

# SUPER GAMEPOWER



NOVA  
CULTURAL

JULHO 95 - Nº 16 - R\$ 4,00

## 16 BITS VIVE!

**KILLER INSTINCT** (SNES)

**MEGAMAN 7** (SNES)

**JUDGE DREDD** (MEGA)

**SPIDER-MAN** (MEGA)

## PANCADARIA!

**MORTAL KOMBAT 3**

**FATALITIES E ANIMALITIES**

**STREET - THE MOVIE**

**135 GOLPES!**

## 8 BITS RESISTE

**ASTERIX 2** (MASTER)

**DUFFY DUCK** (GBOY)

## 32 BITS EXTRAPOLA

**GUNNERS HEAVEN** (P.STATION)

**IMMERCENARY** (3DO)

**ASTAL** (SATURN)

**ZAXXON** (32X)

## PESADELO NO PC: FULL THROTTLE



**SUPER GAME BOY**

# O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

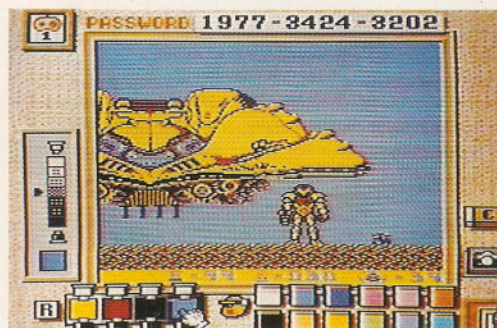
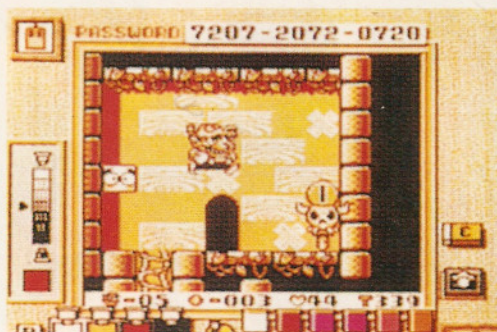
**Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.**

**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



CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA  
VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

**Super**  
**GAME BOY**  
A C C E S S O R Y

THE Best  
play Here  
Nintendo  
PLAYTRONIC



# SUPER GAME POWER

## JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>MEGA</b>	
Spots Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
Batman Forever	17
Earthworm Jim 2	17
Vectorman	17
Garfield	17
VR Troopers	17
Pro Striker 95	19
Miracle Nine	19
Crusaders of Centy	30
Justice League	31
Bloodshot	32
Judge Dredd	33
Ristar	85
Spiderman	64
<b>SNES</b>	
Donkey Kong Country 2	12
Killer Instinct	13
Mighty Morphin	14
Spots Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
Batman Forever	16
Earthworm Jim 2	17
Tenkai Makyo	18
Captain Commando	22
Phantom 2048	24
Justice League	25
Earth Bound	26
Air Cavalry	28
Bass Master	28
Jungle Strike	29
No Fear Racing	55
Megaman 7	68
<b>SEGA CD</b>	
Fahrenheit	37
<b>JAGUAR</b>	
Super Burn Out	42
Ultra Vortex	42
<b>3DO</b>	
Pyramid Intruder	15
Shock Wave 2.	15
Crossfire	16
Immercenary	38
<b>ARCADE</b>	
Batman Forever	16
Mortal Kombat 3	46
Street Fighter - The Movie	50
<b>32X</b>	
Spot Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
Virtua Fighter	20
Shadow Squadron	36
Motherbase 2000	36
Slam City	54
<b>NEO GEO</b>	
World Heroes Perfect	18
<b>SATURN</b>	
Shining Wisdom	14
Converse City Ball Four	15
Tengai Makyo	18
Digital Pinball	18
Dark Seed	19
Quo Vadis	19
Zoop	20
Astal	40
<b>PORTÁTEIS</b>	
Mega Man (GG)	14
Batman Forever (GG) (GB)	16
Galaga & Galaxian (GB)	19
Daffy Duck	44
NFL Quarterback Club	54
<b>PLAYSTATION</b>	
War Hammer	14
Spot Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
F111 Aardvark	15
Zeitgeist	15
Destruction Derby	16
Razorwing	16
Batman Forever	16
Zoop	20
Gunners Heaven	41
<b>MASTER SYSTEM</b>	
Asterix 2	45
<b>PC CD</b>	
Converse City Ball Four	15
Crossfire	16
Batman Forever	16
Zoop	20
Hearts of Darkness	21
FX Fighter	21
Mechwarrior 2	21
Werewolf vs. Comanche	21
Full Throttle	78

## SUMÁRIO

### CIRCUITO ABERTO

Todos os segredos do adaptador M2 do 3DO e o novo CD-i da Philips **10**

### PRÉ-ESTRÉIA

Donkey Kong Country e Killer Instinct: os 16 bits contra-atacam **12**

### GOLPE FINAL

Sua chance de derrotar Van Damme: todos os golpes de SF-The Movie **50**

### SUPERGP DICAS

A visão laser de Baby descobre os golpes dos vilões de Tekken para PS **56**

### DETONADO

Megaman 7 e Spiderman até o fim, sem medo de ser feliz **64**

### COMPUTER ZONE

Shouryuken, a Capcom invade a praia do seu PC **76**

### SUPERGP EXPRESS

As novas assombrações da HQ e os dois novos livros do Super-Homem **80**

### FINAL STAGE

Céu estrelado com Ristar, o novo mascote da Sega **82**



Depois do estouro da 1ª versão, chega agora Donkey Kong Country 2 (pág. 12)



Economize suas fichas com os golpes de MK 3 para arcade (pág. 46)

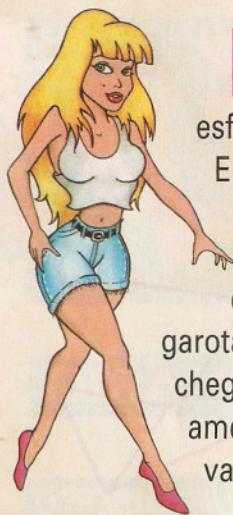


Ponha sua moto na estrada com Full Throttle, um jogo para PC (pág. 78)



Bill Games, nosso novo colaborador especialmente importado dos EUA, estreia nova coluna em cartas

# SUPER GP CARTAS



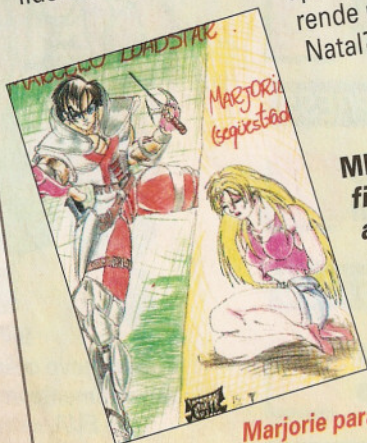
**L**eitores e leitoras, é julho, mês de férias, e o Chefinho saiu mundo afora, Bali e Caribe, mais Bora Bora e Malibu. Foi esfriar a cabeça e pensar em novidades para esse 2º semestre. Enquanto isso, na terra verdinha e amarela, sob o comando da Marjô aqui, ficamos ralando pesado para dar o melhor para você. Minha primeira providência foi acabar com esse papo de Sexo Frágil na seção de Cartas. O nome da seção das garotas passa a ser Rosa Shock e ponto. Outra novidade é a chegada de mais um colaborador para a equipe de SGP. O americano Bill Games, que trabalhou por muitos anos na vanguarda das indústrias de informática e de videogame, vai

analisar os rumos, as tendências e tudo sobre jogos para você. A edição está pegando fogo, cuidado para não queimar as mãozinhas ao folhear as páginas! A capa é dedicada aos 16 bits. A tecnologia dos 32 é o máximo, tal e coisa, mas a geração anterior ainda tem muito a dar, como Killer Instinct, prometido para agosto, ou os detonados Spider-Man (Mega) e Megaman 7 (Snes), além de outros jogos para esses consoles. Confira ainda os golpes de Mortal Kombat III e Street - The Movie. Os 32 bits estão todos presentes. De quebra, um jogão para PC, Full Throttle.

**MARJÔ**

**CARTA DO MÊS**

E aí galera? Malhando muito? Eu não. Felizmente, meu chefe é mais brando comigo. Como eu não gastei 15 centavos num selo, quantia que considero alta, para mandar uma cartinha mixuruca, estou mandando de quebra uma game idéia "duca". Saca só que legal: "Era um dia comum na SGP. O Baby detonava, Lord e Kamikaze ocupadíssimos com as diretrizes do chefe, que se resumiam numa equação matemática: (ditadura + cobrança) X (coerção + rapidez) = eficiência. Ai alguém pergunta: cadê a Marjorie? Ela foi sequestrada por editores de uma revista de games que acabou de ser lançada e exigem que o Chefe cancele todas as matérias quentes de SGP. Os bravos críticos se engajam numa jornada de busca (talvez sem volta) à mina que todos os leitores querem conhecer. Eles são liderados pelo cabeça, The Boss, que não tolera tal apelação. Quem sabe isso não rende um abono extra no Natal?



**Givanildo Barbosa dos Santos Embu- SP**

**MB: di-vi-no!! Giva, fiquei super feliz por ver a minha importância aqui, Acho que daria um jogão ou, quem sabe, um filmaço!!**

**A concorrência sequestrou Marjorie para tentar desestabilizar SGP**

## POUCAS E BOAS

Acompanhando o trabalho de vocês desde os tempos da extinta Super Game e percebi que a revista, depois que mudou, começou a puxar o saco da Nintendo. Mas a matéria sobre o **MK 2** do 32X foi o cúmulo. Disseram que o Mega é fraco e decadente. Pisaram na bola!

**Sérgio Luiz Fiça São José dos Pinhais**

**MB: querido Sérgio, acho que você está confundindo os joysticks. A crítica foi para a conversão de MK 2 para o Mega, que realmente foi**

**ruim. Assim como elogiamos After Burner e Virtua Racing para o mesmo console. E criticamos, nesta edição, o jogo Captain Commando para SNes.**

Acho esta revista a melhor que existe no Brasil, talvez no mundo. Vocês poderiam fazer uma matéria sobre o jogo **Jurassic Park** para SNes? Eu ficaria muito grato.

**Jean Patrick Gauche Blumenau - SC**

**MB: adoramos sua cartinha, Jean. O problema é que Jurassic Park é um jogo antigo. Saiu uma matéria na antiga Game Power sobre ele. Mas você pode pedir dicas para o pessoal da Playtronic pelo telefone (011) 547-0926.**

# SUPER GP RESPONDE

Carco chefe, esta é a primeira vez que escrevo para a melhor revista de games que já li, mas vou poupá-lo dos elogios que já está cansado de receber e partirei logo para o que interessa.

1- Existe o Neo Geo CD americano e o japonês? O que será fabricado no Brasil será compatível com qual deles?

2- O Neo Geo CD toca CDs só do áudio

3 - O controle do Neo Geo comum serve no Neo Geo CD?

**Kelley Gonçalves Lima**  
Tocantinópolis - TO

**MK: caro Kelley, o chefe a esta altura deve estar tomando um drink ao sol, por isso estou aqui para responder por ele. Vamos lá:**

**1- Todos eles serão**

**compatíveis entre si. 2- Toca sim Kelley, é como se você botasse uma fita de vídeo sem o áudio gravado no seu aparelho de vídeo. 3- Serve, mas a recíproca não é verdadeira, ou seja, o controle do CD não serve para o Neo Geo comum.**

Alô galera! Vou ser rápido em minhas perguntas: Quando sairá o aparelho para CD do SNes? Quanto vai custar o Ultra 64?

**Rodrigo Soares Corral**  
S. Bernardo- SP

**MK: ligeirinho, cara. CD para SNes, pelo jeito, nunca. Talvez, num futuro distante, a Nintendo pense em lançar um aparelho de CD, mas para o Ultra 64,**

**que, ao que tudo indica, deverá custar em torno de US\$ 200.**

Essa é a primeira carta que eu escrevo e gostaria de ver o meu nome na próxima edição. Algumas perguntas: 1- Ridge Racer vai sair para o Saturn?

2- E Mortal Kombat II e Super Street Fighter II Turbo, irão sair para Saturn?  
**José Manoel de Souza**  
São Paulo - SP

**BB: José, considere-se um abençoado por Deus por ver sua primeira carta já respondida, ainda que parcialmente (você exagerou nas perguntas!). Você devia tentar a sorte na loto ou na Sena. É o seguinte: É difícil sair o Ridge Racer para Saturn porque a Namco não faz parte do grupo da Sega. Não há notícias sobre o Mortal e Street. Mas bom jogos como DarkStalkers, NightWarriors, X-Men e Street Movie devem sair.**

## AKIRA E. AGORA

A briga entre Saturn e PlayStation nos fez comer bola na edição 15. O lançamento do Saturn americano foi apressado pela chegada iminente do PlayStation e ele já é encontrado nos EUA, como na pág. 10. O Saturday, programado para 2 de setembro (como escrito na página 13) foi antecipado para 11 de maio. Na edição 14, o nome da seção em que aparece Dark Forces é Computer Zone. O golpe Seal of Death, de Bishamon, em Night Warriors é ↑ ↗ → + soco, durante o salto.



### LORD MATHIAS



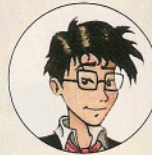
Clássicos de esporte e jogos de ação estilo Contra. Essa foi a tônica da movimentação de

Lord no mês que passou. A novidade ficou por conta de Gunners Heaven e Judge Dredd. O Lord ficou achando até que ficaria melhor que o Stallone no papel título deste filme nas telas dos cinemas. De quebra, os imortais Daytona USA e NBA Jam T.E.

### RECOMENDADOS

NBA JAM T.E.  
DAYTONA USA  
GUNNERS HEAVEN  
JUDGE DREDD

### MARCELO KAMIKAZE



Seguindo sua linha habitual de privilegiar os jogos cabeça, Marcelo continua empenhado nas

questões transcendentes de Myst e Phantasy Star IV, jogos que já lhe renderam muitas horas de meditação profunda. Influenciado pela nossa diretora de redação temporária, a bela Marjorie Bros, ele se ligou também no explosivo Full Throttle.

### RECOMENDADOS

PHANTASY STAR IV  
FULL THROTTLE  
MYST  
BREATH OF FIRE 2

### BABY BETINHO



Vocês vão ver pelas páginas desta edição (e também da passada) que nenhum jogo tem

prendido mais a atenção do nosso crítico marcial que Tekken. Mas, como novidade pouca é bobagem, Baby também ficou fissurado por World Heroes Perfect. E não deixou de lado aqueles clássicos que têm sempre lugar reservado no seu console.

### RECOMENDADOS

TEKKEN  
FATAL FURY 3  
WORLD HEROES PERFECT  
VIRTUA FIGHTER 2

### MARJORIE BROS



Como comandante desta nau durante a ausência do

Chefe, o tempo para os jogos foi bem menor. É duro coordenar esses meninos mimados. Mas, se houve uma sensação, foi Full Throttle, um jogo do PC, que vai fazer você se lembrar de Mad Max II. Mas a lagartixa Gex também continua me atraindo e divertindo muito.

### RECOMENDADOS

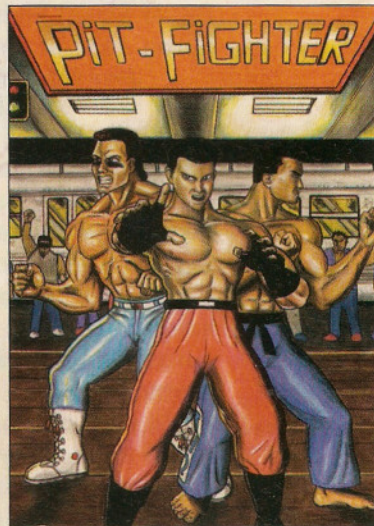
FULL THROTTLE  
GEX  
CHAOTIX  
MEGAMAN 7

# ARTE NO ENVELOPE

Numa votação muito disputada, Anderson Alves dos Santos, cheio de fantasia, imaginação e talento, leva para a cidade de Sumaré, no interior de São Paulo, um cart de SNes como prêmio.



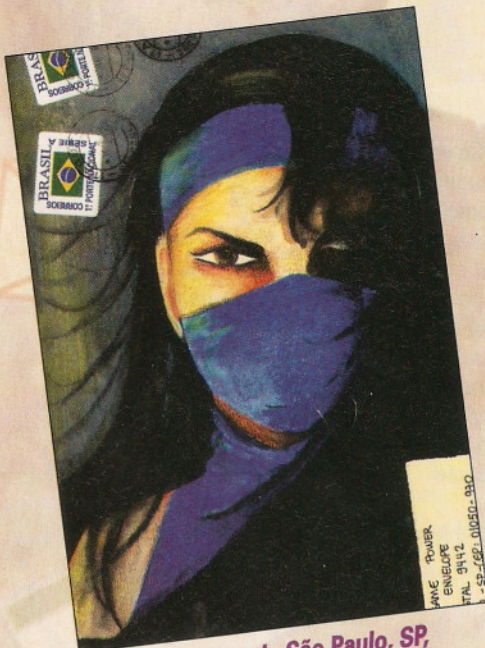
Monstros e heróis de Final Fantasy III garantiram o prêmio do mês para Anderson Alves dos Santos, de Sumaré, SP



O bom baiano Robson Nascimento Cruz, de Salvador, tirou Pit Fighter do fundo do baú



O Adriano Barrozo Mendes, de Paranaguá, PR, reuniu a galera de MK II em clima de boas festas



A Lúcia Vicente, de São Paulo, SP, fez uma Kitana das mais poderosas com sua pena



O colorido do desenho do Reinaldo Keintiro Yamada, de Guarulhos, SP, quase lhe valeu o prêmio do mês. Tente de novo, Reinaldo!



Reinaldo dos Santos, de São Paulo, SP, transferiu o Samurai Shodown para Salvador e fez a feira Samurai Só Dó



O paulistano Evandro de Moraes, com sua habitual classe, é freqüente da seção

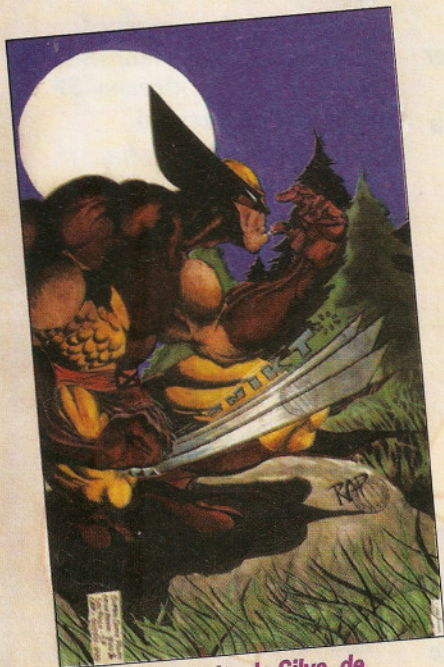
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



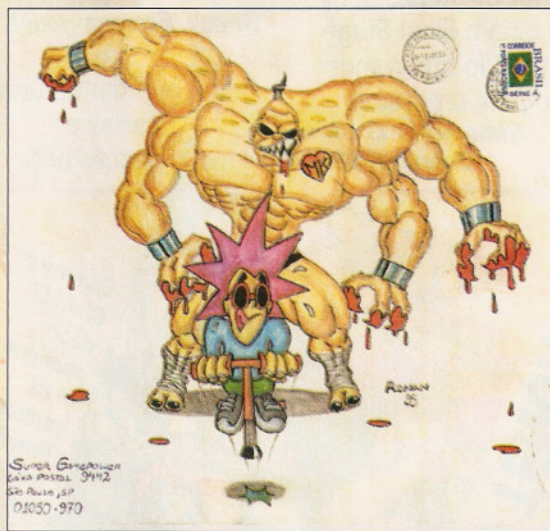
Nem a Mancha Verde conseguiu reunir uma galeria de tipos como esta do Alex Sandro de Jesus, de Canoas, RS



Marcelo de Oliveira Assis, de Varginha, MG, caprichou no desenho de Raiden

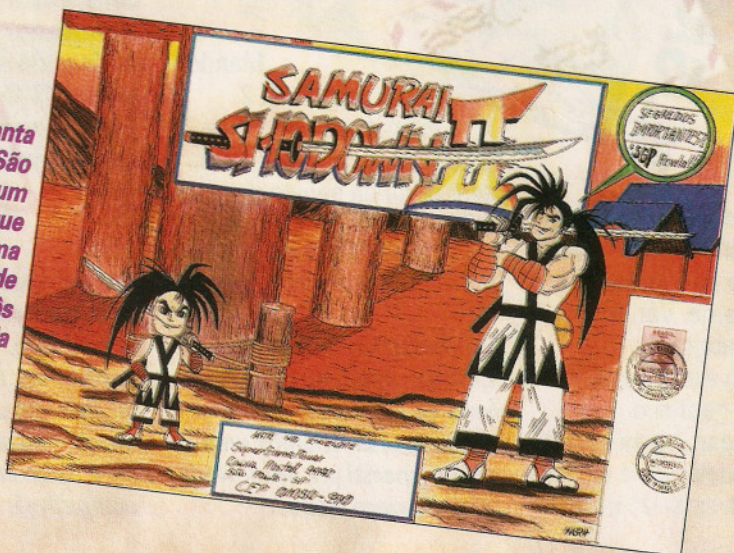


Raphael Schimitz da Silva, de Joinville, SC, que andava sumido, volta com Wolverine e lua cheia



Só na mente perversa do Renan Felipe de Azevedo Rosati, da capital paulista, o chefe iria se sujeitar a uma coisa dessas...

Marcelo Santa Roza, de São Paulo, SP, fez um cenário que parece uma mistura de templo japonês com Brasília



# MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

- 3 DO
- SEGA CD
- NEO CD
- 32 X
- NEO GEO
- PLAYSTATION
- MEGA DRIVE
- SUPER NES
- SATURN
- JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859  
TATUAPÉ - CEP 03309-000  
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA  
DE BARROS, 540  
SANTANA - CEP 02018-011  
TEL/FAX 959 0530

# SUPER GP CARTAS



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

**RPG** Sou fã incondicional das séries Phantasy Star e Final Fantasy e gostaria de saber se Phantasy Star IV sairá em português. E PS II e III? Vocês farão a estratégia para PS IV?

**Hebert Ricardo Magno**  
Salvador-BA

**MK:** pois é, Hebert, já apresentamos o Phantasy Star IV na seção detonado da edição 13 de SuperGamePower. Quanto ao seu lançamento em português, depende do sucesso de PS II e III, previstos para o final deste ano e o começo do próximo, respectivamente.

# Rosa SHOCK

Tenho 15 anos e sempre tive vontade de escrever, mas nunca tive coragem, pois dizem que só os garotos devem se interessar por games. Achei ótima a dica de jogar com o juiz do **Samurai Shodown II** e gostei de conhecer melhor os golpes dele. Vou para o Final Stage mandando um grande beijo para o pessoal.

**Simone Maria Lopes**  
Duartina- SP

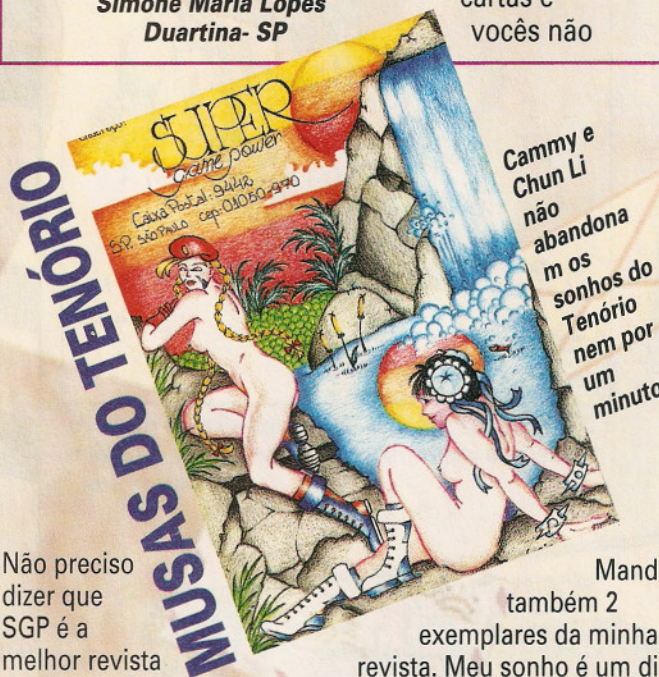
**MB:** gostei Si, já é hora de perder a vergonha! Não tem essa de que videogame é coisa só de garoto. Se já estamos craques no futebol, porque não atacar no videogame? Você sintonizou o espírito Rosa Shock. Escreva mais!

Andei mandando umas cartas e vocês não

HORA DA LIBERTAÇÃO DEFINITIVA. DEPOIS DE FICARMOS TANTO TEMPO COM UM NOME IMPOSTO PELA TIRANIA DO CHEFE, APROVEITO AS FÉRIAS DELE PARA DAR FORÇA E COR À SEÇÃO DAS MENINAS

responderam. Quando saiu a **SGP 1** era lotada de dicas de Game Boy, agora elas sumiram. Gostaria que vocês publicassem mais novidades e dicas, por favor. O espaço de portáteis é tão pequeno!  
**Erika Kazihara Morishita**  
Suzano- SP

**MB:** superprazer em responder sua cartinha, Erika. Pedi pra preparem especialmente pra você a matéria desta edição sobre o Daffy Duck. E vamos ficar



**MK:** Não preciso dizer que SGP é a melhor revista do Brasil, pois está na cara. Tenho 19 anos, estou terminando o 2º grau e sou maluco por desenhar e por videogame. Vários desenhos meus já apareceram em revistas, mas nunca ganhei o primeiro lugar. Agora investi pesado no desenho e até, se possível, na carta do mês.

**MB:** Fabinho, você mostrou a alma das lutadoras! não foi a carta do mês, mas, em compensação, criamos uma seção especial pra você! Nada mau. Apareça, beijos!

**Fábio Tenório da Silva**  
Niterói - RJ

## LEITOR IMPORTADO

Desde fevereiro estou no Japão e quero comprar alguns games daqui para levar para o Brasil. Como não falo bulhufas de japoneses, queria que vocês tirassem algumas dúvidas: 1- O 3DO japonês é compatível com o americano? 2- Quando será lançado o Ultra 64? O japonês e o americano serão compatíveis?

**Leonardo Hiagon**  
Iwata- Shi- Japão

**MK:** fiel Leonardo, espero que as informações cheguem em tempo. Sim, o 3DO é compatível. O Ultra deve ser lançado até o final do ano no Japão e no ano que vem nos EUA. Tudo indica que serão compatíveis. Volte Logo!



mais atentos ao Game Boy. Mil Beijos

Sou leitora assídua da revista, tenho um Mega Drive e gostaria de saber qual console é mais potente, Saturn, 3DO ou Sega CD, pois pretendo ganhar um desses de aniversário.

**Sandra Rabello**  
Rio de Janeiro - RJ

**MB: seguinte, San. O Sega CD é um periférico para o Mega (16 bits), enquanto os outros dois são consoles 32 bits. Há mais jogos disponíveis para o 3DO atualmente. Se quiser mais informações, lançamos um número especial sobre novos consoles, que está nas bancas.**



Vendo **SNeS** com **dois controles** e mais os carts **Mortal Kombat II**, **Street Fighter II Turbo** e **Robocop vs. Terminator** ou troco por **Neo Geo**. Tratar com Ricardo Hirano, tel. (011) 834-3831, São Paulo, SP

Troco **3DO** com **4 CDs**, sendo um deles o **Road Rash**, tudo na caixa e com manual, por um **Neo Geo CD** com algum jogo junto. Tratar com Felipe, tel. (071) 371-3061, Salvador, BA

Vendo o cart **Cybermorph** para **Jaguar** por apenas R\$ 50,00. Interessado? Ligue para (011) 213-4821, São Paulo, SP

Vendo os carts **Road Rash 1** ou **Subterrânia** do **Mega Drive** ou troco por **AfterBurner Complete** para **32X**. Tratar com Rodolpho, tel. (021) 711-0672, Rio de Janeiro, RJ



Compro, desesperadamente, o jogo **Formula One Beyond the Limit** para **Sega CD**.

Interessados em negociar, favor entrarem em contato com Paulo Henrique Damasceno, tel. (085) 272-8896, Fortaleza, CE

Vendo os seguintes números da revista **SuperGamePower**, todos em bom estado: **8,9, 10,11 e 12**. Tratar com Guilherme Pisi, tel. (016) 665-0903, Altinópolis, SP

Troco um **3DO** com um **CD** e **dois controles** por um **Saturn** com pelo menos um **CD** e um **controle**. Tratar com Nelson Carlos de Oliveira, tel. (011) 686-0835, ramal 24, São Paulo, SP



## A ARENA DOS 16 BITS

**16 BITS, TER OU NÃO TER? BILL GAMES ANALISA ESSA DÚVIDA HAMLETIANA NESTA SUA COLUNA DE ESTRÉIA EM SGP**

Jogadoras e jogadores, boas férias. Para estreiar a coluna, nada melhor do que um assunto que interessa, e muito, aos gamers brasileiros. Como fica a geração 16 bits (leia-se Mega e SNes) com a invasão dos modernos videogames? Antes de entrar no "Bit" da questão, faço uma retrospectiva. Em 1988, ano em que nasceu o Mega Drive, o Nintendinho 8 bits liderava com folga a briga entre os consoles. Só em novembro de 90 é que aparece o Super Nes, o 16 bits da Nintendo. Mesmo com a concorrência, o mercado de 8 bits rende até hoje uma boa grana. Afinal, não podemos esquecer que Game Boy (Nintendo), Master e Game Gear, os dois últimos da Sega, ainda estão na ativa. A história se repete. E porque a Nintendo adiou o lançamento do Ultra 64? Ora, a grande "N" sabe que muita energia elétrica vai passar pelas tomadas dos 16 bits. A estratégia é dar tempo para as softhouses desenvolverem jogos em quantidade e qualidade. O preço também pesa, US\$ 380 (média dos 32 Bits) é um valor elevado para os padrões americanos. Para nós, é proibitivo. A meta da Nintendo é trazer o preço do Ultra 64 para a faixa dos US\$ 200. A Sega, a principal rival, pensa da mesma forma. Para manter o seu 16 bits em alta, lançou o 32X. O lema da empresa: longa vida ao Mega. É verdade que a Sega já tem seu 32 Bits, o Saturn. Trata-se apenas de uma questão de imagem. A Sega faz questão de ser líder em tecnologia. Quem lançou o primeiro 16 bits? O projeto Saturn só concretizará quando este ganhar todos os seus anéis, ou seja, muitos jogos. O meu conselho: cuide com carinho de seu console de 16 bits. Os fabricantes não vão abandonar o imenso parque de consoles de Mega e SNes tão cedo. Trocar de videogame? Espere pelo fim de ano, quando os consoles de 32 bits terão um acervo de jogos considerável. A escolha será mais fácil e os preços tendem a cair. Até a próxima.

*Bill Games tem 27 anos e nasceu perto do Vale do Silício, nos EUA. Garoto prodígio, formou-se na Universidade de Stanford, em São Francisco, Califórnia, com 22 anos. Sempre de olho nas tendências do mercado, há muito previu que cada casa teria um videogame. Hoje é sócio-proprietário de uma pequena softhouse e correspondente exclusivo de SGP.*



# Circuito Aberto

## ADAPTADOR PARA O 3DO CHEGA PARA ESQUENTAR A BRIGA COM SEGA E SONY

**E**nquanto o Playstation da Sony e o Sega Saturn disputam cabeça a cabeça a liderança da chamada nova geração dos videogames, o azarão 3DO corre por fora e surpreende a todos com as notícias para o ano que vem. Lançado em 1993, o 3DO foi o primeiro sistema a trabalhar com 32 bits. E agora, graças à tecnologia M2 ele é promovido para 64 bits. Prometido para 1995, o M2 será compatível com todos os sistemas 3DO existentes e chegará em duas formas. Os que já possuem um 3DO poderão



*A tela de demonstração mostra a imagem cristalina do adaptador M2*



*Usando os recursos do M2 é possível adicionar efeitos de sombreamento no cenário*

acoplar uma unidade avulsa. Quem comprar agora, poderá optar por uma nova unidade já com o M2. A 3DO não quis revelar o visual do novo aparelho, mas sabemos que o acelerador contará com dez processadores construídos ao redor de um PowerPC602 CPU - um chip 66 MHz Risc. O cérebro digital do aparelho será o mesmo dos computadores Power Mac, da



*A velocidade do M2 permite movimentar cenários detalhados*



*O M2 será capaz de executar aproximações bem suaves*

hardware M2 facilitou a vida dos programadores de games na criação de visuais complexos com alta qualidade gráfica, texture mapping, Mip mapping, sombreamento, filtering e correção de perspectivas 3D. Estas técnicas refinam os detalhes vistos em imagens poligonais 3D. Por exemplo, o filtering mantém a qualidade da imagem nos close-ups. Também ficou mais fácil arquivar os recordes e gravar jogos na memória. Com o dispositivo de cartões é possível usar remover dados de um jogo e



*BladeForce, produzido pela 3DO Studio, será o primeiro título a usar o M2*

Apple. Todas as informações correrão numa faixa de 528 megabytes por segundo. Isto é rápido! Sem contar que o potencial de geração gráfica do 3DO/M2 será espantoso, incluindo velocidades de renderização de 100 milhões de pontos por segundo e um milhão de polígonos por segundo. O



*A textura da pele apresenta-se sempre bem definida, seja qual for a distância*

continuar em outro aparelho. Com este passo, a Panasonic ultrapassa os projetos da Sony, Sega e Nintendo que prometem contra-atacar à altura. A guerra continua!

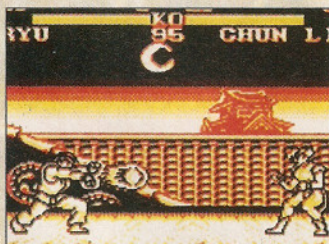
## TELEFONE DÁ DICAS DE SNES E MEGA DRIVE

Dificuldade em acabar algum jogo? Problemas em conseguir uma password? Já pode contar com o Disk Games, um serviço telefônico com mais de 200 jogos de SNes e Mega Drive, trazendo dicas, estratégias, golpes e passwords. Basta ligar para 900-0969 e digitar o código do jogo escolhido, que será publicado nas revistas especializadas. A ligação custa R\$ 1,20 por minuto.

## STREET AGORA NO SEU BOLSO



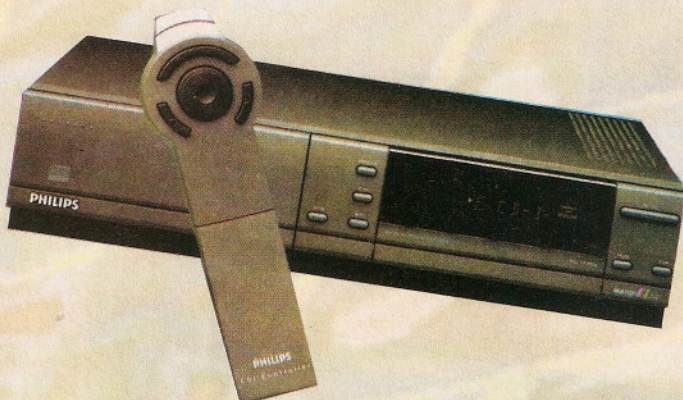
*Killer Instinct, personagens gerados nos computadores Silicon Graphics*



*Finalmente uma versão oficial de SF II para 8 Bits*

Para quem acha que o oito bits morreu, a Nintendo promove um festival de lançamentos para Game Boy. Jogos como **Kirbys Dream Land 2**, **Donkey Kong Country** e **Galaga** saem até o fim do ano. Dois campeões do arcade também chegam até lá: **Street** e **Killer Instinct**.

## CD-i UNE SOM E IMAGEM EM APARELHO INTERATIVO

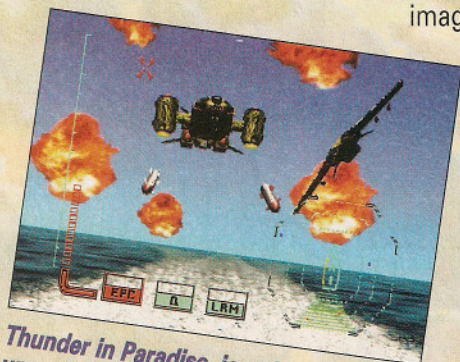


A Philips lançará no final do mês que vem no mercado brasileiro o Compact Disc Interativo, também conhecido como CD-i, um equipamento que trabalha com a sofisticada tecnologia de compressão de dados em CD, permitindo o acesso a textos, vídeo, áudio, imagens ou gráficos. Com isso, você pode assistir filmes, videogames e escutar horas de trilhas sonoras, com uma comodidade bem maior do que proporcionam todos os outros aparelhos separados. A interação fica por conta dos menus, que funcionam como controle remoto na tela, permitindo escolher em segundos um determinado trecho. O console também traz a



*Tela de Chaos Control, um incrível jogo de tiro espacial com jogabilidade nota 10*

opção para Photo-CD, desenvolvida em parceria com a Kodak. Com esse recurso, é possível arquivar digitalmente até 100 fotos, com qualidade de 18 milhões de pontos e exibir na tela da TV. Cada CD-i tem a capacidade de armazenar até 650 megabytes de informações, equivalendo a 500 mil páginas de computador. Ao que tudo indica, o CD-i chegou para condensar imagem e áudio de



*Thunder in Paradise, jogo baseado em uma série de TV americana estrelado pelo lutador Hulk Hogan*

ponta, em um só aparelho. O preço ainda não foi definido pela Philips, que prometeu anunciá-lo no início de agosto, antes de seu lançamento. Nos EUA, o preço médio de um CD-i é de US\$ 400.

