

# SUPER GAME POWER



Nº 18 - R\$ 4,00

**68 JOGOS  
+ de 120 DICAS**

## FÊMEAS E FATAIS

**ELAS BRILHAM EM  
MORTAL KOMBAT 3  
STREET FIGHTER ZERO  
KING OF FIGHTERS 95**

**PRIMAL RAGE  
PARA SNES E MEGA**

**SATURN  
GOLPEIA  
COM SHINOBI**



**SHEEVA,  
Mortal  
Kombat 3**

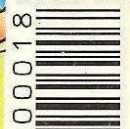
**CHUN-LI,  
Street  
Fighter  
Zero**

**MAI SHIRANUI,  
King of Fighters 95**



**DETONAMOS COMIX ZONE!!!**

ISSN 0104-611X



PARA QUEM  
TEM ENERGIA

NÃO TEM

GAME OVER.

Nestlé®

**NESCAU**®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

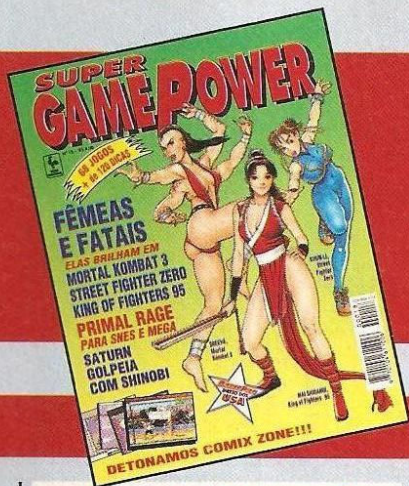
COM

**7** VITAMINAS

peso 500g

INGREDIENTES

JWT



# SUPER GAMEPOWER

## SUMÁRIO

### JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Boogerman	30
Comix Zone	68
Head on Soccer	57
Mortal Kombat 3	17
Primal Rage	28
P.T.O.2	12
Weapon Lord	32
SNES	
Castlevania	80
Final Fight 3	15
Front Mission	82
Full Throttle	56
Head on Soccer	57
Killer Instinct	20
King Arthur	13
Lufia 2	13
Metal Warriors	64
Mortal Kombat 3	17
Primal Rage	22
P.T.O.2	12
Rockman X3	15
Secret of the Stars	12
Weapon Lord	26
Wonder Project J	24
Yoshi's Island	16
32X	
Black Thorne	19
Kolibri	19
RBI Baseball	56
3DO	
Kingdom: the Far Reaches	13
Syndicate	36
SATURN	
Black Fire	16
Dark Sun: Shattered Lands	13
Fox Hunt	17
Last Gladiators	39
P.T.O.2	12
Shinobi Legends	42
Twin Bee Deluxe Pack	15
Virtua Cop	16
X-Men: Children of the Atom	17
PLAYSTATION	
Assault Rigs	18
Blades of Rage	17
Dark Sun: Shattered Lands	13
Fox Hunt	17
Go Man	18
Gundan	38
Primal Rage	17
P.T.O.2	12
Team	17
Tekken 2	14
Twin Bee Deluxe Pack	15
Warhammer	12
X-Men: Children of the Atom	17
JAGUAR	
Air Cars	34
Power Drive Rally	34
NEO GEO	
Kabuki Klash	46
Pulstar	18
The King of Fighters 95	44
ARCADE	
Air Combat 22	18
Cyber Bots	47
Mortal Kombat 3	52
Street Fighter Zero	48
MASTER SYSTEM	
Road Rash	51
PORTÁTEIS	
The Flintstones (GB)	50
PC CD	
The Lost Eden	76
PHILIP'S CD-i	
Kingdom: the Far Reaches	13

### CIRCUITO ABERTO

**Conheça o Virtua Boy, o novo garoto da Nintendo, e seus primeiros jogos** **10**



Muito nojentinho e simpático, Boogerman é a boa surpresa do Mega (pág. 30)

### PRÉ-ESTRÉIA

**Mario Bros volta à cena em Yoshi's Island no dia 2 de outubro** **12**



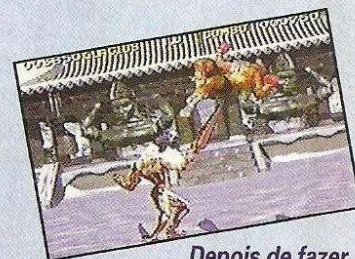
O campeão Street Fighter Zero movimentou a cena dos arcades (pág. 48)

### AGOLPE FINAL

**Os combos encerram a série sobre Mortal Kombat 3 para o arcade** **52**

### SUPERGP DICAS

**Saiba como jogar com os lutadores secretos de Street Fighter - The Movie** **58**



Depois de fazer grande sucesso no arcade, Killer Instinct chega para o SNes (pág. 20)

### DETONADO

**Comix Zone, o gibi interativo, com todas as páginas viradas pra você** **64**

### COMPUTER ZONE

**Mônica, a dentuça mais famosa do país, vira atração também em CD-Rom** **74**

### SUPERGP EXPRESS

**Mortal Kombat chega este mês aos cinemas de todo o Brasil** **80**

### FINAL STAGE

**Missão cumprida até o último tiro em Front Mission** **82**

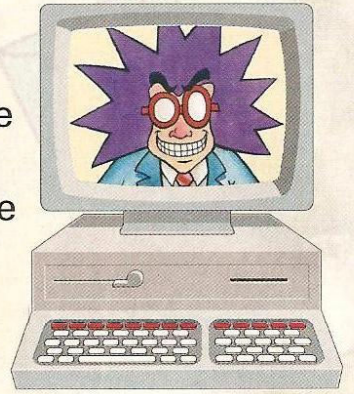


Os dinossauros detonam em Primal Rage para SNes (pág. 22) e para Mega (pág. 28)

Ilustração de Capa: Murilo Martins

# SUPER GP CARTAS

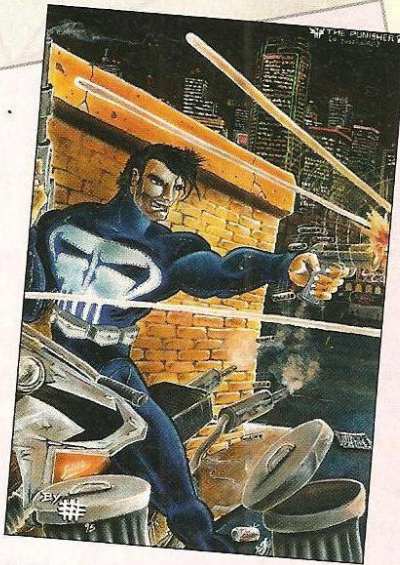
**G**alera dos games de ambos os sexos, declare sua independência das revistas de segundo time, agarre-se à incrível edição de **SGP**, que homenageia grandes lutadoras, e passe o feriadão colado à TV, praticando os golpes e dicas que trazemos para vocês. Temos Killer Instinct para SNes,



King of Fighters 95 para Neo Geo, Primal Rage para Mega e Snes, Mortal 3 e Street Fighter Zero - um show no arcade. Você vai se deliciar também com jogos para 32 bits, como Shinobi para o Saturn. Publicamos também um guia precioso para detonar Metal Warriors e Comix Zone, aqui sim, até o fim. De quebra, as 4 páginas quentes de informática, com a "golducha" mais querida do Brasil. Trazemos mais de 50 jogos nesta edição, com direito a uma nova seção: *Flashback*, com o imortal Castlevania.

## Carta do mês

E aí galera? Acharam que eu os abandonaria fácil? Ledo engano! Eu volto para pedir um favor. Na edição de maio vocês publicaram uma matéria sobre o estúdio Art & Comics, que faz intercâmbio entre desenhistas brasileiros e editoras americanas de quadrinhos. Peço que me ajudem enviando o meu mini portfólio para eles. Meu sonho sempre foi fazer quadrinhos, principalmente com heróis. O Justiceiro pode ficar para Arte no Envelope. Por enquanto é só, até a próxima.



**Evandro de Moraes  
Caieiras, SP**

**MB:** esse já caiu nas graças do chefe há muito tempo. Apesar da demora, estamos providenciando seu pedido, Evandro. Desde que o chefe seja o herói em suas histórias. Boa sorte!

*O Chefe*

### MARJORIE BROS

Muito fã de garotos rebeldes, a Marjorie elegeu o nojentinho Boogerman como o seu predileto do mês. Mas também se amarrou no difícil Metal Warriors.



### RECOMENDADOS

BOOGERMAN  
SHINOBI LEGENDS  
METAL WARRIORS  
JUDGE DREDD (SNes)

### LORD MATHIAS

O cara é mesmo chegado num gibi. Comix Zone e Phanton 2040 dominaram a área. Mas os tiros e muita ação também figuraram nas preocupações do nosso Lord.



