

CLASIFICACION B

No.	Título	Contenido
1	1942	Persecución donde un avión derriba a otros aviones y objetos sin vida
2	1941 Counter Attack	Persecución aérea donde un avión derriba a otros aviones, sin que aparezcan seres humanos
3	1943 The Battle Of Midway	Combate aéreo entre aviones, sin que aparezcan seres humanos
4	Aero Fighters	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
5	Aero Fighters 2	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
6	Aero Fighters 3	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
7	After Burner II	Combate de aviones
8	Air Combat	Simulador de avión en el cual el jugador debe despegar un avión y derribar a otros en un tiempo determinado
9	Air Duel	Combate de aviones
10	Air Gallet	Combate de aviones, misiones enfrentando también tanques de guerra y bases
11	Airwolf	Combate entre aviones y helicópteros
12	Ajas	Combate de aviones y helicópteros, con explosiones
13	Alpha Mission II	Persecución espacial con derribamiento de objetivos
14	Andro Dunos	Juego de combate espacial, sin que se represente al ser humano
15	Anteater	Persecución terrestre en la que un oso hormiguero mediante su lengua come hormigas en un laberinto y evita ser tocado por estas u otros seres animados, en ningún momento se representa al ser humano
16	Aqua Jack	Misiones de un hombre manejando una lancha enfrentando a submarinos, aviones y tanques de guerra, utilizando armas y bombas
17	Arbalester	Combate aéreo, con el uso de armas y bombas, con explosiones
18	Arcade Classics	Videojuego con dos clásicos de Atari: "The Centipede Green Team o Super Centipede"; en el cual el jugador por medio de un ser tiene que eliminar a un ciempiés que se desplaza en zig-zag, al realizarle el primer disparo hace fragmentar el cuerpo del insecto en segmentos animados los cuales deben ser eliminados convirtiéndolos en hongos de color azul que al cabo de un tiempo cambian a blanco así también hay mariposas que al eliminar dan puntos al score y así pasar al siguiente nivel aumentando la velocidad de los insectos e incrementando su número. Y "Missile Command o Missile Command II" el jugador tiene que defender a una ciudad del ataque de misiles dirigiendo su contraataque por medio de un indicador en forma de cruz, al destruir todos los misiles pasa al siguiente nivel donde el ataque va haciendo más rápido.
19	Area 88	Persecución aérea y terrestre, con derribamiento de objetivos
20	Armed Formation F	Combate aéreo con explosiones
21	Asteroids Deluxe	Videojuego de batalla espacial donde una nave tiene que disparar y destruir asteroides, naves y naves nodrizas de forma hexagonal evitando una colisión por asteroides y sus fragmentos o ser destruido por las naves extraterrestres y así pasar a la siguiente etapa.
22	Asuka & Asuka	Batalla aérea
23	Aurail	Persecución terrestre con derribamiento de objetivos, que de ninguna forma representan seres humanos
24	Balloon Bomber	Videojuego donde el jugador por medio de un tanque tiene que eliminar aviones bombarderos y globos con bombas evitando ser

		alcanzado por estos y ser atrapado debido a la destrucción del suelo donde se desplaza. Al destruir a los aviones y globos pasa al siguiente nivel el cual se va incrementando la velocidad y cantidad de estos. Pueden jugar dos jugadores los cuales su turno depende de que no sean eliminados.