TEC-TOY / SEGA  
MASTER SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGADRIVE  
SEGA CD  
32-X  
SATURN

SONY  
PLAYSTATION

TROCA ASS. TÉCNICA

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

COMPRAR VENDA

SHOP GAMES

CD-i  
PHILIPS  
MAGNAVOX

PLAYTRONIC  
SUPER NINTENDO  
NINTENDO  
GAME BOY  
3DO  
PANASONIC  
GOLDSTAR

AVIA GREENFELD, 259 - IPIRANGÁ - SÃO PAULO - SP  
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

# Pré-Estréia

Muitas novidades, a começar pela estréia dos jogos para PC na seção, com Hearts of Darkness e FX Fighter. Você verá também as primeiras fotos de Virtua Fighter para o 32X e o primeiro cart do Ultra 64, Robotech.

## DONKEY KONG 2



AVENTURA

NINTENDO

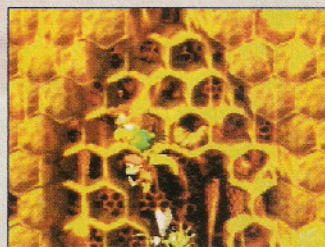
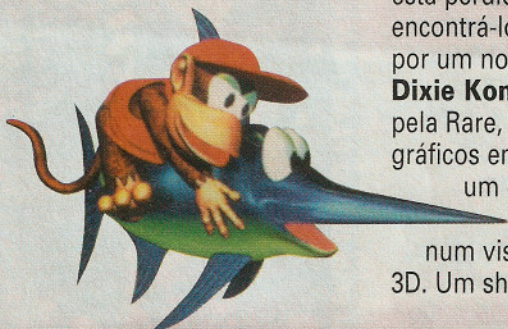
SNES

O melhor jogo de 94 para SNes, **Donkey Kong** está de volta, e ainda melhor. A Nintendo conseguiu o que era considerado impossível para muitos: dar mais visual a este ação/aventura. A jogabilidade é a mesma, com 100 novas fases (e áreas secretas), cenários espetaculares e diversão garantida. Agora, Donkey



Previsto para novembro

está perdido e cabe a Diddy encontrá-lo, acompanhado por um novo parceiro, **Dixie Kong**. Desenhado pela Rare, DKC2 traz gráficos envenenados, com um esquadrão novo de inimigos num visual avançado em 3D. Um show de game.



# KILLER INSTINCT



LUTA

NINTENDO

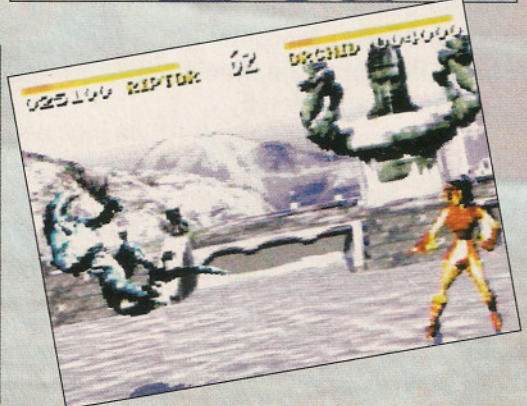
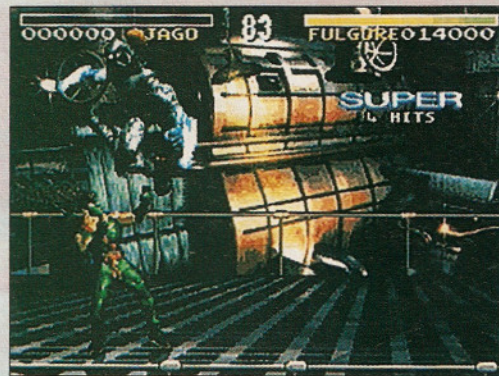
SNES

Quem disse que o 16 bits está em baixa? A Nintendo ressuscita o mercado de SNes com uma versão de 32 Mega do seu hit do arcade, **Killer Instinct**. A luta mano-a-mano, com um visual demolidor, é uma adaptação fiel do arcade, com os dez personagens e sequências de monstros de mais de 46 golpes. Cada lutador tem seus próprios

movimentos especiais, golpes aéreos e Danger Moves. O game para um ou dois jogadores foi programado pela Rare ( a mesma da continuação de **Donkey Kong**). Os gráficos 3D são muito detalhados e os controles obedientes. Os dois primeiros milhões de cópias serão acompanhadas de um CD chamado **Killer Instinct Cuts**, trazendo quinze trilhas do jogo. Apresentação de um dos maiores jogos de 95.



32 Mega  
Previsto para agosto



## WH FANTASY BATTLE



**MINDSCAPE**

**P.STATION**

A mindscape conseguiu os direitos da série War Hammer de jogos de quadro de fantasia, em que humanos e duendes enfrentam globins e orcs. Em **Fantasy Battle** você posiciona seu time de mercenários num campo de batalha. Você sempre os lutadores neste jogo de estratégia.



**ESTRATÉGIA**

CD  
Sem previsão de lançamento



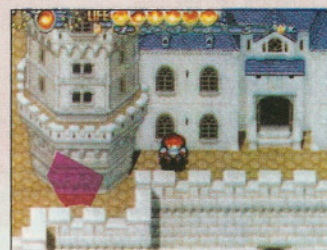
## SHINING WISDOM



**SEGA**

**SATURN**

O super RPG da Sega vai estreiar nos 32 bits. Este é mais um episódio da série **Shining Force**, mas o estilo RPG/estratégia foi mudado para RPG/ação. De uma maneira geral ficou parecido com **Ys I e II**, da Falcom. Os gráficos foram bem melhorados, como se pode ver nas fotos. Outros motivo para adquirir o Saturn.



CD  
Sem previsão de lançamento

## MEGA MAN



**U.S. GOLD**

**G.GEAR**



**AVENTURA**

Sem previsão de lançamento

Nesta versão de **Mega Man** o pequeno guerreiro combate as estranhas criações de Dr. Wiley. O jogo

reconstrói fases de **Megaman 4 e 5** e cria 7 novos levels. Você terá um companheiro, o cão R.Coil.

## SPOT GOES TO HOLLYWOOD



**VIRGIN INTERACTIVE**

**MEGA**

**32X**

**SATURN**

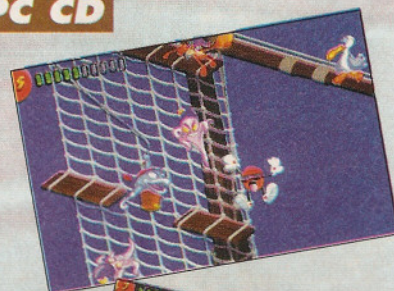
**SNES**

**P.STATION**

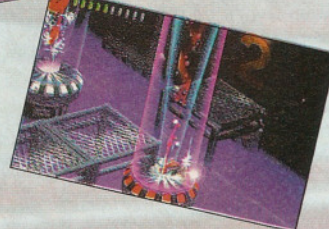
**PC CD**

**AÇÃO**

As 7 vidas de Spot são para garantir sua jornada em uma variás aventuras, como a que se arrisca num navio piratau quando explora o espaço cidental. Jogo com visão ampla que combina com os gráficos 3D e a animação feita à mão, garantindo a qualidade.



Sem previsão de lançamento



## MIGHTY MORPHIN'

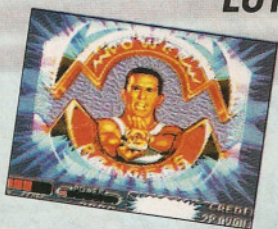


**BANDAI**

**SNES**

Não é só o filme Power Rangers que está sendo lançado. **Mighty Morphin' Power Rangers: The Movie** está saindo para SNes. É

**LUTA**



um jogo para 2 jogadores simultâneos com tradicionais chutes e socos e também algumas armas. São 7 fases com chefes e algumas surpresas como snowboarding.

Previsto para o 2º semestre de 95



## CONVERSE CITY BALL TOUR



**VIRGIN INTERACTIVE**

**BASQUETE**

**MEGA**

**32X**

**SATURN**

**SNES**

**P.STATION**

**PC CD**



*Sem previsão de lançamento*

A Virgin está levando ao topo das cestas este jogo que combina basquete de rua com campeonato. Viaje de cidade em cidade e escolha entre 12 jogadores com características próprias e estilos individuais de arremesso. Há seis modos de jogar e a animação é



estilo de quadrinhos, criada com mais de 15.000 imagens.

## F111 AARDVARK



**VIRGIN**

**TIRO**

**P.STATION**

O Aardvark poderá ser realmente animal. A alta tecnologia de combate de helicópteros é enriquecida com os ótimos gráficos do tipo polígono. Você vai pilotar um helicóptero da cabine ou de fora e destruir



alvos aéreos e terrestres. Os gráficos do PlayStation são o grande destaque do jogo.

*Sem previsão de lançamento*



## SHOCK WAVE



**ELECTRONIC ARTS**

**TIRO ESPACIAL**

**3DO**



Mais uma vez ocorrem choques no sistema solar e pilotos

*CD  
Previsto para o 2º semestre de 95*

espaciais querem formar a onda. Em **Shock Wave 2** você retorna à plataforma da UNS Omaha para controlar um interceptor espacial contra alienígenas.



## ZEITGEIST

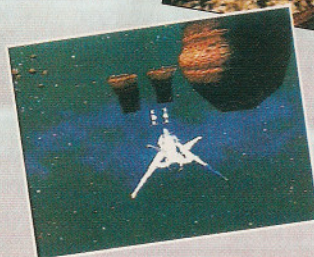


**TAITO**

**TIRO**

**P.STATION**

Talvez você precise de um dicionário para decifrar o título, mas o atirador futurista 3D não vai cansar os dedos dos veteranos. Você tem dois tipos de visões com as quais lutará contra esquadrões com lasers e aliens nervosos.



*Sem previsão de lançamento*

## PYRAMID INTRUDER



**TAITO**

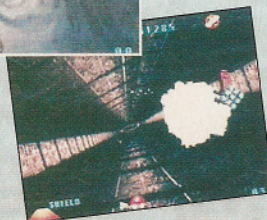
**TIRO ESPACIAL**

**3DO**



*CD  
Previsto para o 2º semestre de 95*

**Pyramid Intruder** é o primeiro título da Taito para o 3DO contendo um combate espacial em primeira pessoa com gráficos polígonos e 3D. Ação para um jogador em que você terá de pilotar uma nave abandonada por uma raça extinta e atacar um pirâmide e colecionar estátuas de ouro.



## DESTRUCTION DERBY



PSYGNOSIS

COMBATE DE CARROS

P. STATION

Os cínicos dizem que as pessoas não assistem às corridas de Stock Car por causa das batidas.

**Destruction Derby** permite pilotar carros de corrida em diversas perspectivas de jogabilidade, batendo um no outro.



Sem previsão de lançamento

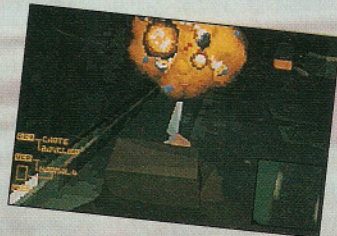
## CROSSFIRE



ELECTRONIC ARTS

3DO PC CD

AVENTURA



CD

Disponível em setembro

Flashback está de volta nesta sequência muito esperada. Em 2190 o malvado Master Brains

controla o sistema solar. Você terá que passar por 6 fases em visão 3D para acabar com este domínio.

## RAZORWING



SONY COMPUTER

P. STATION

TIRO



Sem previsão de lançamento

**Razorwing** é uma batalha com aliens em tanques anti-gravitacionais. Você pegará uma carona na cabine passando por mundos

estranhos para enfrentar a violência do inimigo. Terremotos e vulcões vão atormentá-lo, mas o jogo lhe dá técnicas de combate para vencer a tecnologia alienígena.

## BATMAN FOREVER



ACCLAIM

AÇÃO

MEGA P. STATION G. GEAR

SNES G. BOY ARCADE PC CD



Baseado no novo filme que deve sair ainda este ano, o jogo foi desenvolvido pela Acclaim.

Neste ação/aventura para 2 jogadores, Batman e Robin terão de passar por 8 fases de luta contra o crime, incluindo uma batalha na batcaverna. O jogo tem



Previsto para o 2º semestre de 95

ótimos gráficos que são feitos com imagens digitalizadas de personagens reais. A versão do arcade vai incorporar trechos do filme.

## WIPE OUT



PSYGNOSIS

CORRIDA

P. STATION

Os técnicos que elaboraram este **Wipe Out** são verdadeiros fãs do clássico de corridas **Ridge Racer**. Partindo desse ótimo exemplo, tiraram sua inspiração para fazer este jogo futurista de corrida para o PlayStation. Você entrará na cabine de veículos anti-gravitacionais em corridas selvagens. São oito pistas para você embrulhar seu estômago. São oito



Sem previsão de lançamento

veículos também, mas o mais importante são as nove diferentes armas que você pode adquirir para encarar essa encrenca.





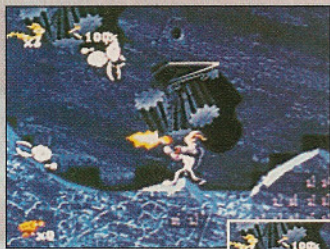
## EARTHWORM JIM



PLAYMATES

MEGA

SNES



Esta aventura de 24 mega e um jogador possui um enredo original e cheio de estranhices. Jim está embarcando em mais uma aventura surrealista que inclui fases como: "Peter, Pound, and Mary"; "Evil's Funhouse"; "Lorenzo's Soil". Jim possui alguns golpes especiais escondidos, novas armas e itens.



24 Mega  
Previsto para  
outubro



## VECTORMAN



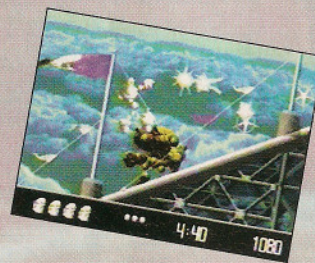
SEGA

MEGA

Você vai viajar para o ano de 2043 neste game de ação/aventura. A Terra é um depósito de lixo abandonado e um bando de criaturas mecânicas, chamadas "orbots" está tentando limpá-la. Sua missão começa quando Raster, o líder dos orbots, enlouquece e começa uma revolta. No papel de Vectorman, você deve impedir que Raster destrua o que ainda restou do Planeta Terra.



Previsto para o  
2º semestre de 95



## GARFIELD



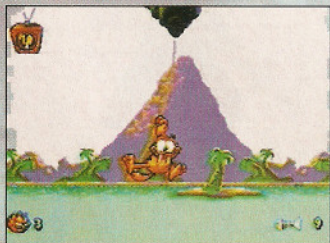
SEGA

MEGA

A bola de pelo que adora lasanha está entrando no única mídia que faltava: videogames. Jim Davis, criador de Garfield, o gato preguiçoso e comilão, ajudou na produção desta aventura hop-n-bop de 24 Mega, em que Garfield foi sugado para dentro da TV e deve escapar por 7 fases estranhas, como: "Cave Cat 3 Million B.C.", "Count Slobula" e "Catsablanca".



24 Mega  
Previsto para o 2º  
trimestre de 95



## VR TROOPERS



SEGA

MEGA



VR Troopers concorrepau-a-pau com **Power Rangers** pelos fãs de séries de TV. O enredo é baseado na série em que os soldados estão presos em videogame de realidade virtual. Sua missão é lutar contra Grimlord e seus capangas nesta aventura de visão lateral para 2 jogadores simultâneos.

16 Mega  
Previsto para o 2º trimestre de 95



## TENGAI MAKYO



HUDSON

RPG

SNES SATURN PC CD

**Tengai Makyo** é um RPG clássico de PC Engine. Agora, a Hudson no enredo deste game e lança três versões desse sucesso. O jogo traz cenários com um clima tipicamente oriental,



TENGAI III NAMIDA

coisa difícil na maioria dos RPGs, normalmente ambientados na Europa da Idade Média.

Do pacote constam **Tengai Makyo Zero**, para SNes, **Tengai III Namida**, para PC CD, o console 32 bits da NEC, e **Tengai Gaiden** para o Saturn. A versão para SNes é totalmente original. A história se passa em Jipang. **Tengai III** é uma

continuação da versão

TENGAI MAKYO ZERO



para PC Engine. Está programada para ser o desfecho da série. O cenário de fundo também é Jipang, mas novas áreas são exploradas. Já o **Tengai Gaiden** do Saturn vai se passar nos EUA. Vários fatos da história do país serão compilados para fazer parte do enredo do jogo. Finalmente uma folga para os europeus.

Lançamentos previstos para 95 (SNes) e 96 (Saturn e PC CD)



TENGAI GAIDEN

## DIGITAL PINBALL



KAZE

PINBALL

SATURN

Você anda sentindo a falta de um pinballzinho? **Digital Pinball** traz gráficos maravilhosos para o Saturn. São várias máquinas disponíveis e todas as técnicas que você usa no fliperama de verdade são possíveis. Os cálculos fazem com que a bolinha tenha uma movimentação bem realista. Existem muitos bônus, como a bola extra e a multiball, que você joga com mais de uma bolinha. Muita grana foi gasta no jogo: filmagens em Hollywood, gravação em Los Angeles e computação gráfica da Silicon Graphics. Poderoso!

CD

Já disponível



## WORLD HEROES PERFECT



ADK

LUTA

NEO GEO NEO CD

Os heróis mundiais voltaram! O sucesso da ADK veio com muitas mudanças como o extra attack, um ataque fulminante e particular. Alguns podem devolver magias, outros convertem o golpe do adversário em arremessos com os extra attacks. Pode-se carregar "ki" e ficar mais forte. Se a barra Hero Gauge estiver cheia, seus golpes especiais serão animais. As magias podem ser destruídas ou desviadas. Para desviar, ative o bloqueio na última hora. Não há mudança no número de lutadores em relação a World Heroes 2 Jet. Perfect!

266 Mega

Já disponível para Arcade e Neo Geo. Previsto para julho para o Neo Geo CD



## PRO STRIKER' 95



SEGA

MEGA

Jogo licenciado pela J-League. O melhor do jogo são as táticas, bem minuciosas. Pode-se elaborar uma estratégia para cada jogador no campo. Claro, tem todos os 14 times da liga japonesa com dados atualizados. Esse é coisa de profissional!

16 Mega  
Previsto para o  
2º semestre de 95



FUTEBOL

## DARK SEED



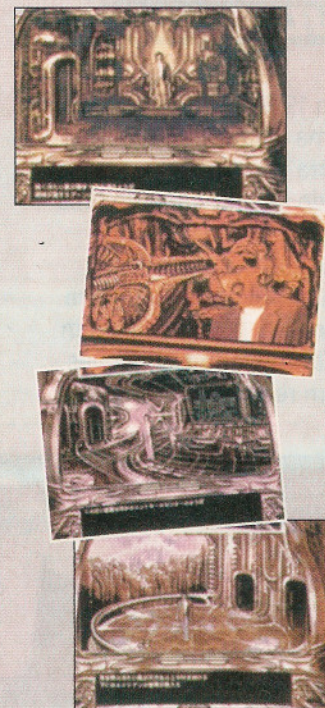
GAGA COMMUNICATION

ADVENTURE

SATURN

Tenha o mundo de H. R. Giger, o famoso designer da série Alien, em sua casa. **Dark Seed** traz gráficos típicos de Giger, vindos direto dos computadores. O mundo de **Dark Seed** é dividido em um mundo real e a outra dimensão. Você vai entrar e sair pelos 2 mundos e ir investigando. Suas ações se resumem a andar, investigar e usar. Os cenários de Giger tornam o clima do jogo bem diferente daquilo a que você está acostumado. É ver para crer.

16 Mega  
Previsto para o  
2º semestre de 95



## MIRACLE NINE

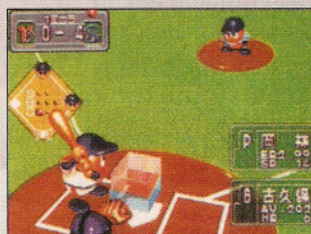


SEGA

MEGA

Tudo bem, o visual do jogo lembra o **Powerful Probaseball**, da Konami, mas tem suas vantagens. A zona de "strike" é mostrada em diagonal, o que torna mais fácil a visualização da trajetória da bola. O ponto de vista também é na diagonal.

16 Mega  
Previsto para o  
2º semestre de 95



BEISEBOL



## GALAGA & GALAXIAN



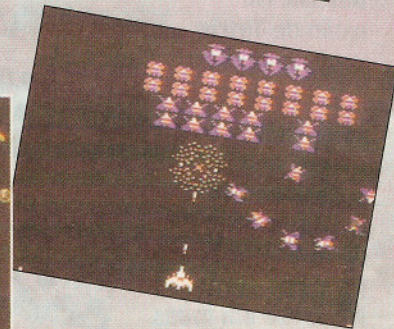
NAMCO

TIRO

G.B.OY

Não tem conversa: jogo bom é bom sempre. **Galaga e Galaxian** tem mais de 15 anos mas nunca perde o charme. A versão original está aí para Game Boy. Não tem que pensar em nada: é só ir atirar em tudo que aparece na sua frente. Galaxian herda o esquema de **Space Invaders** com uma ação mais moderada. Mas a coisa pega fogo em Galaga.

1 Mega  
Previsto para julho



## QUO VADIS



GRAMS

RPG/SIMULAÇÃO

SATURN

Game de simulação espacial. É preciso ser melhor estrategista que Napoleão para se dar bem neste combate especial. Um tipo de jogo esquecido e que volta em grande estilo para a Saturn.

CD  
Previsto para o 2º  
semestre de 95



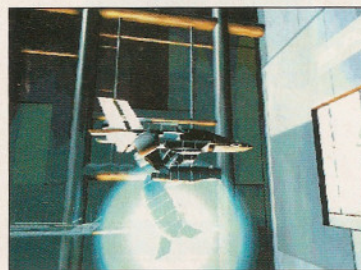
## ROBOTECH



GAMETEK

ULTRA 64

Em 1999, uma guerra civil toma conta do planeta e a Terra não é mais a mesma. Tudo começa quando uma nave alienígena cai no Pacífico Sul e gente do mundo todo se junta para consertá-la. A batalha tem início quando alienígenas vem recuperar a nave, que



atravessou o sistema solar. Ainda é muito cedo para se falar, mas dê uma olhada nos gráficos do jogo.



Sem previsão de lançamento

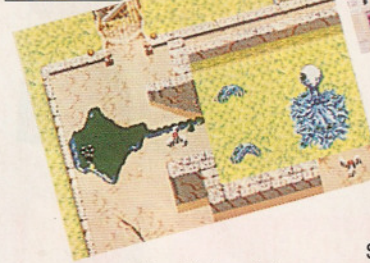
TIRO

## THE OOZE



SEGA

MEGA



Previsto para julho

Dr. Caine foi acidentalmente transformado em um amontoado vivo de radioatividade, a.k.a. "The

Ooze". Ele está em sua jornada pelo planeta com sede de vingança, mas querendo salvar a Terra. Você combate mutantes genéticos e inimigos de lixo tóxico engolindo-os. Três tipos de visões, aérea e dos dois lados.

## ZOOP



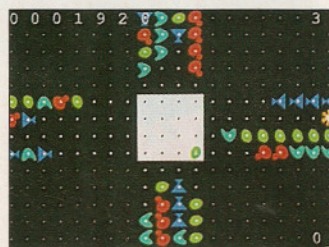
VIACOM

SATURN

P.STATION

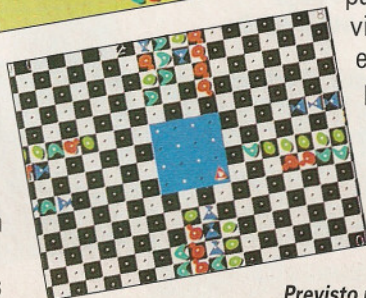
PC CD

QUEBRA-CABEÇA



Prepare-se para o maior lançamento no gênero dos puzzles. No estilo de Tetris, você deve evitar que 16 colunas de formatos coloridos alcancem o centro da tela. Você controla uma única peça que pode mover-se em todas as direções,

podendo atirar em peças que sejam iguais à que está contolando. Se acertar em uma diferente, você muda para a forma da peça destruída.



Previsto para o 2º semestre de 95

Nisso se baseia a estratégia. O jogo possui 10 fases com cenários complexos. Perfeito para os viciados em puzzles.

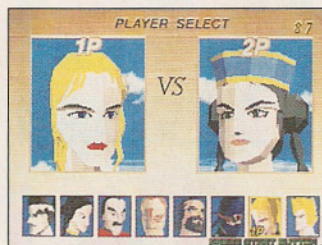
## VIRTUA FIGHTER



SEGA

32X

LUTA



Previsto para julho



O Saturn está cheio de jogos de primeira qualidade, mas a Sega ainda traz na manga algumas surpresas para o 32X. Esta versão de Virtua Fighter, o clássico de luta, obviamente não supera a do

Saturn, mas garante tranquilamente a mesma ação de luta para dois jogadores mano-a-mano. Os lutadores são animados com gráficos do tipo polígonos. A variedade de golpes de cada um deles é a mesma de que você dispõe no arcade. É muito cedo para se falar dos mecanismos, mas a Sega promete que vão ser suaves como seda. Se mantiver o mesmo nível, está ótimo.

## HEARTS OF DARKNESS



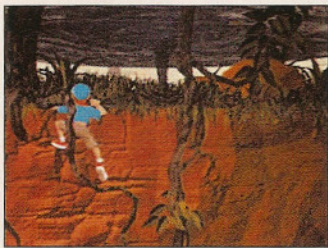
**VIRGIN**

**PC CD**

Em **Hearts of Darkness**, um jovem rapaz precisa penetrar em seus sonhos para combater os demônios que o atormentam. Aventura no estilo do arcade. Você combate fantasmas em cenários surrealistas.



Disponível último trimestre de 95



**AÇÃO**

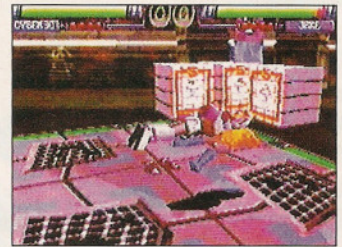
## FX FIGHTER



**GTE INTERACTIVE**

**PC CD**

O PC está se inovando! **FX Fighter** vai ser um rápido jogo de luta com gráficos poligonais. O jogo tem 9



Cada um terá 40 ataques, incluindo golpes especiais. Diferentes perspectivas e ângulos de visão.



lutadores extra-terrestres e 8 mundos alienígenas. Cada personagem foi criado tendo como base 350 movimentos de verdadeiros artistas de lutas marciais.



CD  
Já disponível

## MECHWARRIOR 2



**ACTIVISION**

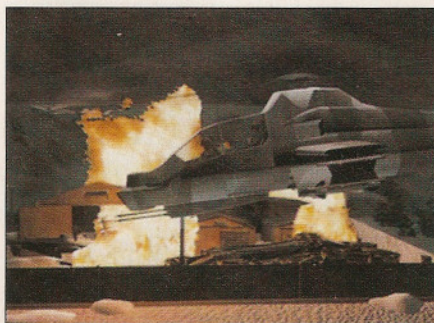
**PC CD**



Previsto para julho



Os jogadores de PC vão ter a oportunidade de ver 14 robôs Mechs baseados em gráficos poligonais nas 50 missões de combate que o jogo apresenta. Para melhorar o realismo deste **MechWarrior 2: The Clans**, os técnicos que trabalharam neste projeto criaram miniaturas 3D dos Mechs e digitalizaram as imagens para o jogo.



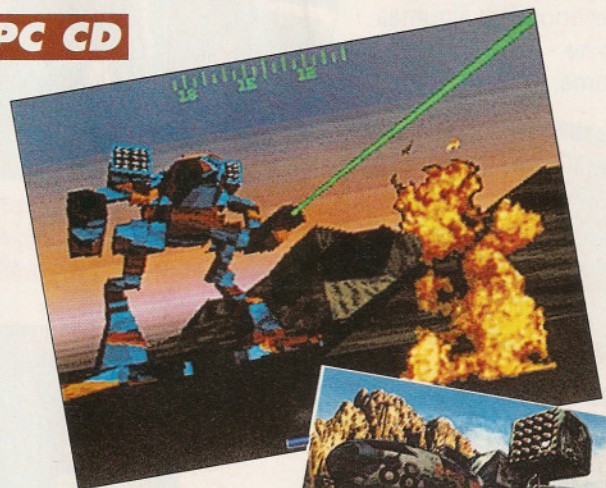
**TIRO**

## WEREWOLF VS. COMANCHE



**NOVALOGIC**

**PC CD**



Disponível último trimestre de 95



**TIRO**

Batalha mano-a-mano entre o helicóptero KA 50 Werewolf e seu rival americano, o RAH-66 Comanche. Pode ser um-contra-um ou um batalhão de Comanches contra um de Werewolfs.



Por Baby Betinho

**Captain Commando**

lembra o clássico **Double Dragon**. Mas não é o caso de classificar essa nova troca de pancadas como o retorno triunfal da modalidade parceria em kick and punch. A Capcom fez melhor em **Final Fight 2**, que tinha velocidade para excitar até mesmo os maiores músculos e os cérebros menos privilegiados.

**Captain Commando** falha porque é devagar. De qualquer forma é sempre bom economizar algumas fichas no fliperama.



**OS QUATRO FANTÁSTICOS**

Quatro personagens seguram a onda do cart. A melhor definição para o Captain talvez seja uma mistura de Capitão

América e Robocop. O cara é bastante poderoso. Com um soco no chão, o herói é capaz de provocar uma descarga elétrica, transformando os inimigos em churrasquinho.



**DICA:** contribua com a cidade e recolha o lixo. Nele sempre há itens valiosos

Jennety é uma múmia que possui uma elasticidade fora do comum e com um simples giro lança facas. Que Ramsés, que nada, galera... a múmia adotou o mais legítimo estilo rapper,



SHO

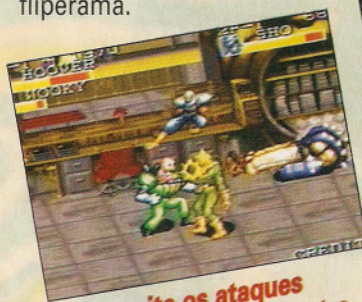
bebezão pilotando uma máquina de

**CAPTAIN COMMANDO**

CAPTAIN

com direito a bonezinho e tudo. Jogo de luta que se preza não pode deixar de ter um lutador ninja. Neste caso, o representante do Oriente é Sho, o mais ágil da turma. Seu golpe especial é uma voadora seguida de várias explosões. É o crime. A grande surpresa do jogo fica por conta de um

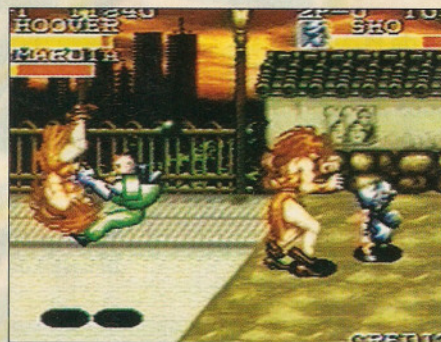
combate. O garoto prodígio tem uma poderosa sequência de golpes. É melhor não mexer muito com a fera, que adora produzir sua própria papinha. Como sempre, um cardápio especial se encontra dentro dos latões de lixo: frango assado, frutas, chocolate e café devolvem energia aos guerreiros. Só faltou a mamadeira do Hoover. Os latões podem tazer, ainda, armas. Recomendado para a galera que anda sentindo o coração muito apertado de saudade de socar bandido.



**DICA:** evite os ataques aéreos do 1º chefe. Contra-ataque com voadoras



**DICA:** cuidado com essas garotas. As danadas são bem elétricas

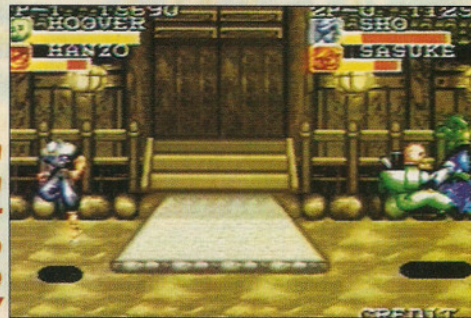


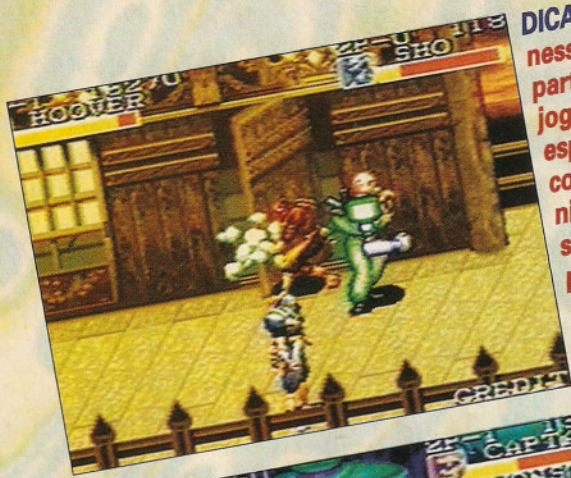
**DICA:** Mardia sempre ataca com bombas. Desvie



**DICA:** fique atento ao lança chamas. Agarre (botão Y) e jogue o segundo chefe longe

**DICA:** para executar um pilão com Hoover basta agarrar o inimigo, pular e apertar o botão Y





**DICA:** nessa parte do jogo, fique esperto com os ninjas que surgem por trás da porta



**DICA:** a espada do terceiro chefe é fatal. Ataque com "dash" (→ → e Y)



**DICA:** não deixe de pegar a bazooka no comecinho do estágio 4



**DICA:** use o pilão para matar o 4º chefe

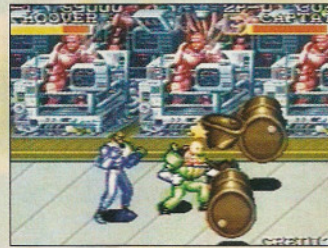
**DICA:** aqui você pode desviar ou destruir as placas. Se possível, pegue os itens que estão em cima das pranchas



**DICA:** você só tem 30s para matar o 5º chefe. Soco nele



Use o poder com moderação, pois há gasto de energia



**DICA:** cuidado com a chuva de barris



JENNETY

Parece que seus companheiros pularam a cerca. Como traição pouca é bobagem, eles atacam em dose dupla



**DICA:** o 7º chefe tem um chute poderoso. A solução é atacar com magia e voadoras. Com dois jogadores, ataque pelos dois lados



**DICA:** aqui, fique atento ao ataque das "Carols"



HOOVER

**CAPTAIN COMMANDO**

**3.2**

SNES

CAPCOM

16 Mega - 9 Fases

2 jogadores simultâneos

Ação - Continue

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

SNES

# PHANTOM

## 2040



Por Atomic Dawg

Por 40 anos Phantom combateu o crime na África nos quadrinhos de jornais. Agora chegou sua vez de ter uma aventura no SNes para jogadores com sede de ação. **Phantom** é baseado no desenho da TV, que por sua vez foi baseado nos antigos quadrinhos. Nesta aventura, Phantom está no século 21 combatendo criminosos nas selvas. Ele estrela um jogo de ação e



**DICA:** economize a energia das armas matando os Biot com socos e chutes. Os low kicks são seguros e mortais



Visão lateral, movimentos rápidos, muitas armas e inimigos, bons gráficos e controles: Phantom começa com o pé direito no SNes



**DICA:** pendurado nas cordas você chega a lugares distantes. Aprenda a usá-las

aventura que traz os melhores elementos do gênero: movimentação rápida, visão lateral, vários tipos de armas e vários inimigos. A última



**A tela Inventory põe à disposição vários itens de que você irá precisar**

para jogadores medianos. Os inimigos atacam do chão e do ar com armas que perseguem você. Todas as fases são complicadas, e a busca das



**DICA:** os veículos o protegem de tudo, menos dos que vão atacá-lo de cima

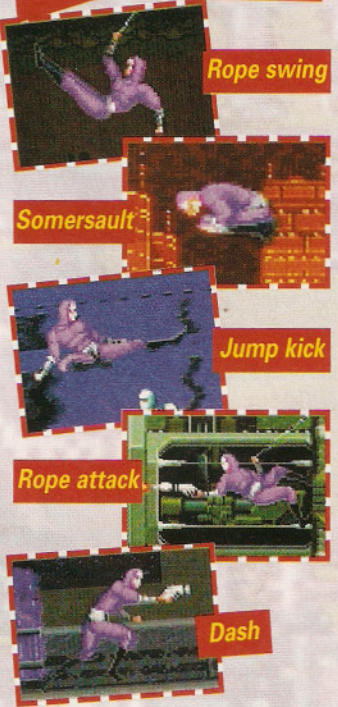
batalha acontece numa cidade futurista chamada Metropia City, que fica na lendária Ghost Jungle. O desafio é realmente para gastar os dedos, não sendo próprio

agachado), uma espécie de rasteira e uma cambalhota. Além disso, pode obter 36 tipos de armas, se achá-las.

