

GENERAL

| N° de Registro | Título | Contenido | Clasificación |
|-----------------------|--|--|----------------------|
| 1 | Marvel vs. Capcom | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 2 | Marvel Super Heroes | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 3 | Magic Sword | Peleas de seres humanos contra monstruos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 4 | Mercs | Peleas de seres tipo caricaturas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 5 | Devil World | Seres humanos peleando contra monstruos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 6 | Demon's World | Peleas entre monstruos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 7 | Blood Bros. | Peleas entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 8 | Dinasty Wars | Peleas de seres humanos con espadas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 9 | Dragon Ball Z | Peleas tipo karate violencia leve sin sangre ni desmembramientos | C |
| 10 | Double Dragon | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 11 | Alpine Surfer | Un hombre esquiando sorteando obstáculos | A |
| 12 | The House of the Dead | Simulador de pistolas con eliminación de seres de ultratumba con sangre y desmembramientos | D |
| 13 | Top Skater | Deportes simulador de patineta | A |
| 14 | Water Ski | Deportes, simulador de esquí en agua | A |
| 15 | Alpine Racer | Deportes competencia de esquiar en nieve | A |
| 16 | Suzuka 8 Hours | Deportes, simulador de carreras de motos | A |
| 17 | Ridge Racer | Deportes, simulador de carreras de autos | A |
| 18 | The House of the Dead 2 | Simulador de pistolas con eliminación de seres de ultratumba con sangre y desmembramientos | D |
| 19 | Alpine Racer 2 | Deportes, competencia de esquiar en nieve | A |
| 20 | Real Puncher | Simulador de golpeo | C |
| 21 | Side by Side | Deportes simulador de carreras de autos | A |
| 22 | Daytona USA | Simulador de carreras de autos en pista | A |
| 23 | Super Hang-On | Simulador de carreras de motos | A |
| 24 | Dance Dance Revolution 3th Mix | Simulador de baile | A |
| 25 | Dance Dance Revolution 4th Mix | Simulador de baile | A |
| 26 | Dance Dance Revolution 5th Mix | Simulador de baile | A |
| 27 | Dance Dance Revolution 3th Mix Plus | Simulador de baile | A |
| 28 | Dance Dance Revolution 4th Mix Plus | Simulador de baile | A |
| 29 | Gun Blade in N.Y. | Simulador de pistolas para eliminar objetivos, sin sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|----|------------------------|---|---|
| 30 | Mocap Boxing | Deportes simulador de box | C |
| 31 | Deer Hunting USA | Deportes, cacería de venados | C |
| 32 | The Lost World | Simulador de pistolas en donde se eliminan seres prehistóricos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 33 | Power Instinct | Peleas entre seres humanos | C |
| 34 | Pit Fighter | Figuras humanas que hacen ejercicio y pelean contra mujeres sin sangre ni desmembramientos | C |
| 35 | P.O.W. Prisoner of War | Peleas entre seres humanos con armas sin sangre ni desmembramientos | C |
| 36 | Aliens | Personajes que disparan y destruyen extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 37 | Art of Fighting | Peleas entre humanos, tipo karate, sin armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 38 | Batman | Peleas sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 39 | Cabal | Militares que matan a humanos con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 40 | Captain Command | Peleas entre seres animados con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 41 | Crime City | Peleas entre humanos que se disparan, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 42 | Crime Fighters | Seres humanos que pelean contra los delincuentes, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 43 | Dark Seal | Peleas con dragones, con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 44 | Donkey Kong Junior | Aventura de un cachorro simio esquivando rivales y subiendo por cuerdas para salvar a su padre | A |
| 45 | Donkey Kong 3 | Aventuras de un simio salvando obstáculos | A |
| 46 | Donkey Kong | Aventuras de un gorila esquivando obstáculos | A |
| 47 | Dragon Breed | Persecución aérea y terrestre con derribamiento de objetivos | B |
| 48 | Don Pachi | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 49 | Dcon | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 50 | Darius II | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 51 | Darius Gaiden | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 52 | Darius | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 53 | Dangun Feveron | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 54 | Carrier Air Wing | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 55 | Aero Fighters 3 | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 56 | Aero Fighters 2 | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |

| | | | |
|----|-----------------------------------|--|---|
| 57 | Aero Fighters | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 58 | Samurai Shodown | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos | D |
| 59 | Super Sidekicks 3 The Next Glory | Deportes, fútbol soccer | A |
| 60 | The King of Dragons | Peleas de artes marciales sin sangre ni desmembramientos | C |
| 61 | Savage Reign | Peleas entre humanos con sangre y sin desmembramientos | D |
| 62 | Super Sidekicks | Deportes, fútbol soccer | A |
| 63 | Soccer Brawl | Fútbol | A |
| 64 | Tecmo World Soccer '96 | Juegos de fútbol soccer con esquema similar al de la copa del mundo, con treinta y dos selecciones | A |
| 65 | World Kicks | Deportes, fútbol soccer | A |
| 66 | World Cup | Deportes, fútbol soccer | A |
| 67 | Harley Davidson | Deportes, simulador de moto paseando por la ciudad | A |
| 68 | Cyber Cycle | Simulador de carreras de motos | A |
| 69 | Landing Gear | Simulador de vuelo, consiste en despegar un avión y volver a aterrizar | A |
| 70 | Out Runners | Simulador de autos | A |
| 71 | Power Wheels | Simulador de carreras de autos | A |
| 72 | Virtua Racing | Simulador de autos | A |
| 73 | Space Gun | Pelea espacial que consiste en eliminar a seres extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 74 | Dance Dance Revolution Disney Mix | Simulador de baile | A |
| 75 | Dance Dance Revolution Extreme | Simulador de baile | A |
| 76 | Dance Dance Revolution USA | Simulador de baile | A |
| 77 | Virtua Striker 3 | Deportes, fútbol soccer | A |
| 78 | Virtua Striker | Deportes, fútbol soccer | A |
| 79 | Football Frenzy | Deportes, fútbol soccer | A |
| 80 | Goal! Goal! Goal! | Juego de fútbol soccer | A |
| 81 | Football Champ | Deportes, fútbol soccer | A |
| 82 | Blood Storm | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 83 | Area 51 | Guerra de guerrillas, con sangre, sin desmembramientos | D |
| 84 | | | |
| 85 | Cruis'n USA | Deportes, carreras de autos | A |
| 86 | Cruis'n World | Deportes, carreras de autos | A |
| 87 | Hang On | Deportes, carreras de motos | A |
| 88 | Propcycle | Deportes, carreras en bicicleta | A |
| 89 | Space Harrier | Aventuras espaciales eliminando monstruos extraterrestres con disparos láser | B |
| 90 | Suzuka 8 Hours 2 | Deportes, carrera de autos | A |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 91 | Title Fight | Deportes, boxeo | C |
| 92 | The King of Fighters '99 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 93 | The King of Fighters '94 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 94 | Garou: Mark of the Wolves | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 95 | The King of Fighters 2000 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 96 | The King of Fighters '95 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 97 | The King of Fighters '96 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 98 | The King of Fighters '97 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 99 | The King of Fighters '98: The Slugfest | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 100 | Capcom VS. SNK: Millennium Fight 2000 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 101 | Captain America and The Avengers | Peleas entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 102 | Samurai Shodown III | Peleas de artes marciales, con armas, con sangre y sin desmembramientos | D |
| 103 | Samurai Shodown II | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos | D |
| 104 | Killer Instinct | Peleas de artes marciales con sangre, con armas y con desmembramientos | D |
| 105 | Samurai Shodown IV | Peleas de artes marciales, con armas, con sangre y sin desmembramientos | D |
| 106 | Ridge Racer 2 | Simulador de autos | A |
| 107 | The Last Blade 2 | Artes marciales, sin mutilamiento de miembros, con muestras graficas que significan sangre | D |
| 108 | Lucky and Wild | Deportes, carreras de autos con disparos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 109 | Tecmo Knight | Peleas entre seres humanos y monstruos, con sangre y desmembramientos | D |
| 110 | Mortal Kombat Ultimate | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 111 | Mortal Kombat 4 | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 112 | Mortal Kombat 3 | Peleas de artes marciales con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 113 | Mortal Kombat 1 | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 114 | Mortal Kombat | Peleas de artes marciales con armas, sangre y desmembramientos | D |
| 115 | Virtua Fighter 2 | Peleas de artes marciales, con armas, sin sangre y sin desmembramientos | C |
| 116 | Super Street Fighter Zero 2 Alpha | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 117 | Super Street Fighter Zero 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 118 | Super Street Fighter Zero | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 119 | Super Street Fighter Turbo | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 120 | Super Street Fighter Champion | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 121 | Super Street Fighter 2 Turbo | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 122 | Sengoku 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 123 | Sengoku | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 124 | Street Fighter Zero 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 125 | Street Fighter Zero | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 126 | Street Fighter 3 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 127 | Street Fighter 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 128 | Street Fighter The Movie | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 129 | Street Fighter Ex Plus 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramiento | C |
| 130 | Street Fighter Ex Plus | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 131 | Street Fighter Alpha 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 132 | Street Fighter I | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 133 | Street Fighter | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 134 | 18 Wheeler American Pro Trucker | Simulador de trailer | A |
| 135 | 2003 Golden Tee Fore | Simulador de golf | A |
| 136 | NFL Blitz 2000 | Deportes, fútbol americano | A |
| 137 | C.A.R.T. Fury Championship Racing | Simulador de carreras formula cart | A |
| 138 | Ferrari F 355 Challenge | Simulador de un carro Ferrari | A |
| 139 | Eighteen Wheeler | Simulador de trailers | A |
| 140 | L.A. Machineguns | Simulador de rifles | C |
| 141 | Police 911 | Simulador de pistolas | C |
| 142 | Rapid River | Deportes, carreras de lanchas | A |
| 143 | Silent Scope | Interactivo de rifle | C |
| 144 | Tsumo Beach Head 2000 | Videojuego de guerra con sangre | D |
| 145 | Dance Dance Revolution 4th Mix Solo | Simulador de baile | A |
| 146 | Dance Dance Revolution 4th Mix Plus Solo | Simulador de baile | A |
| 147 | Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version | Simulador de baile | A |
| 148 | Dance Dance Revolution 2nd Mix | Simulador de baile | A |
| 149 | Dance Dance Revolution | Simulador de baile | A |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 150 | Dance Dance Revolution 6th Mix | Simulador de baile | A |
| 151 | Marvel vs. Capcom 2. New Age of Heroes | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 152 | The King of Fighters 2001 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 153 | Capcom VS. SNK 2. Mark of the Millennium 2001 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 154 | Super Sidekicks 2. TheWorld Championship | Deportes, fútbol | A |
| 155 | Operation Wolf | Combate entre seres humanos, con sangre y sin desmembramientos | D |
| 156 | The Last Blade | Artes marciales, sin mutilamiento de miembros, con muestras gráficas que significan sangre | D |
| 157 | Samurai Shodown V | Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos | D |
| 158 | Legend of Success Joe | Peleas entre seres humanos con sangre | D |
| 159 | San Francisco Rush | Carreras de autos | A |
| 160 | Vampire Savior. The Lord of Vampire | Peleas de artes marciales, con armas, sangre, sin desmembramientos | D |
| 161 | Time Crisis II | Aventuras de guerra, con muestras gráficas de sangre | D |
| 162 | Mortal Kombat II | Peleas de artes marciales, con sangre y desmembramientos | D |
| 163 | Virtua Fighter 4 | Peleas de artes marciales, con armas, sin sangre y sin desmembramientos | C |
| 164 | Virtua Fighter 3 | Peleas de artes marciales con utilización de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 165 | Super Street Fighter II - The New Challengers | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 166 | Super Street Fighter Tournament Edition | Peleas de artes marciales, sin armas, sin sangre y sin desmembramientos | C |
| 167 | Street Fighter Plus | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 168 | Dance Dance Revolution Max (6th Mix) | Simulador de baile | A |
| 169 | Dance Dance Revolution Max | Simulador de baile | A |
| 170 | Dance Dance Revolution Max 2 | Simulador de baile | A |
| 171 | Dance Dance Revolution Max 2 (7th Mix) | Simulador de baile | A |
| 172 | Dance Dance Revolution 7th Mix | Simulador de baile | A |
| 173 | Dance Dance Revolution Solo | Simulador de baile | A |
| 174 | Puzzled | Una serie de cuadros que se ordenan en forma vertical u horizontal en la parte inferior de la pantalla, acumulando puntos | A |
| 175 | Cup 98 | Torneo de fútbol soccer, como una liga profesional | A |
| 176 | Metal Slug 3 | Misiones de guerra en diversos ambientes, con sangre y desmembramientos | D |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 177 | NBA Jam | Básquetbol | A |
| 178 | NBA Hangtime | Deportes, basquetbol | A |
| 179 | Strikers 1945 | Persecución espacial con derribamiento de objetivos | B |
| 180 | Strikers 1945 Plus | Combate de aviones | B |
| 181 | Power Instinct Matrimalee | Peleas entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 182 | Marvel VS. Street Fighter o Marvel Super Heroes VS. Street Fighter | Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 183 | King of Monsters 2 o King of the Monsters 2 | Peleas con monstruos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 184 | King of Monsters o King of the Monsters | Peleas con monstruos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 185 | Moon Walker o Michael Jackson's Moonwalker | Peleas de Michael Jackson contra humanos | C |
| 186 | Prehistoric Island o Prehistoric Isle in 1930 | Cacería de seres prehistóricos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 187 | Caverman Ninja o Caveman Ninja | Figuras de cavernícolas que matan dinosaurios, con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 188 | Teken Tag Tournament o Tekken Tag Tournament | Peleas entre seres humanos, tipo karate, con sangre, con armas, sin desmembramientos | D |
| 189 | Teken 3 o Tekken 3 | Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas, sin desmembramientos | D |
| 190 | Teken 2 o Tekken 2 | Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas y sin desmembramientos | D |
| 191 | Teken o Tekken | Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas, sin desmembramientos | D |
| 192 | Virtua Fighter | Peleas de artes marciales con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 193 | Metal Slug X | Persecuciones de personajes ficticios, con el uso de armas y bombas, con explosiones, con sangre y desmembramientos | D |
| 194 | Tumble Pop | Misiones en que un humano elimina a sus contrincantes utilizando una tipo aspiradora, que después los expulsa, no hay sangre, ni desmembramientos | B |
| 195 | Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 196 | Street Fighter Alpha 3 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 197 | SVC Chaos: SNK VS. Capcom | Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 198 | SVC Chaos: SNK VS. Capcom Plus | Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 199 | After Burner II | Combate de aviones | B |
| 200 | Air Duel | Combate de aviones | B |
| 201 | Air Gallet | Combate de aviones, misiones enfrentando también tanques de guerra y bases | B |
| 202 | Airwolf | Combate entre aviones y helicópteros | B |
| 203 | Ajax | Combate de aviones y helicópteros, con explosiones | B |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 204 | Alpha Mission II | Persecución espacial con derribamiento de objetivos | B |
| 205 | Fatal Fury 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 206 | Fatal Fury 3: Road to the Final Victory | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 207 | Fatal Fury Wild Ambition | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 208 | Real Bout Fatal Fury | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 209 | Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 210 | Andro Dunos | Juego de combate espacial, sin que se represente al ser humano | B |
| 211 | Galaxy Fight: Universal Warriors | Peleas entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos. | C |
| 212 | Fatal Fury Special | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 213 | Amidar | Recolección de puntos para llenar cuadros y pasar a un nivel superior | A |
| 214 | Aqua Jack | Misiones de un hombre manejando una lancha enfrentando a submarinos, aviones y tanques de guerra, utilizando armas y bombas | B |
| 215 | Arbalester | Combate aéreo, con el uso de armas y bombas, con explosiones | B |
| 216 | Arch Rivals | Deportes, juego de basquetbol | A |
| 217 | Demon Front | Persecución contra humanos y seres ficticios, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 218 | Martial Master | Peleas entre seres humanos, con poderes, uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 219 | Area 88 | Persecución aérea y terrestre, con derribamiento de objetivos | B |
| 220 | Arkanoid Returns | Pinbol o voleibol, cuya finalidad es eliminar estrellas para pasar al siguiente nivel | A |
| 221 | Armed Formation F | Combate aéreo con explosiones | B |
| 222 | Art of Fighting 2 | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 223 | Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 224 | Astro Invader | Seres ficticios que van eliminando obstáculos para alcanzar su objetivo y puntuación | A |
| 225 | Asuka & Asuka | Batalla aérea | B |
| 226 | Ataxx | Manchas que se desplazan y se van comiendo | A |
| 227 | Atomic Point | Figuras que se van ensamblando, sin dejar espacios | A |
| 228 | Arabian | Seres ficticios con indumentaria árabe, que en un ambiente de fantasía va recolectando vasijas y eliminando a otros seres ficticios, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 229 | Aurail | Persecución terrestre con derribamiento de objetivos, que de ninguna forma representan seres humanos | B |

| | | | |
|-----|------------------------------------|---|---|
| 230 | Avengers | Peleas entre seres humanos, sin desmembramientos ni sangre | C |
| 231 | Avenging Spirit | Peleas de seres humanos y seres animados, sin desmembramientos, ni sangre | C |
| 232 | Back Street Soccer | Deportes, juegos de fútbol soccer | A |
| 233 | Street Fighter 2 Turbo | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos, las peleas son entre seres humanos | C |
| 234 | The King of Fighters 2002 | Peleas entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 235 | Crisis Zone | Juego interactivo de seres humanos en una persecución dentro de un negocio, sin desmembramientos, ni sangre, pero que si matan de manera grafica a éstos | C |
| 236 | Beach Head 2002 | Juego interactivo en el cual se dispara a seres humanos y aviones, sin derramamiento de sangre | C |
| 237 | The House of the Dead III | Juego interactivo de metralleta, con la cual se mata a zombis, con muestras gráficas de sangre color verde | D |
| 238 | Police 24/7 | Juego interactivo en el cual el jugador toma una pistola para matar a sus oponentes, sin sangre, ni desmembramientos, los personajes son seres humanos | C |
| 239 | Star Wars Trilogy Arcade | Simulador de combate en tres episodios de la película Star Wars, donde hay que derribar naves y combatir con pistola entre seres humanos, no hay factores gráficos de sangre, ni desmembramientos | C |
| 240 | Evolution Soccer | Juegos de fútbol soccer | A |
| 241 | Crouching Tiger Hidden Dragon 2003 | Luchas entre seres humanos, con el uso de la fuerza física, sin muestras graficas de sangre, ni desmembramientos, se escogen cuatro peleadores de un total de cuarenta | C |
| 242 | Bad Dudes vs. Dragon Ninja | Peleas de artes marciales, sin sangre y sin desmembramientos, en la que compiten seres humanos | C |
| 243 | Bang Bang Ball | Juego infantil en donde un ratón debe lanzar pelotas para liberar a una ratoncita, sin matar de manera gráfica a otros seres | A |
| 244 | Battle Rangers | Misiones de guerra de seres humanos, con armas de fuego, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 245 | Battle Flip Shot | Juego de tenis con escudos | A |
| 246 | Battle Chopper | Combate aéreo con explosiones, que en ningún momento se representa al ser humano | B |
| 247 | Baseball Stars Professional | Deportes, juegos de béisbol | A |
| 248 | Baseball Stars 2 | Juegos de béisbol | A |
| 249 | Bang Bead | Seres animados jugando con una pelota que cuando se les pasa, eliminan estrellas, que están detrás de ellos | A |
| 250 | Bay Route | Combate entre seres humanos, con armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|---------------------------|--|---|
| 251 | Battletoads | Batallas espaciales entre seres extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 252 | Rival School 2 | Peleas de seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 253 | X-Men vs. Street Fighter | Diversos seres animados o humanos con poderes, que tienen que derribarse, luchar o eliminar al contrincante, sin sangre ni desmembramiento | C |
| 254 | Virtua Striker 99 | Encuentros de fútbol | A |
| 255 | Metal Slug 5 | Persecución de personajes que representan al ser humano y ficticios, con el uso de armas, bombas con explosiones, programado para mostrar sangre, con desmembramientos | D |
| 256 | Metal Slug 4 | Persecución de personajes ficticios y humanos, con el uso de armas, bombas con explosiones, programado para mostrar sangre y con desmembramientos | D |
| 257 | Metal Slug | Persecución entre seres humanos con utilización de armas, con sangre | D |
| 258 | Metal Slug 2 | Persecución entre seres humanos con utilización de armas, con sangre | D |
| 259 | Galaga | Eliminación de objetivos tipo naves, para acumular puntos y avanzar por etapas, no representa seres humanos | B |
| 260 | Emergency Call Ambulance | Simulador de ambulancia en la cual el jugador lleva a un paciente rumbo al hospital, en caso de no llegar a éste en un tiempo determinado termina el juego | A |
| 261 | Dimahoo | Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 262 | Giga Wing | Combate aéreo con persecución de objetivos | B |
| 263 | Knights of the Round | Aventuras de la época medieval donde va creando una historia propia alcanzando objetivos | A |
| 264 | Rival School | Artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos, con efectos especiales y personajes fantasiosos | C |
| 265 | Stakes Winner | Carrera de caballos | A |
| 266 | Super Gem Fighter Minimix | Peleas entre humanos, sin armas, ni sangre, ni desmembramientos | C |
| 267 | Super Street Fighter 3 | Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre ni desmembramientos | C |
| 268 | X Men | Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 269 | Blazing Star | Aviones con disparos a aviones, con el fin de derribarlos, que de ninguna forma representan seres humanos | B |
| 270 | Ms. Pac Man | Seres ficticios los cuales van recorriendo un laberinto y van comiendo la línea punteada y frutas, así como puntos centelleantes, los cuales convierten a los seres ficticios en vulnerables para comérselos y alcanzar puntuación, no hay sangre, ni desmembramiento. | A |