25	Battle Chopper	Combate aéreo con explosiones, que en ningún momento se representa al ser humano
26	Bells & Whistles	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
27	Bio-Ship Paladin	Juego de combates de naves espaciales en diferentes medios, el objetivo es derribar a naves extraterrestres y coleccionar esferas que le ayudan a aumentar el armamento y así ganar, no hay sangre, ni desmembramiento
28	Blast Off	Batalla espacial en la cual se eliminan naves, no hay muerte de seres, ni desmembramientos o sangre
29	Blasteroids	Combate espacial con el uso de armas, en ningún momento se representa al ser humano
30	Blazing Star	Aviones con disparos a aviones, con el fin de derribarlos, que de ninguna forma representan seres humanos
31	Blue Hawk	Combate aéreo, el cual tiene que derribar aviones y destruir tanques y cañones, pasando diferentes niveles de dificultad y obteniendo puntuación, no hay seres humanos en el interior de las naves, sin desmembramiento, ni sangre
32	Bomber Man World	Videojuego donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU; cada jugador toma a un hombrecillo bombero el cual tiene(n) que recorrer laberintos y eliminar a seres ficticios y diferentes obstáculos por medio de bombas así como de coleccionar diferentes reliquias las cuales le pueden proporcionar puntos en el score y abastecimiento de minas; también tiene(n) que evitar ser eliminado(s) por estos seres ficticios o quedar atrapados entre los obstáculos y bombas; son seis áreas cada una con cinco etapas las cuales tienen que ser una por una superadas para poder pasar a la siguiente hasta llegar al final, conforme se va avanzando aparecen más seres ficticios con desplazamiento rápido y en algunas áreas hay que eliminar a seres ficticios gigantes; en una determinada etapa el videojuego le proporciona a los jugadores una colecta de bonos los cuales para obtenerlos tienen que eliminar la mayor cantidad de obstáculos.
33	Brain	Persecución espacial con derribamiento de objetivos sin vida
34	Break Thru	Combate terrestre donde se tienen que librar soldados y vehículos militares con un carro
35	Carrier Air Wing	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
36	Chopper I	Combate aéreo y terrestre derribando objetivos que no representan al ser humano, con explosiones
37	Chuka Taisen	Persecución entre seres ficticios con derribamiento de objetivos que no representan al ser humano, sin sangre, ni desmembramientos
38	Colony 7	Combate espacial con derribamiento de objetos, que de ninguna manera representan al ser humano
39	Combat School	Videojuego de una academia militar donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; es la preparación de cadetes en milicia y condicionamiento físico en donde hay que ir superando cada una de las pruebas (7) para poder seguir hasta el final; si alguna de las pruebas no se supera se vuelve a empezar desde el inicio del videojuego; si es 1 Jugador contra el CPU tiene que pasar por tiro al blanco, salto de obstáculos y simulacro de terrorismo y si es contra otro Jugador es prueba de tiro al blanco con objetos inmóviles (con valor de 100 puntos) a pecho tierra y móviles en posición de tiro (hay que evitar

		los blancos con silueta de persona, salto de obstáculos, fuerza de brazo, salto de obstáculos con canotaje a campo traviesa y lucha (técnica de Artes Marciales); cuando se comete una falta es penalizado con ejercicios de barra.
40	Cosmic Avenger	Guerra espacial de naves, sin que se represente al ser humano, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos
41	Cyber Commando	Simulador de naves espaciales en combate destruyéndose entre ellas, con cinco naves para ser seleccionadas
42	Cyber Sled	Persecución de naves espaciales que son derribadas por la nave que elige el jugador
43	Cyvern The Dragon Weapons	Persecución aérea y terrestre en la que un ser ficticio derriba objetos sin vida o tanques de guerra y que en ningún momento representa al ser humano
44	Daioh	Combate aéreo entre aviones, donde en ningún momento se representa al ser humano
45	Dangerous Seed	Combate espacial donde en ningún momento se representa al ser humano
46	Dangun Feveron	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
47	Darius	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
48	Darius Gaiden	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
49	Darius II	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
50	Dark Planet	Combate espacial con derribamiento de objetivos, que en ningún momento representan al ser humano
