

# SUPER GAME POWER

NOVA  
CULTURAL

MARÇO 95 - Nº 12 - R\$ 4,00

MUITOS  
PRÊMIOS  
NO CONCURSO  
SEG DA DICA

## STARFOX II

A RAPOSA VAI VOLTAR

ESPECIAL:  
PLAYSTATION ARRASA

USE GOUKI EM  
X-MEN

DETONAMOS:  
DOOM (32X)  
NOSFERATU (SNES)

MEGAMAN PARA  
MEGA



STREET FIGHTER II  
The Movie

IMAGENS EXCLUSIVAS DO JOGO

GAMEPRO  
DIRETO DOS  
USA



000012



977004611006



# REVOLTA ÀS AULAS.

JÁ QUE NÃO TEM JEITO, VOLTE COM A BOLA TODA.  
VOLTE ÀS AULAS COM BUBBALOO.

**Bubbaloo**



## JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>MEGA</b>	
Comix Zone	22
Death and Return of Superman	40
Desert Demolition	22
NBA Jam TE	61
Rise of Robots	44
Road Rash	16
Rockman Mega World	42
SNES	
Breath of Fire	34
Comanche	23
Excite Stage	20
Jurassic Park	36
Megaman 7	18
NBA Jam TE	61
Nosferatu	68
Star Fox 2	36
Super Formation Soccer 95	19
Super Parodius	32
Syndicate	31
The Pagemaster	37
The Secret of Evermore	20
Ys V	21
<b>SEGA CD</b>	
Cadillacs & Dinosaurs	49
Ecco CD	48
Slam City	60
<b>JAGUAR</b>	
Blue Lightning	14
Ultra Vortex	15
Fight for Life	15
Battlemorph	17
Space War 2000	17
Iron Soldier	52
Theme Park	53
3DO	
Daedalus Encounter	17
Pi'ed	21
Rebel Assault	51
Shock Wave 2	50
The 11th hour: 7th Guest 2	17
<b>ARCADE</b>	
Cyber Bots	19
Primal Rage	58
Zed Blade	54
32 X	
Alien Burner	46
Alone in the Dark	16
Blackthorn	15
Cosmic Carnage	82
Doom	72
Golf	61
Mother Base	23
Stellar Assault	23
32 X CD	
Flying Aces	21
SATURN	
Actua!	20
Gale Racer	14
Side Pocket 2	20
Sukko Embu	19
Wing Arms	16
<b>PORTEÁTEIS</b>	
Donkey Kong Land (SGB)	16
Ecco the Dolphin (GGEAR)	18
Lion King (GGEAR)	18
Sonic Drift 2 (GGEAR)	18

# SUPER GAME POWER

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

**Street Fighter II, The Movie, para arcade, em fotos exclusivas**

**10**



**Matéria especial com fotos exclusivas de Street Fighter II, The Movie, com atores reais batendo pra valer na pág. 12**

### PRÉ-ESTRÉIA

**Dez páginas de novidades lideradas por Super Formation Soccer 95**

**14**



### GOLPE FINAL

**Detone à vontade com combos e estratégias animais de Primal Rage**

**56**

### SUPERGP DICAS

**PlayStation estréia na seção com toques de Ridge Racer**

**62**

**A Atari esmirla com Primal Rage e SGP mostra como bater com vontade na pág. 56**

### DETONADO

**Doom, melhor ainda no 32X, e Nosferatu, o vampiro do SNes**

**68**



### COMPUTER ZONE

**Nascar Racing acelera o turbo do seu computador**

**78**

**Seis páginas para saber como matar todos os demônios de Marte em Doom, pág. 72**

### SUPERGP EXPRESS

**X-Men começa tudo de novo e as 2 gerações de Star Trek se reúnem**

**80**



### FINAL STAGE

**E, para acabar a festa, o final de Cosmic Carnage (32X)**

**82**

**Alguém já pensou em jogar com o juiz de Samurai II. Aqui na SGP tudo é possível. Veja em dicas (pág. 64)**

# SUPER GP CARTAS



## ROUPA NOVA

**U**m ano de **SGP** e quem ganha o presente é você. Como eu não gosto de ficar sempre seguindo o ditado popular, aqui se mexe em time que está ganhando. Pra melhor, é claro. A melhor revista de games do Universo sai a partir deste mês com visual novo em várias seções. A abertura das páginas de Computer Zone e Pré-Estréia incorporam visual novo, em sintonia com os novos tempos da Era 32 bits. A seção de cartas foi toda reformulada, dando destaque à galera que anda estraçalhando na Arte no Envelope. Esperamos para breve que os retardatários de costume nos sigam. Enquanto isso, vão comer poeira, como sempre.

*O Chefe*

**O** Leitor Rafael Frello Joaquim bolou um modo bem original de se apresentar ao pessoal da redação - caprichou numa HQ coloridíssima contando as suas impressões sobre a **SGP**. As aventuras de Big Rafa são uma novidade em metaqadrinhos, em que todos os personagens são seus conhecidos na vida real. Além dos jogos detonados por Big Rafa (161 ao todol), a "revista" apresenta opiniões e até broncas, que foram levadas a sério pela equipe. Até o Chefe já cresceu os olhos para o talentoso desenhista!



### BABY BETINHO



Baby desbaratinou um pouco de **Street Fighter** e experimentou novos títulos como **Primal Rage**, o arcade da Atari. Preparou grande parte do material do especial sobre Playstation, que assina com Kamikaze.

#### RECOMENDADOS

**Samurai Shodown II**  
**Primal Rage**  
**X-Man: Children of the Atom**  
**Toushiden**

### MARCELO KAMIKAZE



O japa-mor da Liberdade pegou gosto da coisa: se especializou em especiais e novas tecnologias. Descolou um Playstation zérrinho e dissecou o sistema em quatro páginas. Missão cumprida, partiu para o **Doom** (32X).

#### RECOMENDADOS

**Shining Force II**  
**Phantasy Star IV**  
**Breath of Fire**  
**Final Fantasy III**

### LORD MATIAS



Comprou briga com Marjô e conseguiu o direito de jogar **Parodius 2**. Rachou o bico grandão. Como expert em basquete, o nego-sensação arrasou nas quadras de **NBA Jam TE**. Ficou apaixonado pela vocalista dos Stones.

#### RECOMENDADOS

**Super Parodius**  
**Nascar Racing (PC)**  
**NBA Jam TE (SNes)**  
**Nosferatu**

### MARJORIE BROS



Miss Brasil 2000 foi a que mais mostrou serviço neste mês de férias. **Cadillac Dinosaurs**, **Nosferatu**, **After Burner** (32X) e ainda deu palpite no especial do Playstation. Isso que é exemplo de mulher emancipada.

#### RECOMENDADOS

**After Burner Complete**  
**Doom (32X)**  
**Ridge Racer**  
**Pitfall (Mega)**

# SUPER GP RESPONDE

Caros amigos da SGP:  
Gostaria de saber alguns códigos do **Fifa International Soccer** para Mega Drive e para SNes.

**Leonardo de Moraes Salvador - BA**

**MK: quem responde esta carta do Leonardo é o seu xará, o Leonardo da Costa Wanderley do Rio, que escreveu a SGP enviando o serviço completo:**

**1) Colocar no Options.  
2) Digitar as seguintes sequências:**

**CABCBA - Crazy Ball  
CCCBAAAB - Barreiras invisíveis  
BBBBBCB - Super defesa  
BBBBBBBBB - Super Power  
BACBCC - Curve Ball  
AAAAABC - Shootout  
AAAAABBBB - Super Goleiro  
AABBCAA - time dos sonhos**

A revista tá, "da hora", principalmente em matéria de games de luta. Gostaria de fazer algumas perguntas aí pra pessoal:

1- o cartão do turbo express americano e o do PC Engine são compatíveis?  
2- Porque vocês não publicam uma seção só de jogos do Turbo Express ou PC Engine?

**Ricardo Takeshi Yokota  
São José dos Campos - SP**

**LM: Cartões de turbo express não servem no PC Engine japonês. A fatia do mercado do Turbo Express é inexpressiva.**

Alô pessoal. A revista está cada vez mais, mais. Tenho algumas perguntas rapidinhas:

- 1- Tem alguma previsão de lançamento do Street Fighter para Master?
- 2- Quantos Mega tem a versão de Mortal Kombat II para o Master?
- 3- Em MK II, os lutadores terão todos os fatalities da versão do Mega Drive ou cada um terá um fatal na versão para Master?
- 4- Existe um adaptador para os jogos do Game Gear funcionarem no Master? Se existe, qual o seu nome?

**Douglas Silva  
Bom Despacho - MG**

**LM: que papo de despacho é esse meu irmão? Mas vamos no toma lá da cá. Siga:  
1- Não  
2- 4 Mega  
3- Dos lutadores presentes no jogo, todos tem o fatality  
4- Não Não Não Não!**

Estou escrevendo para saber, já que eu tenho um 3DO, se vai sair o aparelho que vocês chamam de aceleradora M2 para acoplar ao 3DO de 32 bits, ou se vai sair outro videogame 3DO mais avançado. Obrigado.

**Marco A. do Nascimento  
São Paulo - SP**

**MB: atenção, que a tia não repete: vão sair os dois. O adaptador será vendido separadamente quem possuir a 1ª versão. O novo console 3DO já virá com o M2 embutido.**

## POUCAS & BOAS

Oi, sou Edmilson, e tenho 15 anos. Estou escrevendo a minha primeira carta. Há muito tempo leio suas edições e acho que são bem publicadas e realistas. Vocês estão com tudo em cima: lançamentos, dicas e tudo mais. Parabéns.

**Francisco Edmilson Sá Filho  
Juazeiro do Norte - CE**

**LM: valeu pela força e continue escrevendo.**

Não acho boa a idéia de vocês se esquecerem do NES, mesmo porque ele é um console muito superior ao Master. Será que vocês não podem dedicar uma das 84 páginas aos NES? Queremos direitos iguais!

**Celso Luis Silvati  
São Paulo - SP**

**MK: Celso, você não é o único que reclama da**

ausência do Nes na SGP. É a Nintendo decidiu enterrar definitivamente o seu 8 bits. Ao que indica, a Sega mantém seu Master a todo custo para amparar o Game Gear (alguns jogos são compatíveis).

O que seria do videogame sem a **SGP**? **SGP** arrasa, detona qualquer outra. Por exemplo, há uma "certa revista" de games que só publica desenho, parece gibi. "Outra" detonou **Sonic 1** do Master só agora (este jogo foi terminado pela **SGP** há décadas). Com isso, me rendo às evidências: **SGP** é sem dúvida a melhor revista do universo.

**Rafael Prearo Lima  
Osasco - SP**

**CHEFE:** é isso

## AKIRA E. AGORA



Nunca é demais apontar o que andou fora da linha, afinal, nada mais justo do que assumir e corrigir os próprios erros, com

humildade. Na última revista, tivemos um probleminha de aritmética na ficha de **Tin Star**, que saiu com a nota errada (a certa era 3,8). Já em **Uniracers**, a nota não saiu. Era 3,0. No Final Stage, ficou faltando a nome do console do **X-Men**, que era o SNes. Aliás, o nome correto do líder do time azul do X-Men é Cyclops, não Xavier, como saiu na matéria de **Wolverine**, na página 38. Ah, e **Weapon Lord** é da Nanco. O Chefe ficou uma arara, mas eu mantive meu emprego!

# ARTE NO ENVELOPE

O Baraka e a Mileena premiados são só uma parte dos desenhos que o Marcelo Cerqueira, aqui de Sampa, nos mandou para ganhar o cart este mês. O resto o chefe mandou enquadrar para botar na redação

**PREMIADO**



Se a Midway vê esses desenhos, vai levar o Marcelo Rodino Cerqueira, de São Paulo, SP, para participar da elaboração do Mortal Kombat III



O lobo do André Mattos Pereira, de São Paulo, capital, está louco para dar uma banda por aí no cabo de vassoura da bruxa Morrigan



Diddy Kong prova uma mordida de Jacaré no desenho cheio de detalhes de Cleber Souza, de Brasília, DF



O "sócio" André Luis Revar, de Varginha, MG, botou pagode no reggae do Dee Jay e endoidou as gatas bravas



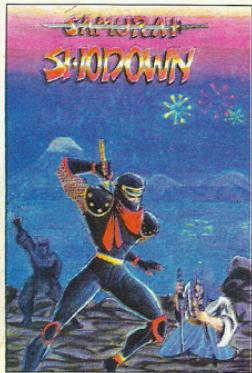
As lutadoras usam a ponca de Paulo César Cavanã, de São Paulo, SP, para reivindicar um jogo só para elas. Vai dar mais lbope que novela das oito!

Sacanagem, Mileena/ Interromper o Baraka no meio do seu sanguinho... Por José Emanuel Galvão, Rio de Janeiro, RJ



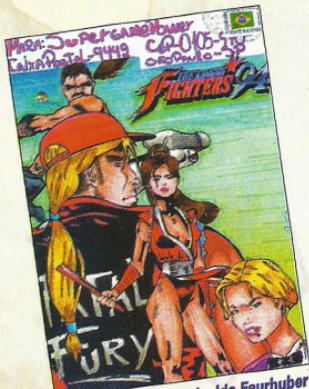


Arnaldo Lucas Júnior, de Mauá, SP, anima a vida de Bubsy com uma metrâncula



Christian Ferreira, Caetanópolis, MG, crava a espada na perfeição e mostra Hanzou e Ukiô em cenário medieval

Ming Na Wen, a Chun Li do filme Street Fighter, nem parece uma lutadora na pena cheia de sensibilidade do Sérgio Sueo Takara, de Mogi das Cruzes, SP



A Mai Shiranui do Reinaldo Feurhuber dos Santos, de Santo André, SP, mostra que derruba só com seu leque



Qualé, Rangel de Oliveira Barros (SP, SP). Isso é barriga com que o chefe se apresente? Quem aguenta o humor dele somos nós

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade e endereço

GAME  
MANIA

CARTUCHOS, VIDEO GAMES E  
ACESSÓRIOS

## ATACADO E VAREJO

★ SUPER NES ★ MEGA  
DRIVE ★ SEGA CD  
★ 3DO ★ 32X  
MASTER SYSTEM ★  
NINTENDO E OUTROS

Monte conosco  
sua Game  
Locadora  
com sucesso  
garantido.  
Solicite nosso  
representante  
para São Paulo  
e Grande SP.  
Melhores preços  
e prazos.  
Confira!

Atendemos via Sedex  
para todo o Brasil.

Rua Voluntários da  
Pátria, 2172 -  
Sobreloja  
Santana - São Paulo - SP  
Fones: 290-7474 -  
298-3105

Temporariamente impossibilitado de pensar nesta seção, o chefe manda dizer que se ocupará do assunto mês que vem



Que história é essa de jogo frágil? Por acaso estão insinuando que nós mulheres não manjamos de videogame? Dá uma olhada no meu desenho e imagine o que aconteceria se a Chun Li, a Cammy ou mesmo a Sônia ficassem sabendo disto. E não para por aí! Tem também a Mileena, a Kitana, a Jetta Maxx, a Shadow Yamoto, a Pai, todas as lutadoras de Ranma 1/2, a Kunochi... Qual é, vai querer encarar?

Rita Matsubara Karasawa  
Campinas - SP

**MB:** O recado da Rita foi um direto no queixo do chefe. É bom ele se conformar com o poderio feminino, senão...

Esse chefe tem de tomar vergonha na cara e mudar esse nome ridículo de Jogo Frágil por um mais digno de nós, meninas! Tenho 13 anos, sou gamemaniaca há 4, já acabei vários jogos de Nes, Mega e Master, sou

colecionadora de revistas e garanto que há muitas garotas como eu. Será que só os machos tem vez? Fica na cola dae Marjorie!

Vanessa Tavares de Souza  
Santos - SP

**MB:** pode deixar Vanessa, sua carta e a da Rita mostram que se o nome da seção não mudar, vai rolar violência. Unidas venceremos!

Alô galera, sabiam que a **SGP** foi a salvação de muitos gamemaniacos? Acho milhões de vezes melhor do que muitas importadas. Só agora criei coragem para escrever, esse espaço me incentivou.

**King of Fighters** pode sair para o SNeS?

Simone Belintani  
Indaiatuba - SP

**MB:** Si, seu desenho impressionou o pessoal da arte. Não há chance de **King of Fighters** sair para SNeS.

Amigo é aquele que mostra as dicas mais radicais e torce pra você zerar a sua fita predileta

É aquele que te deixa expressar suas dúvidas e desabafos até chegar a ser seu Super Star.

Amigo é aquele que derruba Goro e M. Bison de uma só vez, só para salvar a sua pele.

Amigo é todo grupo que se diverte e joga com os pontapés da vida.

Amigo é tudo que sai de dentro de si para alegrar e fazer sorrir alguém.

Amigo é aquele que vive, come, dorme a SuperGamePower.

**Robert Manuel Fabris  
Maringá - PR**

**LM:** Cara, não leva a mal, mas seus versos não convenceram o Chefe. Sabe como é, o cara não tem sensibilidade poética, confunde Rimbaud com Rambo. Agora cá pra nós, este papo de muita amizade nunca deu certo por aqui.

## O BARDO DA SGP

## CLUBES

Fundamos um clube que trabalha com SNeS e todo sistema Sega.

Fornecemos uma revista completa todo mês e a carteirinha. Os 40 primeiros sócios vão concorrer a um controle de seis botões para Mega. Para se associar, envie R\$ 4 e recebe 4 números da revista, ou mais R\$ 10 para receber 12 números. Rua Agostinho Lattari, 613, CEP 03125-080 - Pq.

**da Mooca - São Paulo - SP.** Mande 1 foto 3X4 e os dados pessoais. Tel: (011) 272-7189.

Feras do Game é um clube com jornal bimestral, dicas, lançamentos e concursos bimestrais. Quem se interessar, mande 2 fotos 3X4, dados pessoais e do console e R\$ 0,50 para Rodrigo, rua João Saura, 200 - Jd Primavera, José Bonifácio - SP - CEP 15200 -000 (enviar selo).

## MALUCO BELEZA

### A LENDA DA SGP

Era uma vez duas revistas que eram as melhores da Galáxia. Elas reinavam da absoluta no mundo dos games. Então, um dia, o espião oficial do reino, Akira, trouxe a notícia de que ele seria atacado por umas revistinhas ai. De imediato, o grande, o maior, o melhor do sistema Sega, o imperador "O chefe" mandou que fossem chamados os quatro melhores gladiadores.

Foram eles: Kamikaze, sabendo tudo em RPG, Baby, detonando altos kick and punches, Marjorie destruindo nos simuladores e Lord devastando os jogos de

ação. Esses 4 gladiadores comandados pelo imperador formaram uma revista que não deu chance a suas inimigas. Ela, a toda poderosa SuperGamePower, trouxe a paz para o mundo dos games e os gamemaniacos viveram felizes para sempre. The End.

**Equipe Epileptic Players  
Serra - ES**

**Chefe:** O time da Epileptic Players transformou a história real da SGP num épico emocionante, daqueles de Sessão da Tarde. Troféu criatividade, uma carta muito maluca, no melhor sentido.

# CLASSIFICADOS

Vendo ou troco **jogos e aplicativos para Computador** - a partir de R\$ 0,25 - peça catálogo - DG Lopes - Rua Ariipanã, 32 - 35920-000 - Nova Era - MG (031) 861-1288 - c/ Igor Lopes.

Trocó **Master System II** com pistola e duas fitas por um **Mega Drive**. Tiago Augusto Moredson Ferreira, Rua Santa Veridiana, 403 - Vila Maria Alta - CEP 02128-000.

Vendo **Master System II Compact** em ótimo estado com Sona na memória, dois **controles PRG - 1** e mais Mortal Kombat e Chuck Rock. Todynho, com manual de instrução. Por apenas R\$ 218,00. Ligue e compre! Fone: 231-3954 - Carlos Daniel Coelho - Salvador - BA.

Vendo meu **Mega Drive e mais 10 fitas** e uma **arma de pressão**. Falar com Wagner no (011) 278-3116.

Fábio, SP, tel: (011) 291-5038, está afim de comprar fita de **Master System**.

Vendo **Sega CD** com Tom Cat Alley e Sewer Shark. Tudo por R\$ 360,00. Tratar com Shakespeare Teodoro. Fone (016) 728-7050. São Joaquim da Barra - SP.

Vendo **cartucho para SNes, Street Fighter II Turbo**, na caixa e com manual por R\$ 40. Tratar com Cristiano no tel. (011) 834-4948, S. Paulo.



Marcelo, jogador e leitor de São Paulo, quer vender tudo para ver se compra um **3DO**. Por enquanto, oferece um **SNes**. Fone (011) 205-8527.

Trocó **Final Fight 2** por The Great Battle 3 ou Goemon 2. Com Everson no telefone (011) 270-3633.

Ítalo Bueno de Oliveira troca seu **cartucho do MK II** por **Aladdin (SNes)**. Ligar para (011) 466-1652.

Willian André troca um **Master** com 2 fitas por **MKII + Fifa + Donkey Kong** para SNes. Fone: 591-0849



WANDE S. SANTOS



**Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre as mudanças na revista.**

**SUPERGAMEPOWER**

**Caixa Postal 9442**

**São Paulo, SP  
CEP 01050-970**

**Game Land**

**SÓ A GAME LAND PODE OFERECER:**

- 4 ANOS NO MERCADO
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA
- ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM CARTUCHOS E CONSOLES

**LOCACÃO E VENDA**  
**SEGA CD, 300, JAGUAR**  
**TRABALHAMOS COM CARTÃO DE CRÉDITO**

**REMETEMOS PARA TODO BRASIL.  
SOLICITE UMA TABELA COMPLETA.  
TRABALHAMOS COM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.**

**SÃO PAULO: AV. Pompéia, 510 - Tel.: (011) 262-5257 FAX: 262-8115**

**Horário: 2º a sábado: 10 ÀS 20 Horas**

**FLORIANÓPOLIS: Shopping Beira Mar - Loja 419 - Tels: (048) 224-2929 / 2930.**

**BOMBA! IMAGENS INÉDITAS  
DE STREET FIGHTER, THE  
MOVIE PARA  
ARCADE**

**EXCLUSIVO**

**Q**uando o assunto é *Street*, a *SuperGP* sempre toma a dianteira. Foi assim com as versões para Mega, SNes, a versão Turbo, Super etc. Para não deixar morrer a tradição, a nossa equipe conseguiu mais uma bomba: *Super Street Fighter II - The Movie*. Isso mesmo, totalmente digitalizado com os personagens do filme para cinema. As imagens aqui registradas

toa, já que a Capcom contratou parte da equipe criadora de *MK II*. Na época a Midway moveu um processo contra a Capcom que acabou dando em nada. Os ardorosos fãs de *Street* vão estranhar um pouco nessa versão. A movimentação, animação e combos estão mais para *MKII* do que para *Street*.



