

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.

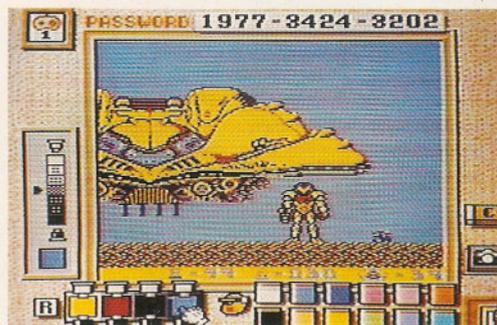
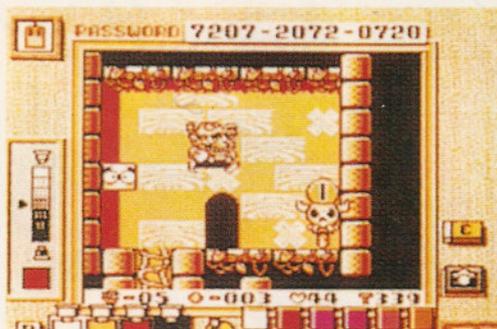
Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

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

MEGA	
Spots Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
Batman Forever	17
Earthworm Jim 2	17
Vectorman	17
Garfield	17
VR Tropers	17
Pro Striker 95	19
Miracle Nine	19
Crusaders of Centy	30
Justice League	31
Bloodshot	32
Judge Dredd	33
Ristar	85
Spiderman	64
SNES	
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
SEGA CD	
Fahrenheit	37
JAGUAR	
Super Burn Out	42
Ultra Vortex	42
3DO	
Pyramid Intruder	15
Shock Wave 2.	15
Crossfire	16
Immercenary	38
ARCADE	
Batman Forever	16
Mortal Kombat 3	46
Street Fighter - The Movie	50
32X	
Spot Goes to Hollywood	14
Converse City Ball Four	15
Virtua Fighter	20
Shadow Squadron	36
Motherbase 2000	36
Slam City	54
NEO GEO	
World Heroes Perfect	18
SATURN	
Shining Wisdom	14
Converse City Ball Four	15
Tengai Makyo	18
Digital Pinball	18
Dark Seed	19
Quo Vadis	19
Zoop	20
Astal	40
PORTÁTEIS	
Mega Man (GG)	14
Batman Forever (GG) (GB)	16
Galaga & Galaxian (GB)	19
Daffy Duck	44
NFL Quarterback Club	54
PLAYSTATION	
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
MASTER SYSTEM	
Asterix 2	45
PC CD	
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)



Por 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



Leitores 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?

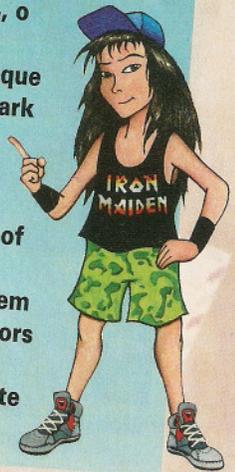
2- E Mortal Kombat II e Super Street Fighter II Turbo, irão sair para Saturn?

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

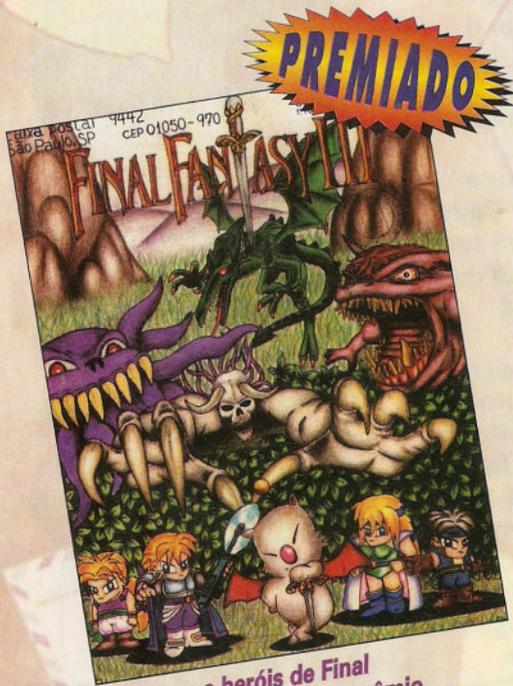
Chefe, o tempo para os jogos foi bem menor. É duro coordenar esses meninos mimados. Mas, se houve uma sensação, foi Full Throttle, um jogo do PC, que vai fazer você se lembrar de Mad Max II. Mas a lagartixa Gex também continua me atraindo e divertindo muito.

RECOMENDADOS

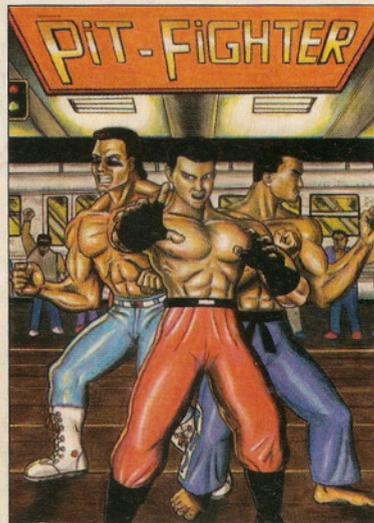
FULL THROTTLE
GEX
CHAOTIX
MEGAMAN 7

ARTE NO ENVELOPE

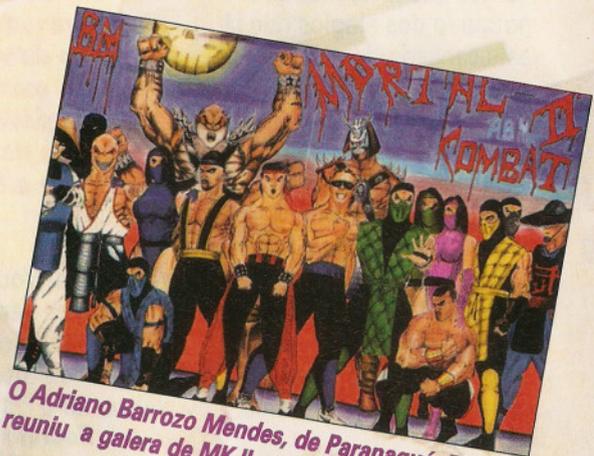
Numa votação muito disputada, Anderson Alves dos Santos, cheio de fantasia, imaginação e talento, leva para a cidade de Sumaré, no interior de São Paulo, um cart de SNes como prêmio.



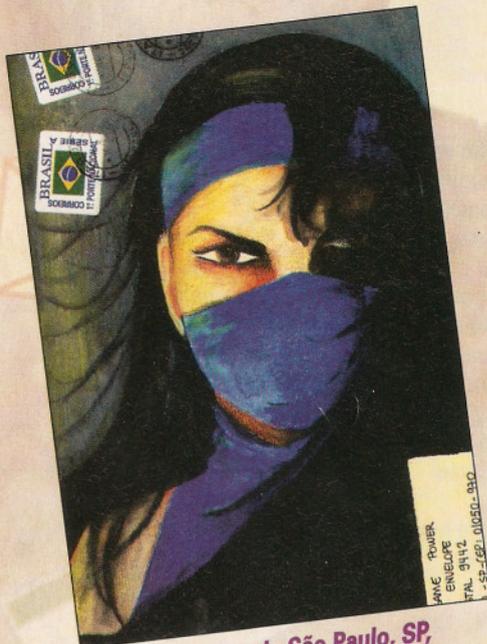
Monstros e heróis de Final Fantasy III garantiram o prêmio do mês para Anderson Alves dos Santos, de Sumaré, SP



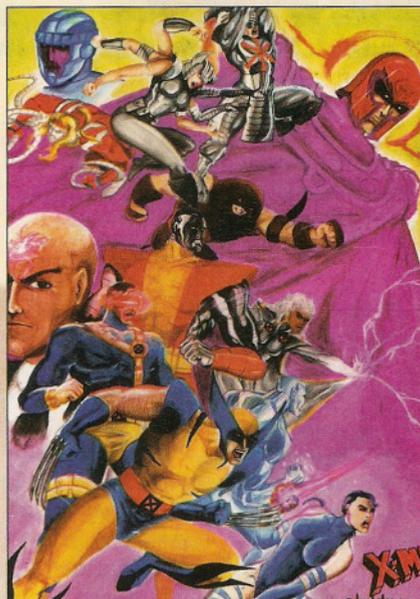
O bom baiano Robson Nascimento Cruz, de Salvador, tirou Pit Fighter do fundo do baú



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

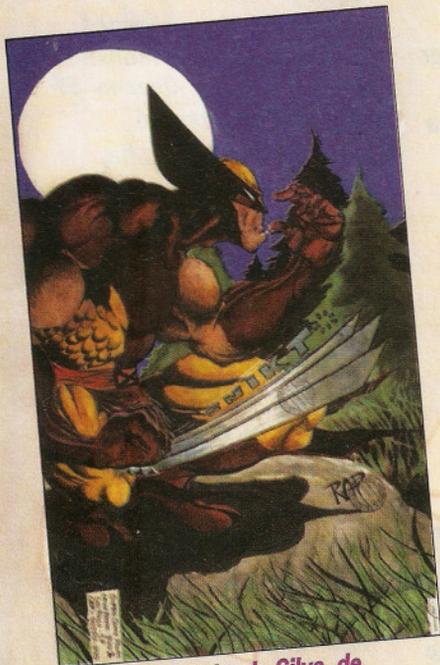
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



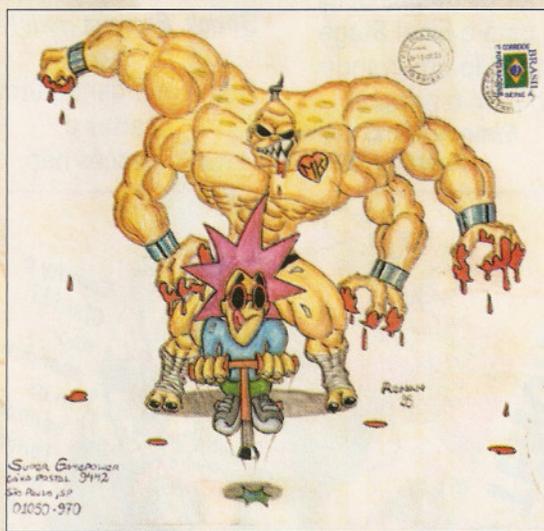
Nem a Mancha Verde conseguiu reunir uma galeria de tipos como esta do Alex Sandro de Jesus, de Canoas, RS



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

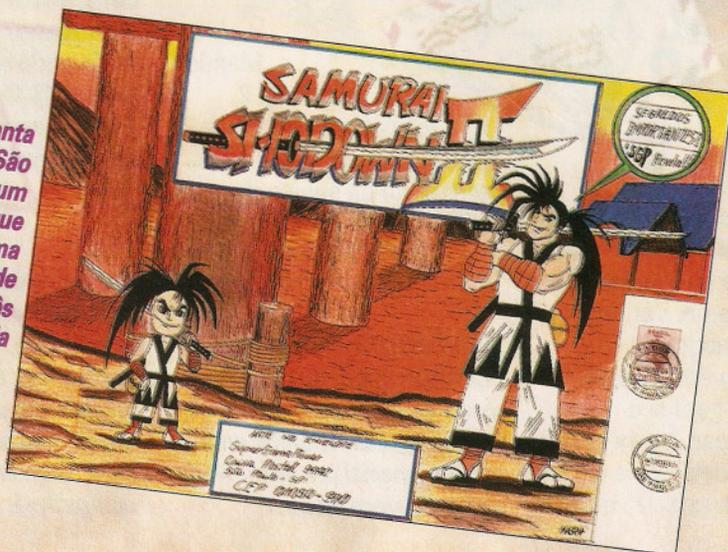


Raphael Schimitz da Silva, de Joinville, SC, que andava sumido, volta com Wolverine e lua cheia



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

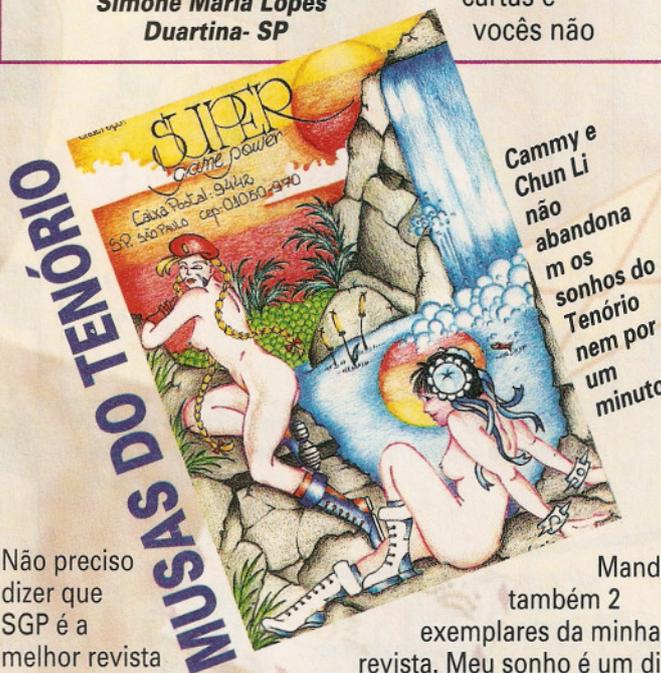
MB: gostei Si, já é hora de perder a vergonha! Não tem essa de que videogame é coisa só de garoto. Se já estamos craques no futebol, porque não atacar no videogame? Você sintonizou o espírito Rosa Shock. Escreva mais!