51	Dcon	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
52	Defender	Combate espacial con explosiones, que en ningún momento representan al ser humano
53	Dog Fight	Un perro que maneja un avión para derribar aviones contrincantes
54	Dogyuun	Combate entre naves espaciales
55	Don Pachi	Persecución aérea con derribamiento de objetivos
56	Dragon Breed	Persecución aérea y terrestre con derribamiento de objetivos
57	E.D.F. (Earth Defense Force)	Batalla aérea entre naves, sin que se represente al ser humano, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos
58	Eco Fighters	Armas nucleares eliminando obstáculos y seres ficticios que al contacto desaparecen
59	Espial	Una nave que avanza para alcanzar un objetivo y es atacada por proyectiles los cuales son derribados por la misma nave
60	Exed Exes	Batalla aérea donde el jugador derriba insectos o los convierte en diversas frutas, para obtener bonos extras y poder seguir jugando, sin muestra gráficas que signifique sangre, ni desmembramientos, en ningún momento se representa al ser humano
61	Final Star Force	Combate espacial sin representar en ningún momento al ser humano
62	Flying Shark	Combate aéreo, sin representar al ser humano
63	Future Spy	Juego de guerra entre naves aéreas y marítimas tratando de destruirse, sin sangre
64	Galaga	Eliminación de objetivos tipo naves, para acumular puntos y avanzar por etapas, no representa seres humanos
65	Galaga '88	Combate espacial entre naves, donde la nave que se controla únicamente se mueve de izquierda a derecha, sin representar al ser humano
66	Galaxy Wars	Naves espaciales en combate, sin sangre, ni desmembramientos
67	Gekirindan	Combate espacial, sin representar al ser humano
68	Gemini Wing	Combate aéreo de un avión contra seres ficticios con movimiento, sin que representen al ser humano
69	Ghost Pilots	Combate aéreo entre avionetas, en ningún momento representan al ser humano

70	Giga Wing	Combate aéreo con persecución de objetivos
71	G-Loc	Simulador en el cual el jugador controla a un avión y mediante disparos derriba a otros aviones en diversas misiones, sin que se observe sangre, ni desmembramientos al derribar los aviones.
72	Gorf	Derribamiento de objetos espaciales sin vida
73	Guided Missile	Combate terrestre con derribamiento de objetivos
74	Gulf War II	Combate aéreo con derribamiento de objetivos
75	Gun Fight	Seres animados que se eliminan en duelo, sin matarse de manera gráfica, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos, donde no se representa al ser humano
76	Gunbird	Misiones de combate aéreo y terrestre, sin que se represente al ser humano
77	Hellfire	Batalla espacial entre naves, sin que se represente al ser humano
78	Hotdog Storm	Guerra entre naves aéreas tratando de destruir naves más grandes, sin muestras de sangre, ni desmembramientos
79	Jambo! Safari	Simulador en el cual seres humanos recolectan animales en un tiempo determinado, mediante persecución a bordo de un jeep, lanzando una cuerda, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramiento, al final los animales recolectados aparecen libres
80	Joust	Videojuego donde supuestos jinetes montados sobre aves se desplazan para encapsular a otros; el jugador o jugadores por medio de un jinete montado en un avestruz tiene que caerles en cima para encapsular a jinetes enemigos que montan buitres, una vez que están encapsulados se puede recoger las cápsulas proporcionándole puntos al score del jugador y tiene que terminar con todos sin ser encapsulado o eliminado por un pterodactilo y pasar así al siguiente nivel, si no se logra recoger la cápsula en un determinado tiempo esta se rompe emergiendo nuevamente el jinete.
81	Joust 2. Survival Of The Fittest	Videojuego con diferentes escenarios (repisas, columnas, robots los cuales son eliminados) donde supuestos jinetes montados sobre aves y seres mitológicos se desplazan para encapsular a otros; el jugador o jugadores por medio de un jinete montado en un avestruz o pegasso tiene que caerles en cima para encapsular a jinetes enemigos que montan buitres y quimeras, una vez que están encapsulados se puede recoger las cápsulas obteniendo puntos en el score del jugador y tiene que terminar con todos sin ser encapsulado o eliminado por un pterodactilo y murciélagos si no se logra recoger la cápsula en un determinado tiempo esta se rompe emergiendo el jinete sin que se pase al siguiente nivel; conforme va pasando de nivel aumenta el número de jinetes enemigos montados sobre buitres o quimeras.