### RECOMENDADOS

COMIX ZONE  
WING COMMANDER 3  
PHANTON 2040  
LOST EDEN

## POUCAS E BOAS

Ave, chefe! Tive a oportunidade de ler a SGP Special número 9A e devo dizer que vocês pisaram na bola. Além da confusão com algumas fotografias, vocês erraram nos movimentos dos golpes secretos do Fatal Fury Special. Apesar de você me ter feito gastar uma fortuna em fichas, caro chefe, eu o absolvo de todos os seus pecados. E que Deus tenha piedade de sua alma, maldito! Vê se compensa esses lapsos. Seu fiel servo,  
**Randon Zottimann**  
Brasília - DF

**CHEFE: caro Ranzo, acho que já compensamos os escorregões no especial seguinte, que mostrava Mortal Kombat 2 e DarkStalkers. Esperamos**

**que com esse você tenha economizado muitas fichas. Continue a servir-me sem remorso.**

Gostaria de parabenizá-los pelo trabalho de vocês, que é simplesmente demais. Curto muito o Akira, ele parece ser um cara bem ligado. Para miss Bros eu deixo um beijão e peço uma foto, afinal temos algo em comum, eu também jogo videogame. Parabéns.

**Hater Cavalcante**  
Vila Velha - ES

**MB: querido, é lindo saber que você também me adora. Mas o chefe me proibiu de distribuir fotos, pois ele disse que a revista não aguentaria tantos os pedidos. Um beijão bem grande!!**

## CLUBES

Acabamos de fundar um clube que trabalha com Mega, Master, Game Gear, Sega CD, SNes, 32X e Saturn. O clube fornece aos associados uma revista completa, publicada mensalmente, com dicas e lançamentos de consoles e jogos. Para receber as revistas por 4 meses enviem R\$ 4,00. Quem quiser receber a revista por um ano deve enviar R\$ 10,00.

Para se associar basta enviar seu endereço, dados pessoais, uma foto 3x4 e a quantia acima. Escrevam para rua Agostinho Lattari, 613. CEP: 03125-080, Parque da Mooca - São Paulo- SP

### MARCELO KAMIKAZE

Está difícil do cara largar do Full Throttle para PC, um jogo. Mas os robôs de Mobile Suit Gundam também fizeram muito sucesso com o intelectual da casa.



**RECOMENDADOS**  
MOBILE SUIT GUNDAM  
WONDER PROJECT  
FRONT MISSION  
FULL THROTTLE (PC)

## AKIRA E. AGORA

Cuidado com a informação é bom e conserva a credibilidade. Na edição 16 erramos a vinheta de MK3, leia-se arcade onde estava SNes. Na edição passada, no sumário constava o jogo Wonder Project J. Mancada! O jogo só aparece nesta edição, na página 24. Erramos também a vinheta do jogo Gran Chaser, pág. 42, que é para Saturn. Agora, cá entre nós, tem revista prometendo dar banho na concorrência e acaba enganando seus leitores, que pagam um preço maior do que o de SGP para receber golpes, dicas e informações erradas, inclusive em matéria de capa. Você leu a revista do banho, escolheu Chun-Li e, confiante, resolveu aplicar um Super Slash Kick, com (c) ↙ ↘ ↑ + soco. Acabou levando

uma tremenda surra, porque a maneira correta de acionar o golpe é (c) ↙ ↘ ↗ + chute. Há erros no Zero Counter, no Moving Get Up, em vários dos super combos e isso apenas na matéria principal da revista que pretende "dar um banho nas outras". Não é por nada não, mas a tomar um banho desses qualquer ser inteligente que se preze preferiria ficar sujo. Como diria um velho ditado, antes ler SGP na lama do que outra na cama. Respeite os seus R\$ 4,00.



### BABY BETINHO

Um mês especial para quem gosta de pancadaria. Baby faz questão de recomendar seu time de King of Fighters 95: Iori Yagami, Kyo Kusanagi e Ryo Sakazaki.



**RECOMENDADOS**  
KING OF FIGHTERS 95  
STREET FIGHTER ZERO  
KILLER INSTINCT  
PRIMAL RAGE

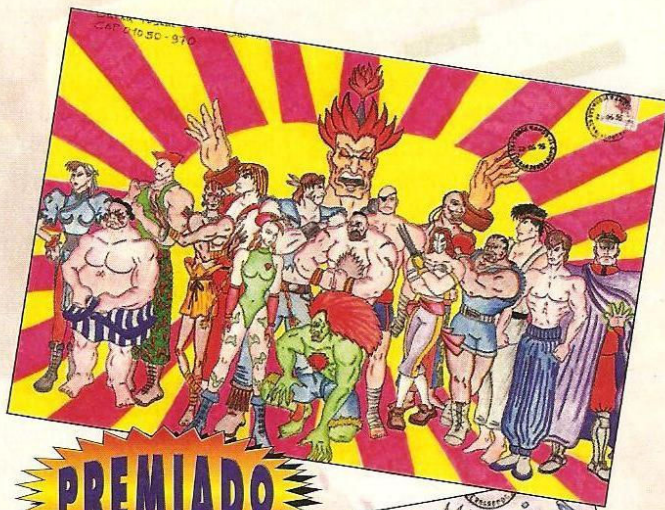
# ARTE NO ENVELOPE

Um mês nota 10 para os desenhos enviados à seção. Se ouvíssemos a Marjorie, todos seriam premiados. Mas a maioria indicou o carioca Marcelo dos Santos e o paulista Luiz Vassala Jr., que mandou "só" 14 desenhos



Marcelo Ramos dos Santos, de Nova Iguaçu, RJ, arrasou com as garotas mais queridas do mundo do videogame

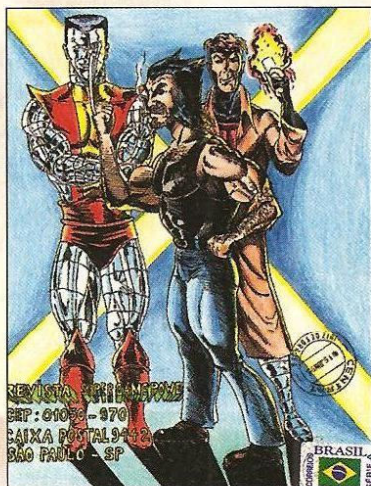
**PREMIADO**



**PREMIADO**



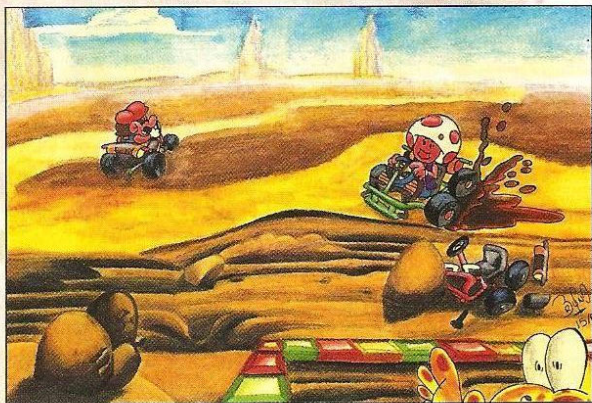
A galera da Bahia comparece com José Carlos Bomfim Neto, de Salvador, e o Sonic, é claro



A terra do ex-presidente Itamar Franco ataca outra vez! Max Alhadas Henriques crava o X de X-Men. De Juiz de Fora, MG, para o mundo

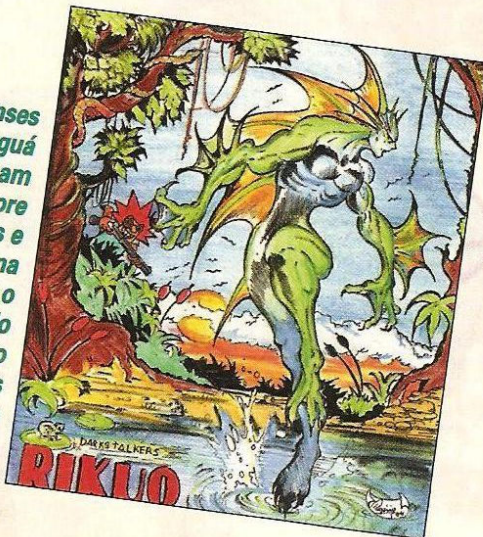


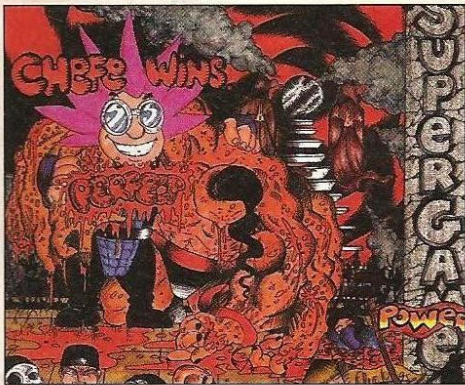
O Luiz Carlos Vassala Jr., entupiu o correio de São Bernardo do Campo, SP, com nada mais nada menos que 14 desenhos para Arte no Envelope. Prêmio para a persistência



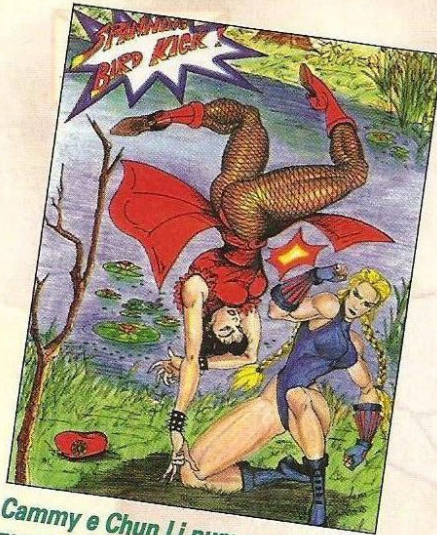
Aproveitando a volta do Mario Bros à cena, o Bruno Hamzagic de Carvalho, do Taboão da Serra, SP, estralcha no desenho. E o cara tem só 13 anos...