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



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

Enquanto 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

registros e gravar jogos na memória. Com o dispositivo de cartões é possível usar



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



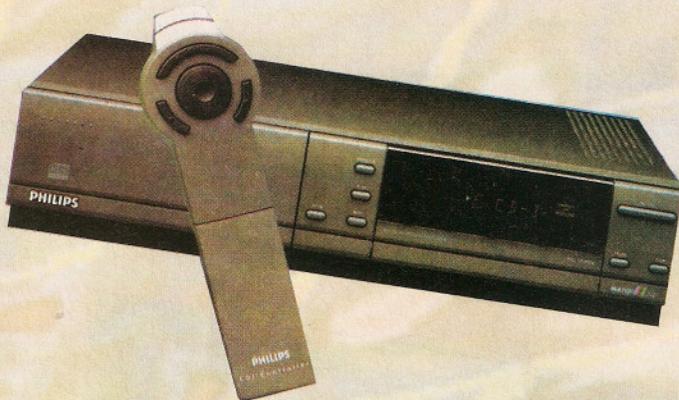
Killer Instinct, personagens gerados nos computadores Silicon Graphics



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

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

TROCA ASS. TÉCNICA

COMPRAR VENDER

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.

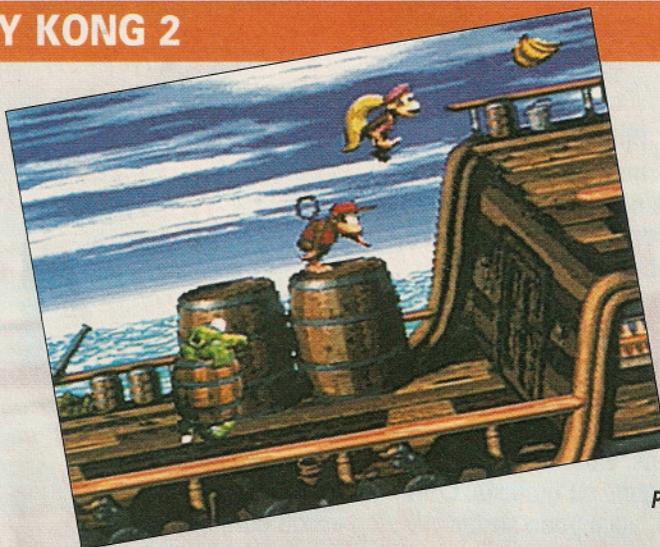
DONKEY KONG 2



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

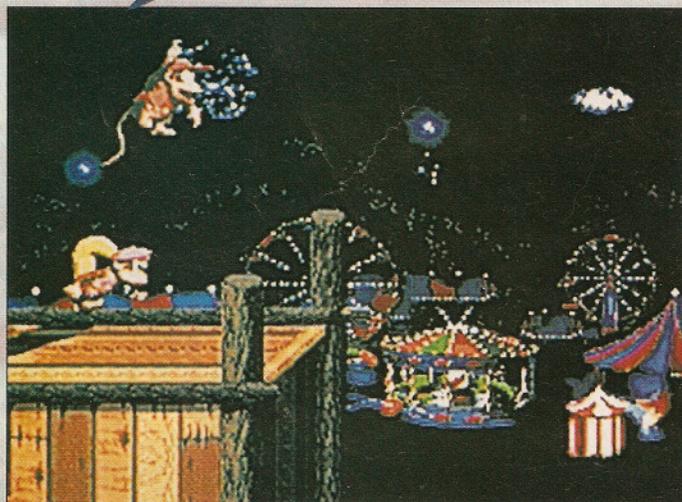
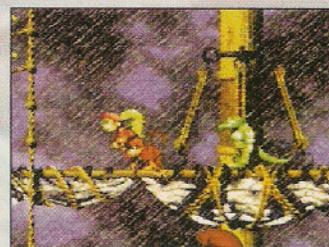
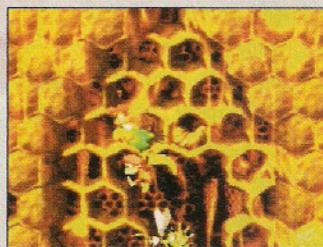


AVENTURA



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

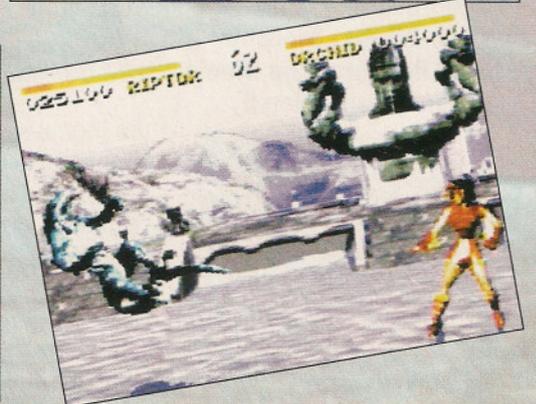
SNES

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 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.



CD
Sem previsão de lançamento

ESTRATÉGIA

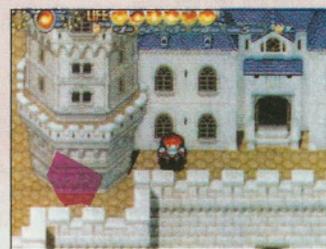
SHINING WISDOM



SEGA

SATURN

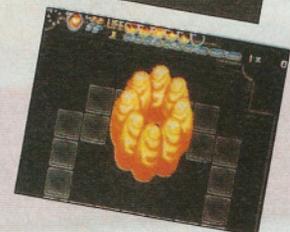
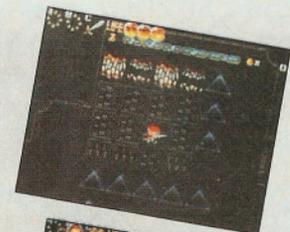
O super RPG da Sega vai estreiar nos 32 bits. Este é mais um episódio da série **Shining Force**, mas o estilo RPG/estratégia foi mudado para RPG/ação. De uma maneira geral ficou parecido com **Ys I e II**, da Falcom. Os gráficos foram bem melhorados, como se pode ver nas fotos. Outros motivo para adquirir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



CD
Sem previsão de lançamento

CD

Sem previsão de lançamento



MEGA MAN



U.S. GOLD

G.GEAR



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.

AVENTURA

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



VIRGIN INTERACTIVE

MEGA

32X

SATURN

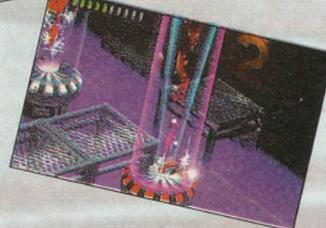
SNES

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 sideral. 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



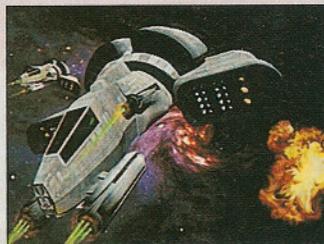
SHOCK WAVE



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

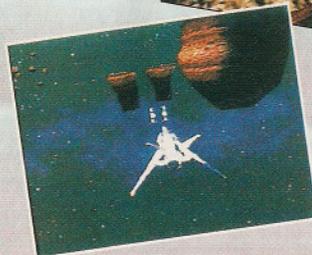


TAITO

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

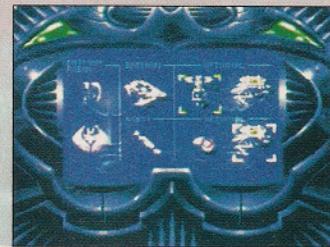
G.GEAR

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 embulhar 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



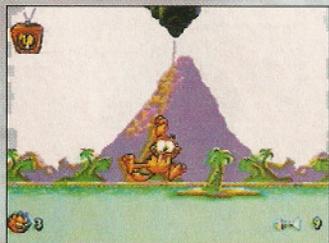
SEGA

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

LUTA



VR Troopers concorrerá 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



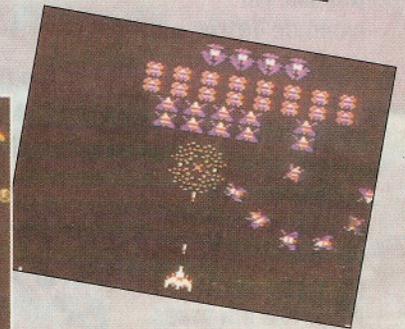
NAMCO

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



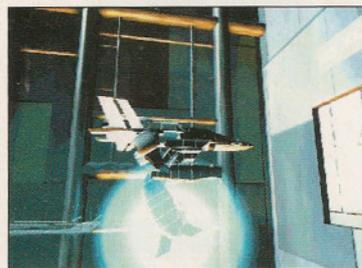
ROBOTECH



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

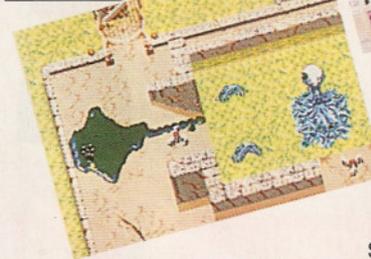
TIRO

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

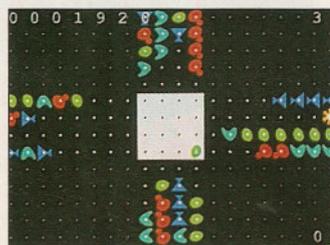


VIACOM

SATURN

P.STATION

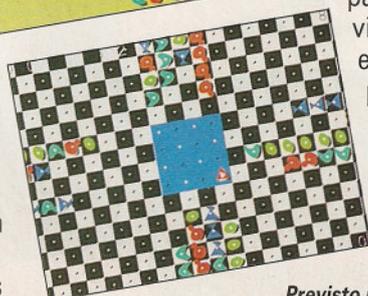
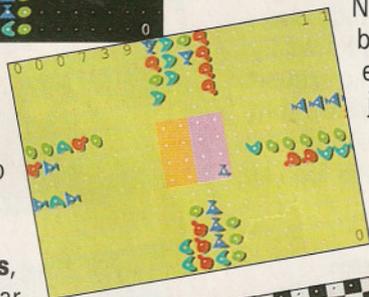
PC CD



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,

QUEBRA-CABEÇA

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

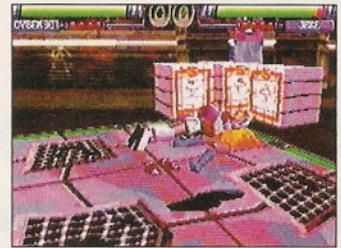
FX FIGHTER



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

CAPTAIN COMMANDO

CAPTAIN

bebezão pilotando uma máquina de

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.

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



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 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.

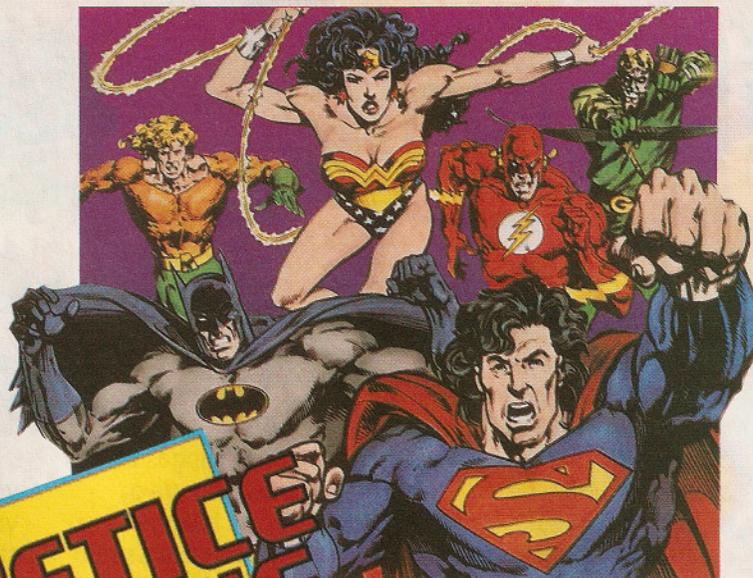
Preço US\$ 60,00
16 Mega
Disponível em julho
Ação/aventura

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		2 jogadores		
20 Mega		Visão lateral		
Já disponível		Multiscrolling		
Luta		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

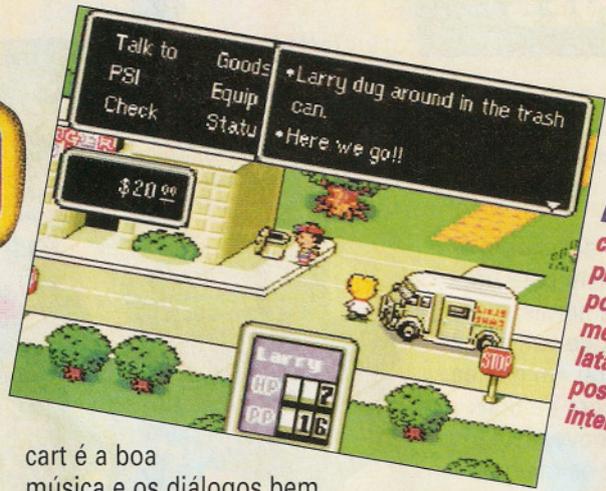
FRONTEIRA BANAL

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

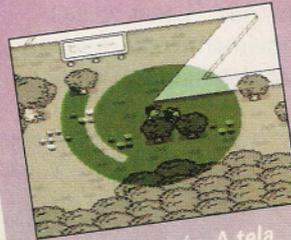


DICA: na cidade, procure por power-ups, mesmo as latas de lixo possuem itens interessantes

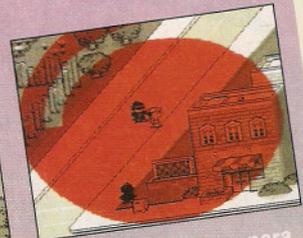
cart é a boa música e os diálogos bem humorados. Durante o desenrolar da história aparecem discussões sobre funções de partes do corpo, maníacos e até algumas insinuações sexuais. Os cenários não são muito característicos de 16 bits e os inimigos são mal desenhados. As músicas são sons da Eerie Symphony 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

EARTHBOUND

3.5

SNES

Nintendo

24 MEGA

1 jogador

RPG - bateria

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



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 hamburgueses 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



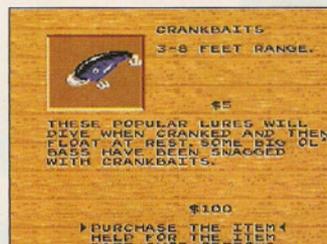
Por Atomic Dawg

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

"Top Guns" vão se desapontar com os controles. O tamanho do helicóptero no modo para um jogador, quase meia tela, tira o impacto dos cenários. As naves não são rápidas e não voam tão alto. Isso piora quando são atingidas. A música é boa e vezes complementam a ação. Prepare-se, **Air Cavalry** vem para o resgate.