82	Macross II	Videojuego de batalla espacial donde puede jugar uno o dos jugadores escogiendo a un personaje el cual puede convertirse en robot o nave y combatir a naves enemigas; cada nave enemiga destruida aparecen pequeños cubos con letras o números los cuales le proporcionan al jugador algún tipo especial de poder, armamento o puntos en su score, al final de cada misión se tiene que vencer a robots gigantes para poder pasar a la siguiente misión antes que se termine el tiempo. El juego esta dividido en tres modalidades (principiante, medio y experto) las cuales están subdivididas cada una en tres misiones con diferentes escenarios.
83	Macross Plus	Videojuego con titulo en idioma oriental, parecido a la serie de televisión de los Transformers donde robots se transforman en aviones y combaten en el aire contra otros y naves espaciales en diferentes escenarios como: ciudad y el espacio; cada escenario es un nivel los cuales hay que completar siete; por cada nave

- destruidas aparecen pequeños cilindros los cuales le proporcionan al jugador puntos en su score y diferentes armas como lasser y proyectiles aumento así su poder de combate; puede jugar uno o dos jugadores.
- 84 Majestic Twelve – The Space Invaders Part IV Batalla entre una nave que controla el jugador y ovnis, donde los ovnis se desplazan hacia la nave formando hileras de izquierda a derecha de la pantalla y en forma aleatoria, esto se desarrolla en diez diversos escenarios, terrestre o espaciales, no hay presencia de ser humano u algún otro ser, así como de sangre y desmembramiento, se tiene que derribar a los ovnis para pasar a otro nivel
- 85 Mario Bros Videojuego donde puede jugar uno o dos jugadores es cogiendo a dos personajes (Mario Bros o Luigi) los cuales tienen que golpear por debajo de repisas a seres ficticios (tortugas, etc.) que salen de unas tuberías para que caigan de espaldas y patearlos eliminándolos del escenario, al tiempo que se debe evitar ser eliminado por otros enemigos y bolas de fuego; al eliminar a los seres ficticios aparecen monedas las cuales hay que coleccionar obteniendo un puntaje en el score y así pasar al siguiente nivel.
- 86 Mars Matrix Una nave espacial que va derribando objetivos sin vida, sin que aparezcan seres humanos
- 87 Mazinger Z Videojuego basado en la serie de televisión Mazinger Z, puede jugar uno o dos jugadores en donde tiene(n) que escoger uno o dos de los tres Mazinger y combatir en el aire en diferentes escenarios (ríos, ciudad, bosques, espacio, etc.) contra otros robots; al eliminar a cada robot o nave aparecen pequeñas figuras luminosas las cuales son diferentes tipo de armas aumentando así su poder del Mazinger(s) o puntos al score del jugador; al final de cada recorrido se debe eliminar a un robot gigante para pasar al siguiente nivel; son 16 niveles que se tienen que completar y en el último combatir al jefe líder.
- 88 Mystic Riders Videojuego de fantasía donde 1 ó 2 jugadores juegan contra el CPU; dos brujitas tienen que eliminar a seres ficticios (brujas) y a seres gigantes (víboras de dos cabezas, roca, sirenas, gárgola, quimera, tortuga, medusa, calaveras, gatos, fantasmas, muñecas, brujas, hongos, murciélagos); con varios escenarios (bosque, ciudad, bajo el mar, bosque y castillos); hay que encontrar cofres llenos de diamantes.
- 89 Neo Bomber Man Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de un(os) bombero(s) pequeño(s) ficticio(s) el (los) cual(es) tiene(n) que eliminar a seres ficticios y obstáculos en diferentes escenarios por medio de bombas y con la ayuda de otro personaje al que tiene(n) que liberar; el videojuego tiene 2 modalidades: “NORMAL” y “BATTLE” con 1 mundo dividido en 5 etapas (1ro Parque de diversión con 5 etapas y 1 final eliminar a líder fantasma; 2do Mar con 6 etapas y 1 final eliminar al líder pez gigante de diferente color; 3ro Nave espacial con 7 etapas y 1 final eliminar al líder humano con sancos; 4to Maquinaria del interior de una nave con 7 etapas y 1 final eliminar al líder Bombero dorado con la ayuda de un marcianito y 5to Tablero de ajedrez con 7 etapas y 1 final eliminar al líder) y 1 submundo final (donde se tiene que eliminar a un líder fantasma); todos tienen que superarse en determinado tiempo; en el recorrido de cada submundo tiene que encontrar y coleccionar varias reliquias y bombas que le ayudaran a eliminar a los enemigos, a desplazarse rápido (patines y zapatos) y a brincar los obstáculos por medio de un pájaro azul; al eliminar la mayor parte de los obstáculos se libera la salida de cada submundo pasando al siguiente y al encontrar un reloj y tomarlo se detiene el tiempo antes de que se

		acabe y pueda salir.
