

A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA DE GAMES SEGA DO BRASIL!!!

SAMPA
ACME

SEGA MANIA

MEGA DRIVE - SEGA CD - MASTER SYSTEM - GAME GEAR

Nº 1
R\$ 2.80

SUPER PREVIEW

DYNAMITE HEADDY

AKIRA

THE PUNISHER

VIRTUAL BART

BEAVIS & BUTT-HEAD

VAN DAMME É GUILE EM

STREET
FIGHTER

TUDO SOBRE O MAIOR
FILME DE AÇÃO DE
TODOS OS TEMPOS

MAIS

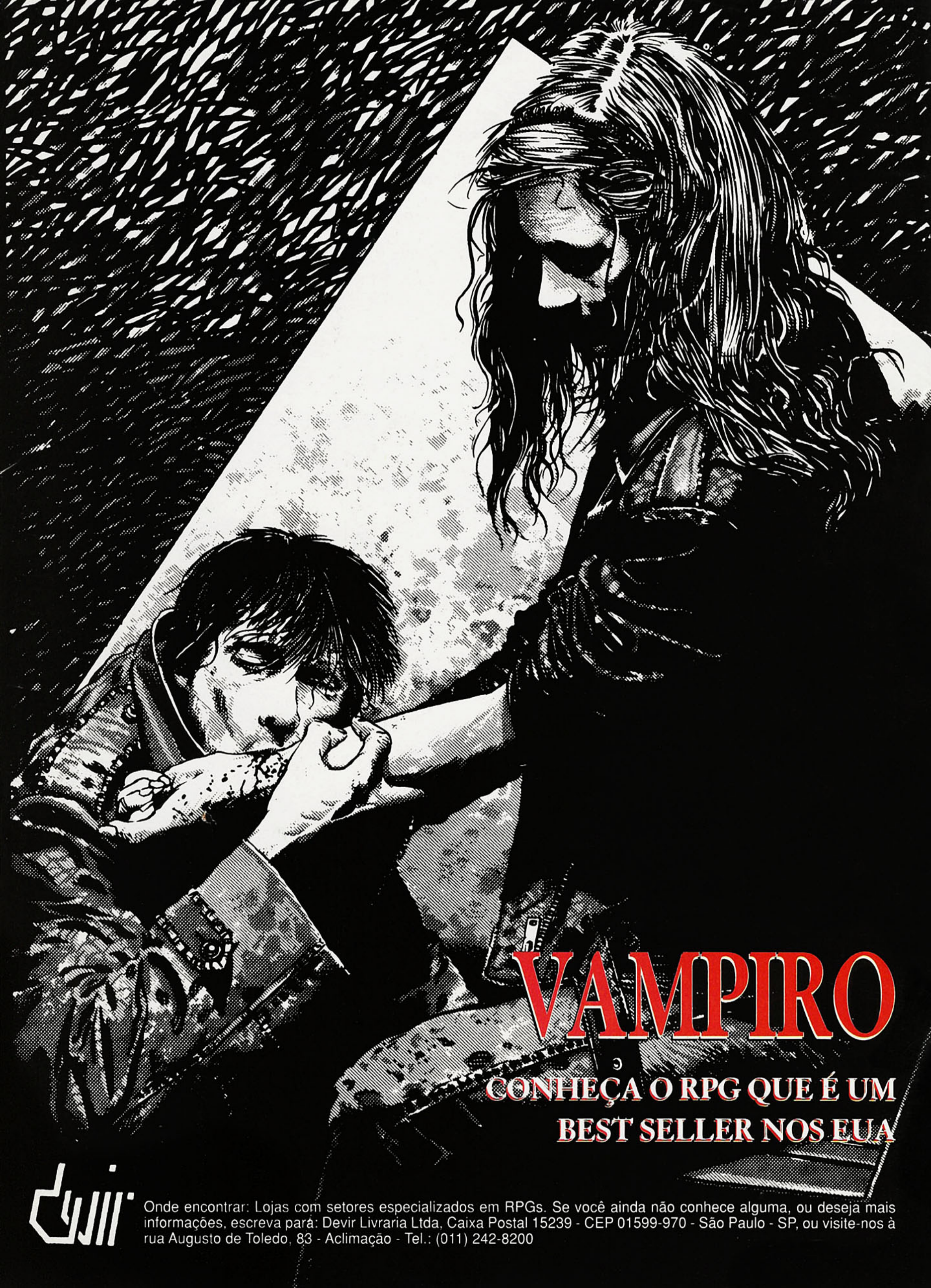
FATAL FURY 2

STREETS OF RAGE 3

DEMOLITION MAN

FIFA SOCCER

PROMOÇÃO
VIRE PILOTO DA
SEGA MANIA!!!



VAMPIRO

CONHEÇA O RPG QUE É UM
BEST SELLER NOS EUA



Onde encontrar: Lojas com setores especializados em RPGs. Se você ainda não conhece alguma, ou deseja mais informações, escreva para: Devir Livraria Ltda, Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo - SP, ou visite-nos à rua Augusto de Toledo, 83 - Aclimação - Tel.: (011) 242-8200

BEM-VINDO

PARABÉNS. SE VOCÊ COMPROU ESTA REVISTA, FAZ PARTE DE UM GRUPO MUITO ESPECIAL. É A TURMA DOS FANÁTICOS POR GAMES QUE OPTARAM PELA SEGA. FAZ TODO SENTIDO. A SEGA É A PLATAFORMA DE GAMES QUE MAIS CRESCE NO MUNDO. SEU PERSONAGEM SÍMBOLO, O SONIC, É HOJE O PERSONAGEM MAIS CONHECIDO NOS ESTADOS UNIDOS. NUMA PESQUISA QUE FIZERAM NA AMÉRICA DO NORTE, DESCOBRIRAM QUE O SONIC É MAIS FAMOSO ATÉ QUE MICKEY E BATMAN!!! MAS NÃO PÁRA POR AÍ. A SEGA TAMBÉM É A COMPANHIA QUE MAIS INVESTE EM TECNOLOGIA. POR ISSO QUE FOI A PRIMEIRA A INTRODUIR UM PORTÁTIL DE QUALIDADE COMO O GAME GEAR, O SEGA CD, E AGORA ESTÁ INVESTINDO TUDO NO SATURN, A NOVA PLATAFORMA DE 32 BITS QUE PROMETE REVOLUCIONAR O UNIVERSO DOS VIDEOGAMES.

POR TUDO ISSO É QUE, QUANDO DECIDIMOS FAZER UMA REVISTA DE VIDEOGAMES, A OPÇÃO LÓGICA ERA FAZER UMA REVISTA SÓ SOBRE JOGOS SEGA.

AFINAL, A MAIORIA DOS JOGADORES OU TEM NINTENDO, OU TEM SEGA. POUCA GENTE TEM OS DOIS.

NO BRASIL, AS REVISTAS DE VIDEOGAMES FALAM DE TUDO. FALAM DE SEGA, DE NINTENDO, DO JAGUAR, DO 3DO, DOS ARCADES. FALAM DE TUDO, TÊM MUITAS PÁGINAS, E POR ISSO CUSTAM CARO. MAS SÃO POUCAS PÁGINAS PARA CADA ASSUNTO.

QUANTOS CARAS VOCÊ CONHECE QUE TEM EM CASA CONSOLES NINTENDO, JAGUAR, 3DO E SEGA? TENHO CERTEZA QUE VOCÊ NÃO CONHECE NENHUM. ENTÃO, PARA QUE SERVE UMA REVISTA FALAR DE TUDO? VOCÊ ACABA APROVEITANDO POUCO DAQUELAS PÁGINAS TODAS.

FORA DO BRASIL AS REVISTAS ESTÃO SE ESPECIALIZANDO CADA VEZ MAIS. É O CASO DAS REVISTAS SEGA PRO, SEGA PLAYERS, MEAN MEGA MACHINES, MEGA E OUTRAS.

PENSE BEM. A SEGA É A COMPANHIA QUE ESTÁ LEVANDO OS VIDEOGAMES PARA O FUTURO. AS REVISTAS ESTÃO SE ESPECIALIZANDO CADA VEZ MAIS. ENTÃO, PORQUE NÃO TEM NENHUMA REVISTA NO BRASIL ESPECIALIZADA EM JOGOS SEGA?

Agora tem!!!

SEGA MANIA Nº 0 É UMA PUBLICAÇÃO DA NOVA SAMPA DIRETRIZ EDITORA EM PARCERIA COM A EDITORA ACME LTDA.

DIRETORES:

CARLOS CAZZAMATTA (SAMPA),
ANDRÉ FORASTIERI E ROGÉRIO
DE CAMPOS (ACME).

COORDENADOR EDITORIAL:

MAURO MARTINEZ DOS
PRAZERES.

REDAÇÃO:

ANDRÉ FORASTIERI, ALEXANDRE
BARROS DA SILVA, JAMES
SILVEIRA, ODAIR BRAZ JR.

PROJETO GRÁFICO E DESKTOP PUBLISHING:

CIAN GRAPHICS
COMUNICAÇÃO VISUAL LTDA

EQUIPE:

CASSIO BLOISI
EDUARDO HERMAN PISANELLI
RENE ADUAN JR.
RODRIGO GARCIA DOMINGUES

DIAGRAMAÇÃO/ARTE:

RENE ADUAN JR.
RODRIGO GARCIA DOMINGUES

DESKTOP PUBLISHING/SCANNER:

EDUARDO HERMAN PISANELLI

CONSULTORIA/CAPTURE:

CASSIO BLOISI

FOTOLITO:

POSTSCRIPT ARTES GRÁFICAS.

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PARA
TODO O BRASIL: DINAP S.A

Impressão
W. ROTH S.A.



Tudo sobre o

SATURN

O novo sistema da Sega promete revolucionar o universo do videogame - e quais são os principais competidores da Sony, da NEC, da Nintendo e da própria Sega !

Para começar, a "próxima fase" dos consoles Sega é prateado! Ele tem processadores RISC de 32 bits, 4.5 megabytes de memória, som PCM 32 canais. É compatível com cartucho e CD-ROM. Ninguém sabe se será compatível com Mega Drive ou Sega CD.

A maioria das empresas de software, como a Capcom e a Konami, já estão criando versões de seus jogos para essa nova máquina de 32 bits da Sega. O objetivo do Saturn é duplicar com toda a fidelidade o visual das máquinas dos fliperamas - quer dizer, ter gráficos tão sofisticados como 3D. O Saturn trabalha com texturas e sombreamentos para alcançar o efeito 3-D. O console deve ser lançado neste mês no Japão e no Natal nos EUA. Provavelmente, os primeiros jogos a acompanhar o lançamento serão *Daytona* e *Virtua Fighter*.