Os paranaenses de Paranaguá continuam sempre presentes e com firmeza na pena. Saca só o Rikuo do Rogério Rodrigues dos Santos. O cara é animal, irmão!





**Power Boss! Cleverson Correa, de Paranaguá, PR, fez o Chefe botar a moçada de Mortal Kombat pra sangrar**

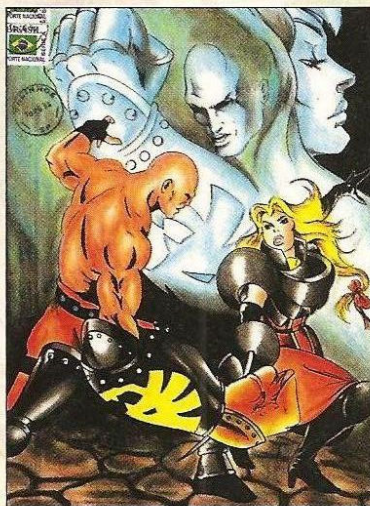


**Cammy e Chun Li num pega pra marmanjo nenhum botar defeito, por Alisson Torreão de Freitas, de Brasília, DF**

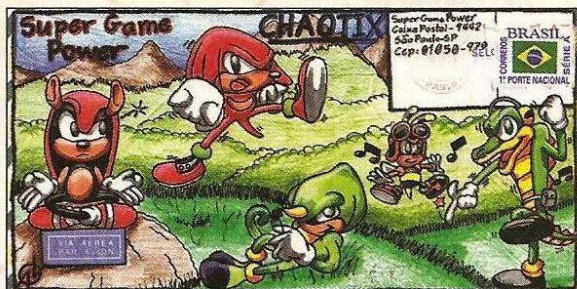


**Charlotte mostra que é perfect no mundo dos heróis. Por Wagner Marciano da Costa, de Valinhos, SP**

**Alexandre Akira Sassaki, de São Paulo, SP, e as curvas, caras e bocas da sua Kitty**



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



**A galera do Chaotix num momento de descontração. Desenho do Alexandre Lyra, de São Paulo, SP**



**Psylocke encara a Besta com todas as suas forças e virtudes (e quantas!), no quadro noturno do Roberto Georges Road, de Goiatuba, Goiás**

# MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES



- 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

## CLASSIFICADOS

Vendo um **Neo Geo CD** com **2 jogos** (King of Fighters 94 e Samurai Shodown II) com um **controle original e um tipo arcade**. Ou troco por um **PlayStation** com **Toshiden**, outro **CD** qualquer e **2 controles**. Tratar com Luciano Nakano, tel (0175) 62-1402, Tabapuã- SP

Vendo **Snes** com **3 controles** (1 normal, 1 turbo, 1 arcade), **9 fitas: Samurai Spirits, Fatal Fury 2, Art of Fighting, Street C. E., Sonic Wings, R Type 3, Mortal Kombat, Bomberman e Super Mario World**. R\$ 300,00. Tratar com Douglas, (0492) 25-2317, Lages, SC.

Vendo **Mega Drive 3** com **Sonic 2** e **2 controles** em perfeito estado. Preço a combinar. Tratar com Guilherme, (071) 358-1168, Salvador, BA.

Vendo um **3DO** com **2 controles** e **12 CDs** na caixa, por R\$ 850,00. Tratar com Samir, tel. (011) 469-7870, Mogi das Cruzes, SP.



# ROSA



O novo espaço das garotas anda tão bom e prestigiado que agora até os meninos deram de querer participar dessas linhas. Não é pra menos, até no traço as garotas estão dando um banho!

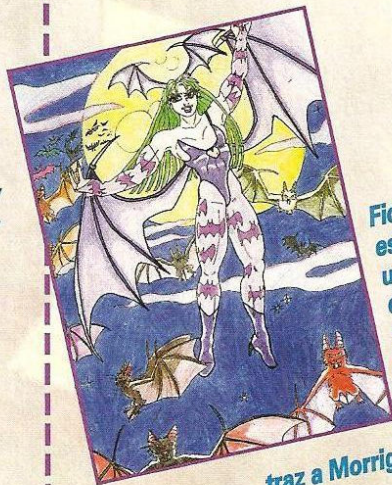
Tô chateada com você, chefe. Os meninos têm prioridade no Arte no Envelope? Só eles ganham prêmios? Nós, mulheres, lutamos muito para conseguir nosso espaço, né chefe? Mas, apesar de te criticar, eu te acho o máximo. Vê se manera com as meninas, falou?!

*Silvia Lourenço, de São Paulo, fez esse retratinho meu. Obrigada, gatinha, estou maravilhosa*



**Andrea Salgado**  
Manaus, AM

**MB: Déia, nós já ganhamos o prêmio do Arte no Envelope sim. Mas aí vai um reforço só aqui pra nós.**



*Ficou difícil escolher um dos desenhos da Edilene Moura, do Recife. O premiado traz a Morrigan arrasando*

Minha cara Ângela, por que está falando tanto do Ultra 64, sendo que ele ainda não foi lançado no Brasil?

**Jessica Dreyer**  
Ipiranga, RS

Acho ridícula a discussão da Ângela Cataburro e

da Mariana de Lima Potro. O Ultra 64 é mais avançado, mas prefiro um CD a um cartucho.

**Rafael Alves**  
Ribeirão Preto, SP

**MB: mais lenha na fogueira da discussão entre a Ângela e a Mariana, ou a Sega e a Nintendo. Agora vejam só a pretensão do Rafael, querendo meter a colher em discussão de mulher. Cuidado gatinho, o mar aqui não tá pra peixe...**

## SUPER GP RESPONDE

Para a galera da SGP: o que significa Dolby Surround? O Jaguar CD pode ter a potência do 3DO?

**Silvio Ahmad**  
Rosário do Sul, RS

**MK: É o seguinte: o DS é um sistema em que o som se distribui o som por todo ambiente, dando uma sensação "som 3D". O Jaguar, em tese, pode.**

Duas perguntas: quando sai o Ultra 64? Vai sair MK3 para o Ultra 64?

**Rafael Pinto**  
Campo Grande, MS

**BB: Deixa que eu respondo, mano: 1. A previsão atual é para o fim do ano nos Estados Unidos. 2. Sem previsão.**





Faça como  
todo cara  
esperto. Escreva  
sempre para  
**Supergamepower!!** O  
chefe quer saber qual  
é a sua opinião sobre  
a melhor revista de  
games do Brasil.

**SUPERGAMEPOWER**  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01050-970

## SOCOS, CHUTES E GAMES

Jogadoras e jogadores, feliz setembro. Nem mesmo meu compadre Baby imaginou que sua mania, criada no ano de 91, fosse perdurar por tanto tempo. Já faz quatro anos que **Street Fighter II** foi lançado e a preferência nacional pelos *fighting games* continua. Nacional não, mundial. Pois nos States as coisas não são diferentes. Estariam os jogos de luta terminando seu



reinado? No way. Mês sim, mês não, o nosso velho e bom de briga ganha destaque nas páginas da **SGP**. Os jogos de pancada são a coca-cola do videogame, vieram pra ficar. É só olhar a seção de arcade. A versão Zero de **SFII** já é sucesso nos flippers. E não se trata só de **Street**. O

mesmo ocorre com **Mortal Kombat**, **King of Fighters**, **Fatal Fury**, **World Heroes**, **DarkStalkers** etc. etc. etc. É quase uma religião, todo fim de semana inúmeros lutadores mirins rodeiam aparelhos de TV para decidir quem é o melhor do pedaço. Aquela famosa frase materna, "crianças, não briguem", não funciona mais. A nova mania dos *fightings games*, os polígonos, lançada em 93 pela Sega ganhando terreno nos consoles de 32 bits. A Namco que o diga, seu jogo **Tekken** figura na lista dos mais vendidos para PlayStation. De olho na tendência, a Capcom já anunciou que o novo membro da família **SF**, o tão esperado **Street Fighter III**, terá como base polígonos. Mês que vem estou de volta. Mais calmo e menos briguento. Ate lá!

