no sabemos cómo los luchadores lograron sobrevivir a finales del MKII, sí sabemos que cada uno va a ser más fuerte y mejor. Por ejemplo, Kahn tendrá un nuevo traje negro y rojo con varias armas ocultas, y no te olvides de los

brazos biónicos de Jax. Otros personajes como, Kung Lao y Sonya, tendrán un aspecto muy similar al de las versiones anteriores.

En el lado de las especulaciones y los rumores, hay quienes dicen que se podrá controlar a alguna



La única foto preliminar que conseguimos del game. De ser así, el juego tendrá una definición espectacular.

bestia, ya sea Goro, Kintaro u otro ser que todavía no conocemos. En cuanto a los personajes ocultos, habrá unos cuantos que todavía no han aparecido en la trama de los Mortal Kombat.

### EL CONTROL Y LAS TOMAS

Confirmado por Ed Boon y Tobias, sabemos que la forma de juego, es decir el control que tendrás sobre los personajes, será muy similar al de los games anteriores, salvo por unos pequeños cambios en la forma que se ejecuta cada toma. Eso sí, cada personaje tendrá muchas más tomas y fatalities, y posiblemente, habrá otras formas de terminar con el enemigo, como las Friendships y Babalities del MKII.

### LOS GRÁFICOS Y LA VIOLENCIA

Tobias y Boon lo dijeron hace ya varios meses: El MKIII tendrá gráficos muy superiores a los MK anteriores. Aún no sabemos exactamente cómo (ya que ni siquiera nosotros hemos visto imágenes del game), pero creemos que el juego trabajará en una resolución muy alta, para tener mucha más definición.

Los gráficos de los personajes fueron realizados mediante la captura y digitalización de personas reales, al igual que ocurrió con los otros MK. Por supuesto, habrá una (o tal vez dos) criaturas al estilo Goro/Kintaro, que fueron realizadas mediante un proceso llamado "animación detenida" (tenés más información sobre este proceso y cómo se diseñó el MKII en "Comprendiendo los videogames" del n° 9 de la revista). No habrá ningún personaje creado en 3D por medio de las computadoras (al estilo Donkey Kong Country y Killer Instinct), salvo que se incluya como personaje secreto a algún luchador del Killer Instinct.



### LA VIOLENCIA

Con respecto a la violencia, podemos afirmar que el game será, como mínimo, tan violento como el MKII de arcade, a pesar de que en los Estados Unidos se ha creado un escándalo por la violencia en los videojuegos y el Congreso ya ha tomado parte en el asunto.

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSClub

# PREGUNTAS & RESPUESTAS

Material escaneado por: JES para TOPKIDSClub

*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, comentarios o sugerencias, que pueden ser de cualquier tema, siempre que estén relacionadas de alguna manera a los video juegos o con nuestra revista. En P&R están todas las respuestas.*

## ESCRIBI A P&R

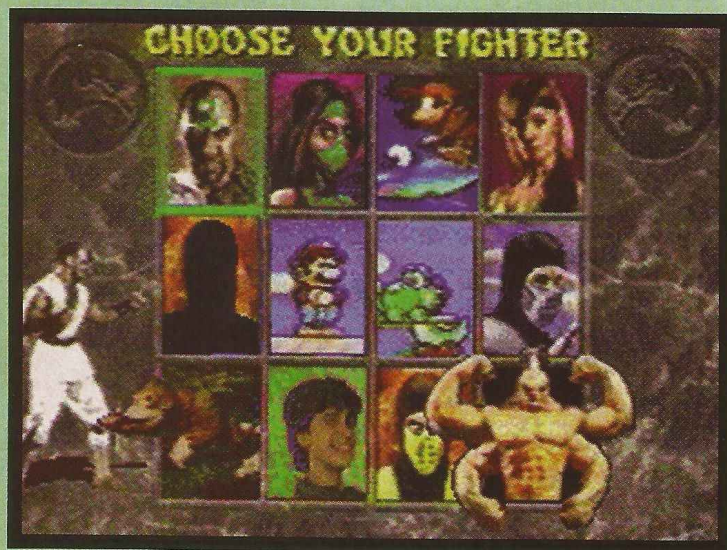
Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames?. Escribinos! Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envialas a:

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

## MKIII y personajes ocultos en el MKII.

Pedro Lynn comienza su carta preguntando por información del Mortal Kombat III. Pedro, lo que vos pidas son órdenes para nosotros. El MKIII fue un completo misterio y, hasta ahora, todo lo que se dijo sobre él son especulaciones. Sin embargo, realizamos una investigación especial sobre este tema y en la sección "Algo más sobre..." tenés toda la información que existe sobre este game.

Pedro también cuenta que tiene unas fotocopias que explican cómo hacer para pelear, contra un personaje secreto que es de fuego, en el MKII. Sin embargo, el truco no le sale. La verdad es que el que hizo esas fotocopias, probablemente esté mintiendo. Es casi imposible que exista algún personaje secreto más como Sonya, Kano o el que vos nos describís. En primer lugar, Acclaim y Williams hubieran revelado el secreto antes de que el furor del MKII comience a terminarse (ahora todos están interesados por el Killer Instinct de Arcade y por el futuro MKIII). En segundo lugar, los 24 megas que tienen las versiones de



**La única manera de que puedas ver otros personajes en el MKII es que lo modifiques mediante una computadora, como hicimos nosotros.**

SNES y Mega fueron usadas en su totalidad, y es muy poco probable que les haya quedado algún espacio libre para poner al personaje que vos decís. Para darte un ejemplo de lo bien que usaron la memoria: El Super Street Fighter es un juego de lucha de características similares, pero la versión de SNES usa 32 Megas y la de Mega 40.

existen las animalities y fatalities en el MKII. Lo que vos nos mencionás son tomas al estilo de las fatalities, pero con distintas características. Lamentablemente, son solo un rumor, es más, se decía que existían en el MKI. Ahora, cuando los rumores sobre el MKIII son más fuertes que nunca, muchos dicen que estas tomas estarán en el game, pero hasta que el MKIII salga o consigamos una entrevista con Tobias y Boon (los programadores de los MK), no sabremos si estarán.

## Más sobre el MKII

Gonzalo Ruiz nos hace una pregunta similar a la de Pedro Lynn: quiere saber si

## Mega y Sega CD

Emiliano Cantarutti, de Córdoba, quiere saber cuáles son las diferencias entre un Mega y un Sega CD. El Mega es la consola de 16 bits de la compañía Sega; existe una versión americana que es exactamente igual, pero se llama Genesis. Por otro lado, el Sega CD fue lanzado como accesorio por esta misma compañía, se conecta al Mega o al Genesis y permite jugar games en CD-Rom (unos discos como los de compact disc, pero con un game adentro en vez de música). La principal característica de un CD-Rom es que puede almacenar mucha más información que un cartucho normal, por lo que la mayoría de los juegos traen partes animadas, e incluso, filmaciones, como una película.

## Un problemita...

Ezequiel Espada nos escribe una linda carta, pero nos cuenta que tiene un problema: él tiene el cartucho de Mortal Kombat para SNES e hizo 23.160.500 puntos, que es superior al de Luis Ibáñez, el chico a quien nosotros nombramos campeón Top Wins por tener el puntaje más alto en el MKI.

A pesar de que vos hayas hecho un puntaje más alto, no ganaste, porque el concurso del Mortal Kombat terminó hace ya un tiempo, y la foto con tu récord la mandaste unos dos meses después de que salió premiado Luis, por lo que tu récord no pudo entrar en el concurso. La próxima, manda tus récords con más anticipación.

La gran mayoría de los chicos que llamaron a la línea preguntaron por las tomas y los trucos del Mortal Kombat II, juego del que venimos hablando hace casi medio año. A pesar de que ya explicamos absolutamente todo, acá están de vuelta los mejores trucos para este game.



Material escaneado

por: JTK

para

EDICIÓN ESPECIAL

## MEGA

En la versión de Mega del MKII, hay un truco muy parecido al "Cheat Mode" del MKI para esta misma consola. Para acceder a él, tenés que seleccionar en el menú principal "Options" para ir al menú de opciones. En este segundo menú, poné el cursor sobre "DONE" y apretá las siguientes teclas:

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA.

Si apretaste las teclas en el orden correcto, las palabras "Test Modes" van a aparecer como si fueran otra opción más. Elegílas para acceder a los siguientes tres menús.



En la pantalla de options, poné el cursor sobre "DONE" y poné el código...



... Si funciona, aparecerá en la pantalla la opción "test modes"

Este truco te permite hacer un montón de cosas, como, por ejem-

plo, ser invencible, ganarle con un solo golpe a tu enemigo, tener continúes ilimitados, luchar directamente contra Kintaro o Shao Khan y mucho, mucho más. Por razones de espacio, no podemos explicarte en detalle cada una de las opciones, pero podés fijarte en la sección TOP TRICKS de los números 9 y 10, que ahí están explicadas una por una.

## SNES

La versión de Super Nintendo del MKII tiene un montón de trucos. La desventaja (en comparación con los de Mega) es que tenés que meter cada uno por separado y en menos de un segundo (cada uno), por lo que, si querés meter varios, tenés que acordártelos de memoria y que te salgan perfecto. Repetimos, estos trucos son bastante difíciles de hacer, y tenés que apretar todos los botones en menos de un segundo, en la pantalla de selección de personaje. Si te sale, vas a oír un ruido parecido al que escuchás cuando elegís un personaje.



**29 KREDITS:** Con este truco, vas a tener 29 Kredits o continúes, con lo que llegarte hasta las últimas pantallas es mucho más fácil. Nuevamente, en la pantalla de selección de personaje apretá:

IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y SELECT



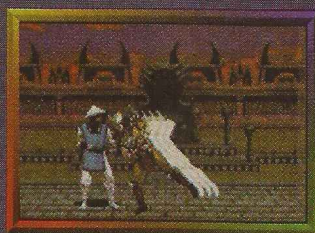
**MÁS TIEMPO PARA HACER LAS FATALITIES:** Las fatalities, babalities y friendships son difíciles de hacer, en parte, por el poco tiempo que tenés para apretar correctamente los botones. Con este truco, tenés más de quince segundos para hacerlas. En la pantalla de selección de personaje, apretá:

ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO y SELECT



**LUCHAR CONTRA KINTARO:** ¿Querés ver cómo te destroza esta bestia de cuatro brazos? (O como lo destrozas vos, si sos muy bueno o usás el truco de ser invencible). En la pantalla de selección de personaje, apretá:

ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA y SELECT



**LUCHAR CONTRA SHAO KHAN:** Du-dábamos de ponerte este truco, ya que, si matás a Shao Khan, te terminás el juego y ves el final, lo que nos parece algo injusto para los "súper jugadores" que terminaron el game por ellos mismos y sin ningún truco. Pero... como TOP KIDS siempre da los mejores y últimos trucos, aquí está:

DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA y SELECT

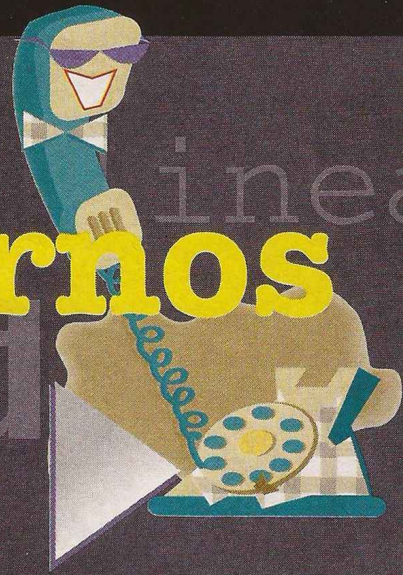
EMILIANO POLIJRONOPULOS

# LINEA 0-600-1234-4

## Otra Manera de Comunicarnos

Material escaneado por: JTKc para

TOPKIDSClub



Siempre puede haber otra forma de comunicarnos. Nosotros tenemos en nuestra revista la sección "Bocabierta", el correo de los chicos donde, desde hace tiempo ustedes se encargan de decirnos lo que piensan, hacernos pedidos, sugerencias, críticas. Ahora el teléfono con el programa de televisión abrió otra puerta para hablarnos. Allí encontramos más pedidos y muchos saludos. Algunos saludos se dicen en voz baja, con algo de timidez. Otros son divertidos, elogiosos. Muchos no dicen su nombre como si, en realidad, lo que les gustara fuera decirnos algo y chau. Es la línea Top Kids. Cuando la usen digan lo que sientan, con ganas, claramente para que podamos entenderlos bien. De acuerdo?

Aquí, arbitrariamente, tomamos algunos de esos mensajes y los publicamos.

\* Me llamo Fernando... chau.

\* Quiero mandar un saludo a David que está en Uruguay y a todos los que me conocen y a todos mis primos.

\* Quiero mandar un saludo a la escuela Artigas y a todos los chicos que me conocen. Mi nombre es Andrés.

\* Me llamo Sebastián y estoy con mi hermano Adrián. Mi número de teléfono es ..... Top Kids está re-bueno y lo veo todos los días. Mi hermano quiere hablarles.

Hola, Top Kids. Me llamo Adrián y quiero mandarles saludos a todos. El programa está re-bueno.

\* Quiero mandar un saludo a mi mamá que cumple años y gracias. Chau.

\* Hola Top Kids, soy Jessica de San Miguel, tengo 15 años y

quiero pedirles que pasen una semana de estas la historia de Guns 'n Roses. Y nada más. Mucha suerte, chau.

\* Que pasen la historia de Guns 'n Roses. Un beso a todos y a Aki.

\* Hola, me llamo Nazareth. Quiero dejar un saludo para Pablo, Aki y Emiliano y para todos los que me conocen. Y también para la producción. Y grande Top Kids!

\* Hola! Soy Juan Alberto Bermúdez y quiero participar de Top Kids. Vivo en la estación Lanús, Margarita Aguirre

..... y quiero

participar en todos

los concursos para Mortal Kombat. Bueno, chau.

\* Hola! Me llamo Martiniano Moreno y quiero que manden un saludo a mi mamá Sandra, a mi papá Car-



los y a mis dos hermanos. Muchas gracias, pásenlo por favor.

\* Hola Pablo Marcovsky, como te va. Soy Federico Gómez y quiero mandar un saludo a Aki y a Emiliano y me re-encantó el password para Super Ness. Chau y gracias.

\*Hola, Pablo. Soy Gastón y quiero decirte que el programa está muy bueno.

\* Soy Pablo de Laferrere y quiero mandar un saludo a Alberto, a Jose Luis y a todos los hinchas de Laferrere. Quiero decirle a Pablo Marcovsky que nos pase un par de trucos del Mortal Kombat y decile a Karen que Alberto está re-emocionado con ella.

\* Quiero jugar en el concurso. Va a ganar el auto azul. Mi nombre es Gastón, soy de Temperley y mi número de teléfono es.....

\* Hola, me llamo Carlos y le quiero mandar saludos a Juan y a Lucas.

\* Yo quiero dedicarle a Lorena y Darío... Darío es el pibe que mejor me pasó en la vida y



Lorena es mi mejor amiga. Aguante, Pablo! Estás re-fuerte y si le gustan los Redondos es un ídolo!

Que no le gusten Los Ramones ni Soda Stereo. Top Kids está re-joya! Lo veo todos los días. Y la revista Top Kids que la compran unos chicos. Pablo estás re-fuerte. Soy Mailina y saludos

a Eduardo de parte de Lorena. Gastón es un genio. Besos de Maillina.

\* Hola, le mando un saludo a mi hermano Nicolás.

\* Hola, soy Agustín y le mando un saludo a mi papá y a mi mamá y a todos mis primos. El programa está buenísimo.



Chau! \* Saludos para Valeria y aguante dos minutos!

\* Quiero decirle a Hernán que no sea tan.... y a Christian que deje descansar a Carla. Yo soy Jorge Or-

lando Retamoso y le mando saludos a Maru, a Janny, a Ana-lía, a Peter.... y en especial a los chicos que deschavé.

\* Aki, estás re-fuerte! Me llamo Sabrina Somoza. Chau, saludos a todos!

\* Hola, soy Gabriel de Ezeiza, tengo 12 años. Besotes para Aki y decile que está re-fuerte y si puede decir cuantos años tiene y lo re-amo. Es un potro... lo amo. Un besote, chau.

\* Me llamo Pablo y quiero mandarle un saludo a Liberato,

a Pablo y a Aki. Y a Aki que quiero trucos del Mortal Kom-

bat I para Rayden. Soy un chico que

los mira siempre desde que empezaron el sábado a las tres de la tarde. Sigán así y suerte.

Conclusiones: Aki está re-fuerte. A Pablo lo re-quieran mucho. El programa es re-joya. Y los chicos que nos hablan son re-fantásticos!

Recuerden que el valor del minuto es de \$ 0,30 + IVA y que este sistema es válido únicamente para centrales digitales de Capital Federal y Gran Buenos Aires. Además larga distancia sale caro.

llamá a la línea  
**Top Kids**

**LINEA 0-600-1234-4**

## ¿Qué tienen de malo los pavos?

**U**stedes saben bien que, además de ser muy lindo, soy muy inteligente. Pero ese no es el tema de esta columna. Algunos niños y no tan niños, sin duda a cambio de un SNES o de un poster de "Stargate" que entrega el malvado Dire de Top Kids, andan repitiendo una y otra vez que soy un pavo. Bueno, supongamos que soy un pavo ¿qué tiene eso de malo? Los pavos son aves de lo más simpáticas. Zoológicamente hablando, el pavo es una meleagris gallopavo de la familia de las gallináceas. Según la enciclopedia (que es un libro lleno de palabras), el pavo es oriundo de

América del Norte, tiene plumaje pardo verdoso con reflejos cobrizos y manchas blanquecinas, cabeza y cuello con carúnculas rojas, tarsos negruzcos muy fuertes y un mechón de cerdas en el pecho. ¿Qué tal? No es poca cosa. Bicho norteamericano de cerda en pecho. Más de uno quisiera ser un legítimo pavo como yo. Me siento orgulloso de ser pavo. Lo digo y lo repito con la frente bien alta. Ahora, sí, al que me vuelva a llamar pavo, le doy un patadón.