Não há previsão de lançamento do Saturn aqui. Ao mesmo tempo, a Sega está desenvolvendo Mars - nos Estados Unidos, conhecido como 32X. É um periférico que

transforma o Megadrive numa máquina de 32 bits. O objetivo é atender a todo mundo que não quiser (ou não tiver dinheiro para comprar) uma máquina de 32 bits como o Saturn. A Sega anunciou que uma série de cartuchos e CDs estão sendo criados especificamente para o 32X. O primeiro jogo deve ser *Angry Red*



Planet, com previsão de lançamento para ainda este mês. O que não dá para entender é a estratégia da Sega. Se o 32X é tão poderoso quanto o Saturn, que vantagem a gente leva de gastar mais dinheiro comprando o Saturn? Vamos ter que esperar para descobrir...

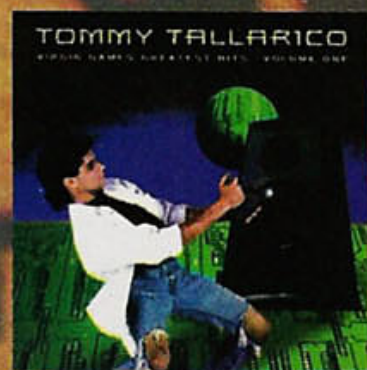
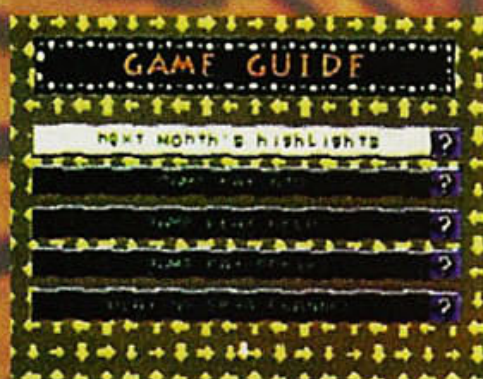
Outra dúvida: no ano que vem a Nintendo deve lançar o seu Project Reality, uma máquina de 64 bits baseada num CPU da Silicon Graphics - o que quer dizer 100 mil polígonos por segundo! Como a Sega vai reagir? E agora é a Sony que está entrando na jogada com seu PS-X! Não perca os próximos capítulos...





A produtora de cinema MGM e a Sega fecharam um acordo para produzir juntas "produtos de mídia". Isso quer dizer que os dois gigantes vão bolar juntos filmes, desenhos animados, programas de TV interativos. Além disso, a Sega vai criar todos os games baseados em filmes da MGM. Outra experiência da Sega que já está rolando é o Sega Channel, canal de televisão pelo qual você recebe notícias, experimenta jogos e conhece os gráficos de jogos que ainda estão sendo produzidos.

SEGA MULTIMÍDIA



TRILHA SONORA

Agora você já tem um bom motivo para guardar grana e não gastar em games. É o disco *Virgin Games Greatest Hits Vol. 1*, que traz algumas das trilhas mais acachapantes de games como *The Terminator* (para Sega-CD), *Cool Spot* e *Robocop vs. The Terminator*. Todas foram compostas por Tommy Tallarico.

MUTANTES EM LUTA

A Capcom já está produzindo um novíssimo jogo com os X-Men. Qual é a novidade? É que o game terá mais de 300 megas de memória na versão para arcade e será um jogo de luta, produzido pela mesma equipe que desenvolveu a série *Street Fighter*. A primeira versão é para Super Famicom e sai neste mês.



SUPER-HERÓIS

A Akclaim, uma das maiores fabricantes de games do mundo, comprou uma editora de quadrinhos a, Daliat. Ela publica gibis dos heróis Solar, Ninjak, Turok e Magnus. Todos eles se transformarão em games da Akclaim. Magnus enfrenta robôs no futuro, Turok é um índio americano caçador de dinossauros, Solar é um herói cósmico e Ninjak é - claro - um ninja. Os jogos começam a aparecer em 95. Outra da Akclaim: ela é a primeira empresa que já fechou contrato para usar o novo hardware da Sega, o Titan. O Titan é a base para as plataformas Saturn e 32X. O primeiro jogo que a Akclaim promete é *Batman Forever*, que será lançado junto com o novo filme do homem-morcego em julho de 95.



THE ADVENTURES

OF BATMAN & ROBIN



Essa nova aventura do homem-morcego é baseada no desenho da TV. Batman e Robin enfrentam o Sr. Gelo, que tenta congelar Gotham City inteira. O cart está sendo desenvolvido com a colaboração de artistas que fazem o desenho e a técnica é a mesma usada no "Aladdin". Lançamento EUA: Setembro (Genesis), Natal (Sega CD).

INVASÃO DOS GAMES DO FUTURO

Com certeza essa é uma das temporadas mais quentes da história do videogame. A Nintendo está vindo com tudo, a Sony está para lançar seu sistema Playstation, a 3DO está avançando. Claro que a Sega não ia ficar parada! O sistema mais classe A do mundo está reagindo com um dilúvio de jogos explosivos. Nestas páginas você começa a conhecer alguns dos games que vão dominar a cena no próximo período - já a partir desse mês!

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

O demônio da Tasmânia volta a atacar - agora no espaço! São seis níveis de ação com participações especiais de alguns personagens clássicos dos desenhos, como Bip-Bip, Coiote, Ligeirinho, Marvin (aquele marciano) e Eufrazino Puxabriga. Lançamento EUA: setembro.

DYNAMITE HEADDY

O bochicho é que Headdy é o personagem que pode substituir Sonic. Como!?!? Um personagem para substituir o símbolo da



Sega? Improvável, mas por aí você tem uma idéia de quanto o jogo é animal. Headdy é um personagem que vai trocando de cabeças para atravessar um monte de obstáculos. Durante seu caminho ele passa por cidades e labirintos à procura do capeta Dark Demon. Lançamento EUA: setembro (Genesis e Game Gear).

ECCO: THE TIDES OF TIME

O golfinho mais famoso dos games reaparece para salvar os oceanos do Vortex. O visual está mais impressionante que nunca. São 25 níveis de gráficos alucinantes, com três novidades impressionantes: a namorada de Ecco, Trellia; cenas em 3D; e a habilidade de Ecco de se transformar em outras criaturas como gaivotas e tubarões, através do

efeito morph. Lançamento EUA: outubro (Genesis, Sega CD e Game Gear).

JURASSIC PARK

São novos dinossauros e gráficos radicais nesse cartucho muito mais violento do que a primeira versão do jogo. Você faz Grant e tenta sair da ilha antes de ser rangado pelos Raptors e o Tiranossauro Rex.

Lançamento EUA: outubro (Genesis).



THE PUNISHER

O herói vigilante da Marvel tem uma solução para o crime: matar todos os criminosos! Nesse novo game da Capcom, o Justiceiro faz uma parceria com Nick Fury para acabar com o vilão mais gordo e nojento dos quadrinhos, o Kingpin (também conhecido como Rei do Crime). Esse será o jogo mais violento da Marvel! Lançamento EUA: fevereiro (Genesis).



AKIRA

Você assistiu o desenho animado? Então já sabe o que te espera: muita ação futurística na Tóquio do futuro, com



Kane e Jacoby enfrentando gangues de motoqueiros, telepatas paranormais e mutantes assassinos. O quê? Você ainda não

assistiu o desenho "Akira"? Corre para a videolocadora, meu. Lançamento EUA: dezembro (Sega CD)

PRIME

Esse é um dos personagens mais trinitruantes que apareceram nas histórias em quadrinhos nos últimos tempos: é um adolescente que se funde com uma meleca alienígena e se torna uma espécie de super-homem com músculos até na testa. Nesse game você vai enfrentar todo tipo de inimigos, de pilantras armados até os dentes até crocodilos do espaço. Lançamento EUA: março (Sega CD)



BEAVIS & BUTT-HEAD

Os dois personagens da MTV são com certeza os caras mais repulsivos da história da animação universal. Agora eles ganham seu próprio game, tão imbecil quanto eles - ou tão legal quanto eles, depende da sua opinião. O objetivo é descolar os ingressos perdidos para um show de rock da banda Gwar. Lançamento EUA: novembro (Genesis).



ETERNAL CHAMPIONS

Os heróis retornam em CD e totalmente renovados. Todos os lutadores tem novos movimentos, combos e maneiras de matar. Tem mais quatro novos lutadores, e os campeões lutam usando onze estilos diferentes de artes marciais. Além disso, existem pelo menos seis personagens escondidos no game, inclusive algumas feras animais. Lançamento EUA: novembro (Sega CD).

VIRTUAL BART

O mais escrotinho dos Simpsons invade o mundo da realidade virtual. Vira dinossauros, bebês, monstros e muito mais. O jogo da Acclaim tem toda cara de fazer um sucesso explosivo. Lançamento EUA: janeiro 95 (Genesis).



GENESIS

1. NBA Jam 2. World Series Baseball 3. NBA Showdown 4. FIFA International Soccer 5. Star Trek: The Next Generation 6. PGA European Tour Golf 7. Ms. Pac-Man 8. NBA Action 94 Hosted By Marc Albert 9. Sonic The Hedgehog 3 10. NHL Hockey

GAME GEAR

1. NBA Jam 2. X-Men 3. Mortal Kombat 4. Sonic Chaos 5. Ms. Pac-Man 6. Poker Face Paul's Solitaire 7. Micro Machines 8. Road Rash 9. Ecco The Dolphin 10. Winter Olympics

SEGA CD

1. Tomcat Alley 2. Dark Wizard 3. Dragon's Lair 4. Rise Of The Dragon 5. Lunar: The Silver Star 6. Third World War 7. Wing Commander 8. Ground Zero Texas 9. Lethal Enforcers 10. Mad Dog

EUA

STREET FIGHTER II

O FILME

O elenco e a história da superprodução baseada no maior jogo de combate do mundo!!!

O filme mais esperado pelos fanáticos por games estréia em dezembro nos Estados Unidos, e pode sair simultaneamente aqui. O orçamento é de 35 milhões de dólares, dos quais sete milhões vão para Jean-Claude Van Damme, que faz Guile, o herói. Guile (Guile é o herói? Claro, o filme é americano!)

Além de Van Damme, o elenco conta com Raul Julia (que faz Gomez na Família Addams) como M. Bison, a cantora Kylie Minogue como Cammy, Min Na Wen (de O Clube Da Felicidade e da Sorte) como Chun Li e Wes Studi (o vilão de O Último dos Moicanos) como Sagat. Os outros são desconhecidos.

O filme foi escrito e dirigido por Steven E. De Souza, que escreveu as histórias de filmes de ação espetaculares como os dois Duro de Matar, Comando e o novo Um Tira da Pesada 3.

A história se passa em Shadaloo, um país imaginário onde está acontecendo uma guerra civil, como na Bósnia. M. Bison é um comandante militar poderoso, e ele está tentando dominar o país inteiro com a ajuda do Shadaloo Tong, uma espécie de máfia asiática.