| | | | |
|-----|-------------------|--|---|
| 271 | Miss Pac Man | Un ser ficticio que va comiendo puntos, evitando ser alcanzado por unos fantasmas, al momento de que este ser ficticio se come unas esferas, los fantasmillas son susceptibles para ser comidos sin que se maten de manera gráfica | A |
| 272 | Super Pac Man | Se trata de un ser ficticio que va comiendo frutas, asimismo aparecen unas llaves, las cuales al comérselas, van abriendo unos campos para que se coma la fruta que esta ahí dentro o bien unas esferas, mismas que sirven para que los fantasmas se vuelvan susceptibles de ser comidos, sin que se vea que se mata de manera gráfica | A |
| 273 | Run & Gun | Deportes, básquetbol | A |
| 274 | Blasteroids | Combate espacial con el uso de armas, en ningún momento se representa al ser humano | B |
| 275 | Basketball | Deportes, básquetbol | A |
| 276 | Beat Head | Juego de habilidad donde el muñeco salta unos hexágonos para eliminarlos | A |
| 277 | Beezer | Una abejita dentro de un panal, la cual forma hexágonos que cuando hay dentro otras abejas las elimina, dentro de los hexágonos formados | A |
| 278 | Big Run | Carrera de autos donde se tienen que recorrer diferentes circuitos, puede chocar sin que se muestre gráficamente lesión de seres humanos, así como desmembramientos, ni sangre | A |
| 279 | Big Striker | Deportes fútbol | A |
| 280 | 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 | B |
| 281 | Biomechanical Toy | Combate entre humanos contra extraterrestres, uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 282 | Bionic Commando | Combate entre seres humanos, con uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 283 | Blade Master | Batallas de seres humanos, con uso de armas, sin sangre y sin desmembramientos | C |
| 284 | Blast Off | Batalla espacial en la cual se eliminan naves, no hay muerte de seres, ni desmembramientos o sangre | B |
| 285 | Crazy Taxi | Simulador de taxi, en el que el jugador esta de pie manejando un taxi, recogiendo pasajeros en un lapso límite de tiempo; en caso de que éste se agote. se termina el juego | A |
| 286 | Block Block | Juego de pinbol en el cual se van eliminando barras que tienen diferentes puntuaciones y que salen diversos objetos que al atraparlos hacen que la barra que se maneja tenga ciertas cualidades favorables al jugador | A |

| | | | |
|-----|----------------------------|--|---|
| 287 | Bomb Jack | Seres animados, de los cuales uno de ellos tiene que librar a otros para no ser eliminado antes de que recoja las esferas, algunas de ellas son bombas, que al activarlas dan puntos y convierte en objetos de oro a otros seres, no hay sangre, ni desmembramientos | A |
| 288 | Bogey Manor | Un ser humano que destruye esferas para hacer puntos y pasar a otro nivel, antes de ser eliminado por fantasmas y derrumbes | A |
| 289 | Bomb Bee | Juego de habilidad y destreza, el cual tiene como objetivo, hacer puntos por medio de la eliminación de barras de diferentes colores | A |
| 290 | Blue's Journey | Juego donde seres ficticios, no humanos, tienen que vencer obstáculos para llegar a la meta | A |
| 291 | 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 | B |
| 292 | Blomby Car | Carreras de autos, tiene que recorrer la mayor distancia en menor tiempo, librando curvas, al chocar gráficamente el auto da vueltas sin que se destruya, recorriendo el auto diferentes pistas | A |
| 293 | Block Out | Juego de habilidad y destreza, acomodando en diferentes espacios, varias figuras geométricas tridimensionales | A |
| 294 | Pump It Up The Prex 3 | Simulador de pista de baile en el cual se tiene que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales | A |
| 295 | Le Mans 24 | Simulador de carreras, con dos autos, se puede jugar en lo individual o en carrera, hay seis marcas de autos para ser seleccionados | A |
| 296 | Scud Race | Simulador de carrera de autos con cuatro pistas para ser seleccionadas | A |
| 297 | Dangerous Curves | Simulador de auto y de moto, donde se puede jugar en lo individual o simultaneo entre el auto y la moto | A |
| 298 | Battle Gear 2 | Simulador de carreras de automóviles, con once pistas y dieciséis autos para ser seleccionados | A |
| 299 | Para Para Paradise 2nd Mix | Simulador de baile, donde se utiliza una plataforma octagonal para mover las manos como lo indique la pantalla | A |
| 300 | Drummania 3rd Mix | Simulador de batería utilizando las baquetas | A |
| 301 | Ace Driver Victory Lap | Simulador de carrera de autos con tres pistas | A |
| 302 | Beatmania Complete 2nd Mix | Simulador de disc jockey, el cual se utiliza según los movimientos que se señalen en la pantalla | A |
| 303 | Cyber Commando | Simulador de naves espaciales en combate destruyéndose entre ellas, con cinco naves para ser seleccionadas | B |

| | | | |
|-----|-----------------------|--|---|
| 304 | Aqua Jet | Simulador de carreras en moto acuática, con dos pistas para ser seleccionadas | A |
| 305 | Turkey Hunting USA | Cacería de pavos y patos, con cinco países y seis armas para ser seleccionados, no hay sangre | C |
| 306 | Teraburst | Simulador en el que se dispara a extraterrestres y naves espaciales con un arma de fuego, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 307 | Guitarfreaks 2nd Mix | Simulador de guitarras, tocando al ritmo de la música | A |
| 308 | Ninja Assault | Simulador de pistola, con la cual se va matando a seres ficticios, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 309 | Sky Target | Simulador de avión de guerra con el cual se derriban a otros aviones | B |
| 310 | Mambo Agogo | Simulador de música donde se tiene que tocar las tumbas conforme a los movimientos que marque la pantalla | A |
| 311 | Legion of Heroes | Peleas de seres humanos con poderes, con dieciséis peleadores para ser seleccionados, las peleas se llevan a cabo en diferentes escenarios, no hay sangre, ni desmembramientos | C |
| 312 | Block Carnival | Pinbol en el cual se controla la imagen de un muñeco con el que se evita que caiga una pelota, manteniéndola eliminando bocadillos, café, etc., mediante rebotes de la misma | A |
| 313 | Blocken | Pinbol en el que con la imagen de una barra, mediante rebotes de una pelota, se eliminan bloques superiores | A |
| 314 | Chaos Heat | Simulador de asalto a una bóveda con armas, que al disparar son derribados seres ficticios, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 315 | Cyber Sled | Persecución de naves espaciales que son derribadas por la nave que elige el jugador | B |
| 316 | Keyboardmania 3rd Mix | Simulador de órgano musical donde se debe tocar conforme lo indica la pantalla | A |
| 317 | Drummania | Simulador donde se golpean los tambores con las baquetas al ritmo de la música de acuerdo con los colores de los tambores, según lo indican las líneas de la pantalla | A |
| 318 | Landing High Japan | Simulador de vuelo en avión, con selección del modelo de avión y del recorrido | A |
| 319 | Air Trix | Simulador en el que un ser humano hace acrobacias en patineta y que cuando cae inmediatamente se levanta para continuar | A |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 320 | Brave Fire Fighters | Simulador de bombero donde se toma una bomba con manguera, misma que es ocupada para apagar un incendio que se presenta al interior de un edificio, observando seres humanos corriendo de las llamas, donde se tiene que rescatar a una persona por nivel en un tiempo determinado, en caso de que no se apague el incendio la persona queda sentada sin que se aprecie que muera, concluyendo el juego, no se aprecian quemados, sangre o desmembramiento | A |
| 321 | Under Fire | Combate entre seres humanos, con armas, sin sangre, ni desmembramiento | C |
| 322 | Final Furlong 2 | Carrera de caballos, diez caballos con tres pistas para seleccionar, algunas de las pistas tienen obstáculos, no hay derramamiento de sangre | A |
| 323 | Guitar Freaks 3rd Mix | Simulador de guitarras en el cual se toca de acuerdo a la melodía | A |
| 324 | Ski Champ | Competencia de esquí entre seres humanos | A |
| 325 | Dance Dance Revolution Solo 2000 | Simulador de música tipo baile | A |
| 326 | Sega Touring Car | Simulador de carreras de autos donde se realiza el recorrido en un tiempo límite, en caso contrario se termina el juego, se pueden elegir cuatro autos diferentes | A |
| 327 | Beatmania 6th Mix | Simulador de disc jockey donde la consola mediante tres columnas indica la tecla que se debe tocar para acompañar la melodía | A |
| 328 | Manx TT Super Bike | Simulador de carrera de motos de dos motos, se puede jugar en dos pistas en lo individual o en parejas | A |
| 329 | Prehistoric Island 2 | Aviones que disparan y matan animales prehistóricos y figuras humanas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 330 | Bells & Whistles | Persecución aérea con derribamiento de objetivos | B |
| 331 | Blockade | Juego en el que se cubre la pantalla con figuras lineales que se van dejando conforme se avanza, sin regresar en la misma dirección, ni tocar las paredes de la pantalla o las figuras que se hayan dejado, sin matar de manera gráfica a otros seres | A |
| 332 | Samurai Shodown III: Blades of Blood | Pelea de artes marciales entre seres humanos con armas y sangre, sin desmembramientos, enfrentándose para eliminar a su oponente en tres intentos | D |
| 333 | Samurai Shodown IV: Amakusa's Revenge | Pelea de artes marciales entre seres humanos, con armas y sangre, sin desmembramiento, enfrentándose para pelear con otro y eliminar a su oponente en tres intentos | D |
| 334 | The King of Fighters '99. Millennium Battle | Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramiento, con eliminación de cuatro oponentes en cada serie | C |

| | | | |
|-----|-------------------------|---|---|
| 335 | Buggy Challenge | Carrera de autos en el desierto, donde libran obstáculos de dunas de arena, para recorrer la distancia contra el tiempo | A |
| 336 | Bubbles | Seres tipo caricatura en donde se deben atrapar con una burbuja para desaparecerlos | A |
| 337 | Bubble Bobble 2 | Seres ficticios que encapsulan a otros y que al tronar la capsula se convierten en frutas, las cuales dan puntos, sin que se aprecie que se eliminen simplemente se desvanecen | A |
| 338 | Bubble Bobble | Seres ficticios con figura de pequeños dragones que expulsan burbujas para atrapar a otros seres ficticios similares a juguetes de cuerda y después reventar la burbuja para convertirlos en diversas frutas, aparecen cuatro oponentes en cada escenario, los cuales no se matan de manera gráfica | A |
| 339 | Breakers Revenge | Peleas de artes marciales entre humanos, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 340 | Breakers | Peleas entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 341 | Break Thru | Combate terrestre donde se tienen que librar soldados y vehículos militares con un carro | B |
| 342 | Brain | Persecución espacial con derribamiento de objetivos sin vida | B |
| 343 | Boulder Dash | Un minero que tiene que agarrar diamantes, pasando a otros niveles, corriendo el riesgo de que le caiga una bola | A |
| 344 | Bottom of the Ninth | Juego de deportes, béisbol | A |
| 345 | Borech | Juego en el que se le va indicando a una canica el camino para que llegue a la meta | A |
| 346 | Bonze Adventure | Aventuras de seres tipo caricatura, los cuales hay que evitar para llegar a la meta | A |
| 347 | Bump 'N' Jump | Carrera de autos | A |
| 348 | Burgertime | Preparar hamburguesas contra el tiempo y librar al oponente que es huevo y chile | A |
| 349 | Burnin' Rubber | Carrera de autos | A |
| 350 | Burning Fight | Peleas entre seres humanos con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 351 | Cadillacs and Dinosaurs | Lucha entre seres humanos donde se selecciona uno de cuatro jugadores, se utilizan armas, sin sangre, ni desmembramiento, las acciones son en diversos escenarios | C |
| 352 | Circus | Un muñeco que utiliza un trampolín para agarrar objetos, sin matar de manera gráfica a otros seres | A |
| 353 | Chuka Taisen | Persecución entre seres ficticios con derribamiento de objetivos que no representan al ser humano, sin sangre, ni desmembramientos | B |

| | | | |
|-----|---------------------|--|---|
| 354 | Chopper I | Combate aéreo y terrestre derribando objetivos que no representan al ser humano, con explosiones | B |
| 355 | Check Man | Controlar a un muñeco en las cuatro direcciones cardinales para alcanzar un bono y que posteriormente se transforma en otro, hasta terminar, sin matar de manera grafica a otros seres | A |
| 356 | Chase H.Q. | Carrera de autos, sin muestras gráficas de sangre | A |
| 357 | Championship Sprint | Carrera de autos, sin muestras gráficas de sangre | A |
| 358 | Champion Baseball | Juegos de béisbol | A |
| 359 | Capcom Sports Club | Tres deportes para ser seleccionados, dunk stars -básquetbol-, smash stars -tenis- y kick stars -fútbol- | A |
| 360 | Capcom Baseball | Juegos de béisbol | A |
| 361 | Cannon Ball | Juego que al lanzar pelotas de colores y agruparlas en tres iguales o más del mismo color, se eliminan y dan puntos | A |
| 362 | Cameltry | Juego en donde se controla un laberinto, para dirigir una bola a su destino | A |
| 363 | Black Tiger | Un caballero medieval el cual enfrenta a seres ficticios con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 364 | Clowns | Dos muñecos que utilizan un trampolín para alcanzar objetivos | A |
| 365 | Colony 7 | Combate espacial con derribamiento de objetos, que de ninguna manera representan al ser humano | B |
| 366 | Do! Run Run | Juego en el que se tiene que coleccionar puntos en un laberinto, escapando de seres ficticios | A |
| 367 | Dog Fight | Un perro que maneja un avión para derribar aviones contrincantes | B |
| 368 | Dogyuun | Combate entre naves espaciales | B |
| 369 | Cloak & Dagger | Eliminación de seres ficticios sin matarlos de manera gráfica, para recolectar objetos en un ambiente de fantasía | A |
| 370 | Clash Road | Carrera de bicicletas | A |
| 371 | Cisco Heat | Carrera de patrullas sin representar al ser humano | A |
| 372 | Circus Charlie | Actividades de circo | A |
| 373 | Diamond Run | Juego en el cual se libera camino al tiempo en que pueden liberarse objetos, los cuales caen y eliminan a contrincantes, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 374 | Dig Dug | Seres ficticios que lanzan una cuerda para atrapar al enemigo y una vez atrapado lo infla hasta eliminarlo, se lleva a cabo en el subsuelo | A |
| 375 | Dig Dug II | Seres ficticios que lanzan una cuerda para atrapar al enemigo y una vez atrapado lo infla hasta eliminarlo, se lleva a cabo en paisajes abiertos | A |

| | | | |
|-----|----------------------------------|--|---|
| 376 | Dead Eye | Tiro al blanco en el cual se debe mantener una moneda en el aire disparándole, una vez que llega al tope la moneda aparece una ave no gráfica a la cual debes eliminar | A |
| 377 | Defender | Combate espacial con explosiones, que en ningún momento representan al ser humano | B |
| 378 | Darkstalkers: The Night Warriors | Peleas entre seres humanos y ficticios, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 379 | Dark Planet | Combate espacial con derribamiento de objetivos, que en ningún momento representan al ser humano | B |
| 380 | Danny Sullivan's Indy Heat | Carrera de autos en la que en ningún momento se representa al ser humano | A |
| 381 | Dangerous Seed | Combate espacial donde en ningún momento se representa al ser humano | B |
| 382 | Daioh | Combate aéreo entre aviones, donde en ningún momento se representa al ser humano | B |
| 383 | Cuby Bop | Competencia entre seres animados para eliminar bloques del color correspondiente con una pelota | A |
| 384 | Crystal Castles | Seres ficticios que recorren laberintos para recolectar los puntos que en ellos aparecen | A |
| 385 | Crude Buster | Peleas utilizando la fuerza física y armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 386 | Crazy Balloon | Controlar un globo evitando chocar en las paredes del laberinto | A |
| 387 | Crash! | Juego de carreras de patrullas | A |
| 388 | Crush Roller | Recorrer un laberinto que se rellena de color verde, sin ser tocado por seres ficticios | A |
| 389 | Congo Bongo | Un explorador el cual escala una montaña esquivando cocos que avienta un gorila | A |
| 390 | Mouse Attack | Evitar que un ratón llegue a donde se encuentra el queso, mediante la caída de un martillo | A |
| 391 | Site 4 | Simulador de pistola con la cual se mata a seres ficticios, con muestras gráficas que significan sangre, de color verde en los seres ficticios y de color roja en el jugador principal | D |
| 392 | Funky Jet | Peleas entre seres humanos apareciendo también seres ficticios, sin sangre ni desmembramientos | C |
| 393 | Frogger | Un ser ficticio que debe cruzar una avenida, evitando ser tocado por carros o por seres ficticios, en el momento en que es tocado se desvanece, sin que se aprecie la muerte del jugador de manera gráfica | A |
| 394 | Forgotten Worlds | Un ser humano disparando a seres ficticios los cuales a su vez le disparan y si este es tocado muere | C |
| 395 | Freeze | Un hombre que se encuentra atrapado en un laberinto de hielo, mismo que va abriendo paso con un soplete, evitando que un ser ficticio la congele | A |

| | | | |
|-----|-----------------------------------|---|---|
| 396 | Frisky Tom | Juego en el que el jugador esta en un laberinto con tubos de agua, misma que debe llevar al otro extremo, evitando ser tocado por seres ficticios | A |
| 397 | Exciting Soccer | Juego de fútbol soccer en el cual se puede elegir entre seis equipos | A |
| 398 | Extra Bases | Juego de béisbol | A |
| 399 | Extra Innings | Juego de béisbol, cuyas imágenes son en blanco y negro | A |
| 400 | Extreme Downhill | Carreras de esquí sobre nieve, contra reloj | A |
| 401 | Exvania | Un caballero medieval que enfrenta a otros dentro de un laberinto con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 402 | F-1 Dream | Carrera de autos contra reloj | A |
| 403 | F-1 Grand Prix | Carrera de autos tipo formula 1 | A |
| 404 | Fight Fever | Peleas de artes marciales entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 405 | Final Blow | Peleas de box, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 406 | | | |
| 407 | Final Star Force | Combate espacial sin representar en ningún momento al ser humano | B |
| 408 | F 1 Exhaust Note | Carrera de automóviles tipo formula 1 | A |
| 409 | Flying Shark | Combate aéreo, sin representar al ser humano | B |
| 410 | Euro Champ '92 | Juego de futbol soccer, donde se selecciona a un jugador de cuatro que aparecen y una bandera de doce que aparecen en la pantalla | A |
| 411 | Dominos | Dos flechas, una de ellas la controla el jugador, él cual debe tratar de no chocar ya que al hacerlo pierde el jugador | A |
| 412 | Double Dragon 3-The Rosetta Stone | Peleas entre seres humanos con artes marciales, sin sangre, peleando con diferentes habitantes del mundo | C |
| 413 | Double Dragon II – The Revenge | Peleas de seres humanos utilizando los puños y chacos, la pelea es entre cinco países, sin sangre | C |
| 414 | Double Play | Juego de béisbol en el que el muñeco batea hasta que le hacen los tres outs | A |
| 415 | Dragon Ninja | Peleas entre seres humanos utilizando artes marciales, y al impacto del golpe desaparece el contrincante, sin sangre, ni desmembramientos | C |
| 416 | Dream Soccer '94 | Ocho equipos con seres animados, que compiten en torneo mundial de fútbol soccer | A |
| 417 | Dynamite Dux | Caricaturas avanzando en diferentes escenarios eliminando a otros seres tipo caricatura | A |
| 418 | Eco Fighters | Armas nucleares eliminando obstáculos y seres ficticios que al contacto desaparecen | B |