## Lo más de lo más

Arbol viejo, viejo. El árbol más viejo que existe es un pino cerdoso que se encuentra en California, Estados Unidos. Se calcula que tiene unos 4 mil 700 años. No es poco ¿verdad?

Un auto demasiado carito. Se dice que una corporación japonesa pasó por un automóvil Bugatti Type 41 Royale Sports Coupé de 1931 la bonita suma de 15 millones de dólares. Y para colmo, el auto era usado. ¡qué locura!

Una salchicha larguísima. La fabricaron en Inglaterra en 1988 y, según los que la midieron, era de más de 21 kilómetros de largo. ¡Estos exagerados, seguro que no encontraron pan de ese tamaño para hacer el correspondiente pancho!



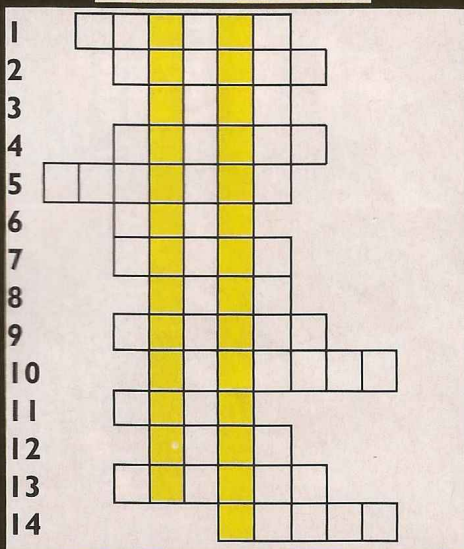
## ¿Descubrí el GAME!

Sí, descubrí el game (o al menos traté de hacerlo). Esta vez, es un juego de aventuras de un pequeño robot que apareció en varios juegos para los sistemas NES (family), Game Boy y Super Nintendo. La imagen distorsionada que ves en esta página es de su segundo juego para SNES.



Solución en la página 28

## GRILLA TOP



Este cartelito aparece en algún rincón de la isla de Shang Tsung, cuando la chica de nuestra tapa entra en acción.

- 1) Apellido de animador piola de la televisión, que se llama Nicolás.
- 2) Resultado que produce una patada del defensor contrario en nuestro pobre físico.
- 3) Instrumento musical de cuerda, que se supone tocan los poetas. También se llama así a la moneda italiana.
- 4) Vasija grande, hecha generalmente con barro.
- 5) País europeo cuya capital es Bruselas y tiene bandera a franjas verticales negra, amarilla y roja.
- 6) En el fútbol hay dos. Uno a cada lado. Si querés meter un gol, tenés que meter la pelota adentro. ¿Qué más querés que te diga?
- 7) Aparato que cuando lo agarra el dentista, tenés ganas de salir corriendo.
- 8) Los atlas están llenos de estas cosas de cuatro letras.
- 9) Calificativo que puede dársele a la chica de la otra cuadra que se hace la distinguida y pasa delante tuyo con la nariz levantada.
- 10) Para los más chiquitos: personaje que rescata a Caperucita de la barriga del Lobo Feroz.
- 11) Segunda letra del alfabeto griego que viene después de Alfa.
- 12) Río de África que aparece en todas las palabras cruzadas y que, se supone es de color verde...
- 13) Personaje del Mortal Kombat que salió en la tapa del último número.

*Solución en la página 28*

Material escaneado

por: JTK

para

# Humor top

# LIBERATO TOP

El gordo re-gordo estaba desconsolado. Después de hacer régimen durante dos semanas a base de galletas dietéticas, había aumentado cuatro kilos. Con un lagrimón en cada ojo, le dijo a su amigo:

- No entiendo. Y eso que para bajar más me comía como cinco paquetes de galletas dietéticas por día.

Lucas Darío Podovani - Paraná. Entre Ríos



El hombre estaba creído que los segunderos para reloj se venden en casas de artículos de segunda mano.

Darío L. Sanguinetti - Mercedes, San Luis

La señora preguntó:

- ¿Cómo podría mantener mis dientes sanos?

Y el tipo, con sonrisa siniestra, le respondió:

- Procure que no se le caigan cuando los saca del vaso.

Matías Alberto García  
Capital Federal

Si no quieren perder sus agujas y alfileres, déjelos en los asientos del sofá y los sillones. Alguien, tarde o temprano, los encontrará.

Claudio Diego Céspedes - Avellaneda

\* Consulta loca:

Si la cara es el espejo del alma, el cuello: ¿viene a ser el manguito para agarrarlo?

Lucía Mercedes Krausen

Río Grande, Tierra del Fuego



La maestra le preguntó a la clase:

- Veamos como andan en Ciencias Naturales.

Digan: ¿qué seres puedes vivir tanto en el agua como en la tierra?

Y el peor del curso respondió:

- Los marineros

Liliana Cobo - San Salvador Jujuy

La palabra sandwich es un anglicismo (viene del idioma inglés). Su correspondiente español es emparedado, aunque algunos la consideran una palabra afectada. En Colombia, se la españoliza escribiendo y pronunciando sangüiche. Tal vez convenga señalar y decir: "me da uno de esos".

Brasil, con la Argentina, Uruguay y Paraguay, conforma el Mercosur. Sepamos algo más de ese gran país limítrofe. Tiene una superficie de más de 8 millones y medio de kilómetros cuadrados, lo que lo hace el tercer país de América en tamaño, después de Canadá y Estados Unidos.

## SABÍAS QUE...



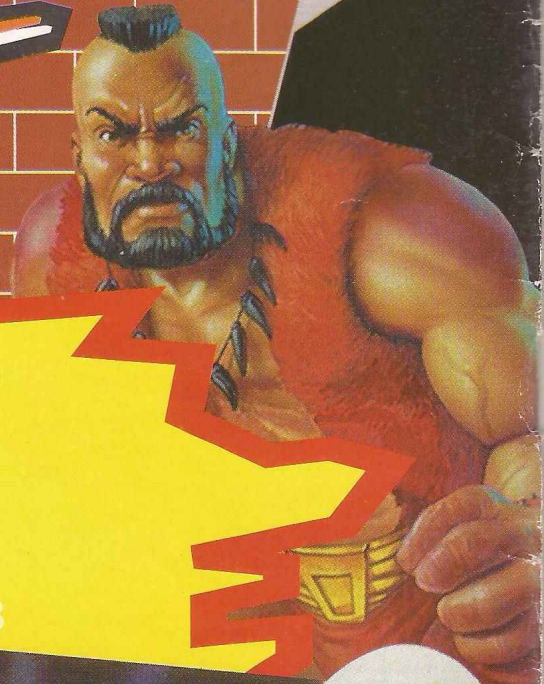
Según estimaciones de 1991, tiene 153.322.000 habitantes. Su capital es Brasilia, con más de 1.500.000 habitantes. San Pablo tiene más de 10.000.000 y Río de Janeiro, su antigua capital, 5.600.000. Su nombre oficial es República Federativa de Brasil.

Estrofas del himno de la República Oriental del Uruguay:

"¡Orientales, la Patria o la tumba! / ¡Libertad o con gloria morir! / Es el voto que el alma pronuncia / Y que heroicos sabremos cumplir. / ¡Libertad! libertad, Orientales / Este grito a la Patria salvó / Que a sus bravos en fieras batallas / De entusiasmo sublime inflamó".



# STREET FIGHTER II



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



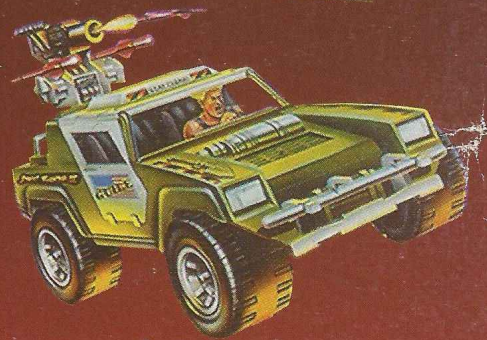
VEGA



BALROG



SAGAT



CAPCOM

...lógicamente de



# Concursos

# Cupones

## Hacete socio del club Top Kids

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 MARZO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Nintendo

## 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) .....

## Top Kids Toys

Nenas

1) .....  
 2) .....  
 3) .....  
 4) .....  
 5) .....

Varones

1) .....  
 2) .....  
 3) .....  
 4) .....  
 5) .....

Juegos de Mesa

1) .....  
 2) .....  
 3) .....  
 4) .....  
 5) .....

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?

# SUPLEMENTO PARA GENTE GRANDE

DESPRENDE EL SUPLEMENTO Y REGALÁLO A LA GENTE GRANDE DE LA CASA

## SUMARIO

1

LOS  
ADOLESCENTES  
INFLUENCIAS

3

JUEGOS  
PARA GENTE  
GRANDE

4

LOS MEDIOS DE  
COMUNICACIÓN  
LA RADIO

6

EXPRIME  
BOCHOS



TOPKIDSLUB

# INFLUENCIAS

**¿Cómo pueden influir los padres sobre la conducta de los adolescentes?**

## 1) Padres muy exigentes:

Son padres perfeccionistas, exigentes, rígidos, muy controladores de sus hijos. A veces, castigan a sus hijos psicológicamente y a veces mediante penitencias, golpes, prohibiciones, etc.

Esto impide que los adolescentes resuelvan por sí solos sus conflictos.

Ante esta situación, los adolescentes pueden adoptar conductas distintas:

a) se identifican con sus padres, criticándose a sí mismos.

b) A veces, aparecen resistencias pasivas del adolescente, engañando a sus padres. Otras resistencias activas, llegando a la rebelión; de esta manera defienden su propia identidad y personalidad. Como defensa, al no poder soportar a sus padres como objeto compulsivo-crítico, hacen una reacción de retirada con sus procesos psicossomáticos corporales (asma, urticarias, dolores



digestivos, cefaleas, etc.)

Debemos saber que toda tendencia psíquica busca una adecuada expresión física.

Otras veces, la subestimación de ellos mismos les obliga a sentirse inferiores a los demás adolescentes y se autoexcluyen de los estudios, fiestas, salidas, etc.

## 2) Padres muy permisivos:

No pueden poner límites a su afecto paternal. El cariño a su hijo o hija los carcome.

Le dan de todo al adolescente, sus caprichos son inmediatamente satisfechos. Es un niño joven con privilegios y mimado.

Esta manera de ser de los padres produce en el adolescente una incapacidad de madurar en sus autocontroles.

Cuando sus deseos no son satisfechos en el acto, se tornan irritables, ansiosos, con reacciones de inestabilidad, y los padres los calman con nuevas recompensas.

Así, de esta manera se forma



/TOPKIDSClub

un círculo vicioso. Dar-calmar-pedir-recibir-calmar.

Hay dentro de este grupo padres que son muy permisivos, en demasía para sus hijos adolescentes, por sus propios temores. Son los padres miedosos (fóbicos) a las enfermedades, a los accidentes, a las corrientes de aire frío, a las lluvias, etc. Y a veces, a todo esto agregan elementos imaginarios, como el mal de ojo, el diablo, etc.

En resumen, se trata de padres con miedos.

Los adolescentes reaccionan con diversas conductas. Algunos se identifican con sus padres, apareciendo en el adolescente una conducta de timidez, miedos a las cosas, especialmente a las cosas nuevas. Todo conduce a que, el hijo de padres así, pierda interés por todo.

Dejan de concurrir a lugares donde hay muchos jóvenes adolescentes. No incorporan cosas nuevas y se estancan en su maduración, es decir, la madurez psicológica.

Otros adolescentes con padres así se rebelan, hacen viajes, huyen de su hogar y atacan a sus progenitores por haberles causado miedos.

### 3) Padres rechazantes de sus hijos:

Poco afectivos, les molesta el hijo porque no pueden perder el tiempo con él, o son muy egoístas.

El hijo se siente abandonado. El adolescente reacciona rechazando a sus padres. Se va formando con un intenso deseo de tener amigos, luchando siempre por ser aceptado y querido. Retiene sus amistades.

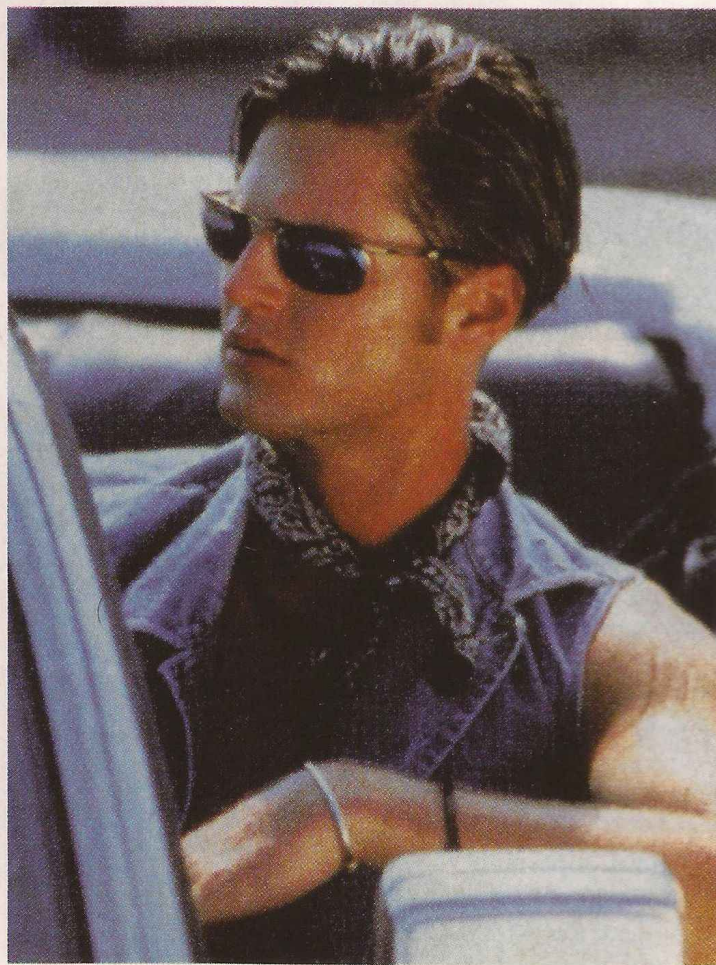
Estos adolescentes llegan a desarrollar sus aptitudes y vocaciones que los lleva en

un futuro a encumbrarse en la sociedad.

### 4) Padres simbióticos:

Es una unión anormal del padre o de la madre con el hijo y de éste con ellos. La simbiosis produce la destrucción del hijo.

Impide el desarrollo de la personalidad del adolescente y la incapacidad de sus rela-



ciones sociales.

La separación del adolescente de sus simbiosis es difícil de producir, pues se desarrolla en ésta una ansiedad casi psicótica. Debe intervenir un profesional adecuado.

### 5) Padres frustrados y proyectivos:

Desean que sus hijos realicen lo que ellos no pudieron hacer (proyectan en sus hijos los logros deseados por ellos).

El adolescente reacciona ante esto con ansiedad, pues no puede alcanzar los deseos de sus padres.

Hay una disminución en sus relaciones sociales, amistades, amigos.

### 6) Padres ambivalentes:

Con conductas imprevisibles, contradictorias. Expresan una orden a la mañana que a

los padres verificar lo que hace y dice su hijo adolescente. Tener en cuenta lo siguiente con respecto a su salud:

- 1) Se cansa o agota fácilmente.
- 2) Concilia bien el sueño.
- 3) Duerme de corrido y se despierta muchas veces.
- 4) Pesadillas en el dormir. Sueños desagradables.
- 5) Tiene miedos a estar enfermo.
- 6) Padece de dolores en el cuerpo. ¿Dónde?
- 7) Dolores de cabeza frecuentes.
- 8) Visión defectuosa
- 9) Peso corporal (Problemas, aumento exagerado o disminución en demasía).
- 10) Problemas en su altura (Talla)
- 11) Alergias en la piel, reacciones.
- 12) Dificultad en la respiración.
- 13) Problemas con sus padres.
- 14) Problemas con sus amigos, compañeros (solitario)
- 15) Problemas de conducta (Agresivo/indolente)
- 16) Avanza en sus estudios o trabajos.
- 17) Problemas al orinar.
- 18) Pregunta, tiene curiosidad por conocer.
- 19) Plantea a sus progenitores quejas de su situación económica.
- 20) Relación simbiótica con alguien, ¿algún amigo, y si es mujer, con una amiga?
- 21) ¿Se siente solo?
- 22) ¿Está aislado socialmente?
- 23) ¿Tabaco, alcohol, drogas?

la tarde no significa nada, pues el adolescente recibe otra orden diferente.

El adolescente se defiende bien con rebeldía reiterada y en otros casos con ansiedades. Los hijos toman a veces a estos padres como negligentes, enfermos y se alejan con jóvenes de su edad; hasta pueden formar pandillas de dudoso valor social.