Guile comanda uma força especial da ONU para tentar deter Bison. Cammy e T. Hawk fazem parte de sua equipe. Chun Li é uma repórter de televisão e Honda, seu cameraman. Sagat é um mafioso, aliados de Bison, e Segata seu guarda-costas, que enfrenta lutadores numa arena.

Todos os dezesseis personagens aparecem - alguns mais, outros menos. Alguns personagens podem virar vilões, outros vilões podem mudar de lado.

O filme introduz um personagem novo, Capitão Sawada, que é o segundo em comando de Guile. Sawada deve entrar num dos próximos jogos da série Street Fighter.



Steven E. De Souza diz que o filme é "uma mistura de filme de guerra, James Bond e Guerra Nas Estrelas. Vai ser um filme de aventura tão emocionante quanto Caçadores da Arca Perdida: com violência, mas sem sangue."

Os estilos de luta serão parecidos com os dos games, mas sem nada sobrenatural como os Fireballs. As filmagens estão acontecendo na Austrália, em Bangkok e nos Estados Unidos.

A Capcom está botando a maior fé no sucesso do filme - que, aliás, ela está co-produzindo. Vai ser um super-evento de marketing. A Hasbro, fabricante gigante de brinquedos, vai lançar uma coleção de bonecos ligados ao filme.

É STREET FIGHTER III?

Os boatos sobre o filme - e suas possíveis continuações - estão rolando a todo vapor. Na verdade, tudo vai depender do sucesso do filme. E também, do planejamento da Capcom, empresa que inventou Street Fighter. Eles querem lançar os filmes junto com novas versões do jogo.

Como todo mundo está cansado de saber, agora em julho saiu o Super Street Fighter II para Mega Drive e Super NES (claro que todo mundo

também sabe que a versão para Mega é superior. São 40 megas, versus 32 megas do SNES!).

Em breve sai a versão para Game Gear de SFII. Depois serão lançadas novas versões de Street Fighter II para os novos sistemas - Saturn, da Sega, e também o Project Reality da Nintendo e o PS-X da Sony.

E o Street Fighter III? Sai ou não sai? Sai sim, mas ainda demora.

Os boatos que correm nos Estados Unidos é que a Capcom vai tentar explorar o SF II até quando puder.

Então, o primeiro filme sai nesse Natal. No ano que vem sairiam todas as novas versões de SF II, e o segundo filme sairia no natal de 95. E finalmente, o terceiro filme - Street Fighter III - sairia no natal de 96, junto com o jogo. Claro, tudo depende do primeiro filme fazer sucesso.

Mas o desejo da maioria dos fanáticos por SF II é que a Capcom acabe logo com essas novas versões e lance logo Street Fighter III!

Uma coisa já se sabe. Steven de Souza já confessou que filmou muitas cenas extra durante as filmagens de Street Fighter, que provavelmente serão usadas numa versão futura do jogo.

SUPER STREET FIGHTER 2

A melhor versão do jogo, totalmente desbloqueada

Street Fighter chega para o Mega Drive.

Só pra começar o game conta com 40 megas de memória! Também não é pra menos, essa nova versão conta com quatro novos personagens: Cammy a gatinha da Inglaterra, Dee Jay da Jamaica, o índio T. Hawk do México e Fei Long de Honk Kong. Além disso existem novos cenários, novas opções, novos finais para alguns dos velhos personagens, novos golpes e muito mais. Confira as novidades e todos os golpes de todos os personagens desse mega lançamento. Lembre-se que os nomes dos personagens foram tirados da versão japonesa.

Comandos

Botão A - Chute Fraco
Botão B - Chute Médio
Botão C - Chute Forte
Botão X - Soco Fraco
Botão Y - Soco Médio
Botão Z - Soco Forte

Quando estiver escrito "Game Start" na tela de apresentação é possível aumentar ou diminuir a velocidade. Para isso é só apertar o Botão Direcional para qualquer lado. Se você apertar Start, aparecerão 6 opções:

1 - Super Battle - Você escolhe um personagem e luta contra 12 ou 16 lutadores espalhados pelo mundo.

2 - Versus Battle - Apenas para 2

jogadores. Você pode escolher a força dos personagens e o cenário em que vai lutar.

3 - Group Battle - Você e seu amigo podem montar times de até 8 lutadores. Nesse modo existem ainda 2 opções:

- Point Match - O vencedor é quem tiver mais pontos sendo que cada luta vencida vale 8 pontos. Os lutadores são trocados mesmo se vencerem.

- Elimination - O lutador que vencer permanece lutando.

4 - Tournament Battle - Consiste numa competição entre oito lutadores.

5 - Challenge - Você desafia um lutador, controlado pelo computador. Existem duas opções:

- Time Challenge - O objetivo é vencer o computador rapidamente.

- Score Challenge - O objetivo é fazer o maior número de pontos.

6 - Option Mode - É possível controlar a dificuldade, o tempo, os comandos e também selecionar 2

tipos de Super Battle:

- Normal - 12 oponentes e 3 fases de bônus.

- Expert - 16 oponentes sem fases de bônus.

Dica

Para chegar no final especial, jogue com 8 estrelas de dificuldade no modo Expert e termine o game sem usar nenhum continue.

KEN

POSSUI AGORA UM DRAGON PUNCH FLAMEJANTE QUE FRITA QUALQUER UM QUE PASSAR PELA SUA FRENTE. PENA QUE SUA MAGIA CONTINUA A MEMA COISA. OUTRA DIFERENÇA É QUE FINALMENTE AS VOZES DE KEN E RYU ESTÃO DIFERENTES.

FLAMING DRAGON PUNCH - FRENTE, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.

FIREBALL - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

HURRICANE KICK - BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

AERIAL HURRICANE KICK - PULE E APORTE PARA BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.



RYU

CONTA COM UMA MAGIA DE FOGO MUITO MAIS PODEROSA QUE A DO KEN. OUTRO DETALHE É QUE OS HELICÓPTEROS AÉREOS DE RYU E KEN ACABAM COM O PULO DIMINUINDO A DURAÇÃO DO GOLPE.

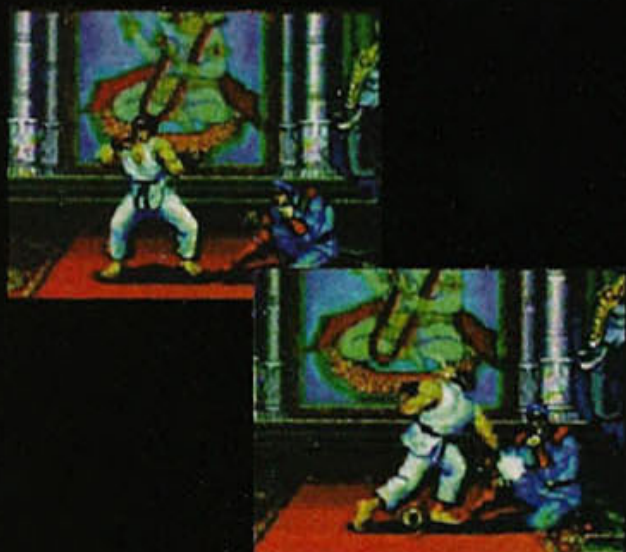
DRAGON PUNCH - FRENTE, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

RED FIREBALL - TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

FIREBALL - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

HURRICANE KICK - BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

AERIAL HURRICANE KICK - PULE E APERTE PARA BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.



ZANGIEF

GANHOUS DOIS PILÕES NOVOS ALÉM DO CONHECIDO PILÃO GIRATÓRIO E TAMBÉM CONSEGUE AGARRAR NO AR E JOGAR COMO A CHUN LI.

SPINNING PILE DRIVER - FRENTE, BAIXO, TRÁS, CIMA, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

SIBERIAN SUPLEX - FRENTE, BAIXO, TRÁS, CIMA, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

SIBERIAN BEAR CRUSHER - FRENTE, BAIXO, TRÁS, CIMA, DIREITA + BOTÃO DE SOCO. PARA QUE ESSE GOLPE FUNCIONE É PRECISO ESTAR LONGE DO INIMIGO.

SPINNING CLOTHESLINE - APERTE 2 BOTÕES DE SOCO SIMULTANEAMENTE.

DOUBLE SPINNING LARIAT - APERTE 2 BOTÕES DE CHUTE SIMULTANEAMENTE.

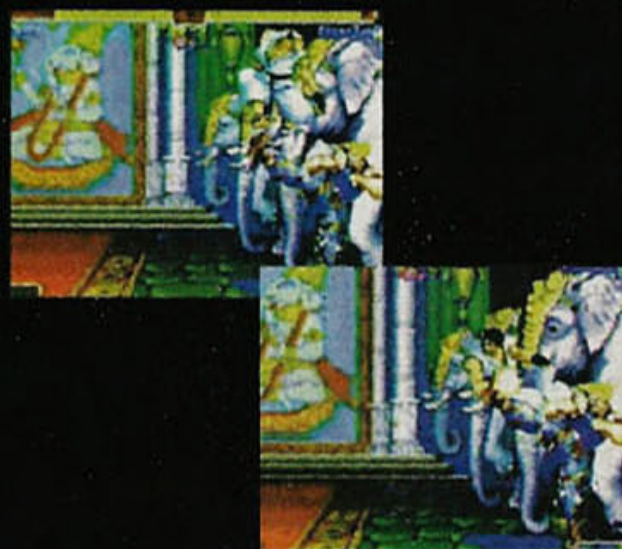


GUILE

TAMBÉM NÃO GANHOU NENHUM GOLPE NOVO, MAS SEU FACÃO E SEU SONIC BOOM CONTINUAM MORTAIS.

SONIC BOOM - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

FLASH KICK - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.



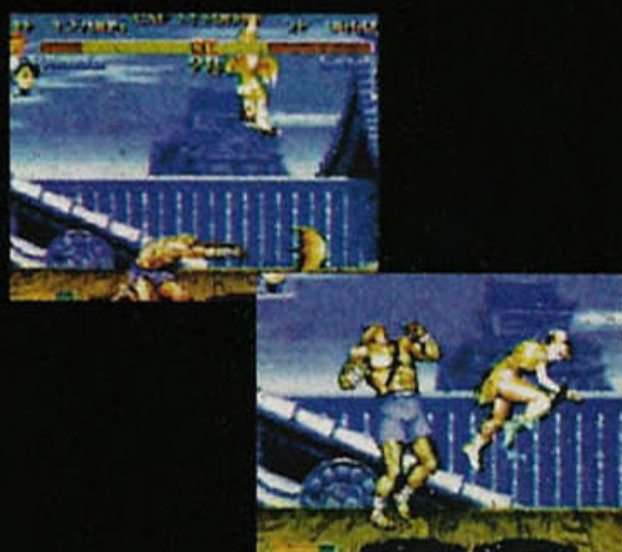
CHUN LI

AGORA TEM DOIS FINAIS DIFERENTES E CONTINUA ARREPIANDO COM AS SUAS MAGIAS. PENA QUE AS MAGIAS NÃO PERCORRAM A TELA INTEIRA.