GAMEPRO DIRETO DOS USA



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,

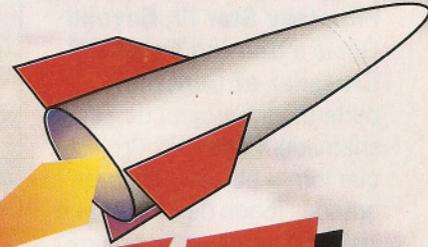
veículos. O hovercraft tem ataques similares aos de um helicóptero. Use as habilidades dele para defender uma mina. O Stealth tem controle difícil, mas oferece munição e combustível ilimitados. O último veículo é uma motocicleta maquinada com duas metracas, com controles parecidos com os do hovercraft.

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
				INT.
4.0	4.0	4.0	4.0	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



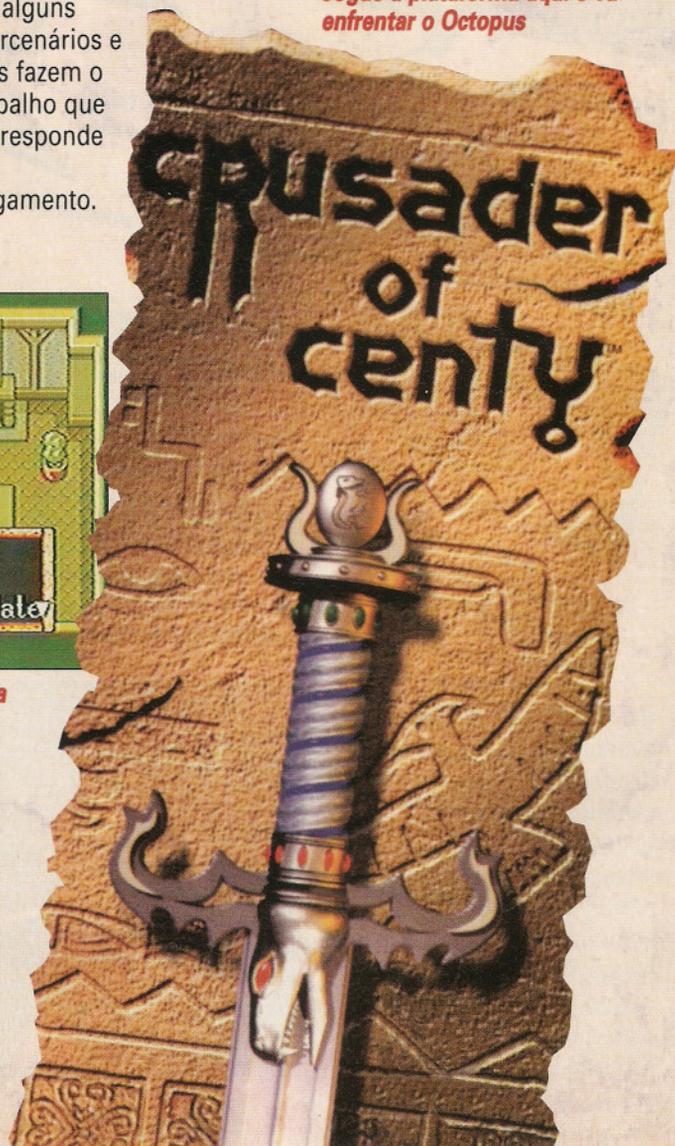
Pise três vezes para abrir a porta automática

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	SOM	DIFICULDADE	FUN FACTOR
4	4	4	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4



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

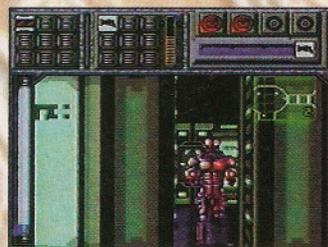


DICA: acerte a cabeça deste alienígena e cuidado com os mísseis do cérebro



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

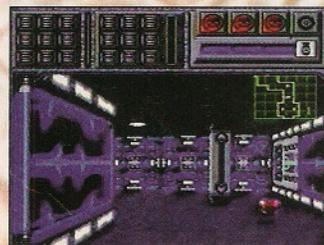
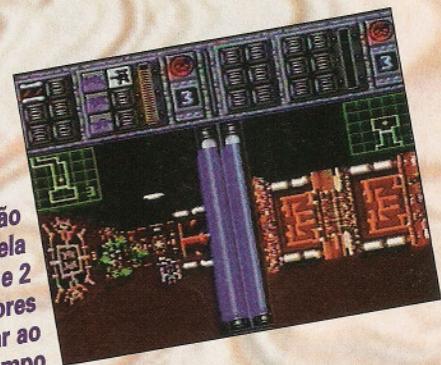
Bloodshot tem perspectiva em primeira pessoa, na onda de **Doom**. Seu arsenal é composto de dez armas, incluindo metralhadoras, lasers, canhões, semi-automáticas e múltiplas. Tudo isso é mais que suficiente para eliminar

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

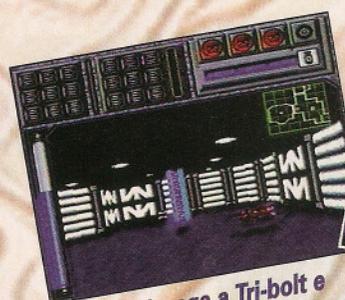
DICA: atire bem no meio do 1º chefe e corra para o início da fase

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

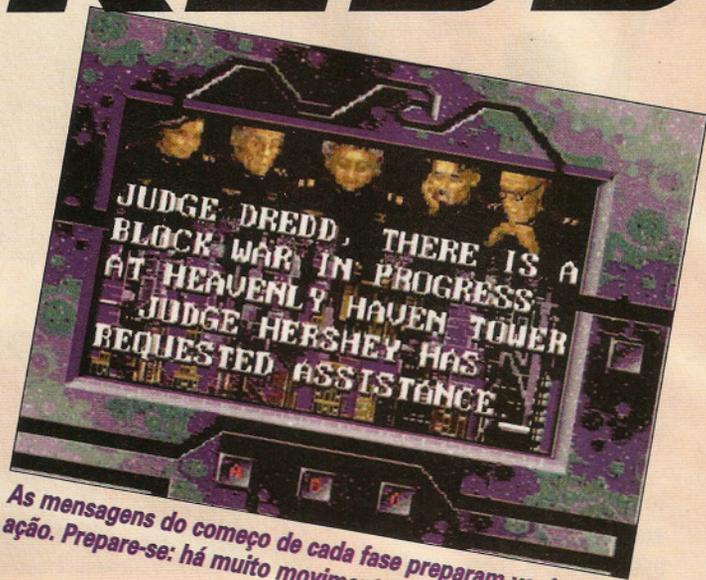
2 jogadores

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



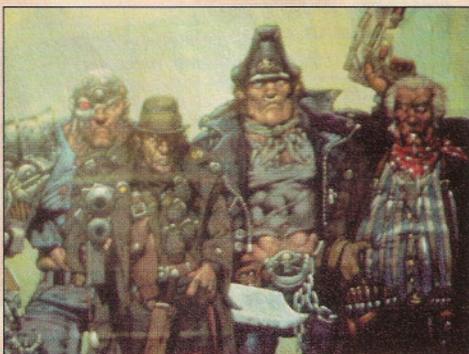
DICA: atire nos inimigos que ficam acima das escadas. O tiro atravessa alguns pontos e a plataforma protege você de um contra-ataque

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

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.

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

juizes pilotam



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



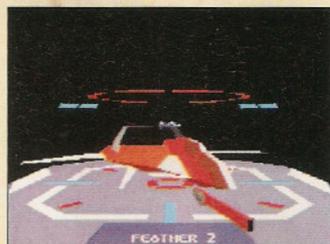
DICA: ataque as naves grandes por trás, atirando nas áreas cinza perto das turbinas. Você irá destruir a nave com alguns tiros e não será tão atingido

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
				AJ.
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

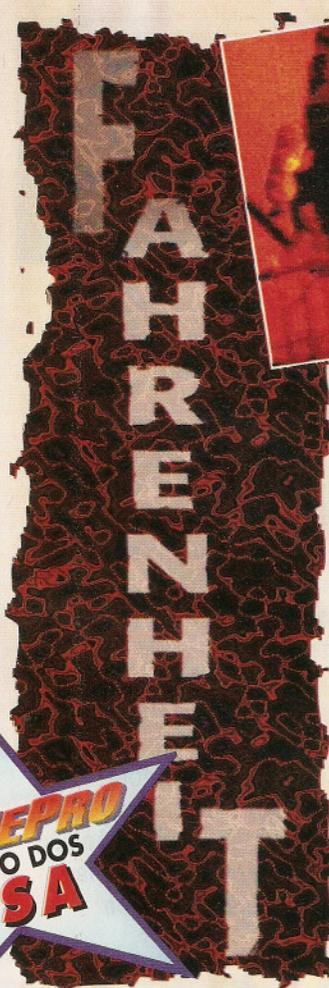
para resolver a situação, precisando estabelecer uma estratégia para isso. É preciso saber qual porta abrir ou se é necessário ou não remover a lâmpada de querosene. Tudo isso sem descuidar do seu suprimento de oxigênio. O jogo não é rápido, mas é bastante intenso, principalmente se você der o azar de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

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-cadastrem-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 2 - 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 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoult'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: Shootout
- 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 Persia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Persia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Persia - 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,
a 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

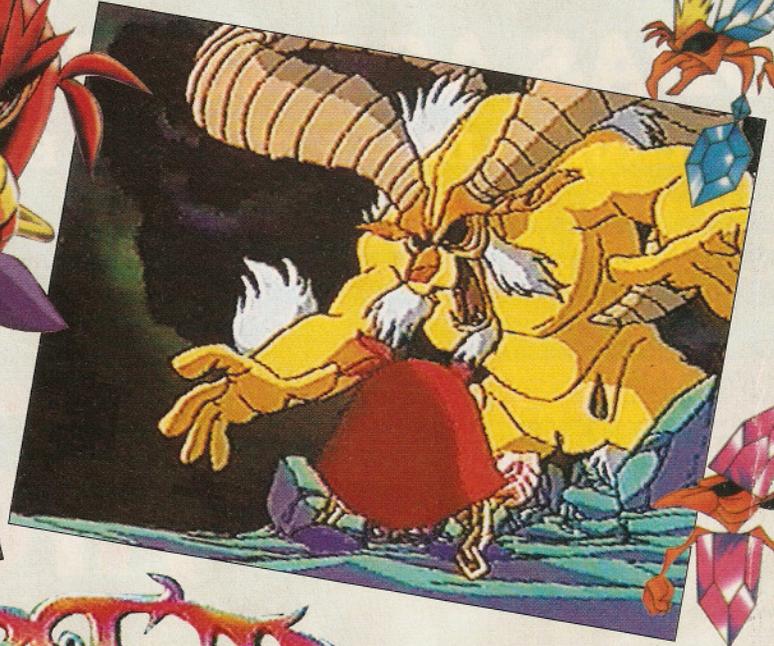


Por Marjorie Bros

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



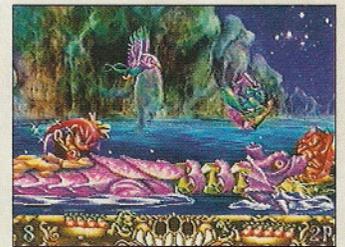
DICA: aqui, esconda-se atrás das pedras e se proteja do ataque dos morcegos



DICA: abra caminho com o pássaro

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: use baixo + B para mexer a boca do crocodilo



DICA: assope quando ele estiver sem a cabeça



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



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

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 rambete 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"



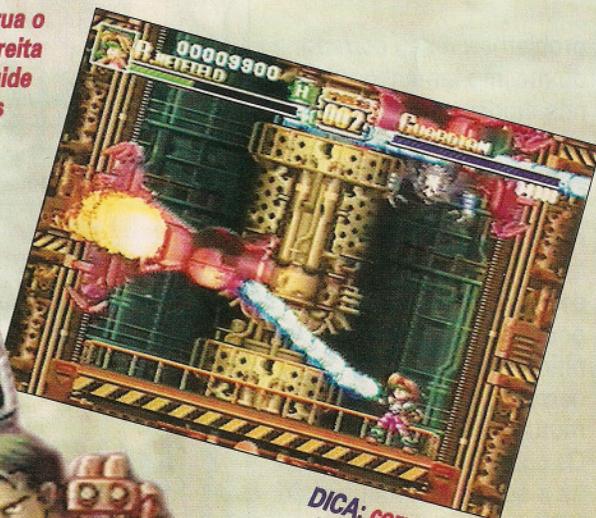
DICA: fique no canto abaixado e atirando para matar o primeiro chefe



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

DICA: 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

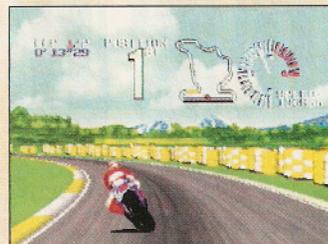


Por Axe Grinder

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

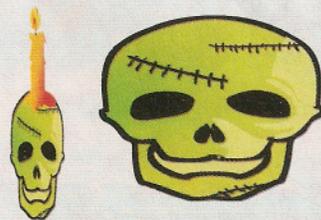
superior. Executar os movimentos é mais fácil do que se pode pensar.