Ante todo lo dicho anteriormente, es útil verificar para

## Juegos para Gente Grande (y Chica)

# TRAMPA PARA RATONES

Se dice que la gente, en general, es incapaz de ir a una ferretería u otro negocio afín y pedir en voz alta: “una trampa para ratones, por favor”. Y se asegura que cuando alguien es sorprendido por un vecino realizando esa “escandalosa compra”, es frecuente que comente a manera de disculpa: “a mi señora le encantan estas trampas para la decoración del altillo” o “se lo pidieron al nene para hacer manualidades en la escuela”. Bien: esta vez, la trampa para ratones (Mouse Trap, en el original) es otro juego de Milton Bradley.

Armar el juego ya es un juego de suerte y habilidad en sí. Son veintiocho las partes y accesorios para construir la trampa, según lo que tu dedo indique y las instrucciones del juego precisen. Así irás armando la trampa mientras los ratones recorren el tablero. Esta trampa no es una trampa común y



silvestre; tiene manivelas, engranajes, señal de stop, postes de luz, zapato, escalera, cubo, pelota de metal, desagüe de lluvias, tubería, mano asistente, ganchos, lengüetas, varillas, agujeros, ranuras, tacos, bola de boliche, bañera, trampolín, un hombrecito, la base de la jaula, una tina, el poste de la jaula y la jaula. Ah, y hasta un thing-a-ma-jug que, personalmente, no se bien de qué se trata. En otras palabras: quedará armada una trampa para ratones para elegidos y no esas tonterías a base de simples

resortes.

Construida la “mouse trap”, comienza la verdadera cacería. Los ratones irán detrás del vil alimento y vos tratarás de terminar con los ratones de tu adversario y salvar los propios, que son nobles roedores.

Es increíble ver funcionar la trampa. Gira uno la manivela, y allí, en vivo y en directo, se pone en movimiento la complicada trampa hasta que ¡zas! cae la jaula y el ratón adversario es pan comido (es una manera de decir). Y ya se sabe, si tu ratón es el

último en el tablero, ¡ganaste!

El juego contiene 1 tablero, 4 ratones, 30 tarjetas de queso, 1 dado, las 28 partes y accesorios para construir la Trampa para Ratones y las instrucciones del juego, por supuesto.

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores y pueden participar niños de más de seis años, incluidos padres y abuelos. Suerte, y a dejar bien alto los colores de nuestro club.

*It's fun to build this comical wonder, but woe to the mouse who gets caught under!*

Color of parts may vary.

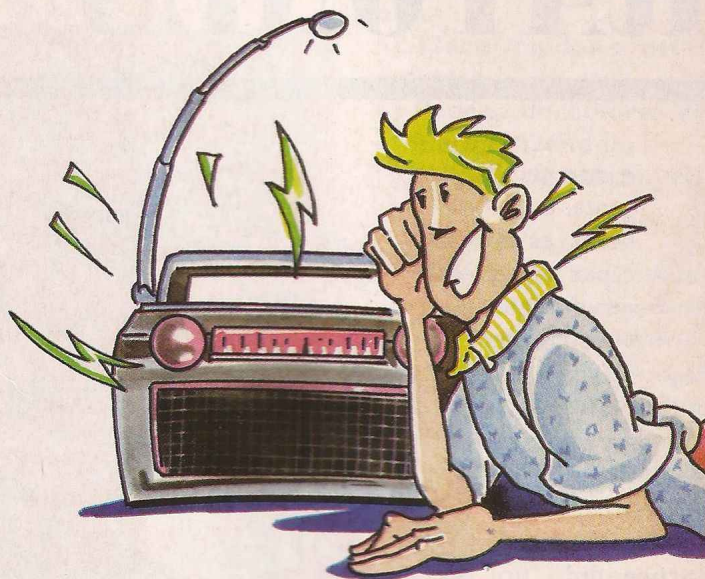
# La irrupción de los medios de comunicación social:

# LA RADIO



Material escaneado por: TKC para TOPKIDSCLUB

**Vamos a dejar de lado todo lo relacionado con la electricidad, para dar un salto y remitirnos a los precursores de la radiofonía, tal cual la conocemos. Cómo fue gestándose la idea, como fue evolucionando el primer medio electrónico. Cómo nació y como se integró al nuevo mundo del siglo XX.**



## Todo empezó con Guillermo Marconi

Todo empezó con Guillermo Marconi, pero claro, antes habían hecho importantes aportes científicos de la talla de Volta, Ampere, Faraday, Maxwell y Hertz. Al mismo tiempo que se desarrollaba el telégrafo como forma instantánea de comunicación, estos hombres se interesaban por estudiar la naturaleza misma de la electricidad. Mientras Maxwell teorizaba en Escocia sobre la naturaleza de las extrañas ondas electromagnéticas, el alemán Hertz demostraba la real existencia de estas ondas. A todo esto, un joven italiano de veinte años apenas, Guillermo Marconi, se familiarizaba con esos estudios y ge-

neraba una idea que terminaría en lo que fue su primer gran invento: el telégrafo sin hilos. De esta manera, abandonó Bolonia, en Italia, para desarrollar su carrera en Gran Bretaña y Estados Unidos. Tiempo después, el telégrafo sin hilos unía ambos márgenes del Atlántico. Las grandes compañías navieras adoptaron esta manera moderna de comunicación de inmediato, construyéndose centenares de estaciones costeras de apoyo a la navegación.

## Hablar de distancia

Como ocurre siempre que un invento revoluciona a la sociedad, nuevos trabajos se realizaron a partir del telégrafo sin hilos. El primer paso fue el radio-

teléfono: el mejoramiento de las señales permitió suponer que el próximo paso era la transmisión de la voz humana.

Ocurrió en la Nochebuena de 1906. Los radiotelegrafistas que estaban en sus puestos, a bordo de buques que navegaban cerca de la costa de los Estados Unidos, lejos de escuchar la simple señal del código Morse, oyeron imprevistamente que alguien les hablaba y que esa voz les llegaba, para su desconcierto, por sus propios auriculares.

El responsable de aquel acontecimiento fue Reginald Fessenden, que había construido un aparato de gran potencia que posibilitaba transmitir algo más que puntos y rayas. Aquel 24 de diciembre, varias personas dijeron sus palabras delante

del rudimentario micrófono, y hasta uno se atrevió a tocar su violín, para sorpresa de los anonadados y radioescuchas.

En aquel año, 1906, ya se había descubierto que ciertas sustancias minerales, en un simple circuito, podían captar las emisiones de radio. Así, con la llamada radio a galena, muchos aficionados se dieron a la caza de las transmisiones en morse que surcaban el aire.

La primera década del nuevo siglo trajo otros importantes aportes para que la radio fuera posible. Uno de esos aportes fue el que hiciera Lee de Forest; lo llamó audión, se conoció como válvula o tubo vacío y reinó en la industria hasta la llegada del transistor. Este elemento fue esencial para los amplificadores que aumentarían las

señales de radio.

Paulatinamente, la voz humana se fue transmitiendo con mayor claridad y los equipos fueron reduciéndose en su tamaño: Si antes, a fines del siglo XIX, eran tan pesados que solamente los buques podían llevarlo a bordo para comunicarse con tierra, durante la Primera Guerra Mundial ya estaban estos radioteléfonos en los aviones para que, desde el aire, auxiliaran con su información a la artillería.

## El Memorandum de David Sarnoff

Corría el año 1916, cuando un joven ingeniero de la compañía Marconi, en los Estados Unidos, envió un memorándum a sus superiores, donde resumía cómo imaginaba la metódica utilización de la radio como medio de comunicación. Este texto se hizo famoso, porque lo que decía Sarnoff se vería, años después, plasmado en la realidad. Lo que sigue es parte de este texto:

He concebido un plan de desarrollo que convertirá a la radio en un "artículo para

pueden serlo un piano o un fonógrafo. La idea es llevar música al hogar por transmisión inalámbrica.

Aunque en el pasado esto ha sido probado con cables, fue un fracaso porque los cables no se adaptan a este esquema. La radio, sin embargo, lo haría factible. Por ejemplo: podría instalarse un transmisor radiotelefónico, con un alcance de 40 a 80 kilómetros, en un punto fijo donde se produzca música instrumental o vocal o ambas... El receptor puede ser diseñado como una simple "caja de música con radio" y adapta-

se con un simple giro de un resorte o apretando un botón.

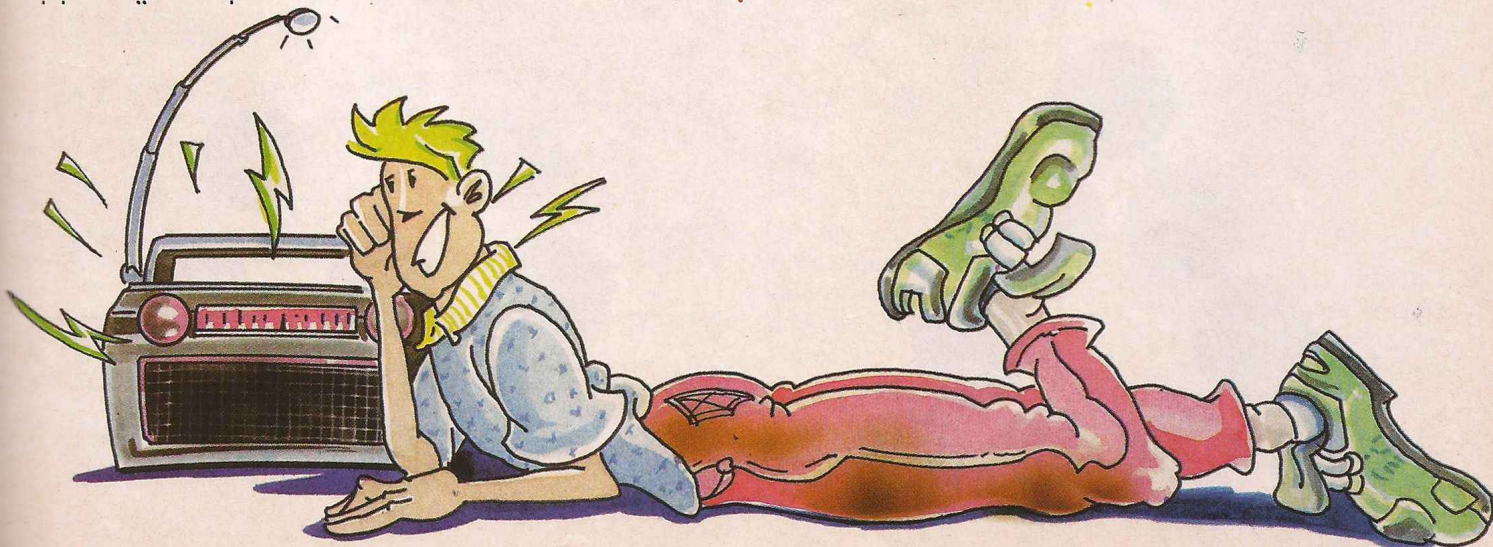
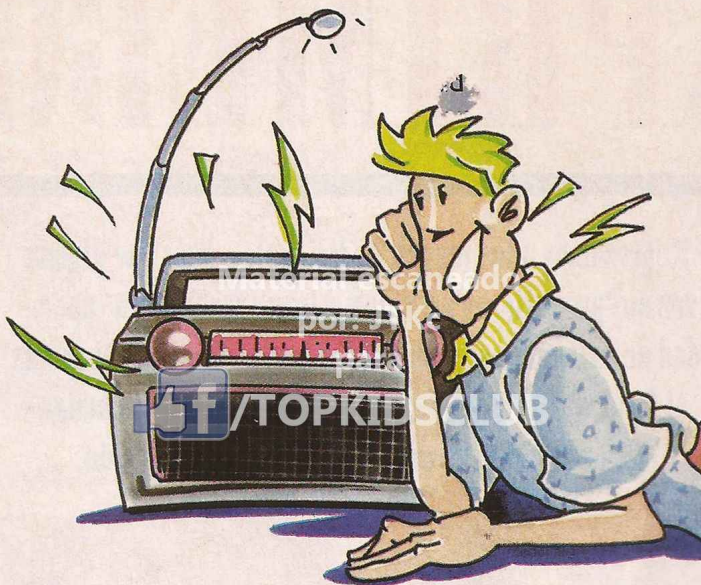
La caja de música de la radio puede ser entregada con amplificadores y con un altavoz, todo ello debidamente acondicionado en una caja. Esta puede ser colocada sobre una mesa, en el salón o living room, y haciendo girar la perilla, se escuchará la música transmitida...

El mismo principio puede ser ampliado a muchos otros campos, como recibir lecciones en casa, que serían perfectamente audibles o la difusión de acontecimientos de

tados de los partidos de béisbol podrían ser transmitidos por aire, con el uso de un aparato instalado en el Polo Grounds. Lo mismo sería posible en otras ciudades. Con la compra de una "caja de música de la radio", podrían disfrutar de conciertos, conferencias, actos musicales, recitales, etc. Aunque he indicado algunos de los probables campos de utilidad para el aparato, hay muchos otros a los que el principio podría ser ampliado.

En este fragmento advertimos que el imaginativo ingeniero Sarnoff se refería a la emisora de radio, al dial, a la botonera, al aparato de radio propiamente dicho, a la educación a distancia, a las transmisiones públicas de grandes hechos, a las transmisiones deportivas, culturales, musicales, etc. Como bien dice Melvin de Fleur, solamente le faltó en ese célebre informe, citar los avisos publicitarios y el radioteatro. Después, estaba todo.

Ahora las cosas estaban preparadas para que la radio naciera. Y eso lo veremos en el próximo suplemento de Top Kids.



# EL EXPRIMEBOCHOS

Regresamos a los juegos tradicionales. Esos que alguna vez nos propusieron para demostrar nuestra poca capacidad de razonamiento. Si no sabe las respuestas, búsquelas al final, apréndalas de memoria y convoque a un amigo-enemigo para demostrar que usted es un genio.

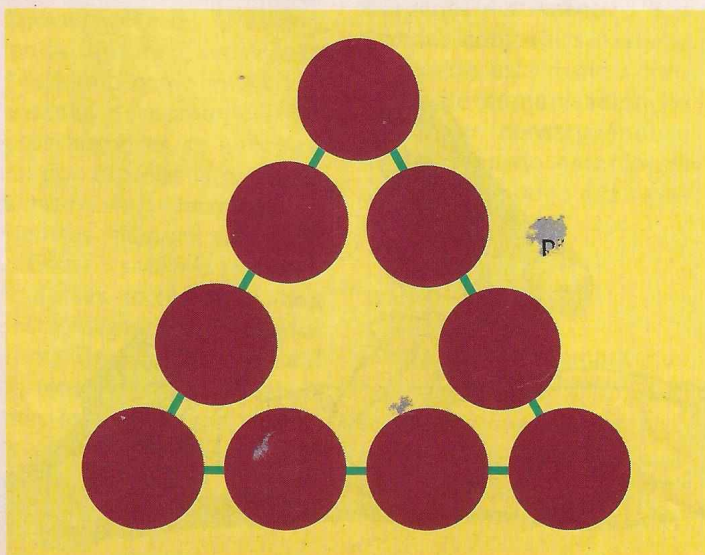
# Juegos:



TOPKIDSCLUB

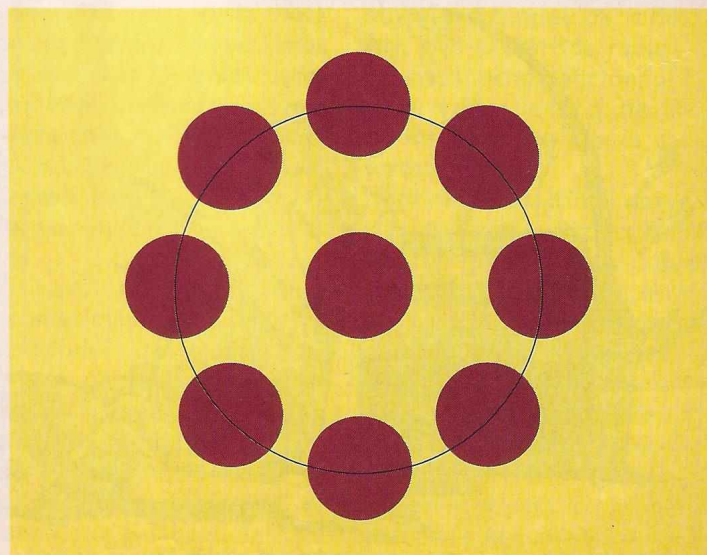
## 1) Los famosos triángulos mágicos

Uno debe escribir en cada círculo, un número. Pero no cualquiera, sino éstos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Deberemos distribuirlos de tal manera que la suma de cualquiera de los lados sea igual a 20. Vamos que es fácil.



## 2) La Rueda de la Fortuna

Esta vez hay que distribuir los mismos numeritos (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) en esta rueda. Eso sí: esta vez la suma de tres de ellos en línea recta debe ser igual a 15.

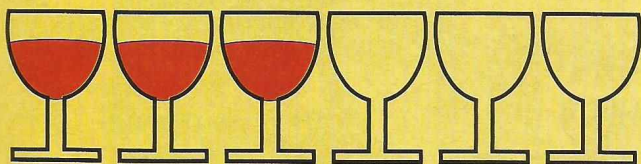


### 3) La Monedas Locas

Aquí hay que distribuir diez monedas en forma tal que queden distribuidas en cinco rectas. Y en cada recta debe haber cuatro monedas. Suena difícil pero no lo es tanto. Sobre todo si se sabe el resultado.