KIOKEN - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

LIGHTNING KICK - APERTE RAPIDAMENTE QUALQUER BOTÃO DE CHUTE.

WHIRLWIND KICK - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.



DHALSIM

NÃO PERDEU A ELASTICIDADE. CONTINUA DESAPARECENDO E VOLTA COM OS VELHOS GOLPES. **YOGA FIRE** - BAIXO,

DEE JAY

POSSUI MAGIA E UM CHUTE DUPLO QUE ACABA COM QUALQUER UM. ALÉM DISSO, POSSUI UMA SEQUÊNCIA DE SOCOS QUE PODE ACERTAR O ADVERSÁRIO ATÉ TRÊS VEZES.

HYPER FIST - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

MAX OUT - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

DOUBLE DREAD KICK - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.



FEI LONG

POSSUI UMA SEQUÊNCIA DE SOCOS ANIMAL QUE PODE ACERTAR O Oponente TRÊS VEZES ALÉM DO SEU FANTÁSTICO DRAGON KICK QUE TORRA O INIMIGO.

REKKA KEN - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO (FAÇA ESSA SEQUÊNCIA TRÊS VEZES).

RISING DRAGON KICK - TRÁS, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.



VEGA

GANHO UM SOCO AÉREO ESPECIAL.

PSYCHO CRUSHER - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

SCISSOR KICK - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

HEAD STOMP - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE. APORTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO NO FINAL DO GOLPE PARA ACABAR COM CHAVE DE OURO.

FLYING PSYCHO FIST - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.



BALROG

PODE VOAR ATACANDO COM AS GARRAS. SUAS VOADORAS ESTÃO MAIS FRACAS, MAS AGORA O NINJA ESPANHOL PODE DAR CHUTES.

CLAW DIVE - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE APORTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO PRÓXIMO AO INIMIGO.

WALL LEAP - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE APORTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO + BOTÃO DIRECIONAL PRÓXIMO AO INIMIGO.

CLAW ROLL - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CLAW THRUST - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

BACK FLIP - APORTE OS 3 BOTÕES DE SOCO SIMULTANEAMENTE.



MIKE BISON

GANHA UMA CABEÇADA QUE O DEIXA IMUNE A MAGIAS, SEUS SOCOS CONTINUAM PODEROSOS COMO SEMPRE.

TURN PUNCH - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

DASH PUNCH - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

SHOULDER BUTT - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

FINAL PUNCH - SEGRE OS 3 BOTÕES DE SOCO OU DE CHUTE. QUANTO MAIS TEMPO SEGURAR, MAIS FORTE SERÁ O GOLPE.



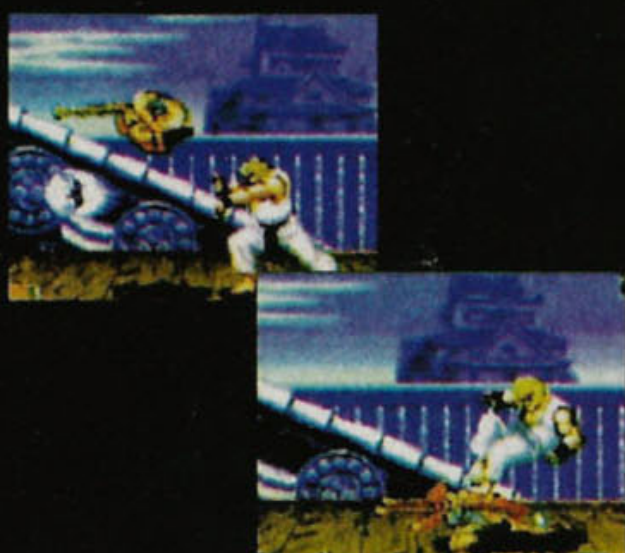
CAMMY

É ESPECIALISTA EM CHUTES. ALÉM DE POSSUIR UM GOLPE CONTRA VOADORAS, ELA TEM A CAPACIDADE DE DAR UM TORPEDO COM OS PÉS E TAMBÉM ATRAVESSAR MAGIAS DANDO EM SEGUIDA UM SUPER SOCO.

CANNON DRILL - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

SPINNING KNUCKLE - TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

FRONT KICK - FRENTE, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.



HONDA

NÃO GANHOU NENHUM GOLPE NOVO, MAS CONTINUA APELANDO COM SEUS SOCOS MÚLTIPLOS.

SUMO HEAD BUTT - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

SUMO SMASH - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.

HUNDRED HAND SLAP - APERTE RAPIDAMENTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO.



HAWK

TEM A CAPACIDADE DE DAR POTENTES RASANTES, UMA CABEÇADA CONTRA VOADORAS QUE DEIXA O ÍNDIO IMUNE A MAGIAS, E TAMBÉM UM ARREMESSO GIRATÓRIO DETONANTE.

THE HAWK - PULE E APERTE OS 3 BOTÕES DE SOCO SIMULTANEAMENTE.

THUNDER STRIKE - FRENTE, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

THE STORM HAMMER - FRENTE, BAIXO, TRÁS, CIMA, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.



SAGAT

CONTINUA COM OS MESMOS GOLPES, MAS MESMO ASSIM É UM FORTE LUTADOR.

TIGER UPPERCUT - FRENTE, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

TIGER KNEE - BAIXO, FRENTE, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

TIGER SHOT - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

LOW TIGER SHOT - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.



BLANKA

GANHOU UM NOVO GOLPE QUE LHE PERMITE PULAR MAGIAS E VIRAR BOLINHA EM PLENO PULO SURPREENDENDO O ADVERSÁRIO. PARA QUE O GOLPE ATINJA O INIMIGO, BLANKA PRECISA ESTAR BEM PERTO DO COITADO.

ROLLING ATTACK - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

VERTICAL ROLLING ATTACK - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.

BEAST LEAP - TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

ELECTRICITY - APERTE RAPIDAMENTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO.



MEDBOX

| | |
|--------------|----|
| GRÁFICOS | 9 |
| SOM | 8 |
| JOGABILIDADE | 9 |
| DIFICULDADE | 8 |
| DIVERSÃO | 10 |
| MÉDIA | 9 |

TIPS

SONIC 3

(MEGA)

Supersonic com Game Genie
- Usando este acessório, você não precisa esfolar os dedos para virar Supersonic: basta pegar três esmeraldas e as 50 argolas para a transformação acontecer. Mas digite este código primeiro: SCFT-B2T4.

BELLE'S QUEST

(MEGA)

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, em que aparece a Bela, faça a sequência: B, para cima, B, B, A, para cima, para direita, A, B, A, para baixo, para esquerda, A, para baixo. Inicie o game e pintará a famosa telinha para a seleção de fases.

MORTAL KOMBAT

(MEGA)

Modo Sacana - Na tela de Game Start/Options faça a sequência: Baixo, Cima, Esquerda, Esquerda, A, Direita, Baixo.

Para achar Reptile facilmente, deixe ligado o FLAG0 e o FLAG2, selecione o The Pit, ganhe os dois rounds de perfect e faça o fatality.

STREET OF RANGE 3

(MEGA)

Jogue com o canguru - Imagine você comandando um canguru que dá altas pancadas nos bandidos. Na tela de apresentação, aperte START e depois pressione juntos os comandos para cima + B + START. Escolha 1 ou 2 players e pronto!

Jogue com Shiva - Para jogar com Shiva, jogue normalmente até vencê-lo. Agora segure o botão B até o início da próxima fase. Agora é só se suicidar e escolher Shiva.

Seleção de fases - Na tela de 1 ou 2 players, aperte e segure o botão B. Depois, aperte e segure também para Cima no botão direcional. Sem soltar os dois comandos, ilumine a palavra Option e aperte START. Você ouvirá um sorzinho se a dica tiver entrado. Escolha a opção Stage Select do menu de opções e tá beleza: comece o jogo de onde quiser!

STIMPY'S INVENTION

(MEGA)

Passwords - Use o Game Genie para chegar nas fases mais adiantadas deste game na maior moleza.

Fase 2 - 8BZ0000 003B2WN

Fase 3 - 8C00003 T33F2WF

Fase 4 - 831000B C3322WB

CHESTER CHEETAH: WILD, WILD QUEST

(MEGA)

Códigos de Game Genie - Experimente estes códigos:

AWBT-CA8R - Continues ilimitados

ABAA-AABG - Vidas e tempo infinitos

AERO, THE ACROBAT

(MEGA)

Seleção de fases e muito mais - Na tela de Start/Options faça a sequência: C, A, Direita, Esquerda, C, A, Direita e Esquerda. Vá para a primeira fase quando Aero aparece, pause o game e faça esta sequência: Cima, C, Baixo, B, Esquerda, A, Direita, B. Ainda com o game pausado, aperte e segure os botões A e C até a dica funcionar.

LEMMINGS

Game Gear

CHEGUE AOS ÚLTIMOS NÍVEIS
USANDO ESSES CÓDIGOS:

NÍVEL 15 JSEJTCMY

NÍVEL 16 QABDGNBU

NÍVEL 17 IRCEIQAA

DRAGON'S REVENGE

(MEGA)

Fase a fase - Passwords da hora pra
você se deliciar em diversas fases
deste maravilhoso pinball.

Estágio 1 - LSRCIE8 - Estágio 2 - CSABMJM

Estágio 3 - DSI36KR - Estágio 4 - ETTS8DL

Estágio 5 - FT438XR - Estágio 6 - HV5395S

THE TERMINATOR

(CD)

Na tela Start Game/Options, aperte Direita e segure. Aí aperte B, C, B, B. Solte o botão. O cursor terá mudado de uma seta para um quadrado. Aí aperte Start para ver um Menu Especial. Você vai poder adquirir três armas diferentes, nove vidas e até 98 bombas. Depois de escolher todas as suas opções, vá até "Run Game" e aperte Start. Agora você estará no primeiro estágio com todo aquele equipamento barra-pesada, e o jogo vai ficar muito mais fácil

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

(CD)

Códigos:

PARTE UM: Os julgamentos
3076- 3176 -3177- 3377- 3777

PARTE 2: Viagem no mar
6200-6297-6377-2323

PARTE 3: Embaixo da ilha
9430-9433-1436

BRAM STOKER'S DRACULA

(Mega)

DRACULAo campo de batalha sangrento se mexer para a esquerda (scroll). Aí aperte Baixo, Direita, A, C, Cima, Esquerda e Cima. Se você fez certo, ouvirá uma gargalhada. Comece então um jogo normal, aí aperte Start para pausar o jogo. Aperte para Cima e olhe o socre. Você verá números aparecendo para cada estágio do jogo. Selecione o estágio aperte o Start para começar de lá.