Bill Games

# JOGUE PRA GANHAR

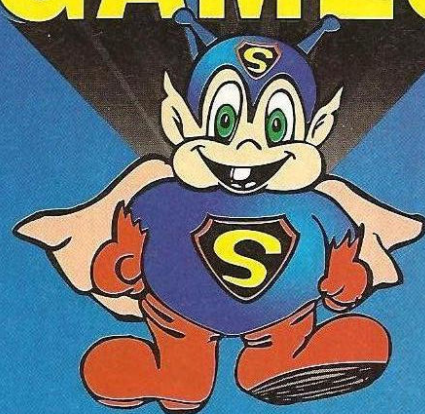
• APARELHOS • CARTUCHOS • ACESSÓRIOS

CONHEÇA A MELHOR LOJA DE GAMES  
DA REGIÃO DA SANTA IFIGÊNIA.

NO ATACADO OU VAREJO, VOCÊ SEMPRE VAI GANHAR.

A grande jogada é levar qualidade e pagar menos.  
Na Still Games é assim: o consumidor paga barato no varejo e os lojistas encontram as condições mais especiais no atacado.  
Grande variedade de aparelhos, cartuchos e acessórios das melhores marcas.  
Toda a linha Nintendo, Sega, e Neo-Geo.  
Venha conferir. Entre para ganhar.

## STILL GAMES



THE Best  
play Here  
Nintendo  
PLAYTRONIC

SEGA

TEC TOY

The Future Is Now  
SNK  
NEO-GEO CD

Rua Santa Ifigênia, 364 - Piso Superior - Tel.: (011) 222-1407 / 220-7683

# Circuito Aberto

## VIRTUAL BOY, O NOVO GAROTO DA NINTENDO, ENTRA EM CENA

### Um óculos que deixa tudo vermelho

Enquanto muitos fabricantes dão duro para estabelecer os sistemas caseiros, a Nintendo aposta no mundo das sensações e sai da linha com o lançamento do Virtual Boy. O novo console é uma unidade individual que mais parece um grande par de óculos com pernas. O visor, grande o suficiente para acomodar confortavelmente um adulto de óculos, foi desenvolvido para eliminar todos os estímulos externos que possam atrapalhar a visão. O jogador fica totalmente imerso num mundo monocromático formado por imagens vermelhas de alta resolução contra um fundo preto. O sistema 32 bits de realidade virtual funciona com seis pilhas tamanho AA e trabalha com uma quantidade reduzida de informações (RISC), ou seja, é muito mais rápido que os outros sistemas.



*O visual simples e arrojado do Virtual Boy mantém a reputação da rara perícia dos hardware da Nintendo. Desta vez, esse trabalho apareceu na modelo de encaixe anatômico para os olhos*

mais adrenalina ao visual high-tech: dois botões direcionais, seis botões de ação e uma barra em cada lado do joystick para você segurar firme.

### APENAS UM GAROTO

Apesar de toda inovação técnica, o Virtual Boy sai mais barato que o Saturn, o PlayStation ou o Ultra 64, o que é um bom motivo para você pensar duas vezes antes de decidir o que vai comprar. Segundo a Nintendo, as seis pilhas aguentam até seis horas, mas não há nenhum adaptador até o momento. Além disso ele é muito volumoso para ser considerado portátil. O preço do Virtual Boy no Brasil deve ficar em torno de R\$ 450. A Playtronic prevê que os jogos saiam por volta de R\$ 120, um preço um tanto salgado em relação ao americano, de US\$ de 40. O Virtual Boy não é mais que um brinquedo. Mas muitos jogadores podem gostar de ver tudo vermelho.

### O MUNDO É VERMELHO

O visual monocromático pode espantar os candidatos ao estrelato na nova plataforma. Mas não deixe o menino de lado antes de jogar. Os efeitos 3D do Virtual Boy são hipnotizantes! Combinando dois displays em uma única

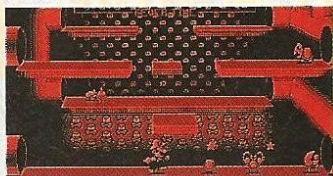
unidade de processamento os gráficos 3D são produzidos com completa percepção e movimento rotacional. Você tem a prova jogando. Por exemplo, em **Mario's Dream Tennis** a visão por trás do jogador faz você se sentir como se estivesse dentro da quadra pronto para soltar o braço num backhand daqueles. O controle radical acrescenta

**OS JOGOS DO GAROTO VIRTUAL**  
Conheça os títulos do novo console

### MARIO CLASH

Este jogo de ação e aventura para um jogador é uma pequena viagem pela série **Mario**. Você vai dar um passeio por Goombas, Koopas, Spiny's e

Mushrooms. **Mario Clash** foi desenhado por Shigeru Miyamoto, o mesmo que assina a criação de **Mario** e **Donkey Kong**.

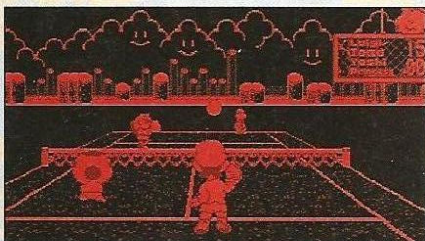


## MARIO'S DREAM TENNIS



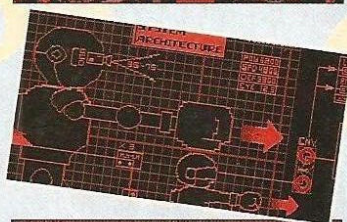
Você vai disputar este campeonato com um time de personagens da Nintendo bem conhecido, incluindo Mario, Yoshi e Donkey Kong Jr. **Mario's Dream Tennis** é um grande jogo com o esporte bretão das raquetes graças à visão por trás do

jogador, que permite backhands (aquela pancada mortal de direita - ou de esquerda, se você for canhoto- de fundo de quadra), forehands (o golpe do lado contrário ao braço com que você segura a raquete) de arrear. Além disso, dá pra detonar com lobs e voleios dignos de um Pete Sampras. Pra aliviar a tensão, também rola uma duplinha.



## TELERO BOXER

Está aqui na sua cara um jogo de luta entre robôs que vai fazer você pular da cadeira. Você acerta as contas com seus inimigos com uma perspectiva em primeira pessoa. Os socos parecem que vão atravessar a tela.



## ARCADE GANHA FUTIBA NACIONAL

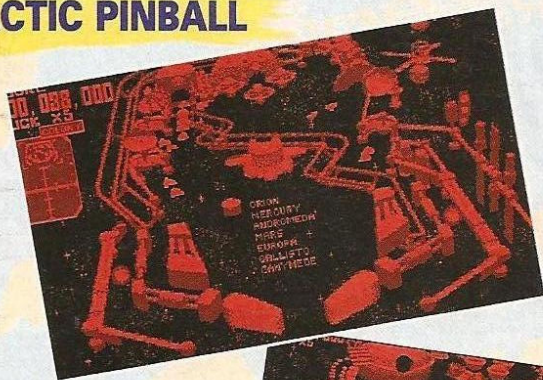
A Capcom prepara uma novidade de peso para o mercado brasileiro:

**Soccer**, título provisório, é um futebol para arcade com grandes times brasileiros. Edição para tetracampeões. Confirmados os times do Corinthians, Flamengo, São Paulo, Santos, Palmeiras, Botafogo, Fluminense, Vasco e Grêmio. Mas não é só: até o fim do ano a empresa lança **Marvel Super Heroes**, um jogo de luta com personagens da Marvel. Estarão presentes o Homem-Aranha, Hulk, Homem de Ferro, Wolverine, Psylocke, Black Heart, Shumagorath, Fanático e Dr. Destino e Capitão América.

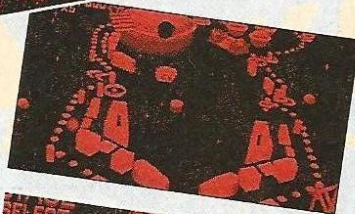


Juninho estará no Arcade

## GALACTIC PINBALL

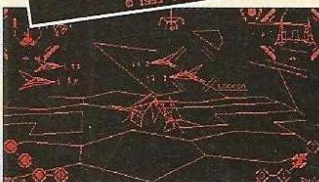
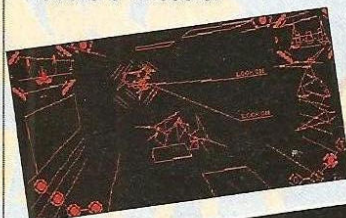


Este game pode se tornar um dos melhores jogos no estilo pinball que circulam por aí. Os bumpers, flippers e outros pinballs voam pelo em cinco mesas espaço. As bolas se movem com uma velocidade impressionante. Você encontra bumpers escondidos e algumas rampas 3D parecem saltar da tela. Fique atento e caia fora dos UFOs que vierem pra cima de você.



## RED ALARM

As imagens deste game de tiro espacial parecem simples demais, até você começar a jogar. Uma visão por trás da nave permite vôos acima, abaixo e em torno de obstáculos e naves inimigas. Seu arsenal inclui lasers e mísseis.