BAIXINHOS NA BRIGA

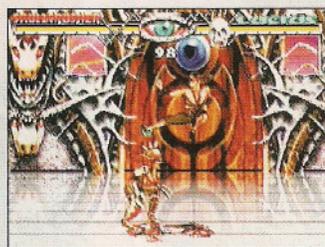
Os cenários são muitos bons e tão chamativos quanto os lutadores.

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

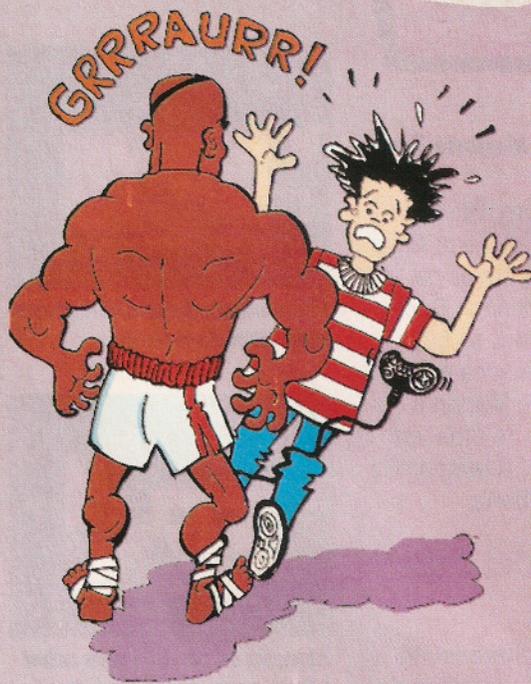
ULTRA VORTEX

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



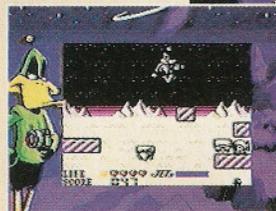
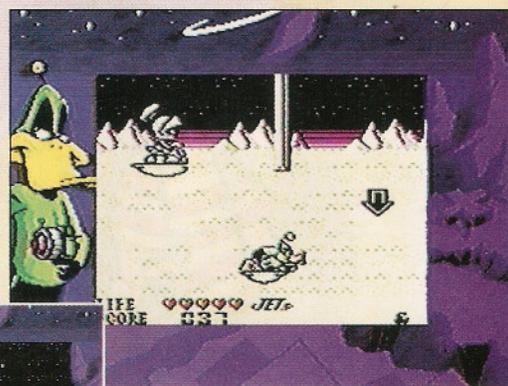
Daffy Duck volta com um nível de dificuldade ideal para iniciantes



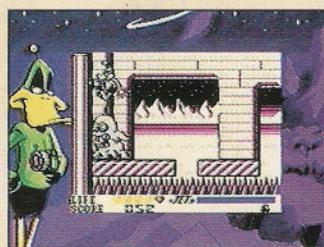
Este item faz as portas se abrirem. Atire nele

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

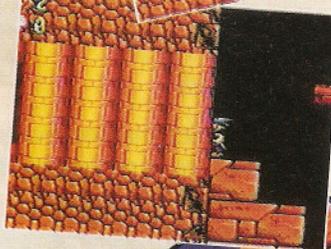
Os gauleses mais poderosos do pedaço estão de volta ao videogame, desta vez no Master System. **Asterix & The Great Rescue** traz os personagens criados pelos franceses Goscygni e Uderzo. Asterix e Obelix tem de enfrentar a temível legião de César na Grécia. Você alterna entre o baixinho

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)

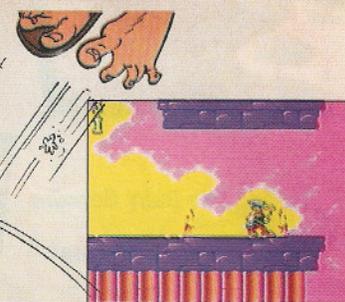


Uma boa idéia aqui é usar a lula como plataforma

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

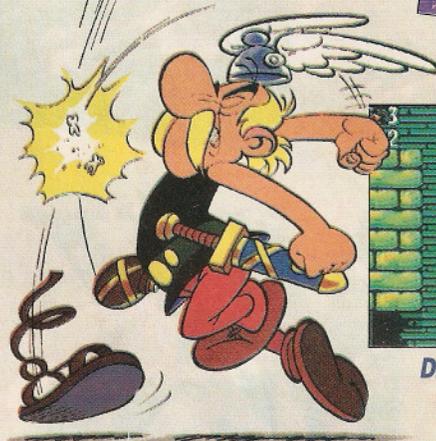
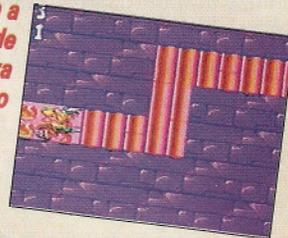


DICA: use o escudo contra o homem invisível



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

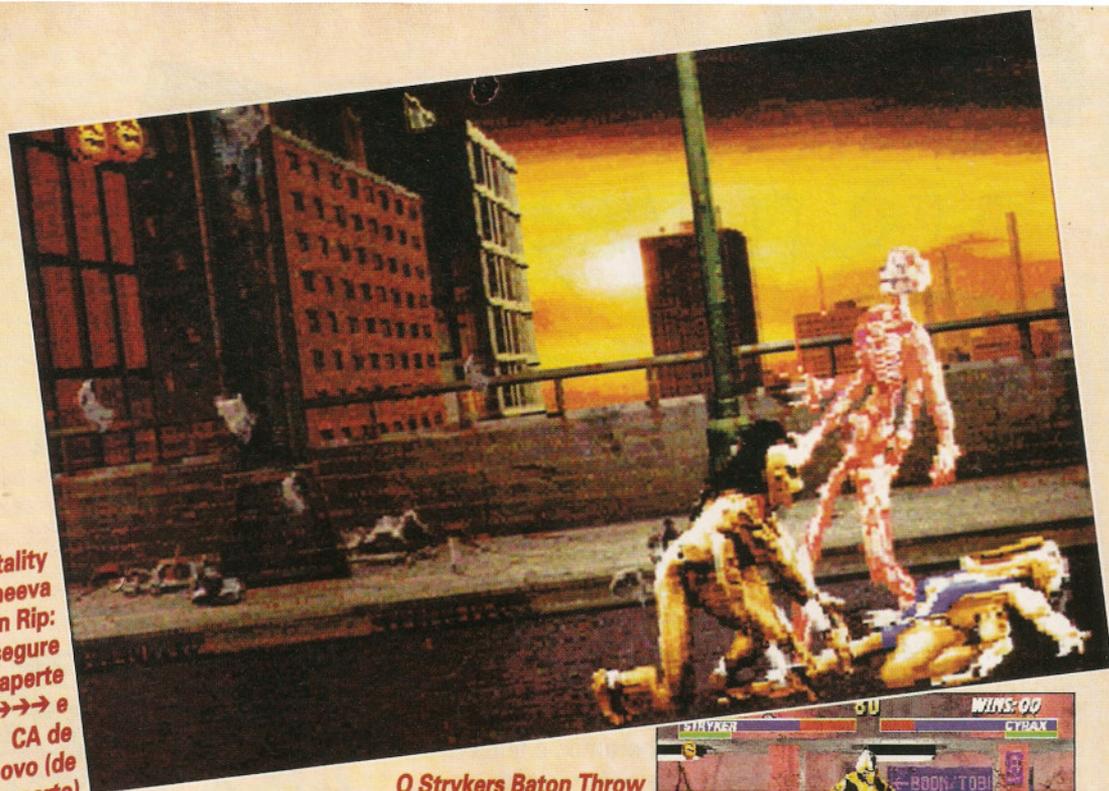
O fatality de Sheeva Skin Rip: segure CA, aperte →→ e CA de novo (de perto)



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.

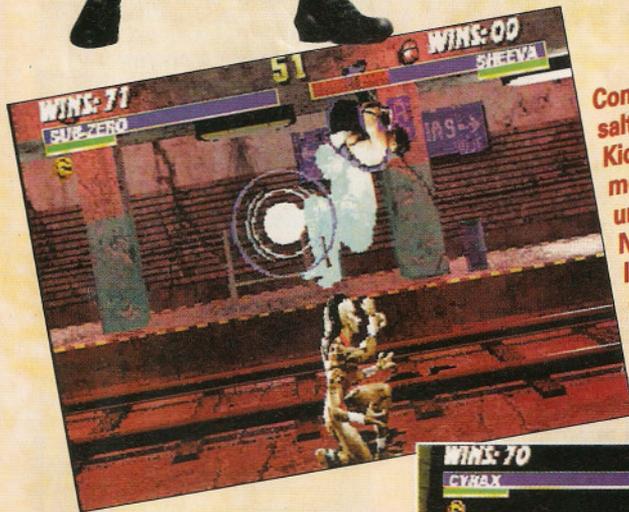
MK 4, PLEASE

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



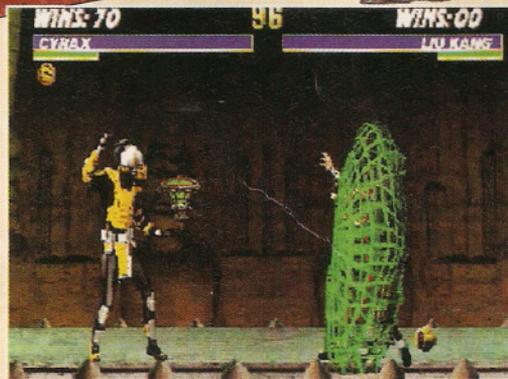
os fáceis chefes de fases. Que fim levaram os códigos secretos? A Midway deixou em aberto a possibilidade de criar novos elementos e mundos. Tomara.



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

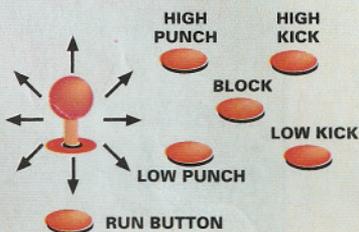


Ao agarrar um inimigo com a rede de Cyrax, lance uma Far Bomb no chão. Dê um uppercut com ele fora da rede para fazê-lo aterrisar na de cara explosão



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 ativadas. 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

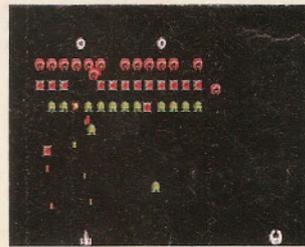
mínimo controle. Lá você terá que mostrar suas habilidades em jogos do estilo **Space Invaders**.

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

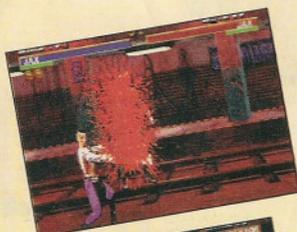
ESPECIAIS

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

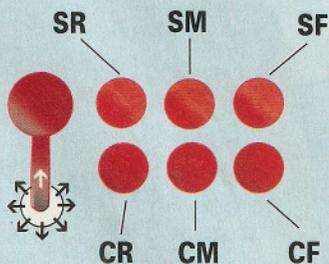
M.BISON

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



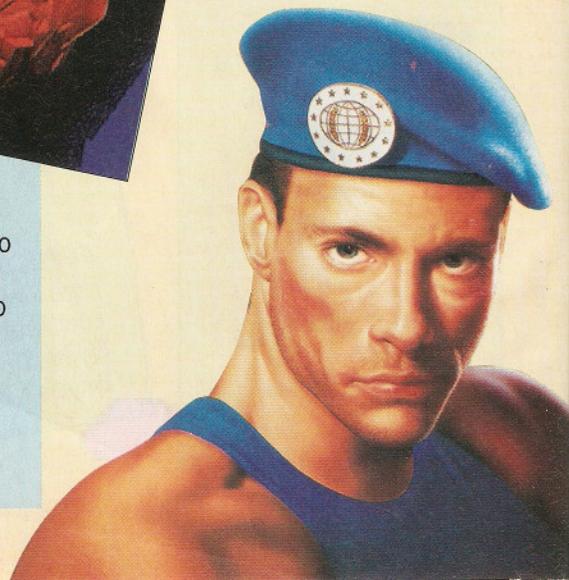
COMANDOS



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

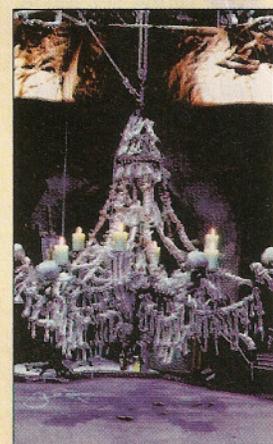
CAMMY

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



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

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

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.