MEGA TURRICAN

(Mega)

Consiga invencibilidade! Você pode tomar quantas porradas quiser, que sua vida não vai diminuir. Aperte o Start para pausar o jogo em qualquer nível. Depois aperte A, A, A, B, B, B, A, A, A. Quando você apertar de novo Start para recomençar o jogo, já estará invencível.

Pule estágios. Aperte Start para pausar o jogo durante qualquer estágio. Aí aperte Direita, Esquerda, Baixo, Direita, B e Start. Você será levado à tela "Stage Clear". Quando o jogo recomençar, você estará no estágio seguinte.

SUPERMANIA DO MÊS

ROBOCOP vs. TERMINATOR

Quatro dicas para você virar completamente o jogo!

TURBOCOP

Aperte START para pausar e aí aperte: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Você vai ouvir um som, e depois disso pode passar de níveis muito mais rápido.

54 VIDAS

Aperte START enquanto joga para pausar o game. Agora entre com esse código: C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Você vai ouvir uma explosão e logo depois ser levado para um nível secreto onde vai ganhar 54 vidas do programador do jogo!

ESCOLHA ARMAS

Aperte START durante o jogo e aperte: B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Se tiver feito certo, vai ouvir uma metralhadora. Aperte START de novo para terminar a pausa. Agora aperte e segure PARA BAIXO, A, B e C. Você vai ver um ícone de arma na parte de cima da tela, passando por diferentes armas. Quando escolher a arma que quiser, solte todos os botões.

HIPERVIOLENCIA

Para fazer aparecer novos inimigos e fazer eles sangrarem bastante e morrerem dolorosamente - é preciso entrar um código enorme. Mas vale a pena! Aperte START para pausar durante o jogo. Aí aperte: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Vai fazer um sonzinho estranho se você tiver feito direito.

preview

ITCHY AND SCRATCHY GAME



MAXIMUM CARNAGE



MORTAL KOMBAT II



N. MANSELL'S INDY CAR RACING



VIRTUAL BART



WWF RAW



BUBSY 2



FIRETEAM ROGUE



PELE!



OUTRUNNERS



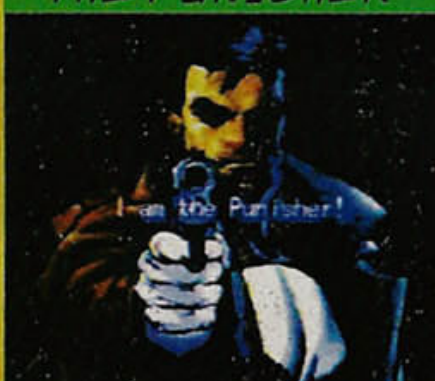
THE GREAT CIRCUS MYSTERY



MEGA MAN: THE WILLY WARS



THE PUNISHER



SLAM MASTERS



SUPER STREET FIGHTER II



preview

LORD OF DARKNESS



AEROBIZ SUPERSONIC



EARTHWORM JIM



JURASSIC PARK: RAMPAGE ED.



MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN



MICKEY MANIA



AERO THE ACRO-BAT 2



DAZE BEFORE CHRISTMAS



JUSTICE LEAGUE



SCOOBY-DOO



THE KAMIKAZE SQUIRREL



TECNO SUPER BASEBALL



SHADOW OF THE BEAST 2



MYST



FLASHBACK



MEGA DRIVE

STAR TREK

THE NEXT GENERATION

STNG PARA MEGA DRIVE CHEGA ARRASANDO. O GAME VEM COM 16 MEGAS E TRAZ TODA A EMOÇÃO DO FILME DIRETO PARA O SEU VIDEOGAME. COMBATES ESPACIAIS, PHASERS, PHOTONS, PLANETAS DESCONHECIDOS, ALIENÍGENAS HOSTIS E MUITO MAIS.

VOCÊ COMANDA A USS ENTERPRISE. SUA MISSÃO É DESCOBRIR PORQUE OS ROMULANS ESTÃO INVADINDO O NOSSO TERRITÓRIO E MANDÁ-LOS DE VOLTA PRO SEU DEVIDO LUGAR. VEJA A SEGUIR AS PRINCIPAIS DICAS DESSE FANTÁSTICO RPG.

A ENERGIA DOS PHASERS É

CAPTAIN'S LOG,

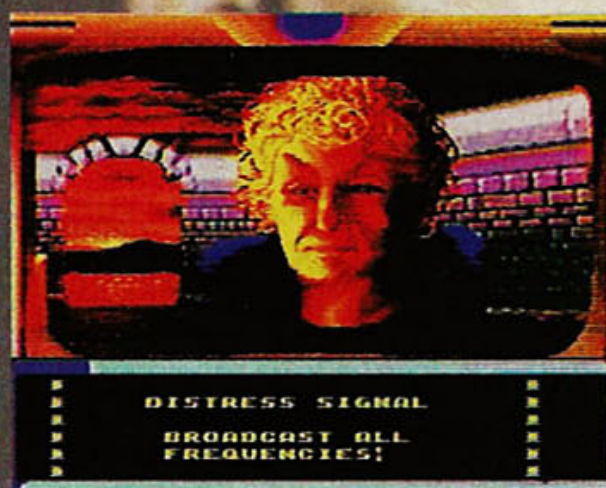
IT HAS BEEN TWO DAYS SINCE STARFLEET STOPPED OUR SHORE LEAVE ON ROBSON DELTA II. THE CREW IS COVERING UP THEIR DISAPPOINTMENT WELL AS WE RETURN, ONCE AGAIN, TO THE EDGE OF THE NEUTRAL ZONE WHICH THE ROMULANS HAVE BEEN THREATENING TO CROSS.

ROMULAN HIGH



INFINITA, PORÉM NÃO EXISTEM CORAÇÕES PARA RECUPERAR A VIDA DOS PERSONAGENS.

DICA - PARA VER OS COMANDOS DE CADA TELA É SÓ APERTAR START. SEU PRIMEIRO PASSO É DIRIGIR-



SE PARA CODIS NU VI E SALVAR A DOUTORA T'LARIS. CUIDADO, ELA ESTA CERCADA DE ROMULANS.

PARA EVITAR CONFRONTOS INÚTEIS RESPONDA EDUCADAMENTE.

DEPOIS DE SALVAR A DOUTORA VOCÊ DEVE ENTREGAR UM ANTÍDOTO EM ORIENS ALPHA IV, MAS NO CAMINHO VOCÊ ENCONTRA UMA ESTRANHA NAVE. NO INTERIOR DA NAVE SEU PRIMEIRO PASSO É ILUMINÁ-LA. PEGUE AS PEÇAS NOS ARMÁRIOS E COLOQUE-AS NO PAINEL.

PARA ACABAR COM OS ROBÔS ATIRE NO LOCAL EM QUE ELES SÃO FABRICADOS.

MONTE O QUEBRA CABEÇA PARA QUE OS COMPUTADORES VOLTEM A FUNCIONAR.

AGORA É SÓ PEGAR OS TRÊS GALÕES DE COMBUSTÍVEL E CONECTÁ-LOS NO LUGAR CERTO. PARA ISSO É SÓ DAR UMA OLHADA NOS SÍMBOLOS DOS CONECTORES. VOCÊ ACABA DE SALVAR OS EUNACIANS, UMA RAÇA ALIENÍGENA EM HIBERNAÇÃO, E RECEBE UM MECANISMO CHAMADO TAVAD. LEVE-O PARA A DOUTORA T'LARIS. AGORA VOCÊ DEVE SALVAR OS MINERADORES, EM ORIENS ALPHA III B, QUE ESTÃO



QUIT

SAVE

PAUSE



SENDO DOMINADOS POR ARANHAS GIGANTES. PARA ESSA MISSÃO USE APENAS A CONSELHEIRA DEANNA TROI POIS ELA NÃO ATRAI AS ARANHAS. APROVEITE TAMBÉM PARA JUNTAR 20 PEDRAS DE PELLENTIUM E 10 DE RAVARIUM, ASSIM VOCÊ MATA DOIS COELHOS COM UMA SÓ CAJADADA E NÃO PRECISA VOLTAR NOVAMENTE PARA ESSE PLANETA.

EM CODIS ZETA V SEU OBJETIVO É ENCONTRAR RADNY, UM ALIENÍGENA QUE SABE O CÓDIGO SECRETO DOS ROMULANS.

A NAVE FREIGHTER SS NAKATOMI FOI DOMINADA PELO IMPÉRIO CHODAK. SUA MISSÃO É ENTRAR NA NAVE E EXPULSAR TODOS OS INVASORES. PARA CONSEGUIR A PERMISSÃO DE CHODAK PARA ENTRAR NA

NAVE SERÁ PRECISO MUITA CONVERSA.

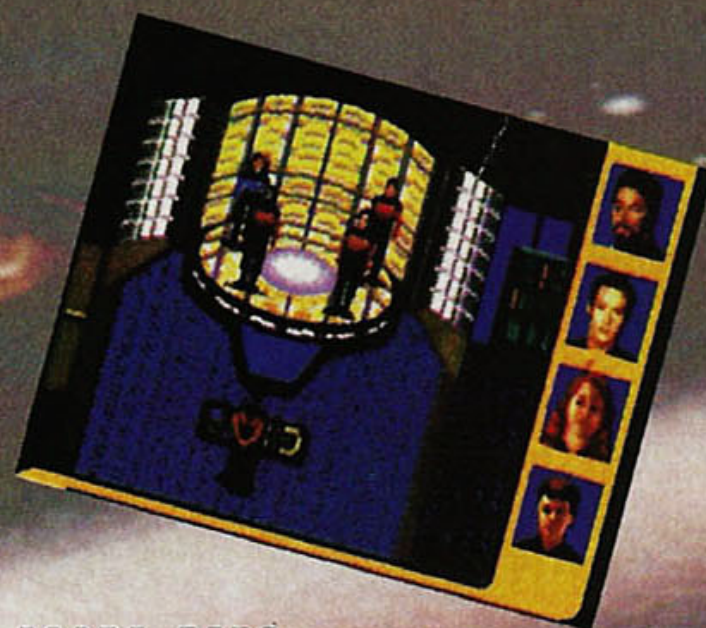
DEPOIS QUE A DOUTORA T'LARIS DESCOBRIR O SEGREDO DO TAVAD VOCÊ PODERÁ ENTRAR NA SUBSPACE ANOMALY EM VENERITOR, ISSO SE VOCÊ TIVER OS MINERAIS. LÁ VOCÊ ENCONTRARÁ UM SER QUE VAI LHE PROPOR UM TESTE.