### 4) Para Gente Adicta a la bebida

Debemos colocar seis copas una al lado de la otra. La primera, la tercera y la quinta estarán llenas; la segunda, la cuarta y la sexta estarán vacías. Prueba de ingenio: moviendo una sola copa deberán quedar las tres primeras llenas y las otras tres, vacías.



### 5) Una prueba de ingenio vieja como el Mundo

Se cuenta que dos padres con dos hijos salieron de caza. Mataron tres perdices y cada uno llegó con una perdiz. Cómo puede ser, nos preguntamos mientras nos arrancamos los cabellos uno por uno.

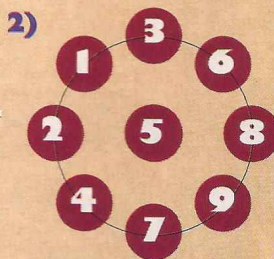
### 6) Prohibido Estacionar

Estacionados como en todas las ciudades (mal) hay cinco automóviles uno detrás del otro. se tocan entre sí. ¿Cuántos paragolpes se tocan entre sí? Vayan a la calle y miren.

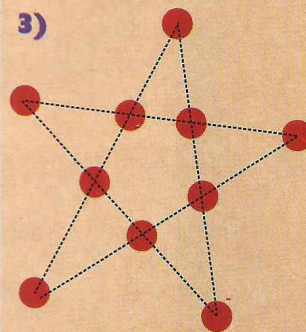
# Respuestas:



4) Respuesta página 58 figura "posición final". La cosa no es tan complicada. ¿Hay que mover una copa? Pues se toma la quinta copa, se vierte su contenido en la segunda y se la vuelve a poner en su lugar. Nadie dijo que eso no se podía hacer.



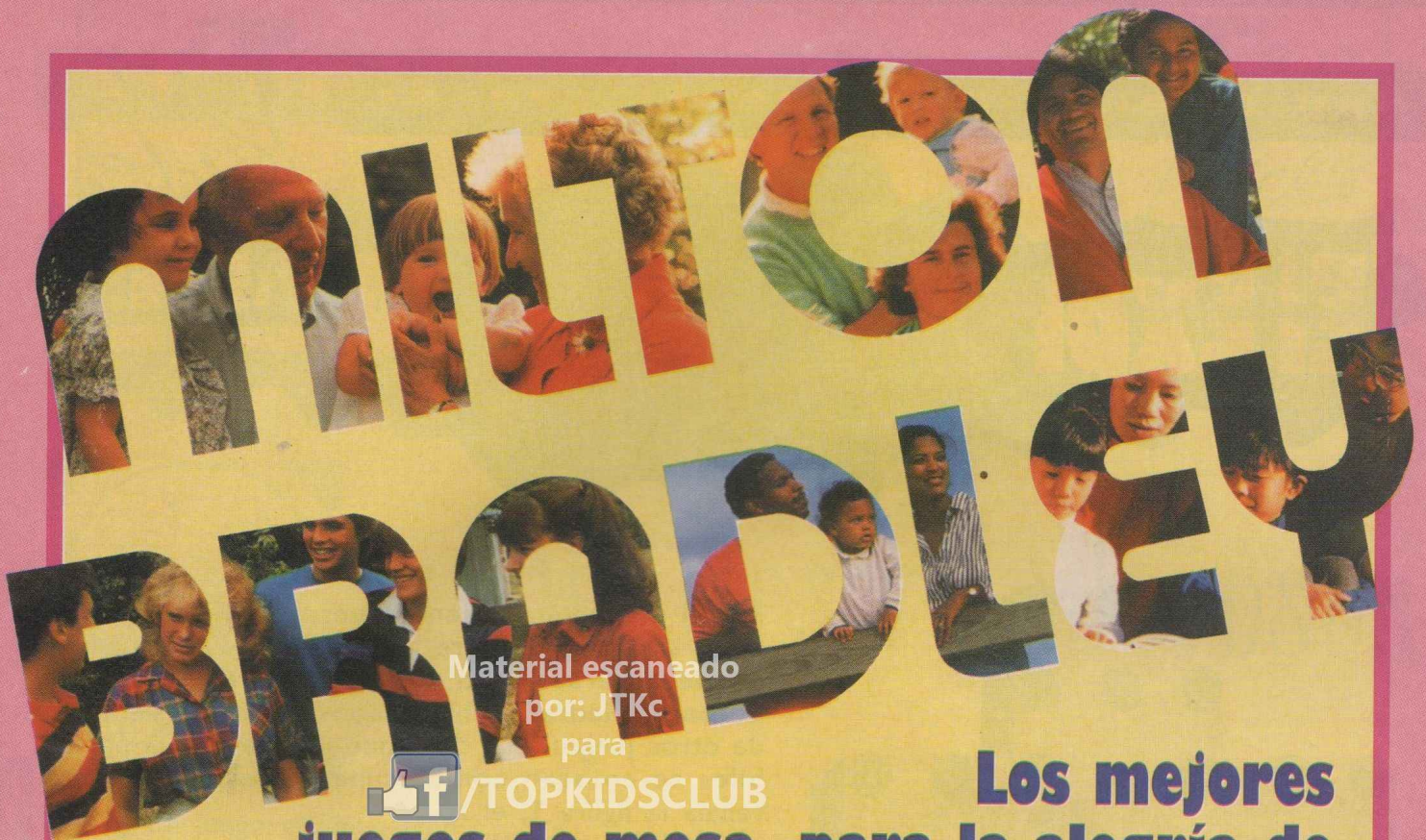
5) Hablamos de dos padres y dos hijos... pero eran tres personas. El abuelo, el padre y el hijo. El padre y el abuelo, eran padres; el padre y el hijo eran hijos: dos padres y dos hijos... Ah... Ya lo sabían... Y por qué me lo hacedes explicar.



Hay que imaginar una estrella de cinco puntas y colocar las monedas tal como indica la figura. Y el resultado está a la vista.

6) 8 paragolpes. Miren si no. El paragolpe trasero del primero con el delantero del segundo; el trasero del segundo con el...



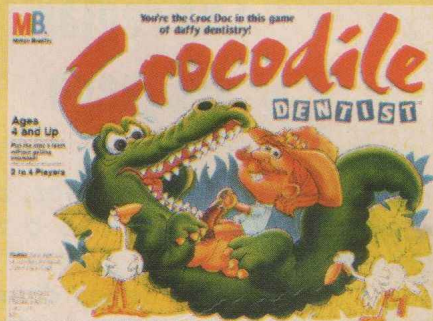
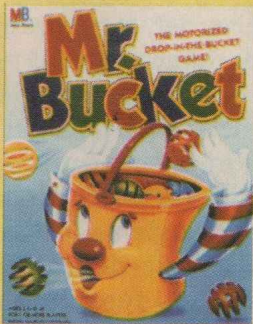


Material escaneado  
por: JTKc  
para



/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: JTKc

para

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY**

**Nintendo**

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

**MEGA**

**GAME GEAR**

**PC**

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

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



# talera 4

L.N.ALEM & TUCUMAN

3123344  
(10 LINEAS ROTATIVAS)

Material escaneado  
por: JTKc  
para



/TOPKIDSClub



Una vez más, tenés en tus manos la revista de Top Kids, y estás leyendo Top Tricks, la sección en donde están los mejores trucos de los mejores games. Este mes les

Material escaneado

por JTKc para

f / TOPKIDSCUB



traemos (como siempre, en exclusiva) los últimos trucos que hemos descubierto para el Donkey Kong Country, uno de los mejores juegos que tiene el Super Nintendo.



# DONKEY KONG COUNTRY

SNES

## PRUEVA DE SONIDO

Seguramente, la música de este game te gusta, hasta podría decirse que te encanta. Con este truco, podrás sentarte y escuchar tranquilamente cada tema del game, sin tener que estar jugando continuamente. Para hacerlo, andá a la pantalla en donde elegís cuál de los tres juegos que están grabados vas a jugar (la que dice "select a game"), poné el cursor sobre ERASE GAME y apretá ABAJO, A, R, B, Y, ABAJO, A e Y.

Si metiste el código correctamente, oírás un ruidi-

to indicando que el truco funcionó. Mientras no te salgas de esa pantalla, podrás cambiar de música apretando el botón SELECT.



En esta pantalla, y teniendo el cursor sobre ERASE A GAME, pone el código y después apretá SELECT para cambiar de música.

# DONKEY KONG COUNTRY

SNES

## ¡Practicá cualquier bonus!

Con este truco, vas a poder ir a cualquier pantalla de bonus que quieras, nos referimos a esas en las que entrás cuando agarrás tres estatuitas de oro de los animales amigos de Donkey Kong. Para entrar a este nivel oculto que te lleva a los bonus, sim-

plemente apretá ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y en la pantalla de presentación. Si sabés algo de inglés, es muy fácil acordártelo de memoria, es Down, Y, Down, Down, Y; o abreviando: D,Y,D,D,Y - el compañero de Donkey Kong.



Meté "el código de Diddy Kong" para practicar en cualquiera de los bonus



Para volver a jugar normalmente, vas a tener que apretar RESET.

## DONKEY KONG COUNTRY SNES

### ¡Multiplicá tus vidas en el bonus!

Cada vez que juntás tres estatuillas doradas de los animales amigos de Donkey Kong, vas a un bonus. En el bonus del pez espada, hay cuatro cuartos secretos con más estatuillas pequeñas para agarrar, y una estatua gigante que te multiplica la cantidad de estatuillas agarradas.

Cuando entres a este bonus, andá derechito para la derecha. Al final, hay una pared que se puede traspasar. Ahí adentro, está el primer cuarto. Agarrá todas las estatuillas y volvé exactamente al lugar de donde partiste (cuando entraste al bonus). De ahí, anda para arriba, entrá al segundo cuarto oculto, volvé al centro y andá para la izquierda para ir al tercer cuarto oculto.

Si te sobra tiempo, tratá de agarrar algunas estatuillas más. Cuando te quede poco, andá de vuelta al centro y andá para abajo, que está el último cuarto oculto, con la estatua que duplica la cantidad de estatuillas agarradas.



Andá para la derecha, arriba, izquierda y abajo, siempre volviendo al centro...



...para encontrar pantallas ocultas con más estatuillas.

Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSCLUB

En el cuarto de abajo, hay una estatua gigante que te sirve para duplicar la cantidad de vidas que saques. Agarrala a lo último de todo.



## DONKEY KONG COUNTRY SNES

### Más vidas extras

Al usar el truco para jugar en los bonus, vas agarrando muchas vidas. Pero como no se puede salir de ese nivel, no te sirven para nada. ¡No sería lindo que pudieras jugar con las vidas que ganas después de jugar varias veces a estos bonus?

Para usarlas, tenés que empezar a jugar un game que tenga, por lo menos, una pantalla terminada. Entrá a esa pantalla y hacete perder todas las vidas. Cuando pasa el cartel que dice **GAME OVER**, va a aparecer la presentación.

Ahí, meté el truco "de Diddy" para jugar a los bonus. Agarrá todas las vidas que quieras en los bonus y cuando te canses o tengas todas las vidas que quieras, apretá **START** y después **SELECT**. Con esto saldrás del nivel de los bonus y podrás seguir jugando al game normal.



Empezá un game normal y hacete perder...



Meté el truco para jugar a los bonus...



Cuando quieras salir, pausá el game y apretá **SELECT**...



¡Ahora podés usar las vidas ganadas en los bonus en tu juego!

## DONKEY KONG COUNTRY

SNES

### Vidas extras

Más y más trucos para el Donkey Kong Country. A pesar de que recolectar vidas extras en el game nunca fue un gran problema, este truco te simplifica la vida un poco, ya que cuando lo ponés, empezás con 50 vidas extras. Antes de empezar el juego, andá a la pantalla en donde elegís cuál de los tres juegos grabados vas a usar y poné el cursor sobre ERASE A GAME. Ahí, apretá B, A, R, A y L. Luego de poner el código, elegí cualquiera de los tres juegos grabados y empezá a jugar... ¡con 50 vidas de reserva!

En esta pantalla, poné el cursor sobre "ERASE A GAME" y poné el código para empezar con 50 vidas.



Material escaneado

por: JTKc  
para  
[TOPKIDSClub](https://www.facebook.com/TopKidsClub)

Apretá SELECT 16 veces para cambiar la información del game.

## WARIO LAND

GAME BOY

### Super truco

Este truco permite cambiar la información que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, incluyendo la cantidad de vidas, monedas y tiempo. Cuando estés jugando, apretá el botón SELECT 16 VECES, para que aparezca un cursor a la izquierda y abajo de la pantalla. Mantené apretados los botones A y B y apretá Izquierda o Derecha para mover el cursor. Si querés cambiar alguno de los números, apretá Arriba o Abajo. Para terminar, sacá la pausa.



## CONTRA: THE ALIEN WARS

GAME BOY

### Salteo de nivel

Con este password, podés empezar a jugar un nivel, y cuando te canses de él, pasar al próximo con muy poco esfuerzo, con solo apretar el botón START. Al usar este truco, podrás llegarte al último nivel sin ningún problema. El password es H2F2.



Poné H2F2 y después apretá Start para pasar de nivel

## FATAL FURY 2

MEGA

### Más continues

Con este truco, vas a poder llegar más lejos en el game, ya que podrás tener cuantos continues quieras. Cuando perdés y aparece la pantalla de presentación, apretá simultáneamente los botones ARRIBA, A y B. Seguí manteniendo esos botones, y finalmente, apretá C para agregar más continues.



En la pantalla de continue poné el código

## DONKEY KONG COUNTRY

SNES

### Cambia cuando quieras

Cuando jugás un game de a dos en el Donkey Kong Country, la única manera de que pueda jugar el segundo jugador es que el primero cometa un error y pierda, o que el primer jugador te dé el mando apretando SELECT.

Con este truco, el segundo jugador puede empezar a jugar cuando quiera con solo apretar SELECT en su joys-

tick. Simplemente, andá a la pantalla en donde elegís cuál de los tres juegos grabados vas a usar, y poné el cursor sobre ERASE A GAME. Ahí, apretá B, A, ABAJO, B, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, Y y A. Empezá un juego que esté grabado (que sea de a dos), y hacé el cambio de personaje cuando quieras, con solo apretar SELECT.

**INFORME ESPECIAL**

Material escaneado

por TKC  
para  
/TOPKIDSClub

Nos gustaría darte todas las tomas de todos los luchadores del game de lucha más impresionante de la galaxia, Killer Instinct, pero como es de Arcade y nadie de nuestros lectores

lo tiene en su casa, no le podemos dedicar el espacio que se merece. A lo mejor, en una de esas te damos un informe super completo el día que salga para el Ultra 64.

## FULGORE

Fulgore es un prototipo de robot militar que entró al torneo de Killer Instinct como prueba final de sus habilidades. Si triunfa, será fabricado en serie.

### Movimientos especiales:

Laser Storm:  $\blacktriangledown \blacktriangleright \blacktriangleright$   
+ cualquier piña.

Plasma Port:  $\blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleright$   
+ cualquier botón

Plasma Slice:  $\blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleright$   
+ cualquier piña.

Eyelaser:  $\blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleright$   
+ Patada fuerte.

Cyberdash: mantener por dos segundos  $\blacktriangleleft + \blacktriangleright$  + cualquier Patada.

Reflect:  $\blacktriangledown \blacktriangleright \blacktriangleleft$  + cualquier piña.

### ¡¡LOS COMBOS!!

Probá con estas tomas para darle varios golpes seguidos

a tu enemigo y mandarte un combo. El record Top Kids es de 29 golpes seguidos. Si alguien puede hacer más, llame.

Piña Fuerte + Patada Media

Patada Rápida + Piña Rápida

Patada Media + Piña fuerte

Piña Media + Patada fuerte

Patada fuerte + Piña media

Piña Rápida + (estando agachado) Patada Rápida

### LAS FATALITIES

Aquí tenés todas las fatalities que tiene Fulgore. ¡Qué harías sin Top Kids!

Laser Storm (usa Piña media)

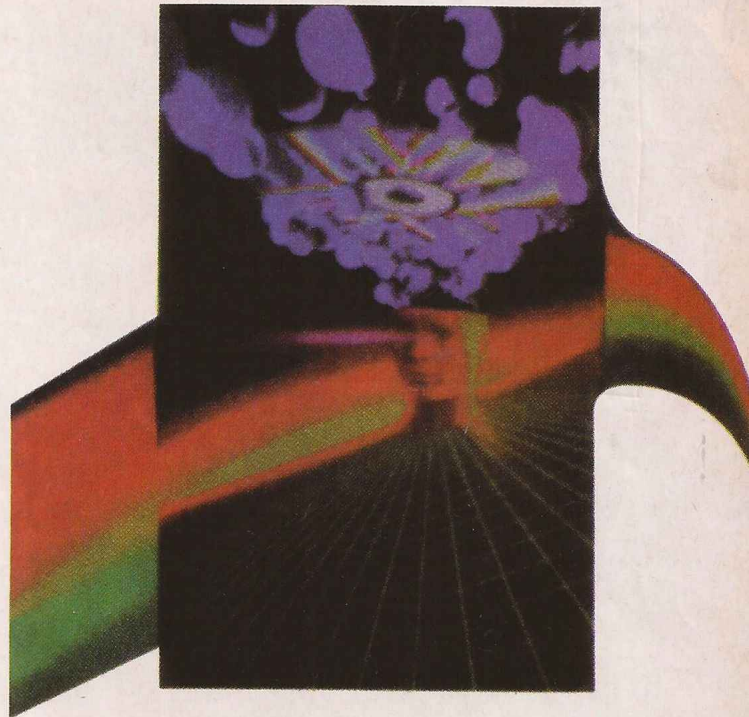
Plasma Slice (usa Piña fuerte)

Plasma-Port (usa Piña Rápida)

EMILIANO POLIJRONOPULOS

# 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**

Las credenciales tardan, pero llegan. Afortunadamente, aunque las credenciales tarden, los premios llegan a horario. Porque tu nombre, si presentaste tu solicitud, ya está en nuestra compu-



tadora. Y la computadora es más segura que una tarjeta de plástico. Por eso, mientras mirás con bronca al cartero (que es totalmente inocente) en nuestro programa seguimos con los sorteos.