| | | | |
|-----|---------------------------|---|---|
| 419 | Elevator Action | Un ratero que ingresa por la parte superior de un edificio y desciende a través del elevador, disparando a seres con traje y sombrero, además de tomar diversos objetos de las puertas rojas; al recibir varios disparos o permanecer debajo del elevador, el ratero desaparece, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 420 | Emeraldia | Juego en donde se debe salvar a un pez de un encierro de bloques | A |
| 421 | Espial | Una nave que avanza para alcanzar un objetivo y es atacada por proyectiles los cuales son derribados por la misma nave | B |
| 422 | Enduro Racer | Carrera de motos en una pista | A |
| 423 | Dommy | Juego de domino con seres ficticios, uno jugando y otros tratando de eliminarlo, sin que se aprecien muertes gráficas de los seres | A |
| 424 | Future Spy | Juego de guerra entre naves aéreas y marítimas tratando de destruirse, sin sangre | B |
| 425 | Galaxy Wars | Naves espaciales en combate, sin sangre, ni desmembramientos | B |
| 426 | Galaga '88 | Combate espacial entre naves, donde la nave que se controla únicamente se mueve de izquierda a derecha, sin representar al ser humano | B |
| 427 | Gemini Wing | Combate aéreo de un avión contra seres ficticios con movimiento, sin que representen al ser humano | B |
| 428 | Gekirindan | Combate espacial, sin representar al ser humano | B |
| 429 | Ghost Pilots | Combate aéreo entre avionetas, en ningún momento representan al ser humano | B |
| 430 | Gimme a Break | Una partida de billar | A |
| 431 | Goalie Ghost | Juego de fútbol-tenis | A |
| 432 | F-1 Super Lap | Simulador de carrera de autos con tres pistas para elegir, sin representar al ser humano | A |
| 433 | Daytona USA 2 | Simulador de carrera de autos, con otros autos que compiten, tres pistas para elegir, donde no se representa al ser humano, sin muestras gráficas que signifiquen sangre | A |
| 434 | Ridge Racer V | Simulador de autos, donde se seleccionan cuatro pistas y cuatro autos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre | A |
| 435 | Side by Side 2 Evoluzione | Simulador de autos, con volante, pedales de acelerador y freno, donde el jugador escoge vehículo y pista para competir en carreras contra otros autos | A |
| 436 | 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 | B |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 437 | Side by Side 2 | Simulador de carrera de autos con cinco pistas y doce autos para elegir | A |
| 438 | Operation Wolf 3 | Ataque a terroristas en una bodega, utilizando armas de fuego, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos | D |
| 439 | Dance Maniax | Simulador de baile en el cual se marcan los movimientos de las manos sobre unos lectores de movimiento, de acuerdo a como se señale en la pantalla | A |
| 440 | Dance Maniax 2nd Mix | Simulador de baile en el que se pasan las manos sobre unos sensores, según los movimientos que se indiquen en la pantalla, se pueden elegir entre nueve melodías | A |
| 441 | Dancing Stage Featuring Disney's | Simulador de baile donde aparecen figuras de Disney, se trata de que un jugador siga los pasos que se indican en la pantalla y los marque en una plataforma inferior mediante el movimiento de los pies al pisar los sensores | A |
| 442 | Dancing Stage Featuring Disney's Rave | Simulador de baile entre una o dos personas, donde aparecen figuras de Disney, se trata de pisar sensores de conformidad con los movimientos que indique la pantalla para acumular puntos hasta concluir una melodía | A |
| 443 | Dancing Stage Featuring Dreams Come True | Simulador de baile, donde se deben pisar sensores ubicados en la parte inferior, según se señale en la pantalla, de acuerdo a la melodía seleccionada | A |
| 444 | Dancing Stage Featuring True Kiss Destination | Simulador de baile donde se sigue la melodía seleccionada con el movimiento de los pies, que son colocados en sensores según se indique en la pantalla | A |
| 445 | Gypsy Juggler | Un muñeco que debe mantener bolas en el aire, pegándoles con el cuerpo | A |
| 446 | Guzzler | Un ser ficticio que debe apagar flamas fijas con chorros de agua en diversos escenarios ficticios, además de tomar objetos con forma de nubes o copas; de las flamas salen personajes que simulan ser llamas, las cuales también se apagan con chorros de agua y desaparecen | A |
| 447 | Gunbird | Misiones de combate aéreo y terrestre, sin que se represente al ser humano | B |
| 448 | 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 | B |
| 449 | Gulf War II | Combate aéreo con derribamiento de objetivos | B |
| 450 | Guided Missile | Combate terrestre con derribamiento de objetivos | B |
| 451 | Growl | Misiones de un ser humano enfrentando a otros humanos, con el uso de la fuerza física y armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|-----------------------------|---|---|
| 452 | Gridlee | Juego en el cual se tienen que atrapar pelotas en una superficie cuadrículada | A |
| 453 | Gridiron Fight | Juego de fútbol americano | A |
| 454 | Great Swordsman | Deportes, esgrima | A |
| 455 | Great Sluggers | Juegos de béisbol | A |
| 456 | Great 1000 Miles Rally | Carrera de autos | A |
| 457 | Gururin | Acomodar a seres ficticios que caen desde arriba de la pantalla, con el objetivo de juntar tres del mismo color, logrando así que desaparezcan y no llenen la pantalla | A |
| 458 | Golden Axe | Tres humanos que pasan misiones eliminando a seres ficticios para recuperar su aldea, con el uso de armas y la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 459 | Gorf | Derribamiento de objetos espaciales sin vida | B |
| 460 | Confidential Mission | Juego interactivo de pistola, donde seres humanos en persecución dentro de un edificio se matan de manera gráfica, sin desmembramientos, ni muestras gráficas que signifiquen sangre | C |
| 461 | Arctic Thunder | Simulador de matoesqui en donde hay que librar obstáculos en carrera sobre una montaña, sin muestras gráficas de desmembramientos, ni sangre | A |
| 462 | Motorcycles Harley Davidson | Simulador de competencia de motos, donde el jugador se sube a una moto la cual tiene movimientos similares a la de una real, sin muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos | A |
| 463 | Hydro Thunder | Simulador de lancha en competencias en río salvaje, en la cual tiene que librar obstáculos, sin muestras gráficas de desmembramientos, ni de sangre | A |
| 464 | Hyperbowl | Juego interactivo de boliche, en el cual el jugador va conduciendo la bola con sus manos, a efecto de derribar los bolos que son vistos en la pantalla | A |
| 465 | Motocross Go! | Simulador de motocicleta en competencia con otras motos en diversas pistas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | A |
| 466 | Sega Strike Fighter | Simulador en el que se despega un avión que al volar derriba objetivos, los cuales no representan seres humanos | B |
| 467 | Wave Runner | Simulador de moto lancha, competencia individual o por pareja en río, al abordar la moto se siente como si fuera en el agua | A |
| 468 | Pang! 3 | Un dibujo animado que utiliza una lanza que llega al techo para ir eliminando bolas que se dividen hasta desaparecer | A |
| 469 | Puzzle II | Un ser humano que acomoda figuras de peces de acuerdo a su color o forma | A |

| | | | |
|-----|----------------------|--|---|
| 470 | The Gladiador | Persecución de seres humanos, los cuales pelean con armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 471 | Hustle | Juego de destreza en donde una flecha entra a un recuadro que marca puntos, mismos que se suman al puntaje acumulado por el jugador, el cual pierde si la flecha se estrella y no entra al recuadro y/o cuando se termina el tiempo | A |
| 472 | Hotdog Storm | Guerra entre naves aéreas tratando de destruir naves más grandes, sin muestras de sangre, ni desmembramientos | B |
| 473 | Hot Chase | Carrera de autos donde si en determinado tiempo no se supera el recorrido, explota el auto | A |
| 474 | High Impact Football | Deportes, juegos de fútbol americano donde se selecciona uno de quince equipos, además de una de nueve jugadas tanto ofensivas como defensivas, se trata de anotar el mayor número de puntos en cuatro cuartos de tiempo mediante series de cuatro jugadas para conseguir avanzar diez yardas, hasta llegar a la zona de gol | A |
| 475 | Hexion | Acomodar conjuntos de cuatro hexágonos los cuales bajan en la pantalla acomodados de diversas formas, se puede modificar la posición de los conjuntos con los botones, se deben acomodar en paneles de tres formas diferentes, los cuales se seleccionan entre grande, largo y diagonal, los paneles están divididos como el interior de un panel, al ser colocados los hexágonos en la parte inferior de la pantalla cambian de color y al completar una línea del mismo color desaparece, para no permitir que los hexágonos lleguen a la parte superior de la pantalla, ya que si llegan en ese momento se termina el juego | A |
| 476 | Frenzy Express | Simulador de patín, el cual debe moverlo el jugador, para poder esquivar obstáculos que son reflejados en una pantalla, misma que se encuentra al frente del jugador | A |
| 477 | Hard Head | Misiones de un ser ficticio que al brincar transforma cuadros en diversos objetos sin caer éstos, además recolecta objetos como estrellas que no están cubiertos por los cuadros, también encapsula en burbujas a seres ficticios o los elimina cuando les cae encima, pero sin matarlos de manera gráfica | A |

| | | | |
|-----|-----------------------------|--|---|
| 478 | Hardhat | Un ser ficticio que debe acomodar cada una de las letras de la palabra EXIDY, empujándolas hacia la parte central de la pantalla, para encontrar las letras el ser ficticio debe desaparecer líneas verdes con solo tocarlas, al quitar todas las líneas de un extremo se recorre la pantalla, asimismo debe evitar ser tocado por hachas y un remolino, ya que si lo tocan cae y desaparece sin matarlo de manera gráfica | A |
| 479 | Hard Drivin' | Carrera de autos en una carretera, donde se observa en la pantalla el tablero del auto que se maneja, se debe recorrer la carretera en menos de un minuto con treinta y cinco segundos, en caso contrario se termina el juego | A |
| 480 | Hang-On Jr. | Carrera de motos en pista, donde se deben recorrer once tramos en un tiempo determinado cada uno, si no termina el juego, al chocar explota la moto, pero el piloto resulta ileso y continua la carrera | A |
| 481 | Hangly Man | Un ser animado que come los puntos y frutas que hay en un laberinto, sin ser tocado por cuatro fantasmas de colores, mismos que se hacen vulnerables cuando el ser animado come pastillas parpadeantes ya que se ponen todos los fantasmas de color azul y se los puede comer, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 482 | Silent Scope Ex | Juego interactivo de un rifle con mira telescópica por medio de la cual se enfoca el objetivo al que hay que dispararle, los cuales pueden consistir en seres humanos o helicópteros, no se muestra sangre, ni desmembramientos | C |
| 483 | Time Crisis 3 | Juego interactivo de una pistola con la cual se les dispara a seres humanos y una vez que se mata a estos se pasa a otra misión, no se aprecian muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos | C |
| 484 | Virtua Tennis | Juego de tenis en el que se puede elegir a un jugador de ocho que están disponibles para disputar un torneo | A |
| 485 | Frantic Fred Ice | Un oso que debe comer las manzanas que dejan caer tres ardillas y esquivar los yunques que también dejan caer las ardillas; si el oso se come todas las manzanas sin ser tocado por los yunques entonces gana | A |
| 486 | ATV Track Quads on Amazonas | Competencia de cuatrimotos en cinco circuitos de playa o selva, donde hay que llegar a determinados indicadores (jok!) para continuar en la carrera y al pasar cinco indicadores se accede al siguiente circuito | A |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 487 | Best Bout Boxing | Juego de campeonato de box entre seres humanos, donde se escogen a diferentes adversarios con los que se compite en tres rounds en un tiempo determinado, si se vence al oponente se continua peleando, no se observan muestras gráficas de sangre | C |
| 488 | Crystal of the King | Un ser humano que montado en un ser ficticio enfrenta a seres ficticios con el uso de armas, en un ambiente medieval, con muestras gráficas que significan sangre y desmembramientos | D |
| 489 | F1 Grand Prix Star II | Simulador de carreras de autos en pista, donde se compite con otros autos, sin que desaparezca el auto cuando choca, sin imágenes de seres humanos | A |
| 490 | Fisherman's Bait Marlin Challenge | Simulador de pesca deportiva, con diferentes tipos de peces o reptiles acuáticos, en ambiente de tormenta o día soleado | C |
| 491 | Four Trax Racing | Simulador de carrera de motos, con movimiento en el volante y el asiento | A |
| 492 | Off Road Challenge | Simulador de carreras de camionetas en las que se pueden elegir entre cuatro camionetas y seis pistas | A |
| 493 | Lethal Enforces | Simulador de combate en situación policial, con el uso de armas y muestras gráficas que significan sangre, en cinco escenas de enfrentamiento, donde se eliminan seres y una práctica con indicadores como objetivos, no hay desmembramientos | D |
| 494 | Lethal Enforces II Gunfighters | Simulador de pistolas que se desarrolla en un escenario del oeste, donde se enfrentan seres humanos, con muestras gráficas que significan sangre . sin desmembramientos | D |
| 495 | Lucky & Wild | Simulador de persecución en automóviles y combate de seres humanos, con el uso de armas de fuego, sin muestras gráficas que significan sangre, ni desmembramientos | C |
| 496 | Marvel vs. Capcom Clash of Super Heroes | Peleas entre equipos de dos seres animados con el uso de la fuerza física, sin muestra gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 497 | Pump It Up Dlx Extra | Simulador de baile, donde se deben pisar flechas en un tapete, para coincidir bailando con las flechas que se presentan en la pantalla, al ritmo de un vídeo musical | A |
| 498 | Rave Racer | Simulador de carrera de autos sobre una avenida, sin gente, sin autos, al chocar desaparece el auto y comienza de nuevo la carrera | A |
| 499 | Seibu Cup Soccer | Encuentros de fútbol soccer, con doce equipos en torneo de copa | A |
| 500 | Snow Board Championship | Un ser humano que utiliza un esquí para deslizarse sobre la nieve | A |

| | | | |
|-----|---------------------------------|--|---|
| 501 | Sonic Blast Man | Simulador donde se utiliza la fuerza mediante golpes, para derrotar a seres humanos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre | C |
| 502 | | | |
| 503 | Virtua Striker 2 '98 | Deportes, juego de fútbol soccer | A |
| 504 | Virtua Striker 2 '99 | Campeonato mundial de fútbol soccer con veintisiete equipos de diferente nacionalidad, se debe ganar en un encuentro a un equipo distinto, tiene cinco niveles | A |
| 505 | World Rally Championship | Simulador de carreras de autos donde al chocar se voltea el auto y al hacer contacto con la gente desaparece, sin muestras gráficas que signifiquen sangre | A |
| 506 | Raiden II | Misiones de un avión que combate contra aviones, tanques y helicópteros, con el uso de armas y bombas, sin mostrar seres humanos | B |
| 507 | 1941 Counter Attack | Persecución aérea donde un avión derriba a otros aviones, sin que aparezcan seres humanos | B |
| 508 | 1942 | Persecución donde un avión derriba a otros aviones y objetos sin vida | B |
| 509 | 1943 The Battle Of Midway | Combate aéreo entre aviones, sin que aparezcan seres humanos | B |
| 510 | 64th Street – A Detective Story | Peleas con parejas de seres humanos, en distintos escenarios, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 511 | 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 | B |
| 512 | Armored Car | Un vehículo que recorre un laberinto, según lo indique el mapa que aparece en la pantalla, sin competir contra otros autos, en caso de chocar desaparece el auto, en ningún momento se observan seres humanos, ni muestras gráficas que signifiquen sangre | A |
| 513 | ATV Track | Competencia de cuatrimotos en cinco circuitos de playa o selva, donde hay que llegar a determinados indicadores (jok!) en un tiempo determinado, para continuar en la carrera y al pasar cinco indicadores se accede al siguiente circuito | A |
| 514 | Bobble Bobble | Un ser animado que lanza burbujas para atrapar a seres ficticios y al destruirlas se convierten en frutas, las cuales se come el ser animado para hacer puntos | A |
| 515 | Calipso | Persecución submarina donde buzos matan animales marinos, sin que éstos representen al ser humano | C |
| 516 | Commando | Combate de guerra entre seres humanos con el uso de armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|-------------------------------|--|---|
| 517 | Cosmic Avenger | Guerra espacial de naves, sin que se represente al ser humano, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | B |
| 518 | Cyballer | Combate entre hombres del espacio contra naves espaciales, al término del combate entre ellos, deben los hombres evitar ser tocados por asteroides, no hay muestra gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 519 | 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 | B |
| 520 | Champion Wrestler | Deportes, lucha libre en la que seres humanos compiten en parejas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 521 | Chelnov: Atomic Runner | Misiones de un ser humano eliminando fantasmas e insectos, con el uso de armas, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos | D |
| 522 | Dead or Alive | Luchas de seres humanos con artes marciales, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 523 | Drift Out '94- The Hard Order | Simulador de carrera de autos contra reloj, en caso de no cumplir el recorrido en el tiempo marcado se pierde el juego | A |
| 524 | Drummania Complete | Simulador de percusiones donde se tocan tambores de colores, según se indique en la pantalla, para ir al ritmo de una melodía | A |
| 525 | 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 | B |
| 526 | 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 | B |
| 527 | Extermination | Batalla entre seres humanos y cibernéticos en una especie de pantano, sin muestras gráficas que signifique sangre, ni desmembramientos | C |
| 528 | Final Lap 3 | Simulador de carrera de autos, donde se pueden elegir cuatro pistas diferentes | A |
| 529 | Frenzy | Un ser humano que dispara a seres animados o espectros en una especie de laberinto, al cual se le pueden modificar las paredes | C |
| 530 | Gun Smoke | Aventuras del oeste donde seres humanos se enfrentan con el uso de armas, con muestras gráficas que significan sangre | D |
| 531 | Hammerin' Harry | Misiones de un ser humano que destruye cajones para obtener bonos y con un mazo elimina a otros seres humanos o diversos objetos sin vida, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|--------------|---|---|
| 532 | Hellfire | Batalla espacial entre naves, sin que se represente al ser humano | B |
| 533 | Insector X | Batalla de seres humanos contra insectos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 534 | Jumping Jack | Un ser animado que debe saltar varias tablas apoyadas en rocas en forma de sube y baja, esquivando a diferentes animales tales como: monos, topos y rinocerontes, sin que se encuentran sobre hongos y rocas, al tirar algún animal y coleccionar la fruta se obtiene un determinado puntaje, el ser animado posee tres vidas y tiene que llegar hasta donde se encuentra el dinero | A |