TESTE DA FORÇA - FAÇA UMA VIAGEM PARA VENERITOR BETA III A. NESSE SATÉLITE VOCÊ ENCONTRARÁ MUITAS NAVES PARA SEREM DESTRUÍDAS



DEPOIS DISSO, TRANSPORTE-SE PARA O PLANETA E PROCURE PELO SHARD OF STRENGTH. TESTE DA COMPAIXÃO - SEU PRÓXIMO PASSO É VENERITOR GAMMA VI E. ATRAVESSE A ÁGUA E CONVERSE COM O ALIENÍGENA PARA GANHAR UM ITEM. ENTRE NA CABANA E PEGUE O SEGUNDO ITEM. COLOQUE-OS NA PEDRA. PASSE PELAS ÁRVORES COM DOIS AMIGOS E O SHARD OF COMPASSION ESTARÁ GARANTIDO.

TESTE DA INTELIGÊNCIA - VÁ



AGORA PARA VENERITOR DELTA V. PARA PASSAR PELOS TELETRANSPORTADORES VÁ PA-RA CIMA, ESQUERDA, CIMA, DIREITA, CIMA, ESQUERDA E CIMA. USE OS QUATRO PERSONAGENS PARA MARCAR O MÁXIMO DE PASSOS A CADA COORDENADA. A SEQUÊNCIA PARA O PRIMEIRO ABISMO É 3-4-2-1-2-3. PARA O SEGUNDO ABISMO A SEQUÊNCIA É 2-6-3-5-1-2-4. COM ESSAS DICAS O SHARD OF WISDOM ESTÁ NA MÃO. AGORA É SÓ VOLTAR PARA A SUBSPACE ANOMALY, COLOCAR OS SHARDS NO LUGAR CERTO E CURTIR O FINAL.



| DID BOX | |
|--------------|---|
| GRÁFICOS | 8 |
| SOM | 8 |
| JOGABILIDADE | 7 |
| DIFICULDADE | 9 |
| DIVERSÃO | 8 |
| MÉDIA | 8 |

FATAL FURY 2

FINALMENTE SAI FATAL FURY 2 PARA MEGA DRIVE. O GAME VEM COM 24 MEGAS DE MEMÓRIA NUMA ÓTIMA ADAPTAÇÃO DIRETO DO NEO GEO. VOCÊ PODE ACABAR O GAME COM 8 DOS 12 PERSONAGENS DIFERENTES, MAS NO MODO VERSUS OS 12 PERSONAGENS ESTÃO AO SEU DISPOR. O PONTO FORTE DO GAME SÃO OS GOLPES ESPECIAIS QUE SÓ PODEM SER USADOS QUANDO A BARRA DE ENERGIA ESTIVER VERMELHA.

COMANDOS:

CONTROLE DE 3 BOTÕES
BOTÃO A - SOCO FRACO
BOTÃO B - CHUTE FRACO
BOTÃO C - CHAMA O INIMIGO PRO PAU.

BOTÕES A + C - SOCO FORTE
BOTÕES B + C - CHUTE FORTE
BOTÕES A + B - PULA PARA O CENÁRIO DE TRÁS
BOTÕES A + B + C - JOGA O INIMIGO PARA O CENÁRIO DE TRÁS

CONTROLE DE 6 BOTÕES
BOTÃO A - CHUTE FRACO
BOTÃO B - CHUTE FORTE
BOTÃO C - JOGA O INIMIGO PARA O CENÁRIO DE TRÁS
BOTÃO X - SOCO FRACO
BOTÃO Y - SOCO FORTE
BOTÃO Z - PULA PARA O CENÁRIO DE TRÁS
MODE - CHAMA O INIMIGO PRO PAU



ANDY BOGARD

MAGIA -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE SOCO.

CHUTE MORTAL -

DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS POR 2 SEGUNDOS, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

SOCO GIRATÓRIO AÉREO -

BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CORRIDA COM COTOVELADA -

TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - BAIXO POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE FORTE.



TERRY BOGARD

MAGIA -

BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

FACÃO -

BAIXO, TRÁS, DIAGONAL SUPERIOR PARA TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

SOCO FLAMEJANTE -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE SOCO.

SOCO GIRATÓRIO -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



KIN KAP HWAN

FACÃO -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.

FACÃO FRONTAL -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

SUPER PISÃO -

PULE E APORTE PARA BAIXO + BOTÃO DE CHUTE.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE FORTE.



MAI SHIRANUI

LEQUE -

BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

LEQUE FLAMEJANTE -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE SOCO.

COTOVELADA AÉREA -

TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

ATAQUE AÉREO -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - FRENTE, DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE FORTE.

TUFÃO -

TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CHUTE TIGRE -

BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

VOADORA FLAMEJANTE - DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS POR 2 SEGUNDOS, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

SOCOS MÚLTIPLOS -

APORTE QUALQUER BOTÃO DE SOCO RAPIDAMENTE.

ESPECIAL - FRENTE, TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



JUBEI YAMADA

PIZZA -

TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CORRIDA COM ARREMESSO -

TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

PILÃO -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO. ESSE GOLPE SÓ FUNCIONA COLADO AO INIMIGO.

ESPECIAL - DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS POR 2 SEGUNDOS, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE. ESSE GOLPE SÓ FUNCIONA COLADO AO INIMIGO.



CHENG SIN ZAN

BOLINHA -

TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

BARRICADA -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

MAGIA - BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS POR 2 SEGUNDOS, BAIXO, DIAGONAL INFERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



BILLY KANE

ATAQUE COM BASTÃO -

TRÁS POR 2 SEGUNDOS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

ATAQUE AÉREO -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE CHUTE.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



AXEL HAWK

MAGIA -

BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

MAGIA VERTICAL -

FRENTE, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

SUPER SOCO -

DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



WOLFGANG KRAUSER

MAGIA ALTA -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE SOCO.

MAGIA RASTEIRA -

BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

CHUTE DRAGÃO -

FRENTE, BAIXO, TRÁS + BOTÃO DE CHUTE.

CONTRA GOLPE -

TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO. FAÇA ESSA SEQUÊNCIA



LAWRENCE BLOOD

TORPEDO -

TRÁS, FRENTE + BOTÃO DE CHUTE.

FACADA -

TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CAPADA VERTICAL -

TRÁS, BAIXO, FRENTE, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

CAPADA FRONTAL -

BAIXO POR 2 SEGUNDOS, CIMA + BOTÃO DE SOCO.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, BAIXO, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



BIG BEAR

CORRIDA COM COTOVELADA -

DIAGONAL INFERIOR PARA TRÁS, DIAGONAL SUPERIOR PARA FRENTE + BOTÃO DE SOCO.

SUPER VOADORA -

SEGURE O BOTÃO DE CHUTE FORTE POR 10 SEGUNDOS E SOLTE.

ESPECIAL - FRENTE, BAIXO, TRÁS, FRENTE + BOTÃO DE SOCO FORTE.



| MIBBOX | |
|--------------|---|
| GRAFICOS | 8 |
| SOM | 8 |
| JOGABILIDADE | 7 |
| DIFICULDADE | 8 |
| DIVERSÃO | 8 |
| MÉDIA | 8 |

VIRTUA RACING

TODO MUNDO JÁ OUVIU FALAR PRA CARAMBA, MAS NÃO GUSTA REPETIR: VIRTUA RACING INAUGURA UMA NOVA ERA NOS GAMES DE CORRIDA. NUNCA UM JOGO APROVEITOU TANTO A TECNOLOGIA DE 16 BITS. TANTO QUE O JOGO É PRATICAMENTE IGUAL AO DOS ARCADES!

VOCÊ ESCOLHE ENTRE QUATRO PERSPECTIVAS - AÉREA ALTA, AÉREA ALTA, ATRÁS DO PILOTO E NO COCKPIT - E PODE MUDAR A QUALQUER HORA. ESCOLHE PISTA, SE VAI NO MANUAL OU AUTOMÁTICO, E O NÍVEL DE DIFICULDADE. E BOA. O RESTO É CORRER COMO UM MALUCO. OS CARROS PARECEM UNS FOGUETES E EXIGEM UMA PERFORMANCE RIGOROSA DO JOGADOR.

O QUE AJUDA É QUE OS CONTROLES SÃO PERFEITOS, E COLABORAM PARA O DOMÍNIO ABSOLUTO DO CARRO. CLARO, FAZ FALTA O CÂMBIO QUE TINHA NOS ARCADES, MAS TUDO BEM.

ENFIM, VIRTUA RACING É O JOGO POLIGONAL DE 16 BITS MAIS SOFISTICADO POR ENQUANTO, GRAÇAS AO CHIP SVP (SEGA VIRTUAL PROCESSING), PROJETADO ESPECIFICAMENTE PARA ESSE

GAME. ESSE CHIP COMPUTA INFORMAÇÃO VINTE VEZES MAIS RÁPIDO QUE O PROCESSADOR DO MEGA DRIVE. ALÉM DISSO, ELE ACELE- RA OBJETOS GRANDES, UTILIZA ATÉ 512 CORES, MELHORA O 3-D E CRIA OS GRÁFICOS POLIGONAIS. MELHOR QUE ISSO, SÓ ESPERANDO FUTURA VERSÃO DO VIRTUA RACING PARA O SATURN!

DICAS

1. TENDE USAR OS BREQUES O MÍNIMO POSSÍVEL. O IDEAL NAS CURVAS É SÓ DAR UNS TAPINHAS NO BOTÃO OU SOLTAR MESMO.
2. PARA ENTRAR RASGANDO NAS CURVAS, DIMINUA UM POUCO ANTES DE VIRAR E ENTÃO ACELERE COM TUDO POR DENTRO.
3. QUANDO VOCÊ ESTIVER ENTRANDO NO TÚNEL, NÃO USE A VISÃO 4 (A AÉREA ALTA), SE NÃO VOCÊ NÃO VAI ENXERGAR NADA NA HORA QUE ENTRA NO TÚNEL E VAI PORRAR NA PAREDE.
4. SE VOCÊ BATER NAS PAREDES OU COMEÇAR A GIRAR SEM CONTROLE, CONTINUE ACELERANDO! A VELOCIDADE VAI TE AJUDAR A TRAZER SEU CARRO DE VOLTA PARA A PISTA!