## Sorteo Socios

Fecha	Nº de socio	Nombre	Localidad	Premio
16-01-95	0937	Claudio Luissi	Rosario - Sta. Fe	Remera
17-01-95	0317	Lucas Higa	Longchamps - Bs. As	Remera
18-01-95	1293	Alejandro Espósito	Cap. Bermúdez - Sta fe	Cartucho
18-01-95	2277	Federico Cortinez	Rosario - Sta. Fe	Remera
19-01-95	2373	Gustavo Acevedo	San Isidro - Bs. As.	Remera
20-01-95	2939	Diego Delgado	Rosario - Sta. Fe	Cartucho
20-01-95	2577	Martín Tabales	Tucumán	Remera
23-01-95	2873	Fabián del Maestro	Libertad - Bs. As.	Remera
24-01-95	0788	María Pilar Darderes	Campana - Bs. As.	Remera
25-01-95	0382	Alejandro Toloy	Chajari - Entre Ríos	Cartucho
25-01-95	1984	Nicolás Autich	Cap. Fed.	Remera
26-01-95	2056	Gustavo Escarantino	Cap. Fed.	Remera
27-01-95	2901	Nicolás Cáseres	Victoria - Entre Ríos	Cartucho
27-01-95	1711	Luis Mario Rechini	Cap. Fed.	Remera
30-01-95	1394	Nahuel Porro	El Bolsón - Río Negro	Remera - CD
31-01-95	2212	Hugo Almirón	S.M. Tucumán - Tuc.	Remera
01-02-95	0769	Guillermo Zucolli	San Francisco - Córdoba	Cartucho
01-02-95	1856	Juan Manuel Garzo	Cap. Fed.	Remera - CD
02-02-95	1018	Jonathan Amaya	Cap. Fed.	Remera - CD
03-02-95	2758	Federico Barrios	La Plata - Bs. As.	Remera - CD
06-02-95	3223	Fernando Pretzel	Formosa	Remera - CD
07-02-95	1035	Javier Chiarani	San Francisco Solano	Remera - CD
08-02-95	0726	Eduardo Sanchez	Cap. Fed.	Cartucho
08-02-95	1722	Gustavo Rajzen	Lavallol - Bs. As.	Remera - CD
09-02-95	3607	Jonathan Stile	Lanús - Bs. As.	Remera - CD
10-03-95	2824	Omar Galeano	Remedios de Escalada	Cartucho
10-02-95	1290	Juan Ignacio Ellero	Colonia - Sta. Rosa	Remera
13-02-95	4088	Lucas López	Ituzaingo - Bs. As.	Remera - CD
14-02-95	1904	Nahuel More	Cap. Fed.	Remera - CD
15-02-95	1263	Pablo Ciferri	Avellaneda - Bs. As.	Cartucho
15-02-95	2472	David Banlino	Córdoba	Remera - CD
16-02-95	2740	Cristian Garcia	Cap. Fed.	Remera - CD
17-02-95	1400	Pablo Ramirez	Quilmes - Bs. As.	Remera - CD
20-02-95	2281	Gastón Parritti	Córdoba	Remera - CD
21-02-95	2969	Mauro López	Villa María - Córdoba	Remera - CD
22-02-95	3292	Sebastián	San Francisco - Córdoba	Cartucho
22-02-95	2003	José C. Torres Vilas	Ls. del Mirador- Bs. As.	Remera-CD
23-02-95	2461	Alexis Favero	Olivos - Bs. As.	Remera - CD
24-02-95	0642	Diego Moreira	Cap. Fed.	Remera - CD

# STARGATE

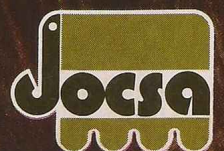
Material escaneado  
por: JTKc

para

 /TOPKIDSCLUB

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

...lógicamente de



# Galería de ARTE POP

Material escaneado

por: JTKc

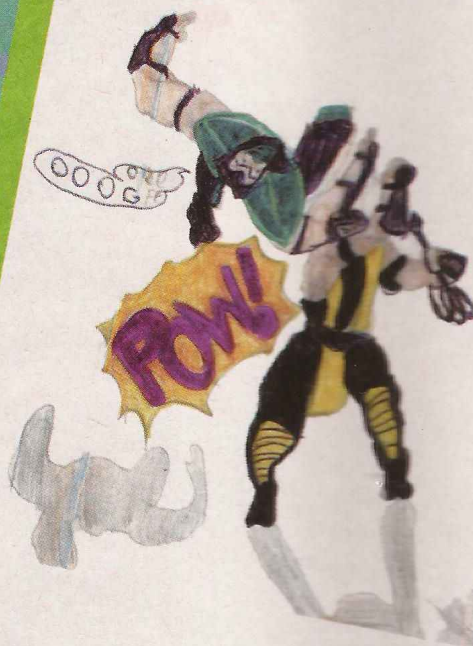
para

f /TOPKIDSCLUB

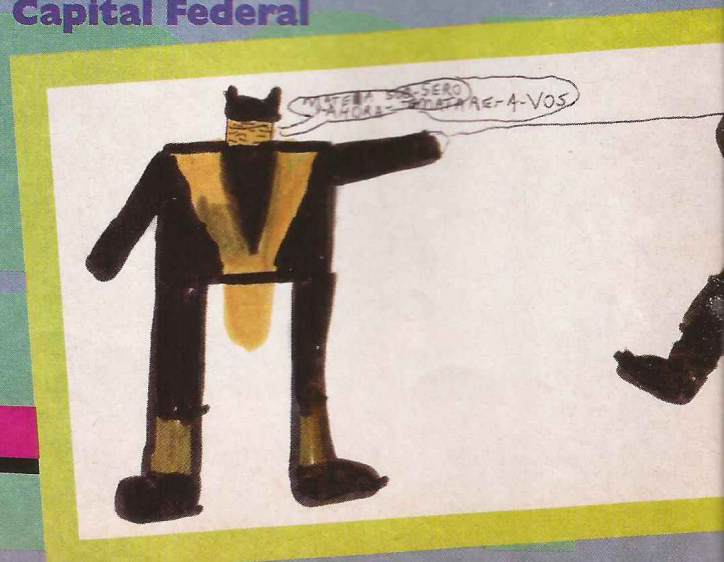
**Manuel I. Mas**  
9 años

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.

**Paula Romina Galván**  
13 años, Viedma



**Juan Marcelo Russo**  
Capital Federal





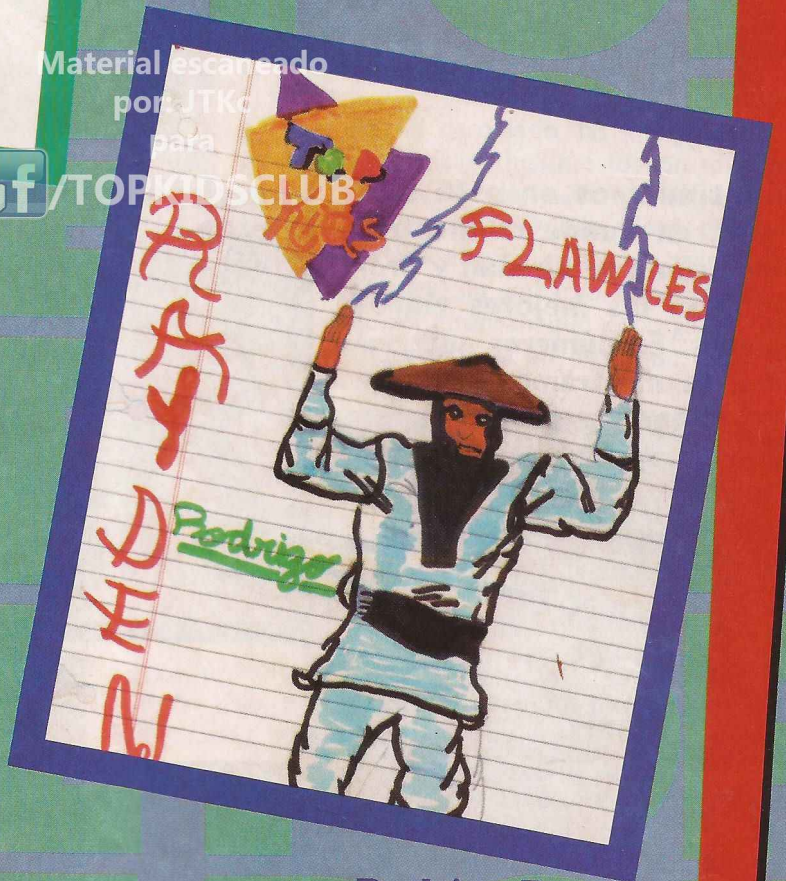
Mateo Brandi  
8 años, Uruguay

Material escaneado  
por JTKc  
para



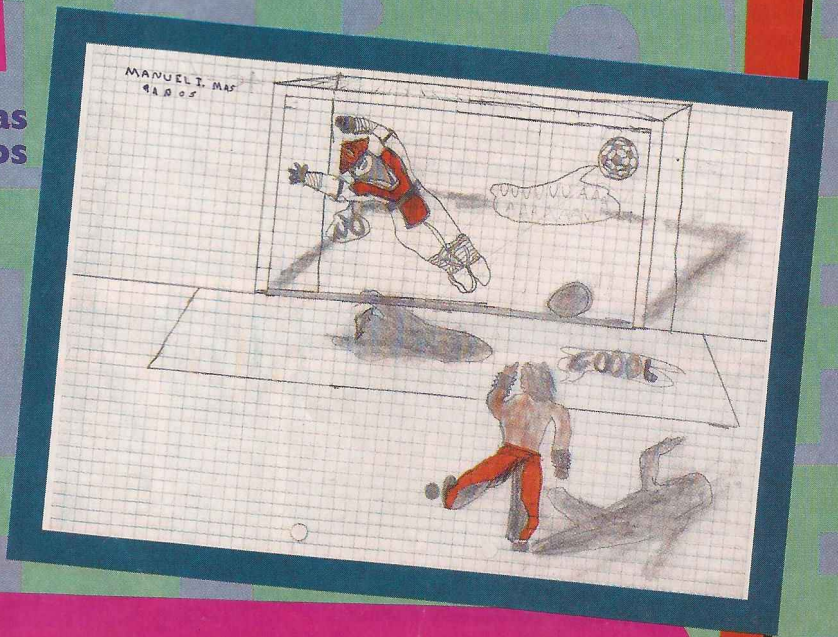
/TOPKIDSCLUB

"Goro" Facundo Menini  
4 años



Rodrigo Roca  
Quilmes

Manuel I. Imas  
9 años

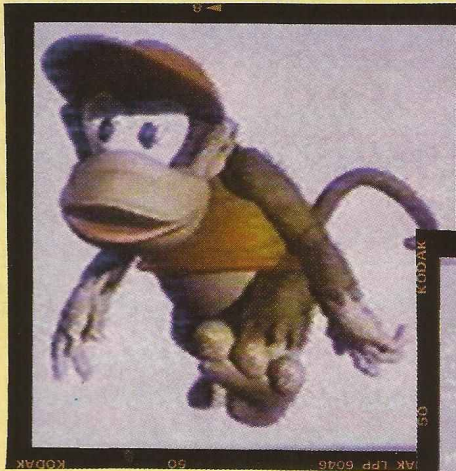


# DISEÑANDO UN GAME

## Parte 8

Continuamos en esta sección, en donde te mostramos cómo se diseñan y programan los mejores videojuegos. En números anteriores, te mostramos (en parte) cómo se programa en una computadora un game normal y cómo se diseñaron los gráficos en el Donkey Kong Country, Mortal Kombat II y Primal Rage.

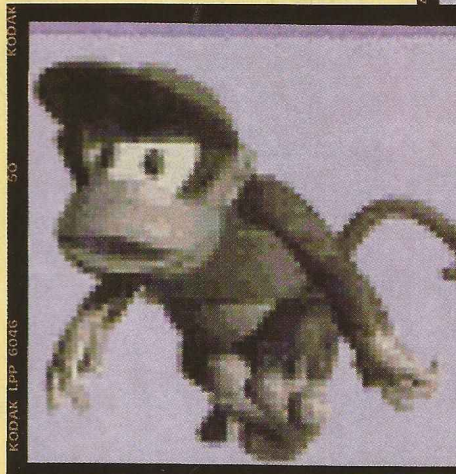
**E**n este número, vamos a seguir viendo cómo se diseñan los gráficos, esta vez de dos juegos: el Killer Instinct (para Arcade) y el Donkey Kong Land (para Game Boy). Estos dos games utilizan el mismo proceso de creación de gráficos del Donkey Kong Country, pero cada uno de una forma distinta, debido a la capacidad de las consolas en las que se los programa. ¿Cómo es esto? Simple, cada consola tiene distintas capacidades, es decir, algunas son más potentes,



ULTRA 64  
16.000.000  
DE COLORES



SUPER NES  
256 COLORES



GAME BOY  
4 TONOS

VELOCIDAD  
**200** MPH

DAÑO



más rápidas o pueden tener mayor cantidad de colores en pantalla.

En el caso del Game Boy, solo puede tener cuatro tonos de grises, el Super Nintendo 256 colores y el ULTRA 64 dieciséis millones de colores (sí, leíste bien, 16.000.000.). Los gráficos de estos tres games fueron creados en computadoras Silicon Graphics en 16.000.000. de colores, con un proceso de animación revolucionario y super real (si querés mas información sobre este proceso y la creación del Donkey Kong Country, leé esta misma sección en el número 8 de la revista).

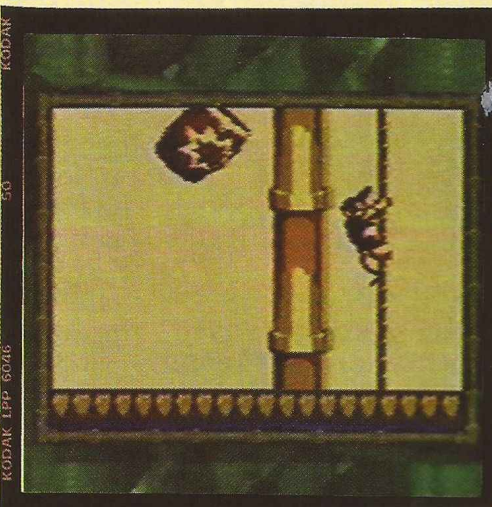
El problema primero surgió con el Donkey Kong Country, ya que para poder hacer el juego, los programadores tenían que reducir la paleta de colores de los 6.000. cuadros de animación que tiene el game, de 16.000.000 a 256 colores. Les costó bastante.

### El Donkey Kong Country

Ahora, en Donkey Kong Land, el nuevo game que se está terminando de

programar, la tarea les fue mucho mas difícil. De los 16.000.000. de colores, cada cuadro se tenía que llevar a solo cuatro tonos de grises.

Para esto, se tuvieron que crear programas especiales que reduzcan



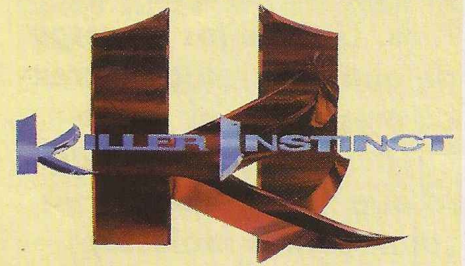
El Nuevo Game Donkey Kong Land

la cantidad de colores, y cada cuadro tuvo que ser supervisado y retocado manualmente para brindar el mayor realismo posible en el game.



El Nuevo Donkey Kong Country

ca y que tiene un par de niveles extra.



Por el otro lado, las imágenes del game Killer Instinct fueron mucho más fáciles de hacer que las de los dos games de Donkey Kong, porque no se necesitó reducir la paleta de colores. Sin embargo, los programadores cuentan que este game les trajo más de un dolor de cabeza,



El Killer Instinct

porque la cantidad de cuadros de animación que tiene es impresionante. Por ejemplo, cada toma tiene un promedio de 18, mientras que en otros games de lucha, como Street Fighter II y Mortal Kombat II, el promedio es de 6.

FUEL



MEJOR

2' 55" 8

**C**omo todos los meses, se renueva la comunicación con los lectores de Top Kids. Uno de los secretos de que esta relación crezca mes a mes es consecuencia de que nada de lo que nos escriben (aunque nos moleste) deja de tener una respuesta sincera. Gracias por tantas cartas.

### Una mamá de Haedo.

Su nombre es Daniela Cecilia Barro y nos agradece nuestra colaboración (y la de Pablo Marcovsky) en esto de ponerle límites al tema de los jueguitos. Daniela es una mujer inteligente y sabe sacarle provecho a la "dedicación" que su hijo de 10 años pone en los videojuegos. Es verdad: de todas partes puede nacer el diálogo, la comunicación. Gracias Daniela y esperamos, también, esa carta tuya con las críticas que, sin duda, merecemos.