Duas feras de Hollywood: Van Damme (Guile) e Raul Julia (Bison)

são de uma máquina de teste do arcade que já está rodando nos States. A qualidade da fita não era lá grande coisa, mas os nossos craques da informática conseguiram dar um trato no material. A primeira sensação para quem assiste é a de estar olhando para *Mortal Kombat II* com personagens de *Street*. Essa coincidência não é

ao contrário das versões anteriores, aqui as mudanças foram radicais. Dois novos personagens entram para o grupo dos "world warriors": Sawada (militar, lembra Fei Long) e Blade (lembra o Jason do filme Sexta Feira 13). Sawada tem movimentos rápidos e usa um katana (espada) para realizar alguns movimentos. Blade é um tipo bem estranho para os padrões de *Street*:



O tradicional facão de Guile continua sendo uma boa arma contra os espetinhos



tem uma bota com lâminas escondidas, cospe fogo e desfera descargas elétricas. Da turma antiga (nem todos estão presentes) todos passaram por mudanças. Guile tem uma sequência de chutes característicos de Van Damme, que soma-se ao seu tradicional Facão e Sonic Boom. Chun Li apresenta os seus golpes da versão Super (Lightning Legs, Kikouken, Tenshokyaku) e um estranho golpe no qual ela sobe no ombro do oponente e desfere uma sequência de tapas (deve ser seu arremesso). Vega pode jogar as suas garras. Cammy enforca com as suas tranças, esse golpe lembra o arpão de Scorpion (*MK II*). Zangief tem um poderoso golpe que tonteia os adversários. Balrog pode fazer uso dos pés



(finalmente). Bison solta eletricidade pela mão (deve ter caído na usina de Itaipu), lembrando outro lutador **Mortal: Raiden**. Akuma deixou de ser personagem secreto e passa a integrar oficialmente a equipe.

## SUPER DÚVIDA COMBO

Alguns pontos não ficam claros pelo vídeo. Por exemplo, há uma barra extra de energia no sentido vertical. Provavelmente o Super Combo, mas nunca se

sabe. Se você espera uma jogabilidade tipo **X-Men: Children of the Atom**, pode esquecer. O jogo está mais para **Mortal Kombat** tanto na jogabilidade como na concepção gráfica (inclusiva animação). Além disso, a jogabilidade é lenta se comparada com **X-Men**. Mas os gráficos digitalizados são incríveis, tanto cenários como personagens. O que fica esquisito são aqueles movimentos (como a giratória do Zangief) sendo realizado por atores reais...



Chun-Li é uma das lutadoras que mais se assemelham a sua forma da antiga versão



O elétrico Bison mostra as suas habilidades com o estreante Blade



Cammy mostra do que o "sexo frágil" é capaz. A vítima é Sawada

## FILME DIRIGIDO POR ROTEIRISTA DE DURO DE MATAR I E II ESTRÉIA NO MÊS QUE VEM NO BRASIL



Van Damme ataca de coronel Guile no filme Street Fighter

**E**screto e dirigido por Steven De Souza, o filme *Street Fighter* estreia em abril no Brasil. No papel do coronel Guile está um dos astros de maior sucesso entre a garotada, o francês Jean Claude Van Damme. Raul Julia, que morreu meses após as filmagens, interpreta M. Bison. O restante do elenco é composto de atores "marciais" que costumam figurar em produções baratas. *Street Fighter* é a estréia de

De Souza na direção. Roteirista de filmes de ação (*The Flintstones*, *Duro de Matar I e II*, *Comando para Matar*), De Souza "humanizou" os heróis do videogame. Assim, Chun Li (Ming-Na Wen) virou repórter na cobertura da guerra. Cammy (a australiana Kylie Minogue) é uma oficial da inteligência britânica e braço direito de Guile, e assim por diante. O filme foi rodado em 69 dias na Tailândia e na Austrália. *Street Fighter* foi totalmente financiado pela Capcom. O custo é um verdadeiro mistério.



Raul Julia é M. Bison, em um de seus últimos trabalhos antes de morrer no ano passado



A cantora pop australiana Kylie Minogue faz Cammy

## SNK DESCOBRE O BRASIL E VAI MONTAR NEO CD NA ZONA FRANCA DE MANAUS

No coquetel que comemorou a chegada da SNK (fabricante do Neo Geo e uma das mais renomadas empresas de videogame do mundo) ao Brasil, o chairman da empresa, Eikichi Kawasaki, anunciou em entrevista exclusiva à **SGP** algumas novidades que devem botar fogo pra valer no mercado brasileiro. Seguindo o

vem fazendo enorme sucesso no Japão, devem custar por volta de US\$ 60. Com essa estratégia a empresa pretende abocanhar algo como 20% do mercado brasileiro, uma projeção bastante ambiciosa. Pelo jeito, a SNK quer dar muito trabalho para as já tradicionais Playtronic e Tec Toy. Gente esperta do mundo dos games não falta para isso.



Neo Geo CD agora terá garantia e assistência técnica

exemplo de Nintendo e Sega, a empresa resolveu colocar o Brasil no seu mapa e, em breve, passará a produzir o Neo CD no país. Como não poderia deixar de ser, o local escolhido para abrigar as instalações da fábrica da SNK é a Zona Franca de Manaus. O Neo CD passará a ser montado por aqui e seu preço aproximado deve ser de US\$ 500. Os jogos para o novo equipamento, que

Dentre os parceiros certos em alguns projetos para fabricação de jogos para o novo Neo CD estão softhouses conceituadíssimas,

## SUPER SIDEKICKS 3

como a Taito e a Data East. As previsões da empresa apontam que cerca de 100 títulos para o novo console serão lançados



O fantástico *Samurai Shodown II* deve ser um dos primeiros títulos a chegar ao mercado brasileiro

## SAMURAI SHODOWN II

mundialmente até o final de 1995. A empresa deve começar pela conversão de seus grandes sucessos para o arcade. Esse deve ser a estratégia da SNK, seguindo o exemplo de empresas como a Sega. Em primeiro lugar os títulos vão para as máquinas de fliperama. Num segundo momento, eles chegam para seus consoles domésticos. Quem é fã dos jogos da SNK e possui um Mega Drive, SNes ou qualquer outro console vai ter motivos para

ficar triste, pois acabou o tempo da conversão de jogos SNK para outros sistemas. Segundo Kawasaki, os lançamentos chegarão ao Brasil com um atraso médio de quatro meses em relação ao Japão. As novidades que em breve deverão figurar no arcade são *Super SideKicks 3* que terá 160 Mega de memória, *Double Dragon* e o esperadíssimo *Fatal Fury 3*. Para 1996, a SNK planeja lançar uma verdadeira bomba: o seu 64 bits.

## THE KING OF FIGHTERS '94



O "Dream Team" dos jogos de luta. A turma de *Art of Fighting*, *Fatal Fury* e ainda alguns penetras em um só jogo

## SIGA A SEGA SIGA A ATARI

Com o mercado de videogame fervendo, a notícia da parceria entre duas gigantes do ramo, a Sega e a Atari, repercutiu mais que o terremoto em Kobe. O acordo de parceria entre as duas companhias é parte da estratégia adotada pela Sega na disputa da liderança do mercado. A bem da verdade, a Atari não ia bem das pernas, amargando uma dívida de alguns milhões de dólares e o "fracasso" de seu novo

# SEGA ATARI

outro lado, a Atari vai receber da Sega algumas licenças milionárias em plataformas de game, o que ajudará a fortalecer a "moral" do seu 64 bits. Portanto, não fique assustado se em pouco tempo sair o simpático Sonic para Jaguar!

# DOOM

## 64 BITS DE MUITA VIOLENCIA

Está confirmado. A Silicon Graphics está desenvolvendo, em conjunto com a ID Software, uma nova versão de **Doom** para o Ultra 64 da Nintendo. Era de se esperar, já que na CES eles usaram esse jogo para mostrar "como não devem ser os gráficos de um jogo de Ultra 64". Por essa linha, podemos esperar algo de sensacional para essa versão, sem aqueles pixels enormes quando os objetos estão próximos. Por enquanto nada de fotos.

## MEGA DRIVE 32X CHEGA MAIS BARATO

Já existe no "mercado externo" o Genesis 32X System, console que traz o Mega Drive e o adaptador de 32X combinados. Todo preto, com um design futurista e mais compacto que o Mega Drive, o console



O novo Mega Drive, mais compacto e poderoso por um preço menor

chega em boa hora, já que a lista dos lançamentos para o 32X já supera a marca dos dez títulos. É mais em conta do que comprar tudo separado: US\$ 200.

SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS

## Sega lança vídeo printer para Saturn

O pessoal que já está acostumado com o mundinho informatizado conhece a videoprinter, aquele "utensílio" eletrônico no qual você pode imprimir no papel as telas de vídeo. A Sega gostou do brinquedo e vai lançar um adaptador deste para o Saturn. O preço deve ficar em torno de US\$ 200. Para efeito de comparação um videoprinter comum não sai da loja por menos de US\$ 500.

- A Sega está de fato com a corda toda. Desta vez a novidade é um adaptador que torna o Saturno capaz de rodar vídeo CD. O CD miniatura de 12 cm fornece

uma qualidade de imagem similar à oferecida pelo VHS, ou seja, nada de excepcional. A grana necessária para comprar a engenhoca ainda não tem



preço certo, mas deve ficar entre US\$ 150 e US\$ 200.

- Nossa equipe de olheiros nos Estados Unidos revela: pelo andar da carruagem o Saturno deverá ser batizado como Titã no território de Tio Sam. Espera só os roqueiros paulistanos ficarem sabendo disso!

SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS

## ARCADE CHEGA À SALA DE VISITA

A Capcom descobriu a cura para quem sofre de arcadeomania, aqueles casos patológicos que atacam centena de jogadores que não conseguem sair do fliperama nem pra dormir.

Com o adaptador CPS II Changer é possível rodar placas de arcade na tela de TV. No pacotão, o adaptador mais uma placa de **SSF Turbo** sai por US\$ 330. A grande desvantagem do aparelho é não contar com lançamentos atualizados, por motivos óbvios.



Já pensou em ter um arcade de Street ou X-Men em sua casa? Aqui está a sua chance



# Pré-Estreia

**Formation Soccer 95 (SNes) chega com os times do Campeonato Italiano; o Saturn corre na frente com Gale Racer; Jaguar ataca com 5 novos títulos e o Game Gear mantém o 8 bits em forma**

## GALE RACER

**SEGA**

**SATURN**

**Gale Racer** é conhecido nos arcades com o nome de **Rab Mobile**. O seu desafio consiste em ganhar uma prova de rally cruzando os Estados Unidos de costa-a-costa. A corrida começa em Los Angeles, na Califórnia, e termina em Nova York. No meio do caminho você passa por 16 cidades e



**CD**  
Disponível em março



**CORRIDA**



localidades "quentes" como, por exemplo, o deserto de Mojave. Nada de muito fácil: além de você, outros 24 pilotos disputarão o primeiro lugar. A estrada varia a todo instante, mudando de terreno e apresentando em ritmo alucinante novos elementos surpresa.

**CD**  
Disponível em março

## BLUE LIGHTNING



**TIRO**

**ATARI**

**JAGUAR**

Todos a bordo de um campeão dos games de tiro, que volta à cena. **Blue Lightning** é um simulador de caça com combates matadores, gráficos belíssimos e naves de fazer inveja. A versão para Jaguar CD deste jogo muito popular no antigo Lynx apresenta



**CD**  
Disponível em março



inovações no play action, que passa a ter uma maior variedade de missões e armas. Um dos destaques do jogo fica por conta dos gráficos renderizados, recurso usado sem cerimônia neste **Blue Lightning**. Outro ponto forte são as animações cinematográficas. Um jogo que tem boas chances de sair do esquecimento.

## FIGHT FOR LIFE

ATARI

JAGUAR

A próxima onda dos cartões 32 Mega do Jaguar são os fighting games baseados em polígonos com gráficos 3D à moda de *Virtua Fighter*. Este conta com 8 personagens para dois jogadores, incluindo Ian (um sócio de Guile) e Jenny (cover de Cleópatra). Fora isso, nove cenários digitalizados, uma opção de replay instantâneo e mudanças de perspectiva.

CD  
Disponível em março



## ALONE IN THE DARK 2

INTERPLAY

32X

Versão para SNes do clássico do PC. Você tem como missão impedir que Jeremy Hartwood cometa suicídio ou seja assassinado. A perspectiva em primeira pessoa ajuda

AÇÃO / SUSPENSE



CD  
Disponível em março



no clima de mansão mal-assombrada. Efeitos gráficos arrojados como zooms, angulações de câmera, close-ups e escala.

## BLACKTHORNE

INTERPLAY

32X

BlackThorne em mundos sci-fi, rumo à batalha com Sarlac. Para sobreviver, você tem de procurar por pistas e usar bem magias e movimentos.

AÇÃO

A grande surpresa de 94 para SNes chega ao 32X. Os gráficos abusam de efeitos sonoros digitalizados e rotoscopia, como em *Flashback*. A ação rola em torno da jornada de



CD  
Disponível em março

## ULTRA VORTEX



ATARI

JAGUAR

Jogo de luta mano-a-mano, em estilo parecido com o de *Mortal Kombat*. Além disso, este *Ultra Vortex*, desenvolvido pela Beyond Games, vem com 32 Mega de memória. Você



conta com oito jogadores digitalizados, cada um deles com o seu próprio cenário. Movimentos especiais e outros elementos característicos de um grande fighting-game. O modo para duas pessoas é compatível com o novo sistema via modem desenvolvido pela Atari para o Jaguar.



CD  
Disponível em março

## DONKEY KONG LAND

NINTENDO

GAME BOY

O que uma estação gráfica de US\$ 50 mil tem em comum com uma tela branca e preto de apenas US\$ 49? **Donkey Kong Land** é a resposta! Criado pelas mesmas estações



4 Mega  
Já disponível

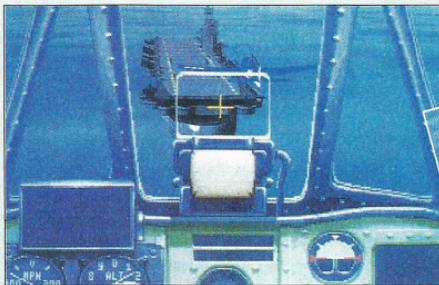


SEGA

SATURN

Jogo de tiro com fortes elementos de simulação, que utiliza famosas aeronaves da II Guerra Mundial. Há dois modos de jogo: Mission e Dogfight. No primeiro você recebe ordens de vários tipos para serem cumpridas. No Dogfight o negócio é chamar um amigo para ver quem é o melhor num duelo.

## WING ARMS



TIRO



CD-Rom  
Sem previsão de  
lançamento

## SHINDEN



Pilotado por Yoshiko Kawasaki. O avião não tem horas de vôo

## SPITFIRE



Piloto: Alfred Gain. Possui um excelente controle

## P-51



Guidado pela jovem Tracy Older. Manobras radicais

## P-38



James Older foi um dos ases durante a Guerra. Bem armado

## THE 11<sup>TH</sup> HOUR: 7<sup>TH</sup> GUEST 2

VIRGIN

**3DO**

Como o próprio título indica, este jogo tem como trunfo ser a continuação da famosa série *7th Guest*. Nele você volta para a casa de Henry Stauf depois de 70 anos. Você explora 22 salas



renderizadas com gráficos horripilantes e muito sangue. Muitos desafios e enigmas para resolver em mais de uma hora direta de video full-motion.

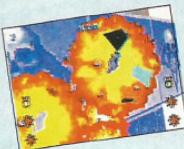
*CD*  
Disponível em março

## BATTLEMORPH

ATARI

**JAGUAR**

Sequência CD de *Cybermorph* (um dos primeiros carts para Jaguar). Você passeia por 50 mundos num shooting de ação. Como no original os gráficos são em texture mapped, mas desta vez a topografia tem cenas subaquáticas e túneis. A ação para um jogador tem perspectiva traseira e múltiplas armas. Escolha a ordem dos mundos e mande bala.



12 Mega

Previsto para março



**TIRO**

## DAEDALUS ENCOUNTER

PANASONIC

**3DO**

No século 22, sua função é salvar naves espaciais. Em uma de suas peregrinações você acha uma nave viva! jogabilidade com múltiplas estratégias, labirintos e diferentes finais.

*Sem previsão de lançamento*



**VIDEO INTERATIVO**



## SPACE WAR 2000

ATARI

**JAGUAR**

**TIRO ESPACIAL**



**Space War 2000** é outra opção em shooter espacial para o Jaguar. Este cart de 8 Mega usa tempo real, renderização em 3D, gráficos em texture-mapped e várias perspectivas. Dois modos: cooperativo de 1 ou 2 jogadores. O painel é um dos mais completos do estilo.

12 Mega

Previsto para março

## THE LION KING

SEGA

**G.GEAR**

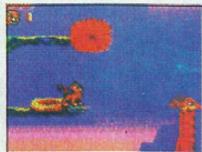
O rei dos leões mostra que também é o rei do marketing. Sucesso no cinema e nos videogames 16 bits, o Game Gear (e posteriormente o Master) não poderiam ficar fora da festa. **The Lion King** para Game Gear segue o mesmo padrão adotado no Mega: um ação-plataforma de visão lateral. A animação segue a boa tradição Disney.



AÇÃO



4 Mega  
Já disponível



## MEGAMAN 7

CAPCOM

**SNES**

Continuação das aventuras de Megaman do Nes, porém com concepção de jogo diferente da série

**Megaman X. A**  
nova gangue do doutor Wily inclui robôs como Freezeman e Burstman.



AÇÃO



16 Mega  
Previsto para março

## SONIC DRIFT 2

SEGA

**G.GEAR**



CORRIDA

Segunda versão do jogo de corrida da turma do Sonic. Sete pilotos disputam um Grand Prix em 18 circuitos. Os novos corredores são Metal Sonic (**Sonic CD**), Knuckles (**Sonic 3**) e o lobo de **Sonic Chaos 2**. Cada um tem uma habilidade especial. As pistas são variadas, com túneis e buracos.

4 Mega  
Previsto para março



## ECCO THE DOLPHIN II

SEGA

**G.GEAR**

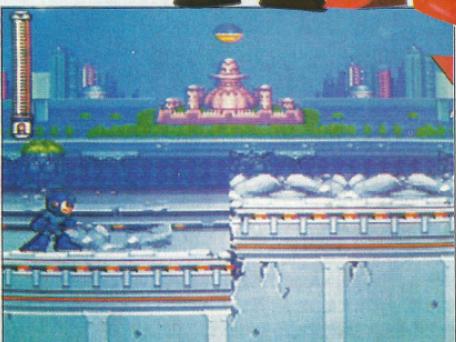
O golfinho mais amado dos games faz sua segunda aparição no Game Gear e no Master. Assim como no Mega, há fases em 3D e os tubos aéreos. Pra variar, o futuro da Terra está nas mãos de Ecco e nas suas!



AÇÃO



4 Mega  
Já disponível



## SUIKO ENBU

### DATA EAST

#### SATURN

Mais um jogo de luta, desta vez baseado numa antiga lenda chinesa. São 11 personagens que brigam no sistema de 1 direcional e mais 6 botões. Cada um deles possui uma arma específica, como em **Samurai Shodown**. Um sistema de zoom foi utilizado para dar mais emoção aos combates.

CD ROM

*Sem previsão de lançamento*



LUTA

## CYBER BOTS



LUTA

### CAPCOM

#### ARCADE

Lembram-se do jogo **Armored Warriors**? Pois é, ele seguia o estilo **Final Fight** e agora virou tipo **Street Fighter**. Como os personagens

são



*Sem previsão de lançamento*



## SUPER FORMATION SOCCER 95



FUTEBOL

### HUMAN

#### SNES

Reviravolta no **Formation Soccer 95**. Até aqui eram só seleções nacionais. A versão 95 traz os times da Série A da Liga italiana. São 20 times. Além dos modos tradicionais, há também os de treino (com faltas e escanteios) e de situação. Neste último, você participa dos jogos mais emocionantes da história do futebol italiano. Para ser perfeito só faltava fazer uma versão com os times do país tetracampeão do mundo!



12 Mega  
Previsto para março



## ASTAL



SEGA

### SATURN

Astral é um menino criado a partir de uma pedra preciosa. Seus movimentos são bem animais, como levantar rochas e arrancar toras de madeira. No modo para 2 jogadores, o segundo jogador é uma ave e os



## EXCITE STAGE '95



EPOCH

### SNES

Versão 95 de um dos melhores jogos de futebol. As mudanças básicas são: inclusão de mais 2 times, controle manual do goleiro e a regra do impedimento. Com os novos controles você pode usar a linha de impedimento, adiantando



todo o seu time ao mesmo tempo. A inclusão do modo torneio, com a participação das 14 equipes, dá mais emoção ao jogo. Nos pênaltis a tela aparece dividida: um jogador tem a visão do goleiro e o outro a do jogador que vai bater o pênalti. Um jogo bem "excite"!

12 Mega  
Previsto para abril



## FUTEBOL

## AÇÃO

personagens trocam de controle à vontade. O uso de técnicas combinadas levam aos golpes especiais.

CD ROM  
Disponível em março

## DATA EAST

### SATURN

Gostas de bater uma sinuquinha? **Side Pocket 2** traz muitas imagens digitalizadas e três diferentes modos de jogo, o torneio, o VS e o Story. No



CD ROM  
Previsto para março

## THE SECRET OF EVERMORE



### SQUARE

### SNES

Se você gostou de **Secret of Mana**, vai adorar **Secret of Evermore**, que está sendo produzido especialmente para o mercado americano. Mais ou menos como

### RPG / AÇÃO

aconteceu com **Final Fantasy Mystic Quest**. Os gráficos ganharam um jeito mais americanizado, mas o estilo de jogo ainda continua parecido. Ação, aventura e RPG se misturam neste "hit" da Square.

Previsto para  
março



**YS V****FALCOM JAPAN****SNES**

A Falcom Japan, um dos grandes fabricantes de RPG para computador, bota a mão na massa pra valer com esse **Ys V** exclusivo (por enquanto) para SNes. A ação ganha de



novas técnicas como o salto e a defesa. Os comandos viraram ícones, num sistema parecido com o de **Secret of Mana**. Há também o Quick Save, para se usar a qualquer hora, mas que apaga ao desligar a máquina.