### ATMOSFERA DE PRECISÃO

Os controles são outro destaque. Eles possuem precisão em qualquer atmosfera, podendo desenvolver a habilidade de escalar paredes e pendurar-se em cordas como o

### OS GOLPES DE PHANTOM



Homem-Aranha. Os gráficos também impressionam. O visual é bem fiel ao desenho animado, com personagens bem desenhados e cenários estranhos. O jogo também oferece cenas entre as fases. Os sons estão acima da média. As músicas variam e são afinadas, mas os efeitos sonoros são restritos. Phantom 2040 é muito bem-vindo ao SNes.

SNES

**PHANTOM 2040**  
Viacom New Media

Depois dos quadrinhos e dos desenhos da TV, Phantom protagoniza agora um ação/aventura de primeira no SNes.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	5.0	5.0	Ajust.

Preço US\$ 60,00  
16 Mega  
Disponível em julho  
Ação/aventura

1 jogador  
Visão lateral  
Multiscrolling  
Passwords





Por Tommy Glide

Se Batman desafiasse o Super-Homem para um duelo entre heróis, quem você acha que venceria? Se você ficou em dúvida, chegou a hora de tirar prova dos nove. Este jogo de luta traz os maiores heróis de todos os tempos, como Aquaman, Mulher Maravilha e muitos outros da Liga da Justiça. Além dos heróis, há também 3 vilões: Darkseid, Cheetah e Despero. Existem 3 estilos de jogo, o Battle Mode, o Two-Player Versus Mode e o Story Mode. Um para um jogador, outro para dois, além



# JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



do Story Mode, em que você luta contra os heróis da Liga da Justiça e depois contra os vilões, numa espécie de campeonato. Os sprites são bem desenhados e grandes, apesar de seus movimentos não serem tão detalhados. Cada



Aquaman



Superman



Batman

HERÓIS

E VILÕES



Wonder Woman



Flash



Green Arrow



Darkseid



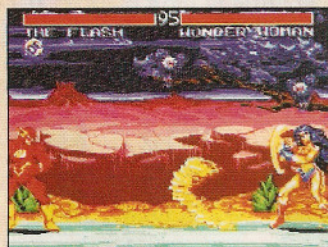
Cheetah



Despero



**DICA:** quando lutar com Batman, dê dois socos para se proteger dos projéteis que seu adversário jogar contra você



**DICA:** os braceletes da Mulher Maravilha protegem dos projéteis inimigos



**DICA:** os fãs de Mortal Kombat devem escolher a Mulher Maravilha; seu Lasso Attack parece com o de Scorpion



**DICA:** o drop kick de Batman é difícil de executar mas é efetivo. Use-o rapidamente



**DICA:** com vários tipos de projéteis, Green Arrow é bom para lutas à distância

lutador tem seu próprio cenário, com boas ilustrações e alguns toques de animação. Os sons, como os gráficos, estão acima da média. Os efeitos sonoros das lutas lembram **Sreet**

**Fighter 2.** Os diferentes níveis garantem a diversão. O de Flash, por exemplo, tem uma música com um clima meio triste, mas muita presença. A jogabilidade é a parte ruim do jogo. Os estilos de luta dos heróis e dos vilões não parecidos e os golpes mais parecem de briga de rua. Cada herói tem 3 ou 4 especiais, mas os socos e chutes são sempre iguais e as combinações fracas. A idéia de fazer um jogo de luta com heróis famosos é boa, mas eles mereciam um desempenho melhor.

SNES  
**JUSTICE LEAGUE**  
Acclaim

Juntar os super-heróis da DC Comics num jogo de luta é uma idéia muito ambiciosa. Pena que a jogabilidade não faça justiça aos heróis.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.0	3.0	Ajust.

Preço US\$ 70,00  
20 Mega  
Já disponível  
Luta

2 jogadores  
Visão lateral  
Multiscrolling  
Continues ilimitados

# EARTH BOUND



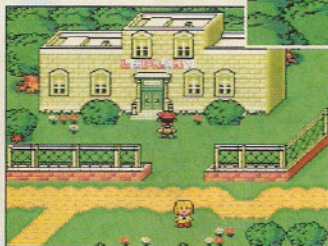
Por Marcelo Kamikaze

**EarthBound** possui todos os elementos clássicos do RPG: diálogos extensos, missões complexas, armas, resolução de quebra-cabeças e power-ups. Porém, a atmosfera infantil, pode decepcionar, caso você esteja esperando um **Dungeons and Dragons**.

várias coincidências. Quando um meteorito cai na cidade de Onett, próxima às cidades de Twoson e Threet, nosso jovem herói desconfia que algo de ruim vai acontecer. Ele reúne seus amigos: um médium, um cachorro e outros e começa sua jornada para resolver o mistério. O ponto forte do

## FRONTEIRA BANAL

**EarthBound** é a história de um jovem rapaz, um meteorito e de



**DICA:** visite as bibliotecas para adquirir um pouco de cultura. Fale com os bibliotecários para ganhar o mapa da cidade

**DICA:** dê uma de Dirceu Borboleta. Cada encontro, restaura o PSI points. Na boca de cavernas, entre nela e use vários ataques PSI. Em seguida, saia da caverna e encha seu PSI meter



## EARTHBOUND

3.5

SNES

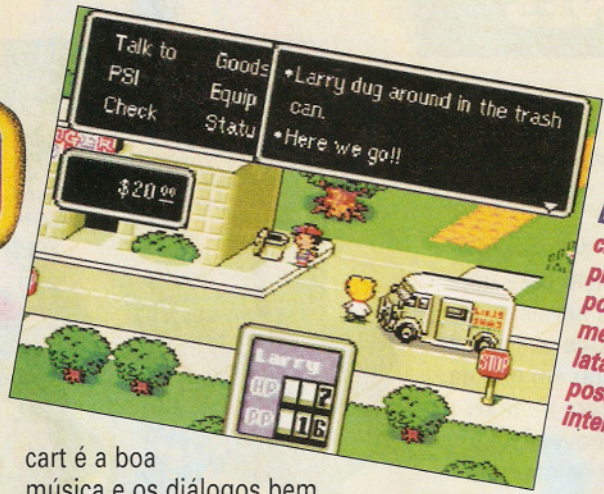
Nintendo

24 MEGA

1 jogador

RPG - bateria

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

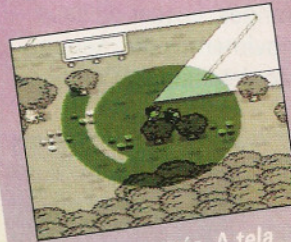


**DICA:** na cidade, procure por power-ups, mesmo as latas de lixo possuem itens interessantes

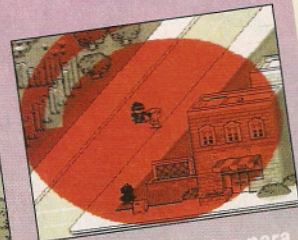
cart é a boa música e os diálogos bem humorados. Durante o desenrolar da história aparecem discussões sobre funções de partes do corpo, maníacos e até algumas insinuações sexuais. Os cenários não são muito característicos de 16 bits e os inimigos são mal desenhados. As músicas são sons da Eerie Symphony que completam as baladas heróicas de luta. Quando achar Frank's Arcade, você

verá uma variedade de músicas clássicas de videogame. É uma pena que não se tenha adicionado vozes nem melhores efeitos sonoros aos inimigos. Os controles são aqueles tradicionais do RPG. Um sistema de menu permite que você escolha itens, magias e mais. Quando você compra uma arma mais poderosa, o

## ESTRATÉGIAS DE ATAQUE



Ataque por trás. A tela fica verde e você ganha um ataque surpresa (você terá que lutar por um battle round)



Nunca dê as costas para o inimigo. A tela fica vermelha e o danado te acerta com um ataque



Ataque lateralmente se o inimigo estiver de olho em você. A tela fica roxa. Você ataca, o inimigo contra-ataca, e assim vai



Uma estratégia é andar em volta dos inimigos. Não é sempre que funciona. Você pode também entrar e sair de salas para ver se o inimigo some



**DICA:** marmotas também são uma boa fonte de informação. Procure por elas e descubra os segredos do sub-mundo

computador te paga em dinheiro pela mais velha. Outro problema é a pequena quantidade de itens que você tem de carregar de uma vez. **EarthBound** pode ser

interessante se você souber onde estão as partes engraçadas do jogo. O problema é que o humor, tipicamente americano, é muito maduro para os baixinhos e a jogabilidade é muito infantil para os veteranos. Apesar de **EarthBound** possuir todos os elementos clássicos do RPG, como diálogos extensos, missões complexas, armas, magias, resolução de labirintos e power-ups, a atmosfera do jogo é bastante infantil. O game mais indicado para iniciante do que para os já iniciados no gênero.

## LUTANDO COM FRANKY



Lutar com Franky não é nada fácil. Encontre o arcade (está na porção inferior e mediana de Onett). Quando encontrar este cara, recuse sua ajuda e lute. Vença-o e você encontrará Frank



Não enfrente Franky sem 100% de energia. Traga com você alguns hamburgueres e o PSI Rockin' Attack. Sem esses itens, só mesmo com a sorte



Quando Frank morre, ainda há mais uma ameaça: Frankystein! É hora de usar o PSI Rockin' Attack. Outra alternativa é destruí-lo com socos

## HUMOR DE AMERICANO



As abelhas têm senso de humor: "Ai, que dor... Tudo está ficando escuro..."



Humor no banheiro: "Não fale comigo. Eu estou pensando..."



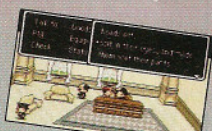
"Então você está pronto para dar duro, Spanky?"



"Acabe com os ventos de violência, não com os ventos de mudança."



"Eu vou comer o alho para aumentar a minha força." O alho deverá manter as pessoas longe"

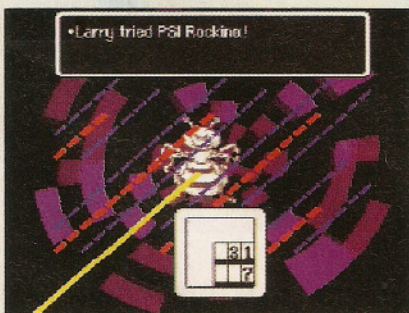


"...cuspa nos olhos deles e faça eles molharem as calças..." fala um rebelde ao amigo à frente da delegacia

**DICA:** a quantidade de itens que você pode carregar é pequena. Coma tudo que puder para sobrar espaço e ficar com bastante energia



**DICA:** chame sua mãe de Onett, e ela te dirá que sua irmã está trabalhando na Escargo Express. Use a E. Express para armazenar itens que serão úteis mais tarde



**DICA:** a formiga gigante antes do Big Footprint é osso duro de roer. Destrua primeiro as duas aranhinhas na frente dela, depois use o "PSI Rockin' Attack" para eliminá-la. Se seus pontos ficarem baixos, use "PSI Lifeup" para revigorá-los



**DICA:** depois de olhar o meteorito, vá para a casa de Pokey (onde você irá presenciar uma pequena briga de família). Volte ao meteorito e procure pela abelha



**DICA:** ATMs estão localizados em todas as farmácias e lojas de departamento. Nunca carregue muito dinheiro com você, deixe-o na sua conta. Toda vez que morrer, você perde metade da grana do bolso



Por Capitan Squideo

Se você gostou do filme Apocalypse Now, de Francis Ford Copolla, este é o jogo dos seus sonhos. Com efeitos e jogabilidade explosivos, **Air Cavalry** é um vencedor do gênero de guerra. Jogo de tiro, segue a



**DICA:** oops! Cuidado para não derrubar um helicóptero amigo ao disparar um míssil

que torna o jogo mais divertido, especialmente no modo para 2 jogadores. Os

# BASS MASTERS Classic



Por Atomic Dawg

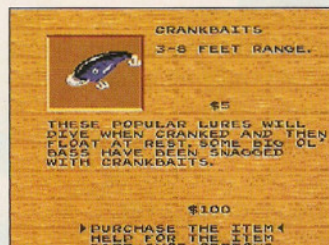
Todos os fãs da varinha e do anzol vão vibrar com a chegada de **Bass Masters** para SNes. Nesta pescaria virtual a última coisa que você precisará fazer é

colocar suas mãos nas nojentas minhocas. Taí uma boa oportunidade para a minha amiga brasileira, a

gatíssima Marjorie, aprender a manejar o anzol. Prepare-se, para sentir o mesmo tédio de uma verdadeira pescaria.

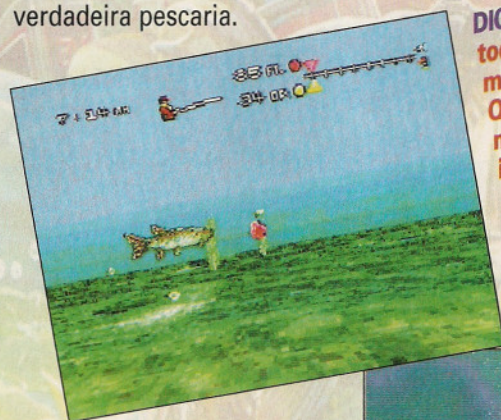
como a lagoa Rodrigo de Freitas. Há apenas três tipos de peixe, sendo possível identificar o "peixano" a olho nu. A música também não inspira maior atenção.

Para um maior realismo é melhor colocar uma concha colada no ouvido. Você só usa dois botões para dar



**DICA:** estoque diferentes tipos de iscas. Elas servem para diversos tipos de pescaria

linha para o peixe. Mexer na carretilha é também muito simples. Jogo feito sob medida para os fãs do esporte. Não venham depois com aquela conversa de mentira de pescador...



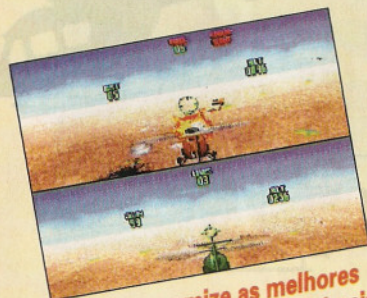
**DICA:** de frente, todo peixe é molhado. Quando um morder a sua isca, dê uma puxada para ele virar de lado. Se for listado, é truta



Você compete em algumas modalidades típicas, sempre atrás do maior peixão. O jeito é ficar com a vara na mão até sentir uma biliscada no anzol. Você pode equipar seu barco com motores mais potentes, linhas de pesca e equipamentos típicos do esporte. Os gráficos decepcionam, são turvos

**DICA:** procure por lugares isolados. Peixe também gosta de sossego

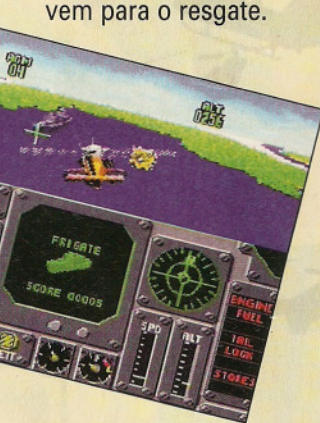
# AIR CAVALRY



**DICA:** economize as melhores armas. Não desperdice mísseis em caminhões, eles podem ser destruídos apenas com tiros

**DICA:** faça manobras constantes para evitar o ataque inimigo

receita de **Desert Strike**. Forças hostis se aglomeraram em áreas estratégicas do mundo: Oriente Médio, América Central e Indonésia. Sua missão é esfriá-los pilotando 3 tipos de helicópteros. Cada um deles é equipado com mísseis e metralhadoras que são usados para combater a artilharia inimiga. Ao contrário de outros carts do gênero, a ação é simples, o



## AIR CAVALRY

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	3.5	Int.

US\$ 76,00  
16 Mega  
Já disponível  
Combate aéreo

2 Jogadores  
3 estágios  
Visão por trás do helicóptero

## BASS MASTERS CLASSIC

Graphics	Sound	Control	FunFactor	Challenge
2.5	2.5	3.0	3.0	Int.

Preço US\$ 65,00  
12 Mega  
Já disponível  
Pescaria

1 Jogador  
Bateria  
Visão em primeira pessoa

SNES



Por Tommy Glide

O filho de Madman busca vingança nesta continuação de **Desert Strike**. O cenário agora é os Estados Unidos e sua missão é defender a Casa Branca. **Jungle Strike** é uma versão melhorada de seu irmão gêmeo para Mega Drive. Dividido em nove campos de batalha,

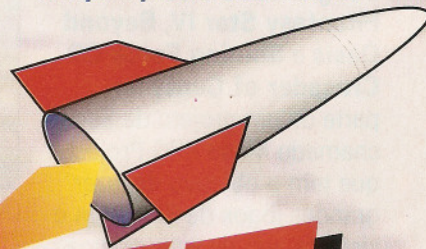
veículos. O hovercraft tem ataques similares aos de um helicóptero. Use as habilidades dele para defender uma mina. O Stealth tem controle difícil, mas oferece munição e combustível ilimitados. O último veículo é uma motocicleta maquinada com duas metranças, com controles parecidos com os do hovercraft.

## BEM VINDO À SELVA

As fases variam de desertos a montanhas cobertas com neve. Algumas delas são longas e mais difíceis que as outras e nem sempre a próxima fase será mais complicada que a anterior. Os gráficos são limpos e detalhados. Até os soldados atingidos



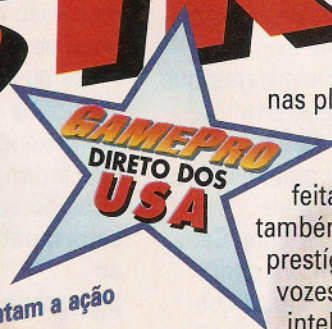
**DICA:** use o Stealth nas missões em que é preciso atirar e correr



# JUNGLE STRIKE



Bonitas telas no intervalo entre as fases complementam a ação



nas plataformas tem uma queda bem feita. Os sons também têm seu prestígio. As vozes são inteligíveis e as explosões são muito altas. Apesar da similaridade com

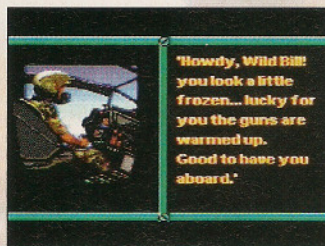
a versão para Mega, este não é um cart para ser esquecido. Jogos de guerra sempre são tem boa sintonia entre tiros e estratégia. **Jungle Strike** não foge à regra.



**DICA:** para ganhar tempo na missão 2, deixe as tropas com o hovercraft



**DICA:** no segundo campo de batalha, passe por cima dos soldados para poupar munição

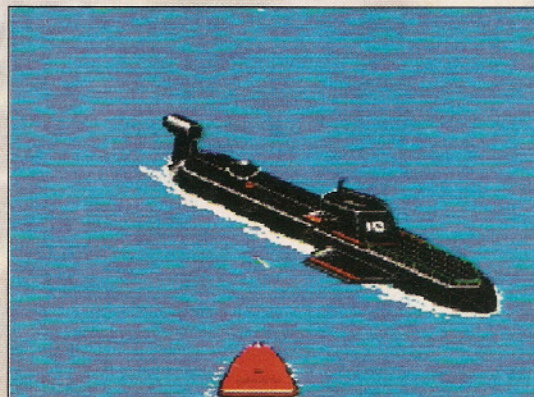


**DICA:** Wild Bill é o melhor co-piloto. Use-o após a sexta fase



**DICA:** os inimigos podem ajudar. Coloque um alvo entre o inimigo e você e ganhe metade do tempo

**JS** traz o mesmo mecanismo da primeira aventura, só que com uma diversidade maior. Os cenários são longos e pedem habilidade e inteligência. Seu estoque de armas, munição e combustível é limitado, não há opção para infinito. Em vez de ficar o tempo todo com o helicóptero, o jogo faz você controlar mais 3



**DICA:** destrua os submarinos nucleares, desviando para frente e para trás. Dessa forma, você não é atingido pelos misseis

## SNES JUNGLE STRIKE

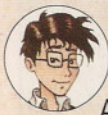
Electronic Arts

Esta cópia carbono da versão para Mega ganha força no SNes. Controles familiares, gráficos e sons melhorados promovem o cart.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	4.0	4.0	INT. Interm.

Preço não disponível  
16 Mega  
Já disponível  
Ação/Aventura

1 jogador  
9 missões  
Visão 3/4  
Passwords



Por Marcelo Kamikase

Agora os portadores de Mega Drive não podem reclamar da falta de jogos de RPG. Só neste ano foram três grandes títulos: **Phantasy Star IV, Beyond Oasis** e **Shining Force CD**. **Crusader of Centy** faz parte de um projeto da Sega, chamado Mega RPG Project, que tem o objetivo de fazer grandes jogos de RPG para o sistema, um de seus pontos fracos. As séries **Shining Force, Land Stalker** e **Lunar** fazem parte do projeto.

## ZELDA NO MEGA

Não há como não comparar **Crusader of Centy** com o famoso RPG da Nintendo,



**Esse coelho ensina como saltar, mas venha com o Mac**



**Para saltar esse vão, só pegando um vento a favor**



**Esse cara possui animais mercenários**



**Olha só quem aparece neste jogo. Sonic está de férias, dando um tempo naquela correria que é a série Sonic**

pois as semelhanças são muitas. Pode ser definido como um RPG/ação com elementos de quebra-cabeça. Mas as armadilhas são mais fáceis de ultrapassar. Um sistema que chama a atenção em **Crusader of Centy** é o poder de usar animais. Você seleciona dois para participar ativamente. Cada animal contém um poder diferente e há duplas que geram um poder especial.

Por exemplo, Chilly, o pinguim, tem o poder do gelo e Inferno, o leão, tem a força do fogo. O resultado da junção desses dois é uma força poderosíssima. Nem todos os animais são fiéis. Há alguns mercenários e eles fazem o trabalho que corresponde ao pagamento.



**Fale com o mestre da espada e ganhe a habilidade para jogar a espada**



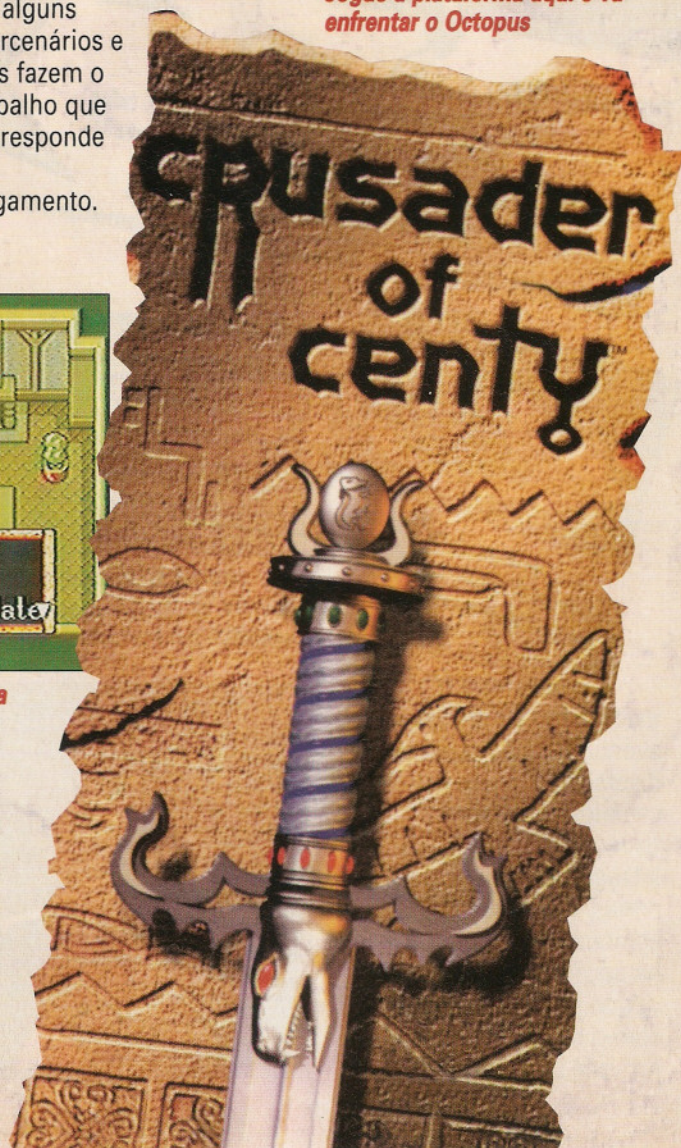
**Pise três vezes para abrir a porta automática**

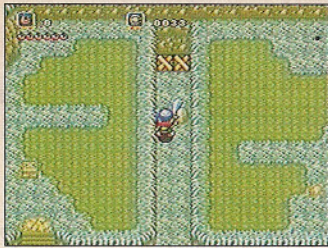
## EXPERIÊNCIA

Um detalhe é interessante: você não possui todas as habilidades desde o início. Claro, a maioria dos RPGs é assim, mas em **Crusader of Centy** nem a simples ação de saltar é possível realizar desde o início. Você vai adquirindo essas habilidades no decorrer do jogo (algumas são compradas). **Crusader of Centy** é obrigatório para quem sentia falta "daquele" jogo para o Mega.



**Jogue a plataforma aqui e vá enfrentar o Octopus**





**Jogue sua espada para abrir a correnteza e chegar à casa da velhinha. Lá enfrente o lobo**



**Elimine Leviatã acertando seus tiros. Só os tiros devolvidos afetam a energia do dragão**



**Quando Diorama estiver vermelho, jogue a espada do gelo. Quando azul, fogo nele**



**Marque o pino que pisca e quando eles pararem acerte o certo. O errado tira energia**



**Esse mestre é meio pentelho. Acerte sua cabeça, de lado, onde o escudo do bicho dificilmente alcança**



**Dê um salto nessa flor e libere a passagem para pegar a maçã que está logo abaixo desse lugar**



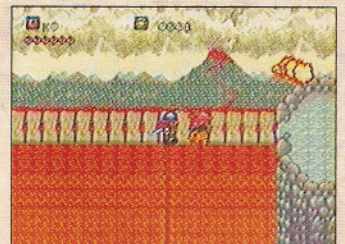
**Pise em todas as flores e venha falar com este cara. Você vai ganhar uma maçã da vida**



**Com a habilidade de Cecil, você alcança o switch vermelho e pega a maçã**



**Apareça na sala do rei com o Flash, o cheetah, e ganhe uma maçã. Ele está na sala de cima**



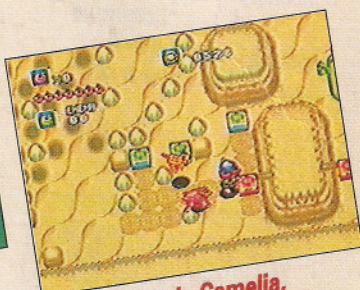
**Em Hot Daisy, dê um salto nesse trecho. Isso faz aparecer uma corda**



**Há dois modos de vencer Flash: a primeira é treinar bastante e fazer as curvas a mais fechadas possível e a segunda é molhar a mão, isto é, a pata do felino com 50 malins**



**Para resolver o enigma da bruxa, faça: leve o bicho-da-seda para o tapete vermelho, depois a flor, traga o bicho de volta e leve a borboleta. Remova o bicho**



**No deserto de Camélia, você pode destruir obstáculos colocando o detonador vermelho no pavio. Dê um golpe no detonador e destrua**

## CRUSADER OF CENTY

# 4.0

MEGA

ATLUS/SEGA

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

RPG/BATERIA

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



Por Scary Larry

Onde você terá a chance de ver um combate entre Super-Homem e a Mulher-Maravilha? No novo jogo da Acclaim.

## JUSTIÇA SEJA FEITA

A primeira coisa que você irá descobrir é que o nível de justiça pende mais para o lado do computador, uma robalheira só. A história é aquela de sempre: um fedorento imperador alienígena, Old Dork-seid, quer dominar a Terra. Aparentemente, ele não conhece a Liga da Justiça, composta por Super-Homem, Batman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, Flash e Aquaman. Aqui a união não faz a força para enfrentar seus companheiros e mais 3 chefes. Cada herói dispõe de uma série de golpes e de um arsenal de ataques especiais. Os controles decepcionam um pouco. Os movimentos especiais são imprecisos, mas não chegam a influir na jogabilidade. Os golpes normais já são suficientes para a luta. Obviamente o

computador não sente nenhuma dificuldade para executar os golpes especiais, uma tremenda injustiça.

## DE BOAS IDÉIAS...

Os gráficos são mais claros do que o da versão para SNes (confira nesta edição). Os bonecos são largos e os cenários são próprios de cada

personagem, trabalho de primeira. A parte sonora está abaixo da média. Os rugidos são fracos e os gritos aparecem meio fora de hora. Isto mostra que não

houve justiça nos efeitos sonoros. É uma pena que uma idéia tão boa tenha sido desperdiçada por falta de imaginação e controles fracos. Se você quer um jogo de luta mesmo, continue com os clássicos.



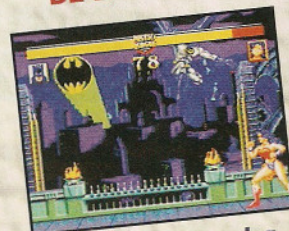
# JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



DICA: cuidado para não ficar preso no canto da tela. Use as pernas e socos baixos para sair da enrascada



### O HOMING PUNCH DE BATMAN



DICA: dê um "homing punch" assim que o adversário tocar o chão

### O TRIDENT VAULT DE AQUAMAN



DICA: a grande vantagem deste golpe é o alcance. Aquaman pode fisgar seu oponente mesmo ele estiver longe

### FLASH DASH DE FLASH



DICA: use o "flash dash" para aproximar-se do oponente que não quer briga

### FLAME ARROW DE GREEN ARROW



DICA: é possível lançar o "flame arrow" no ar. Vale a pena experimentar

### WRIST REFLECTOR DA MULHER MARAVILHA



DICA: um excelente movimento de defesa contra Green Arrow

### FREEZE BREATH DE SUPERMAN



DICA: use o freeze breath com o oponente tonto. Na sequência dê um "earthquake slam"

**MEGA JUSTICE LEAGUE**  
Acclaim

Super-herói é sinônimo de superlutador? Se o exemplo for este cart, a resposta é não. Muito mocinho para pouco bandido.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.0	3.0	AJ.

Preço não disponível  
16 Mega  
Já disponível  
Luta

2 jogadores  
Visão lateral  
Multiscrolling



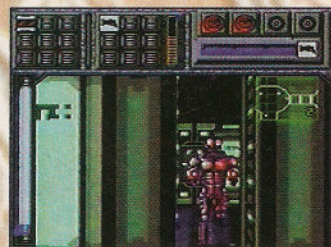


**DICA:** acerte a cabeça deste alienígena e cuidado com os mísseis do cérebro



Por Lord Mathias

2049. A base terráquea na lua, Yaz 67, é atacada por um cruzador alienígena. A frota estelar da Federação envia dois cruzadores com uma missão bem definida: não destruir completamente a nave inimiga. A Federação quer sondar os possíveis prisioneiros. A equipe de abordagem entrou na nave e, no lugar de alienígenas, encontrou robôs programados para matar. A equipe toda foi aniquilada. Com o tempo, a Federação descobriu que a nave fazia parte de um plano maior para destruir a terra: doze cargueiros estão em rota de colisão com o nosso



**DICA:** para abrir as portas, use o botão A

planeta. Sua missão é destruir doze núcleos de plasma e melar o plano dos extraterrestres.

### FILHOTE DE DOOM

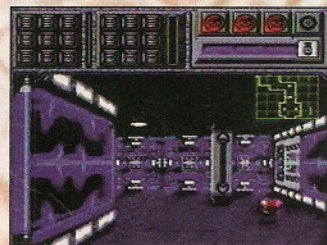
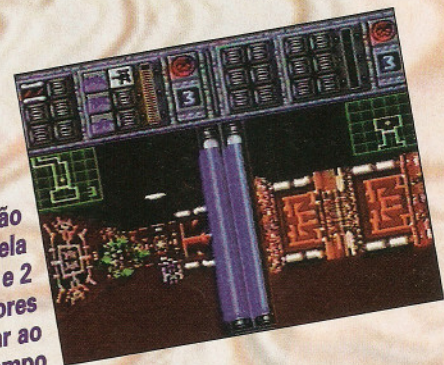
**Bloodshot** tem perspectiva em primeira pessoa, na onda de **Doom**. Seu arsenal é composto de dez armas, incluindo metralhadoras, lasers, canhões, semi-automáticas e múltiplas. Tudo isso é mais que suficiente para eliminar

seus inimigos robôs e alienígenas, cada qual com seus chefes de

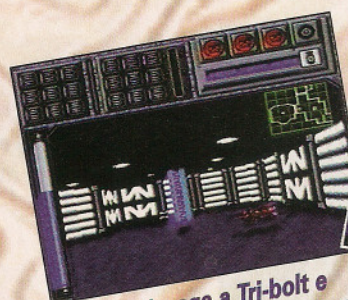
**DICA:** atire bem no meio do 1º chefe e corra para o início da fase

fase. O jogo é fácil. No canto direito superior há um mapa da fase. O único cuidado a tomar é com o marcador de oxigênio, que deve ser preservado. Cada tiro ou explosão sofrida causa uma baixa no nível de oxigênio. Se o marcador esgotar, babau. Gráficos e cores fraquinhos.

Na opção **Battle**, a tela se divide e 2 jogadores podem jogar ao mesmo tempo



**DICA:** fique atento às minas que estão espalhadas pelo chão



Aqui você pega a Tri-bolt e solta 3 tiros ao mesmo tempo. Útil contra vários inimigos



**DICA:** atenção ao abrir as portas. Pode haver inimigos atrás delas

BLOODSHOT

3.2

MEGA

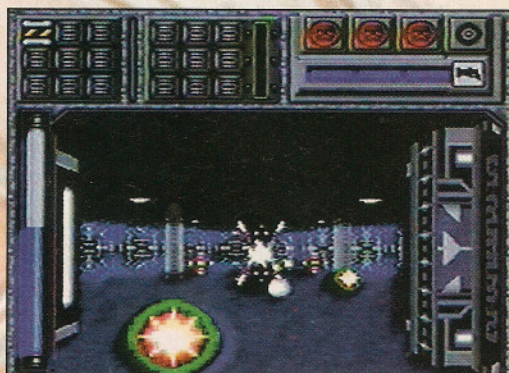
DOMARK

16 Mega - N/D Fases

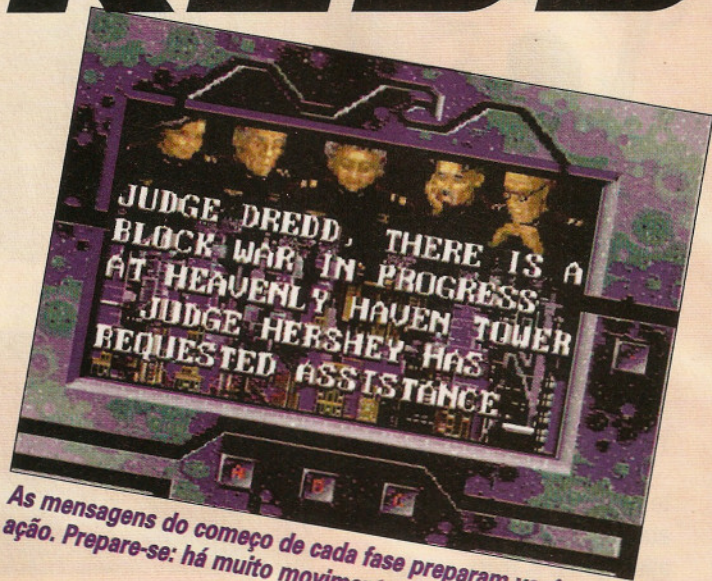
2 jogadores

Ação - Continue

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



# JUDGE DREDD



*As mensagens do começo de cada fase preparam você para a ação. Prepare-se: há muito movimento*



**Por Marcelo Kamikaze**

O sistema judiciário do ano de 2139 é bastante simples. Os juizes capturam os criminosos e impõem sentenças duras, incluindo a pena de morte. É de se esperar uma jogabilidade linear, com itens para pegar e inimigos para combater. **Judge Dredd** possui tudo o que um jogo de ação e



**DICA:** atire nos inimigos que ficam acima das escadas. O tiro atravessa alguns pontos e a plataforma protege você de um contra-ataque

aventura deve ter. A estratégia: encher de bala tudo o que você vir pela frente. Mas o cart dá outras opções como por exemplo, prender os suspeitos para ganhar mais pontos. É uma alternativa inovadora, mas o grande barato é meter bala nos inimigos? Nosso herói Dredd possui alguns tipos de golpes, mas o controle deixa a desejar. Você pode obter armas, chutar, dar socos e render os suspeitos. As armas funcionam bem

em combates de curto alcance. Como em **Spiderman**, a confusão está nos socos e chutes (o que você aperta não é necessariamente o que você faz).