## NINTENDO FAZ FEIRA EXCLUSIVA

A Nintendo anunciou que não vai participar da CES em janeiro.

A Consumer Electronic Show acontece de 5 a 8 de janeiro, em Las Vegas, nos Estados Unidos. A empresa resolveu fazer uma exposição exclusiva em maio de 1996, em Los Angeles. Segundo o presidente da Nintendo, Howard Lincoln (foto) no evento serão anunciadas novidades para o Virtual Boy, SNes, G.Boy e Ultra 64.



OTAVIO DIAS DE OLIVEIRA

# Pré-Estrela

A volta de Mario, um dos caras mais populares do videogame, com a aventura Yoshi's Island (SNes), é o destaque do mês. O 32X contra-ataca com bons jogos de ação, em especial Kolibri. De quebra, um show de RPGs e Tekken 2 para o PlayStation

P.T.O. II



KOEI

RPG

MEGA

SNES

P.STATION

SATURN

Clássico de simulação retratando os combates da Segunda Guerra Mundial que leva a assinatura da Koei, especialista no gênero. **Pacific Theater of Operations II** é



uma sequência com muita estratégia do sucesso do ano passado. Lançamento simultâneo para Mega, SNes, PlayStation e Saturn.



Disponível no final de 95

SECRET OF THE STARS



TECMO

RPG

SNES

Primeiro RPG da Tecmo. **Secret of the Stars** conta a história de 5 aventureiros que querem construir um mundo pacífico e sem crueldade.



Já disponível



WARHAMMER



MINDSCAPE

RPG

P.STATION



Baseado no antigo **Warhammer**, esta versão da Mindscapes usa uma avançada inteligência artificial e efeitos 3D para guiá-lo na conquista de um mundo cheio de duendes, anões e humanos.

Disponível no final de 95

## DARK SUN



DATA EAST

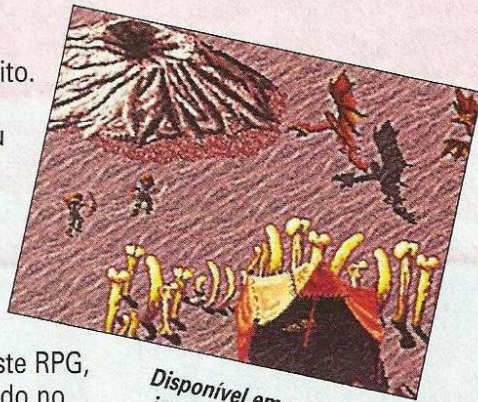
RPG

P.STATION

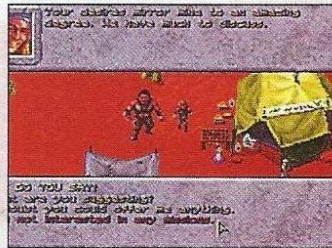
SATURN

Game baseado no mais popular jogo AD&D que já foi feito.

**Dark Sun** está quase pronto e seu enredo gira em torno de escravos que se rebelam contra seu mestre e feiticeiro. Há uma grande expectativa para este RPG, que deve ser lançado no início de 96.



Disponível em janeiro de 96



## THE FAR REACHES



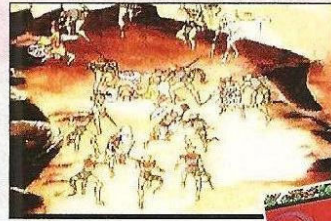
INTERPLAY

RPG

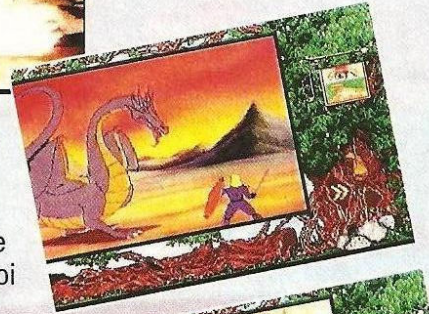
3DO CD-i

será apresentado com esta versão de mais um episódio da antiga série Kingdom.

Disponível no 2º semestre



**Kingdom: The Far Reaches** relata a lenda de um talismã conhecido como "The Hand". Este talismã foi despedaçado e espalhado pelos extremos do reino. Criado e realizado pelos mesmos produtores do jogo **Dragon's Lair, Far Reaches** é pura diversão em um ambiente 3D. Além do 3DO, o CD-i também



## KING ARTHUR

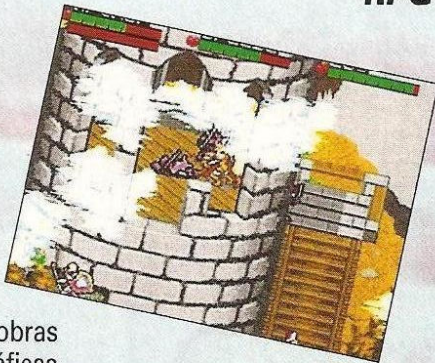


ENIX

RPG

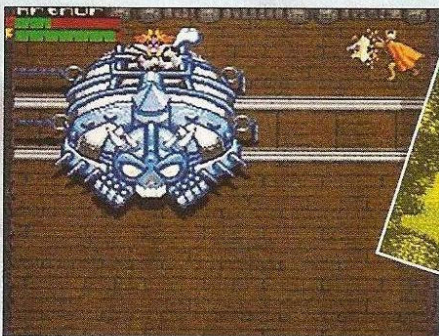
SNES

**King Arthur and the Knights of Justice**, como o nome indica, bebe na fonte da história. O rei Arthur, que já serviu de inspiração para várias obras literárias e cinematográficas, é o personagem central deste jogo de aventura. Você terá a chance de ficar



lado a lado com os maiores cavaleiros da idade média.

Já disponível



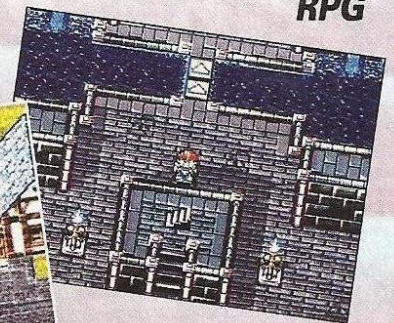
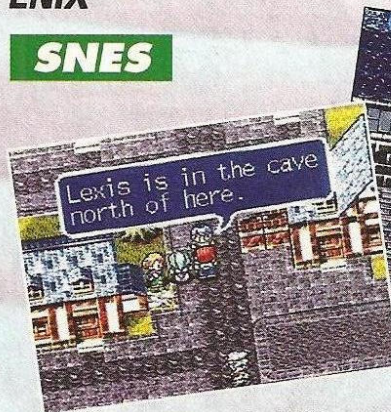
## LUFIA 2



ENIX

RPG

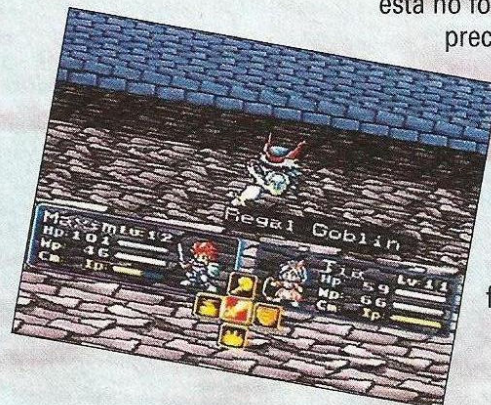
SNES



Não há muito ainda para se falar sobre a segunda versão de **Lufia**, que ainda está no forno e deve precisar de muitas

horas mais de cozimento. Enquanto o pãozinho não sai, o jeito é se contentar com estas primeiras fotos disponíveis.

Sem previsão de lançamento



# TEKKEN 2



NAMCO

ARCADE

LUTA



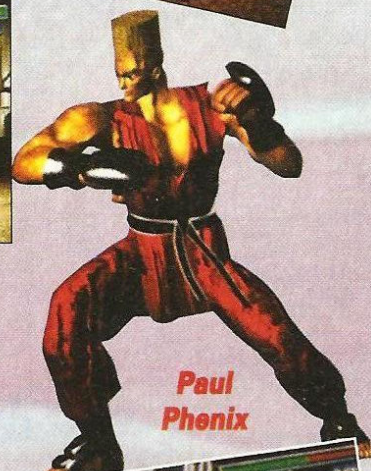
Isso que é não perder tempo! A febre **Tekken** mal se firmou (mas já anda alta) e a Namco anuncia o lançamento de sua segunda versão. No arcade a novidade fica por conta dos lutadores Lei Woolong, um policial chinês, Jun Kazama, defensora da natureza, e Heihatchi, o chefe da primeira versão. Dos antigos lutadores só um se despediu, Kazuya Mishima, vencedor do

campeonato anterior. Todos os cenários foram refeitos com muito trabalho. Os rostos dos lutadores na tela de seleção ficaram mais naturais. Não houve muitas mudanças nas cenas de

Jack



batalha, pelo menos por enquanto. As imagens aqui mostradas foram extraídas de um protótipo, que contava com apenas 60% dos trabalhos concluídos. A versão para PlayStation também já está confirmada e na boca do forno. Deve aparecer cerca de 90 dias após o lançamento da versão arcade. Mais um round vencido pela Namco na batalha dos fighting games.