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

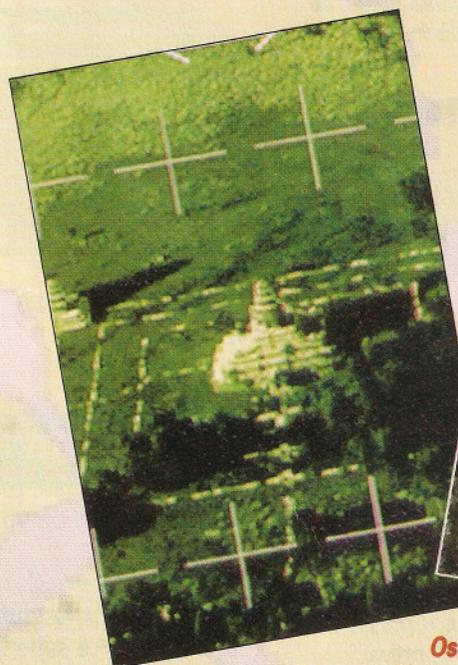
SUPER MOVE



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



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



Os cenários exóticos do filme não têm vez no jogo

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

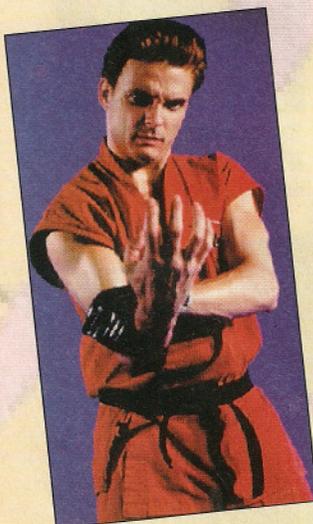
SUPER MOVES



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

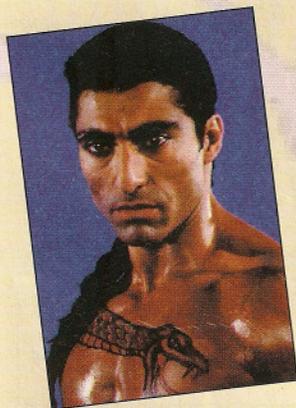
MODO SURPRESA

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

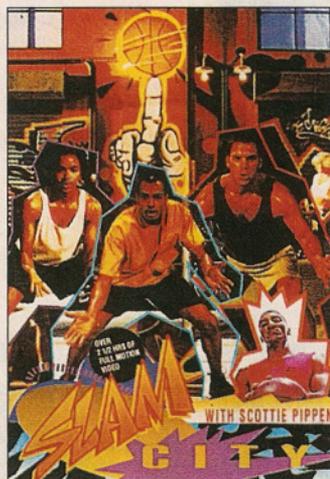


DICA: quando jogar com D., não tente roubar a bola

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!

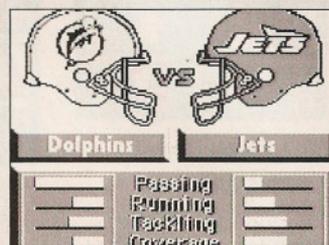
SLAM CITY		4.0				
Digital Pictures						
CD	Basquete					
1 Jogador	Continue					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

GBOY

QUARTERBACK CLUB

■ **Amistoso no Hawái 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



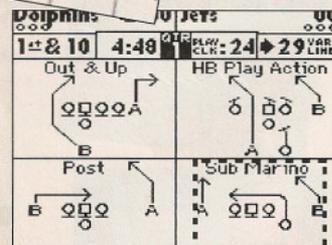
DICA: estude as características de cada time e observe seus pontos fortes e fracos

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.



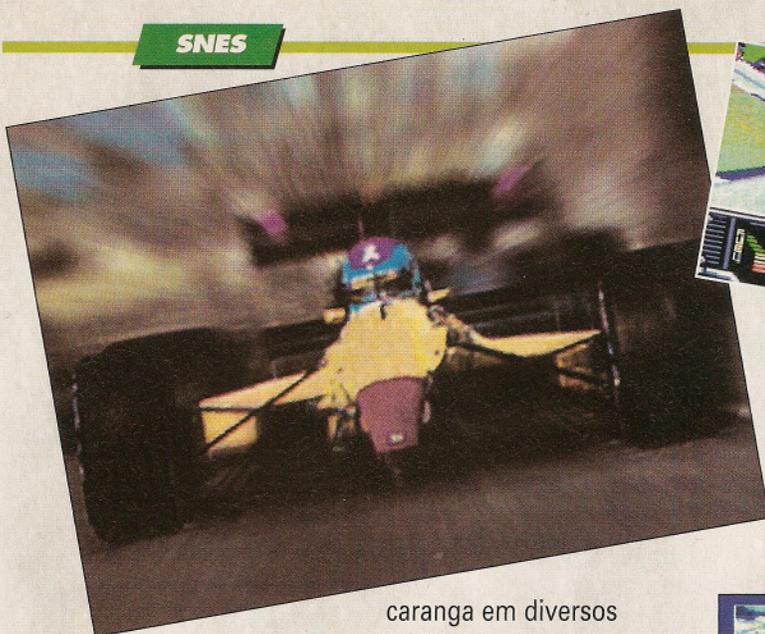
DICA: As jogadas com truques são mais efetivas. Use-as no seu plano ofensivo

Hawái 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

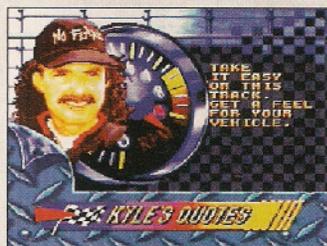


NO FEAR RACING

■ 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



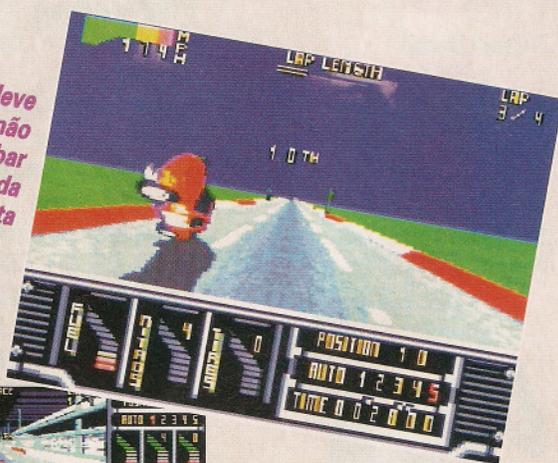
DICA: tá afim de um bom desafio? Escolha Tulsa, Las Vegas ou Darlington

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
3DO
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.

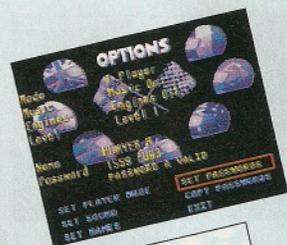
Continues Extras: na tela título, pressione o botão L sete vezes no controle 2. Se você fizer o truque corretamente, vai ouvir um som confirmando os 30 continues.

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

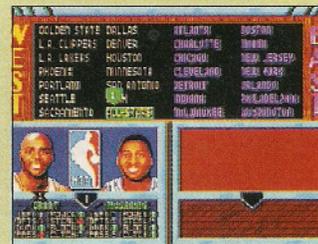
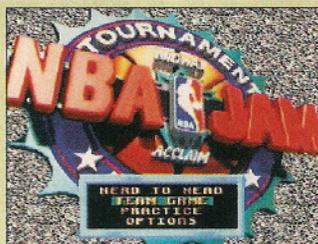
PUBLICIDADE

- 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

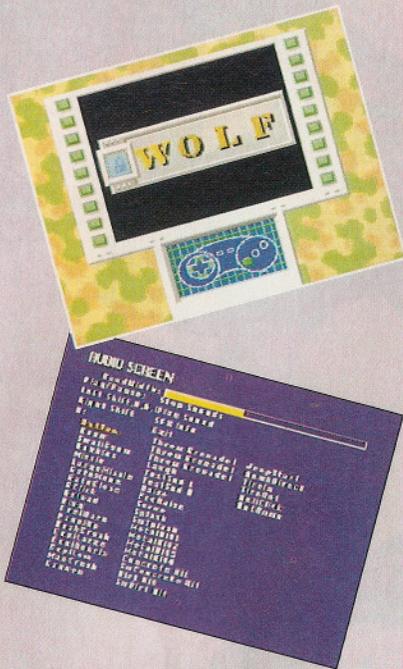
TIMES ALL STARS



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



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 MBG5BWGDB

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 WBL8BWZFF

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



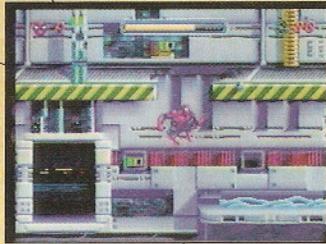
Preste toda a atenção do mundo a esta portinha que abre e fecha para não morrer



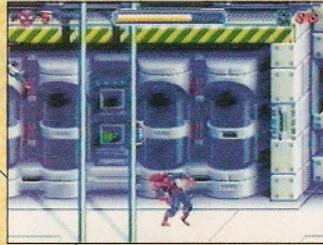
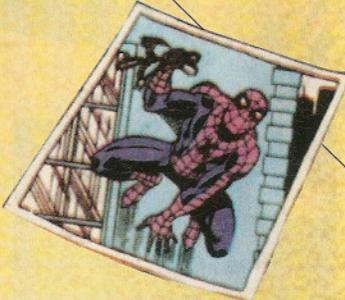
Neste trecho, sua missão é abrir a porta para o Dr. Octopus. Puxe a alavanca



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



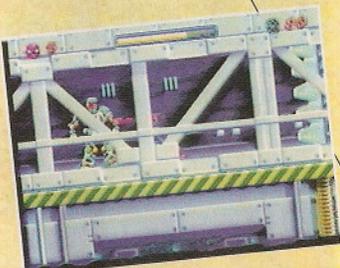
Seu principal perseguidor aqui é o canhão laser. Ele está sempre atrás de você



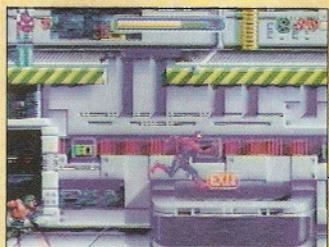
Para acabar com Rhino, bastam duas granadinhas e o problema está resolvido



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



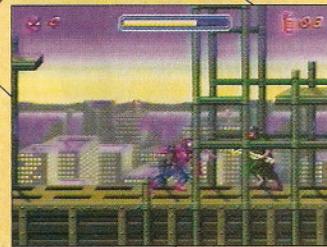
Para matar este velhinho, basta apenas dar um tiro de teia na arma dele



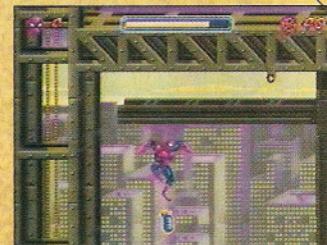
Com o Duende Verde, acerte apenas voadoras, ele cai



Evite o Shocker, não é necessário acertá-lo



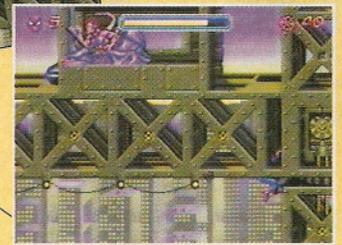
As granadas são a melhor arma para enfrentar o Arrasador. Detone à vontade



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

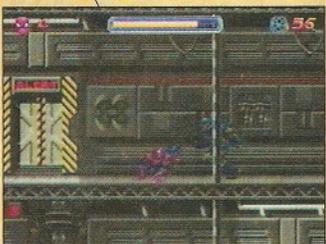


Voadoras curam a raiva de Alien e uma boa sequência de socos cala sua boca de vez

5ª FASE



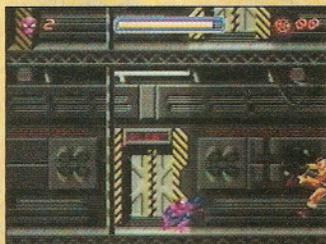
Mysterio é uma verdadeira baba. Acerte-o para que ele não o perturbe



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



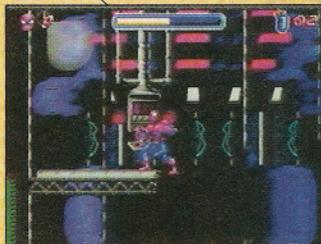
Para fazer o elevador funcionar, é preciso acertar este gangster



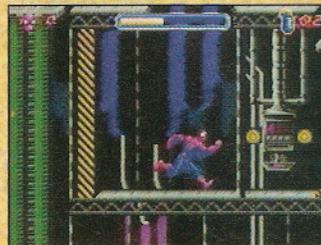
Se quiser se livrar logo deste trecho da fase, a melhor solução é matar o Shocker