### Pedro Lynn contra Liberato

Dice que Verdi es un tonto y que le debemos dar nada más que media página ya que lo único que hace es decir cualquier cosa. "¡Bien, Pedrito!", dice el dire de esta revista, que odia al licenciado. En cuanto a Mortal Kombat III y los respectivos muñequitos, qué te puedo decir... sos el primero que pregunta por ellos. De ahora en adelante serán miles los que hagan la misma pregunta. Digo yo.

### Maximiliano Rodríguez de Paraná.

Es Fana. Gracias por tus elogios. Las preguntas técnicas se las pasamos, como en todos los casos, a Emi. A Maxi le gusta mu-

cho la sección "Top Tricks".

### ¡Qué le dije! Gonzalo Ariel Ruiz de Capital.

¡Hace la misma pregunta! ¿Vendrá la información de Mortal Kombat III? Claro que sí. Todo lo que pase en los videojuegos pasa en Top Kids, dice un lema que acabamos de inventar. Y hasta tal punto es cierto que, en este mismo número, Emiliano se encarga del tema. ¡Y cómo!

### Javier Alejandro Ragonesi Savio es nuestro admirador N° 1.

Vive en Frías -provincia de Santiago del Estero- y no se pierde ni una revista, ni un programa. Pregunta si Emiliano y Aki se pelean por jugar a los jueguitos. No, no se pelean. Sobre todo porque Aki sabe que Emiliano puede acostarlo de una trompada. Es una broma. Tanto Aki como Emiliano saben que hay un límite en esto de los videojuegos y que, sobre todo, está el estudio y el deporte. Bueno, eso lo digo yo. ¿De qué cuadro son? Lo ocultan a todos aquellos que no les preguntan.

### Leandro Maffei de Mar del Plata.

Es un buen deportista. Juega hockey, voley y básquetbol. Como también le gustan mucho los videojuegos, pide otro número especial de Donkey Kong Country y Mortal Kombat II.

### Fernando Sebastián Prevotel de Córdoba:

¡Ya soy socio! Lo de la credencial

es lo de menos, nuestra computadora te tiene anotado con tu dirección Temístocles Castellano 1509, CP 5009, Córdoba. Así que, en cualquier momento, te podés ganar uno de los premios para socios. Solamente es cuestión de suerte.

### Adrián Andrés del Barco de Bahía Blanca

Dice que tiene un hermano animal. Sigue atentamente las explicaciones del especialista en la materia y pregunta si puede regalar a su hermano mayor. No lo hagas. Seguro que tarde o temprano te vas a arrepentir. Por otra parte, dice que le gusta mucho el Mortal Kombat y pregunta, sí, por el III!. Suerte que se nos ocurrió publicarlo en este número, ¿verdad?

### Gustavo Sosa Izaguirre de Tacuarembó (R.O.U.)

Nos manda una excelente carta. Y no porque nos felicite, sino porque, desde su punto de vista nos hace algunas críticas interesantes. Entre otras cosas, quiere una diagramación más ordenada, que los trucos vengan todos juntos y que no continúen a lo largo de meses. Sobre los comics pide que publiquemos de autores propios o que lo hagamos en forma de "suplemento". Propone que al finalizar cada año publiquemos sus tapas para encuadernar, así duran más. Gracias por todo, Gustavo. Es cierto, si seguimos los consejos de todos los lectores, la revista irá mejorando. Por supuesto que cada lector tiene una idea distinta de cómo mejorar Top Kids. Si tuvieras la oportunidad de leer to-

# Bocabio

Material escaneado por: JTKc para



f/TOPKIDSCLUB

## Correo de los



das las cartas, lo sabrías. Pero -y ahí te damos la razón- está en nosotros saber distinguir los buenos consejos.

### **Luis Alberto López de Posadas, Misiones.**

Nos felicita bastante. Claro que, por ahí, también nos critica. Quiere más trucos y odia a Liberato. Las opiniones están muy divididas. ¡Ah! también le gusta Deporkids, aunque -como bien dice- no salga todos los números. Procuraremos realizar para el próximo número, un Informe sobre los Juegos Panamericanos que se disputan este mes.

### **Lucas Galvan de Viedma agrade al querido papagayo Liberato.**

Dice su carta: "Hola, Liberato. Quiero decirte que sos un genio, pero cuando te agrandás sos un nabo. Y también tenés cerebro y cara de mono. Una pregunta: ¿Te criaste con ellos?". Lucas, si bien el licenciado es un nabo, no es para decirlo en una carta...

### **Verónica Mabel Giménez de Capital ama a Liberato.**

Dice que es un genio y los que lo llaman "pavo" son unos superpavotes. También acusa a Top Kids de no llevarle el apunte a las chicas. No, Vero, eso era antes.

### **Ramiro Esteban Flores de Quilmes quiere más comics.**

Ramiro, ya te contamos... Esta es una revista con un comic, no una

revista de comics. Hay buenas revistas exclusivas de comics como las que hacen los amigos de Newkomics.

### **Guillermo Emanuel Di Bartolo de Zárate pregunta sobre el MK III.**

Y la respuesta ya la dimos antes. Dice que los muñecos del Mortal Kombat son bárbaros, en especial Goro. Pide, ruega, suplica, que la revista no aumente de precio. No, Guille no va a aumentar. Tranquilo.

Para sus preguntas de tu otra carta: Según se sabe, Kun Lao no tiene armas porque es un peleador de otros tiempos. Goro está hecho de un plástico blando a inyección especial.

### **Sergio Elvio Obispo de Monte Grande nos hace una propuesta bárbara.**

Que hagamos un debate sobre un tema determinado, que los chicos opinen y que nosotros publiquemos una síntesis de cada opinión. ¿Sabés que lo vamos a hacer? Las críticas nos parecen justas y mejoraremos así no estarán... ¡desesperados!

### **Gustavo Dotta de Rosario felicita a Gustavo Regalado.**

Dice que es un genio y que cada día dibuja mejor. ¡Grande Gus!

### **Rolando Luis Fernández dice que Liberato no es tan pavo como dicen.**

Asegura que el licenciado sabe lo que hace aunque, a veces, aparezca algo agrandado. Dice que Liberato Top es genial y que no se pierde una letra. No es para tanto, Rolo.

### **Patricio Monferini de Becar quiere la revista siguiente a Reptile.**

Es la de Sonya, ¿no? Creo que se puede conseguir. De todas mane-

ras veremos lo que se puede hacer.

### **Un Fana de Liberato llamado Ricardo Monicelli de Morón.**

Dice que Liberato es bárbaro, un genio. Agrega en su carta que "Liberato Top" es lo que más le gusta de toda la revista, porque tiene entretenimientos, humor e información. Bueno, Ricky... No es para tanto. ¡A ver si el licenciado se agranda!

### **Santiago Zeballos de Córdoba nos felicita por el aniversario que viene.**

Pide la credencial. Le decimos que mientras espera la credencial debe saber que ya está participando en los concursos del programa de TV. Porque sus datos están en la computadora.

### **Sergio Roberto Sarasti de Zárate nos escribe para que respondamos por TV.**

Pide trucos a Bocabierta. Y está bien. Pero mejor es que ese tipo de consultas las haga a Emiliano en su sección Preguntas & Respuestas. Le paso la carta a ver que hace.

### **Carlos Alberto Amed de Tucumán quiere más "Etcétera".**

Dice que le gusta mucho leer, y que nuestra sección es de mucha ayuda. Su autor preferido es Julio Verne. En cuanto a los "jueguitos" dice que le dedica una hora por día, ni un minuto más. ¡Grande, Carlitos!

**Juan Manuel Fernández,**  
Austria 1970, 3º piso,  
Tel: 822-0080.  
Cambia Street o Rage, el Fantasia y el Larry 2 por los juegos Terminator 2 y el Fifa Soccer.

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



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!

## EXCLUSIVO MORTAL KOMBAT III

Tenemos todos los datos de este game y todo lo que te interesa. Esperamos que ya lo hayas leído en la sección "Algo más sobre...", de este mismo número.

## Todos los detalles

Fuimos los primeros en informarte sobre esta nueva consola, y ahora somos los únicos en presentártela en detalle:

Virtual Boy es el nuevo equipo portátil de Nintendo.

Algunos piensan que va a ser un equipo espectacular, otros, que va a ser un fracaso. Como primer punto en contra, las pantallas no son en color, son negras y rojas (con cuatro tonos distintos). Asimismo, los games que hemos visto no son de una calidad



Este es el visor de Virtual Boy, la parte central del equipo.



Los juegos que se mostraron no tenían nada del otro mundo, pero eran versiones preliminares, completas en un 40%.

superior, como todos esperarían de un nuevo equipo. Y finalmente, el equipo no es del todo portátil. Se necesitan las dos manos para usar el joystick, y un trípode para apoyar en algún lado el visor. Además, este visor obstruye completamente la visión, con lo que no se puede hacer ninguna otra cosa mientras se está jugando.

Con estos puntos en contra, cualquiera creería que este nuevo sistema es un fracaso. Sin embargo, Nintendo es una compañía muy exitosa y es la que más consolas ha vendido en todo el mundo. Sus programadores y diseñadores

han estado trabajando en este proyecto por un par de años, así que no lo estarían terminando si no valiese la pena. No es de extrañar que Nintendo tenga un as debajo de la manga, y que lo muestre justo en el momento del lanzamiento del Virtual Boy.

## Super Ventas:

Los jugadores en Japón son "adictos" al videogame. Buscan lo mejor, a pesar de su alto precio, y pueden pasarse días (con sus respectivas noches) en colas,

esperando que abran los locales que venderán los nuevos equipos.

El día que se lanzó el Play Station (PS-X), la nueva consola de 32 bits de Sony, vendió más de 100.000 unidades. Sony promete que, para finales de mayo, la cifra superará 1.000.000 de unidades.

## Nuevo game de Donkey Kong

Donkey Kong Land es el nuevo game del mono más famoso del planeta. Saldrá en unos meses para el Game Boy, y utilizará las mismas técnicas de diseño en 3D del Donkey Kong Country. Tenés más información de este

game en la sección de novedades.

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSLUB



## Muchas consolas

Si llegan todas a la Argentina, nos vamos a volver locos. Por ahora, tenemos al Family, al Mega/Genesis, el Sega CD, el Nes, SNES, el Game Boy y, en algunos lados, se ve el Jaguar de Atari y el 3DO de Electronics Arts. En 1995, Nintendo introducirá al mercado dos consolas más (Virtual Boy y Ultra 64), Sega tendrá siete tipos de juegos distintos (Mega, Sega CD, Game Gear, 32X, Sega CD+32X, Saturn y Saturn CD). Como si todo esto

fuera poco, algunas compañías más lanzarán sus nuevas consolas, incluyendo a NEC, Bandai + Apple y Atari, con su CD-Rom para el Jaguar.

## CORTITAS:

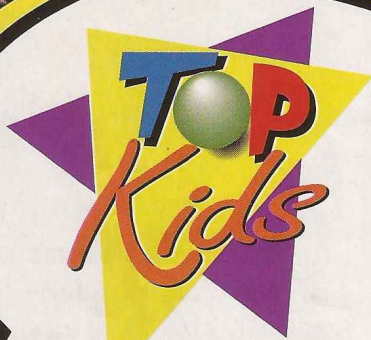
- Apple y Bandai se unieron para crear una consola "educativa". Usará CD-Rom y su precio rondará los U\$S 500 - un poco caro para poder usarla solamente para fines educativos. Saldrá a fines de este año.

- La moda de los videogames pasados a películas sigue: no solo veremos en un futuro cercano las películas de Street Fighter, Mortal Kombat y Double Dragon, sino de algunos juegos más (que no son tan conocidos), como First of the North Star, Zen intergalactic Ninja y Dungeons & Dragons.

- En 1993, Sega, por primera vez, le ganaba en ventas mundiales a Nintendo. En 1994, el porcentaje de ventas de Sega cayó un 35%, dejándole la punta nuevamente a Nintendo. Esta ventaja se le atribuye a títulos como Super Metroid y (especialmente) Donkey Kong Country, mientras que Sega apostó todo al Sonic & Knuckles y el 32X, los cuales no tuvieron el éxito deseado por Sega.

- Sega lanzará en 1995 un game de Sonic para 32X. Según los informes (desde el interior de Sega), el game superará a todos los games vistos hasta el momento.

- Al parecer, a la sección NOTICIAS TOP SECRET de la revista TOP KIDS, se le acabó el espacio, por lo que tendrá que esperar hasta el próximo número para continuar con sus chismes. Hasta la próxima.



# COMICS

Tienes que  
MANTENER LA NAVE  
FUERA DE ALCANCE  
HASTA RECIBAS  
MI SEÑAL.

Material escaneado  
por JTKc  
para  
RECIBIR  
TOPKIDSCLUB

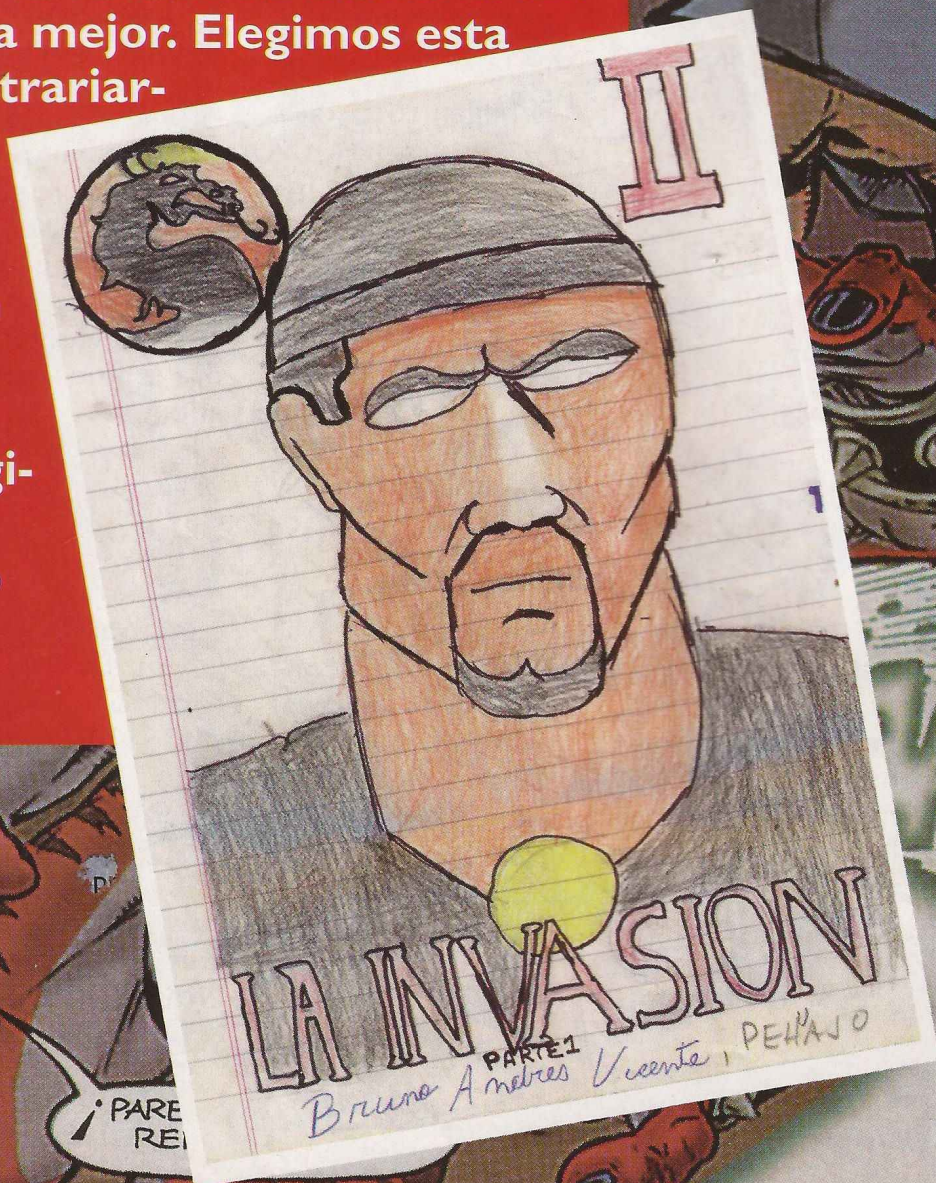
48

La cantidad de comics acumulados en estos meses es enorme. Y la calidad de nuestros lectores dibujantes es la mejor. Elegimos esta

“Historieta casi arbitrariamente, aunque,

como pueden ver le ese top kids es un verdadero artista en esto de hacer comics. Por eso le damos estas dos páginas.

Felicitaciones, Bruno Andres Vicente (Pehuajo)



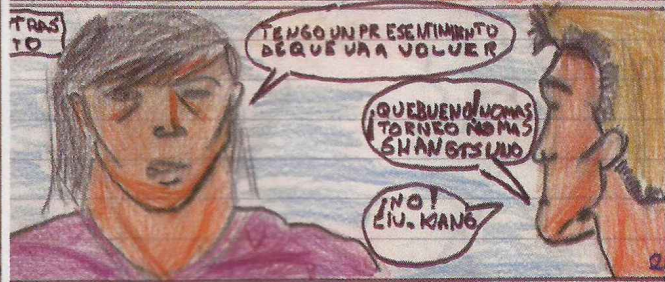
CUALQUIER ENEMIGO DE SHANG TSUNG

UN POCO.