535

| | | | |
|-----|------------------|--|---|
| 536 | Kram | Tres seres animados que comen globos en un determinado tiempo, evitando ser tocados por otros seres animados con figuras de calabaza ya que si los tocan son eliminados, sin matarlos de manera gráfica, al ganar hay puntaje en el score y pasa a otro nivel, no hay sangre, ni desmembramientos | A |
| 537 | Lady Bug | Una catarina que debe recorrer un laberinto comiendo objetos, sin ser tocada por escarabajos que salen del centro del laberinto, la catarina puede mover segmentos de los muros para bloquear a los escarabajos, sin matarlos gráficamente | A |
| 538 | Legendary Wings | Un ser ficticio, hombre con alas, que tiene que eliminar a naves, hasta entrar al interior de la boca de una cabeza de piedra, donde llega a un laberinto en el que elimina con un arma a dragones, evitando ser atacado por bolas de fuego que éstos lanzan por la boca, al final del laberinto el ser ficticio elimina al guardián de la salida, y una vez en el exterior combate con otras naves y serpientes a las que tiene que lanzarles bombas en la cabeza para destruirlas y llegar a unas quimeras o dragones a quienes también elimina, al final pasa a otro nivel similar, no hay sangre, ni desmembramiento | C |
| 539 | Libero Grande | Juego de fútbol soccer en el cual se puede elegir un equipo de treinta y dos que hay, el torneo consta de cinco encuentros | A |
| 540 | Liquid Kids | Seres animados que atrapan y comen diversos objetos mediante gotas de agua, tales como pasteles, zapatos y plantas, el juego se desarrolla en diferentes mundos de fantasía | A |
| 541 | Magical Drop III | Un ser animado que lanza bolas de colores, para agruparlas y desaparecerlas, según el color de la que lance | A |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 542 | 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 | B |
| 543 | Mars Matrix | Una nave espacial que va derribando objetivos sin vida, sin que aparezcan seres humanos | B |
| 544 | Mat Mania | Deportes, lucha libre entre dos seres humanos con el uso de la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 545 | Mega Man 2 The Power Fighters | Personajes ficticios que se eliminan al ser alcanzados por proyectiles que lanzan, se puede jugar en tres niveles de dificultad | C |
| 546 | Mega Man: The Power Battle | Misiones de seres humanos galácticos que eliminan a androides y robots, con el uso de pistolas de rayo láser, con tres opciones de personajes y seis mundos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 547 | Midnight Resistance | Guerra entre seres humanos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 548 | Mighty! Pang | Juego donde un niño utiliza una lanza para desinflar los globos que aparecen en la parte alta de la pantalla, al impacto el globo se fragmenta, y debe de desinflar todos para pasar a otro nivel, si lo toca alguno de ellos el niño se eleva y al caer desaparece y comienza nuevamente el juego, sin sangre, ni muerte gráfica | A |
| 549 | Mr. Do! | Juego interactivo en el cual un ser animado tiene que podar el césped y comer frutas antes de ser comido por monstruos | A |
| 550 | Mr. Do's Castle | Juego interactivo donde un ser animado tiene que subir cuatro niveles de un castillo, golpeando cuadros de frutas y llaves, evitando ser comido por monstruos, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 551 | Mr. Do's Wild Ride | Un duende que tiene que recorrer las vías de una montaña rusa y subir hasta tomar la bandera que esta en la cima, en su camino tiene que subir pequeñas escaleras para coleccionar frutas que dan puntos, así como evitar ser atropellado por carros y unas esferas con movimiento de péndulo, no hay muerte gráfica, sangre, ni desmembramientos | A |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 552 | Neo Drift Out New Technology | Recorrer una pista en determinado tiempo compitiendo con otros autos, en caso de no concluir el recorrido en el tiempo establecido se termina el juego | A |
| 553 | Nova 2001 | Batalla espacial en la cual se da la eliminación de naves, sin que se represente algún ser humano | B |
| 554 | Out Zone | Misiones de seres humanos eliminando androides, ya sea en ataque terrestre o aéreo a bordo de naves, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 555 | Plotting | Un huevo que lanza cubos con diferentes figuras a otros huevos los cuales desaparecen al ser tocados por los cubos sin matarlos de manera gráfica | A |
| 556 | Power Excavator | Simulador de pala mecánica con la cual se debe cargar un camión en un tiempo determinado | A |
| 557 | Power Spikes II | Deportes juegos de voleibol, donde se elige a uno de cuatro países para competir | A |
| 558 | Power Stone 2 | Seres humanos que pelean dentro de un palacio oriental o un barco, con el uso de armas y tanques de guerra, sin muestras que signifiquen sangre, ni demembramientos | C |
| 559 | Pump It Up The Premier 3 | Simulador de baile que opera en su desarrollo con dos personas o una sola | A |
| 560 | Puzz Loop | Lanzar esferas desde el interior de una espiral para eliminar las esferas que avanzan de afuera hacia adentro, se eliminan las esferas que coincidan de color y las de colores diferentes se acumulan en el espiral, en caso de que las esferas lleguen al centro del espiral y toquen al lanzador, sin matarlo de manera gráfica, se termina el juego | A |
| 561 | Puzznic | Juego donde se tienen que acomodar cubos que en su interior tienen figuras diversas y tienen que coincidir para que sean eliminadas, normalmente son mas de tres juntas | A |
| 562 | Qix | Juego interactivo en el cual una esfera de color rojo va recorriendo el interior de un cuadro marcando una línea blanca y así cerrar cuadros, evitando ser tocados por luces centelleando y líneas | A |
| 563 | Rainbow Islands – The Story of Bubble Bobble 2 | Seres ficticios que recolectan frutas y bocadillos eliminando animalitos sin matarlos de manera gráfica, en diversos escenarios de fantasía correspondientes a siete submundos | A |

| | | | |
|-----|-----------------------------|---|---|
| 564 | Rastan | Pelea entre un ser humano y seres mitológicos, los cuales son desintegrados al ser tocados por espadas y hachas que lanzan bolas de fuego, el ser humano debe superar los obstáculos de relieve como cruzar una cascada subir por cuerdas, río, así como cruzar pozos con fuego y subir por cadenas o cuerdas que conducen hacia los pasillos de un castillo, además tiene que descubrir y poseer trece elementos que le dan poderes para pelear y superar cada etapa, estos elementos le proporcionan armas, armaduras y puntos, no hay sangre, ni desmembramiento | C |
| 565 | 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 | B |
| 566 | Rod-Land | Seres animados que recolectan flores y frutas en escenarios de fantasía, donde suben y bajan escaleras para esquivar a otros seres que si los tocan los hacen pequeños y con alas, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 567 | Saint Dragon | Un dragón cibernético que elimina animales cibernéticos con el uso de la fuerza física y armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 568 | Samurai Spirit Amakusa | Pelears entre seres humanos con armas, tales como espadas o cadenas, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos | D |
| 569 | Sangokushi | Una baraja asiática en la cual se deben eliminar las cartas que están duplicadas en determinado tiempo | A |
| 570 | Saturday Night Slam Masters | Deportes, campeonato de lucha libre entre seres humanos en forma individual o en parejas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 571 | Score | Lucha entre cuatro personajes ficticios con poderes, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 572 | Section Z | Batalla espacial entre seres humanos y aliens (ovnis), sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 573 | Shanghai III | Eliminar cartas repetidas de una baraja asiática en determinado tiempo, sino se eliminan a tiempo se termina el juego | A |
| 574 | Shoot Away II | Simulador de tiro al blanco, aparecen dos luces blancas en la pantalla a las cuales se les dispara, el jugador cuenta con ocho oportunidades de dos tiros en cada ocasión | C |
| 575 | Side Arms-Hyper Dyne | Batalla especial entre seres humanos y extraterrestres, donde además se deben recolectar satélites, sin muestras gráficas que signifiquen sangre. ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 576 | Side Pocket | Un juego de billar | A |
| 577 | Slam Dunk | Deportes, juegos de básquetbol en torneo de la NBA | A |
| 578 | Snap Jack | Seres animados que van alcanzando objetivos eliminando a otros seres animados, pero sin matarlos de manera gráfica | A |
| 579 | Snow Bros. 2 With New Elves | Cuatro seres ficticios los cuales lanzan nieve para formar bolas, emiten rayos para formar nebulosas, llenan una burbuja de agua o mediante remolinos, atrapan a personajes ficticios en un ambiente de fantasía para eliminarlos sin matarlos de manera gráfica, durante varios escenarios hasta llegar a un personaje de mayor tamaño que genera a los personajes ficticios | A |
| 580 | Snow Bros. Nick & Tom | Seres ficticios que arrojan nieve a otros seres ficticios hasta formar una bola de nieve, la cual empujan para que al chocar con las paredes del escenario de fantasía o con los seres ficticios, se transforme en diversas frutas, sin matar de manera gráfica a los seres ficticios | A |
| 581 | Son Son | Juego en el que un chango toma frutas para comérselas y elimina pirañas o monstruos lanzándoles bolitas de color amarillo y que al ser tocados por estas se desvanecen, sin matarlos de manera gráfica, el juego se desarrolla al desplazarse el chango por un túnel, de un total de siete | A |
| 582 | Space Panic | Un ser animado que sube escaleras para quitar parte del piso de una construcción, recolectando manzanas | A |
| 583 | Speed Coin | Juego en el cual se controla a la imagen de una moneda para que baje a través de manivelas hasta entrar a un hoyo, dando puntaje y accediendo a varios niveles de dificultad | A |
| 584 | Spinmaster | Misiones de seres animados sobre una lancha, en la cual golpean a otros seres animados con un yoyo evitando ser derribados de la lancha, sin muestras gráficas que signifiquen sangre | C |
| 585 | Steep Slope Sliders | Juego de deportes SKY en el que un ser humano se desliza en una tabla sobre la nieve, debiendo realizar un recorrido en determinado tiempo para que pueda ir acumulando puntos; en caso de que no acumule cierto número de puntos el juego termina y si por el contrario los acumula pasa a otro nivel. En el desarrollo del juego no se muestran golpes ni heridas físicas | A |
| 586 | Street Fighter II Hyper The Anniversary Edition | Pelea entre seres humanos con poderes, el juego se desarrolla en diferentes escenarios, se elige a uno de dieciséis peleadores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 587 | Street Fighter II' Turbo – Hyper Edition | Peleas entre seres humanos con el uso de artes marciales, se puede elegir a uno de doce peleadores, con muestras gráficas que significan sangre. pero sin desmembramientos | D |
| 588 | Street Fighter II, Champion Edition | Peleas entre seres humanos con el uso de técnicas de artes marciales, son doce competidores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 589 | Street Hoop | Deportes, juegos de básquetbol | A |
| 590 | Super Chase (Criminal Termination) | Persecución de autos en la cual se tiene que librar diferentes obstáculos como carros y pandilleros que lanzan dinamita para eliminar al conductor, se observan gráficamente choques y destrozos del auto que se maneja, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 591 | Super Football Champ | Deportes, juegos de fútbol con la participación de treinta equipos en torneo mundial | A |
| 592 | Super Pang | Un ser animado que destruye bolitas de colores en el aire, haciéndolas más pequeñas a cada contacto, hasta desaparecerlas | A |
| 593 | Super Pierrot | Seres animados que comen puntos en el camino que se encuentran dentro de un laberinto, antes de que sean comidos por insectos, los cuales pueden ser eliminados por los seres ficticios al lanzarles esferas, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 594 | Super Puzzle Fighter II Turbo | Acomodador de cubos de colores en forma vertical, en ocasiones incrementa de tamaño, siempre y cuando se acomoden del mismo color y se eliminan por medio de esferas del mismo color o brillantes, reflejando dicha acción mediante golpes o poderes entre seres humanos, hasta eliminarlo, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 595 | Tazz Mania | Una rana que elimina a seres animados, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 596 | Tech Romancer | Pelea entre robots, operados por seres humanos, los cuales tienen diversos poderes, se desarrolla en diferentes escenarios, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 597 | The Astyanax | Misiones de un ser humano que mata a seres ficticios con una hacha, con muestras gráficas que significan sangre, pero sin desmembramientos | D |
| 598 | The Legend of Kage | Seres humanos de la época medieval China que pelean con ninjas utilizando sables, espadas y estrellas, dicha batalla se lleva a cabo en un bosque y en las copas de los árboles, sin muestras gráficas que significan sangre ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|---------------------------------------|--|---|
| 599 | The New Zealand Story | Misiones de un pollito en un zoológico, el cual debe comer frutas, las cuales obtiene convirtiendo a diversos seres en frutas, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 600 | The Ultimate 11 | Deportes, juegos de fútbol | A |
| 601 | Three Wonders | Juego con tres historias tituladas midnight wanderers, chariot y dont pull, en los dos primeros se observan misiones de un ser animado que elimina a monstruos con el uso de la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos; y en el tercero un conejito recorre un laberinto comiendo fruta, evitando ser tocado por un dragón, lanza cubos para eliminar a seres animados, sin matarlos de manera gráfica | C |
| 602 | Toki | Misiones de un simio que elimina a insectos con el uso de la fuerza física y lanzándoles bolas de colores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |
| 603 | Trojan | Pelea entre seres humanos con el uso de armas y la fuerza física, en escenarios medievales, con muestras gráficas que signifiquen sangre, sin desmembramientos | D |
| 604 | Truxton II | Batalla espacial en la cual una nave derriba a otras naves espaciales, sin representar en algún momento al ser humano | B |
| 605 | Twin Cobra | Misiones de combate entre helicópteros, aviones y tanques militares, con derribamiento de objetivos, sin representar al ser humano | B |
| 606 | Vampire Savior 2: The Lord of Vampire | Peleas de artes marciales entre robots y seres humanos, se pueden seleccionar dieciséis luchadores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos, ni el uso de armas | C |
| 607 | Varth: Operation Thunderstorm | Persecución aérea donde un avión debe disparar para eliminar a otros aviones, sin que se represente al ser humano | B |
| 608 | Virtua NBA | Deportes, juegos de básquetbol donde se pueden seleccionar dieciséis equipos de la NBA | A |
| 609 | Vulgus | Seres ficticios que combaten con el uso de armas, eliminando a otros seres ficticios y ovnis | C |
| 610 | Yankee Do! | Seres animados que comen frutas en un laberinto, esquivando a otros seres animados con caballos y cajas que sirven de obstáculos, los seres animados se eliminan con bolas de fuego, sin matarlos de manera gráfica | A |
| 611 | Zero Time | Misiones de combate en el espacio entre seres animados, con el uso de armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos | C |

| | | | |
|-----|------------------------|---|---|
| 612 | Zero Wing | Misiones de seres ficticios que derriban a naves espaciales (extraterrestres) con el uso de armas en diferentes escenarios de un planeta o en el espacio | C |
| 613 | Zoo Keeper | Un ser animado que debe construir una barda para encerrar animales en el zoológico, al tiempo que evita ser atrapado por éstos | A |
| 614 | Atomic Punk | Seres animados que ponen bombas en un ambiente de fantasía para eliminar obstáculos y seres ficticios, los cuales algunos son desintegrados o quemados; al final se obtiene un puntaje aumentando el score y pasa el participante a otro nivel o mundo con mayor grado de dificultad, no hay sangre | C |
| 615 | Bomber Man | Un ser ficticio que libera camino mediante la colocación de bombas para recolectar diversos objetos que le dan bonos, evitando a otros seres ficticios los cuales si son tocados por la explosión de la bomba desaparecen sin matarlos de manera gráfica | C |
| 616 | Higemaru – Pirate Ship | Un ser ficticio que elimina diversos obstáculos, así como a otros seres ficticios mediante bombas en un laberinto, al final los seres ficticios dan puntos y aumenta el score, pasando a otro nivel | C |
| 617 | Money Puzzle Exchanger | Juego donde se tienen que acomodar, imágenes de monedas de igual denominación y color para obtener puntos, se observan a seres animados los cuales animan a los participantes según vayan avanzando | A |
| 618 | The Keisatsukan 2 | Juego interactivo de pistola, en el piso se observa un tapete el cual debe ser pisado por el jugador quien tiene que hacer los movimientos a efecto de que esquive las balas que le disparan los delincuentes, su funcionamiento es a través de sensores y en el desarrollo del juego se puede elegir a uno de cuatro personajes que aparecen, así como a uno de seis escenarios en los cuales varían las armas que se utilizan, ya que se observan distintos tipos de balas en cada uno, sin que el jugador las seleccione, la misión del juego consiste en capturar a presuntos delincuentes y en la medida en que se capturen se pasa a otro nivel. Para lograr la captura de los delincuentes se tienen que ir matando de manera gráfica a otros seres humanos, no se observa que exista sangre, así como tampoco se aprecian desmembramientos, ni mutilaciones | C |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 619 | Dark Silhouette | Juego interactivo de rifle con mira telescópica consiste en sabotear un plan terrorista, por medio del rifle se enfoca y dispara a seres humanos o bien objetos, se lleva a cabo en varios escenarios, los cuales son: un puente, la rueda de la fortuna, un edificio, un helicóptero y una camioneta que recorre la ciudad; para avanzar de un escenario o nivel a otro, hay que liquidar terroristas, no hay sangre, ni desmembramientos | C |
| 620 | Eighteen Wheeler American Pro Trucker | Simulador de un trailer que se conduce por la ciudad en un tiempo determinado, hay algunos autos que al chocarlos otorgan más tiempo de juego | A |
| 621 | Kick It Jr | Simulador de balón el cual se encuentra sujeto a una especie de cuerda, el juego consiste en anotar goles mediante el golpeo del balón, el tiro se dirige hacia una especie de portería que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Los tiros que el jugador realice se van observando en la pantalla mediante el movimiento que el balón efectúa; se comienza con un penalti y en caso de que se anote gol se avanza con otro tiro el cual ya es afuera del área que se simula en la pantalla, ya que el balón puede ser movido hacia los lados, pero sin que varíe la distancia en que se encuentra | A |
| 622 | Kick It | Juego interactivo que consiste en meter goles mediante un simulador de balón, el cual se encuentra sujeto a una especie de cuerda. El jugador debe patear el balón en comento hacia una especie de portería que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y el movimiento que se efectúa se aprecia en la pantalla, en caso de anotar el primer tiro que consiste en un penalti, se avanza a otro tipo de tiros, los cuales ya son afuera del área que se muestra en la pantalla, ya que el jugador siempre podrá acomodar el balón pudiendo variar su ángulo más no la distancia. En caso de que el jugador falle en tres ocasiones se termina el juego. | A |
| 623 | Top Skater Sega Skateboarding | Juego interactivo donde hay que subirse a una patineta y que en la pantalla muestra como si uno estuviera manejándola, es una carrera donde hay que escoger dos circuitos, amateur y avanzado, hay que librar obstáculos y recoger aros y monedas para que le den puntos, no hay sangre | A |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 624 | Pump It Up | Simulador de baile, hay que pisar un sensor conforme lo indican las flechas que aparecen en la pantalla e ir al ritmo de la música, son cincuenta y seis pistas a elegir, se baila entre una o dos personas, los niveles son: normal, medio, avanzado, mitad doble y doble completo | A |
| 625 | Police Trainer | Deportes simulador de tiro, se maneja con una pistola para disparar hacia objetos sin vida que aparecen en la pantalla, tales como: dianas de tiro, círculos de colores, esferas y siluetas sin movimiento, las siluetas salen de repente y hay que dispararles solo a las que portan un arma, al contacto del disparo las siluetas se ponen de color rojo y desaparecen, sin matarlos de manera gráfica, hay un tiempo determinado para disparar, entre más aciertos tenga el jugador más puntos obtiene y pasa al siguiente nivel | A |
| 626 | The King of Fighters Challenge to Ultimate Battle 2002 Plus | Juego de pelea entre seres humanos, mismos que tienen poderes y algunos llevan consigo diversos instrumentos para golpear a sus oponentes. El jugador debe elegir a tres peleadores, de un total de treinta y ocho; las peleas consisten en eliminar a tres oponentes los cuales se eligen entre dos tercias, en la medida en que se eliminan a los rivales se pasa a otra pelea hasta completar cuatro, posteriormente se enfrenta contra un solo rival y en caso de que se gane pasa a otra pelea contra tres rivales, si se volviera a eliminar a éstos, pasa a la pelea final. En el desarrollo del juego no se observan muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos; solo se observan los destellos que son producto del golpe que generan cualquiera de los peleadores. El juego se desarrolla en diversos escenarios | C |
| 627 | Pocket Fighter | Un ser ficticio, el cual debe luchar para eliminar a sus adversarios, todos tienen poderes, sin sangre, ni desmembramientos, el ser ficticio se escoge entre diez que son y los adversarios entre los restantes | C |
| 628 | Battle Circuit | Peleas entre seres mutantes y androides, los cuales se eliminan por medio de golpes y poderes para poder pasar a la siguiente etapa, en total son siete etapas con diferentes escenarios, nave espacial, tierra o playa, no hay sangre, ni desmembramiento | C |

| | | | |
|-----|----------------------------|---|---|
| 629 | Asterix | Pelea de seres animados en la época de los romanos donde se tiene que escoger uno de dos personajes para pelear con el ejercito romano en diferentes escenarios como son bosques y tierra egipcia, al eliminar a dicho ejercito una doncella premia con un beso al héroe, no hay sangre, ni desmembramiento y entre un escenario y otro aparece nuestro héroe en un carro romano donde tiene que correr y obtener bonos para el score | C |
| 630 | The Simpsons | Rescatar a Maggie la bebé de los Simpsons que es secuestrada por un grupo de ladrones, se puede escoger entre cualquiera de los otros cuatro miembros de la familia para que Maggie sea rescatada de los ladrones, entre los miembros de la familia están: Marge, Homero, Bart y Lisa, se muestra la violencia física mediante golpes entre los participantes de la familia y los ladrones, no existe desmembramiento, ni sangre en ningún gráfico | C |
| 631 | Pretty Soldier Sailor Moon | La muñeca Sailor Moon es atacada por las Saoilor Scouts que son cuatro mujeres, conforme va avanzando Sailor Moon es atacada con golpes y en ocasiones con cuchillos que le lanzan, cuando la tocan no se muestra derramamiento de sangre, ni desmembramiento, y que ella mediante golpes va eliminando a las Saoilor Scouts para avanzar a la siguiente etapa | C |
| 632 | Wild West Cowboys | Cuatro toros que son alguaciles, se escoge a uno de cuatro, con el cual hay que pelear contra bandidos que son también toros; el alguacil tiene que rescatar a una doncella que es una vaca que fue secuestrada por los bandidos, los bandidos son eliminados con rifles y al eliminar a toda la banda se suma la puntuación total pasando a otra estrategia, son seis estrategias, no hay sangre, ni desmembramientos, los escenarios son en pueblos y bosques | C |
| 633 | Sunset Riders | Cuatro cazarrecompensas que persiguen a siete bandas de bandidos que son de aproximadamente veinte elementos, se elige a uno de los cuatro cazarrecompensas que se enfrenta contra un bandido, cada bandido tiene precio de recompensa, los bandidos se pueden eliminar mediante disparos, dinamita, ametralladoras, flechas o estampidas de toros, no hay sangre o desmembramientos, los escenarios son en pueblos, praderas, ferrocarriles o montañas, al eliminar a cada banda pasa a otro escenario, hay que ir venciendo a cada bandido, al final todos los puntos se suman al score total | C |