90	Nova 2001	Batalla espacial en la cual se da la eliminación de naves, sin que se represente algún ser humano
91	Panic Bomber Bomberman	Videojuego parecido al tetris, con dos modalidades para jugar: jugador contra jugador o jugador contra CPU, el cual en la primera modalidad tiene el jugador que ganar dos de tres rounds a su contrincante; el juego en general consiste en hacer girar, acomodar y apilar las cabezas ficticias con cascos de bomberos de colores para que se eliminen, ya que salen de tres en tres así también de bombas color rojo activadas que deben de apilarse con las bombas de color negro apagadas para que exploten, hay rocas las cuales evitan que se apilen las cabezas de bomberos o exploten las bombas; al final de cada nivel se le premia al jugador con un pequeño bombero ficticio de color oro.
92	Panic Street	Videojuego de destreza donde solo juega 1 jugador contra el CPU; el jugador utiliza un diamante para cortar el fondo de color de una imagen en figuras geométricas y descubrirla, evitando que el diamante pueda ser tocado por una rueda con picos y proyectiles; al final el jugador después de descubrir las 8 imágenes el CPU le da 4 fondos más para que descubra las 4 imágenes siguientes.
93	Pengüin-Kun Wars	Videojuego de destreza con 3 modalidades donde 1 Jugador compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 16 personaje entre Puma, Koalas, Ratón, Topos o Pingüino para jugar 1) Tenis en el cual hay que lanzar esferas de color rosa al oponente hasta que llegue a tener menos esferas y eliminarlo, el que lo logre gana; hay objetos como bonos las cuales dan bombas las cuales le pegan al oponente; es contra tiempo (1min) el lanzar el mayor número de pelotas en el juego; en la mesa de tenis atrás del competidor hay una barrera la cual rebotan e impide que salgan las pelotas; 2) Tenis en mesa de aire donde se usa raquetas que se utilizan en las mesas de aire de tenis y 3) En una mesa hay que pegarles con las pelotas a los topos que salen de los hoyos al azar; hay bombas las cuales se usan para lanzarle al oponente teniendo que evitar que le exploten.
94	Pop'n Bounce	Videojuego de destreza parecido al de bloques (squach) con cuatro estrategias (escenarios): Antártica, Espacio, Mar y el último recopila a los tres anteriores; el jugador en cada estrategia tiene que eliminar a diferentes tipos y tamaños de objetos, seres ficticios y animales de colores (rojo, verde, amarillo, azul y negro) propios de cada estrategia, los cuales se encuentran alineados; al eliminar los de tamaño pequeños puede obtener el jugador 100 puntos y los grandes dependiendo del tipo puede obtenerse desde 1000 a 3000 puntos sumándose al score; al eliminar objetos, seres ficticios o animales aparecen pequeñas capsulas con diferentes letras las cuales al colectarse con la barra de la pelota esta se modifica como: "L" largo y "C" corto; el jugador cuenta con tres pelotas las cuales equivalen a tres oportunidades, si alguna de estas logra abrir espacio y tocar la parte superior de la pantalla se iluminara un área donde dice "ATTACK" fragmentándose simultáneamente la esfera en dos o tres y así eliminar a todo lo que se encuentren en ese lugar logrando así pasar a la siguiente estrategia.