**RPG**

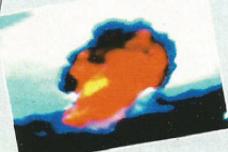
**CD**  
Disponível em março

**FLYING ACES****ROCKET SCIENCE****32X CD**

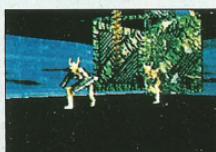
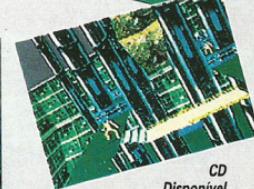
Simulador remanescente de **Tomcat Alley** feito para um jogador. Você é piloto e faz parte da esquadra francesa durante a Primeira Guerra Mundial. Nesses "dogfights" você duela até com o Barão Vermelho. São vários pontos de vista a escolher.



**CD**  
Previsto para o  
2º semestre de 95

**TIRO****ANY CHANNEL****3DO**

Neste título lançado pela Any Channel com imagens 3D totalmente renderizadas, você faz parte do exército espacial que tem uma missão num planeta

**PO'ED**

**CD**  
Disponível  
em março

distante. Algo vai mal: você é o único a deixar o esquadrão num planeta hostil. É preciso achar armas e itens e lutar contra terríveis criaturas em mais de 40 fases.



## SEGA MEGA



LUTA

A Sega sai de novo na frente lançando uma nova tendência: o primeiro gibi interativo da história. Você vai a um universo HQ como

um artista que tem de destruir o vilão Mortus antes que ele conquiste a Terra. Grande jogabilidade, movimentos de luta e ação e perspectiva original em multi-scrolling. A concepção gráfica saída dos quadrinhos.

24 Mega

Disponível no 2º semestre de 95



## DESERT DEMOLITION



## SEGA

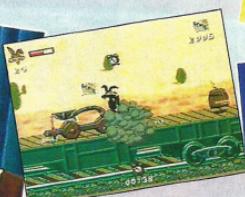
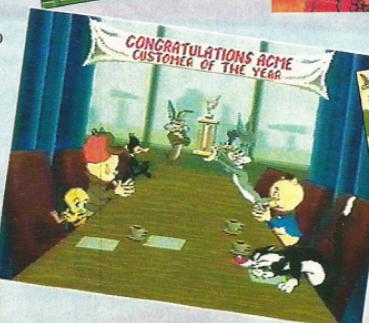
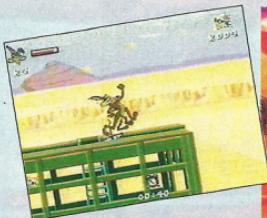
### MEGA

Road Runner (papagéus) e Wile E. Coyote estão de volta ao Mega em mais uma aventura multi-scrolling de plataformas. **Desert Demolition**

é a resposta, um pouco tardia, da Sega à Sunsoft, responsável pelo **Road Runner** para SNes. O jogo recebeu um tratamento gráfico mais acurado e novas fases, embora a jogabilidade seja similar à **RR**.



## AVVENTURA



8 Mega  
Já disponível

## STELLAR ASSAULT

SEGA

**32X**

Mais recente simulador espacial, para o novo sistema da Sega. Ação intensa em 3D inspirada num dos melhores shooters do arcade em todos os tempos, na opinião de nove entre dez segamaníacos. A perspectiva é em primeira pessoa e você escolhe a nave que quer pilotar.

24 Mega

Disponível no 2º trimestre de 95



## TIRO ESPACIAL



## MOTHER BASE



SEGA

**32X**

Tudo começou com **Zaxxon**, um título antigo dos arcades. O próximo game no estilo a conquistar as preferências foi **View Point**. Agora chegou a vez de **Mother**



**Base**, um shooter espacial em scroll diagonal. O game segue à risca a receita de seus predecessores, embora seja muito superior em gráficos e variedade de inimigos.

16 Mega

Disponível no 2º semestre de 95

## COMANCHE



NINTENDO

**SNES**

**Comanche** é um título conhecido nos computadores. A Nintendo decidiu trazê-lo para o SNes. Simulador de helicóptero que conta com um verdadeiro trunfo da tecnologia: o chip SFX2, o indicado para renderização de gráficos poligonais. Mesmo assim, a Nintendo não conseguiu um bom efeito visual na conversão. Ação para dois jogadores alternados.



## TIRO



ESPECIAL

# Play Station

O pequeno notável, o mais compacto dos consoles da geração 32 bits, chega prometendo dar dor de cabeça aos concorrentes. Ridge Racer vem arrasando no PlayStation.



A Sony entra pra valer no mercado de CD-games com o seu PlayStation. Para enfrentar seus concorrentes diretos - 3DO (Panasonic), Saturn (Sega) e Neo Geo CD (SNK) - apostou no binômio qualidade e preço mais acessível, o que significa cerca de US\$ 400 no Japão. De todos os sistemas citados, o PlayStation é o mais compacto, com pouco menos de 8 cm de altura. A entrada para o CD fica entre os botões Power, Reset e o Open. O console vem com a opção de saída padrão (cabos de 3 plugues - videocomposto e 2 áudios) e saída customizada geral. Para se obter uma boa imagem de vídeo é recomendável um conector SVHS. Os controles revelam superioridade anatômica em comparação aos joysticks tradicionais, com 6 botões (a configuração dos botões lembra a do SNes, com L e R). O único tabu: a Sony decidiu adotar o direcional com 4 botões, o



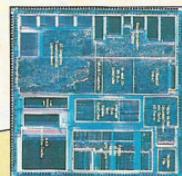
O memory card funciona como uma bateria avulsa em que você salva os jogos e pode levar seus progressos de um PlayStation a outro



O controle lembra o de SNes, mas tem 4 botões top

que quase certamente vai atrapalhar nas sequências da maioria dos jogos de luta. A responsável pelo formato minúsculo do PlayStation é a LSI Logic. O aparelho tece texture-mapping, simulação gravitacional e elasticidade nos jogos. A versão americana deve ser apresentada ao mercado no dia 11 de março, na feira Electronic Entertainment, em Los Angeles, EUA, mas só será comercializado em Setembro.

É certo que a versão americana não é compatível com a japonesa. No Japão o PlayStation vai bem: compra só com reserva.



## ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

**CPU**  
Principal: R3000 custom, 33 Mhz (clock)  
Som: processador próprio

**RAM**  
Principal: 16 Mega  
Video: 8 Mega  
Audio: 4 Mega  
Buffer CD: 256 K

**GRÁFICOS**  
Resolução: 640 x 480 (máx.)

**Cores:** 16.777.216  
**Compressão de vídeo:** padrão JPEG  
**Reprodução dinâmica:** 60 quadros/segundo

**SOM**  
Canais: 24 (c/ efeitos digitais)  
**CD DRIVE**  
Vel. de transferência: 300 KBytes/seg.



Por Marcelo  
Kamikaze

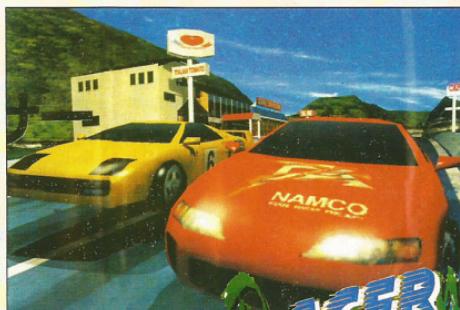
Para a estréia do PlayStation, a Namco preparou uma conversão para o 32 bits do seu arcade mais conhecido: **Ridge Racer**. É um simulador com gráficos texturizados em polígonos gerando um visual hiper-realista. A perspectiva em primeira pessoa garante a sensação de se controlar um carro de verdade. Você pode escolher entre 12 modelos de carros e dois modos: versus ou computador. Os movimentos dos jogos são



Além de desfrutar de um visual realista, no túnel você tem direito até a eco



**DICA:** como em todo jogo de corrida procure o ponto ideal de tangência para sair voando



# RIDGE RACER



em alta velocidade, especialmente para os carros mais velozes. O melhor é vencer o cronômetro, o que possibilita estender o número de voltas e sua marcação. O controle se adapta bem à perspectiva, com precisão absoluta.

na paleta e nas sprites de algumas áreas, nada muito perceptível aos olhos de um jogador entusiasmado. A parte sonora é perfeita nos mínimos detalhes, com

RIDGE RACER		4.5			
PLAYSTATION					
NAMCO					
CD - 4 Níveis					
1 jogador					
Corrida					
GRÁFICO					
SOM					
DIFÍCULDADE					
FUN FACTOR	1	2	3	4	5



**DICA:** desacelerar e virar o volante faz o carro dançar. Pressione freio e acelerador simultaneamente nas curvas



**DICA:** mude a música inserindo o CD de sua preferência após o jogo carregar. Assim, você preserva os efeitos sonoros originais

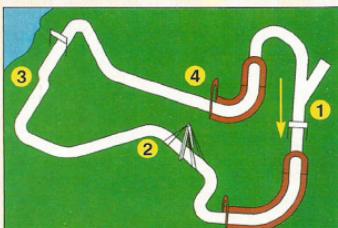
direito a efeitos de eco nos túneis e seis trilhas de tecno-rock de arrasar. Sega e Nintendo que se cuidem. Ao que tudo indica, o PlayStation chegou pesado para concorrer com os consoles mais tradicionais. Poder para isso ele tem. **Ridge Racer** é um bom exemplo, para felicidade de quem joga.

## TIME IS MONEY

Uma das maiores vantagens de **Ridge Racer**, se comparado a outras plataformas de CD-ROM, é o tempo de acesso. O jogo acaba com a espera. O jogo é quase uma cópia carbono do arcade. Na resolução, ocorre uma pequena perda

- 1.** Fazendo o "S" bem reto, você não perde muita velocidade. Se quiser pode "cavalear".
- 2.** Curva fechadíssima. Um "out-in-out" bem cuidadoso vai resolver a parada.
- 3.** Tangencie o "in" ao extremo para minimizar a perda de velocidade.
- 4.** Posicione-se pelo lado de fora e tente fazer uma curva bem estabilizada.

## MANHAS DE PILOTAGEM PARA O 1º ESTÁGIO



**ESPECIAL****PlayStation**

# 鬥神伝

TOH SHIN DEN

**Por Baby Betinho**

A 1ª impressão de **Toh Shin Den (Tale of the Gods of Combat)** é a de ser uma espécie de **Virtua Fighter** para o PlayStation. Mas não se deixe iludir. Em pouco tempo você vai descobrir que está diante de uma tecnologia superior, principalmente nos gráficos.

**CHEFES E CHEFES**

**Toh Shin Den** é um fighting game mano-a-mano

**ELLIS****Sower Window:** $\downarrow\downarrow\downarrow + \square$ **Homing Swallow:** $\downarrow\downarrow\downarrow + \circ$ **Arc Slash:**no ar,  $\downarrow\downarrow\downarrow + \circ$ **Sickle Dancing:**no ar,  $\downarrow\downarrow\downarrow + \circ$ **Ribbon:** $\rightarrow\uparrow\downarrow\leftarrow + \circ$ **French Kiss:** $\rightarrow\leftarrow\leftarrow + \triangle$ 

**OBS:** Golpes em vermelho, são  
acionáveis com a energia a 1/4

qualquer confusão, os jogadores sofram uma mudança total no visual. Os controles de oito botões do PlayStation permitem uma maior facilidade para disparar um movimento especial. Há também a vantagem da auto-defesa, em que a CPU vai ajudá-lo a se defender durante o match.

**DOMANDO O CONTROLE**

A única desvantagem inquestionável no controle faz menção ao direcional, que tem quatro botões separados - o que pode trazer algumas dificuldades

**MONDO****Raijin:**  $\downarrow\downarrow + \triangle$  ou  $\square$ **Fuujin:**  $\leftarrow\leftarrow\downarrow + \triangle$  ou  $\square$ **Tenbu:**  $\rightarrow\downarrow + \triangle$  ou  $\square$ **Hi Shipfu Slash:**  $\downarrow\leftarrow + \triangle$  ou  $\square$ **Low Shipfu Slash:**  $\downarrow\downarrow + \triangle$  ou  $\square$ **Daibutsumets:**  $\downarrow\downarrow\downarrow\downarrow + \triangle$ 

**SGP DICA:** Quer jogar com o chefe Gaius? Quando a tela título aparecer, aperte  $\downarrow\downarrow$  e o botão quadrado. Uma voz dirá "Fight". Selecione para 1 jogador, escolha Eiji, e aperte qualquer botão



*O efeito de rotação automática dá um efeito realista a cada momento das lutas*

alcance detonados por sequências de direcional e botões. Ainda no menu de escolha do personagem há um grande surpresa para quem escolher os mesmos lutadores: para evitar

no inicio. Também por intermédio do controle você tem acesso a variações dos ângulos de câmera. **Toh Shin Den** pode ser considerado um jogo campeão em pelo menos

dois aspectos. Primeiro, é uma das lutas poligonais mais rápidas já vistas na telinha. Segundo, é a que apresenta a maior variação de ângulos de câmera. É pancada de todo lado!

## FO FAI



**Donpappa:**

$\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Dondonpappa:**

no ar,  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Long Slash:**

$\rightarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Kappore:**

$\downarrow \downarrow + \circ \text{ ou } X$

**Dondokoshô:**

$\leftarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Donburikô:**

$\rightarrow \uparrow \uparrow \uparrow + \square \text{ e } \circ$

**Tentigekishô:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ e } X$

**Dododonpappa:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle$



## SOFIA



**Thunder Ring:**  $\downarrow \leftarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Aurora Revolution:**  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Rattle Snake:**  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Laugh:**  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \triangle \text{ e } X$

**Call me Queen:**  $\rightarrow \leftarrow \leftarrow + \triangle$

## EIJI SHINJO



**Rekkuzan:**  $\downarrow \uparrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Hishozan:**  $\rightarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Ryuseikyaku:** no ar  $\downarrow \downarrow + \circ \text{ ou } X$

**Shugekidan:**  $\downarrow + \text{ ou } X$

**Moushuken:**  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle$



Gráficos poligonais dão o tom da apresentação dos oito lutadores



Disputa dura entre Duke e Ellis. Aqui o primeiro bloqueia um uppercut, com sucesso

A clava de Rungo contra o chicote de Sofia.



Quando os personagens enfrentam a si mesmos, ocorre uma pequena modificação na aparência

## KAYIN AMOH



**Sonic Slash:**

$\downarrow \uparrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Deadly Raise:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Raising Sun:**

no ar,  $\downarrow \downarrow \downarrow + \circ \text{ ou } X$

**Shoulder Tuckle:**

$\downarrow \downarrow \downarrow + \circ \text{ ou } X$

**Hells Inferno:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle$

## RUN GO IRON



**Island Rage:**

$\downarrow \uparrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Earth Scream:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Earth Rage:**

$\downarrow \uparrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Earth Rise:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow + \circ \text{ ou } X$

**Earth Explosion:**

$\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle$

## DUKE RAMBERT



**Death:**

$\downarrow \uparrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Ogre Slash:**

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Helm Crash:**

no ar,  $\downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**Southern Cross:**

no ar,  $\leftarrow \downarrow \downarrow + \triangle \text{ ou } \square$

**The End:**

$\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \triangle$

**4.3**

**TOH SHIN DEN**

PLAYSTATION

TAKARA

CD - 9 Fases

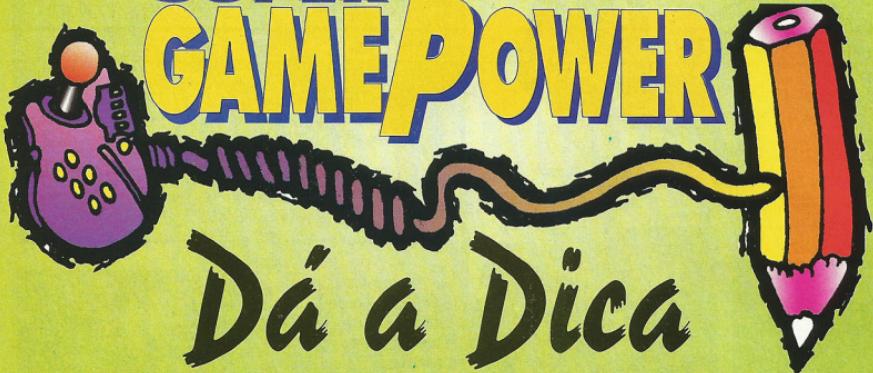
2 jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	Y	Y	Y	Y	Y
DIFÍCULDADE	Y	Y	Y	Y	Y
FUN FACTOR	Y	Y	Y	Y	Y

# GRANDE CONCURSO

## SUPER GAMEPOWER



### Dá a Dica

Super Gamepower está decidida a testar sua memória e deixar você faturar 10 prêmios de fazer o Ryu abrir os olhos de vez. No Grande Concurso "Super Gamepower dá a dica" você vai provar se é bom mesmo nessa maravilha que os simples mortais rotularam de videogame.

**Leia o Regulamento e participe.**

#### REGULAMENTO

1. O Grande Concurso Super Gamepower dá a dica é aberto a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.

2. O Grande Concurso Super Gamepower dá a dica englobará as edições 11 e 12 de Super Gamepower. O leitor poderá participar com 1 ou 2 cupons, desde que originais.

3. Para participar, basta identificar a Palavra Chave que completa a dica da 3ª fase do jogo "Pirates of Dark Water". Para isso, o leitor deverá responder a 10 perguntas propostas no jogo de Palavras Cruzadas. Depois, é só preencher o cupom com seus dados pessoais, responder qual é a Palavra Chave e enviar, dentro de um envelope, para

GRANDE CONCURSO  
SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA,  
Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999  
São Paulo, até 30/03/95, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovação.

4. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas do concurso.

5. O sorteio será feito em ordem decrescente, ou seja, o 1º sorteado fica com o 10º prêmio e assim consecutivamente.

6. O sorteio dos prêmios será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, entre os participantes que responderem corretamente a pergunta "Qual é a palavra chave que completa a dica?", no dia 04/04/95,

com livre acesso aos interessados.

7. A relação dos ganhadores será publicada na edição 14 de Super Gamepower que circulará em Maio de 1995.

8. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.

9. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada:

1º prêmio: 1 TV estéreo 29", com controle remoto, marca Sanyo

2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo

**NA EDIÇÃO 12 TEM REPETECO.  
VOCÊ TEM MUITO MAIS  
CHANCES DE GANHAR!**

**SÃO 10  
PRÊMIOS  
CHOCANTES  
PRA VOCÊ!**

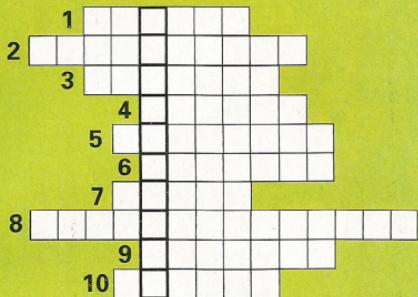
# A PALAVRA CHAVE É A GRANDE DICA!

O desafio é o seguinte: você responde as perguntas do jogo de Palavras Cruzadas e identifica a palavra chave, aquela que no final é formada por uma letra de cada resposta.

Com essa palavra, você completa a dica que a Super Gamepower está dando e envia o cupom, que é parte integrante desta promoção, totalmente preenchido para GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA, Caixa Postal 9442 - Cep 05999-999 São Paulo, até 30/03/95.

Se a memória falhar, peça ajuda aos amigos, procure um médico.

O que você não pode é ficar fora dessa.



- |                                             |                                           |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1- Fabricante de Street Fighter             | 4- O maior clássico do puzzle             |
| 2- Jogo estrelado por Mogli, o menino lobo  | 5- Musa dos games e do Chefé              |
| 3- Primeiro cartucho a usar o chip Super FX | 6- Lutador do Street que lembra Bruce Lee |

- 7- Mascote da Sega
  - 8- Melhor revista do universo
  - 9- Irmã de Kitana do Mortal Kombat II
  - 10- Console de Atari



**DICA:** no final da quinta sala, suba pela \_\_\_\_\_. Há itens dos dois lados...



*...indo pela esquerda, você encontrará 3 vidas, entre outros itens*



1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto



2º e 3º prêmios: 1  
videocassete 4 cabecas



4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD



6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD

**GRANDE CONCURSO  
SUPER  
GAME POWER**

**Dá a Dica**

**Nome:** \_\_\_\_\_

**Data Nasc.:** \_\_\_\_\_

**Sexo:**  Prof. do pai: \_\_\_\_\_

**Possui computador?**  Sim  Não Qual? \_\_\_\_\_

**Endereço:** \_\_\_\_\_

**Cidade:** \_\_\_\_\_

**CEP:** \_\_\_\_\_

**Estado:** \_\_\_\_\_

**IC:** \_\_\_\_\_

Seu ou do seu(a) filha)

**Qual é a palavra chave que completa a DICAS?** \_\_\_\_\_

Qual é a palavra chave que completa a DICA?

# BOA NOITE FILHINHO, SONHE COM OS ANJINHOS.



Quem lê **SUPER GAMEPOWER** não dorme no ponto.

Aqui tem todas as dicas pra se dar bem  
nos jogos mais cabeludos. Você fica ligado  
em todos os golpes, fases, adversários e armadilhas.  
Com **SUPER GAMEPOWER**, nem anjinho te pega  
no sonho. Afinal, você nunca foi santo, mesmo.

**SUPER**  
**GAMEPOWER**  
SEGA • NINTENDO

Nas Bancas



Por Lord Mathias  
A Bullfrog  
Productions

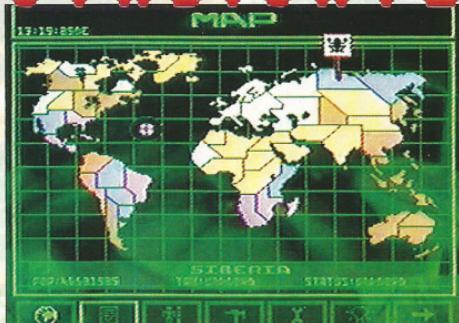
desenvolveu um jogo único de ação-estratégia.

**Syndicate** é uma jornada inesquecível no mundo do crime organizado. Você controla agentes da polícia especial por mais de cinqüenta cenários



diferentes enfrentando a máfia: assassinatos, casos de queima de arquivo e "figurões" da corrupção. Mas não pense que em meio a tanta sujeira você estará autorizado a abrir fogo em tudo que se mexer na tela. O buraco é mais embaixo: as missões se passam em meio a inocentes cidadãos, máfias adversárias e agentes da polícia infiltrados. Completar o seu objetivo requer um cuidadoso planejamento prévio, correndo o sério risco de passar de herói a

# SYNDICATE



Esse é o mapa em que você seleciona a sua missão

bandido num piscar de olhos. Para comandar suas forças é indispensável saber empregar critérios e "dedos" alternadamente. Os gráficos detalhados e com personagens minúsculos se adequam ao

a música e os efeitos sonoros, que pioraram.