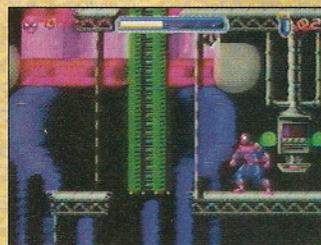
Quando chegar ao computador Azul, acione a chave com a letra β



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



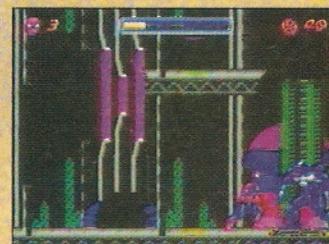
Acerte o Duende Macabro com voadoras e esquive-se de suas bombas



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

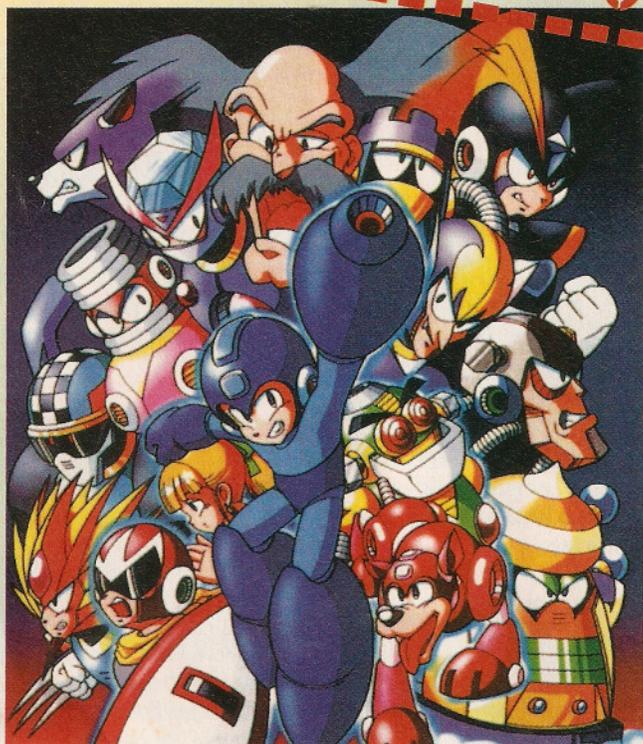


ROCKMAN 7



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



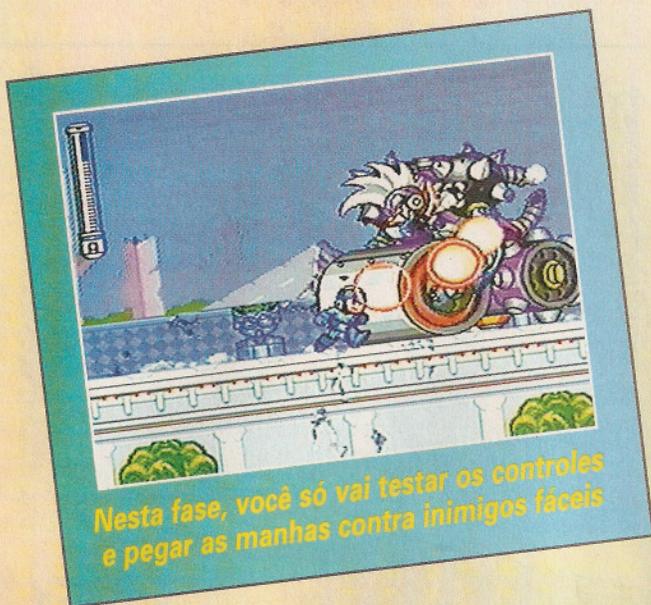
SHADEMAN: este sugará seu sangue



TURBOMAN: vira carro e te atropela



DR. WILY: chefe velho e novas armas



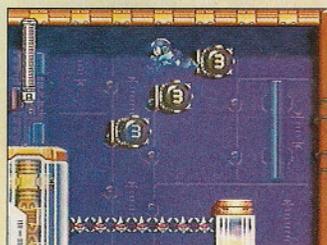
Nesta fase, você só vai testar os controles e pegar as manhas contra inimigos fáceis



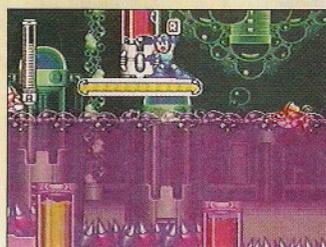
**BURST
MAN**



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



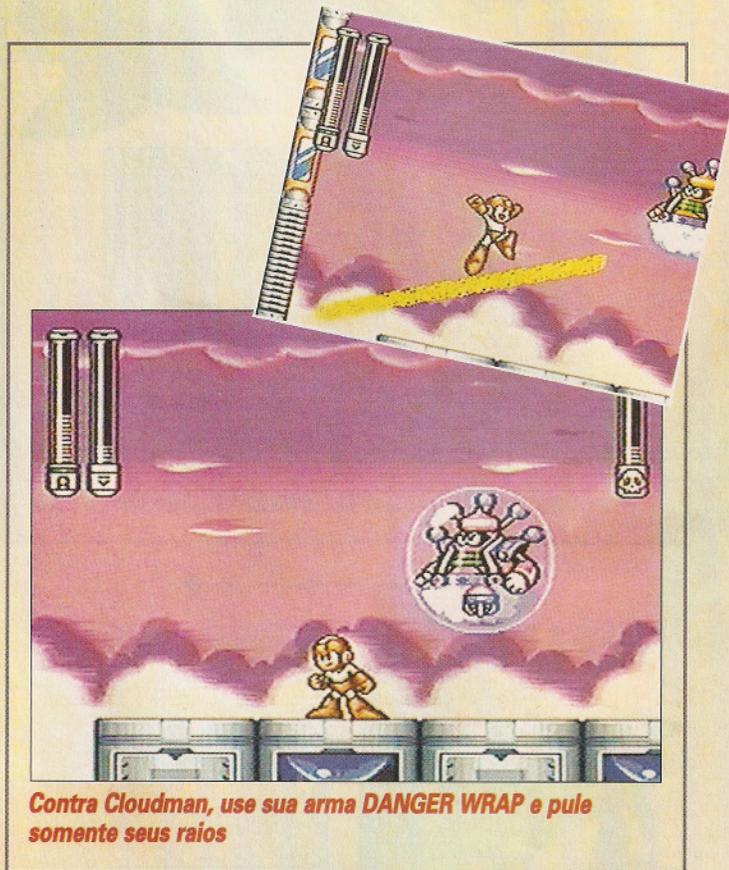
**CLOUD
MAN**



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**



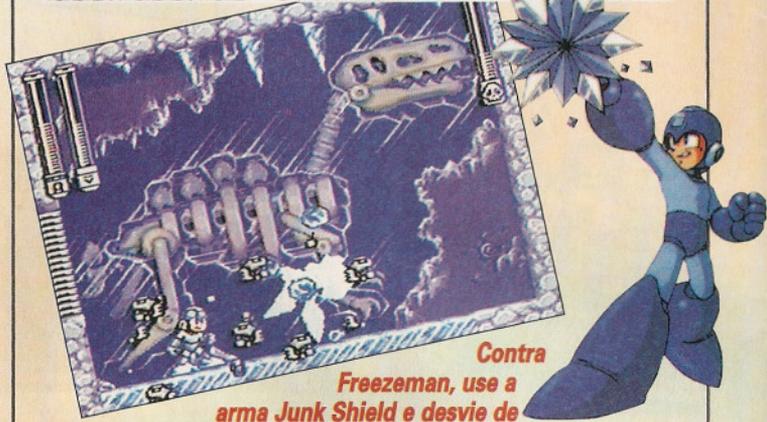
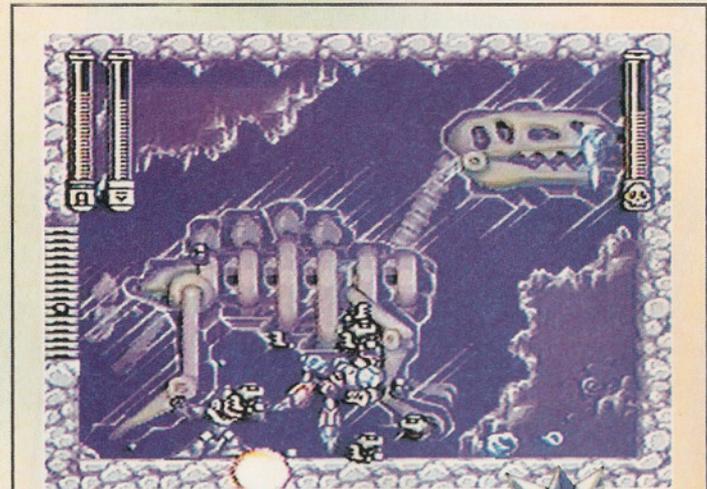
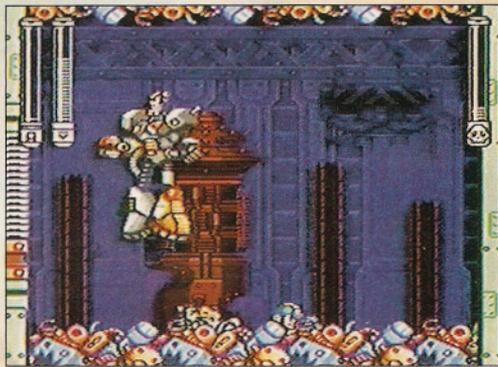
Detone a casa das baratas para evitar que saiam mais das voadoras

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



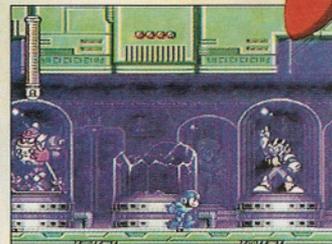
Espere o gelo cair para criar uma passagem



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



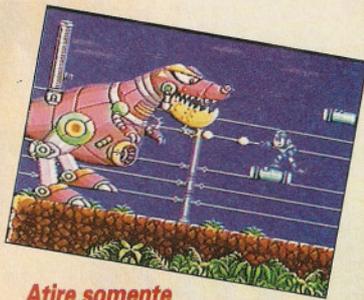
Depois de passar pelas quatro primeiras fases, surge um estágio intermediário, quando você verá inimigos do passado



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



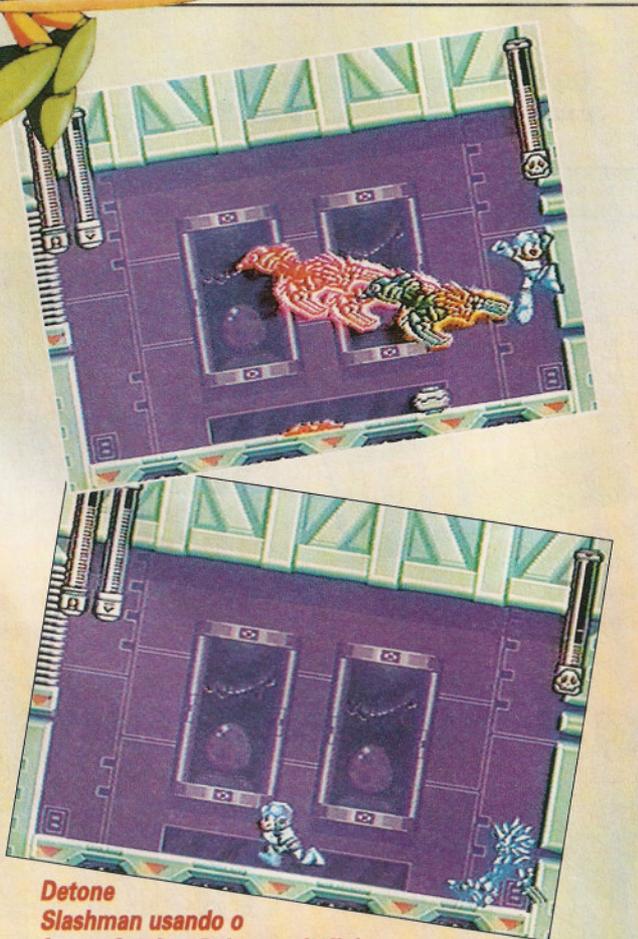
Atire somente na cabeça quando encontrar o dinossauro gigante



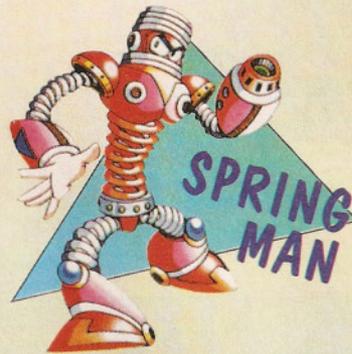
O dinossauro vai ajudá-lo, mas fique esperto



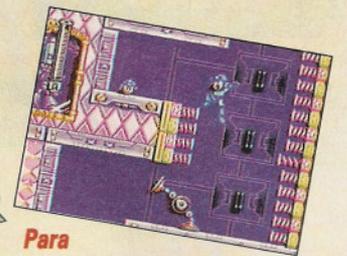
Não atire nas colméias, senão vai sair abelha pra tudo quanto é lado