## **ABAIXO OS CHEFES**

As fases são excitantes, cheias de ação e passagens secretas. O mesmo não se pode dizer sobre os chefes. Os



*Turma da pesada. Perps e sua gang controlam as ruas de Mega-City One*

**DICA:** para saber o objetivo de cada missão basta ficar em frente ao computador e apertar o direcional para cima





**DICA:** para matar o primeiro chefe basta ficar abaixado e atirar. Mova-se apenas quando ele jogar bombas

combates, geralmente em salas muito pequenas, dificultam qualquer tipo de estratégia ou técnica especial. Os aspectos técnicos também não apresentam inovação. Os gráficos têm um tom pardo e as fases um clima escuro e sombrio. Os efeitos sonoros, como explosões e barulhos de tiros, estão no padrão Mega Drive. **Judge Dredd** tem os seus bons momentos, mas falta aquele "tcham" a mais para prender a atenção. Os continúes foram trocados



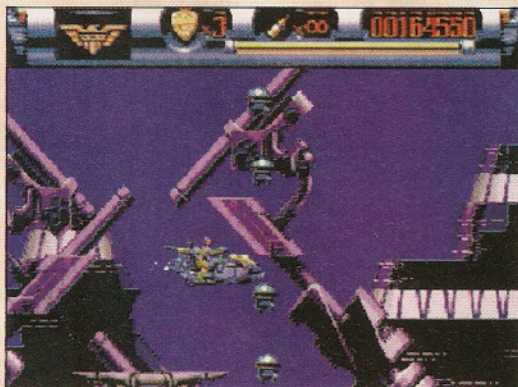
**DICA:** aqui, dois corpos podem ocupar o mesmo espaço. Paredes sólidas escondem passagens secretas

por intermináveis passwords. O desafio e a ação são intensos, mas depois se



**Mega City One não é o local ideal para se fazer amizades**

tornam rotineiros. Mas **Dredd** é um jogo acima da média.



**DICA:** nesta fase, fique no centro da tela e prepare-se para ataques de ambos os lados

## STALLONE ENCARNA O HERÓI EM FILME DE US 70 MILHÕES



**Dredd (Stallone) é condenado à pena de morte por um crime que não cometeu**

No papel de Judge Dredd, Stallone já tem sua próxima aventura de US\$ 70 milhões. Num filme que se passa no século XXII, Dredd lida com a justiça e o crime nas ruas de Mega-City One. Estreando em junho nos EUA, o filme está previsto para chegar ao Brasil ainda este ano.

Misturando as histórias dos quadrinhos com atores hollywoodianos, Judge Dredd tem juizes responsáveis pela ordem e leis, que setenciam criminosos no ato. Os lançamentos para videogame chuparam muito do filme. Algumas imagens digitalizadas aparecem nos jogos e nas fases 7 e 12. Os cenários do jogo são próprias as cenas.

**Efeitos especiais mostram a ameaça mutante**



**Crime e anarquia governam Mega-City One, mas um homem resiste**

**No século XXII, máquinas de justiça para aplicar as sentenças**

## DREDD SURTIU EM 1977

Judge Dredd apareceu pela primeira vez nos quadrinhos em 1977, na 2000 A.D. #2, uma revista distribuída na Inglaterra. Dredd só entrou no cenário americano em 1983 com seu próprio comic book. Hoje em dia, os comics de Judge Dredd



**O novo membro da DC Comics mantém o glamour da primeira edição de 83 (esq.)**

podem ser achados na DC Comics com seu próprio título ou em Legends of the Law e até mesmo dividindo algumas revistas com Batman. Se você é fã de Dredd nos quadrinhos, vale conferir sua aparição nas telas de cinema, com Stallone no papel título, e no seu videogame.

**JUDGE DREDD**

**3.5**

MEGA

ACCLAIM

16 Mega - 12 Fases

1 jogador

Ação - Continue

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



Por Marcelo Kamikaze

À primeira vista, **Shadow Squadron** pode parecer apenas mais um jogo de simulador e tiro. Mas os controles precisos e os gráficos soberbos mostrarão que não é só isso.

## PILOTOS, PLEASE

Esquadrões de naves alienígenas estão invadindo o território dos humanos.

# SHADOW SQUADRON



**DICA:** na segunda missão, destrua o Accel Gate atirando nos quadrados cinza escuros, no lado de fora do anel central

Até aí nada de original. Numa série de 6 missões, você precisa enfrentar e destruir as naves inimigas, escolhendo entre as naves



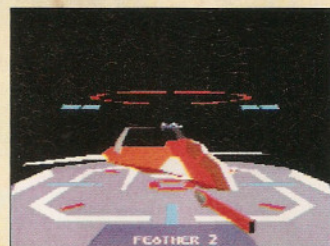
**DICA:** ataque as naves grandes por trás, atirando nas áreas cinza perto das turbinas. Você irá destruir a nave com alguns tiros e não será tão atingido

Feather 1, mais rápida, e a Feather 2, que é mais forte. Na opção para 1 jogador, escolhe-se entre pilotar a nave ou deixar isto para o

computador, o que torna o jogo chato. Com 2 jogadores, um pilota a nave e o outro atira.

## VOE DE VERDADE

Um dos maiores destaques do jogo são os gráficos poligonais. O jogo combina uma grande variedade de



**DICA:** se você tem boa mira, escolha a nave Feather 2, seu laser destrói os tiros do inimigo. Com a Feather 1, você tem mais mobilidade

inimigos com movimentação suave e uma atmosfera estimulante. Infelizmente, os sons destoam. Os lasers e as explosões são razoáveis e só. **SS** tem controles precisos e dá uma sensação verdadeira de voar. As pessoas que têm um 32X deveriam dar embarcar - ou voar - na onda de Squadrow.



Por Marcelo Kamikaze

Há muito tempo um jogo muito legal chegava aos arcades. Seu nome era **Zaxxon**. Agora a Sega aproveitou o nome para gerar este **MotherBase 2000**, vagamente similar, mas um tanto medíocre, para o 32X. Em **MotherBase**, você pilota uma nave atacando bases e robôs gigantes. Ao contrário de muitos jogos de tiro, você não vai querer atirar em todas as naves, pois pode pular nelas e usá-las como power-ups. Este item salva o jogo da chatice.



**DICA:** quando as torres começarem a cair, vá para o canto superior direito para desviar delas

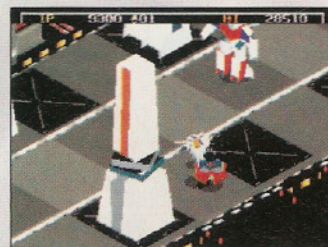
ser difícil, e necessitará de uma certa prática. Os antigos fãs de **Zaxxon** vão se desapontar com esta nova versão, que foi muito modificada e perdeu fôlego. Pode ser que alguns fãs de jogos de tiro gostem de **MotherBase 2000**, mas

# zaxxon's MOTHERBASE 2000



**DICA:** no fim da primeira fase, não perca tempo atirando no chefe. Exploda as duas caixas dos dois lados dele e você o derrotará

bem que o nome do jogo poderia mudar para "Protejam os Inocentes".



**DICA:** pule dentro dos objetos vermelhos para conseguir power-ups, bombas e escudos

## CHAMA O PROCOM

Graficamente, os inimigos e os cenários são respeitáveis, mas os sprites não são muito grandes. Com ruídos e efeitos razoáveis, os sons também não são lá essas coisas. Algumas partes da trilha sonora techno e vibrante são boas, mas outras são bem fracas. Apesar dos controles da nave serem fáceis, pular dentro e fora dos veículos inimigos pode

**SHADOW SQUADROW**

**3.8**

32X

SEGA

16 Mega - 16 Níveis

2 jogadores

Tiro espacial

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

**MOTHERBASE 2000**

**3.0**

32X

SEGA

16 MEGA - 6 Níveis

2 jogadores

Tiro espacial

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



Por Capitão Squideo

**Fahrenheit** chega apresentando um estilo diferente de sons e gráficos. Em vez de cansar seus dedos à toa, este game de estratégia para um jogador, com visão em primeira pessoa, vai estimulá-lo progressivamente.

## SANGUE, SUOR E CHAMAS

Se você gostou do filme *Backdraft* e se amarrou no herói da história, **Fahrenheit** vai lhe proporcionar a oportunidade de enfrentar um incêndio de proporções assustadoras. Uma casa, um hotel e uma universidade estão em chamas e você tem de livrá-los da catástrofe. Você estará na linha de frente



**DICA:** teste a temperatura das portas do hotel antes de abri-las. Se estiverem frias, vá em frente

### Sega CD FAHRENHEIT Sega

Se você gosta de jogos que não sejam muito rápidos, mas cheios de ação, você vai gostar de **Fahrenheit**, um thriller bem feito e com muita intensidade.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.0	3.5	4.0	AJUST.

US\$ 60,00  
CD  
Já disponível  
Estratégia

1 jogador  
Visão em 1ª pessoa  
Multiscrolling  
Save feature



**DICA:** na casa, a garota está inconsciente na sua cama no segundo andar. Leve-a para a janela do quarto do garoto

para resolver a situação, precisando estabelecer uma estratégia para isso. É preciso saber qual porta abrir ou se é necessário ou não remover a lâmpada de querosene. Tudo isso sem descuidar do seu suprimento de oxigênio. O jogo não é rápido, mas é bastante intenso, principalmente se você der o azar de errar nas horas mais importantes.

## COR DE LARANJA E CARVÃO

As pessoas que se ligam em ver o colorido do fogo vão



**Este é o resto do seu grupo. Se você cair na bobeira de errar, esses caras vão tirá-lo dos prédios e puni-lo**



adorar os gráficos. As cenas em que aparecem chamas e explosões são muito bem



**DICA:** sua 1ª missão é retirar uma garota e um gato de uma casa em chamas. O gato está num barco na garagem



O fogo rola solto

feitas e, de certa forma, dramáticas. O som também é bem elaborado. As vozes dos personagens são bem nítidas e o tom dramático. Outro destaque fica com os estalos do fogo, que soam bem realistas.

## FREIO DE MÃO PUXADO

O maior problema de **Fahrenheit** são os controles, que mostraram ser um pouco limitados. Faltou adicionar velocidade à adrenalina, que rola solta no jogo. Na maior parte do tempo, utiliza-se apenas o direcional para investigar os corredores. Os botões só são usados quando você tem de selecionar alguma coisa. O tipo de jogabilidade deste **Fahrenheit** é ideal para aqueles jogadores que preferem botar o cérebro para funcionar em vez de ficar gastando os dedos de bobeira. Mas se você estiver procurando por um jogo intrigante com um clima de muita tensão, **Fahrenheit** pode ser uma surpresa pra lá de boa.



**DICA:** na cozinha da casa, desligue o gás...

## GÁS FATAL



...abrindo o armário...



...e desligando a válvula à direita



Por Manny LaMancha

**Immercenary** mistura um espaço cibernético com uma história intrigante e de suspense, resultando numa excelente aventura para o 3DO, com 256 fases!

## CEMITÉRIO VIRTUAL

Soube-se que algumas pessoas morreram ao entrar num mundo de realidade virtual chamado Perfect. Além deles, quatro agentes também sumiram tentando descobrir o motivo das mortes. Agora é a sua vez de tentar resolver este mistério e você será o Number Five. No estilo de **Doom**, você vai entrar no centro desse mundo de realidade virtual, o Garden. Com



**DICA:** não enfrente inimigos muito fortes se você não estiver com armas adequadas e altos DOA levels

progride vai adquirindo diferentes armas e, assim que vai muda de rank, melhora seus DOA levels, que determinam sua força em três itens de sobrevivência: defesa, ataque e agilidade. O DOA adiciona uma dimensão estratégica que melhora a diversão do jogo. Controlando Number Five as coisas ficam simples. Os menus não são complexos. O problema talvez seja a pequena

sobrevivência, não deixando você se distrair.

## FORÇA ESTRANHA

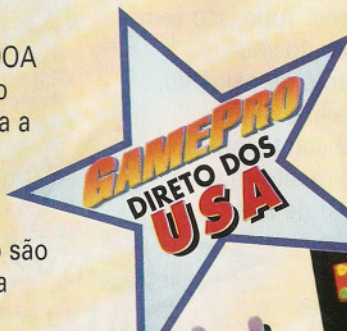
**Immercenary** é uma mistura estranha, mas muito divertida. Você tem uma boa dose de combate e ficção científica, mas fique sempre atento e não saia correndo e atirando, pois você deve considerar seus DOA levels. Não é um jogo longo nem difícil. Na verdade, é um jogo em estilo novo, num tema que está em alta. Diversão garantida.



**DICA:** no DOAsys, fale com os Rhythms para obter informações



**DICA:** ouça os cientistas que aparecem entre as fases. Eles têm informações importantes



# IMMERCENARY



Raven vai apressá-lo



Perfect 1: seu adversário final possui três formas, todas difíceis de se matar



**DICA:** salve sempre o jogo, especialmente depois que conseguir algo inédito



**DICA:** procure um local isolado para recarregar com segurança



**DICA:** tente recolher todo o ammo possível, mas use-os só quando tiver DOA suficiente

pouca força e no menor rank, você começa sua batalha apenas com um laser, tendo de lutar contra os habitantes de Perfect, os Rhythms. Assim que você

demora depois que você seleciona as armas. Os gráficos de Garden oferecem uma perspectiva de primeira linha e suas imagens são bastante claras. As músicas são no estilo New Age e os sons das batalhas são irados. Além disso, auxiliam sua

3DO  
**IMMERCENARY**  
Electronic Arts

Mistura de RPG com elementos de ação/aventura, este jogo com visão em primeira pessoa tem ótimos gráficos e alta jogabilidade, lembrando o clássico Doom.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	4,5	4,5	4,5	INTER.

US\$ 56,00  
CD  
Já disponível  
Ação/aventura/RPG

1 jogador  
256 fases  
Visão em 1ª pessoa  
Forward scrolling

# AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME! AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.

A lista completa do Disk Games estará em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastre-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

## SUPER NES Códigos e jogos

- 500 Aladdin - até estágio 1
- 501 Aladdin - estágio 2 ao5
- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
- 505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
- 506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
- 507 Battletoads x D Dragon - até fase 3
- 508 Battletoads x D Dragon - fas. finais
- 509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
- 510 Clay Fighter - demais lutadores
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 516 Donkey Kong - estágio 1
- 517 Donkey Kong - estágios 2 e3
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
- 522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 523 Fatal Fury 2 - mais 7 lutadores
- 524 Fatal Fury - mestres / dicas
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 529 Fifa Soccer International
- 530 Flintstones
- 531 Ghoul's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoul's and Ghosts - fases finais
- 533 Goof Troop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 535 Jungle Book
- 536 Krusty's S Fun House
- 537 Lion King - até fase 1
- 538 Lion King - fases 2 a 6
- 539 Lion King - fases 7 a 10
- 540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
- 543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
- 545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
- 546 NBA Jam - comandos/opções/modos
- 547 NBA Jam - dicas especiais
- 548 NBA Jam - passwords
- 549 NBA Live 95
- 550 Nigel Mansell
- 551 Out of this World - até fase 4
- 552 Out of this World - fase finais/passw
- 553 Power Athlete
- 554 Power Rangers - até fase 5
- 555 Power Rangers - fases finais/passw
- 556 Power Rangers - golpes
- 557 Prince of Pérsia - até fase 3
- 558 Prince of Pérsia - dicas
- 559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
- 560 Prince of Pérsia - fases finais
- 561 Príncipe de Pérsia - passwords
- 562 Rock and Roll Racing
- 563 Samurai Shodown - 4 lutadores
- 564 Samurai Shodown - mais lutadores
- 565 Soccer Shotout
- 566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
- 567 S Street Figh 2 - camy/chun/ll/dalsim
- 568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
- 569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
- 570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
- 571 X-Men - itens/fases iniciais
- 572 X-Men - fases finais/passwords
- 573 X-Men - golpes dos lutadores

## MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 000 Aladim
- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Art of Fighting - demais lutadores
- 003 Beavis & Butt Head
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 006 Eternal Champions - cmd/max/blade
- 007 Eternal Champions - mais 7 lutadores
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
- 010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
- 011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 Fifa Soccer - comandos
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 019 Flashback - até fase 2
- 020 Flashback - fases finais
- 021 Flashback - passwords
- 022 Flintstones
- 023 Jungle Book
- 024 Jungle Strike - até fase 3
- 025 Jungle Strike - fases finais/passw
- 026 King of Monster 2
- 027 Krusty's S. Fun House
- 028 MarioAndretti Racing
- 029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
- 030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
- 031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 041 Nigel Mansel
- 042 Out of this World - até fase 2
- 043 Out of this World - fase 3,4 e 5
- 044 Out of this World - f. finais/passw
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 047 Power Rangers - lutadores chefes
- 048 Power Rangers - lutadores normais
- 049 Prince of Pérsia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Pérsia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Pérsia - fases finais/passw
- 052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
- 053 Quackshot - fase 5 a 9
- 054 Quackshot - fases finais
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 058 Samurai Shodown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 064 S. Street Figh 2 - cammy/chun ll
- 065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
- 066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
- 067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
- 068 Tinytoon All Star - futebol/bask/passw
- 069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 072 Virtua Rancing
- 073 World Heroes

**DISK**  
**900-0969**  
**GAMES**

**Disk 900 - 0969**  
**Após o atendimento,**  
**Disk o código do jogo.**  
**Para avançar a gravação Disk 1**  
**Para voltar a gravação Disk 2**

Por enquanto  
só no Estado  
de São Paulo,  
à partir de 13/06

**Só R\$ 1,20 por minuto !**  
**Interurbanos Grátis !**

**Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais**

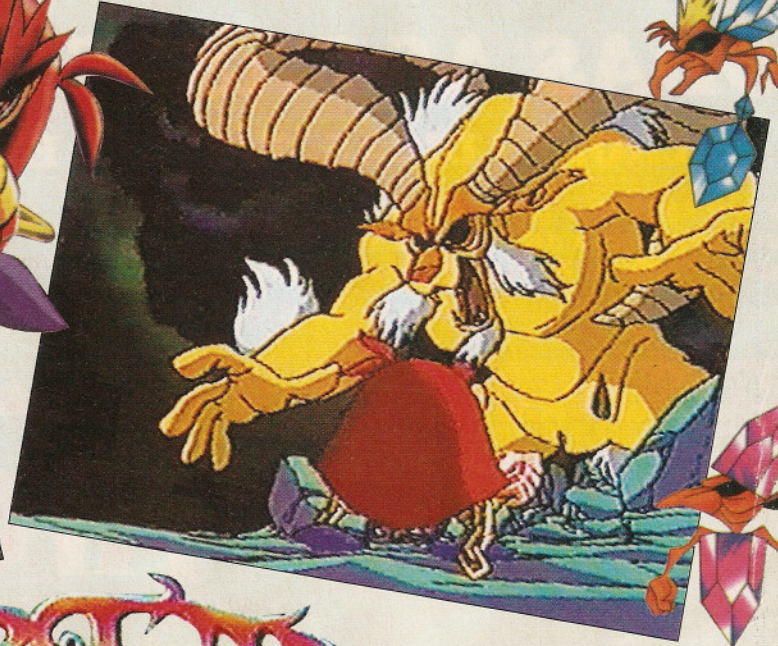


Por Marjorie Bros

O Saturn prova que os novos consoles não exigem, necessariamente, novos jogos. A Sega dá a receita e mostra que gêneros antigos ainda rendem bons games. Um destes gêneros é o game de plataforma em 2D, imortalizado por Sonic, o porco espinho. O sistema de jogo de **Astal** lembra o recente **Ristar** para Mega Drive. O gamer



**DICA:** digite no controle baixo + B e Astal dará um supersoco



# ASTAL



**DICA:** use o pássaro para matar o 5º chefe. Cuidado com o furacão

atenado pode esperar por gráficos texturizados, computação gráfica e trilha sonora matadora, compondo um universo fantástico.



**DICA:** use o seu amigo alado com o botão A e selecione a magia com os botões L e R. Dash é a melhor opção das três magias

Astal, o herói, salta, atira e, nos momentos difíceis, conta com a ajuda de um pássaro mágico. Por exemplo, quando você estiver cercado por inimigos, utilize-o para aniquilar todos na tela. O desafio é mediano.

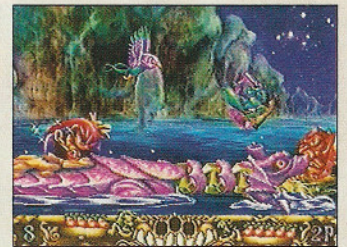
Na abertura, destaque para o desenho animado com dois minutos de duração com a turminha que atua na aventura.



**DICA:** aqui, esconda-se atrás das pedras e se proteja do ataque dos morcegos



**DICA:** abra caminho com o pássaro



**DICA:** use baixo + B para mexer a boca do crocodilo



**DICA:** assope quando ele estiver sem a cabeça



**DICA:** nessa ponte dê dois toques para frente e corra antes de a ponte cair



**DICA:** para matar o 4º chefe de fase, acerte-o quando ele estiver com as garras levantadas. Passe por baixo, quando ele atacar



ASTAL

4.5

SATURN

SEGA

CD - 6 Fases

2 jogadores simultâneos

Ação - Continue

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





Por Marjorie Bros

Side-scroll para o PlayStation no estilo de um velho sucesso do Mega Drive, o bom **Gun Star Heroes**.

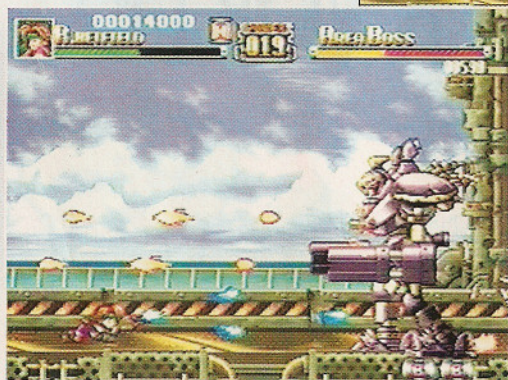
**A SUPREMACIA DOS BONECOS**

**Gunners Heaven** usa e abusa dos bons e velhos personagens miniaturizados, às vezes desproporcionais em relação ao cenário. Os gráficos honram as possibilidades técnicas do console e são de primeira linha. Você escolhe entre o

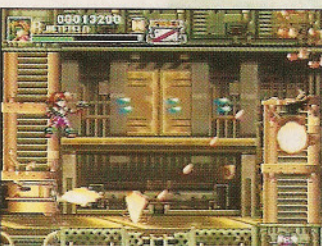
representante dos varões, Axel Sonics, e a rambeta de plantão, Ruka Hetfield. A arma é sempre a mesma metralhadora turbinada. O que muda são os tiros, que aumentam na medida em que se colhe as estrelinhas. Mas o divertido é que você também pode jogar e chutar o inimigo, não ficando restrito só aos tiros. Cada fase contém as instruções para matar o chefe, que são bem previsíveis. A jogabilidade é um dos



**DICA:** para sua arma ficar mais poderosa, pegue o maior número possível de "P"



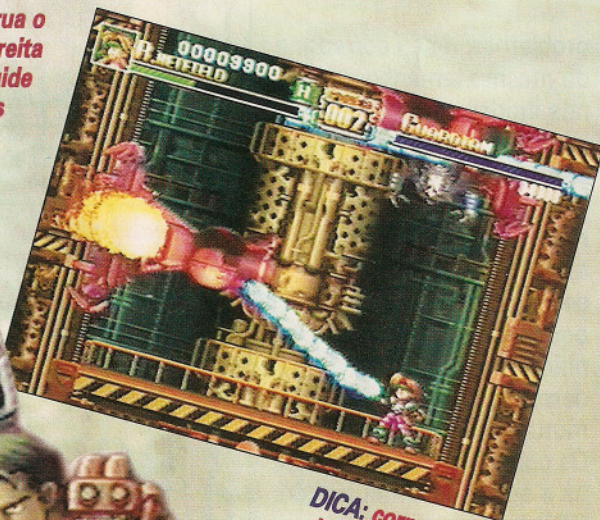
**DICA:** fique no canto abaixado e atirando para matar o primeiro chefe



**DICA:** fique no canto, destrua o canhão à direita e não descuide dos guardas



Os itens Boost dão armas poderosas



**DICA:** corra de um lado para o outro para desviar das patas da aranha. Quando ela atirar, saia para o lado

**GUNNERS**

**HEAVEN**

pontos altos do game. Num ritmo frenético, normalmente só encontrado nos bons arcades, você sai atrás dos chefes de fase. Os bons controles facilitam a ação non-stop de plataformas. A grande sacada deste **Gunners Heaven** é a volta dos



**DICA:** contra este chefe, fique abaixado atirando e fique atento aos ataques de mangual

bons e velhos sprites, que retomam fôlego em lugar dos polígonos. Um hard rock nervoso completa a ação.



**DICA:** atenção à ventania, ela pode levá-lo para a serpente. Fique no canto e atire



**GUNNERS HEAVEN**

**3.8**

PLAYSTATION

SONY

CD/ Fases N/D

2 jogadores

Ação

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

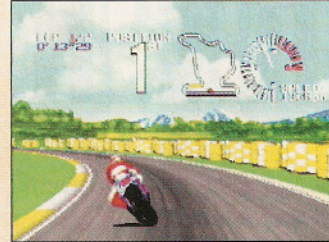


## Por Axe Grinder

Preparem seus motores! **Super Burn Out** é um ótimo simulador de corrida de motos, com visão traseira, gráficos excelentes e várias opções. Existem 4 modos de jogo: Record, Championship, Trainer e Versus. O Championship é uma corrida contra o computador; Record é uma corrida contra o tempo; Trainer permite treinar nas diferentes pistas; e em Versus você corra contra um amigo com a tela dividida. Você também pode determinar o tipo de transmissão da sua moto e a dos oponentes. O maior destaque de **SBO** são os gráficos. O visual das pistas em alta velocidade varia, não sendo repetitivo e monótono. Além disso,



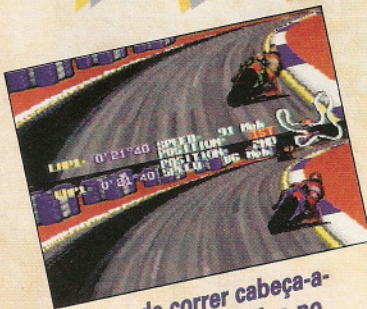
**Escolha entre as diversas pistas localizadas em vários países do mundo**



**DICA: nas curvas, permaneça no lado de dentro para não sair da pista**

algumas corridas são à noite. Até a moto é detalhada, a luz do freio acende a cada breca. Porém, no Versus Mode surgem alguns

# Super Burn Out



**Você pode correr cabeça-a-cabeça com um amigo no Battle Mode. Só tome cuidado com as cabeçadas**

### SUPER BURN OUT

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.5	3.0	Ajustáv.

US\$ 60,00  
Já disponível  
Corrida de motos

2 Jogadores  
Visão frontal



## Por Scarry Larry

Este não tem nada de original. **Ultra Vortex** é uma recapitulação digitalizada de antigos jogos de luta, não oferecendo nada de novo. **UV** gira em torno de uma placa antiga, um cara chamado Guardian, e algo chamado "time of testing". Se a Atari tivesse tido tempo para testá-lo, este jogo poderia ser melhor. Você escolhe entre 7 lutadores que variam de esqueletos a mulheres. Todos possuem os golpes



**DICA: o ice slam de Mercury acaba com 2/3 da energia. Abra bem os olhos antes de usá-lo**

superior. Executar os movimentos é mais fácil do que se pode pensar.

## BAIXINHOS NA BRIGA

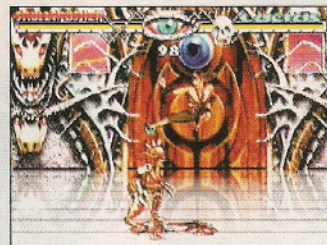
Os cenários são muitos bons e tão chamativos quanto os lutadores.

# ULTRA VORTEX

padrão e alguns especiais que impressionam graficamente. Mas esses aparecem raramente no One-Player, pois o oponente é, sem dúvida,



Infelizmente, os lutadores não são tão grandes como poderiam, por isso os detalhes se perdem nos minúsculos sprites. A música é Techno-trash rock. Gritos, rugidos e outros efeitos são razoáveis. Há baixos, guitarras e ritmos que enriquecem o jogo. **Ultra Vortex** pode ser um ótimo jogo para quem nunca viu **Killer Instinct**, **Mortal Kombat** e **Street Fighter**. Mas se você já viu, conhece mais do que **UV** pode oferecer.



**DICA: pule sobre os projéteis em vez de bloqueá-los. Chute o inimigo para quebrar sua guarda**



**DICA: fique esperto nas quinas. O computador vai buscá-lo lá também**

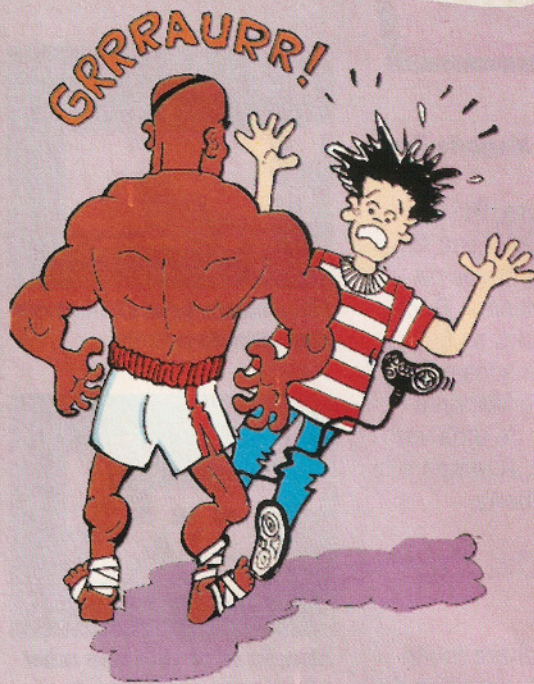
### ULTRA VORTEX

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	2.5	3.5	2.5	Ajustáv.

Preço US\$ 70,00  
Disponível em agosto  
Luta

2 Jogadores  
7 Lutadores  
Visão lateral

**SAI  
DESSA!**



**ABRE  
UMA  
SUPER  
GAME  
POWER!**

**SUPER  
GAMEPOWER**  
SEGA NINTENDO

**VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!**



Por Marjorie Bros

O pato do futuro, Duck Dodgers, continua sua saga de combate às forças de Marvin, o marciano. Duck Dodgers percorre os 5 planetas dominados pelos cibernéticos de Marvin e tem de acabar de uma vez com estes ETs. A temporada de caça está aberta.

## FEIJÃO COM ARROZ

Este cart não difere muito dos outros side-scrolling de plataformas para o Game Boy: fases seguidas de



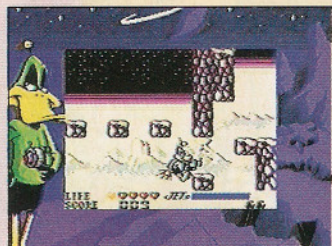
**O Jet tem auto-carregamento de energia, não se preocupe**



**DICA: fique nesta posição e atire, o cachorro não vai acertá-lo**



**Fique atento às abelhinhas que aparecem de repente**



**Atenção ao cenário para saber a hora certa de usar o jato**

chefes, chefes seguidos de fases. As manhas estão em acionar sequências de alavancas, liberar os portões e cair na estrada. Para aniquilar inimigos, basta ficar à esquerda pulando no hop'n'bop. Como o pato não voa, a Sunsoft providenciou para Daffy um jato maneiro. Você tem uma margem de energia no jet para alcançar plataformas inacessíveis. O desafio é saber usá-la direito pra não cair no abismo.



**DICA: para matar o chefe, fique no canto e pule na cabeça dele e nos cangurus**



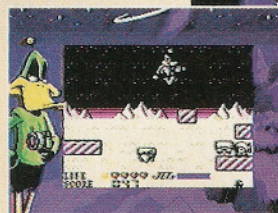
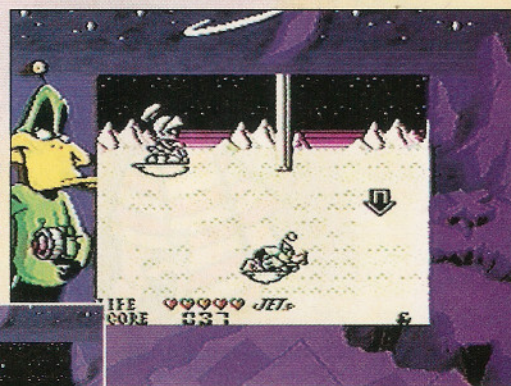
**Daffy Duck volta com um nível de dificuldade ideal para iniciantes**



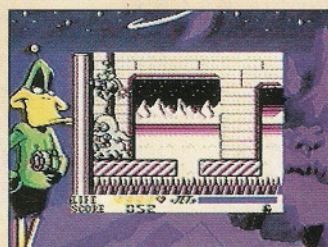
**Este item faz as portas se abrirem. Atire nele**

**DICA: caia pela esquerda e pegue 3 corações para encher seu life**

**DICA: os tiros não afetam a energia, só o jogam longe. Faça-o bater na parede para destruí-lo e siga as setas**



**Muito cuidado com as plataformas que caem**



**DICA: contra o fantasma, fique no canto esq. e pule sobre ele**

**DAFFY DUCK**

**3.8**

GAME BOY

SUNSOFT

2 Mega - Fases N/D

1 jogador

Ação - Continue

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

# Asterix & THE GREAT RESCUE

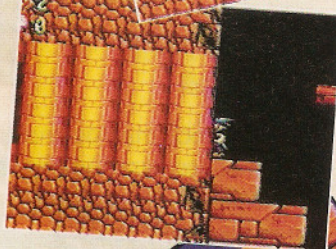


Por Marjorie Bros

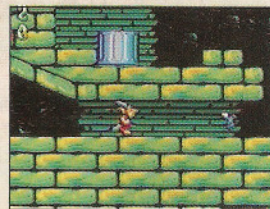
Os gauleses mais poderosos do pedaço estão de volta ao videogame, desta vez no Master System. **Asterix & The Great Rescue** traz os personagens criados pelos franceses Goscygni e Uderzo. Asterix e Obelix tem de enfrentar a temível legião de César na Grécia. Você alterna entre o baixinho

invocado e o gordo folgado. Obelix é um expert em trabalhos pesados, como empurrar pedras e esmurrar romanos. Asterix conta com 3 poções (poderes) feitas por Panoramix, o feiteiro da aldeia. A primeira possibilita vôos de curta duração, a segunda é uma nuvem -plataforma e a outra é um tiro especial. Com direito a passagens secretas e chefes de fase.