95	Raiden II	Misiones de un avión que combate contra aviones, tanques y helicópteros, con el uso de armas y bombas, sin mostrar seres humanos
96	Raycrisis	Batalla de naves espaciales que se desarrolla en cuatro escenarios, espacio, desierto, ciudad y bosque, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, no se representa al ser humano
97	Sega Strike Fighter	Simulador en el que se despega un avión que al volar derriba

		objetivos, los cuales no representan seres humanos
98	Sky Target	Simulador de avión de guerra con el cual se derriban a otros aviones
99	Snow Brothers 3. Magical Adventure	Videojuego de destreza donde hay seres ficticios los cuales tienen que eliminar a otros; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player's) contra el CPU (videojuego) escogiendo a personajes ficticios (parecidos a Pokémon) los cuales visten uniformes de equipos de fútbol diferente y al enfrentarse con los enemigos tienen que encapsularlos por medio de balones hasta meterlos en grandes balones los cuales los patean para atropellar a los seres ficticios malos (dinosaurios, caníbales, espectros, calabazas verdes, etc.) y eliminarlos; al ser eliminados proporcionan reloj (tiempo), reliquias, alimento, monedas las cuales se convierten en puntos para el score de cada jugador, sino llegaron por completo a encapsular a estos seres ficticios, estos se liberarán para eliminar a los personajes; son 50 estrategias las cuales tienen diferentes escenarios (selvas, bosques, montañas, paisajes con dinosaurios, etc.) cada estrategia tiene que superar 5 rounds (con número progresivo) de los cuales en el último el personaje tiene que enfrentarse y eliminar a un ser ficticio gigante (calavera, dinosaurio, flor carnívora, etc.) y así pasar al siguiente nivel.
100	Space Harrier	Aventuras espaciales eliminando monstruos extraterrestres con disparos láser
101	Star Wars Starfighter	Simulador de la Guerra de las Galaxias, con batallas entre naves espaciales y asteroides, hay que disparar a naves contrarias así como a asteroides para aumentar la puntuación, el jugador escoge uno de cinco escenarios y se coloca en un asiento para manejar con dos palancas evitando el tiroteo de las naves contrarias, dicho asiento tiene movimiento.
102	Strikers 1945	Persecución espacial con derribamiento de objetivos
103	Strikers 1945 Plus	Combate de aviones
104	Tetris Plus 2	Videojuego de destreza Tetris modificado está dividido en tres modalidades: "Eternal mode" (1 jugador vs CPU), "Puzzle mode" (1 jugador vs CPU) y "Vs mode" (Jugador vs Jugador); en "Eternal mode" clásico Tetris tiene 3 submodalidades: Easy, Normal and Hard (cada una con 4 capítulos), se tiene que escoger una en 20 segundos, hay que acomodar y acoplar diferentes figuras conformadas por pequeños cubos de colores, formando líneas las cuales se eliminan conjuntamente con cubos de color amarillo grandes que tienen diferentes letras las cuales constituyen una palabra que se encuentra en la parte de la base de las líneas, a su vez se va descubriendo el fondo del dibujo en el escenario; se pierde al no completar todas las letras de la palabra en un determinado tiempo; en "Puzzle mode" tiene tres opciones: "Classic" (original Tetris), "Assistant" (Puzzle mode) y "Professor"; en "Assistant" (Puzzle mode) tiene tres niveles escogiéndose uno en 20 segundos, cada nivel tiene 3 set match 3 rounds (cada round es más rápido) donde el jugador debe acomodar figuras formadas por pequeños cubos de color en los espacios existentes, completando así líneas, eliminándolas y salvando a su personaje que se encuentra en ese lugar antes que sea aplastado por un techo con picos; al llegar a más de tres líneas incompletas se transfieren al CPU los cubos de color predominante (acción recíproca) haciendo que las líneas del adversario aumente y sea rápido la eliminación de su personaje. "Professor" hay dos modalidades easy and hard el personaje es un explorador el cual tiene que llegar a la parte de debajo de todas las líneas, conformadas por figuras (pequeños cuadros de colores), al

		completarlas estas se destruyen liberando espacio y facilitando el bajar al explorador, no obstante tiene que coleccionar reliquias, evitar ser electrocutado y ser aplastado por una plataforma con picos; hay una especie de mapa con las letras del abecedario (A-Z) las cuales cada una es una ruta (pasar a la siguiente estrategia por medio de un túnel) y están acomodadas en hileras la primera de cuatro y la segunda de tres repitiéndose estas hasta llegar a las últimas letras.