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



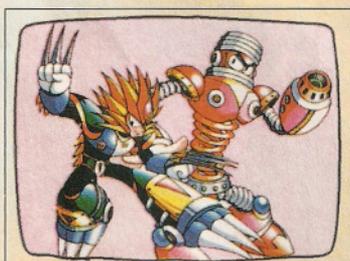
PUNCH
Um caríssimo soco teleguiado



EXIT
Use só uma vez para sair da fase



RUSH
Faz você virar o Super Rockman



SHADE MAN



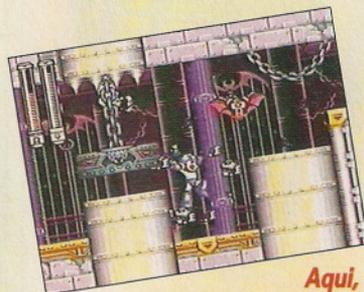
Para utilizar o supertiro, basta manter o botão de tiro pressionado



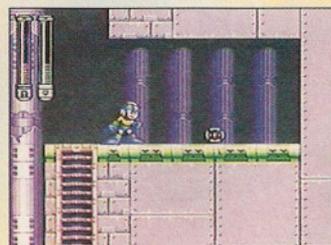
Contra esta abóbora, use o Thunder Striker. Se você acertar dentro da boca, o caminho é um. Se pegar os olhos com ela pulando é outro



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

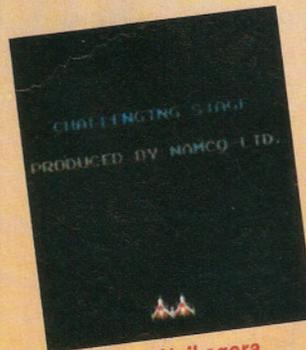
***** - arremessos

****** - 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

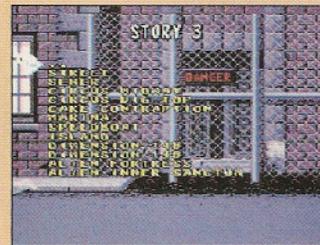
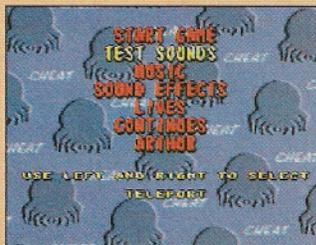
CHEAT MODE
THE LION KING
BY DOMINIC HOOD
SYRAX DEVELOPMENTS
VER 3 20.8.99
LEVEL SELECT
10 RETURN TO PRIDE

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

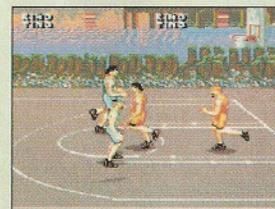


Na tela de seleção de modo, escolha o versus mode. Pressione e segure os botões A, B e Y no controle 1 e Start. Na tela de seleção de personagem, o jogador um poderá mover o cursor para Otane. Pressione e segure os botões L e R e aperte A, B e X ou Y. Aí basta vestir a fantasia do jovem Otane e botar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

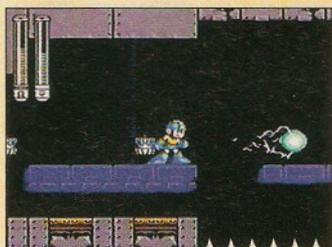
LOCAÇÃO E VENDA

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

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

LIGUE JÁ
011-7444799

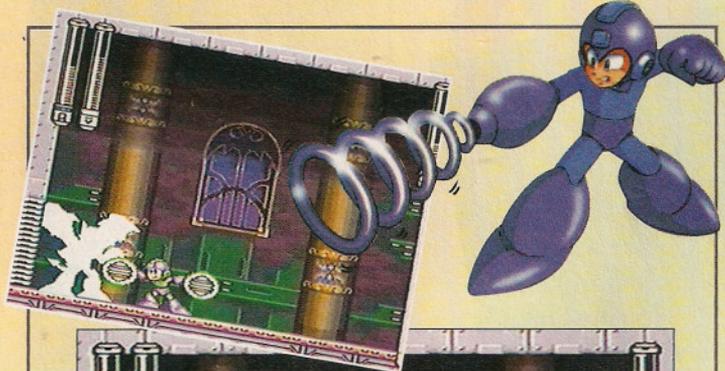
AV. GOIÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S. CAETANO DO SUL



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



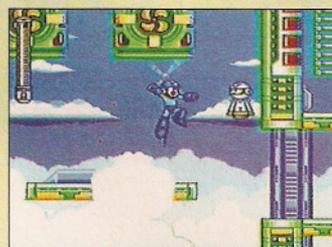
Quando a plataforma começar a subir, use o Junk Shield e suba sem problemas



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



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



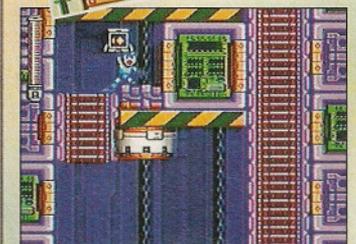
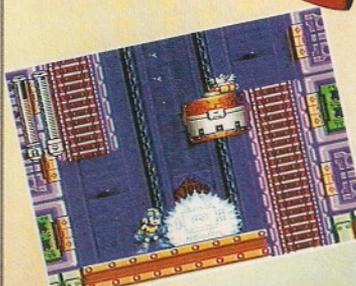
Também antes de entrar na fase Turboman, volte para a Cloudman e atire no primeiro controlador de tempo. Ele vai fazer chover. No segundo controlador, use o Freeze Cracker e a chuva vira neve, fazendo as plataformas invisíveis aparecerem. Aí, use o Rush Jet para pegar a última letra



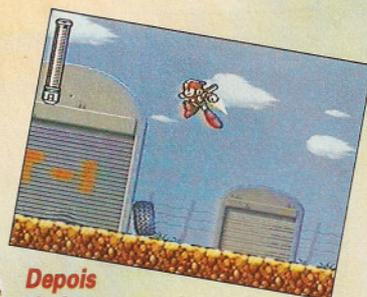
Use o Slash Crow para detonar os cones pulantes



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



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



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

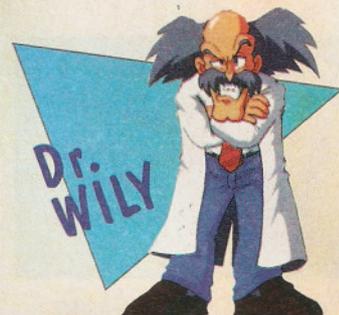


Use o estilo Kamikase para atravessar as chamas

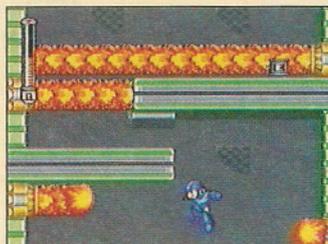
SNES

ROCKMAN 7

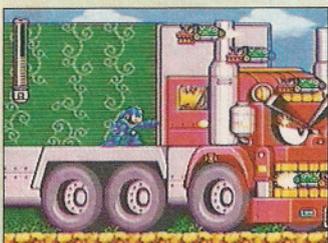
DETONADO



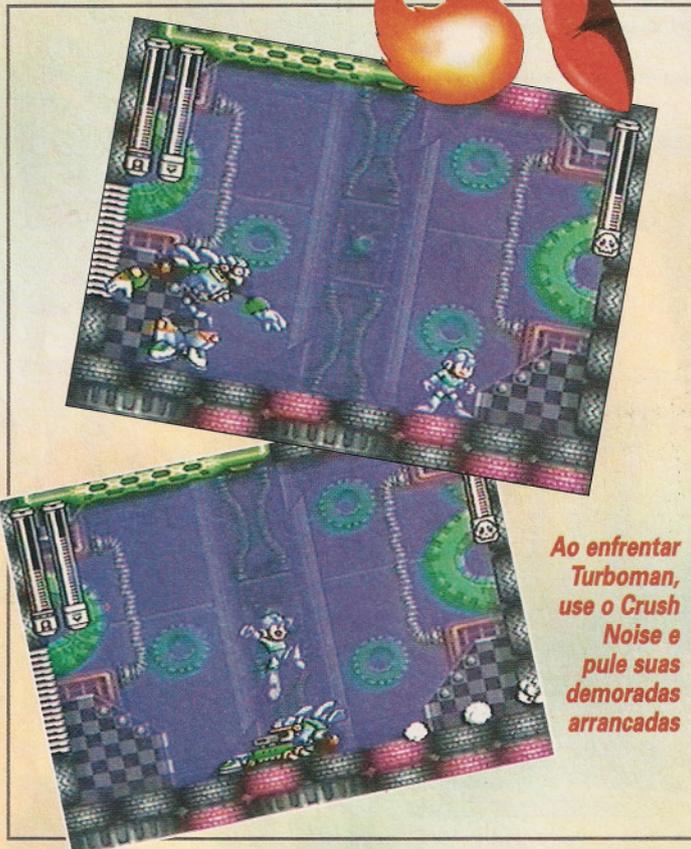
O Dr. Wily dividiu seu reino em quatro sub-fases



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



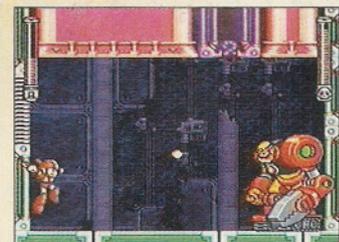
No caminhão, acerte somente no olho



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



Encontrando Forte, detone-o com o supertiro do Super Rockman. Para isso, pegue o super e segure o botão de tiro

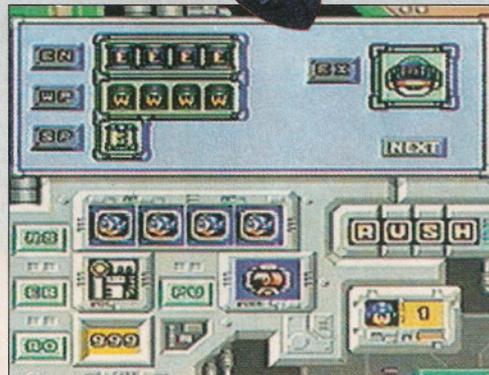


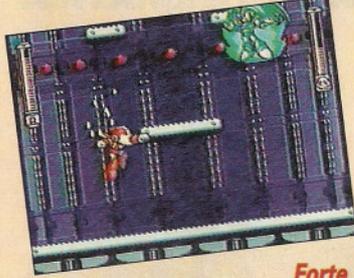
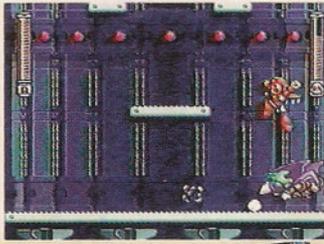
Contra este robô, use o super, mas com o tiro normal. Acerte a cabeça dele e voe para desviar de suas pedras e garras

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

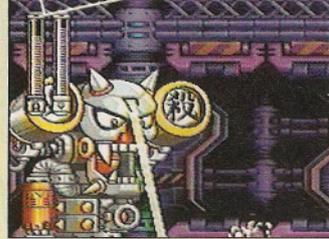
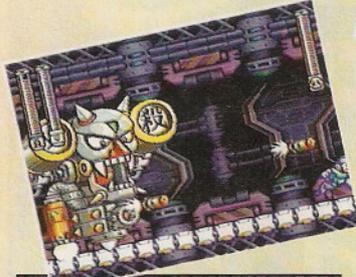




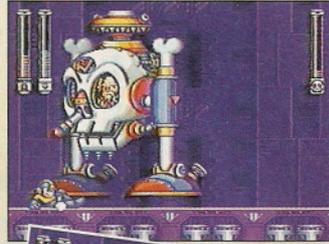
Forte aparece novamente, mas agora com a ajuda do cachorro Gospel. Use o mesmo esquema da outra vez



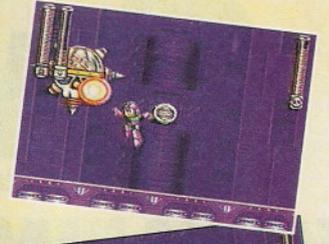
Neste ponto, escolha o caminho de cima. É mais fácil e vantajoso



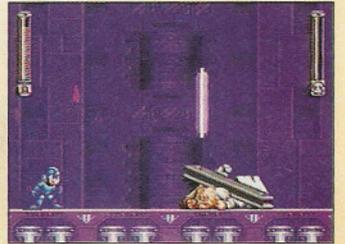
Este chefe é trabalhoso, mas não é difícil. Desvie de seus mísseis escorregando ou pulando. Fique no canto para o laser não acertá-lo e desvie de suas bolas. Acerte na sua caracom o Crush Noise



Use o Thunder Strike contra a caveira do dr. Wily, pulando as caveirinhas e escorregando por baixo dele



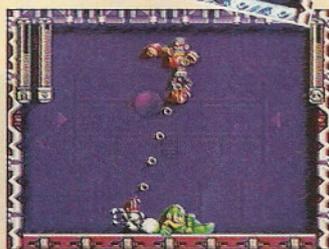
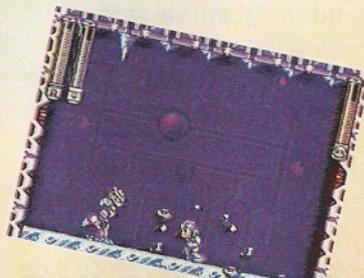
A caveira irá explodir e dr. Wily comandará uma nave. Use o Wild Coil e os recarregadores de energia que houver. Você vai precisar