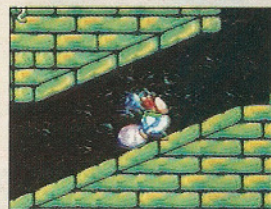
**DICA:** vá à esquerda, mate o guardião e pegue a chave



**DICA:** passagem secreta, entre e pegue os itens



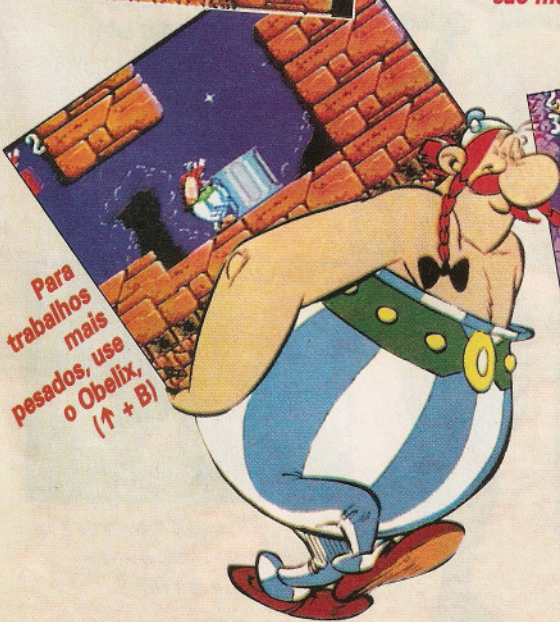
**Não vacile com o morcego, seus ataques são muito rápidos**



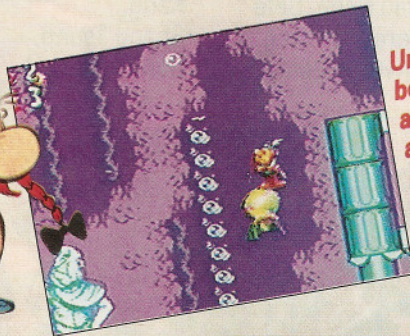
**DICA:** empurre a bola para servir de apoio para o pulo



**DICA:** espere até a larva descer para prosseguir seu caminho



Para trabalhos mais pesados, use o Obelix. (↑ + B)

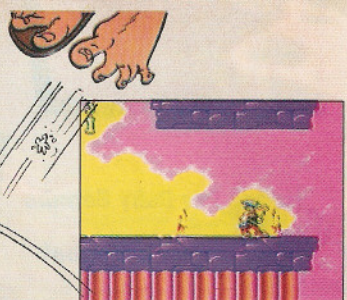


Uma boa idéia aqui é usar a lula como plataforma

**DICA:** nada mais eficaz que o supersoco de Obelix (B) para romper a muralha

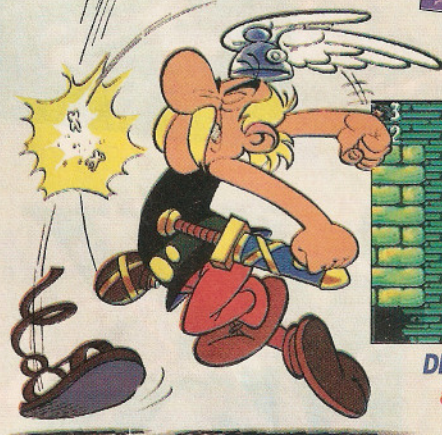
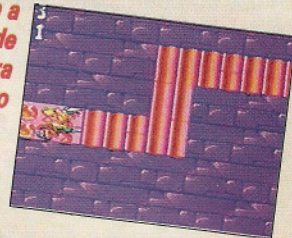


**DICA:** use o escudo contra o homem invisível



Fique atento ao fogo que se divide em dois, pode ser perigoso

**DICA:** pegue a invencibilidade e caia fora bem rápido



**DICA:** quando chegar aqui, a solução é apelar para a magia do vôo

ASTERIX

4.5

MASTER

TEC TOY

4 Mega - N/D Fases

1 jogador

Ação - Passwords

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



Por Baby Betinho

## Mortal Kombat

está de volta na sua 3ª - e provavelmente última - versão. A Midway revelou poucos detalhes na ACME, feira de arcades, mas mostrou pontos importantes. A empresa adiantou que **MK3** será muito mais do

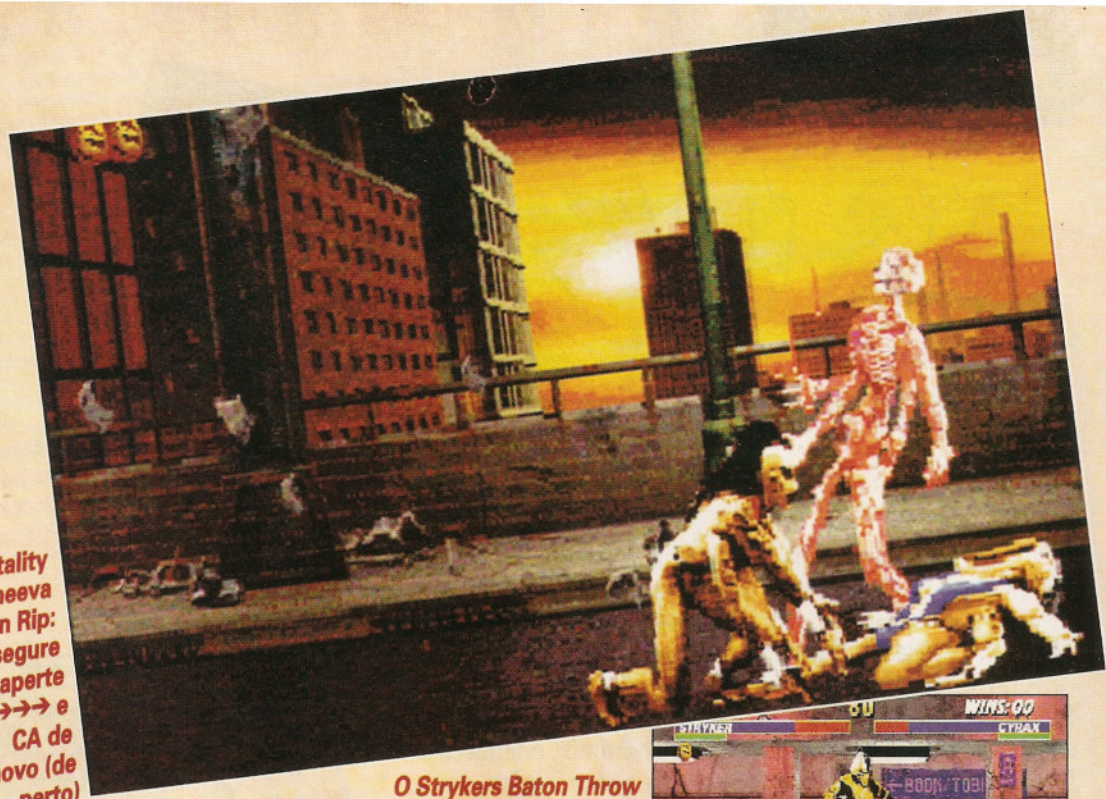
O fatality de Sheeva Skin Rip: segure CA, aperte →→ e CA de novo (de perto)



Correr é uma boa esquivada para teletransportes e inimigos que saltam por cima



Após bloquear a voadora (Flying Kick) de Liu Kang, emende rápida uma sequência ou uppercut



O Strykers Baton Throw pode ser usado contra inimigos "saltadores"



# MK MORTAL KOMBAT 3

que foi o **MK2** em relação ao original. Espere e verá. O Kombat volta à Terra numa batalha final entre novos e antigos personagens para derrotar Shao Kahn. Sete novos lutadores (Stryker, Kabal, Nightwolf, Sheeva,

Sektor, Cyrax e Sindel) dividem a tela com sete veteranos (Kung Lao, Jax, Sub-Zero, Liu Kang, Shang Tsung, Sonya e Kano).



MK 3 tem sete lutadores já conhecidos, como Jax, à direita, e sete novos, como NightWolf



Nos gráficos, **MK 3** não inova mais do que o **MK 2**. Mas todos os lutadores são menores, com mais detalhes e cores.

## ANIMAL DE PELÚCIA

Todos os movimentos finais e Animalities desapontam na animação. Por exemplo, o Ice Breaker de Sub Zero parece como jogar um chiclete no adversário. Mais do que isso, os Animalities tem poucas cores e animações fracas empobrecendo os



Os lutadores são menores e os gráficos tem mais cores e detalhes que em MK II



Kick de Liu Kang: Neck Kick, High Fireball, Flying Kick. O botão de corrida soma velocidade à estratégia de saltos e teletransportes.

### MK 4, PLEASE

Os fanáticos por luta vão se frustrar com o desafio. Os golpes múltiplos em close são interessantes, mas não passam de uma cópia barata das sequências do **Killer Instinct**. A falta de equilíbrio entre jogadores - é um jeito de apelar contra

Use o Kano Spinning Ball para contra-atacar o oponente que tentar acertá-lo por baixo



os fáceis chefes de fases. Que fim levaram os códigos secretos? A Midway deixou em aberto a possibilidade de criar novos elementos e mundos. Tomara.



Como Sub-Zero, salte com um Neck Kick ao começar o movimento para um Ice Clone. No tempo certo, o Ice Clone congela o oponente

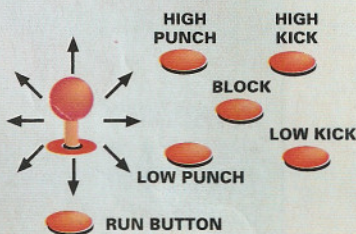


Ao agarrar um inimigo com a rede de Cyrax, lance uma Far Bomb no chão. Dê um uppercut com ele fora da rede para fazê-lo aterrisar na de cara explosão



combatentes hardcores. Os sons são hip hop, como em Killer Instinct. Os controles são o ponto forte de **MK 3**. Golpes aéreos são fáceis de acionar e sequências que não funcionavam no **MK II** estão ativas. Você pode completar a sequência Neck

## OS CONTROLES DO KOMBATE



**SA:** soco alto  
**SB:** soco baixo  
**BL:** bloqueio  
**CA:** chute alto  
**CB:** chute baixo  
**CR:** corrida

**(c)=** carregar dois segundos  
**perto=** aplique o golpe quando estiver a uma distância de um soco do inimigo  
**( )=** execute os comandos entre parênteses simultaneamente

**NOTA:** todos os golpes estão descritos considerando que seu lutador está à esquerda do vídeo, sem movimentando da esquerda para a direita. Se ele estiver do outro lado, inverta os comandos para frente e para trás.

**MORTAL KOMBAT 3**

**3.8**

ARCADE

MIDWAY

14 Lutadores

2 jogadores

Luta - Continue

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



## MERCY

O Mercy entra como antídoto aos movimentos finais, dando ao oponente a chance de se restabelecer parcialmente. Mercies só podem ser executados no 3º round.

## BEYOND THIS REALM

Depois da centésima batalha, esta mensagem



Aperte ↓↓↓↓ e RN. Nota: este golpe é o mesmo para todos os personagens

vai aparecer: "You have been transported to another realm..." Neste reino nenhum lutador, nem Shao Kahn, exerce o

## A LISTA DOS GOLPES

A seguir, uma lista com os especiais de cada lutador e os fatais de alguns deles. Esses golpes foram tirados da versão 1.0, ou seja, há possibilidade de que sejam modificados.



→→→, RN (perto). Nota: este movimento é o mesmo para todos os personagens

mínimo controle. Lá você terá que mostrar suas habilidades em jogos do estilo **Space Invaders**.

## FATAIS

Os fatais só são possíveis após nocautear 2 vezes o oponente em três rounds. Requer precisão no direcional e botões.

## ANIMALITY

Você pode se transformar em animal ou inseto para exterminar seu oponente. Animalities só podem ser ativados após o Mercy no terceiro round.



A cada 100 batalhas ganhas, uma partida de **Space Invaders**

## SUBWAY

Jogue seu inimigo na trilha do metrô e espere que o trem passe por cima dele.

## WOODEN TOWER FATALITY

Você enfrenta o adversário em muitos tatames para que ele caia em uma cama de espinhos.

## PIT FATALITY

Desta vez, você arremessa seu oponente num poço com múltiplas lâminas rotatórias.

# SHANG TSUNG

### ESPECIAIS

Fireball: ←←, SA  
Duas Fireballs: ←←→ SA  
Três Fireballs: ←←→→ SA  
Fireball Baixa: →→←← CB

### MORPHS

Cyrax: BL, BL, BL  
Kano: →←→ BL  
Jax: →→↓ SB  
Kabal: SB, BL, CA  
Liu Kang: mexendo em em círculo, começando →  
Nightwolf: ↑↑↑  
Sektor: ↓→←, correr  
Sheeva: →↓→ CB  
Sindel: ←↓← SB  
Sonya: ↓↓  
Stryker: →→→ CA  
Sub-Zero: →↓→ SA  
**FATAL**  
Spikes: ↓↓→ (BL, SB) (perto)

# SONIA

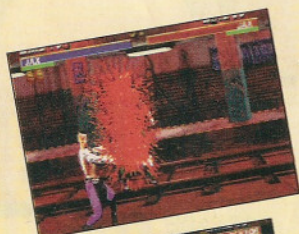
### ESPECIAIS

Ring Toss: mova ↓↘→ SB  
Leg Throw: (↓ SB e BL)  
Wave Punch: →← SA  
Upward Bike Kick: ←←← CA  
**FATAL:**  
Kiss of Death: ↓↓↓→ CB (qualquer lugar)

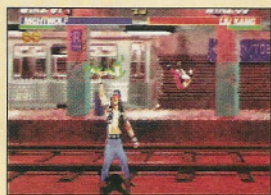
# KUNG LAO

### ESPECIAIS

Hat Throw: ←→ SB  
Teleport: ↓↑  
Spinning Shield: →↓→, correr CA  
**FATAL:**  
Diving Kick: (↓ CA) no ar



Nota: os golpes fatais constam nos perfis dos personagens



→→→ e RN (perto)  
Nota: este movimento é o mesmo para todos os personagens



→→→ e RN (perto)  
Nota: este movimento é o mesmo para todos os personagens



# CYRAX

## ESPECIAIS

Green Net: ←← CB  
Teleport: →↓ BL  
Close Bomb: segure CB e aperte ←← CA  
Far Bomb: segure CB e aperte →→ CA.  
Air Throw: →↓↘ BL para começar. Segure (→ e SB) ou (← SB) perto.  
Helicopter: ↑↑↑↓ SA (em qualquer lugar)  
Self Destruct: faça um círculo → 2 vezes e CR (perto)

# KABAL

## ESPECIAIS

Fireball: ←← SA  
Tornado Spin: ↔, CB  
Ground Slaw: ←←← CR  
**FATAIS**  
Respirator: ←←→↓ BL  
**ANIMALITY**  
Dino Charge: segure SA por 3 segundos, repita o SA (perto)

# STYKER

## ESPECIAIS

Rushing Throw: →→ CA  
Baton Throw: →← SB  
Low Grenade: mova ↓↘→ SB  
High Grenade: mova ↓↘→ e SA  
**FATAIS**  
Explosive: ↓↘↘ BL (perto)  
Tazer Shot: →→→ CB (distante)

# NIGHT WOLF

## ESPECIAIS

Arrow: mova ↓↘← SB  
Hatchet Uppercut  
Mótion: ←↘↓↘→ SA  
Reflect Shield: ←← CA  
Shadow Shoulder Ram: →→ CB

## FATAIS

Energy Blast: ↓↘→ CA  
Lighting Axe: ←←← SA (dois personagens à distância)  
**ANAMALITY**  
Red Wolf: segure BL e aperte ↓↘↘

# SECTOR

## ESPECIAIS

Seeking: mova ↓↘← SA  
Straight Missile: →→ SB  
Teleport: →→ CB

**Nota:** você pode fazer este movimento no ar.  
**FATAL**  
Trash Compactor: ←←← CA

# S'HEEVA

## ESPECIAIS

Teleport Stomp: ↓↑  
Fireball: ↓↘→ SA  
Ground Stomp: ←↘← CA.

## FATAIS

Ground Smash: →→→ e SB (perto)  
Skin Rip: segure CA e aperte →→→, repita o CA (perto)

# SINDEL

## ESPECIAIS

Sonic Yell: →→→ SA  
Float: ←←← CA  
Fireball: →→ SB  
Air Fireball: ↓↘ CB no ar

Floating Fireball: ↓↘ CB enquanto estiver flutuando  
**ANIMALITY**  
Wasp Attack: →→ SA

# LIU KANG

## ESPECIAIS

High Fireball: →→ SA  
Low Fireball: →→ SB  
Flying Kick: →→ CA  
Bicycle Kick: segure CB

por 3 segundos, repita CB.  
**FATAL**  
Toasty: →→←← CB

# JAX

## ESPECIAIS

Flaming Missile: ↔ SA  
Double Flaming Missile: →→←← SA  
Bionic Rush: →→ CA  
Ground Slam: segure CB por 3 segundos, repita o CB  
Gotcha Grab: ↓↘ SB.  
Backbreaker: BL no ar  
**FATAIS**  
Slice N' Dice: segure BL, faça um círculo → e repita o BL (perto)  
Stomper: aperte CR, CR, CR e CB (longe)

# SUB ZERO

## ESPECIAIS

Ice Clone: mova ↓↘← SB  
Ice Shower: mova ↓↘→ SA  
Ice Ball: mova ↓↘→ SB  
Slide: (← SB, BL e CB)  
**FATAIS**  
Ice breaker: ↓↘↘ SA (perto)  
Cold Breath: ↓↘← CA  
**ANIMALITY**  
Polar Bear: segure BL, ↑↑↑↑ (perto)

# KANO

## ESPECIAIS

Spinning Ball: segure CB por 3 segundos, repita o CB.  
Blade Toss: mova ↓↘← SA  
Blade Swipe: mova ↓↘→ SA  
Air Throw: BL no ar

# Golpe Final

É hora de se juntar ao baixinho patola Van Damme e trocar sopapos com os lutadores da Capcom, agora representados por uns caras de Hollywood!

Por Baby Betinho

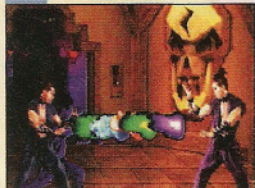
# STREET FIGHTER

THE MOVIE

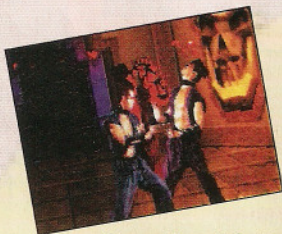
## AKUMA

**Air Hadoken**- no ar, ↓↘↵ e S  
**Blue Hadoken**-↓↘↵ e S  
**Red Hadoken**-←↘↵↘↵↘↵ e SR (1 golpe) ou SM (2 golpes) ou SF (3 golpes)  
**Hurricane Kick** ↓↘↵ e C **Nota:** não pode ser feito no ar  
**Dragon Punch** →↘↵ e S  
**Teleport**- de aproximação: →↘↵(SR, SM, SF). fuga: ←↘↵(SR, SM, SF). Para ficar bem perto: →↘↵. De longe: ←↘↵ (CR, CM, CF)  
**Shadow Charge Kick**-carregue CF 2 seg. e volte a apertar CF.  
**Para contar Arremessos** ↑ CM

## SUPER MOVES



**Super Fireball**  
↓↘↵↘↵↘↵ e S



**Super Punchfest**  
De perto, segure o S e ↓↘↵↘↵↘↵ e aperte S de novo

## BALROG

**Dash Punch:** carregue ← 2 seg. e aperte → e S.  
**Dash Uppercut:** carregue ← 2 seg. e C  
**Turn Punch:** carregue S 2 seg. e aperte P  
**Charge Punch:** carregue (CR, CM, CF) e repita a operação (CR, CM e CF).

**Shoulder Damage:** carregue ↓ 2 seg., ↑ e S  
**Super Uppercut:** ↓↘↵ e CF.  
**Standing Jabs repetidos:** Aperte SR várias vezes  
**Come Back Move:** carregue CR, aperte →→ e repita o CR. (barra de energia em Danger)  
**Counter Throws** Aperte ↑, SF

## SUPER MOVE

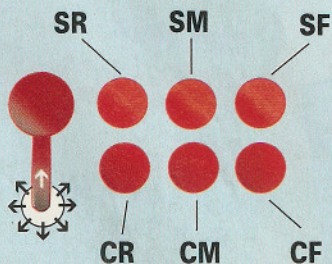


**Super Shadow Dash:** carregue ← 2 seg e aperte →↘↵ e S

## M.BISON

**Psycho Crusher:** carregue ← 2 seg. e aperte → e S  
**Electric Psycho Crusher:** pressione S, carregue ← 2 seg e aperte ← e repita o S  
**Reverse Devil Punch:**

Os homens da Shadaloo são os vilões de Street



## COMANDOS

**CF:** Chute Forte      **SM:** Soco Médio  
**SF:** Soco Forte      **S:** Qualquer botão de soco  
**C:** Qualquer botão de chute      **CR:** Chute Rápido  
**CM:** Chute Médio      **SR:** Soco Rápido

(): execute simultaneamente os comandos

**OBS 1:** golpes descritos com lutador posicionado à esquerda da tela. Se estiver direita, inverta os comandos para frente e para trás. **OBS 2:** os Super Moves só podem ser acionados quando sua superbarra estiver cheia



carregue ↓ 2 seg., aperte ↑, S, vá em direção ao inimigo e S  
**Scissor Kick:** carregue ← 2 seg. e aperte → e C  
**High Scissor Kick:** segure o C, carregue ← 2 seg., aperte → e C  
**Foot Sweep:** segure ↓, aperte CF  
**Electric Arc:** carregue SF 2 seg. e SF  
**Head Stomp:** carregue ↓ 2 seg., ↑, C, e, de perto, C  
**Head Stomp Devil Punch:** carregue ↓ 2 seg., aperte ↑, C e, de perto, C e S  
**Counter Throws:** ↑ e CF

### SUPER MOVE



**Super Scissor Kick:** carregue ← 2 seg., aperte →↔ e C

### CAMMY

**Cannon Drill:** ↓↘ e C  
**Air Cannon Drill:** carregue C no ar, ↓↘ e C  
**Hooligan Combos:** ↓↘↗ e S.  
**Thrust Kick:** →↘ e C  
**Spinning Backfist:** ↓↘ e S  
**Nota:** Com o SF você pode disparar 3 golpes, escapar de projéteis ou atacar por trás.  
**Whip Choke:** carregue SF 2 seg. e SF de novo  
**Neck Ride:** PD ou PE perto, depois CM ou CF  
**Counter Throws:** ↑, CR

### SUPER MOVES



**Super Cannon Thrust:** ↓↘↘↘ e C



### CHUN-LI

**Spinning Bird Kick:** carregue ← 2 seg. e aperte → e C  
**Front Kick:** aproxime-se e aperte CM  
**Face Slap:** mantenha pressionado o SF, carregue ← 2 seg., →, aperte SF de novo, aproxime-se e S  
**Come Back Move:** ↓↘ e S (só com sua barra de vida em Danger)  
**Spinning Air Kick:** carregue ↓ 2 seg., aperte ↑ e C  
**Double Flip Kick:** carregue CM por dois segundos e CM  
**Lightning Kick:** aperte rápido C  
**Kikkoken Projectile:** carregue ← 2 seg., aperte → e S  
**Heal Kick:** no ar, segure ↓ e aperte CM

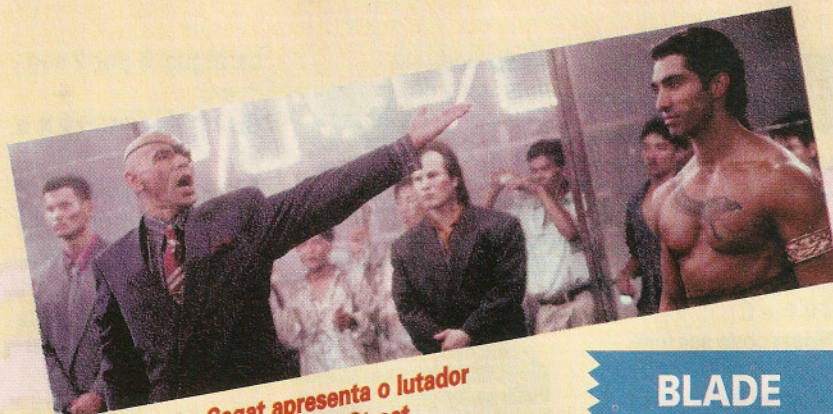
### SUPER MOVES



**Super Lightning Kicks:** carregue " 2 seg., aperte " " e C



**Super Birds of Prey:** carregue ← 2 seg. e ↓↘↘↘ e S



O carequinha Sagat apresenta o lutador espanhol Vega em cena de Street

### BLADE

**Boot Knives:** aperte ↓↓ e C (só use contra os ataques aéreos)  
**Knife Kick:** carregue CM no ar  
**Stun Rod:** carregue SM 2 seg. e SM de novo  
**Knife Throw:** →↔ e S  
**Air Blade:** ↓↘ e S no ar  
**Choke:** aproxime-se do inimigo e carregue SF, → e SF  
**Counter Throws:** ↑ e SM

### SUPER MOVE



**Super Rotator Attack:** carregue ← 2 seg., aperte →↔ e S.



Os cenários exóticos do filme não têm vez no jogo

### GUILE

**Sonic Boom:** carregue ← 2 seg., aperte → e S  
**Flash Kick:** carregue ↓ 2 seg., aperte ↑ e C  
**Split Uppercut:** carregue SF 2 seg. e SF  
**Double Punch:** carregue SM 2 seg. e repita o SM  
**Double Foot Sweep:** mantenha pressionado ↓ e aperte CF  
**Interrupt Move:** aperte ↑ e CR (só use logo após bloquear um ataque)  
**Come Back Move:** para disparar um Sonic Boom, carregue ← 2 seg., aperte →↔ e S. Para ele explodir, mova ↓↘↘↘ (só se sua barra de vida acusar Danger)  
**Counter Throws:** ↑ e SM

### SUPER MOVE



**Super Facão:** carregue ↘ 2 seg., aperte ↘↘ e C



**Super Van Damme Kicks:** carregue ←, dê →↔ e S

## HONDA

**Hundred Hand Slap:** S repetidamente  
**Sumo Head Butt:** carregue ← por 2 seg. e dê → e S  
**Sumo Slam:** carregue ↓ por 2 seg. e dê ↑ PC e C  
**Ochido Body Throw:** perto, dê ↓↙← e S.  
 Dobre o efeito dando, ↓↙←↓↙← e S  
**Sumo Stomp:** carregue (CR, CM, CF) por 2 seg. e solte os botões  
**One-Two Punch:** dê SR perto do oponente  
**Knee to Roundhouse Kick:** CF próximo ao adversário  
**Come Back Move:** carregue ← por 2 seg. e dê →↔ e C (só com sua barra de vida em Danger)  
**Counter Throws:** ↑ e SF

### SUPER MOVE



**Super Torpedo:** carregue ←, 2 seg., e dê →↔ e S

## KEN

**Hadoken Projectile:** ↓↘→ e S  
**Dragon Punch:** →↓↘ e S  
**Hurricane Kick:** ↓↙← e C  
**Nota:** pode ser feito no ar  
**Shadow Hurricane Kick:** segure C e dê ↓↙←, solte C.  
**Hurricane Kick Double Jump:** ↓↙←, C e segure ↑ (CR, CM, CF)  
**Flaming Uppercut:** carregue SF por 2 seg. e SF.  
**Counter Throws:** ↑, SM

### SUPER MOVES



**Super Flaming Dragon:** →↓↘ e S



**Super Knee Slam:** de perto, dê ←↙↘↙↘↙↘ e C

## RYU

**Red Hadoken:** ←↙↓↘→ e S  
**Blue Hadoken:** ↓↘→ e S  
**Dragon Punch:** →↓↘ PD e S  
**Hurricane Kick:** ↓↙← e C  
**Shadow Hurricane Kick:** segure C, mova ↓↙← e C

**Nota:** pode ser executado no ar.  
**Shadow Roundhouse:** CF por 2 seg. e CF  
**Shadow Front Kick:** carregue CR por 2 seg. e, novamente, CR.  
**Counter Throws:** ↑, SM

### SUPER MOVE



**Super Burst Fireball:** ↓↘→↓↘→ e S

## SAGAT

**Tiger Knee:** ↓↘→↗ e C  
**Tiger Uppercut:** →↓↘ e S  
**Tiger Shot High:** ↓↘→ e S  
**Tiger Shot Low:** ↓↘→ e C  
**Super Tiger Shot:** segure S e mova ↓↘→ e S  
**Evil Eye:** carregue (SR, SM, SF) por 2 seg. Repita a operação

### SUPER MOVE



**Super Tiger Knee Uppercut:** →↓↘→ ↓↘ e S

## SAWADA

**Atomic Drop Kick:** no ar, ↓↙← e CM  
**Axe Kick:** ↓↙← e C  
**High Axe Kick:** segure C, e dê ↓↙← e solte C  
**Back Axe Flash Kick:**

carregue ↓ por 2 seg., ↑ e C  
**Rising Katana:** →↓↘ e SR  
**Nota:** este golpe pode rebater projéteis  
**Flying Katana:** →↓↘, SM ou SF  
**Flash Swipe:** carregue SM por 2 seg. e solte SM.  
**Counter Throws:** ↑ e SM

### SUPER MOVES



**Super Axe Kick:** ↓↙←↙↘↙↘ e C



**Super Punch Katana:** de perto, segure S e dê →, solte S

## VEGA

**Wall Spear:** carregue ↓ por 2 seg. e dê ↑, S  
**Claw Drive:** carregue ↓ por 2 seg., aperte ↑ e C  
**Back Flip:** pressione (SR, SM e SF)  
**Mask Throw:** segure SR, PE por 2 seg., PD e volte a apertar o SR  
**Roll Attack:** carregue ← por 2 seg., → e S (use para troca de máscara ou mandíbulas)  
**Back Attack:** carregue (SR, SM, SF) por 2 seg. e repita a operação  
**Kick Flip:** carregue ↙ por 2 seg., → e C  
**Claw Throw:** segure CF, carregue ← 2 seg. aperte → e, de novo, CF  
**Counter Throws:** ↑ e CM

### SUPER MOVES



**Super Flip Throw:** ↓↙←↙↘↙↘ e S, de perto



**Super Gymnastic Flips:** carregue ← 2 seg., →↔ e C

## ZANGIEF

**Spinning Pile Driver:** próximo ao oponente, →↓↘↙↘↙↘ e S  
**Spinning Clothesline:** (SR, SM, SF) ou (CR, CM, CF)  
**Airplane Spin:** de perto, segure SF por 2 seg., ← ou →, solte SF  
**Spinning Green Hand:** ↓↙← e S  
**Suplex:** aproxime-se, aperte ← ou → e CM  
**Pile Driver:** aproxime-se, aperte ← ou → e SM  
**Head Bite:** → e SF, perto  
**Counter Throws:** ↑ e CF

### SUPER MOVES



**Super Pilão Giratório:** de perto, dê →↓↘↙↘↙↘↙↘↙↘↙↘ e S



**Super Flying Airplane Crunch:** aproxime-se e dê ↓↘→↓↘→ e S

**Honda prepara os braços para um Super Torpedo**

# CÓDIGOS ESPECIAIS PARA STREET FIGHTER - THE MOVIE

## 17 DICAS ANIMAIS



Tente uma destas opções antes de começar uma luta. Você tem de escolher todas as opções antes de selecionar um personagem. Muitos destes modos especiais trabalham somente no modo dois jogadores. Você terá de pressionar todos os botões simultaneamente para ativá-lo. Você pode ativar mais de um modo ao mesmo tempo.

### SELEÇÃO AO ACASO



**PC e Start para o computador escolher seu personagem. Só para um jogador**

### FORÇA OCULTA



**Pressione Start e SR para esconder sua barra e superbarra. Só entra no modo de 1 jogador**

### COME BACK ATIVOS

**Pressione Start e SM para ativar o modo que possibilita ao seu guerreiro usar todos os "Come Back Moves" em qualquer momento durante o match**

### SEM ARREMESSOS



**Pressione Start e SF e você não poderá arremessar o oponente**

### SEM ESPECIAIS



**Dê Start e CR para desativar todos os golpes especiais e super**

### SEM GOLPES



**Pressione Start e CM para desativar os chutes e socos**

### TAG TEAM MODE



**Pressione Start e CF para selecionar 2 personagens. Você luta com um no 1º round e outro no 2º round. Só funciona no modo para 1 jogador**



### METADE DA ENERGIA



**Aperte →, Start e SR para começar um round com a energia pela metade**

### MODO TURBO



**→, Start e SM para aumentar a velocidade. Dê →, Start e SM para ativar o modo lento**

### COMBO MODE



**Aperte →, Start e CR para fazer sequências multigolpes facilmente. Este modo impede que seu oponente fuja depois de ser atingido**

### SEM OS CHUTES

**Aperte →, Start e CM para desativar seus botões de chute. Você só poderá usar socos**

### SEM OS SOCOS

**Aperte →, Start e CF para desativar seus botões de soco. Você só poderá usar chutes**

### SEM BLOQUEIO

**Aperte →, Start e SF para eliminar o bloqueio**

### CONTROLE MALUCO

**Aperte ←, Start e SM para reverter todas as funções do joystick**

### ESCOLHA TROCADA

**Aperte ←, Start e SF para fazer com que o oponente escolha o seu personagem e modos**

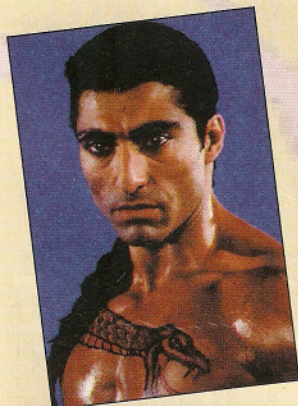
### MODO SURPRESA

**Aperte ←, Start e (CR, CM e CF) para que o computador escolha os modos para você. Você não saberá qual modo irá enfrentar desta vez**

### DE CABEÇA PRA BAIXO



**Aperte ←, Start e SR para inverter a tela de cabeça pra baixo**



# ESPORTE TOTAL

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

32X

## SLAM CITY

■ Basquete de rua é isso: Pippen mostra quem é o prefeito

Então você está a fim de dar algumas enterradas com os grandes do basquete. **Slam City** é um ótimo lugar para descobrir do que você é capaz. Você é



**DICA:** na disputa de bola, dê um pulo para deixar o oponente sem defesa

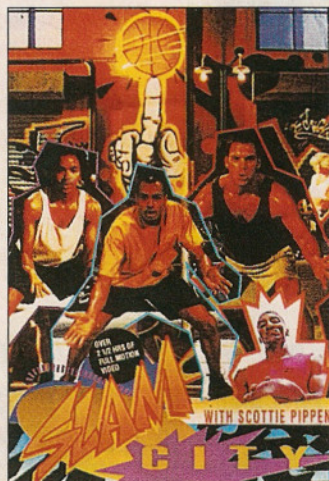


**DICA:** quando jogar com D., não tente roubar a bola

novo na cidade e, para se dar bem com a moçada do bairro, é preciso mostrar as suas habilidades no basquete. Isto significa derrotar os melhores jogadores da cidade: Fingers, Juice, Mad Dog e



**DICA:** Juice é uma excelente arremessadora. Espere ela pular para bloquear sua jogada



Smash, em séries de mano-a-mano. Não é só o número de cestas que conta, você pode acumular "Respect

Points" com jogadas bem sucedidas. Video clips interativos realçam a parte gráfica, mas o forte do CD é a parte sonora, 10.

Uma estratégia para conhecer as feras é assistir aos jogos do banco ao lado da quadra. Os controles poderiam ser melhor trabalhados, mas isso não impede que **Slam City** seja uma boa experiência de basquete de rua. Scottie Pippen veio para ficar!

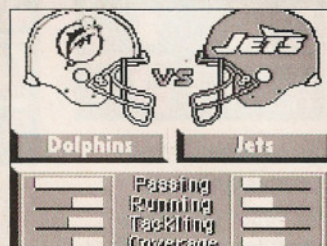
SLAM CITY		4.0				
Digital Pictures						
CD	Basquete					
1 Jogador	Continue					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

GBOY

## QUARTERBACK CLUB

■ Amistoso no Hawai reúne os melhores da NFL

Todo ano os melhores QBs de futebol americano da NFL se juntam no Quarterback Challenge para testar suas habilidades. A Acclaim baseou-se neste evento realizado no



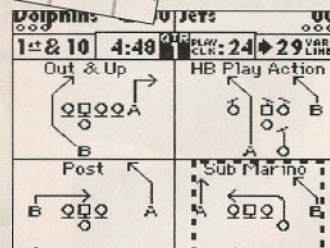
**DICA:** estude as características de cada time e observe seus pontos fortes e fracos

estão no padrão do Game Boy. O visual é limpo e os sprites (bonecos) são bem nítidos. Mas a ausência de animação faz com que as partidas sejam todas iguais.



**DICA:** As jogadas com truques são mais efetivas. Use-as no seu plano ofensivo

Hawai para criar o seu jogo. Os 8 QBs podem mostrar suas habilidades apenas durante os jogos. Cada membro do clube tem sua jogada especial, aquele em que ele assina embaixo. As jogadas são criativas, oferecendo truques e conversões de 2 pontos. A sua disposição, estatísticas dos 28 times. Os controles estão na média, mesmo que os jogadores corram e despistem a defesa, é um pouco difícil realizar as jogadas como estão diagramadas. Os gráficos



**DICA:** a grande jogada é ter um bom Quarterback

QUARTERBACK CLUB		2.8				
Acclaim						
2 Mega	Futebol Americano					
1 Jogador	Password					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

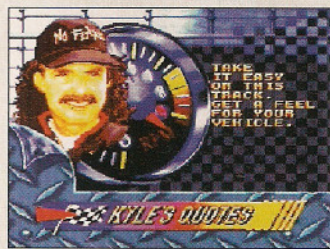


## NO FEAR RACING

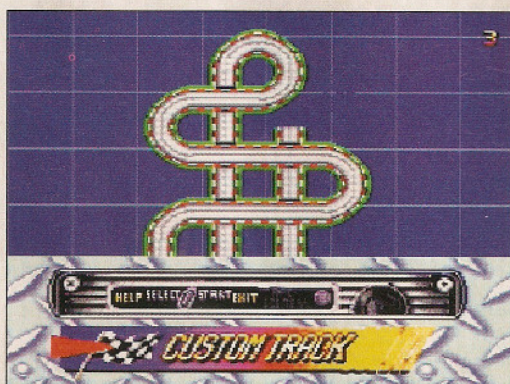
**■ Pise sem medo, nesse jogo quem faz a pista é você**

Um jogo de Stock Car cheio de opções e com uma jogabilidade esperta que garante a diversão da moçada. As opções são realmente o destaque do jogo. Você pode competir num campeonato começando no famoso circuito de Daytona Beach, ou correr em 28 pistas, sem compromisso, no Single Race mode. Neve e corridas noturnas são apenas alguns dos desafios que você irá enfrentar. Economize o dinheiro faturado nas provas para aperfeiçoar sua

caranga em diversos pontos, como pneus, suspensão, motor etc. O modo para dois jogadores traz a tela dividida. Até aí nada de novo, a novidade é o Custom Track, fantástico. Você pode criar e salvar seu próprio circuito. Além das curvas, você pode mexer nas condições do tempo, colocar objetos, como bonecos de neve, árvores e placas de sinalização. Este tipo de versatilidade adiciona uma dimensão criativa, que é rara em jogos de corrida.