LOS PULS DE ANOS ENTENIENDO LO  
HANGTSUNG PUDO ABRIR EL PORTAL



KINTA HA HA  
PROBANDO  
AL ATER



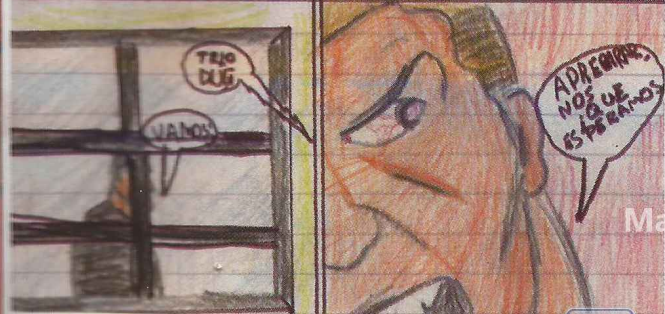
TRAS TO  
TENGO UN PRESENTIMIENTO  
DE QUE VAA VOLVER

QUE BUENOS  
TORNEO NOMAS  
SHANGTSUNG

NOY  
LIU. KANG



EH?  
AHHHH  
MUNHP



TEJO  
DLE

ADRENALINA  
NOS QUE  
ES PERAMOS

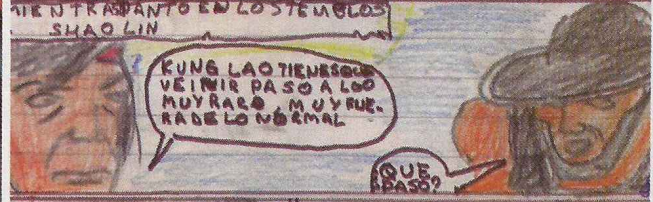
Material escaneado por: J. SHANG TSUNG



VOY A  
COMENZAR  
MÁS

SHANG  
JY

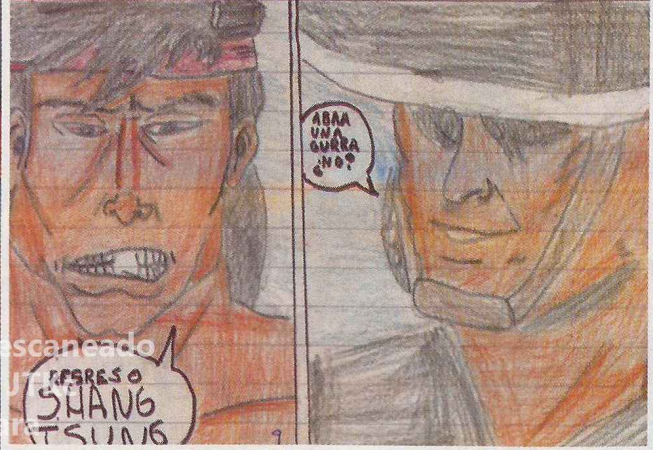
VOY  
A  
MORIR



MIENTRAS TANTO EN LOS TEMPLES  
SHAO LIN

KUNG LAO TIENESSE  
VEINTE PASO A LOO  
MUY RARO MUY RUE.  
RA DE LO NORMAL

QUE  
PASO?



ABRA  
UNA  
GUERRA  
NOY

REGRESO  
SHANG  
TSUNG



ALCORRALA  
DE TIENES  
MUY RARO  
MUY RUE.  
RA DE LO NORMAL

BANK



QUE QUIERES  
LIU KANG

TIENES  
QUE VENIR  
A UNO  
DE NUESTROS  
REGRESO

QUE ME  
HABRÁ LA



ING  
WOS  
RA



YONE  
ENCARGADO  
DE  
BARBARA

YO DE  
REDTILE



TADIEENSE DE  
HABLABY  
FELCEN



TODO TUO  
LIU KANG

# La Realidad

Materiales creados  
por Julio  
para



/TOPKIDSCLUB

es

# la realidad

**Hace tiempo que los especialistas en medios de comunicación denuncian que la realidad está pasando peligrosamente por los medios y no por donde pasaba antes. Cómo te podemos explicar mejor?**

**A**ntes, cuando la gente no estaba tan pegada a la radio, a la televisión y a todo lo que rodea a las nuevas formas de comunicación, para saber si hacía frío bastaba con salir al patio o abrir una ventana. Ahora, la gente prefiere enterarse por los medios. El locutor dice: "Se estima que la temperatura será de 36 grados", y la gente sale confiada en short y remera aunque sea el mes de julio. Y... si lo dijo la radio o la televisión, será así. Pero eso no es nada... ahora todo se complica.

to que transforme al anterior en algo viejo e inservible. Poco a poco estamos entrando en una etapa donde las nuevas mejoras en la comunicación transformarán nuestra educación, nuestro trabajo y hasta nuestras vacaciones. Estas nuevas formas tienen nombre y son la Realidad Virtual, la Interactividad y la Multimedia.

## LA PANTALLA DEL ORDENADOR ES NUESTRA PIEL

Ya están en experimentación y también las vemos en el mercado máquinas pensadas para confundir a nuestros sentidos. Y hasta hay máquinas para meterse en nues-

tros sueños y hacerlos CA-SI realidad. Es que los sensores nos permiten suponer que tocamos lo que no tocamos, acariciamos lo que no acariciamos, haciéndonos sentir cosas que solamente están en la pantalla. Los atractivos son muchos y peligrosos. A quién no le gusta ser el "muchachito" de la película, el "ganador" de todas las competencias, el protagonista de las mejores aventuras. El espectáculo y el juego van de la mano y la realidad queda atrás, detrás de la pantalla, allá. Todo esto me hace recordar a un historiador de Sempé, el humorista francés. Él se veía parte de una gran ciudad. A través de las ventanas podía comprobarse que cada habitante de la ciudad estaba viendo el eclipse de luna por televisión. Mientras tanto, sobre esa misma ciudad ocurría ese eclipse. La gente miraba por televisión lo que podía ver, con toda su magia, solamente asomándose a la ventana. ¿Qué te parece?

## LOS NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES

No hay día en que no aparezca un nuevo inven-

50

# PARTE

Material escaneado  
por: JTKc  
para



/TOPKIDSCLUB

PARTE FINAL



TM



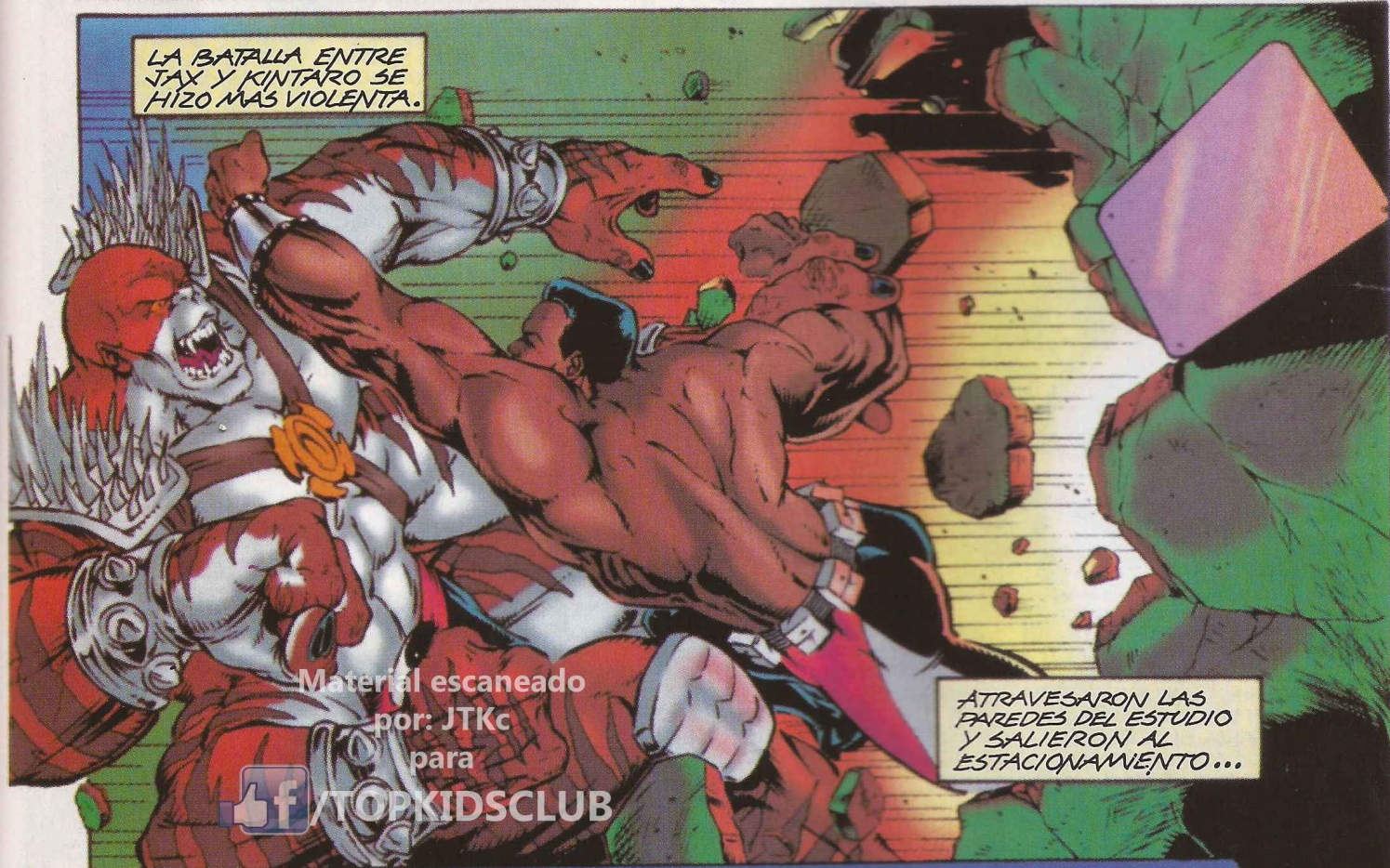
¡TERMINEMOS CON ESTO!

MILEENA, MATA AL HUMANO DEL ARMA MOLESTA.

KITANA, AYUDA A BARAKA CONTRA JOHNNY CAGE.

GUERREROS, ¡SIGANME!

LA BATALLA ENTRE JAX Y KINTARO SE HIZO MAS VIOLENTA.



ATRAVESARON LAS PAREDES DEL ESTUDIO Y SALIERON AL ESTACIONAMIENTO...

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

... DONDE EL HOVERJET DE SUB-ZERO ESTABA ATERRIZANDO



¿AQUEL ES GORO?

NO. PERO QUIEN ESTA PELEANDO CON EL NO DURABA MUCHO.

# KRA-KOOM

¡SUFICIENTE!

SHANG TSUNG, ESTAS AQUI CONTRA LOS DESEOS DE LOS DIOS.

ESTAS ESCARAMUZAS HAN TENIDO LUGAR FUERA DEL TORNEO.

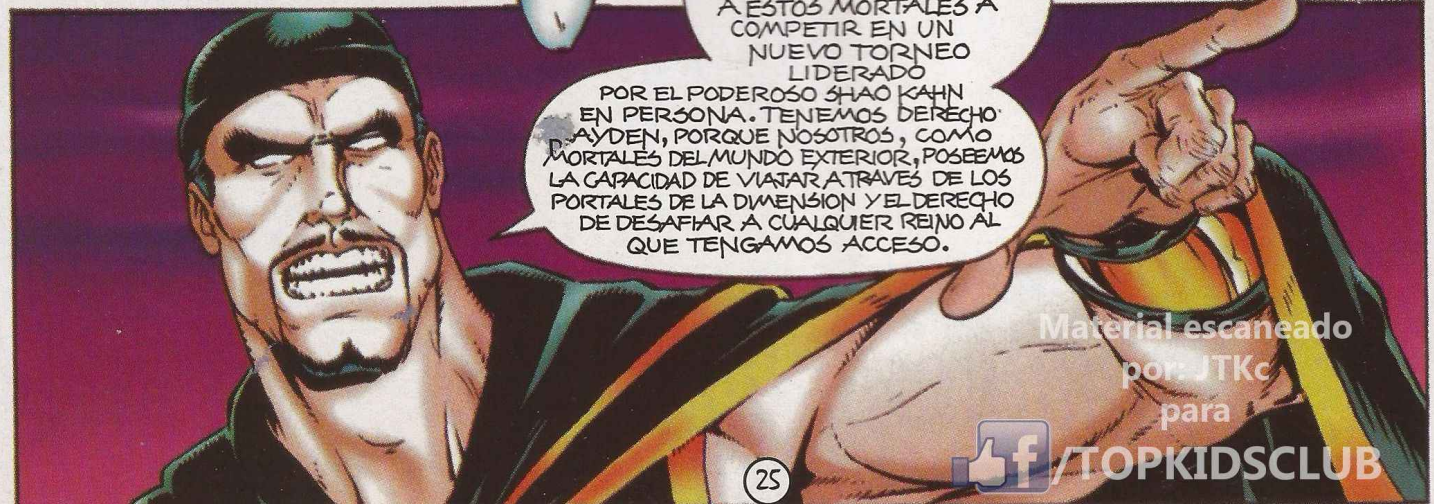
YO NO SE DONDE VIENEN TUS RENOVADOS PODERES PARA ABRIR EL PORTAL DE LA DIMENSION, PERO CREO QUE TU NECIO EMPERADOR SHAO KAHN, ALGO TIENE QUE VER CON ESTO.

ESTA BATALLA NO CONTINUARA. USTEDES NO SON BIENVENIDOS A ESTE REINO. TERMINA CON ESTA ACTITUD, SHANG TSUNG Y VETE... O AFRONTA LA IRA DEL DIOS DEL TRUENO.



MI ACTITUD, RAYDEN, ES EJERCER MI DERECHO DEL DESAFIO Y YO DESAFIO A ESTOS MORTALES A COMPETIR EN UN NUEVO TORNEO LIDERADO

POR EL PODEROSO SHAO KAHN EN PERSONA. TENEMOS DERECHO RAYDEN, PORQUE NOSOTROS, COMO MORTALES DEL MUNDO EXTERIOR, POSEEMOS LA CAPACIDAD DE VIATAR A TRAVES DE LOS PORTALES DE LA DIMENSION Y EL DERECHO DE DESAFIAR A CUALQUIER REINO AL QUE TENGAMOS ACCESO.



Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSCLUB



EL DESAFÍO ESTÁ HECHO. AHORA DEBEN ACEPTAR O RENDIRSE.

ADIOS GUERREROS TERRESTRES.



EL DEMONIO SE HA MARCHADO

SI Y NOS DEJÓ EN UNA SITUACIÓN MÁS QUE COMPLICADA.

RAYDEN: EL TORNEO HABÍA TERMINADO Y NOSOTROS DERROTAMOS A SHANG TSUNG COMO PUEDE HACER ESE DESAFÍO? QUE PASA SI NO QUEREMOS PARTICIPAR?

DEBES DEFENDER TU TÍTULO LIU KANG. ESTA ES UNA BATALLA CONTINUA. NO TERMINA CON UNA VICTORIA. NO ACEPTAR EL DESAFÍO DEBILITARÍA EL PODER DE TU REINO CON LOS GRANDES DIOS. LAS FUERZAS PERDERÍAN SU EQUILIBRIO.

JAX, KUNG LAO Y SUB-ZERO, VUESTRA PARTICIPACIÓN HA SIDO PREORDENADA POR LOS DIOS. SI RESUELVEN ACEPTAR FORTALECERÍAN LA CHANCE DE QUE VUESTRO REINO GANE.



TENDRÁS QUE PREGUNTAR QUE FUE DE TU SOCIO.

ENCONTRE SU SOMBRERO CERCA DE UNA PILA DE HUESOS JUSTO LUEGO QUE LOS MONSTRUOS DESAPARECERON

ENTONCES LA RESPUESTA ES SÍ. YO PARTICIPARE.

YO NO CONOZCO DE ESTAS EXTRAÑAS TRETAS. DEBERE PREGUNTARLE A MI COMPAÑERO

Material escaneado por: JTKc para

TOPKIDSCLUB



Y YO TAMBIEN COMPETIRE.

SI VAMOS A PONERLE FIN AL MUNDO EXTERIOR, AHORA ES EL MOMENTO Y NO HAY MEJOR LUGAR PARA HACERLO QUE EN SU PROPIO TERRITORIO.

¡AQUI VAMOS DE NUEVO!



AHORA, PREPARENSE MORTALES!!!

PARA COMBATIR EN EL MUNDO EXTERIOR!

CONTINUARA EN VIDEOJUEGO MAS CERCAÑO.

Material escaneado por: JTKc para



TOPKIDSCLUB

# Novedades Nuevas

Material escaneado por: JTKc para

 /TOPKIDSCLUB

## Un subte inteligente para París



**U**n subterráneo totalmente automático permitirá a los habitantes de la capital francesa circular con mayor seguridad y velocidad en los próximos años. La obra ocupará una de las principales líneas del Metro parisino y transportará unos 40 mil pasajeros por hora en ambos sentidos. Se estima que estará habilitado para el año 2.000. ¡A comprar cospeles!

## Si te gusta que te den una paliza, ¡Aprovechá!

**A**hora, para sentir todos los golpes que reciben los protagonistas de los videojuegos, bastará

ponerse un chaleco interactivo creado por una compañía norteamericana. El complemento se enchufa a la consola y te proporciona el "placer" de recibir una hermosa trompada de tu enemigo preferido. ¡Cuidado con esa piña!