## SEM CONTROLE

Esta versão para SNes parece muito com a lançada para o Jaguar. A



estilo labirinto, mas se tornam confusos em um monitor com pouca nitidez. O jogo segue como cópia carbono do original, exceto

desvantagem está principalmente nos controles com poucos botões do SNes, que dificultam o comando simultâneo de todo o grupo. Outra mudança são as violentas explosões que ocorriam no PC, com sangue para todo o lado. Para ficar de bem com o grande público, a Nintendo decidiu cortar a violência e dar aos personagens um toque um pouco mais... "simpático".



A partir da 2ª fase, é preciso um "persuasor" para continuar



A parte de baixo da tela diz o que fazer e para onde ir



Antes de  
começar, monte o grupo de  
ataque, compre armas etc.



DICA: aperte select para  
controlar todos agentes ao  
mesmo tempo



Esconda as armas, aperte Y e ↑  
no direcional; ninguém vai vê-lo



## SYNDICATE

3.5

SNES

BULLFROG/EA

8 Mega + de 50 Fases

4 jogadores

Ação - estratégia

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	■	■	■	■	■
DIFÍCULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

1 2 3 4 5



Por Lord Mathias

Concordamos com a Konami: também somos fãs dos shooting games. Pena que os jogos de tiro sejam tão raros ultimamente. Mas tudo indica que eles estão retornando à cena. Este **Gokujou Parodius** (algo como *Parodius Deluxe*, numa tradução livre) é continuação de uma obra-prima da Konami. **Parodius** nasceu nos computadores MSX, fez fama e foi parar no arcade. O Nes teve uma versão e o SNes duas. O jogo, que faz uma sátira à série **Gradius**, é um dos melhores para SNes. Sua trilha sonora é composta por músicas famosas de vários estilos, como jazz, clássico, dance, mambo etc. Arranjos e execuções perfeitos. A versão para arcade tinha 8 tipos de naves, todos peças conhecidas da Konami. No SNes foram incluídos mais três personagens: Kid Dracula, Goemon e Upa. As armas e power-ups variam de nave para nave. As opções são completas e, para não deixar os iniciantes na mão, existe o modo auto, em que a CPU se encarrega



# SUPER PAIBODIUS

dos power-ups. Fazia tempo que não se tinha notícia do slow-motion e ele está neste **Parodius**. Não é tão irritante como em **Gradius III**, mas incomoda. O nível da conversão é alto. Quase nada mudou em relação ao arcade. Os mestres continuam grandes e a animação bem-feita. Se você gosta de shooting games, jogue **Gokujou Parodius**. Aviso: a versão anterior não saiu nos EUA e é provável que esta também não saia. Ninguém sabe dizer porque.



**Os 6 tipos de sinos: amarelo (pontos), branco (megafones), verde (invencibilidade), azul (bomba), vermelho (barreira) e roxo (cápsulas)**



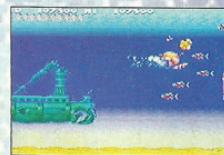
**ANNA PABLOVA** - atire na cabeça  
e mate os inimigos neste local



10 420300 M 420300



*Os tiros são destrutíveis*



#### **Ótimo ponto de cápsulas**



**NEIL & ELIZA** - destrua os tiros e desvie da água indo para frente



### **Tiros espalhados são a pedida**



*A rota de cima é melhor*



Recomenda-se o uso de mísseis



DECORATION CORE - atire de perto. Cuidado com as investidas



Fique esperto com os avisos



Não faça isso...



Tenha ao menos 2 speed up



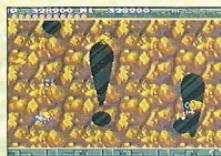
CAPPUCCINO - em meio às cápsulas existem maçãs



No local de ultrapassagem proibida, use tiro para trás ou avance com os options



Destra a cara bem rápido



Estes são indestrutíveis



O local seguro é no canto inferior esquerdo



CRAZY CORE - neste local o martelo não acerta



Acerte nos olhos, mas cuidado com os lasers



YOSHIKO - os tiros menores podem ser destruídos



Passe com cuidado e use o sino verde



Fique rente ao chão



Ao morrer, pegue o sino verde



EIKO - apenas atire



A dificuldade é pra valer



PRINCESA KAGUYA - tenha velocidade para desviar



Atire no ponto azul



As placas são velozes



Existe um destrutível



Um ponto bastante difícil



PENTAROU X - a maioria dos ataques pode ser desviado ficando longe dele. O laser deve ser esquivado em movimento



Por Marcelo  
kamikaze

Esse jogo não é exatamente um lançamento. Ele já está na praça há uns 3 meses. Mas isso não tira o charme de **Breath of Fire**, um dos melhores RPG do SNes. O jogo é bastante extenso e cada um dos oito personagens tem uma característica bem marcante: o personagem principal pode pescar e conseguir itens como peixes e equipamentos.

### BREATH OF FIRE

4.3

SNES

SQUARE / CAPCOM

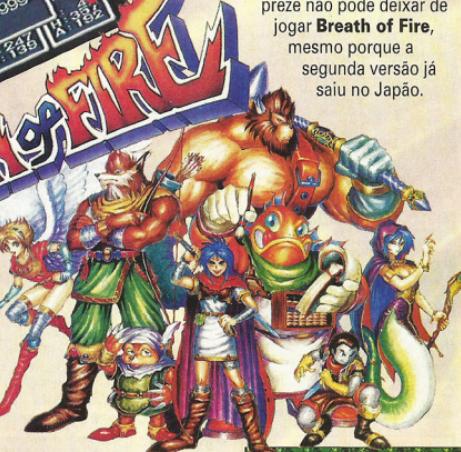
12 Mega - N/D

1 Jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO	
SOM	
DIFÍCULDADE	
FUN FACTOR	

1 2 3 4 5



Além de poder ser jogado "normalmente", **Breath of Fire** esconde uma infinidade de itens, magias e monstros especiais. Para alcançá-los terá de gastar muita sola de sapato. Uma dica: sempre que achar algo estranho (portas que não abrem, pedras no caminho, sinais no chão etc.), é bom ir anotando para voltar depois com o personagem adequado. As batalhas se processam em um ritmo bastante rápido, com uma



Armas tipo bumerangue pegam todos os inimigos de uma vez

anição bastante rápida e bonita. Porém, o deslocamento dos personagens é muito lento e pode provocar irritação em quem estiver acostumado com **Final Fantasy III**, por exemplo. Admirador de RPG que se preze não pode deixar de jogar **Breath of Fire**, mesmo porque a segunda versão já saiu no Japão.



Ao encontrar estas estantes, veja sempre se há bons itens



Os mestres têm uma energia "escondida". Fique atento



Veja onde está o mapa. Aperte Start para usá-lo



Atrás dos cenários pode haver baús preciosos escondidos



Quem tiver pouco poder de ataque deve usar itens

## ITENS



Veja as estátuas do dragão. O Life Armor é a melhor armadura e o icy Dagger a melhor faca





Na ilha do Tri-Rang se encontra o metal Slime, que dá 9999 de experiência e dinheiro



As magias são acionadas em primeiro lugar nas batalhas. É o ideal para recarregar HP com segurança



O Agni é necessário para se ver o final verdadeiro de Breath of Fire



## DEESE

Suas magias de ataque são verdadeiramente animais



## DUNK

Dunk abre portas e baús trancados, retira armadilhas e se transforma

## NINA

Nina (quando adulta) pode voar livremente



## MOG

Mog pode cavar e achar itens e passagens subterrâneas



## BUILDER

Builder quebra paredes rachadas e arranca frutos das árvores

## RYU

## GILIAM

## MANILO

Ryu pode pescar peixes e itens. É o único que detém os poderes do dragão

Giliam consegue passar pelas árvores e caçar

Manilo dá uma de comerciante no mercado livre. Pode nadar à vontade

Atrás da torre maior há o Tri-Rang, o melhor bumerangue

No mercado, pode se comprar a Mallet, o melhor martelo

Aqui se encontra a Emperor Sword com ataque 255

Veja atrás do pilar e receba a Star Hammer. Bom como item

35



Por Marjorie Bros

Enquanto não sai para o telão a sequência de *Jurassic Park* - o maior sucesso de bilheteria da história do cinema - a Ocean se antecipa e lança para o Super Nintendo **Jurassic Park II**. Quem esperava por uma continuação nos moldes do primeiro - um labirinto que revezava as perspectivas aérea (*Zelda*) com first person (*Doom*) - vai se surpreender com esta ação multiscroll de plataformas.



**DICA:** suspense numa escada sem ajuda? Cheque outras paredes para produzir bordas ou outras escadas. Aproveite para checar também o teto

John Hammond está novamente em apuros no parque. E tudo é culpa da Byo Sin, uma empresa de biogenética que insiste em realizar perigosas pesquisas com embriões de dinossauros (não tente isso em casa!). Agora Hammond



**DICA:** Gallimimuses é rápido e traçoeiro. Sempre atire nele de uma posição segura

salto. Você só tem que calcular seus movimentos e atirar, recarregar e abrir fogo novamente. A Ocean bem que caprichou nos detalhes gráficos, mas incorreu em erros primários. Por exemplo, na mudança de backgrounds, principalmente nos subterrâneos, as luzes sofrem perdas significativas, deixando o jogador na escuridão. Os bonecos estão minúsculos numa escala de 1 pra seis.

## JURASSIC PARK THE CHAOS CONTINUES

precisa da ajuda do Dr. Grants para controlar a população de dinossauros na ilha Nublar. Além da mudança na perspectiva, em **JP II** foi incluído o modo para dois jogadores. Você

sai em várias missões, lutando contra Raptors, Pteranadons e os mais perigosos seres do reino animal... os humanos. Os controles em **JP II** são basicamente o de tiro e



**DICA:** lembre-se de ligar a arma embaixo no arsenal, antes de reduzir a aceleração



**DICA:** procure estranhas nas aberturas no cenário. Entradas são duras de encontrar



**DICA:** Spitters sempre cospem se você estiver suspenso na escada ou agachado. Levante-se quando ele aparecer, agache e atire antes de ele cuspir

A música e efeitos sonoros fazem jus ao poder de áudio do SNes, reproduzindo urros de dinossauros e trilhas sonoras chocantes. **JP II** não soma nada de novo na gigantesca lista de side-scrollings para SNes. Só para os spielberguianos mais radicais!

JURASSIC PARK 2

32

SNES

OCEAN

12 Mega - 6 Fases

2 jogadores

Ação - Continue

GRÁFICO

SOM

DIFÍCULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



**DICA:** os raptors marrons são os habitantes do parque mais difíceis de liquidar. Atire, salte sobre ele e atire de novo pelas costas



# the Pagemaster



Por Marjorie Bros

**The Pagemaster** é um lançamento inédito e simultâneo de videogame e cinema assinado pela Twenty Century Fox. O filme, com efeitos computadorizados, espera abocanhar a maior bilheteria do ano. É a história de um garoto (Macaulay Culkin) que ingressa na seção de ficção científica de uma biblioteca e vive suas fantasias entre uma série de clássicos



Para seguir adiante e passar a fase, pegue as moedas necessárias



**DICA:** faça o dorminhoco do canto direito de degrau para pegar a vida na 1ª fase



**DICA:** aqui, seu amiguinho irá ajudá-lo a subir. Não faça cerimônia, pendure-se nele



**DICA:** logo após matar alguns inimigos, algumas perninhas carregam seu item. Detone-as

de jogos do estúdio, a Fox Interactive. A concepção é em side-scrolling de plataformas com gráficos formidáveis. A ação segue o estilo tradicional: abater os inimigos, colher ícones e saltar obstáculos.

**DICA:** marque o ponto onde começar e, se morrer, recomece dele



**DICA:** junte 100 chaves e ganhe 1 vida



como Long John Silver, o pirata; Frankenstein e o Lobo mau. O jogo segue o mesmo enredo e tem 3 estágios principais, subdivididos em 74 níveis. O elenco, além de Culkin, traz estrelas como Christopher Lloyd (De volta para o futuro) e Whoopi Goldberg. A transcrição para três sistemas de videogame (Mega, SNES e G. Boy) foi feita pela divisão

**THE  
PAGEMASTER**

**3.8**

**SNES**

**FOX INTERACTIVE**

**8 Mega - N/D**

**1 jogador**

**Ação**

<b>GRÁFICO</b>	5	5	5
<b>SOM</b>	4	5	5
<b>DIFÍCULDADE</b>	4	4	5
<b>FUN FACTOR</b>	1	2	3



Por Marcelo  
Kamikaze

Star Fox foi o primeiro jogo para SNES a utilizar o revolucionário chip SFX, que possibilita um visual totalmente poligonal em 3D graças ao seu rápido processamento de dados. Com 8 Mega de memória, o jogo, lançado em março de 1993, ajudou muito a aumentar tanto a fama como a fortuna da Nintendo, a fabricante do cart. Não é para menos que o clima na empresa é de alta expectativa para o lançamento da continuação deste petardo, que está



O comando continua dando ajuda verbal, sem pegar no peso

programado para agosto deste ano. A Playtronic, representante da Nintendo no Brasil, planeja lançá-lo simultaneamente com os Estados Unidos. Essa é para aplaudir de pé.



Os 16 Mega adicionais foram usados para aumentar ainda mais a jogabilidade

## GENTE NOVA NO PEDAÇO

Deu trabalho, mas conseguiu descolar, com um contato em Kyoto, um protótipo de *Star Fox 2*. Aparentemente o jogo é muito parecido



O planeta Corneria ainda está mapa estelar

### 2 EM 1

Ao lado, a nave Arvin se transforma para atingir a sua forma antiga



em relação ao cast original. Lince e Ovelha - totalizando cinco personagens na tripulação de Fox McCloud que podem ser adicionados. Na primeira versão, você só jogava com Fox McCloud. A nave também sofreu suas reformulações, podendo se transformar em uma espécie de Robotech (aquele do desenho).

## O ESPAÇO SEM FRONTEIRAS

O controle também melhorou. No primeiro *Star*



Os novos integrantes da equipe. Infelizmente os seus respectivos nomes não estavam definidos na fita demo



SF 2. Por exemplo, as três perspectivas, que continuam as mesmas do primeiro.

## CHIP DAS ESTRELAS

Falar em Star Fox e não ressaltar o poder do chip SFX é como ir a Roma, conhecer a Fontana di Trevi e não jogar uma moedinha nela para realizar três desejos. Para o segundo da série, a engenharia da Nintendo desenvolveu o SFX II com a promessa de um processamento mais

Tente destruir os alvos no tempo indicado



Um radar, localizado no canto superior, auxilia você a se localizar no espaço

**DICA:** alguns membros da sua tripulação estão aprisionados. Liberte-os para obter ajuda



Fox você era obrigado a cumprir o scroll forçado, ou seja, sempre direcionar à frente para movimentar a nave. Agora a rotação ficou mais fluente em todas as direções. As fases do primeiro foram substituídas por um interessante sistema de missões, tipo mate quatro naves, destrua o alvo etc... Pelo que se nota, pouca coisa não mudou em

rápido. Se cumprida a meta, caros leitores, não tenho nem dúvidas que estaremos diante de um dos melhores lançamentos do ano. Podem anotar!



*Não é só a sua nave que ganhou força, a turma do lado negro também vem com suas inovações*



*Dois jogadores? Só no modo "duelo"*

Música e efeitos sonoros são um show à parte

**STAR FOX 2**

**4.8**

SNES

NINTENDO

24 Mega - N/D Fases

2 jogadores

Tiro espacial - Bateria

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	1	2	3	4	5
DIFÍCULDADE	1	2	3	4	5
FUN FACTOR	1	2	3	4	5

Observação: cartucho demo, avaliação sujeita a alterações





**Por Manny La  
Mancha**

Como de costume, Metrópolis está em apuros. Superman está lutando para manter a cidade intacta, mas dessa vez o Homem de Aço acaba derrotado- e morre. Assim começa *The Death and the Return of Superman*, jogo no estilo de *Final Fight* e baseado na famosa série de TV.



**DICA:** pule e solte um ataque na sequência. O movimento é devastador



**DICA:** vigie as sombras dos tombos dos escombros. Aí você poderá evitar que o acertem

**JAGUAR  
SUPERMAN**  
Atari

A clássica aventura do Superman é colorida e brilhante, mas a jogabilidade é muito repetitiva para prender sua atenção.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
NOT TESTED	3.5	3.5	4.5	3.0

AVAN

Preço US\$ 55,00  
16 Mega  
Já disponível  
Beat-em-up  
1 jogador

# THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN



**DICA:** primeiro acabe com os inimigos que podem prejudicá-lo de longe. Só depois acerte os que atacam com soco

## AZUL E VERMELHO... VERMELHO E AZUL

Depois da morte do Superman, você luta no decorrer de 10 fases do jogo, de tudo quanto é jeito: no campo e no ar do inimigo. Você joga como Superboy

Dark  
Eradicator,  
Homem  
de Aço  
Metálico ou  
robotic Cyborg.  
Cada

personagem tem ataques especiais e super arma, além dos socos, arremessos e movimentos aéreos. Só uma combinação cuidadosa dessas forças pode trazer o Superman para sua revanche e a salvação de Metrópolis. Felizmente, o controle é consistente para cada personagem. As cenas de movimento são únicas,



**DICA:** os tiros dos inimigos podem acertar eles próprios. Tente atraí-los para que isso aconteça

como o Superman em seu elegante vôo, mas o resultado final é quase sempre efetivo. Este simples setup muda de um super-herói para outro.

## KENT TE OUVE

A música de fundo fornece muita adrenalina enquanto você joga. Porém, o Mega Drive não consegue sempre manter o ritmo quando pinta outro áudio simultâneo e frequentemente deixa cair a peteca, principalmente nos momentos de ação mais



**DICA:** ao combater Elite, voe sobre ele para ficar longe do alcance dos tiros e chutes

radical. Os gráficos da morte e do retorno são bem detalhados e coloridos, mas a animação peca por ser sempre repetitiva. Como o vôo de Warwolder, uma repetição de animações anteriores com outras cores.

## MOVIMENTO KRIPTONITA

A batalha final, se você tiver energia suficiente para chegar lá, é um exercício de tédio. Caia uma vez e você será obrigado a recomeçar a tarefa. Uma pena, já que Superman teria uma infinidade de movimentos a executar. Onde é que foi parar a jogabilidade?

## FORMIDÁVEIS VILÕES



**Eyegor**



**Tick**



**Rambeau**



**Molofav**



**ChainSaw**

**Sugestões para quem  
se diverte tanto  
lutando como correndo:**

SEGA

CONHEÇA O ANEXO  
PRODUZIDO NA ZONA FRANCÉ DE MAMMOS

**GameBox  
COM 3 LUTAS DIFERENTES  
aqui.**

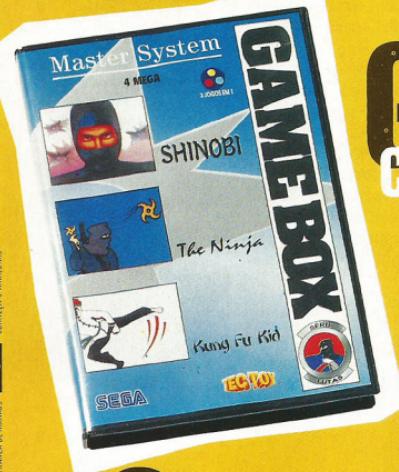
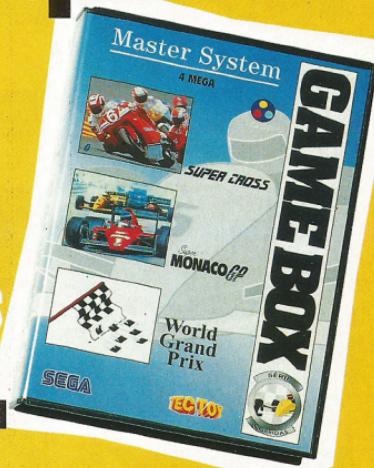
**GameBox  
COM 3 CORRIDAS DIFERENTES  
aqui.**

**Master System®**

Cada um se diverte como quer. Só que alguns se divertem 3 vezes mais com Game Box. Na série lutas tem três jogos pra briguento nenhum botar defeito: **Shinobi**, **The Ninja** e **Kung Fu Kid**. A série corridas também está no maior gás: **Super Cross**, **Super Monaco GP** e **World Grand Prix**. Escolha o seu e mande ver. Ou melhor, fique logo com os dois. Afinal, brigar e depois sair correndo também é muito divertido.

**SEGA**

**TEC TOY**



# ROCKMAN

## MEGA WORLD



Por Marcelo  
Kamikaze

A série **Rockman** nos Estados foi um dos primeiros sucessos da Capcom no 8 bits. Side-scrolling de plataformas, ditou o padrão da maioria dos jogos do gênero. O sucesso de **Rockman** na sua estréia, em 87, foi tão fulminante que, em pouco tempo, rendeu duas continuações. Na verdade, a Sega sempre namorou de longe os clássicos da Capcom.

Mas só com **Street Fighter** II houve a união. Agora, a dobradinha traz para o Mega Drive uma versão de 16 bits melhorada, contendo os três títulos da série: **Rockman 1, 2 e 3**. A diferença entre eles está nos mestres e no cenário. Com a conversão para o 16 bits, os gráficos e sons ganharam muito. A concepção e a jogabilidade ainda mantêm o pique.