**DICA:** os toques de Kyle devem ser considerados



No "Custom Track", você pode criar pistas realmente difíceis para desafiar suas habilidades no volante



**DICA:** derrape nas curvas, mas não bata nas laterais. Queime a Nitro ao entrar nas retas



**DICA:** gaste a sua grana comprando Nitros. Essa é a maneira mais barata de melhorar a performance de sua máquina



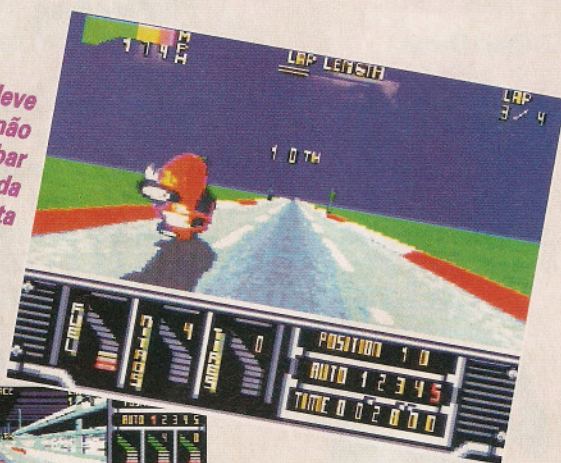
**DICA:** tá afim de um bom desafio? Escolha Tulsa, Las Vegas ou Darlington

## VOLTA RÁPIDA

A jogabilidade é rápida e excitante. Os carros se movem de verdade e respondem ao pedal. As curvas são inclinadas. Os

gráficos também agradam. Algumas coisas atrapalham a concentração na hora da corrida como, por exemplo, partes do cenário. Falta um mapa da pista, mas isso não impede que este jogo seja um vencedor. Uma voz narra a ação da corrida, enquanto você está ligado ao seu pessoal por rádio, recebendo informações sobre combustível e pneus. Estes itens de áudio ajudam, pois mantêm seus olhos ligados na pista sem precisar se distrair com estas informações. Adrenalina pura.

Dedo leve para não acabar voando da pista



**DICA:** use o nitro um pouco antes da luz verde acender e saia rasgando

NO FEAR RACING		4.2				
Williams						
24 Mega	Corrida					
2 Jogadores	Passwords					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

# SUPER GP DICAS

Tudo que você queria saber sobre Tekken e nem teve tempo de perguntar nós já publicamos nesta edição. As corridas de carro e moto também têm dicas de alta velocidade, com Road Rash 3 (Mega Drive), Need for Speed (3DO) e GP 1 Part II (SNes)

## P.STATION

### TEKKEN

#### USE OS MESTRES

Tudo bem, já apresentamos esta dica mês passado. Mas agora o serviço é completo! Para usar os subchefes, basta terminar o jogo sem trocar de personagem na hora do continue. Cada lutador terminado vai resultar no uso de seu respectivo subchefe. Para controlar o chefe basta terminar o jogo sem usar continues. Deixe o jogo no easy e em um round para facilitar e acelerar o processo.

#### LEE

##### \*Knee Drive

⇒⇒ + CECD

##### One-Two Punch

SE, SD

##### Step in Drop Kick

↘ + CE

##### Summersalt Kick

↓↑ ou ↓↑ + CD



##### Spin Kick Combo

CD, CE, CD

##### Left Jab Flash

SE 5 vezes

##### Lee Knuckle Combo 1

→ + SD 3 vezes

##### Lee Knuckle Combo 2

SD 2 vezes

##### Summersalt Drop

↓↑ + CECD

##### Silver Low

Agachando-se, CE

##### Triple Hi Kick

CE 3 vezes

##### Faint Middle Kick

Coloque para frente durante o Triple Hi Kick

##### Sliding

Agachado, ↘↘ + CE

##### Lee Summer

CD, ↑, CE

##### Lee Sliding

⇒⇒ + CDCE

##### \*\*Silver Fang

↘ + SESD (↑↑ para cancelar)

##### Razor Edge Combo

↓ + CE 4 vezes

##### Lee Kick Combo

↓ + CE 2 vezes

##### Shredder Hi Kick Combo

⇒⇒ + CE, CD, CD

##### Shredder Mid Kick Combo

⇒⇒ + CE, CD, → (↘) + CD

##### Shredder Low Kick Combo

⇒⇒ + CE, CD, ↓ (↘) + CD

##### Infinity Kick Combo

Ficando em pé, CE, CE, ↓, CE, CE, CE repetido

##### Infinity Low Kick Combo

↓ + CE durante o Infinity Kick Combo

##### Infinity Kick Combo 2

↑ + CE durante o Infinity Kick Combo

Kick Combo

##### Infinity Kick Combo 2

↑ + CE durante o Infinity Kick Combo

Kick Combo

##### Left Kakato Otoshi

⇒⇒ + CE

##### 10 Hit Combo

↘ + SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CE, CD, CE, CD

## ARMOR KING



##### \*DDT

↘↘ + SESD

##### \*Pile Driver

↘→ + SESD

##### \*Jaguar Driver

↓↘↘ + SE

##### \*Giant Swing

⇒↘↘↓↘↘ + SE

##### Stainer Screw Driver

↓↘↘ + SESD durante o Brain Buster (SDCD)

##### One-Two Punch

SE, SD

##### One-Two Upper

SE, SD, SE

##### Enzui Giri

⇒⇒ + CECD

##### Satelite Drop Kick

⇒⇒⇒ + CECD

##### Jale Kick

⇒⇒ + CD

##### Knuckle Bomb

↘ + SESD

##### Ali Kick

Agachado e andando para frente CD 3 vezes

##### Super Ali Kick

Agachado e andando para frente CD 5 vezes. O 1º golpe deve ser em contra-ataque

##### Elbow Drop

Pule alto e imediatamente

SDCD

##### Smash Upper

⇒⇒ + SD

##### Middle Smash

⇒⇒, solte o direcional, SD

##### Dynamite Upper

Agachado, ⇒ + SD

##### Flying Cross Chop

⇒⇒ + SESD

##### Double Knee Drop

Pule alto e para frente e imediatamente CECD

##### Frankensteiner

↘ + CECD

##### Straight & Upper 1

SD, SE

##### Black Smash

⇒↘↘ + SD

##### Dark Smash

⇒↘↘ + SE

##### Straight & Upper 2

Agachando-se e SE, SD

##### 10 Hit Combo

SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, CE

## PROTOTYPE JACK

##### Spring Hammer Punch

Caído, SESD

##### Machine Gun Knuckle

↘ + SE, SESD, SE, ↘ + SD

##### Straight & Elbow

SD, SE

##### Hammer Combo

SE, SE, SE

##### Hammer Knuckle

↘ + SESD



**Double Upper**

Ficando em pé, SESD

**Double Hammer**

Em pé, SESD 2 vezes

**Swing Knuckle**

Alterne socos três vezes

**Megaton Punch**

←↙↓↘ + SD

**Power Sizzles**

⇒⇒ + SESD

**Hip Press**

↻ + CECD

**Wild Swing**

Agache-se e ⇒ + SE, SD, SE

**\*\*Gigaton Punch**

←↙↓↘ (até 5 vezes) + SE

**Sentar**

↓ + CECD

**Blood Fan**

Sentado, alterne socos até 4 vezes

**Hammer Rush**

Agachado, SE, SE, SE, SD, SE

**Exploider**

←↙↓↘ + SE

**Prototype Jack Blast**

Agachando-se, SE, ⇒ + SD

**10 Hit Combo**

↓ + SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD

**GANRYU****\*Igaeri**

SDCD + →

**Tsuppari**

→ + soco alternado (até 8 vezes)

**Spring Hammer Punch**

Caído, SESD

**Earthquake**

↓ + CD

**Slap & Elbow**

SD, SE

**Ganryu Combo**

SE, SE, SE

**Morote Buri**

↘ + SESD

**Morote Upper**

Ficando em pé, SESD

**Morote Hammer**

Ficando em pé, SESD, SESD

**Nodowa Combo**

Alterne socos três vezes

**Megaton Tsuppari**

←↙↓↘ + SD

**Sabaori Sizzles**

⇒⇒ + SESD

**Hip Press**

↻ + CECD

**Tsukidashi**

Agachado, ⇒ + SE, SD, SE

**Harite Ranbu**

↓ + SD, SD

**Sumo Rush**

Agachado, SE, SE, SE, SD, SE

**KUNIMITSU****Kagerou**

⇒⇒ + CECD

**Kusanagi**

Durante o Kagerou, SESD

**Manji Kazura**

← + SE 6 vezes

**Manji Sou**

↙ + SE 5 vezes

**Sazanka**

CD, CD, CD

Continua na página seguinte ►►

**SUA FONTE # 1 PARA GAMES - MULTIMÍDIA E IMPORTADOS****ATACADO**  
(011) 952-9012**VAREJO**  
(011) 203-1597  
204-5842**CHIPS & BITS**®  
GAMES E MULTIMÍDIA

MENORES PREÇOS - MELHOR ATENDIMENTO

LIGUE (011) 203-1597  
IMPORTAMOS - DISTRIBUÍMOS

- Enviamos por Sedex
- Aceitamos cartão de crédito

Estamos abertos ao público em geral de seg. a dom. das 9 às 21:30

**SONY PLAYSTATION**  
**SEGA SATURN**  
**PANASONIC 3DO****SEGA 32 X**  
**SUPER NES**  
**MEGA DRIVE****NEO GEO CD**  
**CD-ROM**  
**E MUITOS OUTROS****TEMOS TAMBÉM: Patins "in-line", Rollerblade, Acessórios etc.**

LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012

LOJA 2 (Só Varejo): Av. Tucuruvi, 248, loja 4 C (dentro do hip. Cândia): Tel.: 204-5842

**ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO\***

\*Promoção válida até 24/06/95

# SUPER GP DICAS

Continuação



**KUNIMITSU**  
(continuação)

### Manji Guruma

↗ + CECD

### Jump Knee

⇒⇒ + CD

### Toboku Shu

Durante o Manji Kazura,  
⇒ + CD

### Inazuma

CE, CD

### Kasumi

### Barai

Agachado e andando para frente, CE

### PK Combo

SD, CE

### PDK

### Combo

SD, ↓ + CE

### 7 Hit

### Combo

SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE



## ANNA

### \*Cotovelada

↘↘ + SE

### \*Neck Throw

SECE + →

### One-Two Punch

SE, SD

### Soushou Ha

⇒⇒ + SESD

### Triple Smash

SE, SD, CD

### Double Smash

SD, CD

### PK Combo

SD, CE

### PDK Combo

SD, ↓ + CE

### Heel Kick

⇒⇒ + CD

### Flash Combo

↘ + CE, SE, SD

### Rapid Kick Combo

↘ + CE, CE, CE, CD

### Upper Straight

↘ + SE, SD

### Hunting Kick Combo

↗ + CD, CE, CD

### Rave Kick

Agachando-se ou ficando em pé, SE, CD

### Bone Cutter

⇒⇒⇒ + CE

### \*\*Hunting Swan

↘ + SESD (↑↑ cancela)

### Crosscut Saw

← + SE, SE, SE

### Summersalt Kick

↓↑ ou ↓↑ + CD

### Cold Blade

Agachado e andando para frente, SD

### Right Hand Stab

Agachado, ⇒ + SD

### Cat Thrust

Agachado, ⇒ + SE

### 10 Hit Combo

SE, SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

## WANG



### \*German Suplex

Nas costas do oponente, SESD

### Bonken

↓↘↘ + SD

### Tsuutenhou

SE 3 vezes ou ↘ + SE, SE

### Zensoutai

Agachando-se e CD

### Zensou Cross

Agachando-se e CD, SE

### Zensourentai

Agachando-se e CD, CD

### Zensouentai

Agachando-se e CD, ↓ + CD

### Soukuuhou

Ficando em pé, CD

### Resshintou

Pule alto e para frente e imediatamente CECD

### Zansui

Ficando em pé, SD

### Zansui Tsuutenhou

Durante o Zansui, SE, SE

### Soushou Ha

⇒⇒ + SESD

### Bousui

↘ + SD

### Daiten Bousui

Durante o Bousui, SE

### Eitai

↘ + CE

### Take Back

SD + ←

### Kousoutai

Agachado e andando para frente, CD

### Senkyutai

Durante o Kousoutai, CE

### Gouzuki

↘ + SESD

### Ushouteida

⇒ + SD

### 10 Hit Combo

SD, SE, SE, SD, CE, CE, CE, CD, CD, SE

## KUMA

### \*Bear Headbutt

→ (←) + SDCD

### Spring Hammer Punch

Caído, SESD

### Bear Rush

Agachado, SE, SE, SE, SD, SE

### Straight & Elbow

SD, SE

### Bear Punch Combo

SE, SE, SE

### Bear Knuckle

↘ + SESD

### Double Upper

Ficando em pé, SESD

### Double Hammer

Ficando em pé, SESD, SESD

### Bear Swing

Agachado e andando para frente, alterne socos três vezes

### Megaton Claw

←↘↘ + SD

### Bear Sizzles

⇒⇒ + SESD

### Hip Press

↗ + CECD

### Wild Swing

Agachado, ⇒ + SE, SD, SE

### Blood Claw

Sentado, alterne socos 4X

### Sentar

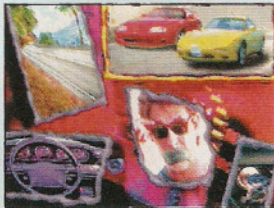
↓ + CECD



**3DO**

## THE NEED FOR SPEED

### ENLOUQUECENDO O TRÂNSITO



Quando a tela de acesso aparecer...



...pressione e segure L, R, e ← no direcional.



Na linha de largada, pressione Pause e termine o jogo. Comece de novo. Na tela de acesso, pressione e segure L, R, e ↑. Na linha de largada, pause e acabe o jogo de novo. Comece o jogo pela 3ª vez. Na tela de acesso, pressione e segure L, R e →. Pause na linha de largada e saia do jogo mais uma vez. Na tela de acesso, pressione e segure L, R e ↓. Desta vez, não saia do jogo na linha de largada. Comece a corrida normalmente. Quando houver tráfego na sua frente, aperte o X e os outros carros irão pelos ares.

**JAGUAR**

## CYBERMORPH PASSWORDS



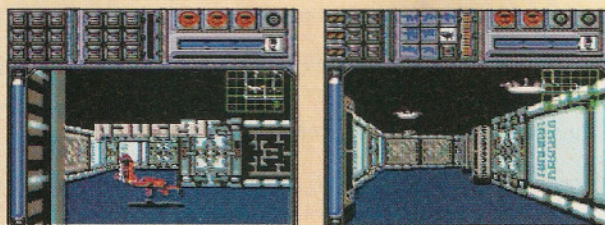
Na tela de seleção de destino, entre com estas passwords usando os seguintes números nos controles:

**Sector 2:** 1328  
**Sector 3:** 9325  
**Sector 4:** 9226  
**Sector 5:** 3444  
**Desconhecido:** 6009

**SEGA CD**

## BATTLE FRENZY

### ENGANE O CD



Comece uma partida, pause em qualquer lugar e entre com estes códigos especiais:

**Chave Vermelha:** ↓↓, B, C, ↑↑  
**Chave Amarela:** ↑↑, B, C, ↓↓  
**Encher o Oxigênio:** C, C, B, A, ↓↓  
**Encher Armas:** B, B, B, →↓←  
**Passar Fase:** ↑, A, ↑, A, A, ↓  
**Canhão:** ←, B, C, ↓↓→  
**Granada:** ↑↓↑→←→  
**Lock On:** A, A, ←→←→  
**Piercer:** ↑→↓←↑→  
**Rápido:** C, ↑↑→→, A  
**Ricochete:** ←→PE, PD, C, A, B, →  
**Spray:** ↑, B, ↑, A, B, B  
**Tribolt:** A, A, A, →, A, →

**PUBLICIDADE**

## PROGAMES

MOOCA



**SEMPRE AS  
ULTIMAS  
NOVIDADES!!!**

**LOCAÇÃO DE:**

**Super Nes**  
**3 D O**  
**Saturno**  
**Mega Drive**  
**Neo Geo**  
**Neo Geo CD**  
**Jaguar**  
**Sega CD**  
**32X**  
**Master**  
**Nintendo**  
**Game Boy**  
**Game Gear**

**E TAMBÉM  
MULTIMÍDIA**

**RUA JUVENTUS, 831**  
**MOOCA / SP - SP**  
**TEL (011) 591 0039**

**OUTRAS LOJAS:**

Lapa 831.0444  
Santana 950.6329  
V. Mariana 549.7383  
Pinheiros 280.3220  
Ipiranga 273.6784  
V. Olimpia 822.0515  
V. Carrão 295.1190  
Moema 536.0529  
V. Formosa 918.9117  
Tremembé 953.6743  
Guarulhos 209.0971  
S.B. Campo 452.2612  
Osasco 705.2701  
Diadema 746.1986  
R. Preto (016) 625.8094  
Ourinhos (0143) 222.424  
S.J. Campos (0123) 41.7250  
Indaiatuba (0192) 75.3025  
BA - Salvador (071) 248.8609  
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776  
DF - Asa Norte (061) 274.3311  
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822  
MG - Betim (031) 531.3036  
PB - João Pessoa (083) 226.2369  
PE - Recife (081) 465.4029  
RJ - Meier (021) 596.2111

# SUPER GP DICAS

SNES

## MADDEN '95 TIMES SECRETOS



Na tela de Game Setup, opte entre **Visitor** ou **Home**. Para jogar com os Panthers, aperte L, R, L, R, Y. Jaguars: L, R, L, R e A.

MEGA

## SHIEN'S REVENGE

SEGUNDO JOGADOR CONTROLANDO O CHEFE, DIFICULDADES SECRETAS E CONTINUES E ARMAS EXTRAS



**Para o jogador 2 controlar o chefe:** comece uma partida normal mantendo pressionado ↓ os botões L e R no controle 2. Você começará o jogo lutando contra o primeiro chefe, mas o segundo jogador poderá controlá-lo.

**Dificuldades Secretas:** na tela título, pressione o botão L sete vezes no controle 2. Vá para a tela de opções e você verá uma nova dificuldade, chamada "Dynamic", que é superfácil. Pressione o botão R sete vezes no controle 2 para pegar o "Almanic", ou será superdifícil.

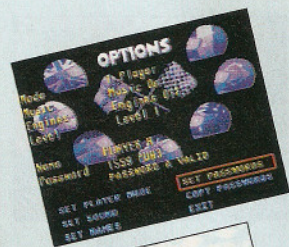
**Continues Extras:** na tela título, pressione o botão L sete vezes no controle 2. Se você fizer o truque corretamente, vai ouvir um som confirmando os 30 continues.

**Armas Extras:** na tela título, pressione Start sete vezes no controle 2. O som confirmará as nove armas especiais.

MEGA

## ROAD RASH 3

A ÚLTIMA PASSWORD



Para começar o jogo com US\$ 200 mil e à moto Wild Thing 2000 - uma moto preta que faz mais de 200 milhas por hora sem nitro - entre com esta password:

**15S9 PU03**

# TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 4 - Av. Heitor Penteado, 1928  
Vila Madalena - Tel. 65 5393

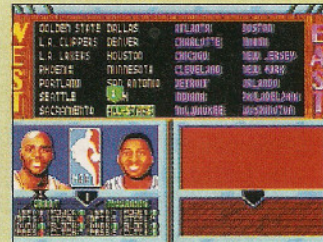
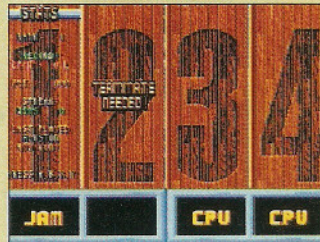
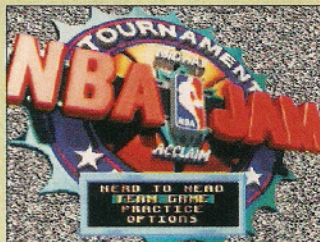
PUBLICIDADE

- Master System
  - Playstation
  - Neo Geo CD
  - Game Gear
  - Mega Drive
  - Game Boy
  - Super Nes
  - PC Engine
  - Playdia
  - Nintendo
  - Neo Geo
  - Jaguar
  - Saturn
  - 32 X
  - 3DO
- SALÃO DE JOGOS
- Loações
- Vendas Assist. Técnica

SNES

## NBA JAM TOURNAMENT EDITION

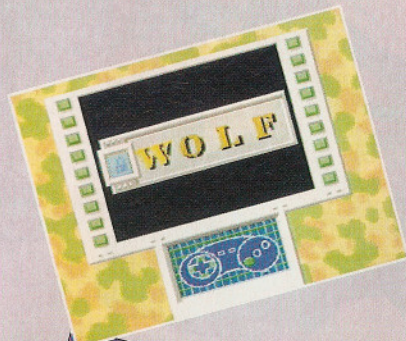
TIMES ALL STARS



Na tela título, pressione Start para avançar até o menu. Daí, aperte os botões Y, ↑, ↓, B, ←, A, →, ↓ e Start. Se você fizer o truque corretamente, o modo time é automaticamente selecionado. O próximo passo é entrar com o código JAM na tela de iniciais. Você terá a confirmação dos 27 times da NBA disponíveis. Na tela de seleção de times você pode escolher entre os All Stars entrando na categoria rookie teams.

OUTRAS LOJAS:  
TILT'S 1 : Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - 843 9021

TILT'S 3 : Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - 583 3468



## 3DO

### RETURN FIRE FASES E DEBUG MENU

**Jogue em qualquer fase:** comece um novo jogo e vá para a tela de seleção de mapa. Mantenha o direcional apertado para cima até entrar numa tela de password. Entre com a password WOLF. Ai, você pode entrar em qualquer fase do jogo.

**Debug Menu:** primeiro, entre com a password Wolf antes do jogo. Depois, em qualquer momento da partida, segure para baixo e os botões L e R. Ai, pause o jogo. Um menu debug aparece e você tem a bandeira do primeiro prédio e pode pôr as músicas do jogo pra rolar.

VIDEO & GAME



LOCADORA

Rua R-1 - Nº 195 - St. Oeste - Goiânia-GO  
Fone: (062) 291-1607

LOCAÇÃO E VENDAS

Acessórios  
Cartuchos  
Consoles  
Assistência Técnica

## IRON DEO

ALUGUEL DE TODOS OS CONSOLES  
Jogos para sistemas 3DO, Jaguar, CDX, SNES, Mega

LOCAÇÃO A PARTIR DE R\$ 1,50

R. Peixoto Gomide, 414 - Centro - SP.  
Fone: (011) 284.3857  
Atendemos somente São Paulo

PUBLICIDADE

## SNES

### GP - 1 PART II PASSWORDS



Na tela título, selecione "GP Race". Entre com os códigos na tela continue:

**Racing Team:**  
Yellow Storm

**Round 2/ Malásia:**  
JHDXB1CX PZBZ5WLCL  
YFW4BB4B DBGDBBCF2

**Round 3/ Japão:**  
JMGYB1CX PZBZ5WWC4  
#LCRKCWB GBGFBDK6

**Round 4/ Espanha:**  
JSOYB1CX PZBZ5W4FM  
RRYBLDLB JBGHBBCPH

**Round 5/ Áustria:**  
JX2YB1CX PZBZ5XBGM  
4XD8QFWB JWGKBBBVG

**Round 6/ Alemanha:**  
J126B1CX PZBZ5XKHP  
G1Z8TGBB KBGRBBCZW

**Round 7/ Holanda:**  
J527B1CX PZBZ5XSJY  
O6G4XGBB MBGSBWGDB

**Round 8/ Itália**  
J93FB1CX PZBZ5XZKZ  
D#14OGWB MWGYBWCK6

**Round 9/ França:**  
KC3FB1CX PZBZ5X7K7  
XFJW3HBB QWG3BWKQJ

**Round 10/ Grã Bretanha**  
KJKFB1CX PZBZ5YFMQ  
&K3G6JBB RBG5BWJVD

**Round 11/ República Tcheca:**  
KPKGB1CXPZBZ5YQPO  
SRK88J4D TBG5BWHY&

**Round 12/ USA:**  
KTKGB1CXPZBZ5YPO  
5W48#LBD WBL8BWZPF

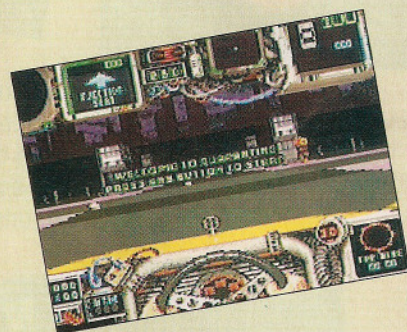
**Round 13/ Argentina:**  
KYKGB1CX PZBZ5Y6RH  
K1MXBLLD YBL8CMBJF

**Round 14/ Europa Finais**  
K2KGB1CX PZBZ5ZBSS  
356SBMLD ZBR&CMJPF

## 3DO

### QUARANTINE

COMECE COM US\$ 10  
MIL E TENHA  
ACESSO A  
TODAS AS ARMAS



Na tela de seleção de línguas, acenda a opção "English" e pressione B, C, B, A e Start. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá um grito. Você começará o jogo com US\$ 10 mil e poderá ter acesso a todas as armas e power-ups. Quando vir toda essa grana, lembre-se de que ela só vale no jogo. E boa sorte.



**Por-Baby Betinho**

O Homem-Aranha está de volta às páginas de **SGP**. O jogo fabricado pela Acclaim (**Mortal Kombat**) tem a cara de uma revista em quadrinhos, com direito a participações dos personagens da série da Marvel Comics. Os gráficos não chegam a impressionar, mas garantem a atmosfera de comic-book. Os bonecos são grandes (principalmente os vilões), mas aqui na **SGP** tamanho não é documento. Graças a nossa gabaritada equipe hoje eles já estão todos atrás das grades.

Limpar as ruas de Nova York não foi tarefa fácil. É preciso ser bom de briga para acabar com supervilões como Venom, Rhino, Duende Verde e Ravencroft.

## BANDIDO EXTRA NO ROTEIRO

No final o maior vilão não foi nenhuma das feras acima, o terror do cart, foram mesmo os controles. Movimentar o aranha através subterrâneos da cidade, parques de diversões, e edifícios da cidade é



**Os piores inimigos de Spider-Man fugiram da prisão e querem destruir a cidade**



mesmo um trabalho para super-heróis. É preciso ser bom de cálculo, pois o boneco sempre responde alguns segundos depois

do comando que você efetuou. Com o tempo, dá para se acostumar.

## TEIAS E BURACOS

O que não tem jeito mesmo é acertar a teia no local desejado. Além de uma coordenação perfeita, você terá de contar com muita sorte. Falhou, vai para o buraco. Mas no final

**SPIDER-MAN ANIMATED SERIES**

**3.2**

MEGA

MARVEL/ACCLAIM

16 Mega - 5 Fases

1 Jogador

Ação

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

## NA TEIA DOS ITENS

*Não descuide nunca de seu estoque de teias*



**GRANADA DE LUZ**  
Paralisa o inimigo

**ENERGIA**  
Repõe a sua barra de energia



**INVENCIBILIDADE**  
Com ela, você mostra sua masculinidade



**VIDA EXTRA**  
Passe por cima que vale uma vida



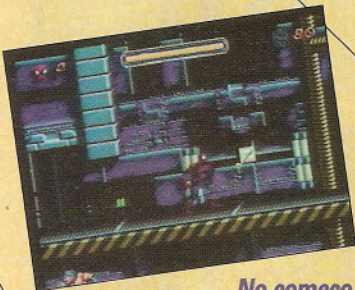
**GRANADA DE GÁS**  
Destrói seus inimigos



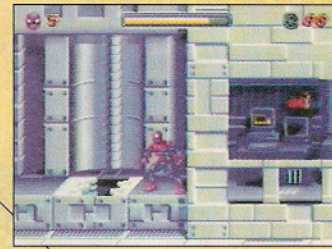
**TEIA EXTRA**  
Resolve o problema da falta de teias. É o item mais importante

valeu. **Spider-Man** é mais um game que entra na galeria de jogos baseados nas criações da Marvel Comics. Com direito a fichas biográficas dos personagens, múltiplas escolhas de armas e um vasto suprimento de power-ups. Pedida obrigatória para quem se amarra nas aventuras de Peter Parker.

**1ª FASE**



No começo desta fase, acenda a luz para aumentar a visibilidade



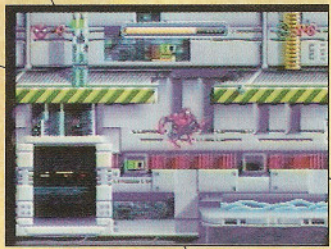
Preste toda a atenção do mundo a esta portinha que abre e fecha para não morrer



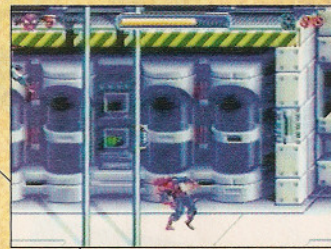
Neste trecho, sua missão é abrir a porta para o Dr. Octopus. Puxe a alavanca



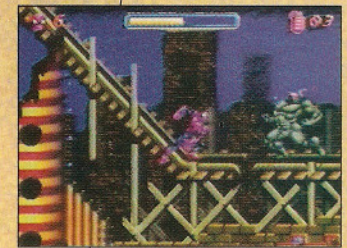
Cuidado, as espingardas não são tão de brinquedo assim, elas atiram de verdade



Para sair daqui, o negócio é se livrar deste campo eletrificado. Destrua o robô a seguir



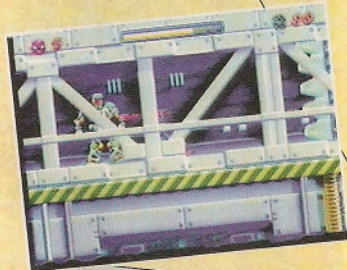
Seu principal perseguidor aqui é o canhão laser. Ele está sempre atrás de você



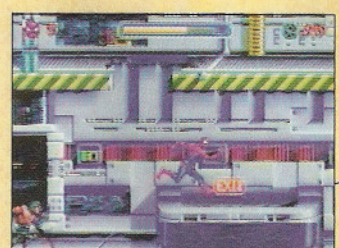
Para acabar com Rhino, bastam duas granadinhas e o problema está resolvido



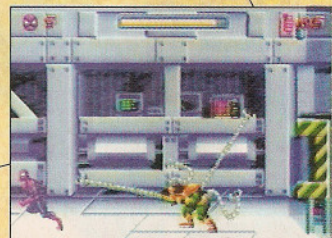
Aqui, o segredo é evitar o escorpião, descer e depois prosseguir



Acerte o robô de várias formas, mas sempre em velocidade para ele não contra-atacar



Se a prensa não pegou, você chegou bem até aqui. Eis a saída já aberta



Para matar o dr. Octopus mande 2 granadas ou dê várias voadoras seguidas

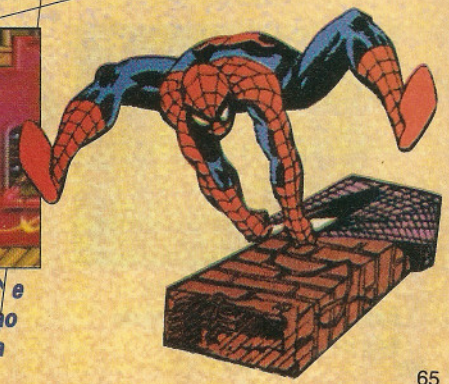
**2ª FASE**



Sistema de profundidade: ↑ e pulo ele vai para o cenário ao fundo; ↓ e pulo para a beira



Cuidado com as prensas, um peso desses sobre você vai fazer um estrago enorme



**MEGA**

**DETONADO!**

**SPIDERMAN**



Quebre este vidro e mexa na alavanca com a cara do duende verde para abrir o chão acima



Não se preocupe com o Mysterio, simplesmente evite-o. Ele não vai persegui-lo



Puxe a alavanca para deixar fechado o chão que você tinha aberto



Para seguir em frente, neste ponto acerte o carrinho



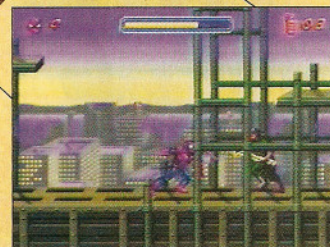
Para matar este velhinho, basta apenas dar um tiro de teia na arma dele



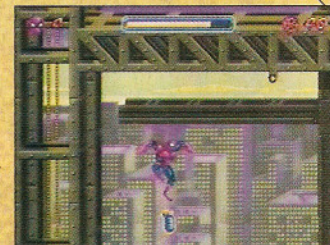
Com o Duende Verde, acerte apenas voadoras, ele cai



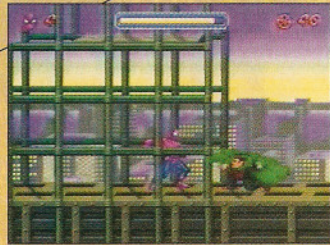
Evite o Shocker, não é necessário acertá-lo



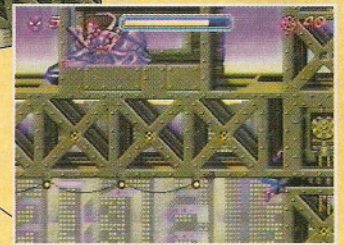
As granadas são a melhor arma para enfrentar o Arrasador. Detone à vontade



Hora de descansar um pouco e esquecer suas habilidades: suba por este elevador escondido



Com o coruja, não perdoe. Ao aterrissar, um ou mais socos. Siga este esquema até ele morrer



Suba para enfrentar o chefe de fase por este vão nos ferros do prédio



Acerte uma de suas bolas na moto de Spider Slayer para matá-lo e mande 2 granadas



Escale o prédio sem parar pela esquerda e evite inimigos



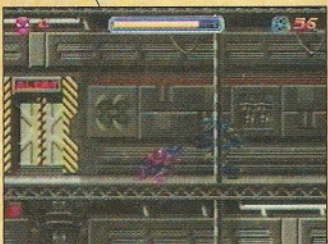
Voadoras curam a raiva de Alien e uma boa sequência de socos cala sua boca de vez



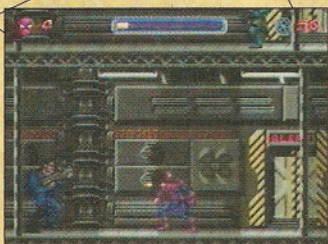
## 5ª FASE



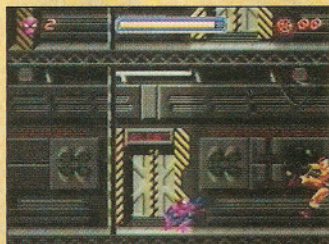
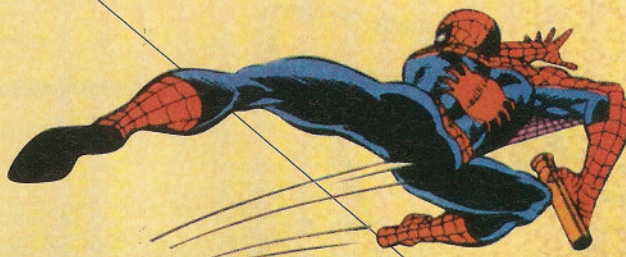
*Mysterio é uma verdadeira baba. Acerte-o para que ele não o perturbe*



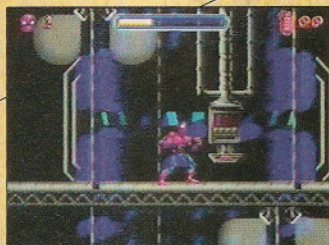
*Nesta fase, você irá se defrontar com um labirinto, mas é um labirinto simples*



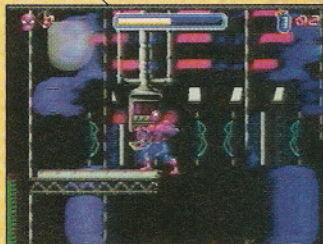
*Para fazer o elevador funcionar, é preciso acertar este gangster*



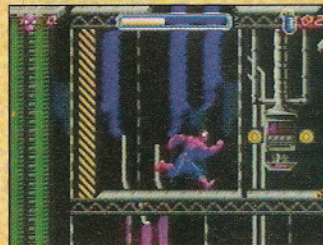
*Se quiser se livrar logo deste trecho da fase, a melhor solução é matar o Shocker*



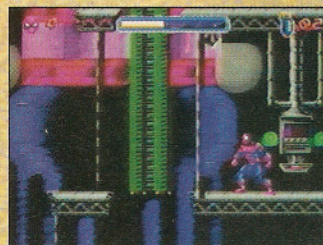
*Quando chegar ao computador Azul, acione a chave com a letra β*



*Computador vermelho: hora de acionar a letra Γ para ir ao outro computador*



*Penúltimo computador do seu caminho, o amarelo: aqui, acione a letra γ*



*Último computador, o de cor verde: para acioná-lo e abrir a passagem, tecle Ω*



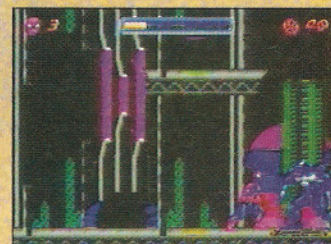
*Acerte o Duende Macabro com voadoras e esquive-se de suas bombas*



*Com apenas duas voadoras o besouro vai embalar um longo sono eterno*



*Golpeie Venon quando ele pular e continue batendo até ele mudar de aparência*



*Se você só pegá-lo no chão, ele vai até mostrar a língua pra você*



*Spider-Man leva todos de volta à prisão Ravencroft. Menos Venon, que foge*



# ROCKMAN 7



Por Marjorie Bros

**DETONADO!**



Depois de uma longa ficha de serviços prestados ao Nintendo 8 bits, **Rock Man** chega ao SNes nesta sua sétima versão. Do nintendinho, traz a mesma jogabilidade multiscrolling em plataforma. Você escolhe a fase e o mestre que quer enfrentar. A Capcom caprichou nos seus inimigos. Eles foram escolhidos em um concurso no Japão, com desenhos de gamemaniacos a fim de criar obstáculos para o nosso herói. Expostos em uma galeria, você vê os chefes de fase de **Rock Man VI**, só pra lembrar

ROCKMAN 7

4.5

SNES

CAPCOM

16 Mega - 12 Fases

1 Jogador

Ação - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

como eles eram. Agora, os mestres estão ainda mais difíceis de matar. O grande macete é que o próximo mestre sempre tem como ponto fraco a arma de seu anterior, que você acabou de pegar. Boa sorte.