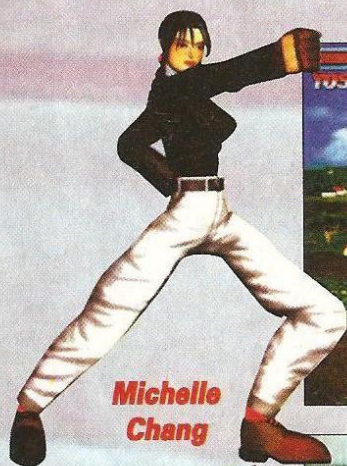
Paul Phenix



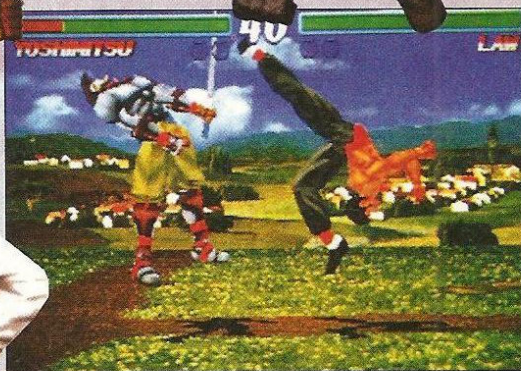
Disponível no final de 95



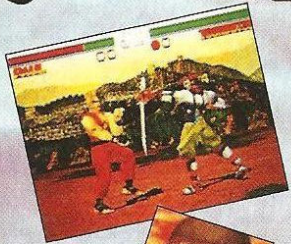
Yoshimitsu



Michelle Chang



PLAYER SELECT



## FINAL FIGHT 3



**CAPCOM**  
**SNES**

Mais um festival de pancadaria promovido pela Capcom. Participam da festa quatro lutadores, mas só dois receberam o convite definitivo: Haggar e Guy, caras conhecidas. Em **Final Fight 3** é possível carregar forças e desferir um golpe animal. Os lutadores ganharam a habilidade de correr e aplicar outros golpes durante esse movimento. Durante as fases existem várias



bifurcações e o desenrolar da trama pode mudar. É óbvio que dois jogadores podem participar da carnificina ao mesmo tempo. Um jogo bem punk!!!

24 Mega

Sem previsão de lançamento



## ROCKMAN X3



**CAPCOM**  
**SNES**

**AÇÃO**

A série mais duradoura da Capcom ganha mais um capítulo. O esquema é o mesmo a que você se habituou em toda a série: passe pelas fases, enfrente os mestres, e caso consiga vencer, ficará com a arma dele. Nas fases se espalham os quatro



protetores:

capacete, X-buster, armadura e botas. Outro desafio é encontrar todos os itens como heart tanks e sub-tanks, todos bem escondidos. A longa vida da série não é gratuita. Fique certo de que **Rockman X3** é diversão na certa!

16 Mega

Sem previsão de lançamento



## TWIN BEE DELUXE PACK

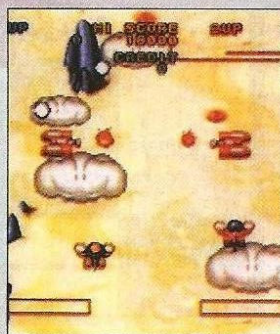


**KONAMI**

**P.STATION**

**SATURN**

Uma das modas nos novos consoles são os pacotes. **Raiden Project** e **Parodius Deluxe Pack** foram os primeiros títulos dois-em-um para o PlayStation. Esta coleção reúne os dois últimos Twin Bee



**TIRO**

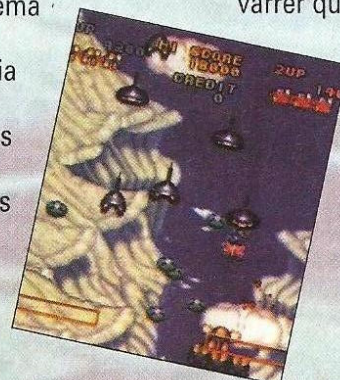
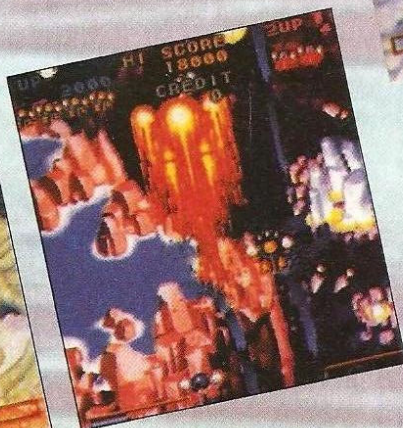


jogadores simultâneos dá para engatar as naves e multiplicar o poder de ataque. Carregando o botão de tiro pode-se soltar um supertiro capaz de varrer quem estiver no

lançados para arcade. O esquema deste shooting vertical se baseia em acertar inimigos aéreos e terrestres e pegar os sinos power-ups escondidos nas nuvens. Com dois

caminho. O nível de dificuldade vai fazer muito profissional suar a camisa.

Disponível até o final de 95

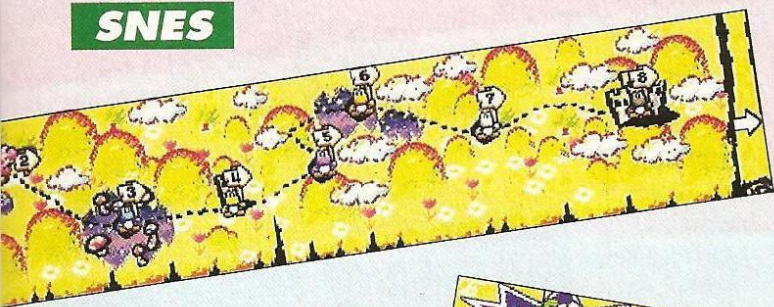


## YOSHI'S ISLAND

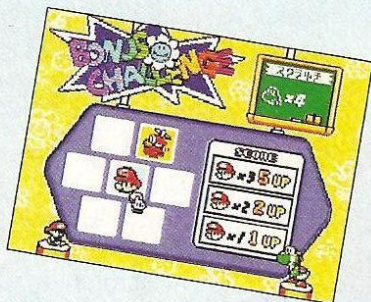


NINTENDO

SNES

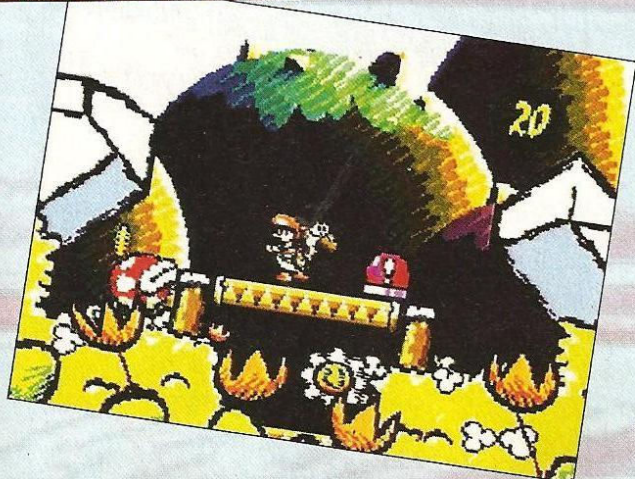


Quatro longos anos se passaram desde que **Super Mario World** foi lançado para o SNes. Para os saudosos, **Mario** está de volta, mas não aquele Mario que você conhece. A historinha começa quando a cegonha tenta entregar bebês gêmeos para Mushroom Kingdom. Kamek, um ladrão de crianças, rouba um dos bebês. Você é Yoshi e tem que devolver o bebê que está com você para os pais e, de preferência, encontrar o outro. A primeira diferença deste cart são os gráficos. Yoshi, Baby Mario (ops, contamos o segredo), e os inimigos não cresceram nada desde as



últimas aventuras. Mas aqui acabam as semelhanças. Os cenários e fundos parecem ter saído de um livro de pintura. O som que mais aparece no game é o choro do baby Mario. A jogabilidade deste game multiscrolling segue o sistema hop-n-bop. Yoshi viaja por até 6 mundos, cada um com áreas múltiplas, enfrentando inimigos, obstáculos e resolvendo quebra-cabeças. **Yoshi's Island** não é um jogo novo e diferente como muitos por aí. Mas promete fazer sucesso entre a enorme galera de fãs de Mario.