## Realidad virtual en el dentista

**A**lgunos sofisticados consultorios donde se practica el arte de sacar muelas, han incorporado esos bonitos cascos-lentes que te transportan a otros lugares. Así, los dentistas piensan distraer a los pacientes mientras te hacen abrir la boca. ¡Cuidado! Ese bonito paisaje, es en realidad, el torno del odontólogo.

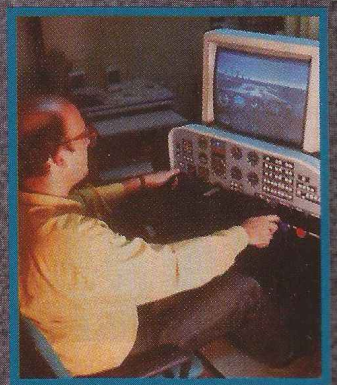
## El agujero de ozono no se rinde

**L**a Organización Mundial de Meteorología ha hecho conocer un informe basado en el estudio de la Capa de Ozono en 33 países. Allí dice que los riesgos de este lamentable fenómeno no se reducirá hasta mediados del siglo XXI. ¡Tomemos sol con mucho cuidado!

## Para levantar vuelo con una computadora

**A**hora para aprender a pilotear un avión, no hace falta costosos simuladores de vuelo. Como en otros campos de la enseñanza, también en la aeronáutica han ocurrido grandes transformaciones. Así, la computadora sirve para que un aprendiz de piloto experimente y resuelva, sin peligros, todas las dificultades que un buen

despegue y mejor aterrizaje exigen. ¡Ajústense los cinturones!



# FIGURITA DIFÍCIL

Material escaneado

por: JTKc

para



/TOPKIDSClub

(o simplemente si tenés muchas ganas)

## Las buenas obligaciones

**Y** sí: empezaron las clases... o falta poco. Empezaron las obligaciones. Levantarse temprano si vas por la mañana; regresar tarde si tenés el otro turno; estar todo el día ocupado si tenés turno doble.

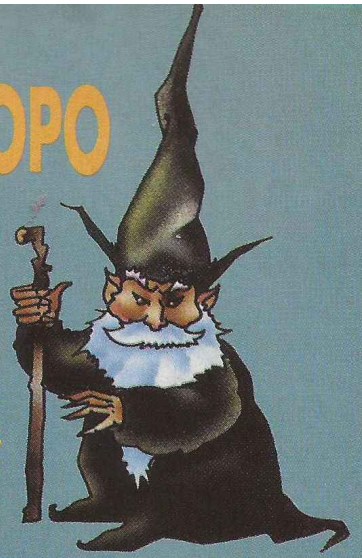
Pero, si lo pensás bien, hasta estas obligaciones tienen un lado divertido: te encontrás con tus amigos del año pasado, o, en caso contrario, tenés la posibilidad de hacer amigos nuevos.

A veces cuesta estudiar sin distraerse. Cuando tenía tu edad pasaba volando una mosca y ¡zas!, mi cabeza se iba volando detrás de ella. Si la maestra o la profesora me preguntaba de qué tema estaba hablando, hacía un papelón. Pero, es así la cosa. Hay que estudiar y eso es bueno. Tu cabeza se abre a nuevos conocimientos y esos conocimientos son otros horizontes para descubrir. Y además, tenés que saber que el estudio te va haciendo un poquito más libre cada día. Y esa libertad que ganás es tuya. No se te ocurra regalársela a nadie.

Eso es todo: mis iniciales son W. B. y esta sección se llama, no sé por qué, "Figurita difícil".

# HORROROSCOPO

Miles de cartas, bueno, en realidad dos o tres, nos piden que revelemos el nombre del Horroscopero. No podemos. Tenemos miedo que cuando lo sepan, nos pierdan el respeto. De todas maneras y como, según ustedes, el Horroróscopo acierta siempre, aquí lo publicamos.



### ARIES:

(21 de marzo al 20 de abril)

Comienzan las clases y te metés de cabeza en el estudio. En el estudio de las "fatalities" del Mortal Kombat II. ¡Basta! ¡Largá los jueguitos!

### TAURO:

(21 de abril al 20 de mayo)

En el "cole" las cosas se complican. Aparecen nuevos compañeros que pronto serán nuevos amigos. Estudiá de entrada así después es más fácil.

### GEMINIS:

(21 de mayo al 21 de junio)

Este mes viene, todavía, mejor que febrero... Ahora sí, pará un poco con las reuniones y dedicale al "cole", que ya estamos en marzo. ¿Lo sabés?

### CANCER:

(22 de junio al 22 de julio)

En febrero dije que eras un chico respetuoso y un buen ejemplo. Pero algunas mamis me llamaron para decir que hay excepciones. ¿Vos sos una?

### LEO:

(23 de julio al 22 de agosto)

Ya pasaron las complicaciones de febrero. Marzo viene mejor. La rubia sigue a la expectativa y vos siempre haciendo pinta, como Johnny Cage. ¡Pará!

### VIRGO:

(23 de agosto al 22 de septiembre)

Aunque por ahí no lo sabés, tarde o temprano te va a picar el bichito de la lectura. Que sea temprano. Así disfrutas de un mundo apasionante.

### LIBRA:

(23 de sept. al 21 de octubre)

Me parece que te preocupa bastante cómo te va a ir este año en el "cole". ¡Claro que no es fácil! Perdele el miedo y poné toda tu voluntad.

### ESCORPIO:

(23 de octubre al 21 de diciembre)

Bueno, querido escorpiano, se terminó la fiesta. Por suerte para vos, todo tiene su encanto. Hasta ir al "cole". ¡Ah! Hay una morocha en horizonte...

### SAGITARIO:

(22 de noviembre al 21 de dic.)

Te pronostiqué un año fenómeno. Espero no errarle. Te pronostiqué que una chica te iba a volver loco. (siempre que tengas más de 12 ó 13 años) ¡Acerté?

### CAPRICORNIO:

(2 de noviembre al 21 de enero.)

Saturno sigue tratándote bien en marzo. No lo desaproveches. Además, a los "astros", hay que ayudarlos y vos podés hacerlo. Un esfuerzo, nada más.

### AGUARIO:

(21 de enero al 19 de febrero)

Buen año para los acuarianos. Siempre que pongan empeño en lo que hacen. ¿Cómo andan esos encuentros y desencuentros, digamos "amorosos"? Contá.

### PISCIS:

(20 de febrero al 20 de marzo)

En el "cole" o por ahí, aparecerá la chica de este año. No será peleadora como la que ya sabés. Cuidado en los estudios. No te agrandés...

## Qué podemos decir del número 13 de Top Kids.

Que es el número Aniversario. ¡Sí! Top Kids cumple un año y lo festejará con algún papelón bien organizado, por ejemplo, diciendo que aparecerá el muñeco de Shang Tsung y cambiándolo a último momento por el Ratón Mickey.

No, en serio, esta vez seguro, seguro, seguro, seguro, segurísimo tendremos al hechizero del mundo exterior, al pérfido Shang Tsung en todo su esplendor. Shang Tsung viejo, ¡para todo el mundo!  
No te lo pierdas que, como dice Liberato, ¡es peor!

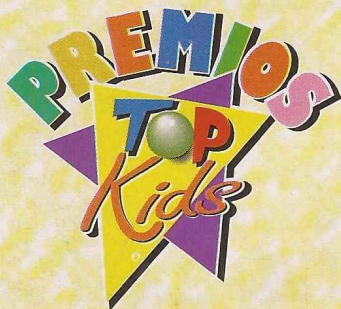
## Shang Tung, el más malo entre los malos

La presencia del dueño del Mortal kombat es un hecho. Y tendremos su historia secreta. Claro que, hablar de Shang Tsung es hablar de todo lo que pasó, pasa y pasará en el torneo de los mortales.

El muñeco es una preciosura. Como para coleccionar y ponerlo al lado del de Goro.

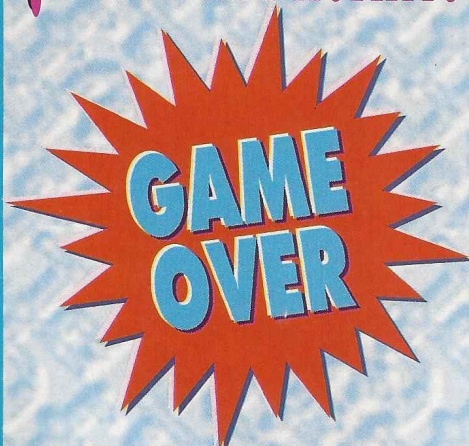


58



La codiciada estatuilla del Oscar es un carozo de aceituna comparada con el Premio Top Kids a los mejores videojuegos del año. Las compañías mundiales cerraron sus puertas para que sus directivos dedicaran todo su tiempo a mordirse las uñas de desesperación. ¿Qué jueguito será consagrado? Los que votaron son, nada menos, ¡que los lectores de Top Kids! En el número aniversario se sabrá toda la verdad.

## ¡HASTA EL PRÓXIMO



## TOP KIDS...!



## ¿Qué debe tener un número aniversario?

Bueno, por lo menos tiene que destacarse de todos los otros números. Por ejemplo, poniendo en la tapa: "Número aniversario", bien grande como para que todo el mundo se entere. ¿Y adentro? Bueno... será una sorpresa. Una sorpresa que inventaremos de aquí al mes de abril. ¡Grande Top Kids!...

## Basta de pálidas! Ya sabemos qué muñecos saldrán de aquí a fin de año! Anoten cuidadosamente...

- \* **Abril:** Shang Tsung viejo
- \* **Mayo:** Scorpion Calavera.
- \* **Junio:** Kitana
- \* **Julio:** Baraka
- \* **Agosto:** Shao Kahn
- \* **Septiembre:** Shang Tsung joven
- \* **Octubre:** Jade
- \* **Noviembre:** Noob Saibot
- \* **Diciembre:** Kintaro

¿Anotaron? Bueno... Si no llegamos a cumplir al pie de la letra con esta lista es porque tenemos alma de papeloneros. ¡He dicho!

# ¡ULTIMAS NOTICIAS!

## Nintendo®

Material escaneado

por: JTKc

para

 /TOPKIDSClub

**TODOS ESTOS  
COMERCIOS  
VENDEN  
BANANAS  
ORIGINA-  
LES  
AGRA-  
DEZCO  
EN NOM-  
BRE MÍO Y**

**DE DIDDY QUE NOS  
APOYEN EN NUESTRA  
LUCHA CONTRA  
LOS KREM-  
LINGS POR  
RECUPE-  
RAR  
NUES-  
TRAS  
BANANAS**

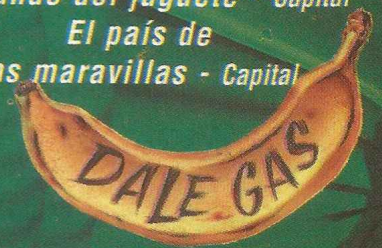


Arcaris - Capital  
Club Taku - Capital  
Marconi Hogar - Avellaneda  
Fantastic Game - Capital  
Ayelen - Jujuy  
Jugueteria Colon S.A. - Capital  
Jurassic Game - San Miguel  
Led Electronica - Bariloche  
Kon-Ami - Capital  
La Mirage - Capital  
Super Game World - Gral. Pacheco  
Game Over - Capital  
Alfa Computer S.A. - Sgo. del Estero  
Jugueteria Santiago - Capital  
Crazy Game - Capital  
Jugueteria Guindi - Tucumán  
Cinema 27 - Capital  
Ramos Game - Ramos Mejia  
Flipper - Neuquén



Jr Jugueteria - Cipoletti  
Jugueteria Cucurucho - Morón  
Infant Center - Capital  
Tetris Club - Quilmes  
New Game - Capital  
Game City - Capital  
Tempo - Tucumán  
Acme Club - Capital  
Oliv Nav S.A. - Capital  
Cayflo S.A. - Capital  
Super Boy - San Isidro  
Game Parque Club - Capital  
Safety Games S.A. - Mar del Plata  
Gamelandia - Córdoba  
Distruibuidora Ami - Rosario  
Duende Azul - Capital  
Los Pitufos - Lanús  
Chip Games - Tigre  
Nadeshvla - Capital

Antar - Capital  
Dodo - La Plata  
Taltabull - Morón  
Chavez and Company - Capital  
Microcomputer  
Nadeshvla - Capital  
Hipermercado Geminis - Quilmes  
Torres - Santa Fe  
Cabrejas - Mar del Plata  
Ciamachela - Capital  
Arromania S.R.L. - Capital  
Juegos y Juguetes  
S.R.L. - Capital  
Jaque Mate - Capital  
El mundo del juguete - Capital  
El país de  
las maravillas - Capital



**PD: Y POR FAVOR, NO NOS CONFUNDAN CON OTROS GORILAS.**

# la lista

Material escaneado

por: JTKc  
para

f / TOPKIDSCLUB

Donkey Kong Country  
ansia selvática

Mortal Kombat II  
reparto explosivo

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

Earthworm Jim  
para gusanos

Spiderman & Venom:  
Maximum 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

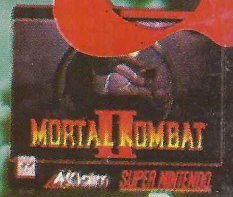
The Adventures of  
Batman & Robin  
no lo sacudas - explosivo

Final Fantasy III  
un paquete épico

Samurai Shodown  
abrilo a tu propio riesgo

Uniracers  
veloz y frenético

Super Punch-Out!!  
"KO" garantizado



Nintendo

# DONKEY KONG

# COUNTRY

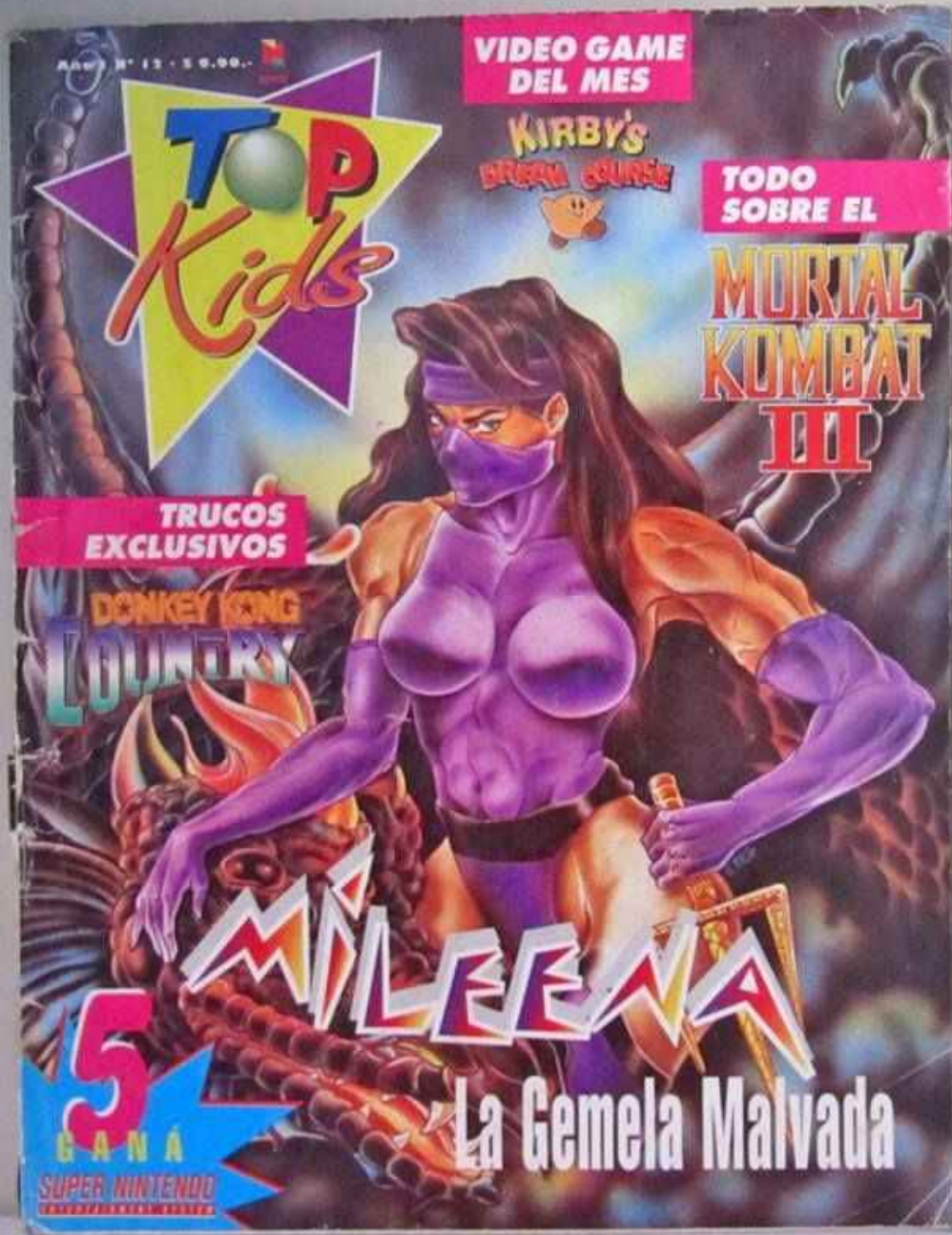


Material escaneado  
por: JTKc  
para

 /TOPKIDSClub



TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 12: MILEENA



INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB



/TOPKIDSCLUB