Super Combo  
Capcom: três  
clássicos pelo  
preço de um



**DICA:** dentro de todos os inimigos há vidas. Chegue na hora e no lugar certos



**DICA:** observe bem o tempo dos raios para não ser atingido



**No Rockman 1, a Capcom se esqueceu de fazer o herói nadar**



**DICA:** tenha cuidado. As plataformas se mexem rápido. Se Rockman cair, morre



**Nesta fase, tome cuidado com o bombardeio e com o chão, que costuma cair**



**Essa é a fase com o visual mais futurista de todo o jogo. Há inimigos voadores, parecidos com aviões**

**ROCKMAN  
MEGA  
WORLD  
MEGA**

**4.0**

CAPCOM

16 Mega - + de 30 Fases

1 jogador

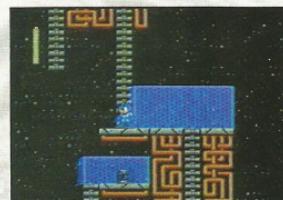
Ação - Bateria

GRÁFICO				
SOM				
DIFÍCULDADE				
FUN FACTOR	1	2	3	4

# ROCKMAN 2



DICA: o cachorrão ai dispara contra você. Não pare de atirar nele



DICA: pule na escada da esquerda para coletar mais uma vida para a coleção



Aqui, o mais importante é descobrir a sequência para passar de fase



DICA: rapidez é pouco aqui. As esteiras rodam ao contrário do seu movimento e os pesos caem na sua cabeça



Outra fase de fogo. Só que agora as plataformas caem e o chão desaba



DICA: tente achar a arma certa para fazer a sequência correta das fases

# ROCKMAN 3



Use e abuse das rasteiras. Ela serve também para passar por lugares estreitos



DICA: no trecho ao lado, pule os inúmeros barris e não pare de atirar



A fase das cobras tem gráficos campeões. Mate-a atirando em sua cabeça



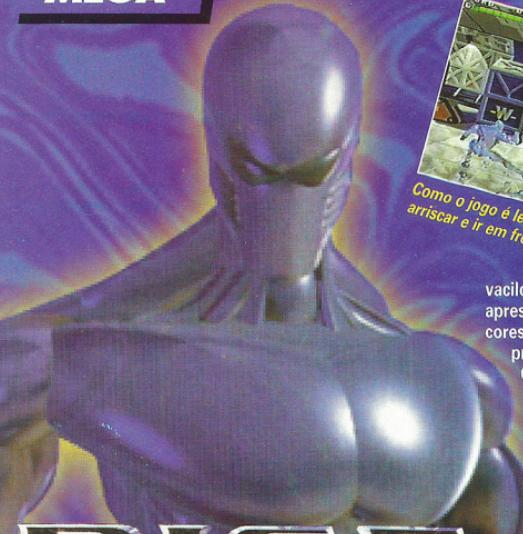
Em todas as fases há vidas e itens escondidos. Fique ligado



DICA: use Rush para alcançar lugares inatingíveis para Rockman



Matar o Blues é quase como chutar cachorro morto



# RISE OF THE ROBOTS

Por Baby Betinho

O frisson é inevitável. Afinal, trata-se de um lançamento para Mega Drive com 16 Mega, gráficos 3D feitos por estações gráficas, lutadores com AI (artificial intelligence), música de Brian May (guitarrista do Queen) e o escambau. Na jogabilidade, *Rise* entra para a extensa galeria dos fightings que tentam superar o *Street Fighter*.



No modo treino, escolha o inimigo mais difícil

gráficas poderosas, com um excelente trabalho de renderização e sombreamento, para depois serem inseridos em backgrounds convencionais. O grande



Como o jogo é lento, o jeito é arriscar e ir em frente

vacilo, porém, é a apresentação em quatro cores, que lembra uma produção de Atari.

Outra inovação é a inteligência artificial programada nos lutadores - dependendo da sua performance, o inimigo muda o ritmo de ataque - diferente da maioria dos fighting games, que têm padrões fixos.

## GRÁFICOS DELUXE

A responsável pelo tratamento visual de *Rise* é a Mirage Tech. Os seis personagens foram desenvolvidos em estações



Os especiais são os de sempre, como: ←+ soco, ou ↓+ soco



Em alguns pontos a energia diminui mais rápido. Procure nos inimigos

RISE OF  
THE ROBOTS

3.3

MEGA

ACCLAIM

16 Mega - 5 Fases

2 jogadores

Luta

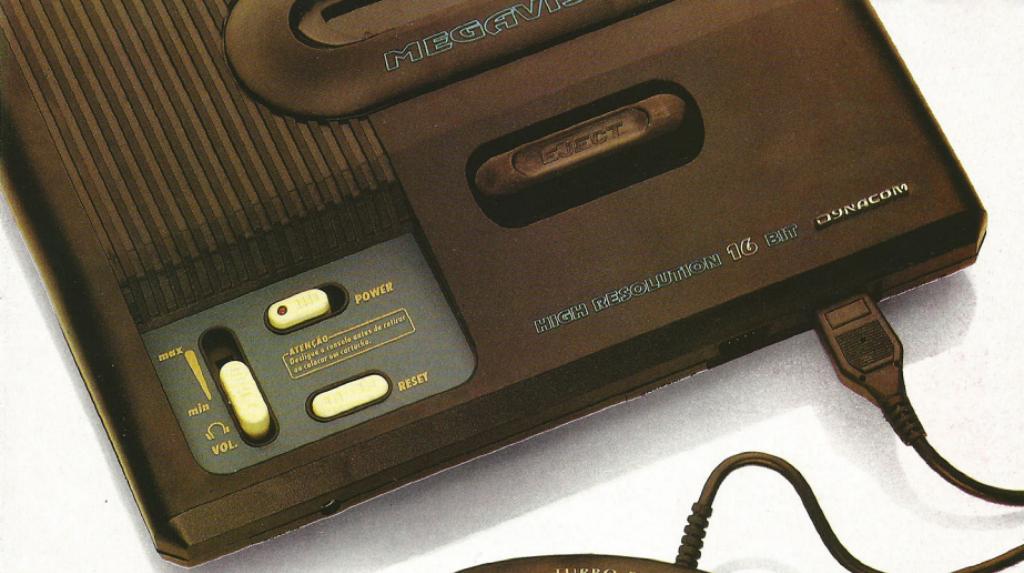
GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	1	2	3	4	5
DIFÍCULDADE	1	2	3	4	5
FUN FACTOR	1	2	3	4	5



DICA: o tamanho dos inimigos não importa, às vezes basta uma rasteira



As habilidades dos adversários são bem variadas



HIGH  
RESOLUTION  
16 BITS



# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA\* para MEGA DRIVE\* I, II, III e GENESIS\*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM\*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*



Por Marjorie Bros

Hora da aula de aviação naval! **After**

**Burner** já era considerado o melhor simulador de caça lançado para o videogame em todos os tempos. Agora então, com o aparecimento desta versão para 32X, é



**A ação é intensa, cuidado para não acabar ficando assim**



**DICA:** acionar o After Burner (botão Z) ajuda a fugir dos inimigos e mudar de fase

que a coisa extrapolou de vez. Você é o piloto responsável por um F-14 XX da marinha norte-americana. De tão intrigada que fiquei com esse tal de modelo double X, fui conferir a história dele. Não



metralhadora Vulcan de 20 milímetros e mísseis Sidewinder destruidores.

Versão idêntica àquela lançada para o Arcade em 1987, até a trilha sonora é mesma, arrasadora. De longe a melhor música do Mega Drive. Só faltou a estrutura em forma de cabine. Ponto para o 32X.

# AFTER BURNER

COMPLETE

é que foi especialmente criado pela Sega para a série After Burner?

## NO VÁCUO DO SUCESSO

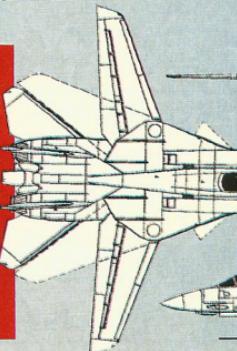
Ao todo são 23 fases que revezam todo o tipo de ação aérea. Duas fases de bombardeio, duas de aterrissagem, fases intermediárias para você processar o reabastecimento de combustível e arsenal. Daí em diante, é batalha a céu aberto e tiro pra tudo quanto é lado. Armas, meus queridos, armas:



O F-14 é o caça de porta-aviões mais avançado do mundo. Projetado para a função de defesa, possui um poderoso radar, montado na ponta de seu nariz, que é capaz de rastrear vinte e quatro alvos simultaneamente



**Na pista de decolagem, uma homenagem da Sega aos clássicos Hang on e Out Run**



**DICA:** para abastecer 100 mísseis na fase 3, aperte ← + A durante o reabastecimento

## AFTER BURNER

4.5

32X

SEGA

16 Mega - 23 Fases

1 jogador

Ação - Continue

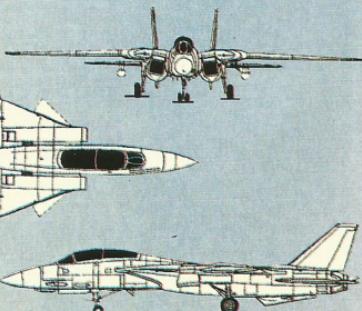
GRÁFICO

SOM

DIFÍCULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



**SUPER GAME BOY**

# O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

**Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.**

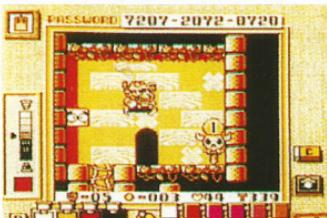
## **Game Boy no telão da sua TV.**

Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade.

Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

## **Mais games por menos grana.**

Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente



desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

**As cores que você  
queria no seu Game Boy.**  
Mas não se arrisque a  
colocar o vermelho.  
Donkey Kong odeia  
vermelho.  
Ou você  
quer vê-lo  
ner-  
voso?



REVENDEDOR AUTORIZADO



CONDICÕES ESPECIAIS PARA  
VÍDEO LOCADORES. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

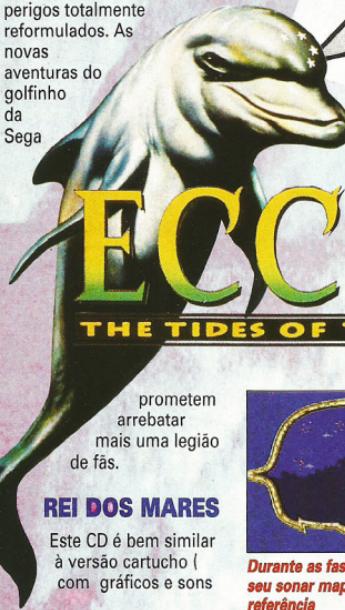
**Super  
GAME BOY.  
ACCESSIONY**

**THE Best  
play Here**  
**Nintendo  
PLAYTRONIC**



**Por Athletic  
Supporter**

Este segundo **Ecco** deveria ser vendido com o seguinte rótulo: "O Ministério da Saúde adverte: longas exposições a **Ecco 2** podem causar séria dependência". Brincadeiras à parte, "**The Tides of Time**" é um pacotão com desenhos, sons, fases e perigos totalmente reformulados. As novas aventuras do golfinho da Sega



prometem arrebatar mais uma legião de fãs.

**REI DOS MARES**

Este CD é bem similar à versão cartucho (com gráficos e sons

**SEGA CD**  
**ECCO: THE TIDES OF TIME**  
Sega

Ecco retorna com gráficos e sons dignos do CD. E, é claro, sua convidada e envolvente estratégia, numa aventura marítima fantástica.

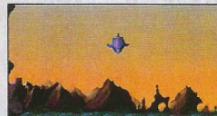
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
AVAN	4.0	4.0	4.5	Aval.

Preço: US\$ 60,00  
CD  
Já disponível  
Ação/aventura

1 jogador  
40 fases  
Visão lateral  
Multiscrolling



**DICA:** use seu sonar nas conchas, pedras e alienígenas para descobrir segredos devastadores



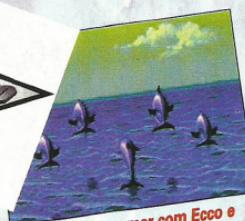
**DICA:** Ecco pode voar! Ao encontrar gaivotas, pressione o botão B para sair da água e tocá-las. Você se transformará em gaivota e voará para a próxima fase



**DICA:** Pressione o botão C para continuar com Blackfin. Ele o guiará pelas quatro ilhas



**DICA:** para derrotar o Globe Holder com o sonar perdido nos paredões, continue a enviar sons contra as paredes e nade de canto a canto quando ele atacar



Um voo sobre o mar com Ecco e seus companheiros



As history glyphs mostram as excitantes aventuras de Ecco no passado



**DICA:** Para as glyphs perdidas, aproxime-se, faça um ângulo de 45 graus e abra o botão A



**Durante as fases longas use o seu sonar mapa como referência**

superiores). Isso significa que quem curtiu o **Ecco** original, não vai se desapontar com esta continuação. Pelo contrário. O mundo submarino foi "praticamente" reproduzido e os controles são familiares, apresentando os movimentos usuais de Ecco, como os ataques e saltos aéreos. Desta vez, a missão de Ecco é destruir a rainha Vortex, que saiu bem

enfraquecida do primeiro game da série. Para isso terá de detonar todos os inimigos e quebra-cabeças. Ao longo do caminho, você tem de salvar filhotes de baleias, combater tubarões, cantar canções e transformar-se em outras criaturas marítimas.

**GRÁFICOS DE BELEZA OCEÂNICA**

Qual será o segredo da saga de Ecco, que a cada versão ganha gráficos superiores? Estudando pacientemente os movimentos de Ecco ou dos alienígenas em Medus Tube, chega-se irremediavelmente à nota máxima em qualquer avaliação. Além do mais, a

versão CD apresenta as History Glyphs, pedras que contam a história do jogo. Este clips digitalizados possuem uma qualidade ímpar. O mesmo pode ser dito sobre o som, com uma das mais belas trilhas sonoras feitas para videogame.

**ÁGUA À BEÇA**

Como a recente versão para Mega, **The Tides of Time** é uma excelente sequência que oferece gráficos e sons capazes de encantar os gamers mais exigentes. Mas nem por isso o desafio é baba. É preciso muita concentração para acabar o jogo e sagrar-se o herói dos 7 mares.



Por Marcelo  
Kamikaze

**Cadillacs and Dinossaurs** é baseado numa série de HQ de Mark Schultz. Sucesso absoluto lá fora, a história remete ao ano de 2000, quando bilhões de habitantes sucumbem ao primeiro cataclisma terrestre. Com isso, estranhas mudanças ocorrem na superfície, inaugurando a era Xenozóica. Voltam à cena os dinossauros, hostis habitantes pré-históricos, reanimados pelo terrorismo genético internacional. O clima é de fim de mundo.



Entre as fases, você curte demos alucinantes e alguns momentos bem sensuais



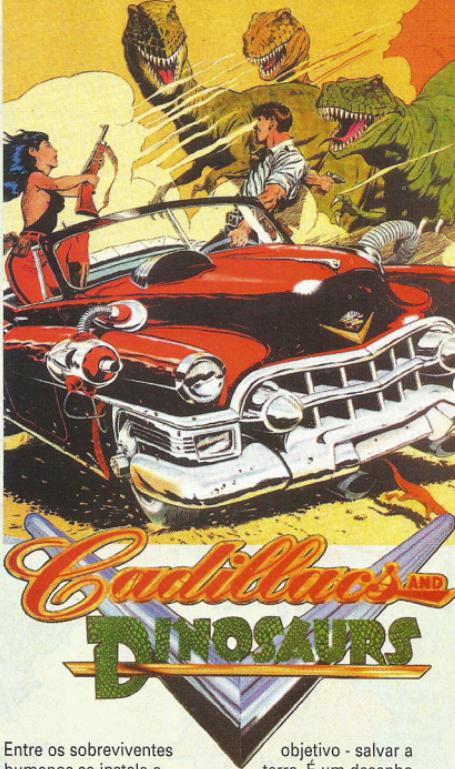
**DICA:** procure por cristais azuis. Eles recarregam a energia e reparam a carenagem

DISCIPLES OF THIS DOCTRINE ARE  
CALM, TEMPERED AND HANNAH  
IS ADOPTED. THEY REGARD THE GREAT  
CATACLISM AS A RESULT OF MAN'S  
SHADING THE BALANCE OF LIFE.



com um único

**Os quadrinhos originais de Cadillacs and Dinosaurs são pouco conhecidos no Brasil**



Entre os sobreviventes humanos se instala a desordem total, representada pela figura do governador da Cidade do Mar, Scharnhorst. Dois exploradores, Jack Tenrec e Hannah Dundee, recebem uma mensagem telepática de suma importância - o dia e hora do segundo cataclisma. A bordo do Cadillac 53 de Jack, a dupla parte numa corrida contra o tempo

com um único

objetivo - salvar a terra. É um desenho animado com jogabilidade. Bem, mais ou menos isso. **Time Gal** foi o primeiro jogo no estilo para o Sega CD. Deu tanto pé que, em pouco tempo, foram lançados **Road Blaster**, **Revenge of Ninja** e **Dragons Lair**. Mesmo com os excelentes gráficos, a jogabilidade era reduzida apenas ao sincronismo teladirecional (através de

ordens dadas em forma de seta). Em **Cadillacs**, a coisa decolou. Desta vez você controla totalmente o carro e a mira, sem precisar obedecer às ordens do computador. Os gráficos espetaculares perdem apenas na pouca variedade de cores por tela (64), um dos grandes defeitos do Sega CD. Outra desgraça é a pouca mudança de cenários, como se nota logo nas seis primeiras fases do jogo. Pode ser jogado em dupla simultaneamente, o que ajuda a superar estas pequenas falhas.



**DICA:** atire nos explosivos. Quando tudo voar pelos ares, as feras vão dar no pinote



**Atenção nas bifurcações para não ficar andando em círculos**



**Curso de sobrevivência na selva é bem-vindo. Até a sétima fase, só há matos**

**CADILLACS  
DINOSAURS**

**3.8**

SEGA CD

ROCKET SCIENCE GAMES

CD - 10 Fases

2 jogadores

Desenho Interativo

GRÁFICO	5			
SOM	5			
DIFÍCULDADE	5			
FUN FACTOR	5			
1	2	3	4	5

# SHOCK WAVE



Por Marcelo  
Kamikaze

E, o pessoal da Electronic Arts tem um olho no jogo e o outro na caixa registradora. A ordem é: jogue um, pague dois. Para acessar este Shock

Wave - *Jumpgate 2026*, é preciso contar com um Save da primeira versão gravado na memória do 3DO. Além de promover o lançamento, desenrolham o estoque do original. Isso é o que eu chamo de pacotão econômico - para eles!

Para dar mais realismo à continuação, o escritor da EA decidiu impor ao jogo uma dificuldade inicial que corresponde à última fase

de *Shock Wave I*. Você é enviado para cinco missões cabulosas pelo sistema solar. Com uma F-177 é preciso impedir o tráfego de aliens pelo espaço e recarregar suas armas entre as estações. Video full-motion com demos digitalizadas. Como um simulador espacial - e todo simulador encerra a idéia de uma perspectiva em primeira pessoa - *SW* *Jumpgate* conquistou meu cérebro e minha alma. Os backgrounds foram garibados com pirâmides, cassinos e até alusões à Hollywood. Os sons já não agradam. Os



**DICA:** na primeira fase, destrua os anéis energéticos com hellfires (mísseis)



**DICA:** fique de olho no chão. Um alvo perdido pode significar missão incompleta, mesmo sobrevivendo à fase



**DICA:** nesse ponto, nem pense em subir. Mantenha sua nave rente ao chão até a saída do labirinto

**SHOCK  
WAVE 2**

**4.2**

**3DO**

**ELECTRONIC ARTS**

**CD - 5 Missões**

**1 jogador**

**Tiro Espacial - Bateria**

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	1	2	3	4	5
DIFÍCULDADE	1	2	3	4	5
FUN FACTOR	1	2	3	4	5



A aventura começa com o final da versão anterior

controles, são iguais ao primeiro: um botão para mísseis, um para lasers e outro para turbo. Diversão mais que garantida até a copa de 2026, mesmo com um desafio de fazer um expert tremer nas bases.

## TERROR NO ESPAÇO





Por Atomic Dawg

A Guerra nas Estrelas se passou há anos luz desta galáxia, mas marcou os terrenos. Agora, você já pode integrar o time dos rebeldes contra a força sinistra do Império. Esta versão para 3DO tem um visual excelente, embora você precise de muita paciência para encarar os controles. *Rebel* leva você a uma jornada de 15 capítulos baseados no filme original. Leia, CP30, R2D2, e Darth Vader não podiam faltar e estão no

manobrar em campos de asteróides e canyons abrindo fogo simultaneamente contra os inimigos.

### BOTÃO ERRADO

Os controles são bem deficientes, tanto na resposta dos botões quanto na do direcional. Na perspectiva de trás da nave, os "sensíveis" direcionais fazem que seu caça entre em rota de

### GRÁFICOS DAS ESTRELAS



elenco principal. Treinos básicos de vôo o preparam para um racha contra os caças do Império, escalados para proteger a Estrela da Morte. Você leva vantagem, pilotando A-Wings e X-Wings, os melhores caças do universo. O treino é mais do que necessário para conquistar a habilidade de

colisão a cada cinco minutos. Nas batalhas do personagem contra as tropas, você é mais lento que Jabba The Hutt. Mas é na visão de cockpit que os direcionais entram mesmo em parafuso. Misturam a leitura vertical com a horizontal e dão por diante. É preciso muito treino para aprender a lidar com o maldito cursor. Para compensar um pouco os controles, a Lucas Arts deu um show espetacular na parte gráfica, com algumas cenas digitalizadas do filme e outras geradas em estações gráficas.

### 3DO REBEL ASSAULT

Lucas Arts

Se Shock Wave e Total Eclipse jogaram o 3DO para o alto, Rebel Assault seguramente vai fazer de você um rebelde.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
AVAN	AVAN	AVAN	AVAN	AVAN

Preço US\$ 60,00  
CD  
Já disponível  
Tiro espacial

1 jogador  
Visão multipla  
Multiplayer  
Passwords

# REBEL ASSAULT



O Storm Trooper parece fantástico mas é muito lento



*Rebel Assault* mistura a soberba gráfica e sonora que o leva a Star Wars com os controles infernais que insistem em levá-lo para o Lado Negro da força.



**DICA:** faça seu caminho entre os asteróides prestando atenção ao autoscrolling e movendo o direcional para exagerar os movimentos esquerda-direita. Você pode destruir a maioria dos asteróides de gelo, mas não todas.