| | | | |
|-----|---------------------------|--|---|
| 634 | Spin Master | Un ser ficticio que lucha contra otros seres que secuestran a su pareja, conforme avanza en distintos escenarios van apareciendo otros seres ficticios y animales que tiene que ir eliminando con un yoyo que utiliza para hacer contacto y desaparecerlos, conforme avanza va acumulando puntos, pero si es alcanzado por alguno de ellos, va perdiendo los puntos ganados y al perderlos todos, desaparece y termina el juego, sin sangre, ni desmembramiento | C |
| 635 | Nemo | Es un ambiente de fantasía donde un niño tiene que ir disparándole a globos aerostáticos, globos, muñecos de cuerda, soldados, perros y gatos, con un cetro que dispara rayos o derribarlos saltando sobre ellos | C |
| 636 | The King of Fighters 2003 | Peleas donde cambia el escenario según el personaje que se escoja, se tiene la opción de seleccionar tres personajes, no hay sangre, ni desmembramiento, pero si hay un destello al contacto físico | C |
| 637 | Star Wars Star Fighter | 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. | B |
| 638 | Slide-it | Juego interactivo en el que el jugador puede elegir entre tres deportes que son: boliche, cuyo objetivo es hacer chuzas; otro juego en el que se deben derribar objetos que descienden en la pantalla con forma cilíndrica y caen de uno en uno; por último un juego en el que se efectúan tiros a gol, estos deportes se realizan con un disco, que va sujeto a una cuerda, este disco siempre será lanzado con la mano sobre una plataforma horizontal que se ubica en la parte interior de la pantalla y en el fondo de esta, existe un censor que al ser golpeado por el disco indica si se logro hacer chuzas, si se derribo el objeto cilíndrico, o si se anoto gol, no existe sangre, ni desmembramiento. | A |
| 639 | Rage of the Dragons | Peleas en las que el jugador debe elegir a dos de catorce peleadores, el juego se desarrolla en diversos escenarios, no se muestran gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos. | C |

| | | | |
|-----|---------------|--|---|
| 640 | Rad Mobile | Simulador de carrera de autos, las cuales se llevan a cabo en diversos escenarios y conforme se termina un nivel se avanza a otro, en caso de que el auto choque la carrera continúa de manera normal sin que se vea afectado el auto, además el auto nunca se sale de la pista a pesar de que se aprecian voladeros, no existen gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos. | A |
| 641 | GP Rider | Carrera de motos que se desarrolla en una sola pista y en la cual hay obstáculos que si son librados por el jugador se acumula más tiempo para seguir jugando, no existen gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos. | A |
| 642 | Tekken 4 | Peleas entre seres humanos, el jugador debe escoger a dos peleadores de diecinueve disponibles, las peleas se llevan a cabo en diversos escenarios y en estas se aprecian muestras gráficas que significan sangre no existen desmembramientos. | D |
| 643 | Turbo Out Run | Simulador de carrera de autos, dichas carreras se llevan a cabo en una ciudad sin pista y no se aprecian muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos. | A |
| 644 | Air Combat | Simulador de avión en el cual el jugador debe despegar un avión y derribar a otros en un tiempo determinado. | B |
| 645 | Cool Riders | Simulador de motocicletas en el que se puede competir en lo individual o entre dos jugadores, se debe elegir a uno de ocho competidores y motocicletas que se encuentran disponibles, el juego se desarrolla en diversos escenarios y el objetivo final es llegar a la ciudad de Nueva York, no existen muestras graficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos. | A |

| | | | |
|-----|---------------------|--|---|
| 646 | Arm Champs II | Simulador de fuerza que cuenta con un brazo mecánico para jugar a las vencidas. El jugador debe elegir a su contrincante entre nueve personajes y debe apoyar el codo en un cojin que se encuentra en la parte frontal de la pantalla a la vez que sujeta el simulador del brazo para jugar utilizando la fuerza física para hacer que el simulador del brazo baje aproximadamente unos veinte grados o bien que el simulador venza al jugador y sea el brazo de este el que baje la distancia antes referida, en cualquiera de los dos casos se contará hasta tres segundos para saber en que momento se logró derrotar al contrincante; en caso de que sea el jugador el que logre ganar deberá vencer a tres oponentes más y posteriormente efectuara una medición de fuerza para ver cuantos kilogramos logra vencer | A |
| 647 | Beastorizer | Pelear en las que el jugador debe elegir a un peleador de un total de ocho, los peleadores son seres humanos que al momento de pelear se pueden transformar en animales, las peleas se llevan a cabo en diversos escenarios y en estas se aprecian muestras gráficas que significan sangre, no existen desmembramientos. | D |
| 648 | 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. | B |
| 649 | Versus Net Soccer | Deportes, Copa Mundial de Football donde participan 28 equipos y juegan por eliminación hasta quedar un ganador. | A |
| 650 | California Speed | Competencia de carros de carreras en pistas profesionales, es una máquina para dos jugadores en la cual cada uno puede escoger la pista de su agrado y jugar en forma individual o en la misma. | A |
| 651 | Motor Raid | Carreras de motos en pistas, los jugadores pueden elegir pistas y poder competir uno solo contra la computadora o si así lo eligen compiten entre ambos jugadores y hacer maniobras para ganar. | D |
| 652 | Pum It Up 2X Exceed | Máquina de baile para dos personas, son canciones del agrado de los jóvenes y en la pantalla aparecen las flechas que indican los pasos que deben de dar así acumulan puntos. | A |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 653 | Taxi Crazy 3 High Roller | Son las travesías y aventuras de un taxista loco en la ciudad. El jugador tiene la opción de escoger hasta 8 taxistas (chóferes) diferentes. La misión es recoger pasajeros y llevarlos a sus destinos el que lo haga con mejor tiempo y destreza gana, acumula puntos y establece record's. | A |
| 654 | The Truckers Magazine | Carrera de tráileres el cual tiene que recorrer un trayecto y librar obstáculos para llegar al final del recorrido. | A |
| 655 | NX Pump It Up New Xenesis C.2006 Andamiro Co. Lto All Rights Reserves | Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuarios(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a la siguiente categoría hasta completar un total de cuatro | A |
| 656 | The King of Fighters Special Edition 2004 Extra Plus | Pelea entre seres humanos con poderes, el juego se desarrolla en diferentes escenarios, se elige una o dos tercias de cuarenta y uno peleadores, sin muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos. | C |
| 657 | The King of Fighters 10Th Anniversary All Team Battele Extra Plus SNK Play More | Pelea entre seres humanos con poderes, el juego se desarrolla en diferentes escenarios, se elige una o dos tercias de sesenta peleadores, sin muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos. | C |
| 658 | Metal Slug 6 | Persecución de personajes que representan al ser humano y ficticios, con el uso de armas, bombas con explosiones; tiene el jugador que liberar a rehenes y superar las misiones hasta completarlas hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento. | D |
| 659 | Pump It Up NX2 Next Xenesis | Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a al siguiente hasta completar un total de 3; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 200 carpetas. | A |
| 660 | 88 Games | Competencia olímpica de 4 disciplinas: Tiro, Salto de Longitud, Salto de Obstáculos y Lanzamiento de Jabalina en las cuales el competidor tiene tres oportunidades para ganar en cada una y así pasar a la siguiente disciplina; para lograr ganar el jugador tiene que presionar repetidamente el botón que le proporciona velocidad, lanzar, saltar y tirar; no hay muestra gráfica de sangre. | A |

| | | | |
|-----|-----------------|---|---|
| 661 | Puzzli | Juego de destreza donde un pescador tiene que lanzar peces de colores apilando mínimo hasta 3 del mismo color eliminando así a todos los peces de cada color que se encuentran en el agua antes que se incrementen y gane la máquina; al eliminar todos los peces el jugador pasa al siguiente nivel hasta llegar al último obteniendo un score, no hay muestra gráfica de sangre. | A |
| 662 | Puzzle Bobble | Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de varios el cual lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 3 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel obteniendo un score; este juego es para un solo jugador; no hay muestra gráfica de sangre. | A |
| 663 | Puzzle Bobble 2 | Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 8 el cual anima todo el tiempo; del centro se lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 2 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel obteniendo un score; este juego puede tener otro competidor o jugar con la máquina; no hay muestra gráfica de sangre. | A |
| 664 | Puzzle Bobble 3 | Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 12 el cual anima todo el tiempo; del centro se lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 2 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel completando los 30, se obtiene un score; tiene varios escenarios este juego y puede jugar con otro competidor o con la máquina; no hay muestra gráfica de sangre. | A |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 665 | The King of Fighters 2002: Challenge To The Ultimate Battle Super | Juego de peleas entre seres humanos, mismos que tienen poderes potentes y algunos llevan consigo diversas armas para golpear a sus oponentes; el jugador debe elegir a tres peleadores, de un total de treinta y ocho; las peleas consisten en eliminar a tres oponentes los cuales se eligen entre dos tercias, en la medida en que se eliminen a los rivales se pasa a otra pelea hasta a completar cuatro, posteriormente se enfrentan contra un solo rival y en caso de que se gane pasa a otra pelea contra tres rivales, si se volviera a eliminar a éstos, pasa a la pelea final. En el desarrollo del juego no se observa muestra gráfica de sangre, ni desmembramientos; solo se observan los destellos más rápidos y potentes producto de golpes de los peleadores. El juego se desarrolla en diversos escenarios. | C |
| 666 | Pump It Up X Exceed | Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a al siguiente hasta completar un total de 3; en esta (flechas) que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a la siguiente categoría; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 40 carpetas en cada uno de los niveles. | A |
| 667 | Pump It Up Feel The Beat Zero | Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos (flechas) que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a la siguiente categoría; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 96 carpetas. | A |
| 668 | The Fast and The Furious | Simulador de carreras de autos, el cual el jugador tiene que escoger uno de los dos modos de manejo (manual o auto), uno de diez autos, equiparlo con uno o más de los 6 accesorios para hacerlo más veloz y potente y escoger uno de los diez escenarios de varios países (pueblo, ciudad, costa, campo, etc.); tiene que superar obstáculos y ganar cada una de las carreras mejorando el tiempo para poder seguir con los demás circuitos, el auto puede chocar sin que se destrozce; no se observa seres humanos y no muestra gráficas de sangre ni desmembramiento, al final el jugador puede por medio de un código guardar su récord para posteriormente seguir. | A |

| | | | |
|-----|--------------------------------------|--|---|
| 669 | Super Bikes The Fest and The Furious | Simulador de carreras de motos, el cual debe escoger el jugador uno de los nueve escenarios (ciudades, pueblos, bosques, desiertos, etc.) y una de las siete motos así como el de equiparla con los seis accesorios disponibles para hacerla cada vez más veloz y potente; tiene que superar obstáculos y ganar cada una de las carreras mejorando el tiempo; se observa ser humano manejando la moto el cual puede caer o chocar sin que haya muestras gráficas de sangre ni desmembramiento, al final el jugador puede por medio de un código guardar su récord para posteriormente seguir jugando. | A |
| 670 | Killer Instinct 2 KI 2 | Pelea de artes marciales entre seres humanos y ficticios, el jugador tiene que escoger a uno de diez peleadores y combatir en diferentes escenarios con poderes y espadas, venciendo a todos los peleadores y ganando dos de tres round, llegando a la pelea final con una puntuación; se observa en las peleas muestras gráficas de sangre. | D |
| 671 | Dataeast's Ghostlop | Un ser humano o fantasma lanza hacia arriba una esfera de color determinado a unas caras de espectros como son calabazas color rojo, fantasmas azul y calaveras blancas para desaparecerlas antes de que lleguen a él y lo aplasten, dichas caras están alternadas pero siempre conservándose en línea o en bloque por color; al pegarles el bloque de caras caen o desaparecen, en este último puede que solo algunas caras desaparezcan. El juego puede ser jugado por una, dos personas o puede tener como oponente la misma máquina. Cada bloque de caras que desaparecen obtiene el jugador un puntaje en su score y tiene que pasar por 30 niveles; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento. | A |
| 672 | JJ Squawkers | Un perico tiene que realizar varios recorridos en diferentes escenarios y para lograrlo tiene que eliminar a varios animales del bosque y seres ficticios lanzándoles jitomates antes que ellos lo eliminen; en su recorrido tiene que librar obstáculos y coleccionar reliquias que van apareciendo con forma eliminando a los animales y los seres ficticios, en estos últimos tiene el perico que ser más persistente en su ataque, ya que se lleva más tiempo para vencer al adversario, al lograrlo obtiene un puntaje en el score, aumentan sus poderes y forma de ataque y pasa al siguiente nivel hasta a completar 10; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento. | A |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 673 | Multi Champ | Juego de 16 pruebas de destreza que se van presentando de tres en tres y el jugador tiene que escoger una de estas tres, ganando así las 16; en cada una al ser superada el jugador obtiene un puntaje en su score; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento. | A |
| 674 | Neogeo Cup '98: The Road To The Victory | Copa de Fútbol Soccer el cual participan varios países; el jugador tiene que escoger uno de los seis torneos de fútbol (Mundial, Europa, Sudamericano, De Las Américas, Africano y Asia) y un equipo de los dieciséis del torneo seleccionado a los que tiene que ganarles uno por uno; el jugador puede competir contra la máquina o con un adversario; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento. | A |
| 675 | NX Pump It Up Absolute: Pump It Up International Loth Dance Floor | Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales; en esta máquina cuenta con 2 modalidades: la Arcade Station con 4 canales (New Pop, Vana Piu, Kapop y Pop) cada una con 30 carpetas musicales aproximadamente y la Special con 3 canales (Fulsong con 15 carpetas, Remix con 15 carpetas y Another Step con 20 carpetas) las cuales cada una tiene una historia diferente desenvolviéndose en misiones, donde se observan mapas de los recorridos y ubicación de los lugares que el jugador tiene que superar por medio de las carpetas musicales asignadas por la máquina y obtener una puntuación en el score | A |
| 676 | Puckman Pockimon Genie 2000 | Un ser ficticio de forma redonda y color amarillo semejante a la cabeza del ser animado Pokemon tiene que recorrer un laberinto comiendo a su paso una línea punteada, reliquias y puntos grandes de color, estos últimos al comérselos vuelve vulnerables a otros seres ficticios con apariencia de fantasmas de colores que lo están persiguiendo para comérselo también, por cada fantasma comido le es proporcionado al jugador un puntaje en su score dándole así otra vida más aparte de las tres que le es dado al jugador; en su recorrido hay una pequeña esfera gris la cual sirve de atajo para escapar de estos fantasmas cuando lo van acorralar; cuando termina de comer toda la línea punteada gana y pasa a la siguiente stage hasta a completar todas; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramientos. | A |

| | | | |
|-----|-----------------|--|---|
| 677 | Puzzle Bobble 4 | <p>Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 10, el cual anima todo el juego; el jugador por medio de una flecha fija desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de cada esfera de color determinado a donde haya más de 2 esferas del mismo color en la parte superior de la pantalla, al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel hasta llegar al 30; este juego tiene varios escenarios los cuales pueden cambiar al perder el jugador, puede aparecer una balanza con esferas de colores en cada extremo a las que tiene que eliminar por color conservando el equilibrio de la balanza y obtener el mayor puntaje; al ganar se obtiene una puntuación que se visualiza en el score; puede jugarse con otro competidor o con la máquina; no hay muestras gráficas de sangre.</p> | A |
| 678 | Stone Ball | <p>Juego con características de Fútbol Soccer y Hockey donde los protagonistas son cavernícolas los cuales son escogidos por el jugador; el equipo lo constituyen 2 cavernícolas de una de las 8 villas participantes más un ser ficticio de color blanco el cual defiende; cada partido es a dos goles, hay barridas y golpes con macanas para quitarse la bola y se observan objetos que a los cavernícolas les da fuerza y velocidad; cada uno de los partidos en una villa determinada se observa un escenario diferente; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.</p> | C |

| | | | |
|-----|---------------------|--|---|
| 679 | Vo Pomo | <p>En un escenario marino un gato tiene un tiempo de 5 seg. Para jalar y soltar una cuerda que acciona un resorte, lanzando una canica de color dentro de una pecera con canicas y cubos de varios colores; para seleccionar el lugar donde uno quiere que caiga lo hace el jugador moviendo de lado a lado la palanca de la máquina, al caer sobre las canicas del mismo color estas desaparecen y al caer sobre un cubo este se rompe quedando expuestas canicas o cubos; en cada accionar del resorte el piso de la pecera va subiendo y canicas o cubos van apareciendo; después de varios intentos y sin perder sale un submarino amarillo el cual al pegarle con una canica este proyecta un rayo eliminando canicas y cubos que se encuentren debajo de él; cada canica o cubo desaparecido le es proporcionado al jugador un puntaje en su score, el jugador tiene que superar cada nivel hasta completar 30; cada nivel semejan una profundidad del océano que al aumentar este se va oscureciendo y los peces van cambiando de acuerdo a su profundidad.</p> | A |
| 680 | Vs.Super Mario Bros | <p>Juego de vídeo donde el personaje de Mario Bros tiene que recorrer 8 mundos los cuales cada uno tiene 4 subreinos por superar; tiene que librar obstáculos y eliminar por medio de pequeñas pelotas a seres ficticios que le van a impedir su recorrido, en ocasiones estos lo reducirán de tamaño en otras lo atraparán y a su vez tiene que descubrir atajos, coleccionar monedas y hongos los cuales le den vida, crecimiento, puntuación y otros poderes para llegar al final del recorrido y bajar la bandera triunfal de la asta del castillo de cada uno de los subreinos, todo esto contra del reloj.</p> | A |
| 681 | Alien 3: The Gun | <p>Batalla entre el ser humano y aliens en diferentes escenarios como una base militar y/o tierra donde el jugador se apropia del ser humano; el jugador tiene que disparar a los aliens, crías y androides hasta acabarlos para luchar al final con la reina aliens y así pasar por los diferentes niveles; en este videojuego el jugador cuenta con varias armas desde ametralladoras y bombas hasta el análisis digital de la descripción de la estructura anatómica de los aliens y crías; hay muestras gráficas de desmembramiento y sangre alienígena de color verde.</p> | D |

| | | | |
|-----|--------------------|---|---|
| 682 | Alien vs. Predator | Batalla entre seres humanos y extraterrestres donde el jugador tiene que elegir a un personaje de cuatro (2 humanos y 2 depredadores) para pelear contra los aliens, crías que salen de capullos y algunos seres humanos que son mercenarios; las batallas son en diferentes escenarios como en el interior de una base militar y en la tierra; son siete niveles de los cuales en algunos escenarios se observan: muestras gráficas de cadáveres humanos desmembrados y sangre, en los aliens es de color verde, diferentes armas como son ametralladoras, granadas, rayos laser y lanzas con cuchillas así también el de unas cajas de maderas que se encuentran en cada uno de los recorridos las cuales al destruirlas aparece comida, botiquín o armamento; finalmente en el último nivel del juego, el jugador se enfrenta con la reina aliens la cual tiene que vencer. | D |
| 683 | Dr. Mario | Videojuego parecido al tetris donde se visualiza en la pantalla el interior de un frasco de medicamento y un círculo donde hay virus de color azul, rosa, amarillo y combinados; el jugador con ayuda de un doctor lanza cápsulas de colores azul, rosa, amarillo y combinadas las cuales tienen que ser depositadas por encima de los virus del mismo color hasta apilar más de tres para que desaparezcan y así pasar a otro nivel, esto va depender de la rapidez y destreza del jugador para eliminar a los virus ya que es importante el factor de la velocidad con que se apilan las cápsulas al azar y el límite de tiempo. | A |
| 684 | Dr. Sparkz Lab | Videojuego parecido al tetris donde se tiene que armar un robot; se visualiza una pantalla dividida en dos: del lado derecho y centro de la pantalla se muestra la sombra de la figura de un robot y a sus lados se distingue una serie de tuberías de diferente color, lado izquierdo de color rojo y lado derecho de color azul las cuales están conectadas a este; del lado izquierdo de la pantalla encontramos un espacio el cual van cayendo piezas de diferentes tramos de tuberías que hay que acoplar, al acompletar toda una hilera se conectan iluminándose simultáneamente una zona de la sombra del robot (lado derecho) y finalmente se visualiza la parte de este. Cuando no se logra hacer conexión, las hileras de tubería van haciendo espacios acomodándose rápido y aleatoriamente. Este videojuego cuenta con tres modalidades de velocidad la Easy, Medium, Hard y puede jugar uno o dos jugadores. | A |