Você acha que acabou? Gospel e Forte ainda salvam dr. Wily



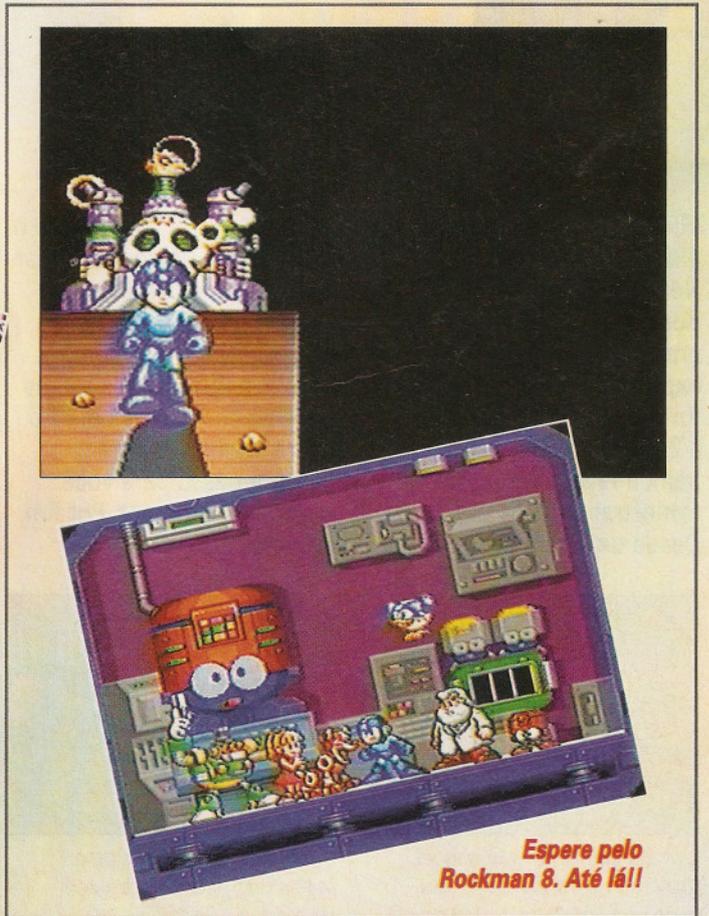
A tartaruga é fácil. Atire na sua cabeça com tiro normal e use o supertiro contra as tartaruguinhas, mas desvie de suas avançadas



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!!

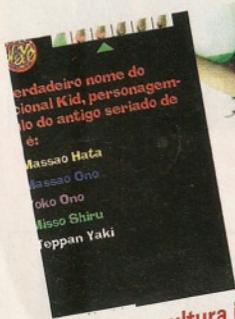
COMPUTER Zone

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

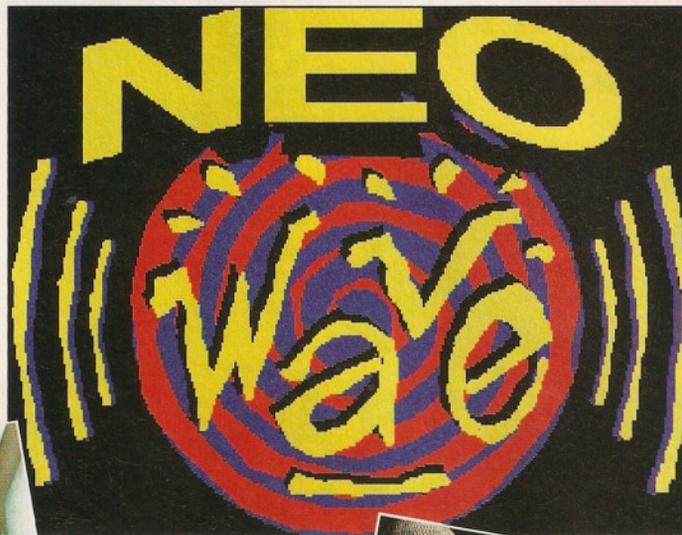


Teste sua cultura inútil na hora de tirar a roupa desta gata. Você sabe o nome do irmão do Speed Racer?

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

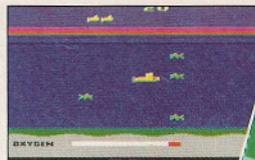


Street Fighter II está entre os primeiros lançamentos da Capcom para o PC-CD

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 reprints, 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

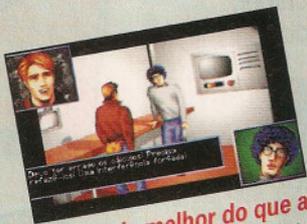
Este último título da série Magical Reading Adventures para crianças é baseado no clássico imortal do escritor Julio Verne. A garotada terá a chance de ajudar Phineas Fogg e seu macaco, Sydney, numa corrida ao redor do mundo. Com o auxílio de um sistema Paintbox, as crianças são estimuladas a ler, a 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

R\$ 59,00 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

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

R\$ 39,00 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

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

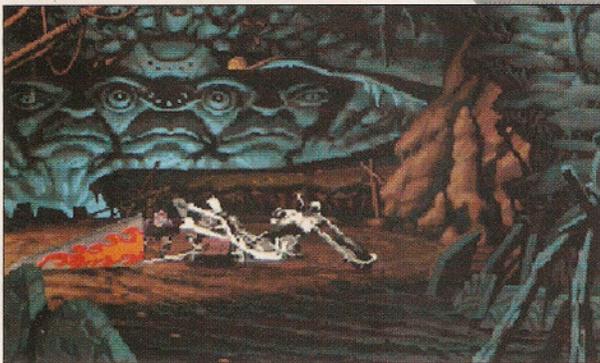
não pára por aí. Não existem comandos frustrantes para memorizar e nenhum menu complicado, basta segurar o botão do mouse para acionar uma tatuagem com todos as funções. Se você quiser chutar qualquer coisa, é só clicar a bota de Ben. Se quiser falar com alguém, clique na boca. Mais ainda, se você resolver 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,

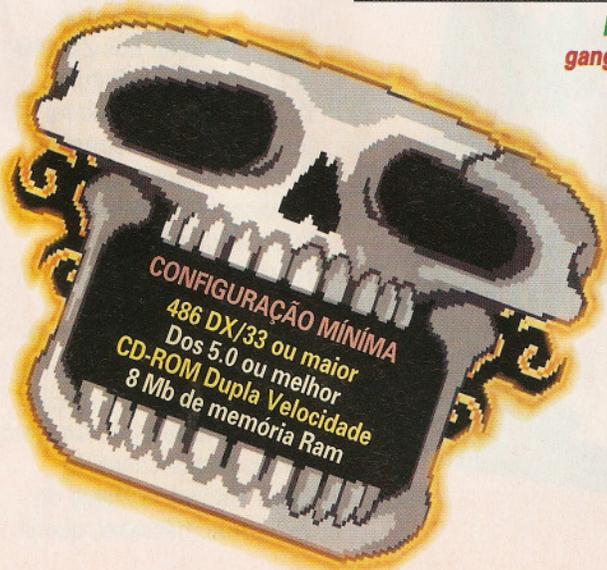
clique duas vezes com a mão na rampa e dê o fora do local

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

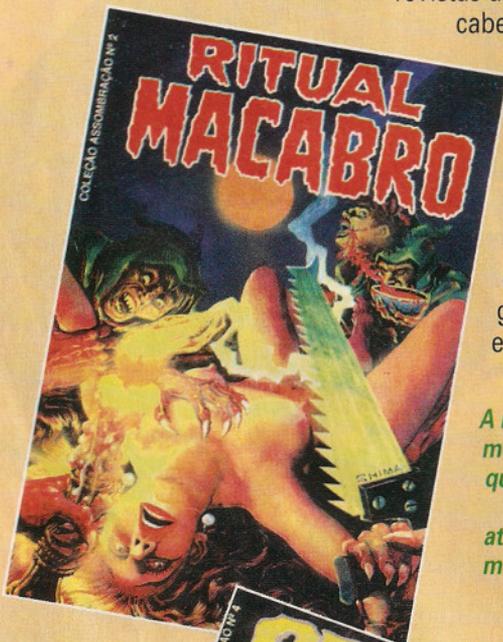


A Ediouro resolveu variar e junto as assombrações às palavras cruzadas

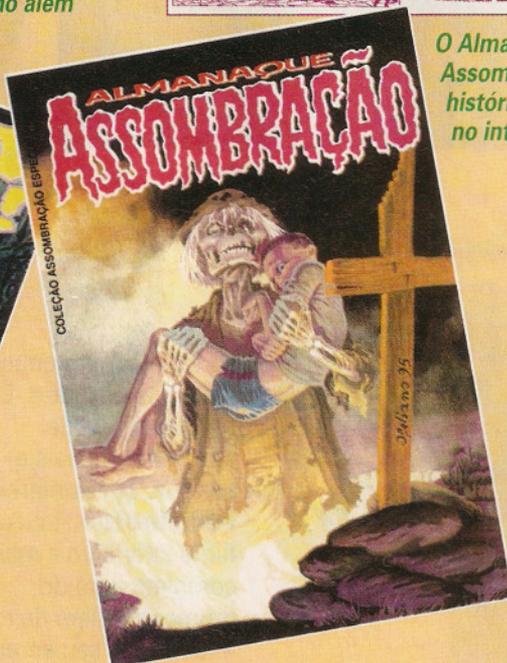
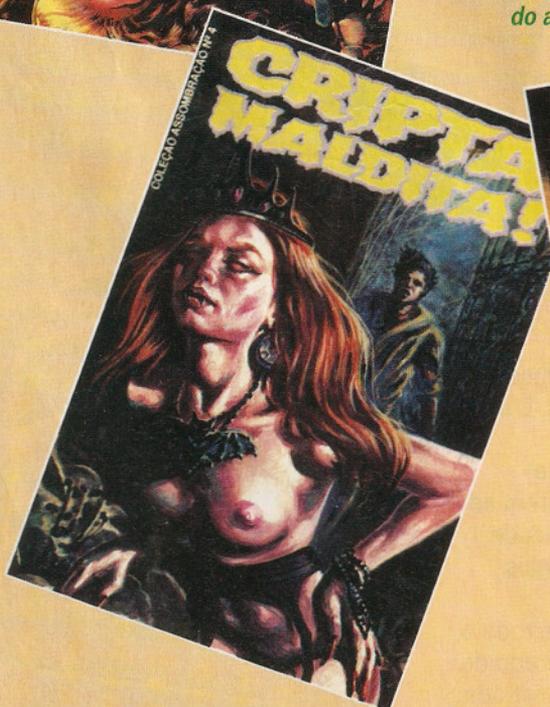
Kripta e Espectro, dois clássicos do gênero. A

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!".

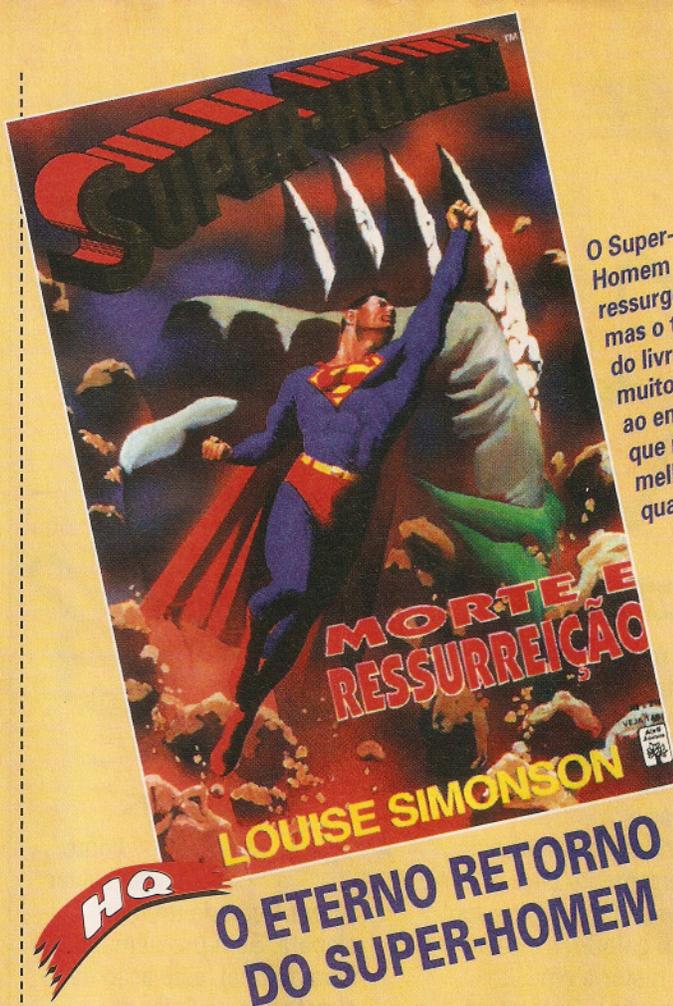
E os próximos a sair da tumba serão "A Noite dos Zumbis" e "O Homem do Patuá". Além disso, em maio foi lançado o Almanaque Assombração, uma publicação especial com 80 páginas de histórias que rolam no interior do Brasil, onde é muito comum se ouvir falar de "causos" de outros mundos. O time de colaboradores 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 HQs 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.

The Future Is Now
SNK®

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!

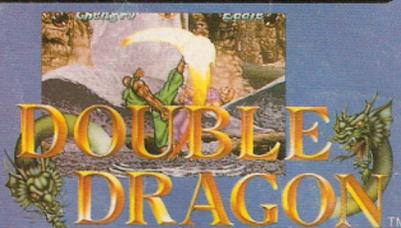


WORLD HEROES PERFECT

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



**NEO GEO CD
Joystick Controller**



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

©SNK 1995