Previsto para outubro

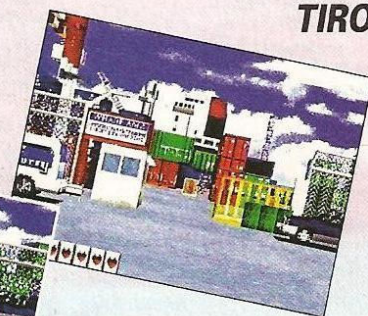
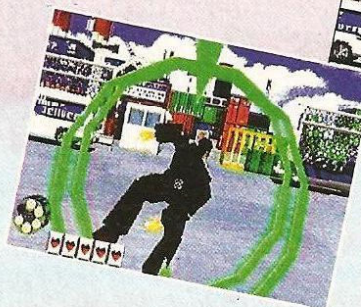


## VIRTUA COP



SEGA

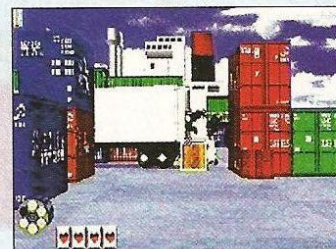
SATURN



TIRO

Até quatro jogadores podem dar seus tirinhos neste popular game do arcade, que promete ser um hit do Saturn. Como **Virtua Cop**, você atira nos bad boys como se estivesse no arcade. O jogo foi transformado com exatidão, incluindo os gráficos, o modo de jogo e o arsenal.

Sem previsão de lançamento



## BLACK FIRE



SEGA

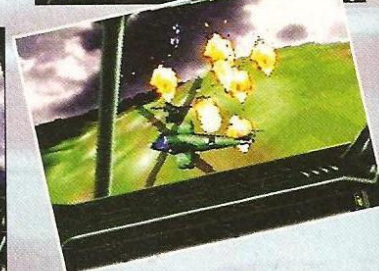
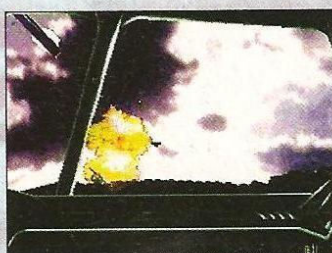
SATURN

**Black Fire** coloca você num combate aéreo com helicópteros no melhor estilo Arcade. Você tem de acabar com os inimigos em 15 pesados níveis. Seu helicóptero está bem armado e é perigoso, mas cuidado com os adversários, eles estão equipados com tecnologia alienígena.

Disponível até o final de 95



TIRO





## X-MEN: CHILDREN...



CAPCOM

LUTA

SATURN

P.STATION



Dez estrelas das histórias em quadrinhos estão em Children of the Atom, incluindo quatro X-Men. A animação é inspirada na HQ e no desenho para TV. O modo para 2 jogadores tem golpes especiais de arrear.

Previsto para o final de 95

Com X-Men: Children of the Atom, a Capcom preenche todas as lacunas dos jogos de luta para Saturn e PlayStation.



## BLADES OF RAGE



NAMCO

TIRO

P.STATION

Em um futuro pouco distante, o mundo é dominado por ditadores maníacos e pela violência. Você não só é o piloto, mas também o planejador tático em um dos seis helicópteros de uma agência que tenta restaurar a paz. Efeitos realistas fazem deste simulador uma intensa experiência aérea.

Disponível em outubro



## PRIMAL RAGE



TIME WARNER

LUTA

P.STATION



PStation. Os sete sauros vêm com todos os golpes, combos e seqüências

finais do Arcade. Alguns incrementos na animação e novas cenas de cinema prometem devastar.

Previsto para novembro

## FOX HUNT



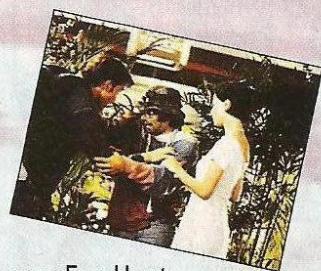
CAPCOM

AVENTURA

SATURN

P.STATION

Fox Hunt representa uma grande mudança de ambiente para a Capcom. Este jogo interativo, estrelado por Timothy Bottoms e George Lazenby, segue a linha dos romances policiais. Na pele do herói do jogo, você tem de tomar decisões em tempo real e escolher entre múltiplos caminhos. Todas as cenas foram feitas especialmente



para Fox Hunt. O CD tem mais de três horas de imagens produzidas em filme 16mm.

Disponível em novembro

## MORTAL KOMBAT 3



ACCLAIM

LUTA

SNES MEGA

O que era inevitável já está confirmado. Mega e SNes terão a sua versão de Mortal Kombat 3. As imagens mostradas na E3 não tinham todas as fases e personagens, mas você pode ter certeza que todos os especiais e fatais serão transferidos para as versões domésticas.

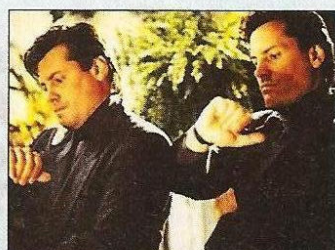
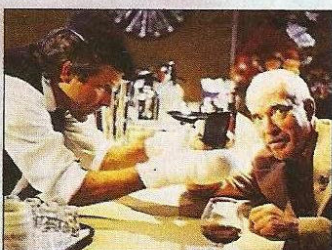
Sem previsão de lançamento



SNes: Kabal ataca Kung Lao



Mega: os novatos Cyrax e Sektor

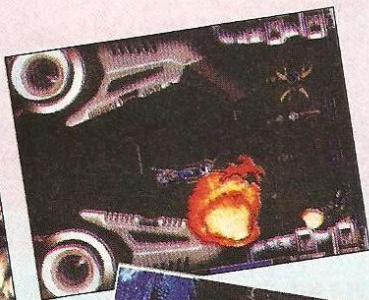


## PULSTAR



AICOM

NEO GEO



Depois dos zilhões de títulos de luta, o Neo Geo dá uma folga com esse jogo de tiro fantástico. Tudo bem, o visual é bem parecido com **R-Type**, da Irem. Sua nave possui tiros normais e uma arma de ondas. Basta carregar o tiro até a barra encher e soltar o botão para detonar. Uma unidade opcional também pode ser

*Sem previsão de lançamento*

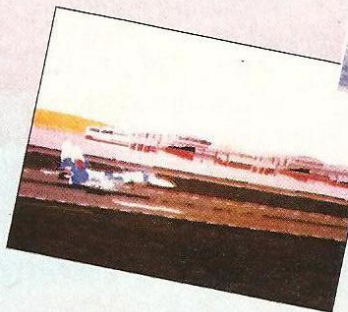
usada. Ela é invencível e pode engatar com a nave fortalecendo o tiro e servindo de escudo. Com a unidade solta, ela dispara tiros, alcançando locais perigosos para se ir com a nave. Apesar da semelhança, um bom jogo.

## AIR COMBAT 22



NAMCO

ARCADE



Este jogo de tiro em grande altitude com gráficos poligonais chega ao PlayStation com todos os itens do arcade intactos. Usando 3 perspectivas num mundo com uma textura bem realista, você terá uma experiência de vôo intensa e autêntica, no estilo das

*Disponível em setembro*

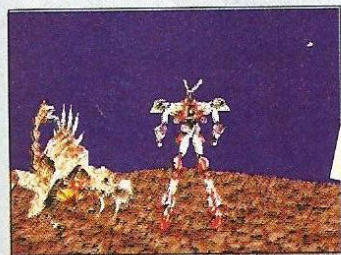
missões de Top Gun, contra ondas de inimigos. O jogo possui 3 bônus stages, 4 levels de dificuldade, terreno variado, diversos caças inimigos, abastecimento aéreo e outros itens que se somam para melhorar a ação.

## TEAM 47 GOMAN



47 TEK

P.STATION



**Team 47 Goman** é um dos mais inovadores jogos para o PStation e foi produzido por uma companhia chamada 47 Tek. Ela criou um verdadeiro mundo 3D para este jogo. Você entrará em robôs do tamanho de edifícios para combater monstros alienígenas. É um jogo de ação e tiro, com lutas head-to-head ou um mode de estratégia em

*Disponível em novembro*

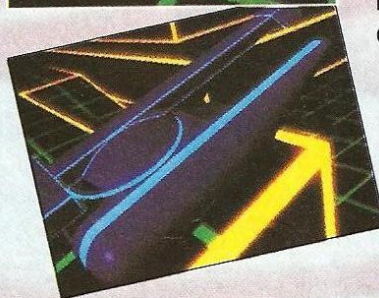
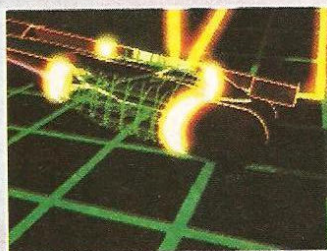
cenários como Tóquio, Nova Iorque e Hawaí. A boa movimentação, as criaturas bem detalhadas e a ótima jogabilidade provam a potência do PlayStation.

## ASSAULT RIGS



PSYGNOSIS

P.STATION



Com até 8 jogadores você pode competir num ambiente futurista em que o esporte é a realidade virtual. Os **Assault Rigs** são maravilhas tecnológicas criadas por times de

designers, técnicos e patrocinadores que competem entre si. Você pilota sua nave através da World Net, com movimentação rápida e muita ação em tiros. Os Rigs têm acesso a 20 tipos de armas e podem ser melhorados. O jogo é dividido em 50 zonas de alta tecnologia com gráficos 3D e textura completa.