| | | | |
|-----|------------------------------------|---|---|
| 685 | Elevator Action Returns | Videojuego donde el jugador tiene que escoger a uno de tres detectives para capturar a delincuentes; las misiones son en diferentes lugares del mundo; el escenario es en un edificio de 9 pisos donde llega el detective en helicóptero y baja a la azotea recorriendo piso por piso por elevador enfrentándose a delincuentes y perros guardianes a los que elimina al dispararles evitando ser herido por los disparos y granadas de los delincuentes o ser aplastado por el elevador; por cada delincuente caído hay una puntuación en el score; el jugador tiene que terminar con todos los delincuentes y perros para pasar al siguiente nivel y al final enfrentarse con el jefe de la banda; hay muestras gráficas de sangre. | D |
| 686 | G. I. * Joe. A Real American Heroe | Videojuego de guerra-antiterrorismo donde puede haber uno o dos jugadores manejando como personaje a soldado(s) antiterrorista(s); este(os) personaje(s) tiene(n) que librar varias batallas en diferentes escenarios como es en: selva, aeropuerto, base militar, etc., combatiendo y usando ametralladoras y bombas para destruirlos a los ejércitos enemigos a pie tierra, aéreo con deltas, aviones y camiones-tanques, pasando de nivel en nivel hasta llegar al final y combatir al jefe terrorista; al destruir parte del equipamiento terrorista se le proporciona al jugador puntos a su score, municiones y bombas; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 687 | God Bless The King Ehrgeiz | Torneo de Artes Marciales, el jugador debe escoger a un peleador de diez quedando nueve para combatir (8 peleadores y 1 peleador líder); hay derribes y golpes de los cuales dependiendo de la potencia y región de impacto en el adversario este se marca con una muestra gráfica de dos colores blanco o rojo siendo este último de mayor importancia ya que determina la cantidad de vida que le queda al peleador; las peleas se llevan en diferentes escenarios como: ring de lucha, pirámides, torres de edificio y vagones de tren, en algunos escenarios hay dos cajas las cuales son utilizadas por los peleadores para debilitar a su adversario. | C |

| | | | |
|-----|----------------|--|---|
| 688 | Macross Plus | Videojuego con titulo en idioma oriental, parecido a la serie de televisión de los Transformes 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. | B |
| 689 | 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. | B |
| 690 | Mutant Fighter | Pelea entre seres humanos y seres ficticios, donde el jugador tiene que escoger a uno de doce peleadores (3 seres humanos y 9 seres ficticios) y pelear contra un adversario de tres; hay golpes y golpes con armas (palos con cadenas y bolas de picos, etc.), derribes y muestras gráficas luminosas (poderes) al impactar los golpes; el peleador tiene que ganar el round y así pasar al siguiente combate; en cada uno de los combates se lleva en diferentes escenarios desde una especie de ring normal, con paredes donde salen picos, ring con arena o de hielo, y los peleadores en un determinado momento tienen que evitar ser alcanzado por unas bolas de fuego que aparecen debajo de ellos o de tubos que aparecen aleatoriamente; este videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra máquina y jugador contra jugador. | C |
| 691 | Ninja Gai Den | Pelea de Artes Marciales en las calles de New York donde el jugador o jugadores por medio de uno o dos ninjas tienen que pelear con varias pandillas y vencerlas; el jugador tiene que librar todos los golpes, ataques con palos y cuchillos de los adversarios para pasar a otro nivel; en total son siete niveles que el jugador tiene que superar y llegar al último | C |

| | | | |
|-----|----------------|--|---|
| 692 | Puyo Puyo | Videojuego con varios niveles y con tres velocidades (lento, medio y rápido), el cual el jugador debe escoger un personaje de ocho y una de las tres velocidades; tiene que apilar o juntar más de tres esferas del mismo color (azul, amarillo, rojo verde y morado) con ojos (forma de caritas) para que desaparezcan y así obtener puntos en el score; cuando el jugador no logra apilar y desaparecer estas esferas aparecen otras transparentes con ojos las cuales son espacios que no permiten que las esferas de colores se apilen o junten y solo desaparecerán si están junto a más de tres esferas del mismo color; pierde cualquiera de los jugadores que tengan lleno por completo de esferas su espacio y el ganador pasa al siguiente nivel. | A |
| 693 | Puyo Puyo 2 | Videojuego rápido con título en idioma oriental, puede jugarse con un adversario o competir con la propia máquina; el jugador debe escoger un personaje de ocho, apilar y desaparecer esferas de colores (azul, amarillo, rojo verde y morado) con ojos (forma carita); al apilar o juntar a más de 3 esferas del mismo color estas desaparecen obteniendo puntos en el score, al desaparecer simultáneamente estas se envían a la parte superior del jugador contrario donde se encuentran sus propias esferas provocando que caiga(n) una o varias esferas de colores o esferas transparentes haciendo que se llene más rápido su espacio; el jugador tiene la oportunidad de ver hasta cuatro esferas de colores que le van a salir escogiendo el lugar en donde las va a depositar; pierde cualquiera de los jugadores que tengan lleno por completo de esferas su espacio y el ganador pasa al siguiente nivel. | A |
| 694 | Puzzle de Pon! | Videojuego de destreza y contra tiempo; el jugador por medio de un personaje usa una flecha fija la cual desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de una esfera de color determinado donde haya más del mismo color en la parte superior de la pantalla, al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas liberando un rombo con el símbolo del zodiaco, el cual flota en el espacio y así pasa al siguiente nivel; en este juego conforman las esferas de colores varias figuras; al ganar se obtiene una puntuación que se visualiza en el score. | A |

| | | | |
|-----|------------------|---|---|
| 695 | Puzzle de Pon! R | Juego de destreza y contra tiempo; el jugador por medio de un personaje usa una flecha fija la cual desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de una esfera de color determinado donde se encuentran otras del mismo color, las cuales forman varias figuras de supuestas constelaciones en la parte superior de la pantalla; al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas, liberando un rombo con el símbolo del zodiaco el cual flota en el espacio y así pasar a otro nivel hasta llegar a 40; al ganar obtiene el jugador un puntaje en sus score; puede jugar contra otro competidor o máquina. | A |
| 696 | Strider | Batalla entre un ser humano con habilidad en artes marciales el cual tiene que vencer a los adversarios otros seres humanos, animales y androides para poder avanzar y enfrentarse a un jefe líder; hay varios escenarios como espacio, ciudad, castillo y bosque donde se lleva acabo las peleas; hay sangre y desmembramiento. | D |
| 697 | Strider 2 | Batalla entre seres humanos con habilidad en artes marciales los cuales tienen que vencer a otros humanos, animales, androides y misión cuenta con su propio escenario como ciudad, espacio, Antártida, bosque y nave, y cada uno de estos se divide en 4 etapas; en cada misión hay un monstruo, animal o robot gigantes que se tiene que vencer para pelear al final con el jefe líder. Al eliminar a sus adversarios por medio de una espada la cual produce vistosos destellos aparecen objetos como joyas las cuales le proporcionan al jugador un puntaje y poder | C |
| 698 | Tetris | Videojuego de destreza con la letra "R" del titulo invertida; el jugador tiene tres modalidades para jugar: el Fácil comprendiendo del 1 al 3 nivel con un área visible libre, Medio del 4 al 6 nivel con el área de juego obstruido por bloques en algunos casos con forma de palabras y Difícil del 7 en adelante, el cual se combinan los dos anteriores; el escenario es un castillo donde se divide en dos: el área del jugador y del adversario; el jugador tiene que acomodar las figuras que le van apareciendo, poniéndolas en la base de su área formando así hileras completas para que se vayan eliminando si existe algún espacio no se eliminara hasta que este sea cubierto por alguna figura; por cada fila eliminada se observa un puntaje en score. | A |

| | | | |
|-----|-------------------------|---|---|
| 699 | Tetris The Grand Master | Videojuego de destreza, el cual el jugador tiene que acomodar y ensamblar las figuras que le van apareciendo poniéndolas en la base de su área formando así hilera(s) completa(s) para que se vayan eliminando; si existe algún espacio no se eliminara(n) hasta que este sea cubierto por alguna figura; por cada fila eliminada se observa un puntaje en el score; el jugador tiene que jugar contra reloj y vencer para pasar al siguiente nivel. | A |
| 700 | Zupapa! | Videojuego donde un personaje ficticio tiene que recorrer seis mundos; cada uno cuenta con cinco subniveles de los cuales otros seres ficticios están distribuidos en repisas por lo que nuestro personaje ficticio tiene que recorrer repisa por repisa para eliminarlos y cuidarse de ser eliminado y así en la última vencer a un ser ficticio gigante (humanos, robots, animales, etc.), pasando al siguiente mundo; el personaje ficticio tiene como acompañantes a cuatro pequeños del mismo tipo los cuales son aventados para golpear y eliminar a los enemigos, apareciendo a cambio varios tipos de objetos que van desde frutas hasta joyas y en otros casos proporciona puntos en el score del jugador. | C |
| 701 | 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 | B |
| 702 | Alligator Hunt | Videojuego de batalla extraterrestre donde las batallas se llevan en cuatro escenarios: Tierra, Marte, espacio y nave nodriza; en este juego puede jugar uno o dos jugadores escogiendo cada uno un ser humano y competir así contra la máquina. Los seres humanos tienen que destruir naves y robots que son manejados por supuestos lagartos mutantes (extraterrestres) teniendo que derrotar para poder pasar a la siguiente misión hasta eliminarlos; no hay muestras gráficas de sangre pero sí desmembramiento. | D |
| 703 | Bottom of The Ninth | Videojuego de serie de Baseball entre 6 equipos de diferentes ciudades de la Unión Americana (Los Angeles, New York, Chicago, Houston, Atlanta y Boston) El jugador tiene que escoger uno de los seis equipos y ganarles a los restantes en nueve entradas haciendo cambios a los tres outs. | A |

| | | | |
|-----|-------------------------|---|---|
| 704 | Burnin' Rubber | Videojuego de carreras de autos; el jugador por medio de un carro de carreras tiene que avanzar por un circuito evitando chocar con los bordes del mismo o contra otros autos, puede saltar para evitar obstáculos o caer al agua y terminar el circuito antes que se termine el tiempo y así pasar al siguiente nivel. | A |
| 705 | Cadillacs And Dinosaurs | Videojuego de aventura y acción; puede jugar uno o dos jugadores y escoger a uno de cuatro personajes (seres humanos); estos últimos tienen que realizar un recorrido pasando por varias misiones con diferentes escenarios (costa, selva, desierto, ciudad, montañas, ciudades en ruinas, base militar y laberinto) donde los personajes avanzan peleando contra seres humanos, mutantes y dinosaurios utilizando diferente tipos de armas; en su recorrido van recolectando más armas y diferentes tipos de objetos tales como joyas (da puntos), alimentos (da poder) y botiquín (aumenta su vida), tienen que superar los obstáculos y vencer a los enemigos para seguir y salvarse; hay muestras gráficas de sangre. | D |
| 706 | Cameltry | Videojuego de destreza con cuatro niveles (Training, Beginner, Special y Expert cada uno con diferente tiempo); es un laberinto tridimensional con diferentes escenarios de fondo (selva, ladrillo, océano, etc.); el jugador utiliza una pelota que debe desplazar siguiendo la dirección que le indican las flechas de la pared interna del laberinto evitando cubos con marca en forma de "X" los cuales resta diferente puntaje, pasando por otros de color café los cuales pueden romperse para seguir el recorrido u otros que le proporcionan al jugador diferente puntaje o más tiempo y así llegar al espacio donde dice GOAL, completando el recorrido antes que se termine el tiempo reglamentario y pasar a la siguiente etapa. | A |
| 707 | Capcom Bowling | Simulador de boliche donde pueden participar cuatro jugadores cada uno con diez tiros y su segunda oportunidad. Se puede observar en la pantalla tanto el score de los cuatro como el tiempo y dirección que se le va a dar el tiro. | A |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 708 | Capcom Sports Club. Starring Basketball, Tennis & Soccer | Videojuego de tres disciplinas de deporte Basketball, Tennis y Soccer; puede jugar uno o dos jugadores compitiendo entre ellos o contra la máquina y escoger el deporte que se quiera. En el Basketball torneo internacional por eliminación sencilla con la participación de nueve países con un tiempo reglamentario de 2min; Tennis torneo internacional con la participación de 18 países con un juego de 4 sets por eliminación sencilla y Soccer torneo internacional por eliminación sencilla con la participación de nueve países con un tiempo reglamentario de 2min. | A |
| 709 | 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 encima 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 Pterodactylo y pasar así al siguiente nivel, si no se logra recoger la cápsula en un determinado tiempo esta se rompe emergiendo nuevamente el jinete. | B |
| 710 | 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 encima 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 Pterodactylo 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. | B |

| | | | |
|-----|---------------|---|---|
| 711 | Jurassic Park | Videojuego tomado de la película Jurassic Park, puede jugar uno o dos jugadores; el videojuego esta dividido en cuatro etapas y cuenta con seis escenarios (selva, cueva, llanuras, montaña, río y base de un laboratorio) en los cuales hay que recorrer; el jugador tienen que pasar por estos escenarios y enfrentarse a peligrosos dinosaurios para encontrar la salida defendiéndose con rifles para no ser devorado. | C |
| 712 | 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. | B |
| 713 | 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. | B |
| 714 | Klax | videojuego de destreza donde puede jugar uno o dos jugador(es); consiste en acomodar cuadros del mismo color, ya sea horizontal, vertical o diagonal para eliminarlos; la velocidad del desplazamiento de los cuadros aumenta con el tiempo y el mismo juego indica la forma en que se deben de apilar pasando así al siguiente nivel y obteniendo puntaje en el score del jugador. | A |

| | | | |
|-----|------------------------------------|--|---|
| 715 | Kizuna Encounter. Super Tag Battle | Pelea entre seres humanos y mutantes utilizando técnicas y armas de Artes Marciales; puede el jugador competir con otro jugador o contra la máquina, cada jugador debe escoger a dos peleadores (equipo) de ocho los cuales pueden intercambiarse durante la pelea y así eliminar a los contrincantes. La pelea es a un solo round y una vez acabados todos los oponentes se debe pelear con un líder; se ven resplandores al impacto. Hay sangre. | D |
| 716 | Pole Position | Videojuego de carreras de autos; el jugador tiene que manejar un auto de carreras recorriendo un circuito y tratando de no salirse de la pista, golpear algún objeto o a otros autos, los cuales le disminuirá la velocidad para llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo; en el recorrido hay una determinada distancia la cual le proporciona al jugador un aumento en su tiempo total. | A |
| 717 | Pole Position II | Videojuego de carreras de autos con cuatro circuitos (Fuji, Test, Suzuka y Seaside); el jugador tiene que manejar un auto de carreras recorriendo el circuito y tratando de no salirse de la pista, golpear algún objeto o a otros autos, los cuales le disminuirá la velocidad para llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo; en el recorrido hay una determinada distancia la cual le proporciona al jugador un aumento en su tiempo total. | A |
| 718 | Prime Goal Ex | Con subtítulo oriental arriba de lado izquierdo del título; e campeonato de la liga profesional oriental de soccer, donde el jugador debe escoger a un equipo de catorce y una opción de alineación de nueve. El torneo se lleva por eliminación sencilla y el tiempo de duración de cada partido es de 1:30 min. | A |
| 719 | Psychic Force | Videojuego de pelea entre seres humanos; cuenta con dos modalidades (automático y normal); el jugador tiene que escoger a uno de los nueve peleadores y combatir en ocho episodios; el combate se lleva a cabo dentro de un cubo transparente y los contendientes combaten flotando utilizando técnicas de Artes Marciales apreciándose los impactos con diferentes efectos de color de luz debido a la intensidad y tipo de poder los cuales debilitan al adversario así como también si es empujado contra la pared del cubo; al fondo del cubo se observa diferentes tipos de escenarios (en cima de montañas, bosques, rascacielos, edificios en llamas, dentro de un volcán). | C |

| | | | |
|-----|--------------------------|---|---|
| 720 | Soul Edge. Ver II | Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales así como de armas; el jugador elige a uno de diez peleadores el cual puede pelear contra otro adversario o con la máquina; para ganar una pelea debe ganar dos rounds de tres por knock out! o por salirse del área de combate pasando así al siguiente adversario; en cada combate hay diferentes tipos de escenarios (llanuras, monasterios, villas, ciudades). Se aprecian efectos luminosos al impacto de los golpes. | C |
| 721 | Agressors of Dark Kombat | Videojuego de peleas callejeras entre seres humanos donde el jugador tiene que escoger a un peleador de ocho, eliminando a uno por uno hasta llegar al combate final. Debe ganarse cada combate dos de tres rounds; hay golpes, derribamientos y pelea de técnicas de Artes Marciales; cada golpe recibido por los peleadores se muestra gráficamente con un destello blanco indicando en una barra de color la cantidad de vida que les queda, así como también se muestra el almacenamiento de energía (poder) en el peleador para ser más contundente su ataque en contra de su adversario; hay ocho escenarios y el videojuego puede jugarse de jugador vs CPU o jugador vs jugador. | C |
| 722 | 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. | B |

| | | | |
|-----|------------------|---|---|
| 723 | 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. | B |
| 724 | 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. | B |
| 725 | Cheese Chase | Videojuego donde un ratón tiene que coleccionar en un cierto tiempo una determinada cantidad de trozos de quesos y monedas a través de un laberinto donde tiene que seguir la dirección señalada por flechas rojas y negras, librando varios peligros como ser comido por grandes ratas y escarabajos, caer al vacío o ser eliminado por minas explosivas y pasillos con rayo laser; puede recorrer el laberinto rápido con la ayuda de patines y pasar de un escenario a otro por medio de un túnel; hay manivelas de madera y metal, estas últimas son controladas por un botón que al pasar el ratón se activan dándole paso en su camino u obstruyendo a sus enemigos; al coleccionar todos los quesos pasa a la siguiente etapa; el videojuego puede ser jugado por uno o dos jugadores los cuales se turnan dependiendo de los avances que van obteniendo; hay muestra gráfica de sangre. | D |

| | | | |
|-----|-------------------------------------|--|---|
| 726 | Dino Rex | Videojuego de peleas de dinosaurios en supuestas arenas donde hay presencia de seres humanos como espectadores los cuales también llegan a combatir a los dinosaurios cuando están en la ciudad; hay muestra gráfica de sangre; puede jugar uno o dos jugadores en la modalidad de jugador contra jugador o jugador contra CPU donde los jugadores tienen que escoger a uno de seis dinosaurios y derrotar a los restantes; en total son siete niveles que gana | D |
| 727 | Fancy World Earth of Crisis | Videojuego con diez mundos cada uno con cinco etapas (escenarios diferentes) donde seres humanos tienen que eliminar a seres ficticios por medio de esferas de colores y a su vez evitar ser eliminados por estos seres; cada ser ficticio eliminado es convertido en una reliquia, fruta o comida que al coleccionar se le da al jugador un poder, vida o puntaje en su score; al final de cada etapa se tiene que eliminar a un ser ficticio gigante (calabaza, samurai muñecos, etc.) el cual proporciona reliquias (bonos) para coleccionar y así pasar al siguiente mundo; el videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra CPU o dos jugadores contra CPU. | C |
| 728 | Head Panic. Polly & Sally Adventure | Videojuego con diez mundos cada uno con cinco submundos (escenarios diferentes) donde seres animados tienen que eliminar a seres ficticios por medio de su cabeza la cual proyecta hacia delante o yoyos convirtiéndolos en pelotas grandes de colores las cuales también son lanzadas para seguir eliminándolos, evitando a su vez ser eliminados por estos seres ficticios; cada ser ficticio eliminado se le da al jugador un puntaje en su score; al final de los cinco submundos se tiene que eliminar a un jefe (ser ficticio); al final de cada mundo a parece la imagen (dibujo) de una modelo en traje de baño de una sola pieza; el videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra CPU. | C |

| | | | |
|-----|--------------------------------------|--|---|
| 729 | Indiana Jones And The Temple Of Doom | Videojuego tomado de la película de “Indiana Jones y el Templo de la Perdición” donde tiene que completar tres misiones y superar 7 niveles (escenarios de una mina, en túnel viajando en un carro en las vías de tren, en el templo y un puente); el personaje en cada nivel tiene que liberar a prisioneros los cuales están encerrados en jaulas y eliminar a soldados mercenarios y serpientes por medio de su látigo (cada prisionero, mercenario y serpiente dependiendo de cada nivel y dificultad tiene diferente puntaje en el score) así como librar obstáculos al viajar por el túnel; el personaje tiene que pelear con el jefe de los mercenarios dentro del templo y tomar la valiosa estatua; el videojuego tiene tres modalidades para jugarse (Easy, Medium, Hard); hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 730 | Judge Dredd | Videojuego tomado de la película “el Juez” donde un policía utilizando técnicas de Artes Marciales tiene que superar tres misiones enfrentando a pandilleros con diferentes tipos de armas (armas blancas, de fuego y palos) y a ratas gigantes; hay diferentes escenarios futuristas (ciudad, subterráneos, edificios, etc.); al eliminar a cada pandillero aparecen placas de policías las cuales le dan al jugador energía o poder y puntaje en su score; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 731 | Magical Drop II | Videojuego de destreza, con dos modalidades a jugar (jugador contra jugador con 21 niveles o jugador contra CPU con 8 niveles); con dos tipos de dificultades (medio y difícil); puede escogerse a un personaje de siete disponibles; del grupo de esferas de colores el jugador por medio del personaje tiene que retirar una o varias esferas de un mismo color lanzarlas y colocarlas junto a otras del mismo color para hacerlas desaparecer enviándolas a su vez al lado del oponente llenando así su espacio y vencerlo; hay esferas de colores que adentro de ellas hay figuras de estrella, flecha, copa, flor y espada las cuales al lanzar las esferas normales destruyen a estas y a otras esferas de diferente color que se encuentran cerca; hay esferas con apariencia de cristal que toma el color de las esferas que estén a su alrededor. | A |