SCAN

JAM

ARM

IBUUU

CTAU

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

Beyond The Limit Sega Of America

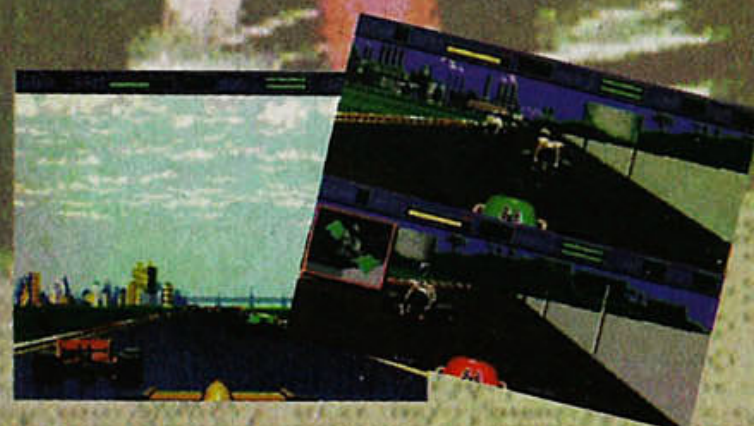
FINALMENTE SAIU (EM SETEMBRO NOS EUA) O PRIMEIRO JOGO DE CORRIDA SÉRIO PARA QUEM TEM SEGA CD. O JOGO É SUPER REALISTA. VOCÊ PODE ESCOLHER ENTRE 25 CARROS DIFERENTES. CADAUM REFLETE AS VANTAGENS E DESVANTAGENS DOS CARROS QUE REALMENTE ESTÃO COMPETINDO ESSE ANO NA FÓRMULA 1. MESMA COISA COM OS CIRCUITOS: CADA GRAND PRIX QUE VOCÊ CORRE É IGUALZINHO O VERDADEIRO, EM CADA CURVA E RETA. ALÉM DE COMPETIR NA F1, VOCÊ TAMBÉM PODE ESCOLHER JOGAR NO CIRCUITO DE 93 - E AÍ TEM UMA VANTAGEM: VOCÊ PODE ASSISTIR EVENTOS QUE REALMENTE ACONTECERAM EM UMA DAS CORRIDAS.



MARIO ANDRETTI RACING

Electronic Arts - 8 megas

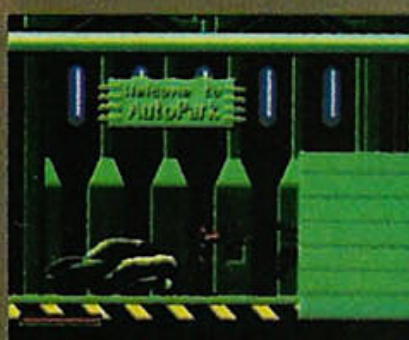
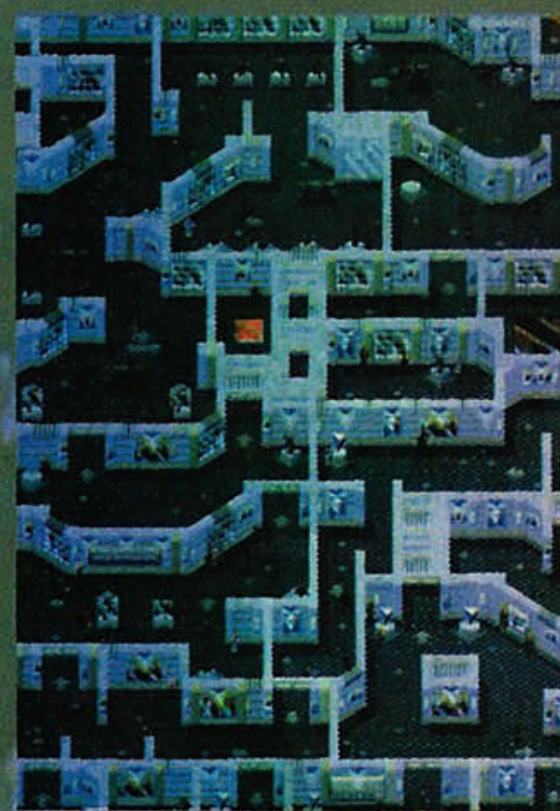
ESSE JOGO APRESENTA UMA NOVIDADE: TRÊS TIPOS DIFERENTES DE CORRIDA NO MESMO CARTUCHO, SPRINT, STOCK CAR E INDY. CADA UM DELES REQUER DE VOCÊ ATITUDES DIFERENTES. O IDEAL É JOGAR NO CAREER MODE, EM QUE VOCÊ VAI GANHANDO MELHORES EQUIPAMENTOS E A CHANCE DE PASSAR DE ESTÁGIO CONFORME VAI VENCENDO CORRIDAS. VOCÊ TAMBÉM APROVEITA PARA OUVIR OS CONSELHOS DO MARIO ANDRETTI, O ÚNICO CAMPEÃO DE CORRIDA QUE JÁ CORREU NOS QUATRO PRINCIPAIS TIPOS DE COMPETIÇÃO AUTOMOBILÍSTICA DO MUNDO.



DEMOLITION MAN

MAIS UM JOGO DE PRIMEIRA DESENVOLVIDO PELA VIRGIN INTERACTIVE. A HISTÓRIA VOCÊ VIU NO CINEMA NO ANO PASSADO - SE NÃO VIU, VÁ ATÉ A LOCADORA DA ESQUINA E ALUGUE QUE VALE A PENA. SYLVESTER STALLONE FAZ O POLICIAL JOHN SPARTAN. WESLEY SNIPES FAZ SEU ARQUIINIMIGO, SIMON PHOENIX. OS DOIS SÃO CONGELADOS CRIOGENICAMENTE E REACORDAM SÓ NA LOS ANGELES DO SÉCULO 21. NESSA ÉPOCA DO FUTURO NÃO EXISTE MAIS VIOLÊNCIA, ENTÃO QUANDO SIMON PHOENIX COMEÇA A COMETER CRIMES, CABE A SPARTAN ACABAR COM A BRINCADEIRA. É UM DOS POUCOS JOGOS BASEADOS EM FILME QUE REALMENTE PARECEM COM O FILME ORIGINAL. TUDO É IDÊNTICO DESDE O INÍCIO, QUE SE PASSA AINDA NO SÉCULO 20. VOCÊ SALTA DE BUNGEE JUMP DE UM HELICÓPTERO E ENFRENTA SIMON PHOENIX. AÍ OS DOIS SÃO CONGELADOS. DEPOIS, SE SEGUEM DEZ ESTÁGIOS DE TIROS E EXPLOSÕES - ALIÁS, O QUE VOCÊ MAIS FAZ NO JOGO É QUEBRAR TUDO. AFINAL, JOHN SPARTAN NÃO CANHOU O APELIDO DE O DEMOLIDOR DE GRAÇA. O JOGO TEM DUAS PERSPECTIVAS, QUE NÃO DEIXAM VOCÊ ENJOAR: TEM CENAS DE LADO (SCROLLING) E ESTÁGIOS EM QUE VOCÊ VÊ TUDO POR CIMA - NESSES, VOCÊ TEM QUE SALVAR REFÊNS.

E EXPLOSÕES - ALIÁS, O QUE VOCÊ MAIS FAZ NO JOGO É QUEBRAR TUDO. AFINAL, JOHN SPARTAN NÃO CANHOU O APELIDO DE O DEMOLIDOR DE GRAÇA. O JOGO TEM DUAS PERSPECTIVAS, QUE NÃO DEIXAM VOCÊ ENJOAR: TEM CENAS DE LADO (SCROLLING) E ESTÁGIOS EM QUE VOCÊ VÊ TUDO POR CIMA - NESSES, VOCÊ TEM QUE SALVAR REFÊNS.



GRÁFICOS

TODOS OS DETALHES SÃO CAPRICHADÍSSIMOS. O ÚNICO PROBLEMA É QUE É DIFÍCIL ENCONTRAR ALGUNS ELEMENTOS DO JOGO.

SOM

A MÚSICA NÃO É LÁ ESSAS COISAS, MAS OS SONS DAS EXPLOSÕES, TIROS E DO STALLONE GRUNHINDO SÃO ÓTIMOS.

NÃO É UM JOGO FÁCIL, E OS DEZ NÍVEIS NÃO DEIXAM A PETECA CAIR. MAS TUDO FUNCIONA BEM.



TOM CAT ALLEY

VOCÊ ASSISTIU TOP GUN - ASES INDOMÁVEIS? AQUELE COM O TOM CRUISE? GOSTOU? ENTÃO VAI ADORAR TOM CAT ALLEY, PORQUE ATÉ HOJE NENHUM GAME TINHA DUPLICADO TÃO REALISTICAMENTE O QUE É PILOTAR UM JATO DE COMBATE. CLARO, SIMULADORES EXISTEM MUITOS. MAS A MAIORIA É CHATA DEMAIS. TODO SEU ESFORÇO VAI PARA CONSEGUIR POUSAR, DECOLAR E FICAR DE OLHO EM DEZ MILHÕES DE INSTRUMENTOS AO MESMO TEMPO. A HISTÓRIA É QUE UM RADICAL RUSSO TEVE A IDÉIA ABSURDA E MEGALOMANÍACA DE ATACAR ALGUMAS DAS PRINCIPAIS CIDADES AMERICANAS COM DOIS ESQUADRÕES DE MIGs, MAIS BOMBARDEIROS, MÍSSEIS, ARMAS QUÍMICAS E O DIABO A QUATRO. CABE A VOCÊ DETÊ-LO. SÓ QUE VOCÊ NÃO É O PILOTO, E SIM O OFICIAL DE RADAR. O AVIÃO VAI A TODA, E A SUA FUNÇÃO É MANTER COMUNICAÇÕES, NAVEGAR PARA ALGUMAS ÁREAS CHAMADAS WAYPOINTS E DISPARAR SEUS MÍSSEIS. ENQUANTO ISSO, ENFRENTA TODO TIPO DE ATAQUE DOS RUSSOS, CLARO. A AÇÃO ATÉ QUE É BEM SIMPLES. O PRINCIPAL É FICAR LIGADO NO HUD - UM PAINEL QUE APARECE EM ALGUNS MOMENTOS FUNDAMENTAIS DO JOGO E QUE INDICA O QUE VOCÊ DEVE FAZER. SÃO OITO ALTERNATIVAS DIFERENTES. DOMINADOS ESSES CONTROLES, O RESTO É MOLE.

O QUE TORNA TOM CAT ALLEY UM JO-GÃO É A QUALIDADE DOS GRÁFICOS E DO SOM. PARA FAZER O JOGO, FORAM UTILIZADOS ATORES DE VERDADE EM VÍDEO, MAIS FILMAGENS FEITAS POR UM JATO DE VERDADE, O F-14 TOMCAT. A MÚSICA FOI CRIADA PELO TECLADISTA HERBIE HANCOCK, MESTRE DO JAZZ-FUSION. E A QUALIDADE DO SOM - DO RUGIDO DAS TURBINAS 'AS COMUNICAÇÕES DE RÁDIO 'AS EXPLOSÕES' - É **EXCELENTE**.



DICAS:

1. PRESTE ATENÇÃO NO QUE O PILOTO DIZ. ÀS VEZES É ELE QUEM VAI TE DIZER QUE MÍSSEL USAR. NÃO SABE INGLÊS? APRENDA!
2. SE VOCÊ NÃO CONSEGUIR FECHAR A MIRA NO INIMIGO E ATIRAR, RAPIDAMENTE VOCÊ VIRA O ALVO.
3. CUIDADO NA HORA DE ESCOLHER O WAYPOINT.
- 4 SE VOCÊ NÃO CONSEGUIR FECHAR A MIRA NO INIMIGO COM OS MÍSSEIS SIDEWINDERS (GUIADOS POR CALOR), TENTE COM OS MÍSSEIS PHOENIX (GUIADOS POR RADAR).