**DICA:** quando você acerta os mini-walkers na fase 5 move sua mira ao longo de uma fila deles para acertar tiros múltiplos

### VISUAL GUERRA NAS ESTRELAS





Por Manny  
LaMancha

**Iron Soldier** é uma batalha high-tech com perspectiva first-person de alta jogabilidade em que você controla um robô em quatro histórias diferentes. Num futuro próximo os parques e florestas do nosso planeta estarão seriamente ameaçados de extinção pelo descontrolado processo de industrialização. A principal responsável é a corrupta Iron Fist Corporation (IFC), que se tornou uma das maiores forças mundiais, graças ao seu exército de Iron Soldiers (Soldados de Ferro). Arma-se um



**DICA:** quando tudo estiver perdido, procure por estradas que liguem à cidade. O único inconveniente é o tempo adicionado na missão

## JAGUAR IRON SOLDIER

Atari

Iron Soldier dá a você um super robô e munição para muito tiro. Ação ininterrupta, gráficos e sons animais vão fazer com que você não consiga sair da frente da TV.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.5	5.0	AVAN
4.5	4.5	4.5	5.0	Ajust.
Preço US\$ 60,00	16 fases	1 jogador	Visão em primeira pessoa	Scrolling frontal

16 fases  
Já disponível  
Tiro com robôs



**DICA:** estampe os tanques, salva a sua munição e, além disso, é bem divertido

**DICA:** quando o helicóptero vira, Aproveite esse momento para mandar chumbo

**DICA:** pressione os botões A e C simultaneamente para rodar no seu próprio eixo. Isso possibilita ataques rápidos



# IRON soldier

movimento de resistência aos enlatados. Como membro da resistência, cabe a você controlar um Iron Soldier capturado da IFC. São 16 missões para atirar e encontrar armas escondidas e, finalmente, impedir a destruição de nosso planeta. Avante! Os grandes gráficos de Iron Soldier realçam a perspectiva first-person num mundo poligonal. O cenário enluquecedor traz arranha céus que irrompem da superfície, helicópteros, tanques, lançadores de foguetes e outros adversários que se revesam nas missões. Os inimigos podem ser liquidados com

um soco metálico ou com tiros representados por cubos tridimensionais - um efeito formidável! A animação mostra muita fluidez na tela, com rapidez e resolução intacta. O áudio



**DICA:** as missões não precisam ser completadas na ordem. Procure começar com aquelas que ofereçam armas melhores, isso torna as coisas mais simples no futuro



**DICA:** procure acertar os tanques de combustíveis para destruir tudo ao redor. Faça isso a uma distância segura



**DICA:** use o alcance de suas granadas para escapar dos ataques de suas granadas para



azucrina - rock a todo o volume e efeitos sonoros fazem a mixagem perfeita para a aventura.

## GRUDADO NA TELA

Os controles complexos requerem muitas sequências de botões e direcional. Mas isso não vai atrapalhar na hora de guiar o robô, colher as armas e disparar contra os inimigos. Grandes gráficos, sons, ação non-stop...com tudo isso **Iron Soldier** reúne uma fórmula segura de entretenimento. Você vai chapar na TV!

## SUPER JAGUAR

A Atari apostava novamente no metal para atrair fãs para o seu Jaguar. Muitos pensam que este sistema não emplacou nas paradas. Esperem só a nova safra de lançamentos que, como **Iron Soldier**, estão imperdíveis. Quem tem Jaguar, não perde por esperar!

**DICA:** use o botão 2 para olhar e atirar com angulação de 90° durante os seus passeios



Por Manny LaMancha

Todo mundo gosta de parque de diversão, mas o lance é que lá não existe só divertimento. Alguém tem de lidar com a folha de pagamento e com o abastecimento de sorvete. O Jaguar faz de **Theme Park** um jogo de estratégia sarcástico, capaz de honrar SimCity e sua população.

## DOMINGO NO PARQUE

Você desenha e corre em seu próprio Parque de Diversões, manipulando passeios, caminhos e decorações. Os ajudantes, mecânicos e guardas, toda essa galera trabalha para você. Mantenha os frequentadores felizes com o atendimento e conseguirá classificar seu parque. Equilibrar as finanças com a qualidade dos serviços é a chave do problema. Gaste o suficiente para ter atrações em bom número. Mas cuidado, fique atento ao preço do ingressos. A chave do negócio é manter os frequentadores felizes e o dinheiro no caixa. Seu lucro é a felicidade dos visitantes. Assim dá pra ter mais atrações e investir na

### JAGUAR THEME PARK

Atari

**DEZ DE NOV**  
**KA**  
A Ocean introduz uma concepção de jogo-estratégia com você em um parque de diversões. Gráficos e sons divertidos.

**Gráfico** 3.5   **Som** 3.5   **Controle** 4.0   **Diversão** 3.5

**Preço US\$ 60,00**  
16 Mega  
Já disponível  
Simulador

1 jogador  
Visão 3/4 por cima  
Multiplanning  
Game save

abertura de outros novos parques para montar a rede.

## ESPERANDO NA FILA

Por causa dos inúmeros detalhes, os controles de **Theme Park** vão deixá-lo intrigado por instantes. O menu e o manual são bem projetados, mas é preciso saber os segredos. A Ocean poderia ter caprichado mais no som e nos gráficos, o Jag tem capacidade para isso. Imagens e textos fazem você se esforçar, apesar de ter um bom complemento de música, som, efeitos e atmosfera. Tirando alguns defeitinhos aborrecidos que pintam aqui e ali, os sons fazem parte do giro bizarro por **Theme Park**.



**DICA:** nada como uma fila para mostrar como uma atração é apreciada. Não esqueça do consultor do parque, que ajuda se você selecionou o "First Game", no options



**DICA:** onde há fumaça, não há necessariamente fogo. Só um aviso: tenha certeza de que você tem homens para o conserto antes das coisas ficarem ruins



**DICA:** único modo de tornar o seu parque internacional é gastando dinheiro em pesquisas e treinamento



**DICA:** o modo tutorial leva você para dentro dos controles de jogo. Pena que mais jogos não ofereçam esta opção



**DICA:** melhor negociar um aumento com seus empregados, ou eles farão piquetes na frente do seu parque



**DICA:** seu público é o melhor indicador de que você precisa de mais. Saiba a hora de colocar mais stands de comida



**DICA:** Checar a concorrência ajuda a saber onde é preciso melhorar

## ATRAÇÃO

Como em **Syndicate**, **Theme Park** é vítima de slowdowns ocasionais. Você aperta o botão e o jogo não muda de ação. A Ocean pode aproveitar melhor os 64 bits no Jaguar. Ainda assim, tem muito divertimento em jogo.

**Theme Park** é uma grande diversão pelo seu bom humor. Isso se você tiver tempo e paciência para sacar as piadas. Esse é o preço da entrada.



Por Captain Squideo

Se você adora aqueles shooters laterais com milhares de alienígenas para liquidar, então vai amar **Zed Blade**. Mesmo sem contar com elementos inovadores, este shooter da SNK pode



**DICA:** quando configurar suas armas escolha o tiro frontal vertical para possuir um ataque devastador

# ZED BLADE

ser considerado um dos melhores no estilo.

Em **Zed Blade** o que conta é a iniciativa. Não há tempo para ficar traçando grandes estratégias ou pensando muito. O jogo exige que

você tenha reações rápidas e precisas - nem mais, nem menos. Você voa como um



de três pilotos,

numa jornada por oito mundos contra hordas de invasores alienígenas, bases fortemente armadas, naves estelares e todo o tipo de hostilidade sci-fi. A ação vai se intensificando na medida em que sua nave é atingida, especialmente no modo para dois jogadores simultâneos.

Felizmente, os ótimos controles possibilitam a



**DICA:** destrua com cautela os asteroídes, pois eles se dividem em pequenos fragmentos

## ARCADE ZED BLADE

Rápido e divertido, Zed Blade é o tipo de jogo que premia quem tem mais agilidade e iniciativa na hora de mostrar suas armas.

Grafico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	4.0	Avalian

Preço não definido  
110 Mega  
Já disponível  
Tiro

2 jogadores  
8 fases  
Side scrolling



**DICA:** as coisas não são tão simples como parecem à primeira vista. Os blocos pretos transformam-se em jatos de ataque. Fique alerta

## A Bovy of Bosses



**Ree Carrier**



**Lunar Walker**



**Comic Killers**



**Conquistador**



**Loki**



**DICA:** voe em direção ao centro desse monstro atacando com mísseis altos e baixos



**DICA:** fique à frente desse mestre para não ser esmagado pelas duas metades

tiros (incluindo uma fulminante combinação de tiros horizontais e verticais), mísseis e campos de defesa. Com um poder de fogo desses, os aliens estão fu, digo, perdidos.

## ZED WORLD

Os gráficos são bons para este gênero. Você parte da Terra e passa por muitos dos planetas do sistema solar. Destaque para as formas mutantes de blocos e bolhas, que se transformam em helicópteros, jatos e monstros. Músicas, efeitos, vozes digitalizadas e explosões no melhor estilo Neo Geo. As diferentes velocidades dos três pilotos e as múltiplas armas fazem com que o desafio decole bonito. Estraçalhe!

veja uma grande agilidade

para colher power-ups que

repõem sua energia. Suas

armas são terríveis! Você

programa seus armamentos

entre uma boa variedade de



**DICA:** No estágio Lunar, cuidado com as bolhas que essa nave manda para cima

# Guarde bem esta dica: CONHECER 2000.

O seu password para arrepiar  
nos trabalhos da escola.

- Uma enciclopédia completa em 52 fascículos semanais;
- História, Geografia, Tecnologia, Ciências, Artes e Estado e Sociedade;
- 1 volume índice já encadernado;
- Mais de 2500 páginas com ilustrações coloridas;
- 13 capas duras. Você mesmo encaderna;
- No final, são 14 volumes;
- Brindes chocantes nos fascículos 1 e 2;
- O primeiro fascículo é Tecnologia.

Apenas  
R\$ 3,80  
o fascículo.



Essa manha, você  
pode abrir até  
para os amigos!

# CONHECER 2000

Comece a colecionar hoje mesmo. Nas bancas.

# Golpe Final

Depois de longa ausência,  
a Atari investe no Jaguar e  
faz o seu primeiro clássico  
no gênero luta.

Por Baby Betinho



## SAURON

### COMBO DE QUATRO GOLPES



Comece acertando uma  
voadora forte



Aplice em seguida dois  
socos baixos agachado



Finalize com um golpe com o  
rabo embaixo



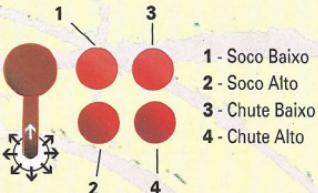
### GRAPE CRUSHER



Aperte (1, 2, 3,  
4) ↑↓↑↓

### PRINCIPAIS COMANDOS

- ↑ - Cima
- ↗ - Cima-Frente
- - Frente
- ↘ - Baixo-Frente
- ↓ - Baixo
- ↙ - Baixo-Trás
- ← - Trás
- ↖ - Cima-Trás



**Mova:** Mova o direcional de maneira ininterrupta  
**Aperte:** aperte as direções indicadas em sequência  
**():** Execute os comandos entre parênteses simultaneamente

**Nota:** Não esqueça que esses golpes são válidos quando o seu personagem está virado para o lado direito da tela. Caso contrário onde estiver Frente fica sendo Trás e vice-versa

### NEW SPECIAL MOVES!

#### CHAOS

Tremor de terra



#### VERTIGO

Teleporte aéreo  
Aperte (2, 4) ↓↑

#### SAURON

Terremoto  
Aperte (1, 2, 4) ↑↓

## BLIZZARD

### COMBO DE NOVE GOLPES



Pule, dê um soco baixo e salte com chute baixo



Desfria um soco forte na sequência



Dê um soco alto parado e um chute baixo agachado



Deixe o inimigo numa fria com um Ice Geyser...



...seguido de um pulo com soco alto e pulo com chute alto



Para finalizar a sequência basta um Air Throw

### REDEMPTION



Aperte (1, 2, 3, 4) ↓↑↓↑↓↑

## CHAOS

### COMBO DE SETE GOLPES



Inicie com um salto e soco baixo



Em seguida aplique um salto com chute baixo



Dê um soco baixo agachado e chute baixo agachado



Depois dê um Rattling Ram



e um soco alto com pulo



Finalmente, pule w acerte um chute alto

### CHURL



Aperte (1, 2, 3, 4) →→←←←←

# DIABLO

## COMBO SIMPLES



Comece o ataque com salto e chute alto



Dê dois chutes altos agachado



Termine com um  
"Hot Foot"

## INFERNO



Aperte (1, 3, 4) ↑↓↑↓↓



## ARMADON

## COMBO DE CINCO GOLPES



Comece pulando e dando um soco alto. Pule de novo e dê um chute alto



Dê um soco alto parado e um chute alto parado



Termine com um  
Rushing Uppercut

## THE IMAGE



Aperte (1, 2, 3, 4) ↓↑↓↓

## VERTIGO

### COMBO DE OITO GOLPES



Vá para cima pulando com soco alto



Pule de novo com chute alto



Prossiga com um soco alto parado



E dé um chute alto parado



Em seguida aplique um Come Slither



Pegue pesado com um soco alto parado



Dê uma rasteira com chute baixo



Complete com um Scorpion Sting

### LA VACHE QUI RIT



Aperte (1,  
2, 3, 4)  
↔↔↔

## TALON

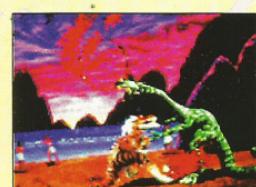
### COMBO DE CINCO GOLPES



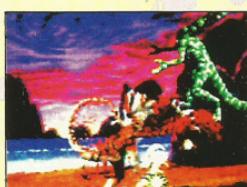
Comece com um pulo com soco alto...



...!, execute um chute baixo agachado



Siga com um soco baixo agachado



Aplique um Frantic Fury e termine com um Slasher Special Attack



Aperte (1,2,3,4) → ← ↑ ↓

### STAMPEDE

# ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

32X

## GOLF MAGAZINE

**■ Astro do esporte assina primeiro cart do gênero para o 32X da Sega**

Primeiro golfe para o 32X da Sega. Lembra muito o *Pearl Beach*, do 3DO: jogadores e cenários digitalizados e opções que possibilitam uma simulação bem próxima do real. A estrela maior do golfe norte-americano, Fred Couples, é quem assina o cart. Entre os modos, pode-se escolher o Tournament, Skins, Shoot-Out, Scramble e Play

**SEGA  
SPORTS**



**A dois a competição é melhor**



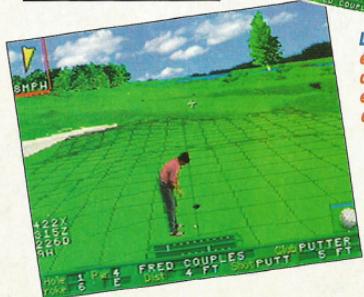
**O primeiro passo é achar o taco certo**

Match. Sem falar nas ferramentas: amplas perspectivas, tacos para diferentes terrenos, medidor de força e direção do vento. Para até quatro jogadores alternados.



**DICA: o jogo é mais fácil desligar a opção em que o vento está presente**

GOLF MAGAZINE		4.2
Sega		
36 Buracos	Bateria	
4 Jogadores	Golf	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
1	2	3
4	5	



**Não se afobe perto do final, observe as deformações do terreno**

SEGA CD

## SLAM CITY

**■ Se você é fera no basquete de rua, vença todo mundo e jogue com Pippen**

U sando a perspectiva de primeira pessoa similar à de *Prize Fighter*, *Slam City* leva você a disputar contra quatro jogadores de rua com atitudes e habilidades únicas. Se você é fã de jogos street, vai se surpreender com este mundinho



**DICA: contra Fingers, drible à esquerda, esquive-se para o mesmo lado, aperte B, e vá para direita para um gancho**

**DICA: arremesse logo de cara e ganhe pontos faceis**

pesado do basquete de rua norte-americano. Vença todos os jogadores, conquiste os Respect Points (bloqueando arremessos ou roubando bolas), e você encontrará Scottie Pippen. Para ter uma ideia da encrenca que você está comprando, basta saber que, com o fim da carreira de Michael Jordan, Pippen se tornou a principal estrela do Chicago Bulls, um dos times mais populares da NBA. Mas essa é outra

história. A trilha sonora pode ser encarada como repetitiva, quer dizer, se você aguentar jogar algumas partidas seguidas. Alguns movimentos e videoclips seguem a mesma linha, quem viu um, viu todos.

**SLAM CITY**  
Digital Pictures

3 CDs	1 Jogador	Continue Basquete
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
1	2	3
4	5	

3.5

## NBA JAM

**Novas versões para Mega e SNes conseguem ficar ainda melhores**

Tiro meu chapéu para o time da Acclaim, que conseguiu o milagre de melhorar o **NBA Jam** - um dos melhores jogos de esporte de todos os tempos. Acompanhando o sucesso do original, resolveu lançar esta continuação para dois sistemas ao mesmo tempo: Mega Drive e SNes. O tio Lord jogou as duas versões e pode garantir que são quase idênticas, com ligeira vantagem para o controle da Nintendo. São 28 times e com novidades radicais. A começar pela exclusão do maldito Goal Tending, o terror da defesa. No

primeiro **NBA**, qualquer tentativa de bloquear uma bola em direção à cesta acabava em pontos para o atacante. Agora não é assim tão fácil. Tem de jambrar, man! Outra matadora: power-ups que você pode encontrar nas quadras, como o do turbo ilimitado. Mais uma: você pode substituir os jogadores no final de cada tempo, com



a vantagem de eles começarem com o nível zerado. Dez! Do arcade direto para casa. Cada time é formado por dois



*Os brancos provam que também sabem dar suas enterradinhas, como mostra Dennis Rodman*



*DICA: dê um tranco no oponente um pouco antes de ele arremessar. O erro é fatal*

jogadores, e pasmem, há um time para novatos formado pelos estreantes Jason Kidd, Grant Hill e Glen Robison, a



*DICA: espere a bola chegar bem perto do aro e só então pule para bloquear o arremesso do adversário*



*DICA: quer trocar de time? segure ao mesmo tempo B e para cima por alguns segundos*



*Para jogar com os estreantes Grant Hill e Jason Kidd juntos só no Tournament Edition*



*DICA: na enterrada do adversário, é preciso achar o timing certo para bloqueá-lo*

**NBA JAM T.E.**  
ACCLAIM

16 Mega	28 Times	Password
4 Jogador	Basquete	Bateria
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor	1 2 3 4 5	

**3.8**

*As notas da ficha valem para os consoles Mega Drive e SNes*

## MEGA

### EARTHWORM JIM

Para usar estes códigos, pause durante a partida e entre com a combinação correspondente. Botões intercalados com o sinal de adição devem ser pressionados simultaneamente.

### GANHE UMA VIDA



↑, B, B, A, C, A, A, A, A.

### MUNIÇÃO A MIL



A, B, B, B, C, A, C, C.

### 9 PLASMAS



↓+ C, A, B, C, A, B, A, C.

**A** geração 32 bits não deixa por menos e invade também a praia das dicas. O PlayStation estréia na seção, com Ridge Racer. Os outros destaques são o matador Doom, na versão para o 32X, e Shock Wave e VR Stalker, no 3DO.

## NEO GEO

### CÓDIGO ARCADE



## THE KING OF FIGHTERS 94

Para ativar os elementos sangue e balanço, conecte ambos os controles e espere pelo high score. Neste momento, pressione simultaneamente o A e D no controle 1; B e C no controle 2. Enquanto os estiver pressionando, pressione Start no controle 1. Tá lá!



## SEGA CD

### HEART OF THE ALIEN

#### PASSWORD

Fase 01: XRCL  
Fase 02: KGDD  
Fase 03: DGBJ  
Fase 04: KTLB  
Fase 05: RLRL  
Fase 06: RJLG  
Fase 07: LKHC  
Fase 08: HJJG  
Fase 09: HJJG  
Fase 10: CXLD  
Fase 11: TBBL  
Fase 12: WLCL  
Fase 13: CDJR

## MEGA

### URBAN STRIKE

#### PASSWORD



Baja Oil Rigs:  
C9N6T6XLMTK

México:

9GR4K9LGJ4Z

New York:

L6V9NHBWVXH

Las Vegas:

GPTSCBR6SY3

Underground:

W7FLMKZ96JF

## MEGA

### ZERO TOLERANCE

#### ÚLTIMO PASSWORD

!ZoPHYYJ!

## MEGA

### NBA LIVE 95

#### MUDE AS ESTASTÍSTICAS

Quando você estiver com a a posse da bola durante o jogo, mantenha pressionado o botão A e aperte Start. Todos serão congelados, exceto você. Quando arremessar, a porcentagem aparecerá no canto superior esquerdo da tela. Para voltar ao jogo, aperte A e Start novamente.

## MEGA

### CONTRA: HARD CORPS

#### TODAS AS ARMAS

Pause o jogo e entre com ↑↓↓ (não, este não é o código da Konami!) A, ↑↓↓, B, ↑↓↓, C.

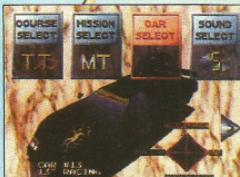


**PLAYSTATION****RIDGE RACER****CIRCUITO-EXTRA**

Obtenha a primeira colocação em todos os circuitos. Depois de pilotar em todos eles, vá para o Course Select. Você vai notar que existem circuitos-extras onde se corre em direção inversa em relação aos outros.

**VERSUS BLACK CAR**

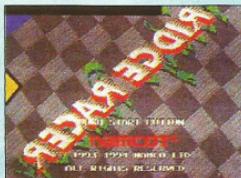
Como na dica acima, antes de qualquer coisa termine em primeiro lugar em todas as pistas. No Course Select escolha T.T. (Time Trial) e observe que há um carro preto. Esta é uma supermáquina, a mais possante do jogo. Vencê-la é uma missão bastante difícil.

**12 CARROS**

Jogue uma partida de Galaxian enquanto o jogo estiver carregando. Acerte todas as naves antes de terminar o carregamento e escolha entre 12 carros em vez de 4.

**BLACK CAR**

Comece usando a segunda dica. Vença o Black Car e chegue em primeiro lugar. Jamais deixe o carro negro ultrapassá-lo! Se você conseguir a façanha, o Black Car vai estar inteirinho a sua disposição.

**TITLE TEST**

Mantenha pressionados os botões L1 e R1 (os "top buttons" superiores) e, sem soltá-los, pressione o direcional ou os botões para obter vários efeitos com a tela-título.

**MEGA****BEAVIS & BUTT - HEAD****CÓDIGOS PARA  
ÚLTIMA ÁREA**

+Pkhw bFit1 fu-KA



**SEGA CD  
3 DO - 32 X  
JAGUAR  
SUPER NES  
MEGA DRIVE**

Rua Tuiuti, 1.085 - Tatuapé  
Tel.: 295-6858  
Av. Gabriela Mistral, 107  
Penha - Tel.: 296-7370



**SENSACIONAL PROMOÇÃO!!**  
Alugue na MSM e concorra a uma  
super mountain bike  
**MAIS DE 1000 TÍTULOS  
ORIGINAIS**  
**ASSISTÊNCIA TÉCNICA**  
**TUDO ISSO E MUITO MAIS**  
**CONFIRA!**

Rua Cristiano Viana, 1182  
Fone: 864-5083

# SUPER GP DICAS



NEO GEO

NEO CD

## SAMURAI SHODOWN II

FAÇA APARECER / CONTROLE KUROKO

Esse parece ser o mês das dicas para controlar os personagens secretos. Agora é a vez de comandar Kuroko, o misterioso juiz de

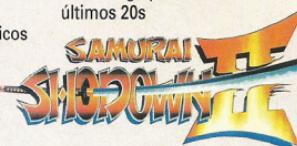
### Samurai Shodown II.