| | | | |
|-----|--------------------------|--|---|
| 732 | Shinobi | Videojuego donde un Ninja tiene que rescatar a un niño de terroristas; el personaje debe superar tres misiones cada uno se lleva en escenarios como ciudad, la azotea de un edificio y puerto (cuatro etapas) peleando contra maleantes y otros Ninjas de color blanco, azul y verde utilizando técnicas propias y diferentes tipos de armas, defendiéndose de los atacantes y rescatando a jóvenes Ninjas de color rosa; por cada enemigo eliminado y Ninja rosa rescatado se obtiene un puntaje para el score del jugador; al final de cada misión el Ninja tiene que fragmentarse en varios para eliminar a un jefe líder que lanza fuego atacándolo para que disminuya su vida y así ganarle evitando ser quemado; hay muestra gráficas de sangre. | D |
| 733 | Shock Troopers | Videojuego de guerra donde puede jugar uno o dos jugadores contra CPU, escogiendo cada jugador a uno de los siete personajes; son tres rutas (misiones) para llegar al centro de operaciones del ejercito enemigo, cada una tiene que superar cinco etapas, cada ruta tiene escenario diferente (Selva, Montaña-Río y Pueblo); los personajes combaten a mercenarios y tanques utilizando armamento militar por cada enemigo y tanque eliminado le proporciona al (los) jugador(es) puntos, armamento y botiquín de vida; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 734 | Shock Troopers 2nd Squad | Videojuego de guerra donde puede jugar uno o dos jugadores contra CPU, escogiendo cada jugador a uno de los cuatro personajes; son cinco misiones las cuales hay que superar para llegar al centro de operaciones del ejercito enemigo, cada misión tiene su propio escenario diferente dentro de una ciudad; los personajes combaten a soldados, vehículos aéreos y tanques utilizando armamento militar y tanquetas para un solo personaje; por cada enemigo y tanque eliminado le proporciona al (los) jugador(es) puntos, armamento y botiquín de vida; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 735 | Splatterhouse | Videojuego de terror tomado de las películas "Viernes 13" y "Aliens" donde el jugador toma como personaje a "Freedy" para eliminar a zombies, aliens, murciélagos y seres mutantes que habitan en una mansión. El personaje tiene recorrer la mansión para eliminar a todos con puñetazos y machete evitando ser muerto; hay muestra gráfica de sangre (aliens es de color verde) y desmembramiento. | D |

| | | | |
|-----|-------------------------|--|---|
| 736 | The Hustler | Simulador de juego de billar (Pool) donde puede jugar uno (contra el CPU) o dos jugadores los cuales tienen que meter en orden numérico las quince bolas en cualquiera de las seis buchacas de la mesa de billar, alternando su turno del jugador al perder la secuencia del número de las bolas que ingresan en las buchacas, ganando así el que tenga mayor puntuación (score) de bolas metidas en las buchacas; el juego tiene dos modalidades normal y avanzado. | A |
| 737 | Track & Field | Videojuego de competencias olímpicas donde el jugador compite contra el CPU o entre jugadores los cuales tienen que pasar en cuatro categorías: Atletismo, Salto de Obstáculos, Lanzamiento de Jabalina y Salto de Longitud, acumulando puntos en cada uno de su score y ganado el de mayor puntuación. | A |
| 738 | Ultra Balloon | Videojuego de competencias olímpicas donde el jugador compite contra el CPU o entre jugadores los cuales tienen que pasar en cuatro categorías: Atletismo, Salto de Obstáculos, Lanzamiento de Jabalina y Salto de Longitud, acumulando puntos en cada uno de su score y ganado el de mayor puntuación eliminándolo de la misma manera que se eliminó a los sublíderes y rescatando así a la muchacha. | B |
| 739 | WGP Real Race Feeling | Videojuego de copa motocross donde son cuatro circuitos (bosque, costa, ciudad y campo) a ganar, el videojuego muestra en la pantalla completa cada uno de los circuitos haciendo meter al jugador en la carrera como si el estuviera compitiendo. | A |
| 740 | WGP 2 Real Race Feeling | Videojuego de copa motocross donde son cuatro circuitos (bosque, costa, ciudad y campo) a escoger y ganar; en la pantalla el jugador se ve personificado en uno de los competidores donde puede ver gráficamente su posición en la carrera por medio de una barra virtual. | A |
| 741 | Alien Syndrome | Videojuego de batalla espacial entre seres humanos y aliens; compite 1 ó 2 jugadores contra el CPU donde estos tienen que escoger a uno o los dos personajes que deben de rescatar a todos los rehenes (seres humanos) y eliminar aliens de forma ameboidea de color rosa o verde, eliminándolos con armas de rayo laser o lanza llamas que son encontradas y colectadas, así también vidas, mapas, puntos (para el score) y pequeños robots (defensa); son siete naves (escenarios o rounds) los cuales se deben de superar y al final pelear contra un alien gigante; hay muestra gráfica de sangre de color roja, verde o morado. | D |

| | | | |
|-----|-------------------------|--|---|
| 742 | Legendary Warrior Rygar | Videojuego donde un guerrero tiene que viajar por diferentes escenarios eliminando a seres ficticios, dinosaurios y colectando reliquias; tiene que librar obstáculos y recorrer túneles hasta llegar a cámaras con grandes estatuas las cuales lo pasan a otra etapa; el guerrero tiene que evitar ser eliminado por los seres ficticios y animales; se muestra gráficas de sangre por cada ser eliminado proporcionando bonos (puntos en el score) tiene que eliminar a estos seres que salen de cuevas por medio de un escudo el cual se lanza y se retrae; los escenarios son varios (selva, desierto, cavernas y praderas) cuando muere el guerrero es llevado por una calavera; son 21 rounds: 1 jugador contra CPU. | D |
| 743 | 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. | B |
| 744 | Ninja Combat | Videojuego de acción donde puede 1 ó 2 jugadores jugar contra el CPU escogiendo como personajes a Ninjas los cuales tiene que eliminar a pandillas y otros Ninjas al lanzarles estrellas (arma ninja) y usando poderes (tormenta de rayos) también deben de coleccionar armas y reliquias para mantener su tiempo de vida y seguir avanzando: el juego se desarrolla en varios escenarios (ciudad, parque, túnel y un tren); después de la tercera y quinta etapa aparecen nuevos escenarios (bunquer, cascada y pagoda) donde se le proporciona al jugador bonos para su score; al final de la última etapa hay que eliminar a un líder gigante. Hay muestra gráfica de desmembramiento. | D |

| | | | |
|-----|----------------|--|---|
| 745 | Ninja Commando | <p>Videojuego de acción donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU; cada jugador tiene que escoger uno de tres personajes Ninjas (2 hombres y 1 mujer) la misión es liberar al mundo de la conquista de un terrorista del futuro; los Ninjas tienen que viajar a través del tiempo en 6 épocas: la era japonesa la cual al final hay que eliminar a dos gigantes de zumo, la era egipcia que al final hay que eliminar a una esfinge gigante con dos brazos con cabeza de cobra, la era primitiva o de las cavernas que al final hay que eliminar a un dinosaurio, la era de los tres continentes que al final hay que eliminar a un dragón; la segunda guerra mundial donde al final hay que eliminar a un tanque gigante; y la era espacial donde se encuentra la corporación terrorista que al final hay que eliminar a los cinco gigantes de las eras anteriores para finalmente combatir y eliminar a un robot gigante y así vencer; en cada una de las diferentes eras nuestros personajes tienen que usar estrellas (armas Ninjas), poderes místicos como la transformación de un tigre blanco o lanzamientos de rayos así como en su camino eliminar a seres humanos, animales, estructuras de cada época y piedras para encontrar armas, bombas, monedas y alimento que les ayude a ganar en cada era; así también al eliminar a cada gigante tienen que coleccionar monedas que caen aumentando el puntaje en el score de cada jugador.</p> | C |
| 746 | Ninja Master's | <p>Videojuego de peleas de Artes Marciales entre seres humanos; tiene dos modalidades jugador contra CPU o jugador contra jugador; se debe escoger uno de los diez peleadores y ganar en cada combate dos de tres rounds usando sables, bastones y poderes; cada combate se lleva en diferente escenarios (aldea, ruinas, templo, cuevas y lagos) en algunos de ellos se aprecian cadáveres de seres humanos así como en las peleas muestra gráfica de sangre; hay barras gráficas de cada uno de los oponentes las cuales indican su tiempo de vida.</p> | D |

| | | | |
|-----|------------------------|---|---|
| 747 | Panic Bomber Bomberman | <p>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.</p> | B |
| 748 | Pop'n Bounce | <p>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 cápsulas 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.</p> | B |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 749 | Robocop: The Future Of Law Enforcement | <p>Videojuego tomado de la película de Robocop donde tiene que combatir a varias pandillas de delincuentes recorriendo ocho escenarios (misiones) como: calles suburbanas edificios, deshuesaderos de autos, camión, bodegas y edificios futuristas; en su recorrido aparecen varios obstáculos como cajas de maderas y tambos grandes los cuales al destruirlos a parecen armas (balas, pistolas automáticas y ametralladoras), objetos (reliquias que dan puntos), alimento (vida) factores importantes para superar cada uno de los escenarios sin que sea eliminado por los delincuentes, motociclistas y por un robot gigante que hay que vencer al final de cada misión; en el ínter de la segunda y tercera misión hay una prueba de tiro donde tiene que disparar a objetivos (siluetas humanas, círculos de tiro y pequeños robots) para obtener bonos en el score; el videojuego es jugado solo por un jugador contra CPU y en la parte inferior de la pantalla se observa una barra de color azul la cual indica el tiempo de vida del personaje.</p> | C |
| 750 | Robocop 2 | <p>Videojuego donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU superando tres sectores o escenarios: basemilitar, calles urbanas y zona industrial donde los Robocop's tienen que combatir contra delincuentes y seres ficticios (zombies y mutantes) entre los tres sectores hay una etapa de persecución de camiones donde viajan delincuentes escoltados por helicópteros los cuales hay que eliminarlos dando bonos de puntos para el score de cada jugador; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</p> | D |
| 751 | Survival Arts | <p>Videojuego de peleas de Artes Marciales entre seres humanos con dos modalidades: jugador contra jugador y jugador contra CPU; son en total ocho peleadores más un líder; cada jugador tiene que escoger a un peleador de ocho; son ocho combates (con su propio escenario) y cada combate hay que ganar dos de tres rounds utilizando armas y poderes; cada tres combates para los jugadores hay una prueba de habilidad donde los peleadores rompen objetos dando bonos o puntos a su score; hay muestras gráficas de sangre y desmembramiento.</p> | D |

Videojuego de batalla entre seres humanos y seres ficticios (robots); donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU; los jugadores escogen a un personaje de cinco los cuales tienen como acompañantes a mascotas (halcón, león, tambores, dragones y demonios) para combatir contra los enemigos; los combates son aéreos y nuestros personajes utilizan armas (de rayo láser, cohetes y poderes) simultáneamente tienen que coleccionar unos "pergaminos" que los dota de diferentes armas y aumento de su poder de ataque; nuestros personajes pueden recorrer dos rutas: en la superficie terrestre (que al terminar esta, el jugador es enviado a la segunda ruta) y subterránea, los escenarios van desde bosques, mar, aldeas, castillo hasta cavernas o túneles; al final de cada etapa y después de eliminar a robots y naves se tiene que vencer a demonios, samurais, monstruos y dragones gigantes; al ser eliminado alguno de los personajes es reemplazado con otro de los tres restantes; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.

| | | | |
|-----|---------------|---|---|
| 753 | Tetris Plus 2 | <p>Videojuego de destreza tetris modificado esta dividido en tres modalidades: "Enoless mode" (1 jugador vs CPU), "Puzzle mode" (1 jugador vs CPU) y "Vs mode" (Jugador vs Jugador); en "Enoless 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 rounds 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 transfiriere al CPU los cubos de color predominante (acción reciproca) haciendo que las líneas del adversario aumente y sea rápido la eliminación de su personaje. "Professor" hay dos</p> | B |
| 754 | The Punisher | <p>Videojuego donde 1 ó 2 jugadores compiten contra el CPU escogiendo a uno de dos personajes de Marvel los cuales tienen que liberar rehenes, enfrentándose y eliminando a maleantes, androides y robots gigantes; hay combate cuerpo a cuerpo, uso de armas blanca y fuego, tubos, tambos, cajas, etc.; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento. Hay objetos que le dan puntuación, vida, etc; el juego cuenta con seis niveles cada uno con su propio escenarios (calles urbanas, autobús, mansión, muelles, tren, drenaje, bosque y hotel).</p> | D |

| | | | |
|-----|--------------------------|--|---|
| 755 | Time Killers | Videojuego de peleas futuristas entre seres humanos y seres ficticios (guerreros) a través del tiempo usando un teletransportador son ocho personajes de los cuales puede el jugador escoger a uno y combatir con otro jugador o contra el CPU (hay que vencer a cada uno de los peleadores para pasar al siguiente combate y ganar al final); se observa el uso de diferentes tipos de armas (espadas, lanzas, etc.,) y son ocho escenarios donde se llevan los combates; en algunos escenarios se observan cadáveres así como de muestra gráfica de sangre y desmembramiento. | D |
| 756 | Waku Waku 7 | Videojuego con dos modalidades jugador contra CPU y jugador contra jugador; pelea (estrategias) de Artes Marciales entre seres humanos y seres ficticios algunos humanos pelean con poderes, armas y mascotas (conejo, robots, etc.,) el jugador tiene que escoger un personaje de siete, vencer al resto (ganar dos de tres rounds) y finalmente pelear contra un líder; son siete escenarios (calle urbana, malecón, taller, etc.,) cuando esta empatado el combate en el tercer round dan un escenario extra donde hay que golpear un costal de box el cual da puntos. | C |
| 757 | Wonder Boy | Videojuego 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 esta 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 quedo; son cuatro escenarios (bosque, mar, etc.,) y son 40 etapas las cuales una por una hay que superar. | B |
| 758 | Wonder Boy. Monster Land | Videojuego 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. | B |

| | | | |
|-----|-----------------------------|---|---|
| 759 | Wonder Boy III Monster Lair | Videojuego 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. | B |
| 760 | Zombie Raid | Videojuego de terror donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU, los personajes (detectives) de la historia tienen que eliminar a zombis, monstruos (hombres lobos) y aclarar los asesinatos que hay en un poblado; hay cinco escenarios donde se lleva el combate con estos seres (cementerio, mansión, laboratorio, calabozo y bosque); se debe evitar ser atacado por estos seres y para matarlos se usa armas de fuego donde se observa en la pantalla una serie de balas las cuales da suponer las recargas; hay muestra gráfica de sangre y desmembramientos. | D |
| 761 | Altered Beast | Videojuego de historia mítica entre seres humanos y ficticios donde 1 ó 2 jugadores (player’s) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a un ser humano el cual antes de eliminar a unos seres ficticios sin cabeza toman una esfera azul la cual es lanzada por estos últimos, transformándolos en hombres lobos y posteriormente en una especie de gárgolas de diferente color y fuertes; los personajes tienen que eliminar en su recorrido a obstáculos y más seres ficticios (insectos, cancerberos, dragones, abejas, quimeras, zombies, minotauros, serpientes y babosas) por medio de golpes y poderes; tienen que pasar por 5 tipos de escenarios o stage (templo, caverna, túnel, templo oriental e inframundo) donde al final de cada uno de los escenarios tienen que eliminar a esfinge, dragón y ojos, caracoles, dragón de fuego, y un rinoceronte gigante; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento. | D |

| | | | |
|-----|---------------|---|---|
| 762 | Arabian Fight | <p>Videojuego de historia árabe en la que hay que rescatar a una princesa de su raptor; puede jugar 1 ò 2 jugadores (player's) contra el CPU (videojuego); cada jugador tiene que escoger a uno de cuatro personajes (princesa, musulmán, monje y marinero) que combaten (usando técnicas de Artes Marciales) con golpes y armas (espadas) a musulmanes, calaveras, egipcios, hombres con seis brazos, momias, etc.; por medio de un mapa y a veces utilizando una alfombra voladora para desplazarse, tienen que recorrer 7 escenarios (barcos, jardines, templo, salón, castillo) en los cuales hay que vencer al final a cada uno de los sublider que refleja su tiempo de vida en una barra de color hasta llegar así al último que es el castillo del raptor; también en su recorrido de combate tienen que destruir cajas y barriles de madera apareciendo una lámpara la cual al ser frotada por los personajes aumenta el poder de sus habilidades para eliminar a sus enemigos; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</p> | D |
| 763 | Arabian Magic | <p>Videojuego tomado de la película "Simbad el Marino"; puede jugar 1 ò 2 jugadores (player's) contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a uno de los cuatro personajes (Princesa, Simbad, Afshaal y Princesa Lassim) para combatir y eliminar con golpes, armas (espadas) y poderes (magia de un genio árabe y demonio) a seres ficticios (fantasmas, serpientes, peleadores chinos y árabes, guerreros de piedra, demonios con seis brazos, águila gigante, aves de rapiña, calamar gigante) que se encuentran en el camino con diversos escenarios hasta llegar al castillo del jefe enemigo; utilizan un calamar gigante y una alfombra voladora para desplazarse y combatir; se tiene que coleccionar seis joyas para romper el encanto que tiene el rey del pueblo que fue convertido en momo; hay muestras gráficas de sangre y desmembramiento.</p> | D |

| | | | |
|-----|--------------------------|---|---|
| 764 | Bang | <p>Videojuego de destreza donde 1 ò 2 jugadores (player`s) compiten contra el CPU (videojuego) en practica de tiro al blanco en forma aleatoria por una maquina de ruleta la cual marca de cuatro en cuatro las diferentes pruebas; tiene 3 modalidades: “Begginner” con 16 stages, “Avanced” con 20 stages y “Expert” con 24 stages; cada stage o nivel tiene objetivos y observaciones particulares las cuales hay que acatar y superar para pasar al siguiente nivel y modalidad; las diferentes practicas de tiro son a objetos inmóviles: tiro al blanco, tiro a botellas, cartas y objetos móviles: tiro carretillas con oro en una mina, tiro a ladrones protegiendo a bailarinas en un teatro, personal de un banco, en una cantina, patos en movimiento, urracas volando, pelotas, sombreros, monedas, siluetas, latas, duelo, salón de forajidos y tren; cada prueba hay que superarla contra tiempo.</p> | C |
| 765 | Battle Arena Toshinden 2 | <p>Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales; donde juega 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 11 peleadores (más 1 líder) y combatirlos con armas (espadas, garras, guadaña, cuchillo y lanzas) así como con fuego; en cada combate se debe ganar dos de tres rounds (se muestra con corazones) o quien salga primero del área de pelea; hay un escenario (bodega, calles, templo, mansión, desierto, gruta, ciudad, campo, etc.,) en cada combate; el poder y vida de los peleadores se refleja en una barra de color en la parte de arriba; hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |
| 766 | Blandia | <p>Videojuego de pelea mitológica entre seres humanos donde puede jugar 1 jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador puede escoger a 1 de 6 personajes para combatir contra otros en siete escenarios (ciudad Romana, barco, coliseo, etc.,); cada combate tiene el personaje que ganar dos de tres rounds y en ocasiones los combatientes al ir perdiendo van despojándose de su armadura hay que vencer al oponente (con espadas y poderes) para poder pasar al siguiente escenario y combate; hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |

| | | | |
|-----|---------------------------------------|--|---|
| 767 | Bloody Roar 2. Bringer of The New Age | Videojuego de pelea entre seres humanos (mutantes); donde puede jugar 1 Jugador (player) contra CPU (videojuego) o contra otro Jugador; tiene que escoger a 1 de 9 personajes y combatir contra el resto (más 1 líder) ganando cada combate dos de tres rounds, utilizando garras, poderes y técnicas de Artes Marciales debilitando a los oponentes y observándose en una barra de color en la parte superior de la pantalla; en cada combate hay un escenario y ring particular; los peleadores se transforman en animales (felino, conejo, lobo, etc.,) aumentando más sus poderes; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 768 | Bust A Move Again | Videojuego de destreza en el cual existen tres modalidades que el o los jugador(es) pueden jugar ("Puzzle Game", "Player vs CPU" y "Player vs Player"); donde "Puzzle Game" tiene 6 niveles cada nivel con 2, 3, 4, 5, 6, 7 opciones (letras del alfabeto) y por cada opción tiene 5 rounds (cada uno con escenario diferente) a superar para poder pasar al siguiente nivel, de esta manera el jugador usa un timón con flecha que apunta y dispara esferas de color eliminando esferas del mismo color (más de tres) ubicadas en la parte superior de la pantalla (que van bajando) y que tiene que hacerlo contra reloj, cada esfera eliminada tiene un valor de 10 puntos; "Player vs CPU" cuenta con tres submodalidades (Practice, Normal y Hard) donde el jugador tiene que jugar contra el CPU y el tiempo, eliminando esferas del mismo color y superando cada uno de los rounds; y "Player vs Player" donde es la competencia entre jugadores hasta que alguno de los dos gane, el número de rounds es indefinido. | A |

| | | | |
|-----|---------------|---|---|
| 769 | Combat School | <p>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 blanco con objetos inmóviles (con valor de 100 puntos) a pecho tierra y móviles en posición de tiro (hay que evitar s 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.</p> | B |
| 770 | Contra | <p>Videojuego de guerra donde 1 ò 2 jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a militares (Lance y Bill) para combatir al ejercito enemigo, artillería y s militares colectando en su recorrido armas (lanza fuego, rayo lasser y lanza granadas) así como figuras de águila con diferente letra las cuales proporcionan tiempo de vida, poder en su armamento y puntos a su score; tiene que pasar cada una de la etapas (escenarios: selva, base militar, etc.) si en alguna etapa del juego se pierde automáticamente comienza el juego, hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |

| | | | |
|-----|-------------------------------|---|---|
| 771 | Crossed Swords | <p>Videojuego de pelea de caballeros medievales contra seres ficticios en el reino de "Belkana" donde 1 ò 2 jugadores (player's) ntra el CPU (videojuego); los jugadores toman como personajes a caballeros medievales los cuales combaten contra seres ficticios (ogros, calaveras, ratas y cabras mutantes, orugas gigantes y guerreros) utilizando diferentes tipos de armas (espadas, cuchillos y hachas); son tres capítulos: "Disaster in The Poor Village of Dio" con cuatro etapas, "The Shaken Castle in Pulista" con cinco etapas y "A Desperate Fight at The Matius Tower" con cinco etapas; cada etapa tiene diferentes escenarios (bosques, campo, pueblo, castillo, etc.,) los cuales hay que superar cada uno y sobre todo el último para pasar al siguiente capitulo; en la última etapa del tercer capitulo tiene(n) que eliminar a una oruga gigante con armadura que lanza fuego de diferente color; el mpo de vida de los caballeros se muestra en una barra de color; el tiempo de vida de los caballeros se muestra en una barra de color en la parte inferior de la pantalla; hay desmembramiento.</p> | D |
| 772 | Dragon Ball Z 2: Super Battle | <p>Videojuego tomado de la serie de televisión "Dragon Ball Z" donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; pelea (técnica de Artes Marciales) entre seres humanos y seres ficticios de los cuales se escoge a 1 de los 10 personajes; en cada combate se debe ganar 2 de 3 rounds (el primero se lleva en la tierra y el segundo en el aire) utilizando golpes, armas (espadas) y poderes; en cada combate hay un escenario propio (prehistórico, ciudad futurista, kumite, laboratorio, templo oriental, etc.,)</p> | C |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 773 | Dungeons & Dragons. Tower of Doom | Videojuego de la historia de cazadores de dragones de la mítica "Republic of Darokin" donde 1 ò 2 jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); cada jugador escoge a uno de los 4 personajes y tiene(n) que recorrer 8 lugares de la "Republic of Darokin" y combatir a las tribus de seres ficticios (humanoides, hombre-hiena, hombre-lagarto, esqueleto, zombies, dragones, elfos, etc.,) que han atacado, saqueado y robado al pueblo gracias a un demonio; en el recorrido se debe de coleccionar reliquias, comida, vida, pergaminos, poderes y dinero (para comprar objetos y armas que mejoren sus habilidades en combate); en las 8 etapas tienen su propio escenario (pantanos, castillos, bosques, cavernas, barco, pozo, torre) los cuales se tienen que superar para llegar hasta el demonio y vencerlo. | C |
| 774 | Dungeons & Dragons Shadow Over Mystara | Videojuego de la historia mítica cazadores de dragones (segunda parte) de la "Republic of Darokin" (2 años después); donde 1 ò 2 jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador escoge a 1 de los 6 personajes los cuales tienen que combatir a seres ficticios liberando a prisioneros de las aldeas dominadas; son 10 estrategias las cuales tiene cada una un escenario (barco, ciudad, gruta, bosque, bosque de montaña, interior de un volcán, castillo, etc.) algunos con dos opciones de caminos a seguir y al final de cada uno hay que eliminar a sublíderes (hombrelobo, demonio, brujo, ogros, panteras de 2 colas, dragones, hechiceras, demonio de fuego, espectro) al final se tiene que eliminar a un gran dragón rojo; en el recorrido hay que coleccionar reliquias, poderes, salud, dinero, etc.; hay muestra gráfica de sangre en algunos casos es de color verde o morada. | D |

| | | | |
|-----|-------------------------------|--|---|
| 775 | Far East of Eden Kabuki Klash | <p>Videojuego de peleas entre seres humanos (mutantes) utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; se escoge a 1 de 8 personajes de los cuales 4 son sublíderes y 5 son mutantes (perro, caracol, rana, dragón y demonio) en otros casos solo acompañan los animales (loboblanco, etc.); en cada combate se utilizan objetos los cuales pueden afectar o dan poderes (pócimas de veneno), cáscaras de plátanos, barriles y hachas; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds; hay 11 escenarios provincias con una simbología (teatro, río, bosque, molino, fondo del mar, globo aerostático, templo de ranas, calle con o sin nieve, campo, estanque) las cuales al ir ganando se van remarcando en el mapa; algunas veces al golpear al contrincante pierde algún poder el cual nuestro personaje lo utiliza, tiene que eliminar a cada uno de los peleadores de cada provincia para ganar; hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |
| 776 | Fighting Layer | <p>Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnica de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador debe de escoger a 1 de 15 peleadores y combatir contra el resto ganando en cada combate 2 de 3 rounds; utilizan poderes y armas (sables, etc.); en cada combate hay un escenario (recinto de kumite, construcción, un suburbio, muelle, etc.); hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |
| 777 | Fighters Impact A | <p>Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 13 competidores a los que tiene que ganar; en cada combate hay que ganar 2 de 3 rounds y tiene su particular escenarios como: helipuertos, bosque de cerezos, parque, campo, montaña, desierto, calle de ciudad y puente; hay muestra gráfica de sangre.</p> | D |

| | | | |
|-----|----------------|---|---|
| 778 | Karate Blazers | <p>Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios (robot's), donde 1 ó 2 jugadores (player's) compiten contra el CPU (videojuego); el jugador puede escoger a un personaje de cuatro (mercenario, exboxeador, exmilitar y ninja) para pelear contra los enemigos; hay varias estrategias (niveles) con sus respectivos escenarios (parque, bodega, callejones, fabrica, muelles, puente de leones, templo oriental en su exterior e interior) los cuales se tienen que superar y al ultimo de cada uno eliminar a un gigante sublider (samurai, punk y 4 gansters) finalmente hay que vencer a un gángster; en los combates hay objetos que les dan puntaje y tiempo de vida.</p> | C |
| 779 | Magic Bubble | <p>Videojuego de destreza donde 1 Jugador (player) compite contra el CPU (videojuego o contra otro Jugador; hay 2 modalidades: 1) el jugador por medio de un personaje (niño con mascota) tiene que lanzar esferas de colores ayudado de un timón con flecha el cual direcciona su lanzamiento a las esferas y joyas de un mismo color que se encuentran en una balanza suspendida por cadenas en la parte superior de la pantalla y 2) "Puzzle Game" dividido en 3 (Easy con 5 subniveles, Normal con 6 subniveles y "Superexpert"); en el primero un conejo se encuentra en una estrella donde brinca al siguiente nivel que tiene 2 estrellas (dos opciones) cada una con las primeras letras del alfabeto y donde se elimina las esferas de la balanza, una vez superado el nivel, sube al siguiente aumentando el número de estrellas con su respectivo numero de letras, así hasta llegar al ultimo nivel con las ultimas letras del alfabeto; en cada una de las estrellas con letra hay que superar 5 rounds contra tiempo; en el ultimo tiene que eliminar las esferas de colores sin que caiga la balanza así también se elimina un conjunto de esferas en forma de triángulo las cuales pueden pegarse a un lado de la balanza y permitir su inclinación de un lado hasta que se nivele; cada round tiene un escenario propio.</p> | A |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| 780 | Marvel Comic. X-Men. Children of The Atom. Ver 3.00 | Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios tomado ríe de televisión "Xmen" utilizando técnica de Artes Marciales; donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador tiene que escoger a 1 de 10 peleadores y combatir contra el resto (más 1 al final) por medio de golpes, poderes y armas (espada, cuchillos y garras) en la defensa puede tener dos modalidades: manual o automático; en cada combate se debe ganar 2 de 3 rounds para llegar al final; cada combate tiene su propio escenario (laboratorio, playa, selva, subterráneo, azotea de edificio, templo, puente urbano, portavión, base suburbano) en total son 10 los cuales se subdividen por cada round. | C |
| 781 | Mirai Ninja | Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego); son peleas entre seres humanos (Ninjas y Samurais) y seres ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales en diferentes escenarios (bosque, edificios, desierto, fabrica, templos orientales); el o los jugador(es) por medio de Ninjas tienen que eliminar a otros Ninjas, robots y seres ficticios utilizando estrellas; al final de cada etapa superada se tiene que combatir y eliminar a un líder (Samurai) para poder pasar a la siguiente etapa; si este último elimina al personaje el jugador automáticamente es enviado al principio del videojuego; en el transcurso del camino de cada etapa, el Ninja tiene que coleccionar esferas color verde con letras en idioma oriental las cuales le proporcionan poderes, alimento, armamento y vida; tiene que evitar los ataques de los enemigos así como el ser atrapado por círculos de rayos laser los cuales lo inmovilizan; su desplazamiento es por carrera y levitación, | C |

| | | | |
|-----|----------------|---|---|
| 782 | Neo Bomber Man | <p>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 sanco; 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.</p> | B |
| 783 | Ninja Spirit | <p>Videojuego donde 1 ò 2 jugadores compiten contra el CPU (videojuego) por medio de personajes (Ninjas) los cuales tiene que eliminar a sus enemigos (seres humanos y ficticios como otros Ninjas y lobos) para seguir avanzando y evitar caer en trampas; en su recorrido se debe coleccionar reliquias, vida, poderes, franjas de fuego para volar, cuerdas con puntas y armas (espadas y estrellas Ninjas) las cuales se pueden seleccionar; existen varios escenarios de combate (Bosque, Puente, Montaña y Llanura); al final deben combatir a un hombre de 6 brazos.</p> | C |
| 784 | Panic Street | <p>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.</p> | B |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 785 | Penguin-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. | B |
| 786 | Rage of The Dragons TX | Videojuego de pelea entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 14 peleadores y el videojuego le da otro (para pareja); el jugador con su peleador tienen que eliminar a cada uno de los peleadores restantes para poder seguir hasta el final; en cada combate se usan poderes (que en el momento de ejecutar las indicaciones aparecen en la pantalla) y armas; por cada combate hay un escenario (pagoda; calle, fabrica, escuela, ciudad, iglesia, ring, estacionamiento, etc.); hay 2 personajes adicionales a la versión normal. | C |
| 787 | Sega. Golden Axe. The Reverence of Death Adder | Videojuego de historia mítica donde pelean seres humanos y mitológicos contra seres ficticios; puede jugar 1 ò 2 Jugadores (player's) contra el CPU (videojuego); el jugador tiene que escoger 1 de 4 personajes (héros de las villas) para combatir y eliminar a los enemigos utilizando catapultas, espadas y para poder desplazarse usa vehículos y animales (escorpión, quimeras y mantis) los cuales al combinarlos a estos dos da poderes; con la mantis y el escorpión el personaje colecta pócimas que son traídas por duendes enemigos, africanos, árboles vivos y calaveras; en el recorrido se visualizan en un mapa 5 escenarios (caverna, bosques, castillos) los cuales hay que superar para liberar a los habitantes de las villas del enemigo. | C |

| | | | |
|-----|------------------------------------|--|---|
| 788 | Sengoku 3 | <p>Videojuego de pelea entre seres humanos y seres ficticios donde 1 ò 2 Jugadores (player´s) compiten contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a 1 de 4 personajes (Ninjas con diferente color de uniforme) para pelear contra seres humanos y ficticios utilizando técnicas de Artes Marciales, poderes y armas (espadas); los combates se llevan en 6 países (strategias) los cuales se dividen en 2 grupos: Facil en China, Italia y Japón (ciudad) donde se enfrentan a Ninjas, zombies, ratas humanas, ranas y perros, bolas grandes que se fragmentan, etc. y Difícil en Brasil (selva, costa y castillo) enfrentando a sapos, águila, perros y ratas mutantes al final se debe eliminar a un samurai gigante, EUA (ciudad, calles, drenaje y puente) al final hay que eliminar a un hombre halcón y Kioto (templo) donde al final hay que eliminar al jefe líder samurai grande de color amarillo; hay muestra gráfica de sangre (color morada y café oscuro) y desmembramiento.</p> | D |
| 789 | Snow Brothers 3. Magical Adventure | <p>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 llegaran por completo a encapsular a estos seres ficticios, estos se liberaran 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.</p> | B |

| | | | |
|-----|----------------------------|---|---|
| 790 | Super Contra | Videojuego de guerra donde puede jugar 1 ò 2 jugadores (player´s) contra el CPU (videojuego); los jugadores escogen a personajes que tienen que combatir contra el ejercito enemigo y equipamiento militar (tanques y morteros) eliminándolos para pasar a la siguiente etapa; sino logra terminar el jugador alguna etapa, el videojuego automáticamente lo regresa al inicio del juego; hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento. | D |
| 791 | Tekken 2 Ver. B | Videojuego de peleas entre seres humanos y seres ficticios (10 androides más un líder) donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de los 10 personajes de los cuales tiene que combatir con golpes, poderes (destellos luminosos) y en algunos casos con armas (espadas y cuchillos) además de tener dos vestuarios; en cada combate hay un escenario propio (en total son 10 escenarios más uno del combate final) donde se debe ganar 2 de 3 rounds; se muestra gráficamente más luminoso el destello dependiendo de la región donde se da el golpe al adversario.. | C |
| 792 | Vampire The Night Warriors | Videojuego de pelea entre seres ficticios donde puede jugar 1 Jugador (player) contra el CPU (videojuego) o contra otro Jugador; el jugador escoge a 1 de 10 personajes ficticios (hombrelobo, vampiro, momia, mujergato, demonio, zombi, etc.,) combatiendo contra el resto de los personajes y al final con uno más el cual es el líder; cada combate tiene su propio escenario (10 en total más uno del combate final); en algunos hay armas como látigos y cuchillos; para ganar el combate y pasar al siguiente se debe ganar 2 de 3 rounds; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 793 | VR Soccer Room | Clasificación: Mayores de 7 años en adelante, clasificación "A". Tecnología: Realidad Virtual. Equipo: Visual GEAR, Pantallas y Controles. Objetivo: Acumular la mayor cantidad de puntos, parando diferentes tiros a gol. Descripción: Paro de Penales, Tiros de esquina y Tiros directos. | A |

| | | | |
|-----|-----------------|---|---|
| 794 | Pre Show | <p>Clasificación: Mayores de 7 años en adelante, Clasificación "A". Tecnología: Laser, Robótica, Sensores Brazaletes. Duración de la experiencia: 1 hora 28 minutos. Equipo: Megapantallas con efectos especiales. Objetivo: Brindar a las y los visitantes una experiencia única con imágenes y efectos especiales que puedan conservar en medios electrónicos y sobre todo puedan compartir en línea vía sus redes sociales con familiares y amigos, haciéndoles partícipes de un momento especial dentro del parque. Descripción: Interacción de las y los visitantes con las Mega pantallas, con énfasis en el nombre de cada visitante, su foto con efectos especiales y efectos de sombras y siluetas mediante la conexión de sensores y brazaletes.</p> | A |
| 795 | Cuarto Infinito | <p>Clasificación: Mayores de 7 años, clasificación "A". Tecnología: 3D. Equipo: Proyecciones de Alta Resolución y Espejos. Objetivo: Experimentar la Sensación del Espacio Infinito.</p> | A |
| 796 | Simuladores VR | <p>Clasificación: a) Sillas mayores de 7 años, Clasificación "A". b) Icaros estructuras metálicas de soporte para VR de 13 años en adelante. Clasificación "B" sin violencia ni muestras de sangre, únicamente necesita más fuerza para mantenerse en el aparato Icaro con manos, brazos y pies. Tecnología: Realidad virtual con simuladores sincronizados. Equipo: VR Gear 3 sillas simuladoras, 2 Icaros. Objetivo: Experimentar diferentes escenarios en realidad virtual sensibilizada por los diferentes equipos de simulación. Descripción: Conocer diferentes ambientes de realidad virtual, como son: 1.- Montañas Rusas. (Tipo A). 2.- Viajes en Lancha Rápida. (Tipo A). 3.- Vuelo Espacial (Tipo B). 4.- Viaje Submarino (Tipo B).</p> | A |

| | | | |
|-----|----------------------|--|---|
| 797 | VR Cabin's | <p>Clasificación: Mayores de 13 años tipo "B".</p> <p>Tecnología: Realidad virtual. Equipo: VR Gear.</p> <p>Objetivo: Conocer una amplia variedad de experiencias de entretenimiento en realidad virtual.</p> <p>Descripción: En las VR cabinas te adentrarás en juegos virtuales con VRG y controles inalámbricos en donde sentirás toda la emoción de efectuar y esquivar disparos manejo de espadas. 1.- Tiro con arco: trabajo en equipo para vencer hordas enemigas desde un ambiente seguro y controlado, tipo B. 2.- Duelo Galáctico: duelo individual entre dos o más personas con el fin de obtener puntos a través de acertar el disparo en el lugar que indica la mira tipo C. No contiene ningún tipo de violencia o sangre es acertando a un blanco.</p> | B |
| 798 | Ala Delta | <p>Clasificación: Mayores de 07 años, clasificación "A".</p> <p>Tecnología: Realidad Virtual con Arnés de Vuelo Profesional. Equipo: Visual Gear, grúa y arnés profesional. Objetivo: Cruzar la mayor cantidad de aros mientras disfrutas la experiencia de volar a gran altura</p> | A |
| 799 | Cristales de Colores | <p>Clasificación: Mayores de 7 años clasificación "A".</p> <p>Tecnología: Somar. Equipo: Pantalla gigante sensores y pelotas. Objetivo: Logra la mayor cantidad de puntos para tu equipo rompiendo la mayor cantidad de cristales del color de tu SPARKEY.</p> | A |
| 800 | Show Principal | <p>Clasificación: Mayores de 07 años clasificación "A".</p> <p>Tecnología: Laser. Equipo: Megapantallas. Objetivo: Conocer la relación entre el color y la música como fuente de inspiración a través de actos, juegos y dinámicas con la participación de todos los visitantes. Descripción: Espectáculo basado en 6 actos, de los cuales hay 2 juegos participativos, un acto con tecnología láser y 2 actos inmersivos.</p> | A |
| 801 | SoccerBot | <p>Desarrollar destreza de coordinación y orientación para operar los Robots a través de los controles en una tableta, coronando el dominio y la destreza con la notación de goles para tu equipo. Descripción: Partido de fútbol soccer entre dos equipos de robots operados por los visitantes, obteniendo el triunfo el equipo que más goles anote al equipo contrario.</p> | A |
| 802 | VR Videos | <p>Tener experiencias a través de la realidad virtual, conociendo distintos entornos a través de la tecnología VR.</p> | A |
| 803 | Welcome Experience | <p>Megapantallas con efectos especiales. Objetivo: Dar bienvenida a visitantes y dar a conocer el concepto y la estructura del parque. Descripción: Breve proyección descriptiva de la estructura del parque y su contenido.</p> | A |

| | | | |
|-----|--------------|--|---|
| 804 | Crossy Road | Se trata de cruzar unos patos sobre varias avenidas, sin que los aplasten (no hay rastros de sangre ni desmembramientos) | A |
| 805 | Mario Kart | Carreras, carrera de carros entre dos personas o de modo individual, mayores de 7 años por la coordinación de los sentidos | A |
| 806 | Ninja Turtle | Peleas, se trata de un juego de peleas sin sangre ni desmembramientos, conforme van avanzando el nivel va creciendo | B |