105	Truxton II	Batalla espacial en la cual una nave derriba a otras naves espaciales, sin representar en algún momento al ser humano
106	Tumble Pop	Misiones en que un humano elimina a sus contrincantes utilizando una tipo aspiradora, que después los expulsa, no hay sangre, ni desmembramientos
107	Twin Cobra	Misiones de combate entre helicópteros, aviones y tanques militares, con derribamiento de objetivos, sin representar al ser humano
108	Ultra Balloon	Videjuego donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU teniendo como personajes a pingüinos los cuales tienen que rescatar a una muchacha de un gorila gigante; no obstante tienen que pasar por ocho niveles los cuales cada uno consta de cuatro etapas a superar, ya que tienen que lanzar globos por el pico para atrapar a todos los seres ficticios que se encuentran en cada una de las etapas y que también a su vez tratan estos de eliminarlos; los pingüinos picotean los globos desapareciendo a estos seres ficticios enfrentándose al final de la etapa a un sublider gigante (Payaso, Sol, Dragón, Pterodactylo, Caja de Sorpresa, Mamut, etc.); para eliminar a estos sublideres tienen que utilizar globos con espadas dirigiéndolas hacia ellos disminuyendo su tiempo de vida. Al final del último nivel los pingüinos se enfrentan con el gorila gigante eliminándolo de la misma manera que se eliminó a los sublideres y rescatando así a la muchacha.
109	Varth: Operation Thunderstorm	Persecución aérea donde un avión debe disparar para eliminar a otros aviones, sin que se represente al ser humano
110	Wonder Boy	Videjuego donde encontramos a un personaje cavernícola con tres vidas el cual tiene que recorrer un camino y llegar a la meta en un determinado tiempo, coleccionando frutas y reliquias (se obtiene puntos), tomahawk (con el que elimina animales y seres ficticios) y una patineta (para desplazarse y brincar obstáculos) estos dos últimos obtenidos de un huevo; el camino está dividido en cuatro etapas el cual si se recorre más del 50% y no se llega a terminar, el jugador es regresado a la etapa donde se quedó; son cuatro escenarios (bosque, mar, etc.) y son 40 etapas las cuales una por una hay que superar.
111	Wonder Boy III Monster Lair	Videjuego parecido al "Mario Bros" con dos modalidades para jugar: un jugador contra el CPU o dos Jugadores contra el CPU y donde se escoge a uno o dos pequeños guerreros (con tres vidas) los cuales tienen que recorrer un camino dividido en cuatro etapas (escenarios: bosque, cavernas, mar con islas y zona ártica) y llegar a la meta en un determinado tiempo, no obstante hay que eliminar a un líder (pez, vampiro, serpiente, abeja, calavera, fantasma, frankenstein, cactus animado y hombre de hielo); se debe coleccionar frutas (pequeñas y grandes), reliquias, monedas (se obtiene puntos) y diferentes tipos de armas (láser, ruedas, bombas, fuego, etc.) para eliminar animales y seres ficticios; nuestros personajes deben desplazarse y brincar obstáculos en su recorrido; cada etapa tiene que ser superada para poder seguir y llegar a la meta.
112	Wonder Boy. Monster Land	Videjuego donde encontramos a un pequeño cavernícola con cinco vidas el cual tiene que recorrer un camino y llegar a la meta en un determinado tiempo, debe coleccionar frutas, reliquias y monedas (se obtiene puntos) y con una espada elimina animales y

seres ficticios, desplazándose y brincando obstáculos en su recorrido; el camino tiene algunos pasadizos donde los seres que los habitan le dan a nuestro personaje pistas y misiones que tiene que alcanzar; hay diferentes escenarios (bosque, mar, etc.) y son aproximadamente 40 etapas las cuales una por una se tienen que superar.