Dr. Wily não deixou de comparecer a mais esta versão



Pra chegar neste ponto, você vai ter de gastar muito dedo

## O MAPA DA MINA

Siga esta sequência para enfrentar os inimigos e sua tarefa será muito mais fácil



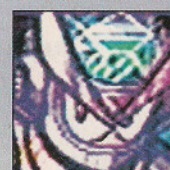
**BURSTMAN:**  
cuidado com suas bolhas de ar



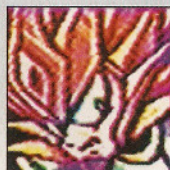
**CLOUDMAN:**  
ataca com raios e ventos



**JUNKMAN:**  
ataca com entulhos



**FREEZEMAN:**  
este vai querer congelá-lo



**SLASHMAN:**  
lâminas afiadas e bolas gosmentas



**SPRINGMAN:**  
molas mortíferas



**SHADEMAN:**  
este sugará seu sangue



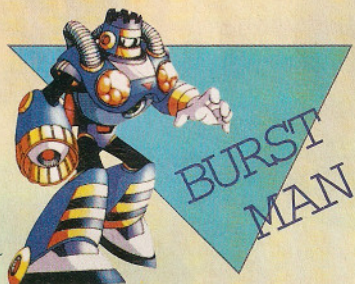
**TURBOMAN:**  
vira carro e te atropela



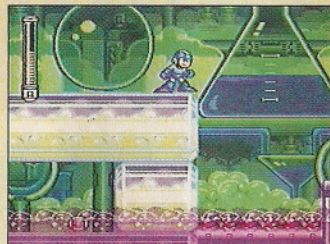
**DR. WILY:**  
chefe velho e novas armas



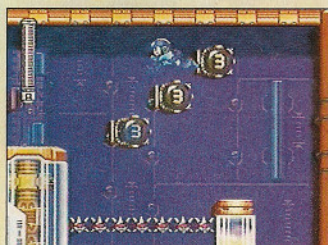
**Nesta fase, você só vai testar os controles e pegar as manhas contra inimigos fáceis**



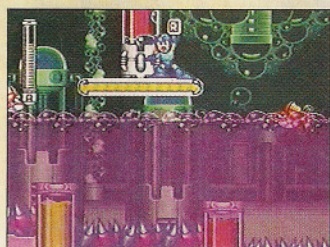
**BURST  
MAN**



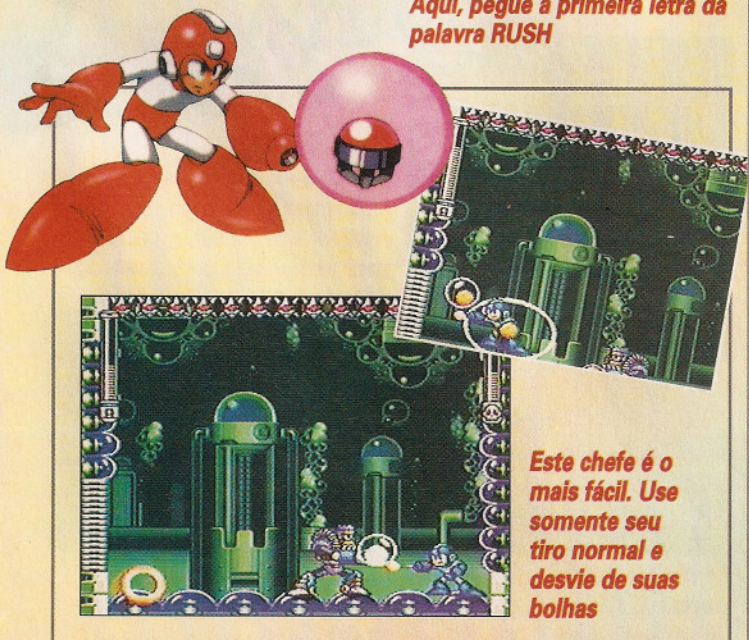
**Espere o nível de água subir para entrar de mansinho; não saia pulando**



**Acione as bombas para criar passagens**



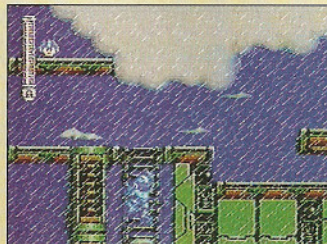
**Aqui, pegue a primeira letra da palavra RUSH**



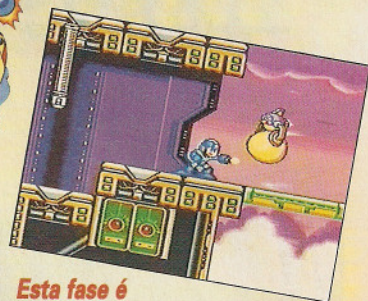
**Este chefe é o mais fácil. Use somente seu tiro normal e desvie de suas bolhas**



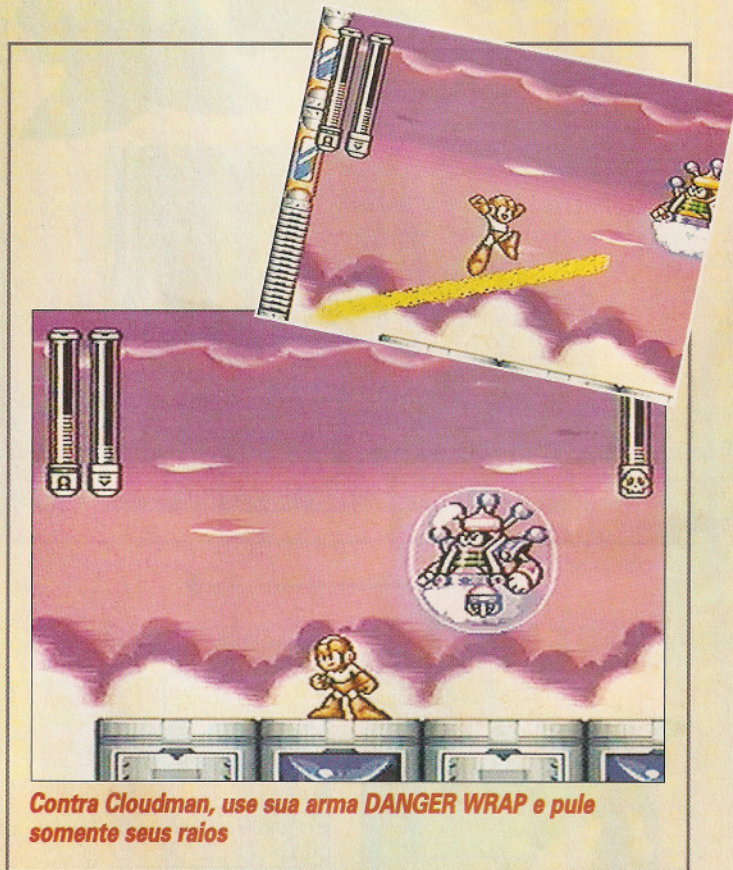
**CLOUD  
MAN**



**Para pegar esta vida, só mesmo com a ajuda de Rush, seu cão e fiel seguidor**



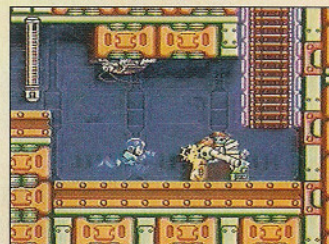
**Esta fase é muito útil quando o negócio é juntar grana. De dentro dos ovos gigantes vão sair muitos pássaros. Detone-os rapidamente e collha os itens que conseguirmos**



**Contra Cloudman, use sua arma DANGER WRAP e pule somente seus raios**



**JUNK  
MAN**



**Detone a casa das baratas para evitar que saiam mais das voadoras**

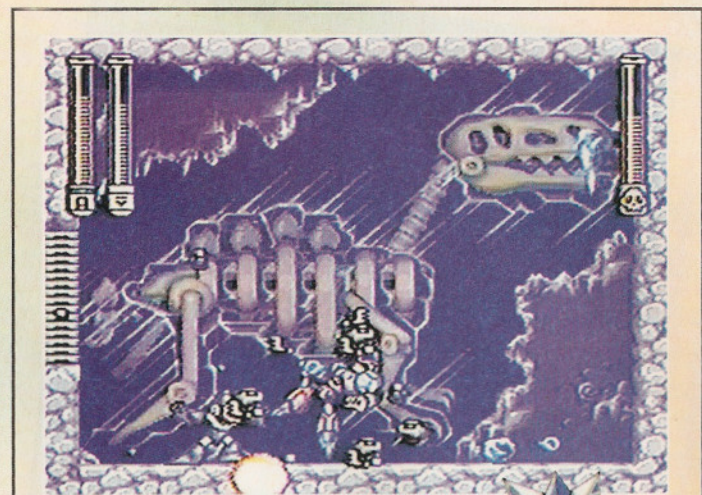
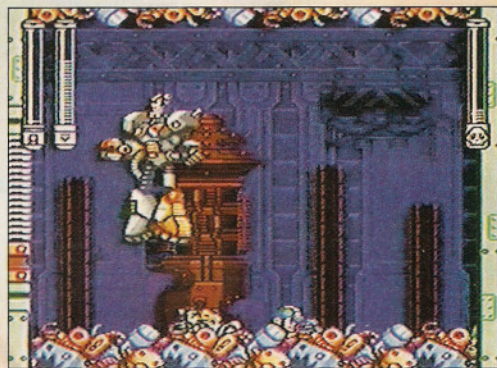
SNES

# ROCKMAN 7

## DETONADO

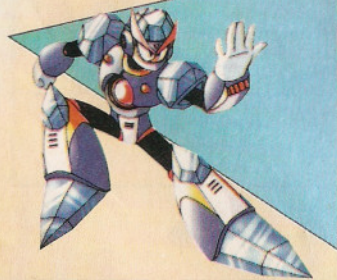


Enfrente Junkman com seu poder Thunder Strike. Atire e passe por baixo dele



Contra Freezeman, use a arma Junk Shield e desvie de seus pulos e estalactites

## FREEZEMAN



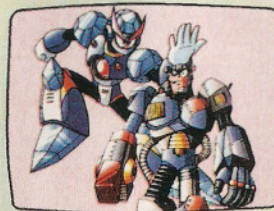
Suba e pegue a letra H com a ajuda do Rush Coil



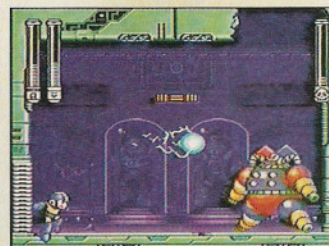
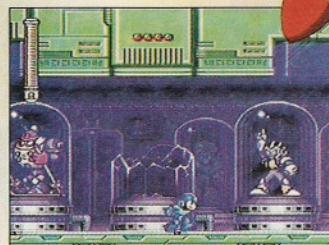
Espere o gelo cair para criar uma passagem



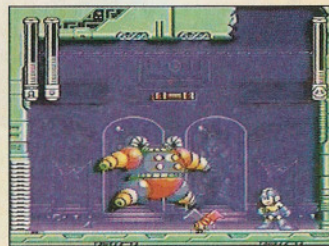
Vá por cima e use o Rush Coil várias vezes até conseguir pegar o Rush Search



Depois de passar pelas quatro primeiras fases, surge um estágio intermediário, quando você verá inimigos do passado

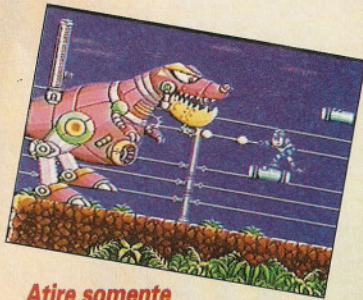


Ao chegar no chefe da fase intermediária, use o Thunder Strike acertando só na cabeça, mesmo quando estiver longe do corpo. Quando ele pular, passe bem rápido por baixo





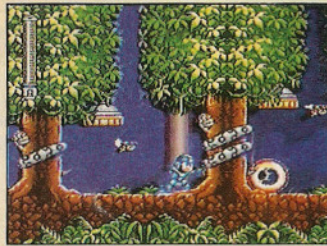
# SLASH MAN



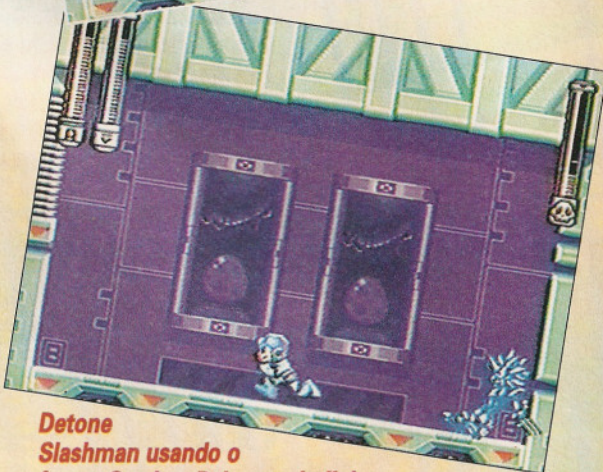
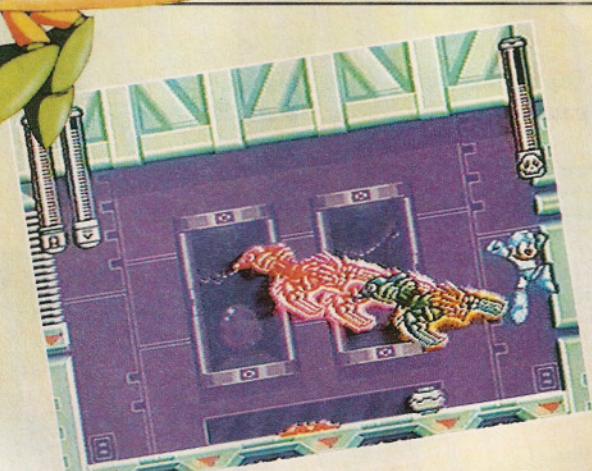
Atire somente na cabeça quando encontrar o dinossauro gigante



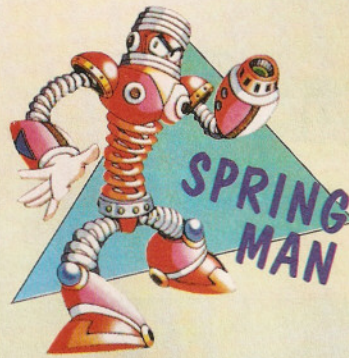
O dinossauro vai ajudá-lo, mas fique esperto



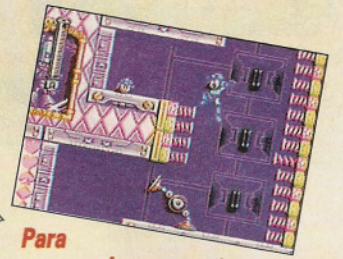
Não atire nas colméias, senão vai sair abelha pra tudo quanto é lado



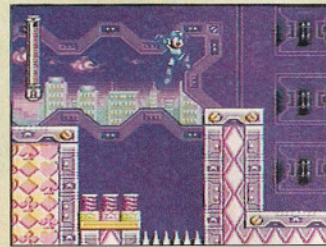
Detone Slashman usando o freeze Cracker. Pule suas bolinhas gosmentas e fuja de seus rasantes



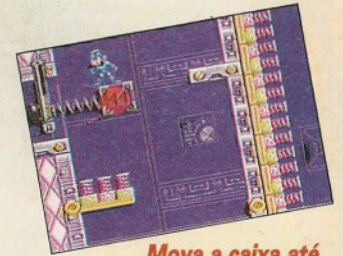
# SPRING MAN



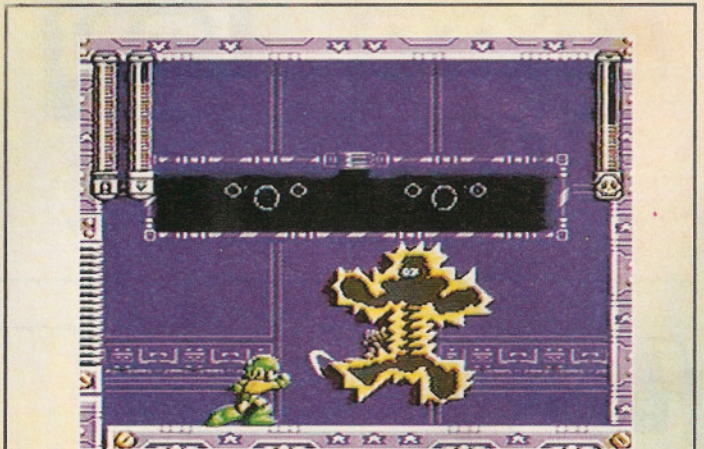
Para conseguir pegar esta vida, primeiro pule do lado direito e depois caia sobre ela



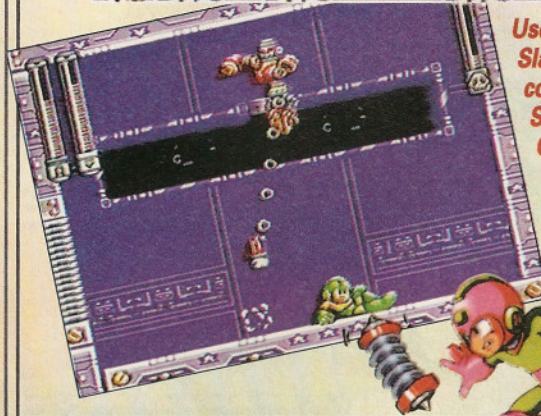
Para pular mais alto, pule e mantenha o botão pressionado. Aí é só pular novamente para alcançar grandes alturas



Mova a caixa até direcioná-la contra a parede. A cabeça irá criar uma passagem. Pegue o parafuso, será útil



Use seu poder Slash Claw contra Springman. Quando ele subir, passe por baixo

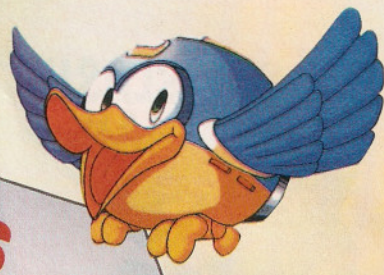


Aperte Select na tela de escolha de fases para chegar ao shopping. O parafuso que você pegou vai fazer o robô da loja vender tudo pela metade do preço. Ele ainda vai oferecer itens novos para você

SNES

# ROCKMAN 7

DETONADO



## ITENS



**ENERGIA (Armas)**  
Recarrega suas armas



**ENERGIA (Tudo)**  
Recarrega energia e armas



**PASSARINHO**  
Ele vai salvá-lo dos abismos



**ENERGY BALANCER**  
Distribuidor de energia

**ENERGIA (Vidas)**  
Recarrega sua energia



**DINHEIRO**  
A grana que você tem



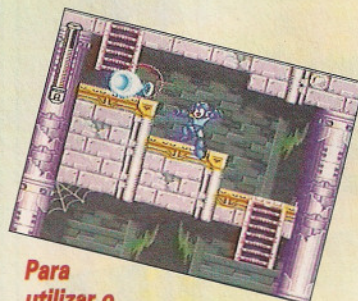
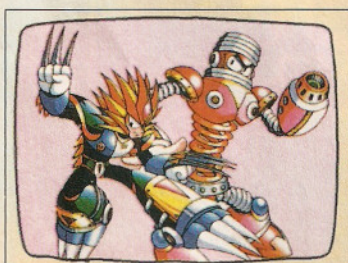
**PUNCH**  
Um caríssimo soco teleguiado



**EXIT**  
Use só uma vez para sair da fase



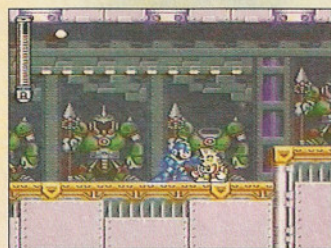
**RUSH**  
Faz você virar o Super Rockman



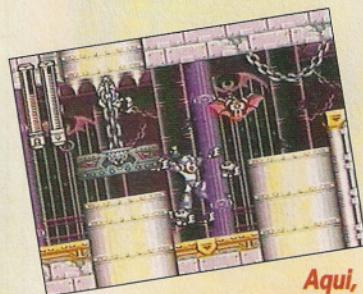
Para utilizar o supertiro, basta manter o botão de tiro pressionado



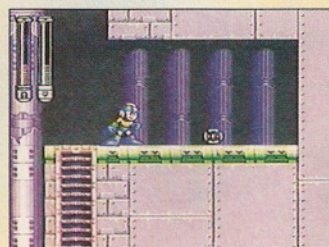
Contra esta abóbora, use o Thunder Striker. Se você acertar dentro da boca, o caminho é um. Se pegar os olhos com ela pulando é outro



Cuidado com a 3ª, 5ª e 7ª armaduras. Cabeças vão rolar



Aqui, siga adiante usando o Junk Shield para acabar com os morcegos chatos



Para encher a barra de energia das armas, é necessário você estar usando a sua e pegar este item

### Bear Heaven Cannon

⇒ + SE, SE, SE

### 10 Hit Combo

↓ + SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD

## HEIHATCHI

### \*Super Cabeçada

⇒⇒ + SESD

### One-Two Punch

SE, SD

### Rasen Shuujinkyaku

↗ + CD, CD

### Fuujinken

⇒↓↘ + SD

### Raijinken

⇒↓↘ + SE

### Kuuzankyaku

⇒⇒⇒ + CE

### Neritchagi direito

⇒ + CD

### Heel Fall

Ficando em pé, CD, CD

### Senkou Rekken

SE, SE, SD

### Hasaishuu

⇒↗ + CD, CE

### Kikoku Renken

SE, SD, SD

### Double Upper

↘ + SE, SD

### Kabuto Wari

Pule alto e para frente e imediatamente SDCD

### Naraku Barai

⇒↓↘ + CD, CD, CD

### Naraku Barai Combo

Durante o Naraku Barai, CD, CD

### Neritchagi Esquerdo

⇒⇒ + CE

### Bonken

↓↘ + SD

### Gekizankyaku

⇒↓↘ + CE

### Tizankyaku

⇒↓↘ + CE

### Kuujinkyaku

↗ + CE, CD

### Kijinken

⇒⇒ + SD

### Kageashi

←←←

### Kawara Wari

Agachando-se, SE

### Kawara Wari Combo

Durante o Kawara Wari, ⇒ + SD

### Ura Ken

→ + SD

### Rock Break

Agachando-se, SD

### Tornado Kick

Ficando em pé, CE

### Step in Upper

↘ + SE

### Front Kick

↘ + CD

### 10 Hit Combo

Precisa disso?

## GOLPES SECRETOS

Aqui apresentamos os golpes que ficaram faltando a edição passada.

CE, CD, SESD. É uma sequência de chaves.

### YOSHIMITSU

#### Back Punch

→ + SD

#### Roundhouse

Agachado e andando para frente CE

### KING

#### Super Ali Kick

Agachado e andando para frente CD cinco vezes. O primeiro golpe deve pegar em contra-ataque

### MARSHAL LAW

#### Dragon Summer

CD, ↑, CE

### NINA e ANNA

#### \*Submission Special

Passo 1: ↓↘⇒ + SESD

Passo 2: CE, CD, CE, SESD

(fim) ou SE, CE, SD, SE (ligar ao passo 3)

Passo 3: CE, SE, CD,

SESD, SESD ou SD, SE,

## DEVIL KAZUYA



Os golpes são os mesmos do Kazuya original, mas os socos dele tem um alcance um pouco maior



Tente passar da maneira mais rápida e precisa possível

Quer jogar com o Kazuya demoníaco? Simples. Basta terminar as 8 fases do Galaga sem usar continues. Obs: você não pode usar a dica do dual fighter para isso. Dica extra: para continuar no Galaga basta usar Select. Terminou as 8 fases? Agora entre no modo arcade (não é válido no Versus) e coloque o cursor sobre o lutador Kazuya.

Defina o lutador com Start e controle o chefe real do jogo.

## GLOSSÁRIO

SE/SD - soco esq./dir.

CE/CD - chute esq./dir.

SESD - apertar o botão ao mesmo tempo. No caso, soco esquerdo e direito.

→ - direcionar

⇒ - dar um toque

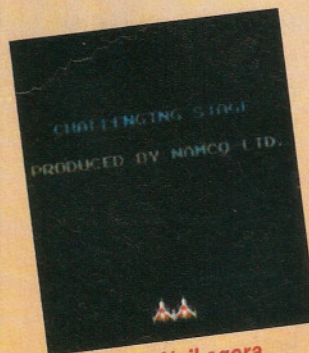
\* - arremessos

\*\* - golpes indefensáveis

Agachando-se - refere-se aos movimentos intermediários entre o em pé e o agachado

Levantando-se - é o inverso

## DUAL FIGHTER



Bem mais fácil agora, hein? Mas não adianta terminar que não vai dar para usar o Devil Kazuya

Começar o Galaga com as naves engatadas? Basta carregar o CD com os botões X, triângulo, L1 e cima. Há um outro modo: basta terminar uma fase com menos de 18,5 segundos e com menos de 5 tiros desperdiçados. Deste modo, é mais fácil terminar as 8 fases para usar a dica do Devil Kazuya.

# SUPER GP DICAS

## G.GEAR

### THE LION KING

#### ESCOLHA A FASE

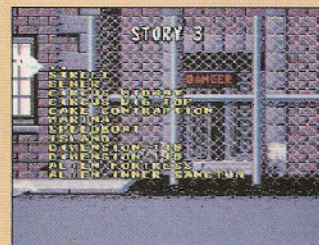
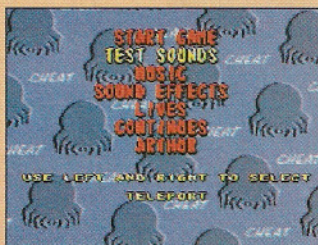
CHEAT MODE  
THE LION KING  
BY DOMINIC HOOD  
SYRAX DEVELOPMENTS  
VER 3 20.8.99  
LEVEL SELECT  
10 RETURN TO PRIDE

Quando vir o logo da Sega, aperte ↑↓←→↑↓. Comece uma partida e a opção seleção de fases aparece.

## SNES

### THE TICK

#### SELEÇÃO DE FASES



Quando estiver na tela título, pressione Start e vá para a tela de opções. Na tela de opções, mude **Arthurs** para dois, **lives** para sete, e **continues** para quatro. Escolha a opção Test Sounds e selecione **Teleport**. Pressione Start e a palavra **Cheat** irá aparecer. Comece o jogo, pause, e pressione Select. Prontinho, basta selecionar a fase que quiser!

## SNES

### POWER INSTINCT

#### JOGUE COMO O YOUNG OTANE

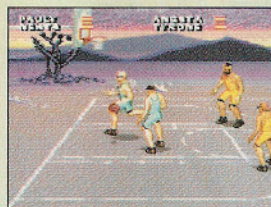


Na tela de seleção de modo, escolha o versus mode. Pressione e segure os botões A, B e Y no controle 1 e Start. Na tela de seleção de personagem, o jogador um poderá mover o cursor para Otane. Pressione e segure os botões L e R e aperte A, B e X ou Y. Aí basta vestir a fantasia do jovem Otane e botar pra quebrar.

## MEGA

### BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

#### TODOS OS BARKLEYS, MIRROR MATCH E PERSONAGENS SECRETOS



Estes códigos só funcionam no modo exibição. Pause o jogo e selecione a palavra "Quit". Tente qualquer um dos truques. Depois de apertar os botões, selecione "Resume" e pressione Start:

**Todos os Barkleys:** aperte B três vezes.

**Mirror Match:** aperte C três vezes

**Jogue como os parceiros de Barkley:**

- Aperte A três vezes: Blade
- A quatro vezes: Dolemite
- A cinco vezes: Hamma
- A seis vezes: Jim-Pak
- A sete vezes: Pauly
- A oito vezes: Shuga
- A nove vezes: Spider
- A dez vezes: Bongo

# Splash

Video

PUBLICIDADE

LOCAÇÃO E VENDA

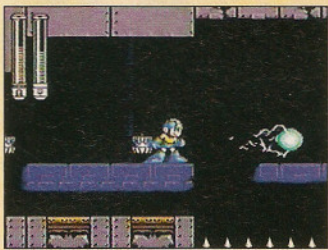
O MELHOR PREÇO...  
... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

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

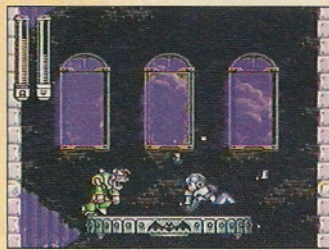
LIGUE JÁ  
011-7444799

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

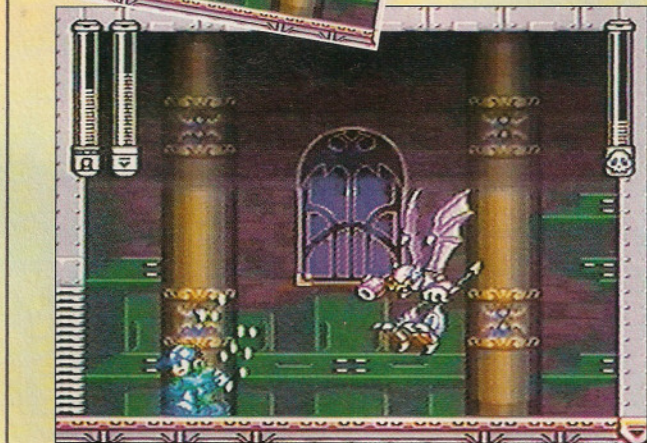
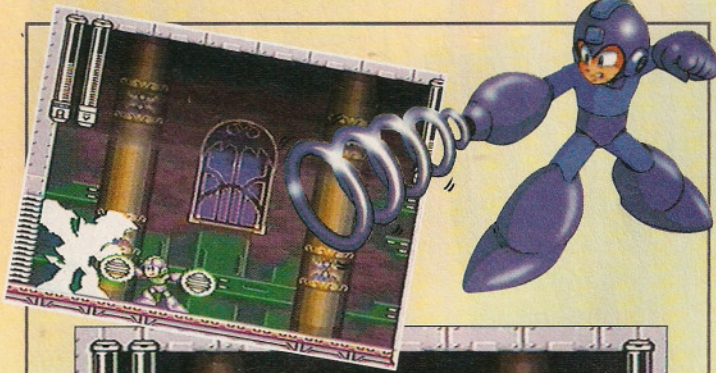




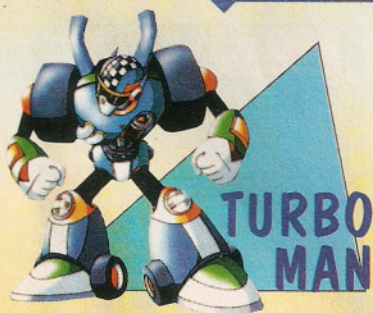
Para enxergar melhor, use o Thunder Strike e ilumine o caminho



Quando a plataforma começar a subir, use o Junk Shield e suba sem problemas



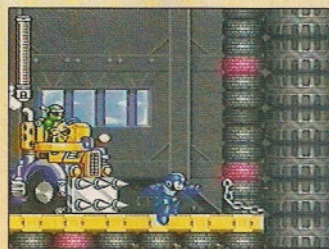
Contra Shademan, use a arma Wild Coil. Tenha cuidado: quando ele descer, vai tentar sugar seu sangue



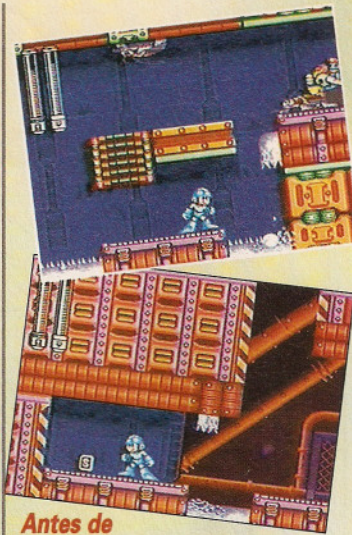
**TURBO  
MAN**



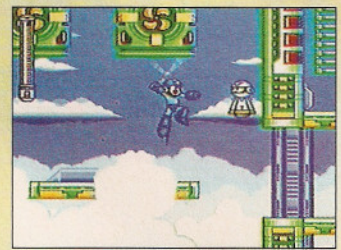
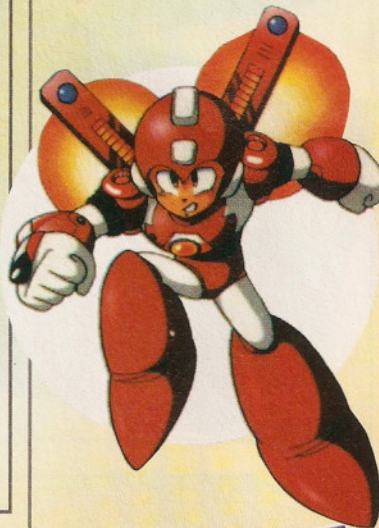
Use o Slash Crow para detonar os cones pulantes



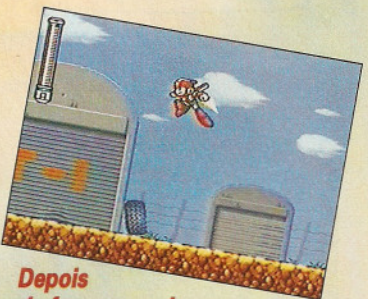
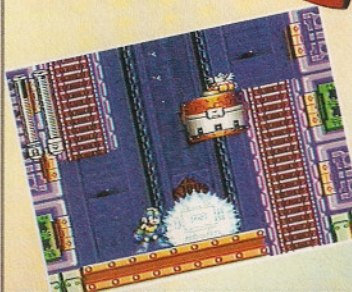
Tente não cair neste buraco para não ter de enfrentar este inimigo de novo



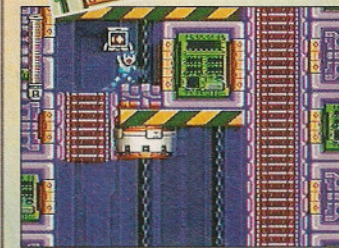
Antes de entrar na fase Turboman, volte para a fase Junkman e congele a lava com o Freeze Cracker. Aí crie uma passagem para pegar a letra S