Mas o que esse cara tem de golpe não é brincadeira. A maioria deles são golpes conhecidos de clássicos da SNK como **Fatal Fury** e **Art of Fighting**.

Primeiramente,

vamos ver como fazer para ele aparecer no modo versus CPU. Há duas possibilidades:

- Kuroko aparece aleatoriamente a partir da fase 3.
- Nas fases 8, 10 ou 12, vença o primeiro round e no segundo mate o oponente com um golpe fatal nos últimos 20s



**Haoh Shoukou Ken:**  
→ ↘ ↙ ↘  
→ + A



**Kooh Ken:**  
↓ ↘ + A.  
**Golpe de Ryo Sakazaki**



**Blitz Ball:**  
↓ ↘ ↗ + A.  
Lembra da magia de Wolfgang Krauser?



**Sembei Shuriken:**  
(c) ↘ + A.  
By Jubei Yamada



**Bakurai Hou:**  
c ↘ ↗ + BC.  
Magia de Sheng de F. Fury



**Mega Smash:**  
↓ ↘ + B.  
Por John Clawley



**Bean Ball:**  
↓ ↘ ↗ + BC.  
Essa magia é original



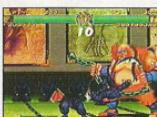
**Zantatsu Ha:**  
↓ ↘ ↗  
↙ + A.  
De Eiji Kisaragi



**Boneco:**  
↖ ↘ ↗ ↘  
+ D.  
Kuroko também vira boneco



**Fatal 1 (Kuroko Rambu):**  
→ ↘ ↗ ↘ + AB. **Fatal 2 (Kuroko Dai Rambu):**  
→ ↘ ↗ ↘ + CD



**Bakubu Wan:** tomar um golpe com ABC pressionados. **Bakubu Kyaku:** tomar um golpe com BCD pressionados.



**Shirahata Jin:** → + ABC.  
Devolve magias

**Akahata Jin:** → + BCD.  
Devolve magias e ataca

**Gekihou:** C bem rápido.  
Anti-aéreo

**Rakukigeki:** ↘ ↘ ↗ ↘ + A.  
Traz o adversário

**Gihatou:** ↓ quando medirem forças

da luta.

O quê? Você quer a dica para controlar Kuroko?

Esses leitores são exigentes demais... Lá vai:

- Entre no modo 1P VS 2P.
- Quando for escolher o lutador, digite ↑↓←→
- E A.

**Obs.:** este truque só funciona no Neo Geo doméstico ou Neo Geo CD, não sendo válido para máquinas profissionais (arcade).

## X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

## FAÇA APARECER / CONTROLE GOUKI

**SGP** na frente de novo! Gouki (Akuma), o todo poderoso lutador secreto de **Super Street Fighter II X**, faz uma aparição mais que especial neste **X-Men**. Para Gouki aparecer no modo vs CPU, durante o sexto adversário satisfaça as condições:

- i. Não estar no modo automático;
- ii. Não ter usado continues;
- iii. Fazer first attack em todos os rounds;
- iv. Acertar o Hyper X em metade dos rounds;
- v. Ganhar todos os rounds;
- vi. Ultrapassar o número de combos definidos para



**Hadouken:** ↓↘+ soco.  
Tem também o aéreo



**Shoryuken:** →↓↘+ soco.  
Múltiplos acertos



**Shingan Gouken (X-Ability):**  
↓↖+ soco. Defenda e...



**Tatsumaki Zankukyaku:**  
↓↖+ chute. Válido no ar



**Ryuseikyaku:** ↓↘+ chute  
no ar. Mergulho animal!



**Ashura Senku (X-Ability):**  
→↓↘↖+ SSS/CCC



**Shinku Hadouken (Hyper X):** ↓↘↓↘+ soco



**Violent Shoryuken (Hyper X):** ↓↘↓↘+ soco

cada lutador:  
Wolverine - 8, Psylocke - 10,  
Colossus - 3, Cyclops - 17,  
Storm - 25, Ice Man - 50,  
Spiral - 21, Silver Samurai -  
28, Omega Red - 10,  
Sentinel - 10.

Mas a melhor dica vem agora. Para controlar Gouki:  

1. Durante a seleção de personagem, deixe 1 segundo sobre Spiral (no caso do controle 1) ou sobre Storm (se estiver no controle 2);
2. Colocar o cursor nos seguintes lutadores: (controle 1) Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Ice Man, Colossus, Cyclops,

Wolverine e Omega Red. (controle 2) Cyclops, Colossus, Ice Man, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai;  

3. Deixar 1 segundo sobre Silver Samurai (controle 1) ou sobre Spiral (controle 2);
4. Aperte simultaneamente soco forte + chute fraco + chute forte.

Gouki do **X-Men** conta com quase todos os golpes da época do **Street Fighter**, além de ter novos golpes exclusivos desse **X-Men**. Podem ficar tranquilos: Gouki também tem Hyper X (aliás, dois!!!). Agora é só partir para a briga!

Sempre as últimas novidades!!

## NOSSAS LOJAS:

## CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - (011) 831-0444  
SANTANA - (011) 950-6329  
V. MARIANA - (011) 549-7383  
PINHEIROS - (011) 280-3220  
IPIRANGA - (011) 273-6784  
VILA OLÍMPIA - (011) 822-0515  
VILA CARRÃO - (011) 295-1190  
MOEMA - (011) 536-0529  
VILA FORMOSA - (011) 918-9117  
TREMÉMBÉ - (011) 953-6743

## GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - (011) 209-0971  
S. B. DO CAMPO - (011) 452-2612  
OSASCO - (011) 705-2701  
DIADEMA - (011) 746-1986

## INTERIOR SP

RIBEIRÃO PRETO - (016) 625-8094  
S. JOSÉ DOS CAMPOS - (0123) 41-7250  
OURINHOS - (0143) 22-2424  
INDAIATUBA - (0192) 75-3025

## OUTROS ESTADOS

## BAHIA

SALVADOR - (071) 248-8609  
SENHOR DO BONFIM - (075) 841-1776

## BRASÍLIA

ASA NORTE - (061) 274-3311  
CRUZEIRO NOVO - (061) 234-8822

## MINAS GERAIS

BETIM - (031) 531-3036  
POUSO ALEGRE - (035) 422-4603

## PARAÍBA

JOÃO PESSOA - (083) 226-2369

## PERNAMBUCO

RECIFE - (081) 465-4029

## RIO DE JANEIRO

MEIER - (021) 596-2111

Rua Juventus, 831  
São Paulo - SP  
Tel: (011) 591 0039

# SUPER GP DICAS

SNES

## VORTEX PASSWORDS

O código não é dos mais originais, mas o resultado é bastante satisfatório. Se quiser assistir às cenas finais de Super Mônaco GP II, selecione o "World Champion" e entre no password com a senha "Cham-pion".

## O MELHOR PREÇO...

... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO \* SEGA CD  
JAGUAR \* SNES  
32X \* NEO GEO

## LOCAÇÃO E VENDA

LIGUE JÁ  
011-7444799

*Splash*  
Video

AV. GOIÁS, 401 - CENTRO  
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

MEGA

## BATALHAS EXTRAS

Enquanto você ainda estiver no Story Mode, vá para o canto direito da tela de Gargoyle's Peak. Haverá uma escadaria que desce por todo o penhasco. O negócio é fazer com que Shaq Fu desça até encontrar a porta preta.

SHAO FU



SNES

## DICA DO AÇOGUEIRO

Para ver rolar sangue durante as lutas de Shaq Fu, entre no Options e acione rapidamente no controle 1 o código Y, X, B, A, L, R. Se fizer direito, a tela fica vermelha. Aí, é só jogar pra ver correr sangue!

MEGA

## PASSWORDS

Para ir parar as fases seguintes, entre na tela de password, pressione a sequência dos quatro personagens e Start (recorra ao manual e identifique os personagens):

**Fase 2:** Puss Creature, Scab Creature, Fart Ghost

BOOGERMAN

## Boogerman Revolta Boss:

Troll, Miner Goblin, Nose Goblin, Fart Ghost

**Fase 3:** Nose Goblin, Scab Creature, Fart Ghost, Troll

**Deorder Ant Boss:** Fart Ghost, Scab Creature, Troll, Miner Goblin

**Fase 4:** Nose Goblin, Puss Creature, Ogre, Scab Creature

**Fase 5:** Scab Creature, Fart

Ghost, Abdominal Sewer Man, Boogerman

**Flyboy Boss:** Boogerman, Puss Creature, Miner Goblin, Scab Creature

**Fase 6:** Puss Creature, Boogerman, Fart Ghost, Puss Creature

**Boogermanmeister Boss:** Puss Creature, Abdominal Sewer Man, Boogerman, Miner Goblin.

MEGA

## AERO THE ACROBAT 2

### SELEÇÃO DE FASES

Vá para a tela de opções e, no sound test, programe os sons nesta ordem: 8, 4, 19, 71 (pressione o botão A para tocar cada som). Se você fizer isso certo, a tela emitirá um brilho. Saia da tela de opções e comece uma nova partida. Pressione Start para pausar e, simultaneamente, pressione e segure para baixo, A e C. Uma tela de seleção de fases irá aparecer.

MEGA

## MODO DEBUG

Ecco fica bem mais fácil com esta dica. Em qualquer momento do jogo, gire a tela em torno de Ecco e, quando ele estiver de

ECCO 2

frente para você, pause e entre com esta sequência: A, B, C, B, C, A, C, A, B. Você poderá selecionar qualquer fase do jogo e ganhar vidas ilimitadas.

MEGA

## MICKEY MANIA

### SELEÇÃO DE FASES

Na tela de opções, escolha o Sound Test. Ajuste Music para continuar, FX para aparecer e Speeche para pensar. Mova o

cursor para Exit e deixe o direcional à esquerda até a confirmação do truque. Comece uma partida e a seleção de fases aparece.

**SNES****NOSFERATU****9 CRISTais**

Durante o jogo, dê uma pausa e digite ↑ X → A ↓ B ← e Y para ficar com 9 cristais ao despausar o jogo.

**ENERGIA**

Pause o jogo durante o movimento do chute circular (para trás + Y). Digite ↑ X → A ↓ B ← e despause.

**SELEÇÃO DE FASE**STAGE SELECT  
BOSS 6

Na tela de Option, coloque o cursor em EXIT. Digite L L R R R L L L para escolher a fase deste jogo.

**MEGA****FATAL FURY 2****DIP SWITCH**

No logo da Takara digite ↓ ← ← → + Y. Terry fala "Geyser". Entre em Test e veja a opção DIP SW. Veja para que serve:

**1º algarismo:** coloque 1 e obtenha vários efeitos.

Durante o jogo pause e despause mantendo pressionados os botões: A para não perder energia; B ou C para aumentar a defesa; X para ficar quase sem energia; Y para ficar com pouca energia; e Z para restaurar a energia.

**2º :** 1 para impossibilitar o cancelamento da provocação.

**3º :** 1 para usar os fatais sem depender da energia.

**4º :** 1 para acionar os fatais usando Mode + botão.

**5º :** 0 para desligar a troca de plano.

**6º e 7º :** 0 para desligar a invencibilidade que se forma após receber um golpe no ar.

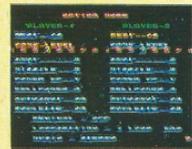
**8º :** 1 para Kim matar o oponente com Hishokyaku.

**SNES****SUPER PARODIUS****9 VIDAS**

Pause o jogo e digite ↑ ↓ ← → → → Y Y Y e A. Despause e ganhe 9 vidas. Obs: só funciona uma vez por partida.

**9 CONTINUES**

Pause o jogo e digite ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → → → B A B A X Y X Y e ganhe 9 continues.

**NÍVEL 8**

Entre no options e digite ↑ ↓ ← → → → B e A. O nível 8 vai aparecer. Obs: não use este comando durante o jogo. Senão...

**SNES****X - MEN****PASSWORD FINAL**

A password ao lado dá 5 vidas para cada X-Men na fase final:

(em cima)

**MAGNETO****PSYLOCKE****BEAST****CYCLOPS**

(em baixo)

**APOCALIPSE****CYCLOPS****WOLVERINE****XAVIER****SATURN****VIRTUA FIGHTER****MODO DIPLOMA**

Na tela de apresentação (quando estiver escrito Push Start Button), deixe pressionados ↓ C Y L R e, sem soltá-los, aperte Start.



# Nosferatu



Por Marjorie Bros

Acabou uma das mais longas novelas do videogame. Nosferatu foi anunciado faz pelo menos 2 anos. A SGP resolveu conferir o motivo de tanta demora, verificando tumba por tumba. O resultado foi bom. O jogo lembra o clássico Prince of Persia, mas aqui o personagem tem mais movimentos e golpes.

**DETONADO**



## FASE 1



Para sair da prisão no inicio do jogo, empurre as caixas para a esquerda



Essa zumbi pode ir para o chão alguns segundos, mas não pode ser morto



Time 245 Crystal 0 Kife 000



Botão de ataque mais frente, baixo ou trás ao mesmo tempo aciona os especiais



Para desligar, aperte o botão de ataque e para baixo no direcional quando correr



Mate rapidamente o lobisomem, pois ele vai ficando mais forte quando aparece a lua cheia



O cristal vermelho dá força. Nove é o limite máximo



O cristal azul aumenta ao máximo seu nível de energia



Com o cristal verde, você recupera a energia perdida



Ampulheta adiciona 50s ao seu tempo para acabar a fase

## FASE 2



Não fique dentro de perimetro de ação do olho maligno. Espere-o no lugar em que ele dá a volta



Quando o caminho estiver bloqueado, veja se pode empurrar alguma parede



Tenha muita cuidado com esses espinhos que saem da parede. Eles são uma constante no jogo



Aqui neste ponto, passe correndo para evitar que as mãos o agarrem e a consequente perda de energia



Há várias armadilhas no jogo que são acionadas quando você pisa em lugares como esse lança-flechas



Os chefes dessa fase são esses dois primatas. Mate um de cada vez para prosseguir

## FASE 3



Espera atrás da armadilha no chão que levanta a última porta. Quando a penúltima levantar, corra e deslize



Empurre a parede embaixo para ganhar espaço suficiente para correr e deslizar por cima e seguir caminho



Para abrir a porta, empurre a parede da esquerda, mas faço o mesmo nesse caso com a da direita para ela não atrapalhar depois



Em algumas fases, há duas saídas que levam a lugares diferentes. Escolha sempre o caminho mais fácil



Pule sobre a armadilha no chão para não acionar os espinhos que saem do teto. Na segunda armadilha, pule e corra rápido



Esse zumbi se joga em cima de você para comê-lo. Então, aproxime-se dele com cuidado

## Nosferatu

DETONADO!

## FASE 4



Neste ponto, empurre a parede até o fim para conseguir levantar a grade e pule até o bau



Se você quiser matar esse tipo de zumbi, é melhor se posicionar por trás dele para se dar bem



Neste ponto, você deve se abaixar para ficar bem protegido dos ataques dos inimigos



Uma novidade nesta fase são as armadilhas para urso que aparecem várias vezes no chão



Passe correndo por baixo dos espinhos

Para se aproximar desse chefe, espere, ele afundar e desvie das gotas que ele joga. Aí, fique perto e prepare o soco



## FASE 5



Aqui, não pise na armadilha. Ela aciona uma serra que sai do próprio chão e te mata de uma vez só



Você tem de ficar nesse lugar da fase 5A e, logo depois que o espinho levantar, correr e deslizar por baixo da grade



Em lugares assim, você precisa começar a correr logo depois que a tocha apagar, para poder deslizar



Uma boa tática é sempre desconfiar de mesas e cadeiras. Quem diria, elas costumam ser muito agressivas

Esse chefe pode atacar soltando um projétil em você, dando um soco quando você estiver perto...



...ou caindo em cima de você depois de ter levado uma sequência de golpes

# FASE 6



Tenha cuidado com os quadros na parede que você encontrar durante a fase 6, eles não são bons de se apreciar



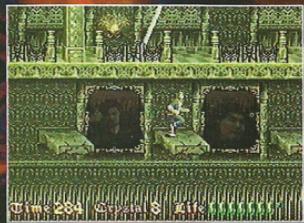
Quando chegar a este ponto, empurre a parede para obter espaço para correr. Não tenha medo de gastar sola



Aqui, rola de tudo. Além dos quadros, até as estátuas estão esperando por você para atacá-lo

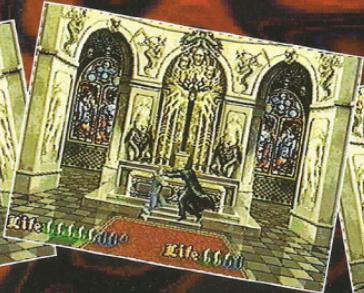
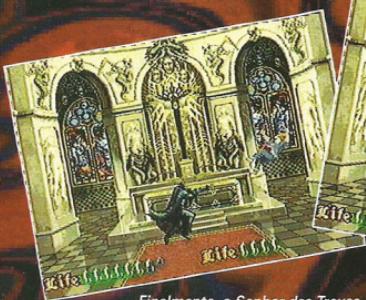


As vezes, como nos dois baús da direita nessa tela, em vez de tesouro pode haver fantasmas escondidos



Há lugares nessa fase onde é necessário correr e pular várias vezes seguidas sem parar. Para isso, depois do 1º pulo, abra o direcional e botão de pulo várias vezes

Aqui, empurre a parede para frente para ter espaço para correr e deslizar. Ai, empurre para trás para acionar a armadilha no chão e correr e deslizar de novo



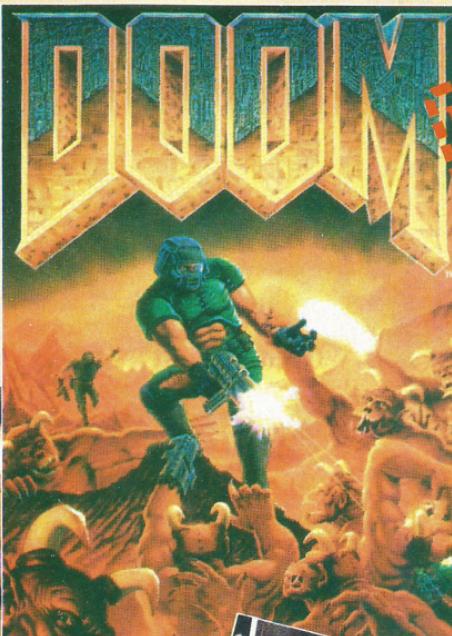
Finalmente, o Senhor das Trevas, Nosferatu. Não tente dar uma carga nele. Quando ele te derruba, usa forças malignas para levantá-lo do chão e jogá-lo de volta. Se você chegar muito perto, ele vai pegá-lo pelo pescoço. Fique a média distância quando ele vier para o chão dar socos. As vezes ele se transforma em morcego gigante. Ganhou? Então é só voltar correndo para os braços de sua amada!

**D**epois de uma carreira arrasadora no PC, Doom chega para o 32X ainda mais detonante. Recheado de armas, itens e passagens secretas, o campeão dos jogos de perspectiva em primeira pessoa mudou de universo. Agora, em vez de sair matando nazistas por aí, sua missão é mais difícil. Você tem de libertar os humanos que estão como reféns de criaturas demoníacas em Marte. Seu caminho está cheio de passagens



A equipe responsável pela criação de Doom, liderada por Carmack e Romero (ao centro)

secretas e outras surpresas que você terá de resolver a bala. Melhor, duas armas especiais foram criadas para Doom, Plasma Rifle e BFG 9.000. Não economize tiros e atenção soque a pera!



Bonecos da animação de Doom (à esq.) e Kevin Cloud, diretor de arte da ID

## AS ARMAS

### CHAINSAW

Conhecida como serra-eletrica, é uma das armas mais violentas do jogo. Não requer munição e não tem disparos.

### SHOTGUN

A famosa calibre 12 tem a vantagem de ter munição fácil de encontrar e é a mais gostosa de "brincar". Só não use para cyberdemons.

### CHAINGUN

Esta metralhadora rotativa vem desde a caçada de nazistas de Wolfenstein. Útil para imobilizar o inimigo.

### ROCKET LAUNCHER

Cuidado: esta é a única arma que fere o próprio jogador, ou seja, você. Outro problema é que sua munição é muito difícil de encontrar.

### PLASMA RIFLE

Essa é a primeira das duas armas que requerem plasma. Dispensa tanto quanto a chaingun, só que é mais potente.

### BFG 9.000

A mais forte de todas. Um disparo dela gasta 40 de plasma. É a arma ideal para limpar a tela quando houver muitos inimigos por perto.

**DETONADO**

## ITENS

### RADIATION SUIT

roupa contra o ácido verde que você encontra no chão

### BERSERK PACK

anabolizante, deixa o personagem mais forte

### BACKPACKS

- mochila de armamentos, aumenta a munição

### COMPUTER MAPS

- abre todo o mapa da fase

### SOUL SPHERES

- aumenta 100% o seu health

### HEALTH POTIONS

- pote que dá 2% de energia a mais

### SECURITY ARMOR

- armadura que dá 100% de armor

### COMBAT ARMOR

- armadura que dá 200% de armor

### SPIRITUAL ARMOR

- item que dá 2% de armor

### STIMPACKS

- dá 20% de health

### MEDIKITS

- dá 50% de health

### INVULNERABILITY

- ARTIFACT - deixa você invulnerável por um curto período de tempo

### KEYCARDS

- dependendo da cor da chave, você abre portas com batentes que tenham a mesma cor dela

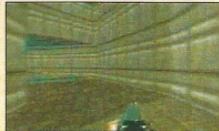
## FASE 1



Seguindo o caminho obrigatório da fase, você vai encontrar esta parede mais clara, onde está a primeira passagem secreta



Depois da primeira passagem, você encontra uma porta e, depois dela, uma luz piscando. Passando pela luz você abre a segunda passagem



Saindo da luz, você vai achar outra passagem secreta

## FASE 2



Essa parede marrom tem uma alavanca que permite abrir a passagem a seguir



Nesta passagem secreta, você encontra uma soul sphere e uma chaingun



Até esta pilha há uma alavanca que abre a passagem abaixo



Para abrir esta parede, o jeito é meter bala



Nas escadarias, há mais uma passagem



Mais uma no filete de ferro



Outra! Vá para o elevador de carga. Mas tome cuidado, há inimigos também



Passe onde a parede estiver com riscos diferentes

## FASE 3



Vá por aqui e abra a alavanca para ir para passagem seguinte



Entrando rápido na passagem anterior, você acha outras duas



Indo à direita, você encontra uma Rocket Launcher. Pelo caminho do ácido, você acha a alavanca. A saída é na parede de cor diferente



Depois desta ponte, tem uma saída que o levará à fase 17. Até esta saída, há um elevador escondido



À direita desta porta há uma parede com tom de cor diferente. Quem procura acha!