SCAN

JAM

ARM

UUUU

CTAL

FIFA SOCCER

A COPA DO MUNDO PODE TER ACABADO, MAS COM ESSE NOVO CD, HAVERÁ MUITAS MUITOS JOGOS A SEREM VENCIDOS. FINALMENTE O MELHOR GAME DE FUTEBOL DE TODOS OS TEMPOS CHEGA PARA O SEGA CD. É ISSO MESMO, FIFA CD POSSUI UMA ABERTURA ANIMAL COM EFEITOS DE ZOOM E ROTAÇÃO DE IMAGENS INCRÍVEIS. E NÃO É SÓ ISSO, VOCÊ PODE CONTROLAR TODAS AS REGRAS DO JOGO.



MORTAL KOMBAT

MORTAL KOMBAT PARA SEGA CD TRAZ TUDO O QUE FALTOU NO CART. AGORA VOCÊ PODERÁ CONFERIR AS VOZES, MÚSICAS E SONS DIRETO DO ARCADE. LOGO DE CARA VOCÊ ASSISTE A UM CLIP COM VÁRIAS CENAS DE MORTAL KOMBAT PARA O SUPER NES. A SEGA DEU MANCADA NESTA PARTE. NÃO É PRECISO NENHUM CÓDIGO PARA TER SANGUE, MAS O VELHO CHEAT ENABLED VOLTA COM FORÇA TOTAL COM ALGUMAS DIFERENÇAS. É O MODO TURBO INCRIVELMENTE RÁPIDO. REPTILE TAMBÉM ESTÁ PRESENTE E PARA ENCONTRÁ-LO É SÓ USAR A DICA ABAIXO. A ÚNICA COISA QUE ATRAPALHA UM POUCO SÃO AS "PARADAS" QUE ACONTECEM A CADA ROUND, ISSO SEM FALAR NO SHANG TSUNG, PARA CADA TRANSFORMAÇÃO, UMA PARADA.

DICA:

- PARA ACESSAR O CHEAT ENABLED FAÇA A SEQUÊNCIA: BAIXO, CIMA, ESQUERDA, ESQUERDA, A, DIREITA, BAIXO. É ISSO MESMO, A SEQUÊNCIA É IGUALZINHA A DO CARTUCHO. COM ESSA DICA É POSSÍVEL JOGAR NO MODO TURBO, LUTAR COM O NINJA VERDE, ENFIM, FAZER A FESTA.

MK II CHEGA PARA MATAR!

ESTÁ CHEGANDO A CONTINUAÇÃO DE UM DOS MAIORES HITS DE TODOS OS TEMPOS! MORTAL KOMBAT II ACABA DE ESTREAR POR AQUI EM TODOS OS FORMATOS. ELE TRAZ TODOS OS PERSONAGENS DO ARCADE PARA O MEGA - E MELHOR AINDA, COM TODOS OS KOMBOS E MAIS ALGUNS GOLPES DIFERENTES - POR EXEMPLO, O TORPEDO DO RAIDEN AGORA PODE SER USADO TAMBÉM NO AR. MK II TEM TAMBÉM MUITOS SEGREDOS - FATALITIES, BABALITIES, PITS E FRIENDSHIPS. A QUESTÃO AGORA É DESCOBRIR OS CÓDIGOS E MANHAS. O MK II PARA MEGA DRIVE TEM UMA GRANDE VANTAGEM SOBRE A VERSÃO DA NINTENDO: O SANGUE JORRA! A VERSÃO PARA NINTENDO É AQUELA MAIS CARETA, SEM TANTA VIOLÊNCIA. A DE MEGA NÃO: DÁ PARA ARRANCAR CORAÇÃO ESPINHA E TUDO MAIS - COMO NOS ARCADES!



STREETS OF RAGE 3

A NOVA VERSÃO DE STREETS OF RAGE PARA MASTER SYSTEM CONTA COM 4 MEGAS DE MEMÓRIA, E COMO EM TODAS AS OUTRAS VERSÕES, A MÚSICA DESSE GAME FOI DESENVOLVIDA POR YUZO KOSHIRO, OUSEJA, O SOM

É REALMENTE BOM. SÓ QUE OS GRÁFICOS PIORARAM UM

POUCO EM RELAÇÃO A PRIMEIRA VERSÃO

E OS TAMANHO DOS PERSONAGENS FOI REDUZIDO. UM ANO DEPOIS DA BATALHA DE STREETS OF RAGE

1, A CIDADE QUE FOI ATORMENTADA COM O CRIME E A VIOLÊNCIA TORNOU-SE SEGURA E PACÍFICA. NO ENTANTO, O SINDICATO DESTRUÍDO PELOS BRAVOS VIGILANTES RESSUSCITOU, E ESTÁ MAIS PODEROSO DO QUE NUNCA. MR. X, COM O ÚNICO

OBJETIVO DE VINGAR-SE, RAPTOU ADAM, UM VELHO AMIGO, COMO ISCA PARA ATRAIR OS VIGILANTES A UMA ARMADILHA. SABENDO DISSO, AXEL E BLAZE, JUNTOS COM O IRMÃO MAIS NOVO DE ADAM, SKATE, SE UNEM NA TENTATIVA DE SALVAR ADAM E DE DESTRUIR MR. X DE UMA VEZ POR TODAS. VOCÊ PODE ESCOLHER TRÊS PERSONAGENS DIFERENTES:



AXEL (O MAIS FORTE DOS PERSONAGENS) E BLAZE (A MAIS EQUILIBRADA) AMBOS DA PRIMEIRA VERSÃO, E SKATE, UM NOVO PERSONAGEM (O MAIS RÁPIDO).

DICA: PARA DESTRUIR OS INIMIGOS MAIS FACILMENTE, AGARRE-OS, DÊ DUAS JOELHADAS E CONTINUE AGARRANDO E DANDO JOELHADAS ATÉ DESTRUI-LOS. PARA QUE ELES NÃO ESCAPEM SERÁ PRECISO SEGURAR O DIRECIONAL NA DIREÇÃO DO INIMIGO.





| MIDNBOX | |
|--------------|---|
| GRÁFICOS | 7 |
| SOM | 8 |
| JOGABILIDADE | 6 |
| DIFICULDADE | 7 |
| DIVERSÃO | 7 |
| MÉDIA | 8 |



SPIDER-MAN & THE X-MEN in Arcade's Revenge PARA O GAME GEAR

O ARANHA SE UNE AOS MUTANTES PARA ENFRENTAR UM DE SEUS INIMIGOS TRADICIONAIS, O ARCADE. ELE RAPTOU OS X-MEN E VOCÊ, COMO O HOMEM-ARANHA, TEM DE LIBERTÁ-LOS. SÓ QUE VOCÊ TAMBÉM ACABOU SENDO CAPTURADO. AGORA O ARACNÍDEO, CYCLOPS, GAMBIT, WOLVERINE E STORME TEM DE ESCAPAR DO QUARTEL-GERAL DO ARCADE. NO PRIMEIRO NÍVEL, VOCÊ TEM DE DESARMAR UM MONTE DE BOMBAS. DEPOIS DISSO, PODE ESCOLHER QUALQUER UM DOS PERSONAGENS. COMO? VOCÊ NÃO SABE QUAL O PODER DE CADA UM? SÃO OS X-MEN! CYCLOPS SOLTA RAIOS PELOS OLHOS, STORM (TEMPESTADE) CONTROLA O TEMPO, WOLVERINE TEM GARRAS DE ADAMANTIUM E PODER DE RECUPERAÇÃO RÁPIDA E GAMBIT PODE ENERGIZAR QUALQUER OBJETO E FAZÊ-LO EXPLODIR. AGORA, SE VOCÊ NÃO SABE QUAIS OS PODERES DO HOMEM-ARANHA, ESQUEÇA ESSE JOGO. VOCÊ NÃO GOSTA DE SUPER-HERÓIS.

PROMOÇÃO HIPER-ESPECIAL!!!

vire piloto da SEGA MANIA!!!

É A BOIADA DO SÉCULO. ESTAMOS DANDO UMA CHANCE A VOCÊ, ÀS DOS CARTUCHOS, VIRAR PILOTO DA NOSSA REVISTA. DEPENDE SÓ DA SUA MANHA! PARA PARTICIPAR, FAÇA O SEGUINTE: GRAVE EM VÍDEO SUA PERFORMANCE JOGANDO **ROLO OU MONSTER BOY IN WONDER WORLD OU BART'S NIGHTMARE** ATÉ O FINAL. AÍ, RECORTE A QUINA DE BAIXO DESTA PÁGINA, COLE NO VÍDEO E MANDE PARA A GENTE. O ENDEREÇO É:

REVISTA **SEGA MANIA** PROMOÇÃO PILOTO
R. DO PARAÍSO, 513, CJ. 11, CEP 04103010,
SÃO PAULO - SP.A/C ALEXANDRE.

NÃO ESQUEÇA DE COLOCAR SEU NOME E ENDEREÇO NA CARTA. ATRAVÉS DOS VÍDEOS A GENTE VAI PODER JULGAR SE VOCÊ REALMENTE ENTENDE TUDO DE GAME. O MELHOR DE TODOS SERÁ ESCOLHIDO PELO NOSSO PILOTO-CHEFE, O ALEXANDRE, E PASSARÁ A FAZER PARTE DA EQUIPE DA NOVA E MAIS FENOMENAL REVISTA DE VIDEOGAME DESTA GRANDE NAÇÃO. GANHAR GRANA E MORAL JOGANDO GAMES - QUER VIDA MELHOR?

IMPORTANTE: NÃO MARQUE TÔCA! SÓ ACEITAMOS VÍDEOS ATÉ O DIA 15 DE DEZEMBRO.

SPIRIT

nas bancas
especializadas



I AM
P'GELL..
..AND THIS IS
NOT
A STORY FOR
LITTLE
BOYS!!



PORQUE TÁMAÑO É DOCUMENTO.



BIG ONIES

AEROSMITH.

O novo álbum contendo 13 de seus maiores sucessos e duas novas porradas.

"Rag Doll"
"Dude (Looks Like A Lady)"
"Angel"
"Love In An Elevator"
"Janie's Got A Gun"
"The Other Side"
"Eat The Rich"
"What It Takes"

"Livin' On The Edge"
"Cryin'"
"Crazy"
"Amazing"
"Deuces Are Wild"
Mais duas músicas novas
"Blind Man"*
"Walk On Water"*

AS MAIORES DO AEROSMITH.



1994 Geffen Records, Inc.

* Produced by Michael Beinhorn. Mixed by Mike Fraser



BMG ARQUÊSCOS LTDA

COLLINS MANAGEMENT, INC

Management by Collins Management, Inc/Tim Collins



RETRO AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **anderbass**

Revista: **Crude Dude**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