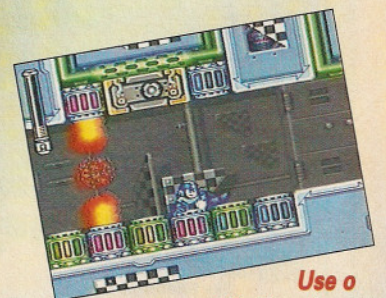
Também antes de entrar na fase Turboman, volte para a Cloudman e atire no primeiro controlador de tempo. Ele vai fazer chover. No segundo controlador, use o Freeze Cracker e a chuva vira neve, fazendo as plataformas invisíveis aparecerem. Aí, use o Rush Jet para pegar a última letra



Depois de formar a palavra RUSH, você se transforma no Super Rockman



Entre de novo na Junkman. Use o Thunder Strike para acionar esta plataforma e pegue lá em cima o Rush Jet. Atenção para não ser esmagado

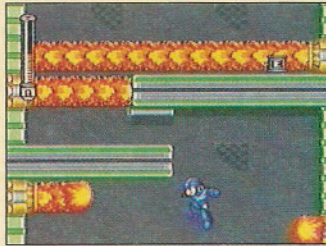
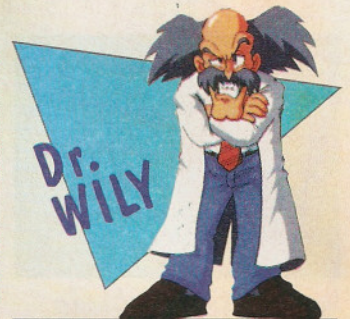
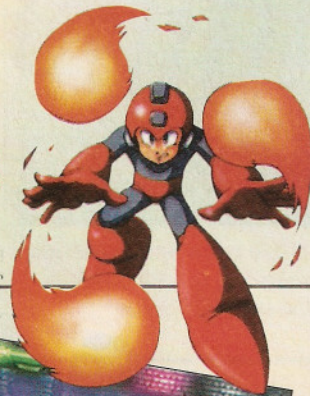


Use o estilo Kamikase para atravessar as chamas

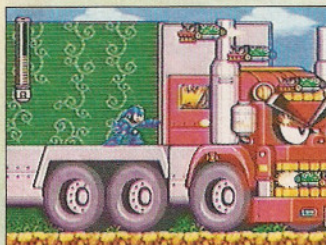
SNES

# ROCKMAN 7

## DETONADO



Seja rápido e olhe onde cair. Encostar no fogo vai custar uma vida



No caminhão, acerte somente no olho



Ao enfrentar Turboman, use o Crush Noise e pule suas demoradas arrancadas



O Dr. Wily dividiu seu reino em quatro sub-fases

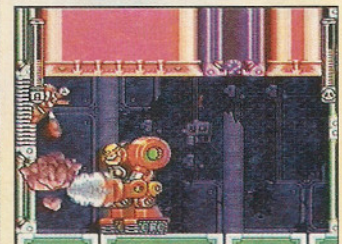
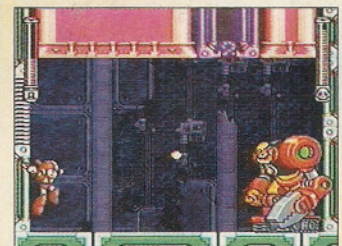
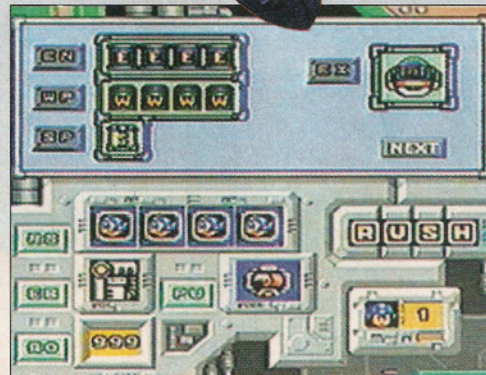
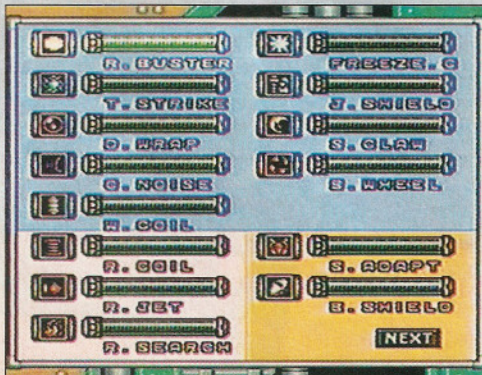


Encontrando Forte, detone-o com o supertiro do Super Rockman. Para isso, pegue o super e segure o botão de tiro

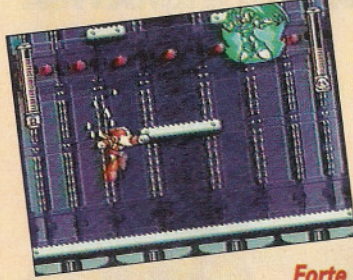
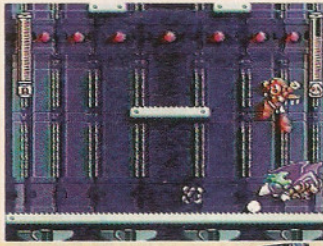
### PASSWORD FINAL

Com este password, você vai direto à última fase do jogo com todos os itens e armas:

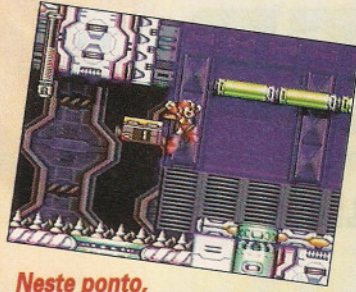
1 4 1 5  
5 5 8 5  
7 8 2 3  
6 2 5 1



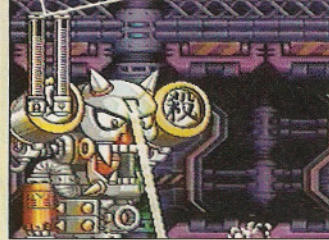
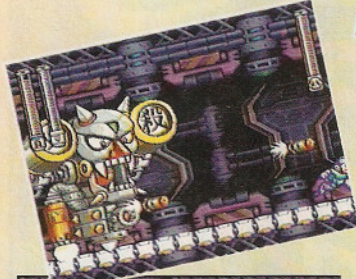
Contra este robô, use o super, mas com o tiro normal. Acerte a cabeça dele e voe para desviar de suas pedras e garras



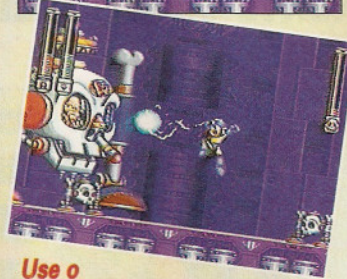
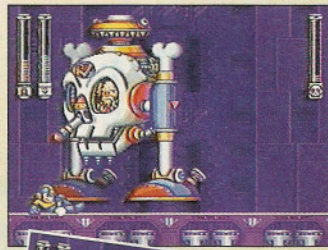
**Forte** aparece novamente, mas agora com a ajuda do cachorro Gospel. Use o mesmo esquema da outra vez



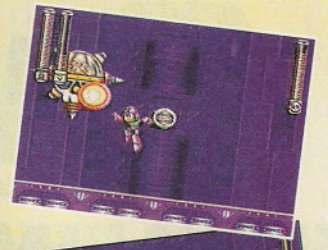
Neste ponto, escolha o caminho de cima. É mais fácil e vantajoso



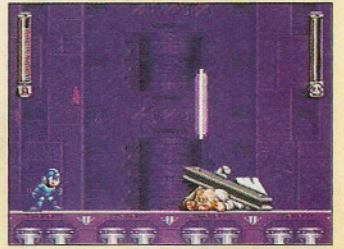
Este chefe é trabalhoso, mas não é difícil. Desvie de seus mísseis escorregando ou pulando. Fique no canto para o laser não acertá-lo e desvie de suas bolas. Acerte na sua caracom o Crush Noise



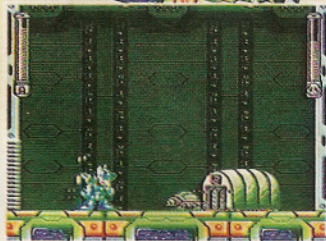
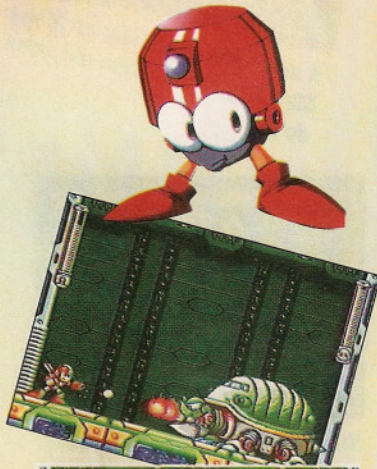
Use o Thunder Strike contra a caveira do dr. Wily, pulando as caveirinhas e escorregando por baixo dele



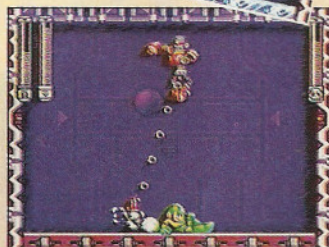
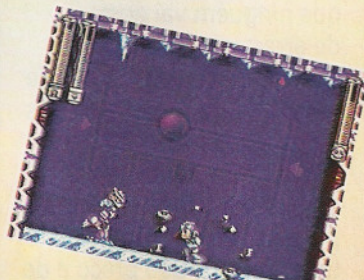
A caveira irá explodir e dr. Wily comandará uma nave. Use o Wild Coil e os recarregadores de energia que houver. Você vai precisar



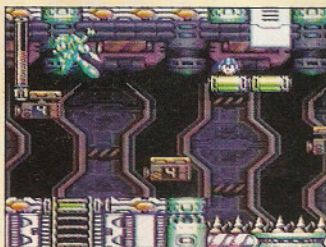
Você acha que acabou? Gospel e Forte ainda salvam dr. Wily



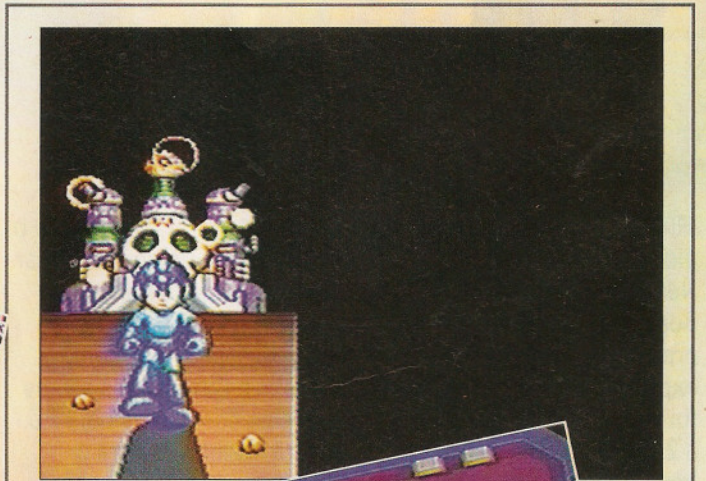
A tartaruga é fácil. Atire na sua cabeça com tiro normal e use o supertiro contra as tartaruguinhas, mas desvie de suas avançadas



Agora você vai enfrentar todos os oito chefes de novo. Mate-os da mesma maneira como você matou anteriormente



Estas plataformas indicam o tempo de uso de cada uma, mas depois elas explodem



Esperem pelo Rockman 8. Até lá!!

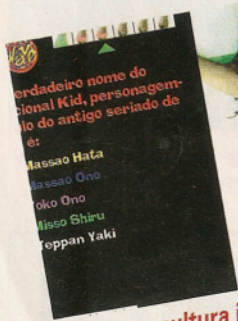
# COMPUTER *Zone*

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR

DA INFORMÁTICA

## ONDA CD ATACA PÚBLICO JOVEM

Rock, cinema interativo, videogame, esporte e sexo. Tudo isto está na primeira revista em CD-Rom especialmente destinada ao público jovem no Brasil, a Neo Wave, lançada no mês passado na Fensoft. Quem assina a novidade é a galera da Próxima



Teste sua cultura inútil na hora de tirar a roupa desta gata. Você sabe o nome do irmão do Speed Racer?

Mídia, que também edita as pioneiras Neo Interativa e Neo Kids, ambas em CD-Rom. Com 5 mil cópias prensadas nesta edição experimental, a Neo Wave foi feita para o público de 13 a 21 anos. Se tudo correr bem, a revista em CD será trimestral. Rola de tudo. Desde um perfil do produtor



Um especial sobre windsurf, gravado nas praias de Aruba, mostra tudo sobre o esporte



Se tudo correr bem a revista em CD vai sair a cada três meses

da banda Os Raimundos, Miranda, até a história da

camisinha desde o Egito Antigo até os dias de hoje. Mr. Payback (O Vingador) é o filme interativo que vai botar você no papel de um justiceiro politicamente correto. Doom, Descent, Heretic e Dark Forces são as estrelas dos games para PC. Outra matéria mostra o passo-a-passo para você navegar na Internet. Por fim, um teste



Dicas e trechos de quatro jogos campeões para você detonar no seu PC



Não é de hoje que o bom e velho preservativo corre estrada pelo mundo...

que ninguém vai gostar de errar: um peep quiz em que cada resposta certa vale uma peça de roupa a menos na garota da tela. A Neo Wave está à venda em bancas e livrarias e também pode ser encomendada pelo tel. 820-7747. Seu preço é de R\$ 34,00.



Uma história bem ao estilo dos americanos policamente corretos no cinema interativo

## CAPCOM ATACA TAMBÉM NO PC



A ação lateral do clássico Mega Man X agora também nas telas do PC

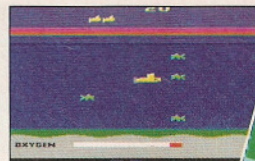


Street Fighter II está entre os primeiros lançamentos da Capcom para o PC-CD

Uma boa surpresa para os usuários de PC. A Capcom, responsável por clássicos do videogame, está lançando todo o seu acervo para a plataforma PC-CD. As versões seguem o padrão do SNes. Os primeiros títulos lançados no mercado americano foram **Super Street Fighter II** e **Mega Man X**. O primeiro, dispensa apresentação, pertence a série de luta mais vendida da história. Já **Mega Man** é o herói cibernético do século 21, que tem de enfrentar o arqui-inimigo Sigma e seu exército de repleids, no melhor da ação em rotação lateral.

## TRANSFORME O SEU PC EM UM ATARI 2600

Na onda do revival, a Activision lança um CD para Windows com alguns de seus sucessos do antigo Atari 2600, da qual era a principal sofhouse. Jogos como **River Raid**, **Hero**, **Pitfall**, e **Crack Pot**, entre outros, poderão ser jogados na versão original na tela do computador. Na medida para os veteranos saudosistas.



*Seaquest, aventura no fundo do mar*



*Esquimós, ursos e muito frio em Frostbite*



*Hero, missão heróica*



*River Raid, o campeão de vendas do velho Atari*

## VOLTA AO MUNDO EM 80 DIAS



*Escolha entre visitar países como Espanha e França*



*Phineas Fogg e seu macaco dependem de você*

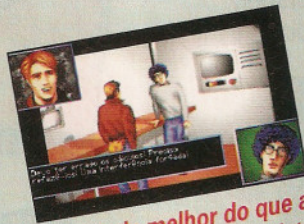
Este último título da série Magical Reading Adventures para crianças é baseado no clássico imortal do escritor Julio Verne. A garotada terá a chance de ajudar Phineas Fogg e seu macaco, Sydney, numa corrida ao redor do mundo. Com o auxílio de um systema Paintbox, as crianças são estimuladas a ler, a tomar decisões e contar histórias explorando diferentes países e visitando monumentos. Versões para Mac e Windows.

## VIAJANTES DO TEMPO

A Abril Jovem está lançando nas bancas de todo o país a série Os Viajantes do Tempo. Trata-se de livros ilustrados que acompanham um disquete com uma fase de um jogo baseado na história. Em nove edições, a saga conta a história de Max, um jovem que viaja no tempo para encontrar sua namorada, sequestrada pelo povo Skunk, uma conjunto de seres enlatados e com teclas de comando. Os jogos seguem o estilo adventure, em que a história vai sendo contada e você tem que tomar as decisões. Com esta iniciativa a empresa aposta na nova mídia de leitura interativa, que está dando o maior pé no exterior. O preço de capa desta primeira edição é de R\$ 10,90. Nada mau para uma revista que traz de graça um jogo para PC.



*A confusão começa com um presente para a namorada*



*Nada melhor do que a ajuda de um cientista*



*Sua missão é encontrar sua garota*



*Encrencas são uma constante no jogo*

# AMES • GAMES • GAM IMPORTADOS

## SUPERNINTENDO

VERIFIQUE ESTES PREÇOS INCRÍVEIS!!!

BATMAN & ROBIN  
DONKIE KONG COUNTRY  
FINAL FANTASY 3  
NBA JAM T.E  
POWER RANGER  
SAMURAI SHOWDOWN

R\$ 69,00

ADAMS FAMILY VALUE  
CLAYFIGHTER 2  
FIFA SOCCER  
ITCHY & SCRATCH  
KIRBY'S AVALANCHE  
KIRBY'S DREAM  
LION KING  
MAXIMUM CARNAGE  
METAL WARRIOR  
MORTAL KOMBAT 2  
PINBALL FANTASIES  
RISE OF ROBOTS  
SPEED RACER  
THE FLINSTONES

R\$ 59,00

GP-1 PART 2  
JURASSIC PARK 2  
MEGAMAN X2  
MICKEY MANIA  
NIGEL MANSEL 2  
INDY CAR  
STREET RACER  
STUNT RACER FX  
SUPER STREET FIGHTER 2  
TINY TOON WACKY SPORT  
TURN E BURN  
WOLVERINE  
WORLD HERO 2  
X-MAN

R\$ 49,00

AERO ACROBAT  
BUGS BUNNY  
CHESTER CHEETAH 2  
DAFFY  
DUCK  
DREAM TV  
F ZERO  
FATAL FURY 2  
FLASHBACK  
INSPECTOR GADGET  
KING OF DRAGONS  
MARIO ALL STAR  
MARIO IS MISSING  
MEGAMAN SOCCER  
MEGAMAN X  
MICROMACHINES  
MORTAL KOMBAT  
NIGEL MANSEL RACE  
PEACE KEEPER  
ROCKY RODENT  
SLAM MASTER  
SONIC BLASTMAN  
PEACE KEEPER  
ROCKY RODENT  
SLAM MASTER  
SONIC BLASTMAN  
STREET FIGHTER 2  
TINY TOOM  
TOP GEAR 2  
UTOPIA  
WE'RE BACK

R\$ 39,00

TEMOS TAMBÉM OUTROS JOGOS PARA NINTENDO SEGA 3DO ETC

PEÇA INFORMAÇÕES POR TELEFONE

Importação direta em nome do consumidor final, os preços indicados, incluem todas as despesas de importação e frete até São Paulo. Outras cidades, acrescentar frete por correio. Máximo um jogo por pessoa por semana. Ligue para maiores informações.

**GV IMPORTADOS**  
R. Vitória, 27 - Stª Ifigênia  
Cep: 01210-001 - São Paulo/SP  
LIGUE (011) 223.4899



**DICA:** problemas com a fechadura? Dê uma "bica" na porta e resolva o problema

## CAIA NA ESTRADA COM O ANTI-HERÓI

Continuando a tradição de produzir as melhores aventuras gráficas para PC, a Lucas Arts lança o que parece ser o seu maior trunfo até agora. **Full Throttle** é uma mistura de filmes como Mad Max e Easy Rider, com um clima

# FULL THROTTLE



**Grandes estradas, montanhas, gangues, todos os ingredientes dos bons road movies estão presentes em Full Throttle, o que deve garantir o sucesso do jogo**

se movem e a animação são fantásticos. Além disso o CD tem uma trilha sonora especial, baseada no som do grupo The Gone Jackals. Rock e efeitos sonoros estonteantes não são o bastante: **Full Throttle** é o primeiro jogo a ganhar legendas em português, graças à Brasoft. A moleza



**DICA:** nada melhor do que começar o dia com alguns murros. Clique na tampa para sair da lixeira

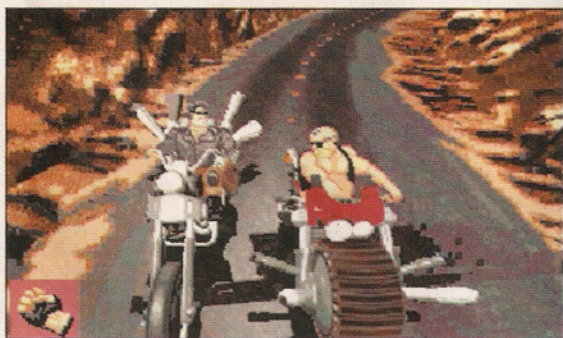
verdadeiro assassino, limpar seu nome e convencer a filha de Corley a ajudá-lo nesta difícil tarefa.

## LEGENDAS EM PORTUGUÊS

**Full Throttle** foi lançado em maio nos Estados Unidos e já se diz que irá



**DICA:** algumas vezes é bom deixar o papo furado de lado e partir logo para a ignorância



**Na estrada, nem todos são amigos. Escolha a forma do "massacre" no canto inferior esquerdo da tela**

apocalíptico, no estilo do desenho Akira. Como de costume nos jogos da Lucas, a trama é original, intrigante e muito bem-humorada. Ben é o herói do jogo. Ou melhor, anti-herói. Com a barba sempre por fazer, ele comanda uma gangue de motoqueiros "bonzinhos", os Polecats. Acusado pelo assassinato de Malcolm Corley, presidente da Corley Motors, Ben terá de caçar o

dividir os jogos para computador entre antes e depois de **FT**. Os gráficos, o modo como os personagens

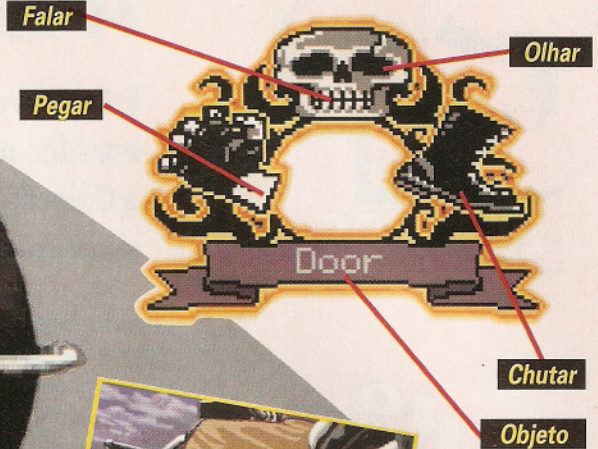


**As tradicionais frases estão de volta**

não pára por aí. Não existem comandos frustrantes para memorizar e nenhum menu complicado, basta segurar o botão do mouse para acionar uma tatuagem com todos as funções. Se você quiser chutar qualquer coisa, é só clicar a bota de Ben. Se quiser falar com alguém, clique na boca. Mais ainda, se você resolver clicar uma porta e em seguida a boca de Ben, ele logo gritará: "Não vou colocar meus lábios naquela porta!". Clicando sua amada moto e sua bota, você ouvirá: "Nunca!". É realmente



## OS COMANDOS



Na estrada ao lado, uma pequena seleção das demos cinematográficas que aparecem durante o jogo



**DICA:** desça da moto,

clique duas vezes com a mão na rampa e dê o fora do local

simples e funciona como num sonho. **Full Throttle** também inclui algumas cenas de ação em tempo real que você terá de completar. Isso não quer dizer que você vai ter de lutar com seu mouse para sobreviver. As coisas



**DICA:** para enganar a gangue da caverna basta dar um tempo nesse ponto

só vão ficar um pouco mais interessantes. É esta união perfeita de elementos visuais e sonoros que conferem ao **Full Throttle** status de filme interativo e mais completo jogo do momento. Além de todo o tempero de seu enredo de road movie. Pé na estrada!



**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
486 DX/33 ou maior  
Dos 5.0 ou melhor  
CD-ROM Dupla Velocidade  
8 Mb de memória Ram

# A HORA DAS BRUXAS

Ediouro ressuscita o universo dos enredos macabros nos quadrinhos com a Coleção Assombração e prepara outras surpresas de arrepiar



**A** Ediouro, tradicional editora de palavras cruzadas, resolveu apostar suas fichas em outra área: as histórias em quadrinhos. Desde janeiro ela é responsável pela presença nas bancas de todo país de revistas de arrepiar os cabelos: a Coleção

Assombração, uma série que quer trazer de volta os gibis de terror, um gênero que anda meio esquecido pelas grandes editoras. "Como o

*A receita é infalível; mulheres de atizar qualquer vampiro sendo atormentadas por misteriosas forças do além*

mercado editorial está crescendo bastante, eles resolveram investir nos quadrinhos de terror para atingir um público adolescente, que curte coisas do tipo "Freddie Krueger", conta Otacílio D'Assunção, mais conhecido como Ota, o editor das revistas. Só que além dos jovens, a Coleção Assombração tem atraído leitores antigos dos gibis

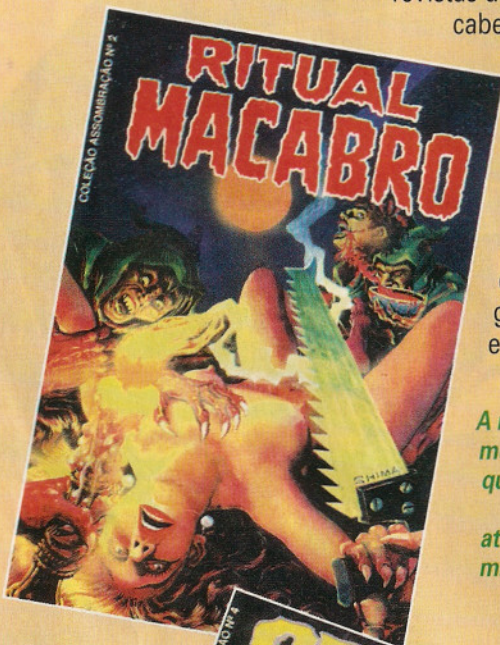


*A Ediouro resolveu variar e junto as assombrações às palavras cruzadas*

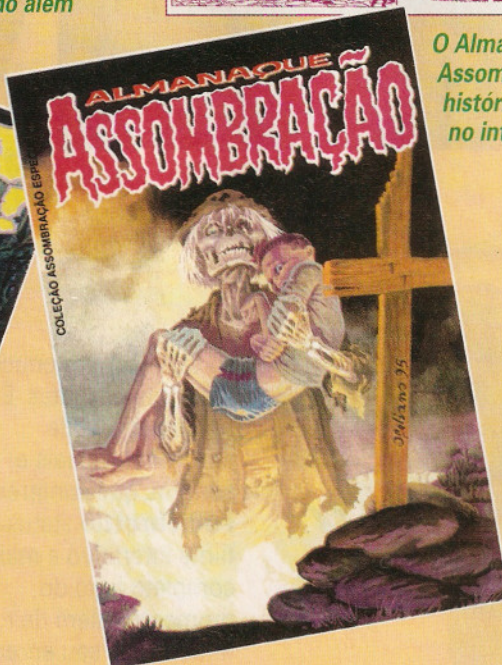
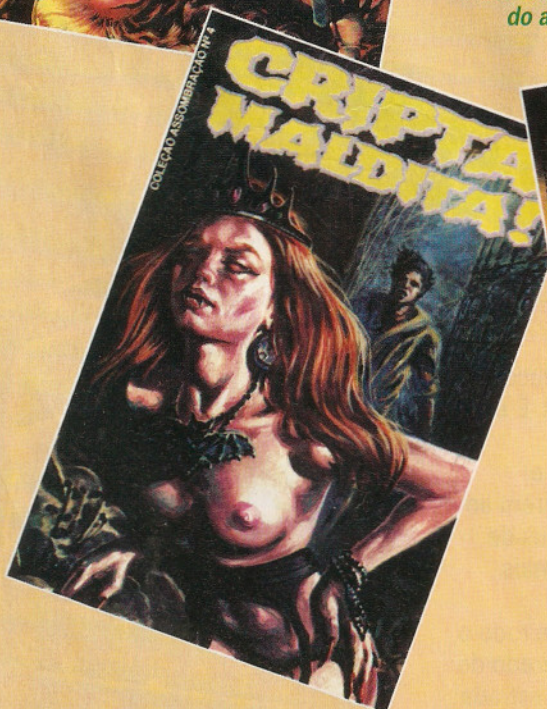
Kripta e Espectro, dois clássicos do gênero. A

revista é mensal e tem 48 páginas em preto e branco. Cada número apresenta um título diferente. Até agora a galera já foi assombrada pelas edições "Entrevista com o Lobisomem", "Ritual Macabro", "Vampiras" e "Cripta Maldita!".

E os próximos a sair da tumba serão "A Noite dos Zumbis" e "O Homem do Patuá". Além disso, em maio foi lançado o Almanaque Assombração, uma publicação especial com 80 páginas de histórias que rolam no interior do Brasil, onde é muito comum se ouvir falar de "causos" de outros mundos. O time de colaboradores da Coleção Assombração também é um terror, no bom sentido, claro. São várias feras do quadrinho nacional, que já



*O Almanaque Assombração reúne histórias que rolam no interior do Brasil*





publicaram trabalhos inclusive no exterior. Os desenhos ficam por conta de Flávio Colin, Shimamoto, Ofeliano de Almeida, Allan Alex, Mozart Couto, Elmano Silva e Marcelo Gaú. Os roteiros são assinados por Ota, Antônio Ribeiro, Patati, César Lobo e Edmundo Barreiros, entre outros. A venda de cada edição do gibi tem girado em torno de 15 mil exemplares, um número bem legal se levarmos em consideração que quase não houve divulgação do lançamento. "Está chegando muita carta na redação. Tem gente de todo o Brasil escrevendo para elogiar nosso trabalho ou até mesmo para contar casos verdadeiros", explica Ota. Em breve, será lançada uma edição especial somente com depoimentos verídicos enviados pelos leitores. Se você curte histórias em que vampiros, lobisomens, zumbis e outros bichos que atormentam a vida de indefesas - e carnudas - mulheres, dê uma geral nas bancas, que ainda dá para encontrar os números da Coleção Assombração. As edições normais custam R\$ 1,50 e o almanaque, R\$ 2,95.



O Super-Homem ressurgiu, mas o texto do livro fica muito preso ao enredo que rola melhor nos quadrinhos

**A** Abril Jovem lança mais duas revistas do primeiro super-herói das HQs. Em "Super-Homem, Morte e Ressurreição" a novidade é o formato de livro. Para os leitores de primeira viagem, o livro volta no tempo e conta todos os lances que antecederam a morte e o renascimento do Homem de Aço. O texto é adaptação feita a partir dos quadrinhos de autoria de Louise Simonson, responsável pelo texto das HQ do

Super-Homem desde a sua morte. Apesar das ilustrações de Dan Jurgens estarem presentes no livro, alguns diálogos ficam empobrecidos sem a presença dos quadrinhos para pontuar a história. A edição custa R\$ 6,30, tem 228 páginas e foi produzida especialmente para colecionadores. "Super-Homem versus Apocalypse, A Revanche" é o início de uma mini-série de luxo com três edições quinzenais que mostram a segunda e

definitiva batalha entre o Homem de Aço e seu mais forte inimigo, Apocalypse. A revista traz, ainda, revelações sobre a origem do poderoso vilão e porque ele matou Super-Homem. Só esperamos que ele não seja responsável também pela queda do cavalo do ator Christopher Reeves, que encarnou o Super-Homem no cinema. A primeira edição tem 52 páginas, capa metalizada e custa R\$ 4,90.

**BITS & GAMES**

**CARTUCHOS SNES ORIGINAIS A PARTIR DE R\$ 35.**

**PROMOÇÃO**

**A CADA 5 CARTUCHOS COMPRADOS GANHE UMA CAMISETA STREET FIGHTER**

**LIGUE JÁ!**

**(0123) 22.5422**

**RUA JACI, 27 SANTANA SJCAMPOS SP**

PÁGINA



As histórias de leitores também terão vez



Como no cinema: as...



...duas faces de Clark Kent



Lex Luthor II



Lois Lane, a mulher de Kent



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda e Sônia R. Carvalho

## SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 16 - JULHO DE 1995

# Ristar

### MEGA

Este mês, a **SGP** mostra em primeira mão o final de **Ristar** para Mega Drive, uma das mais longas e coloridas seqüências de encerramento para o 16 bits da Sega. Os gráficos são muito coloridos e parecem uma história em quadrinhos. Para quem não conhece a história, **Ristar** é uma estrelinha que tem



como missão salvar a população de todo um planeta. Sem problemas! Para detonar, este ação de plataforma na linha de **Sonic**, bastam algumas boas horas na frente da tela.



Observe como o último chefe ataca e atire para valer nele



Ristar, que não é bobo nem nada, sai antes da explosão



Um buraco negro é o destino do último chefe. Ajude-o



E, por fim, o encontro emocionante com seu pai

### REDAÇÃO

Editor Chefe: Marcelo Moraes

Editor: Rubem Barros

Editor Assistente: Fábio Pedersen Pancheri

Chefe de Arte: Helena Kantor

Assistente de Arte: Roberto Alvarenga

Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Ana Cláudia Boschetti

Redator: Marcelo Câmera

Consultores: Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri (jogos), Maxmillian Winter,

### ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament

Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior

Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda

Coordenador Gráfico: Waldir Dionizio  
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

### MARKETING

Gerente de Produto: Roberto Carnicelli

Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi

Gerente de Prop. e Prom.: Ione Fabiano

Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi

Chefe de Arte: Chico Barbosa

Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira

Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa

Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz

### PUBLICIDADE

Gerente: Felipe C. Batzli

Assistente: Adriana Borella

Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz

Consultor: Hélio A. Cardoso

### Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicadas sob licença. **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) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornalista ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.



# ARME-SE

# PARA

# O KOMBAT



#### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

#### ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive\* e Amiga Commodore\* use TPC-2.
- Phantom System\*, Hi-Top Game\*, Turbo Game\* - use TPC-3.
- Master System\* e Atari\* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis use TPC Superfighter.

#### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

#### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use TPC-5.
- Action Set\* e Nintendo\* Americano (NES) - use TPC-6.

#### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion.**
- **Visão de Raio-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

#### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis\* - use Aqua Pad Mega.

\* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*

UMA  
FANTÁSTICA BATALHA  
ESTÁ ESPERANDO  
POR VOCÊ.

©SNK 1995

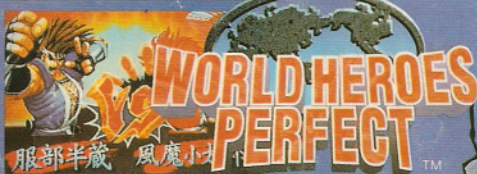
**SAVAGE REIGN**  
TM

**SAVAGE REIGN**  
Já à Venda!



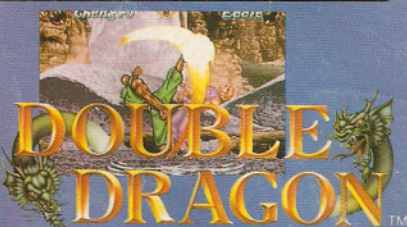
Uma grande variedade de golpes, combinando socos, murros e diversas armas! Grandes confrontos em cenários espetaculares Utilizando um sistema revolucionário em jogos de batalha.  
Uma explosão de originalidade!

**INCRÍVEL!**



**WORLD HEROES PERFECT**  
OS HERÓIS ESTÃO DE VOLTA!  
©SNK / ADK 1995

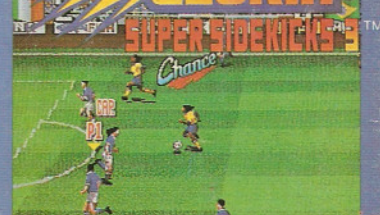
**ANIMAL!**



**DOUBLE DRAGON**  
UM EXCELENTE E RENOMADO TÍTULO, AGORA NO NEO GEO CD.  
©1995 TECHNOS JAPAN CORP.



**A PROXIMA GLORIA**



**RADICAL!**

**SUPER SIDEKICKS 3**  
64 PAÍSES À SUA ESCOLHA, PARTICIPANDO EM 6 TORNEIOS.  
©SNK 1995

**E MAIS...  
UM JOGO DE TIRO,  
SENSACIONAL,  
EM BREVE!**

©AICOM



Vendido separadamente.

**NEO-GEO CD**™

SUPER HIGH TECH GAME  
**NEO-GEO**™

**NEO GEO DO BRASIL LTDA.**

Av. Euclides, 56 - Jabaquara 04326-080 - São Paulo - SP BRASIL TEL: (011)588-2300 FAX: (011)588-2790