## FASE 17



Aqui, você vai encontrar mais duas passagens. Primeiro, siga a luz que ilumina o chão à esquerda. A outra está na quina da parede à direita. Force a parede e um elevador faz o resto por você. Pegue todos os itens e, em frente, force de novo a parede que você vai encontrar a saída



Nesta parede tem mais uma. Mexa-se



## FASE 4



Na parede antes da porta à esquerda, há mais itens



Aqui, quando chegar ao corredor com ácido, você pode ir para qualquer um dos lados. À esq., há uma soul sphere

# DOOM

**DETONADO!**



Na sala do meio, há uma alavancinha que abre passagem



Caia da ponte e entre na parte avançada da parede



Atrás destes inimigos, há uma passagem secreta. Force as paredes até abrir



À direita, você pega a roupa especial contra ácido



Na parede à dir., há roupa especial. À esq., há chainsaw e à frente um soul sphere



Para abrir esta porta, acione as 2 alavancas anteriores



À esquerda, você encontra uma passagem que leva ao começo da fase



A alavancinha abre a ponte final



Esta porta é de uma passagem do começo, que só abre com a chave azul



A alavancinha à esquerda abre caminho para você entrar pela passagem seguinte



Pise na varanda e a ponte abaixo se abrirá



Nestas paredes, abre-se uma plataforma inútil



## FASE 5



Suba nas plataformas para acionar as alavancas das portas



A porta foi aberta pela alavancinha da pilastra da esquerda...



Vá para onde não tem luz para esta passagem se abrir



Atrás do barril, há uma passagem secreta com itens



...e esta pela da direita



Caindo no ácido, à frente há uma soul sphere e depois você encontra a saída



Neste ponto, você ouve o som de duas portas se abrindo. Ái estão elas



No final da segunda porta, entre e pegue uma soul sphere



A luz de sala à direita abre esta porta, onde há vários inimigos



Na porta de batente vermelho, você pega a chave azul e abre a passagem



Evite as passagens secretas dos dois lados, são inúteis



No final da passagem anterior, force uma parede e você vai achar este corredor onde há outra soul sphere



Depois de subir na plataforma, pule no ácido



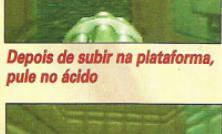
Na parede marrom, dentro da outra, está a próxima



Com esta alavanca, você abre outras duas



Aqui, a luz abre duas portas e alavanca atrás uma terceira por onde você sai



Pegue a soul sphere e saia na parede mais clara



Para ir em frente aqui, é necessário ter muita habilidade



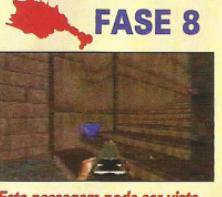
Esta alavanca abre as portas ao fundo



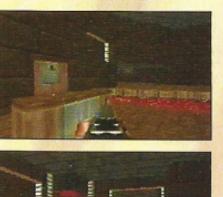
À direita, no local onde bate a luz há um elevador. Suba nele para pegar vários itens



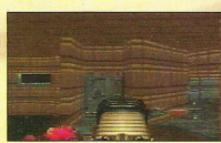
Antes de sair, abre a alavanca para baixar a chainsaw



Esta passagem pode ser vista na tela com o mapa, logo no começo da fase



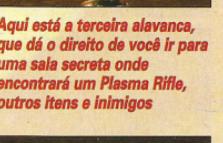
Aqui está a terceira alavanca, que dá o direito de você ir para uma sala secreta onde encontrará um Plasma Rifle, outros itens e inimigos



Pulando para o outro lado da plataforma, você ganha mais uns itens para a coleção



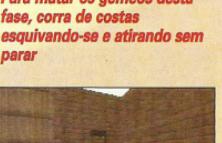
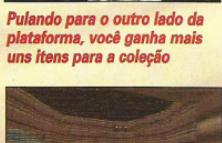
Para matar os gêmeos desta fase, corra de costas esquivando-se e atirando sem parar



Abra primeiro a carinha da esquerda, onde você vai achar um corredor extenso e cheio de itens. A cara da direita abaixa a parede ao lado



Suba na plataforma e aione esta alavanca. Agora não acontece nada, mas você terá ganhos mais para frente



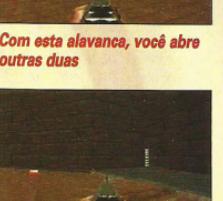
## FASE 9



Depois de subir na plataforma, pule no ácido



Para ir em frente aqui, é necessário ter muita habilidade



Esta alavanca abre as portas ao fundo

## FASE 7



À direita, no local onde bate a luz há um elevador. Suba nele para pegar vários itens



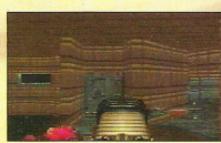
Antes de sair, abre a alavanca para baixar a chainsaw



Esta passagem pode ser vista na tela com o mapa, logo no começo da fase



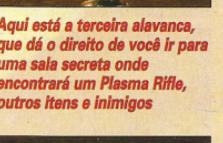
Aqui está a terceira alavanca, que dá o direito de você ir para uma sala secreta onde encontrará um Plasma Rifle, outros itens e inimigos



Pulando para o outro lado da plataforma, você ganha mais uns itens para a coleção



Para matar os gêmeos desta fase, corra de costas esquivando-se e atirando sem parar



Abra primeiro a carinha da esquerda, onde você vai achar um corredor extenso e cheio de itens. A cara da direita abaixa a parede ao lado

# DOOM

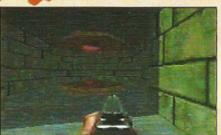
**DETONA'DOM**

PLAY

## FASE 12



Abra a cerinha da foto anterior para pegar, caso ainda não tenha, um Plasma Rifle



Esta luz ilumina a primeira passagem secreta da fase



Abre o crânio para acionar o elevador

## FASE 10



Abaixe a alavanca e a munição shot gun também abaixar



A alavanca dentro da porta vermelha abre a saída



Meta o dedo no gatilho para abrir esta porta



Ao matar este bichão, abre-se a passagem próxima ao fim



Essas paredes rosas tem mais uma passagem secreta



A saída desta passagem é na carinha. Vá em frente



Abra as alavancas atrás das pilastres que estão subindo e 3 portas vão se abrir na sala



Experimente forçar esta parede escura com a carinha em cima



De novo! A saída é outra vez pela carinha



No crânio à esquerda, você abre a ponte do final



Há três caminhos: à esquerda, vá até a luz e pegue a soul sphere



A parede com filetes de ferro economiza tempo



Na parte das cinco portas, caia na lava e ache uma novidade: outra passagem secreta



Antes da saída do chão de ácido, vá para a direita



À esquerda, quase imperceptível, outra passagem



Caminhe um pouco para frente para conseguir abrir a próxima passagem

## FASE 13



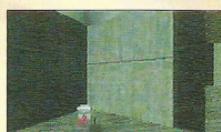
Esta caveirinha abre mais uma porta



Pegando esta chave, você terá acesso a uma passagem onde tem um monte de belzebu



Nesta parede com o monstro desenhado, cuidado com o Cyber Demon



Na parede mais uma chainsaw para a coleção



Nesta parede mais escura, se você ainda não tiver pegue uma chainsaw



Nesta cara, aciona-se uma passagem que demora a se manifestar



A maioria das portas desta fase são deste tipo



Subindo até o fim estas escadas, esta porta vai se abrir



Esta carinha abre caminho para Berserk Pack



## FASE 15



## FASE 16



Apenas cinco Cyber Demons pra começar. Se estiver no Level Nightmare, são oito, pra você brincar um pouco mais



Item inédito: invulnerabilidade. Ao matar Cyber Demon, uma passagem se abre abaixo



Vá ao buraco do meio, mas fique com a chave azul de reserva



Enfim, a saída. Você pode enfim ficar um bom tempo sem labirintos e passagens secretas!



# COMPUTER Zone

**CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR**

**DA INFORMÁTICA**

## Disney lança nova linha informatizada para nanicos

Muito antes do homem pisar na lua, um cara meio megalomaniaco ditava os padrões de entretenimento que influenciariam a chamada cultura ocidental. Quem nunca ouviu falar de Walt Disney, o inventor de Mickey, Pato Donald, Pateta e uma galeria de célebres personagens imortalizados nos gibis e desenhos animados para TV e cinema? Pois é, chegou a vez da geração informatizada conhecer algumas das obras primas deste fantástico universo. Pensando nos nanicos, a Disney Software está lançando uma linha com 12 CDs diversificados, em títulos que unem o entretenimento a elementos pedagógicos. Storybooks, livros em

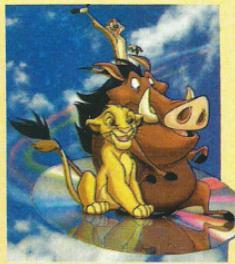


*Pateta, Mickey e Donald juntos em seu PC*



*Animações com a turma de A Bela e a Fera*

que a história pode ser acessada de diversas maneiras; Jogos de diversas modalidades que estimulam o raciocínio da criança; Studio, para colorir, desenhar, recravar; a série pré-escola, jogos de contar, abecedário; Animation Studio, com os toques mágicos da animação Disney; e muito mais. Os preços variam de US \$15,95 a US \$49,95.



## Nascar Racing mostra o que é um simulador

A Nascar é a modalidade automobilística mais popular dos EUA. Em competitividade, faz da F-1 um monótono desfile de karts. A prova é disputada por carros diferentes, enfileirados em alta velocidade rumo à chegada. O papel dos pilotos é deixado em segundo plano, enfusados pelos brasões das empresas, no geral as



*O modem acessa mais competidores*



*A maioria dos circuitos é oval, há apenas um misto*



*Vista área do famoso circuito de Phoenix*

gigantes de Atlantic City: Ford vs Chevrolet vs Pontiac. Para desenvolver um simulador que conseguisse passar para o videogame as emoções da Nascar, a Papyrus Design Group fez um

levantamento de todos os detalhes: dos pilotos, circuitos tradicionais e de alta velocidade ao desempenho dos carros. O resultado é surpreendente. Enquanto o jogo carrega, você é apresentado ao universo Nascar pela voz digitalizada de Ned Jarret, o campeão de todos os



em qualquer pista ou correr toda a temporada. São ao todo nove circuitos (a Papyrus promete lançar mais em pouco tempo): o Atlanta Oval, o Watkins Glen (estrada), o Super Speed Talledega 200 mph, o Phoenix oval, o Bristol Lightning Fast, Michigan, Dralington oval,

tempos da modalidade. Como no seu predecessor, **IndyCar Racing**, em **Nascar Racing** você pode optar entre começar por corridas simples, praticar



**DICA:** a temperatura dos pneus não deve passar de 250 graus Farenheit, se não booom! De resto, o pit não é obrigatório



Com o Paint Shop você cria a sua própria escuderia

meia milha de Martinsville, uma milha de Loudon e New Hampshire. Além da escolha do



*Na opção SVGA, os gráficos são fantásticos, mas para rodar o jogo com uma velocidade decente, só com um Pentium*



**DICA:** cuidado com a velocidade dentro do box, não exceda o limite de 55 milhas



**Aqui vale tudo, até tirar o adversário para fora da pista**

# NASCAR. Racing

bólido, há outra dúvida cruel na hora dos pneus: Goodyear, mais duradoura, ou Hoosier, mais rápido. Em **Nascar** fica mais nítida a diferença entre um game e um simulador. O grande segredo das escuderias está em que cada circuito requer um plano mecânico

diferente, inclusive para as condições climáticas. Aí é que **Nascar** extravasa a jogabilidade e faz com que o "piloto" trate toda uma metodologia para superar a equipe concorrente. Qualquer falha pode significar a derrota. Para chegar à



fórmula, é preciso um teste de combinações mecânicas - transmissão, spoiléiers, cambio, freios, sistema de pressão. A Papyrus teve a sacada de pôr no modo campeonato 3 corridas de ajuste e 1 de qualificação, antes da prova definitiva.



*O modo replay pode ser acionado a qualquer momento do jogo. Ao todo, são 12 tomadas diferentes*

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

**Modo VGA:** 386 DX/33MHz  
Drive double-speed CD Rom  
4 MB RAM  
DOS 5.0 ou maior  
15 MB hard-drive space  
**Modo SVGA:** 486/66 Mhz  
8 MB RAM

# SUPER GP EXPRESS

## CINEMA

### AS DUAS GERAÇÕES DE STAR TREK



Star Trek  
Communicator, uma publicação bimestral

dedicada exclusivamente ao universo Star Trek, divulgou recentemente uma matéria completa sobre mais um filme da série sci-fi de maior sucesso no cinema. Até aí, nenhuma novidade. O estardalhaço está em Star

Trek Generations será o último capítulo da saga com a tripulação de Kirk. O filme consegue a proeza de reunir pela primeira (e última) vez os tripulantes das duas gerações: a original, com Kirk, Chekov e Scotty (o Dr. Spock e o Dr. McCoy não quiseram participar) e a nova, com Picard, Riker, Data e Cia. Para contracenar com esses dinossauros de

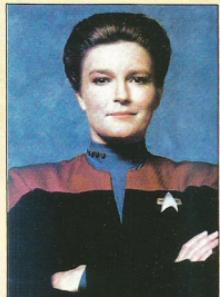
hollywood, o diretor David Carson escalou um vilão peso pesado, interpretado pelo ator Malcolm MacDowell (Laranja Mecânica, Calígula). No término deste

sétimo filme, uma catástrofe de proporções bíblicas: a morte de Kirk. Graças ao tempero certo do enredo, o filme se firmou como o novo sucesso de bilheteria nos EUA, tendo arrecadado mais de US\$ 80 milhões poucos meses

Encontro de duas gerações:  
Kirk (antiga) e Picard (nova)



Cena do filme Generations. Aqui, Soran questiona Geordi sobre os planos de Picard



Kate Mulgrew, que faz a capitã Kathryn Janeway

depois de ter estreado. Com o sucesso, já está prevista para o próximo ano a realização do oitavo filme da série. Desta vez, o antigo elenco sai de cena para dar lugar à nova geração. Outra mudança radical que deve acontecer diz respeito ao seriado de TV Star Trek New Generation. Em seu lugar entrará a Star Trek Voyager com uma capitã, Kathryn Janeway (interpretada pela atriz Kate Mulgrew), que assume o posto de Kirk (William Shatner).

### ALICE COOPER VIRA AUTOR DE QUADRINHOS

Alice Cooper um dos rockeiros mais bizarros do show business norte-americano, decidiu ampliar seu horizonte literário e resolveu virar escritor de HQs. Baseado em suas músicas, The Last Temptation, é mais um gibi da série Marvel Music. O cantor protagoniza a história que remete o leitor a um

universo aterrorizante. O clima é garantido pela dupla de criação Neil Gaiman (roteiro) e Michael Zulli (ilustração). O preço é mais barato e menos barulhento que um CD da "tia" do rock: US\$ 4,95, nos EUA.

Detalhe e capa do Gibi "The Last Temptation"



### O TRISTE FIM DO PROF. XAVIER

Como o universo X-Men estava um fuzue geral, a Marvel decidiu cortar



aquela profusão de heróis e vilões e reestruturar a série do começo. Para isso, lança um especial de abertura: X-MEN Alpha, que introduz a história desde o início. Serão três meses, que terminam com outro especial: X-Men Ômega. E, seguindo a política de extermínio, o Professor Xavier, mentor intelectual do grupo, vai ser assassinado a sangue-frio. PS: O país do tetra está arrasando também nas artes gráficas. Basta checar a capa, feita pelo ilustrador Joy Madureira e os desenhos da história, assinados por Roger Cruz.

# DESENHO

## SKELETON FAZ A CABEÇA NA CBS

Sábado de manhã na CBS, uma das principais emissoras de TV americana, milhares de teens têm encontro marcado com a nova sensação dos desenhos animados. *Skeleton Warriors*

já é considerado o sucessor de *He-Man*. O desenho é inspirado no sucesso da década de 80 e supera em muito o original com efeitos computadorizados e capítulos eletrizantes.



## A FÚRIA FATAL DO QUADRINHO

Quem se vira bem com o japonês (o idioma), tem um motivo especial pra

comemorar: vai poder "devorar" um mangá (quadrinhos), da Hobby Japan Comics, dedicado inteiramente ao game *Fatal Fury*. São 19 histórias feitas por diferentes artistas, cada qual com o trabalho: cômico, de luta, terror.

*Gibi obrigatório para quem curte games. O único "probleminha" é que é todo em japonês*



# CINEMA

## MORTAL E STREET LUTAM NAS TELAS

A disputa entre **SF** e **MK** vai continuar no telão. Para fazer frente ao filme *Street Fighter II*, que estreia em maio no Brasil, a New Line Cinema (de "O Máscara" e "A Hora do Pesadelo") produziu um filme inspirado em *Mortal Kombat*. Segundo o produtor executivo Larry Kasanof (*True Lies*, *T-2*): "o

segredo de *Mortal Kombat* está na história, e não na transcrição do videogame". Para garantir o sucesso de bilheteria, o diretor Paul Andersen chamou o francês Christopher Lambert (*Highlander*) para encenar Rayden, o Deus do Trovão.



OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI:

# O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

# MULTI GAMES

## GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

**Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.**

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé  
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

que pinta na redação, a equipe traça. Foi assim com o 3DO, Jaguar e outros consoles. Como a novidade do mês foi o adaptador 32X, sobrou título para a seção. O escolhido foi **Cosmic Carnage**.

**Carnage**, pelo suor para se chegar ao final verdadeiro. Sempre que alguém chegava ao fim, faltava alguma coisa.

Depois de muito sangue, suor e luta, o nosso Baby (como sempre) descobriu algumas técnicas especiais para poupar tempo e conseguir escapar antes de o planeta explodir.

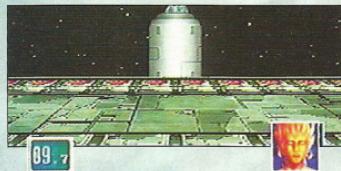
# COSMIC CARNAGE



**DICA:**  
procure tirar  
a armadura  
do rival, para  
ganhar  
tempo



**DICA:** outra  
maneira de  
ganhar  
tempo é  
executando  
os "fatalities"



**BAD END**

**Se o tempo não for**  
**suficiente, sua nave explode**  
**junto com o planeta**

*You are the winner of the carnage!  
However, the ship exploded  
before you escaped.  
It only you had finished them faster.*

**Para escapar desse destino**  
**cruel, só lendo as dicas da**  
**Supergamepower**



**Para fugir**  
**a salvo é**  
**preciso**  
**mais de 28**  
**segundos**



**O final é o mesmo para qualquer personagem**

**Fundador**  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Dirutor da Unidade:**  
José Renato Dias de Aguiar

**SUPER GAME POWER**

ANO 1 - Nº 12 - MARÇO DE 1995

## REDAÇÃO

**Editor Chefe:** Marcelo Morales  
**Editor:** Ruben Barros  
**Chefe de Arte:** Helena Kantor  
**Assistente Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri  
**Redator:** Marcelo Câmara  
**Consultores:** Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi [jogos]  
**Ilustração** [vinheta Pré-Estréia]: Gisele/Martini

## ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

**Gerente:** Sean Ament  
**Coordenação de Produção:** Fran Moreira Júnior  
**Editoração:** Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma, Dennis D. F. Arruda  
**Coordenador Gráfico:** Walmir Dionizio  
**Assistente de Produção:** Jaime de Lima

## MARKETING

**Gerente de Produto:** Roberto Carnicelli  
**Assistente de Marketing:** Camila S. B. Bossanezi

## PUBLICIDADE

**Gerente:** Lucia M. Roscio  
**Executiva de Contas:** Alda Marin  
**Contato:** Sheila Briz  
**Assistente:** Adriana Borella

## PROPAGANDA E PROMOÇÃO:

**Coordenadora:** Ione Fabiano  
**Ass. de Promoção:** Sônia R. Sassi  
**Chefe de Arte:** Chicó Barbosa  
**Redatora:** Tânia Mara de Oliveira  
**Assistente de Arte:** Edgar Morelli

## Directora responsável:

**Directoria:** Charles Krell, Plácido Nicollito, José Renato Dias de Aguiar, Shozu Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Carvalho

**SUPERGAMEPOWER** é uma publicação mensal da GLC - Comunicações, Laser e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. Redação e Correspondência: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. Telefones: Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 317-4720; Celular: (011) 851-3644, ramais 24, 25, Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramais 263/293/193.

Impresso pela Divisão Gráfica da Editora Abril Ltda, Av. Giovanni Alves de Lima, 4400. Distribuído em todo o mundo pelo Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números, Artesados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à S/A - Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 810-4800; Celular: (011) 851-3644. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recambiadas.

**IVZ**

# RUNNER TEEN

# TÃO DIVERTIDO QUANTO VIDEO-GAME

**Todos os dias, das 15:30 às 17:30h, um  
programa sob medida para você que tem de  
11 a 14 anos, com aulas de Funk, Circuito,  
Alongamento e Step.**

Runner JK - Av. Juscelino Kubitschek, 1819 - Tel.: 820.8383

Runner BTV - Av. Bem-Te-Vi, 86 - Tel.: 530.4464

Runner CPT - Av. Prof. Alceu Maynard Araújo, 71 - Tel.: 523.1235

Runner Leste - R. Serra de Botucatu, 900 - Tel.: 296.7059

Runner Angélica - Av. Angélica, 635 - Tel.: 67.4874



**RUNNER**  
HEALTH AND FITNESS

ESTA

É

A

SUA

BRALIA

# NEO-GEO CD



The Future Is Now  
**SNK**®



NEO-GEO CD

**RETRO  
AVENGERS**

**NEO GEO DO BRASIL**  
AV. EUCLIDES, 56 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 588-2300 - TEL/FAX: (011) 588-2790



# RETRO AVENGERS MELHO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *crimsonphoenix*

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](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