*Disponível até o final de 95*



## KOLIBRI



SEGA

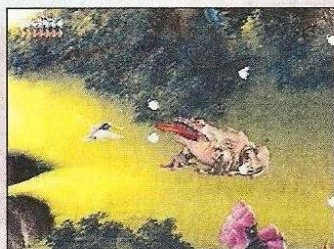
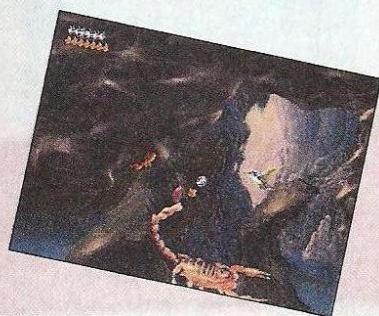
32X

O mundo vai mudar quando um cristal da paz localizado no centro da Terra for atingido por meteoritos. O que acontecerá? Plantas e animais vão virar em monstros. Apenas uma criatura pode salvar a Terra, Kolibri. O jogo é para um jogador. Parecido com **Ecco**, **the Dolphin**, tem quebra-



cabeças para solucionar e informações a coletar. Gráficos 3D e em polígonos são e realistas.

*Previsto para o 2º semestre de 95*

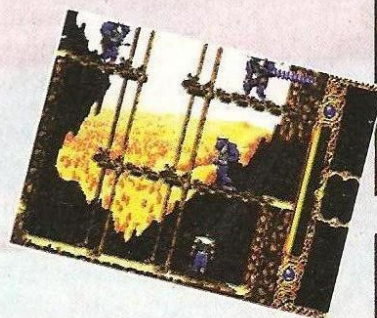


## BLACKTHORNE



INTERPLAY

32X



No estilo de **FlashBack**, **Blackthorne** é um ação/aventura de estratégia para um jogador. Esta fábula de vingança tem seu cenário em cavernas e florestas e requer soluções de puzzles de pensamento rápido. O herói, Kyle Blackthorne, passa por 20 fases combatendo

*Previsto para o final de 95*



inimigos e resolvendo os quebra-cabeças. Os gráficos de alta resolução tornam a movimentação dos personagens bem suave e realista.

## 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.

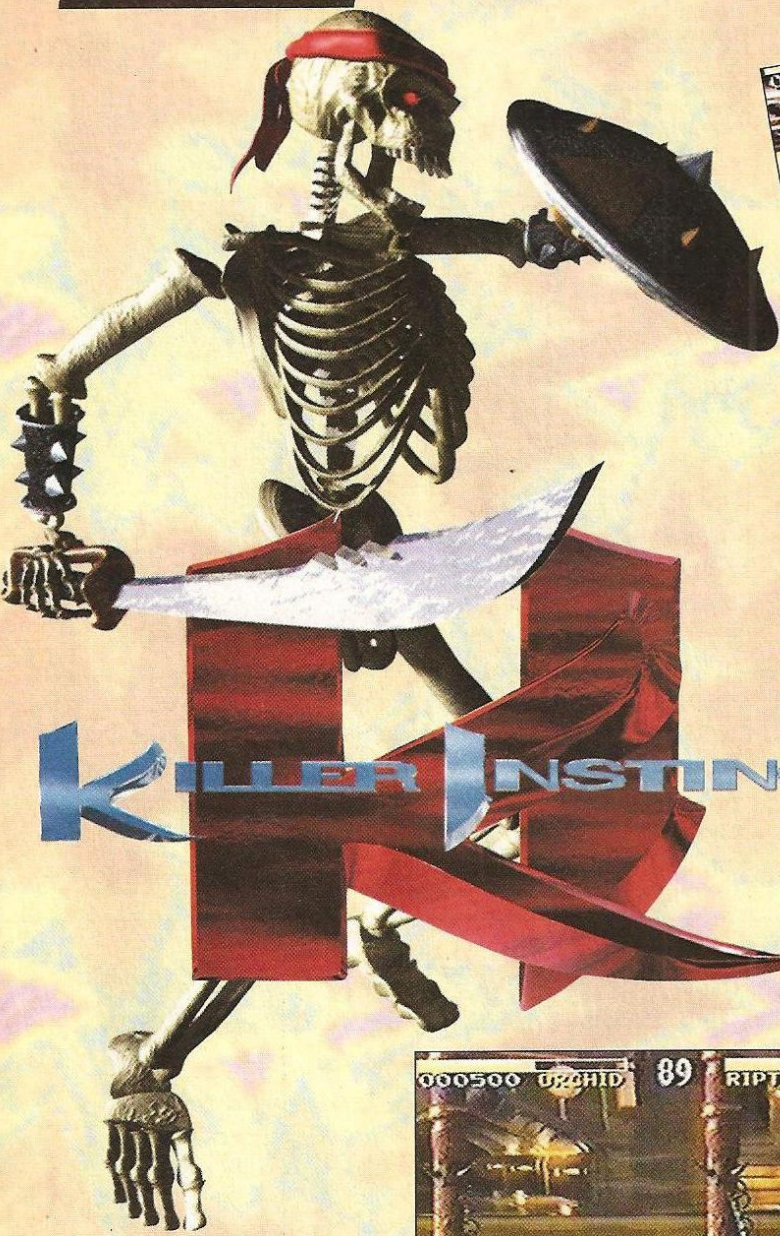
LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012

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

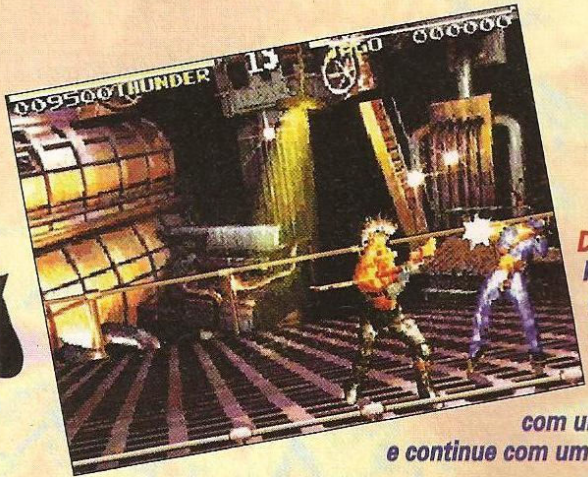
ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO\*

\*Promoção válida até 24/06/95

SNES



# KILLER INSTINCT



**DICA:** vários lutadores tem o combo de sequência de socos. Comece com um soco baixo e continue com um chute médio

alma viva. Cada um dos dez guerreiros desta versão quer uma coisa diferente. O único desejo comum é pisar nos inimigos. Para isso vale tudo: chute, soco, bala, teletransporte e até metamorfose.

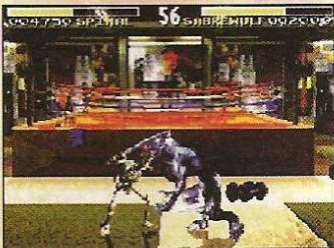
O jogo funciona com rapidez, simplicidade e um eficiente sistema de combos. Ao contrário do sistema normal de um botão, uma porrada, você pode conseguir até 21 golpes pressionando o botão



Muitos golpes são similares ao de outros clássicos do fighting game. Aqui Glacius fulmina D.J. Combo com uma nova versão do "shouryuken" de Street Fighter II



O ponto alto do jogo fica por conta da animação dos personagens. A transformação de Orchid não nos deixa mentir



**DICA:** o Howl de Sabrewulf é muito mais do que um aviso sonoro. Ele aumenta a força e causa sérios problemas para o adversário



Por Marjorie Bros

**Killer Instinct** finalmente chega ao SNes. A versão não é perfeita, mas surpreende quem quer diversão.

## VOLÊNCIA NA TV

Em um futuro desolador, reina a corporação Ultratech, que fabrica armamento pesado e avançado. Os bacanas são responsáveis também pelo show de TV **Killer Instinct**. Os guerreiros vão até o estúdio e competem até não sobrar



**DICA:** esse combo fácil pode ser usado com a maioria dos lutadores: soco forte, seguido de chute médio

KILLER INSTINCT

3.8

SNES

NINTENDO

32 Mega

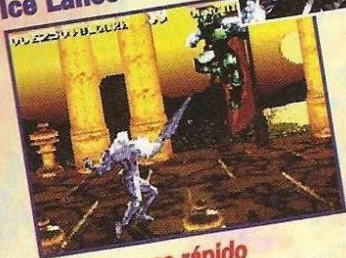
2 Jogadores

Luta

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

## GLACIUS

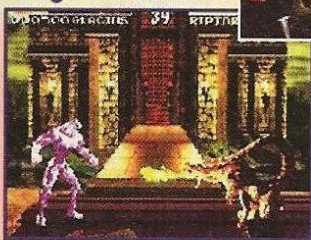
### Ice Lance



↘↙ e soco rápido

## RIPTOR

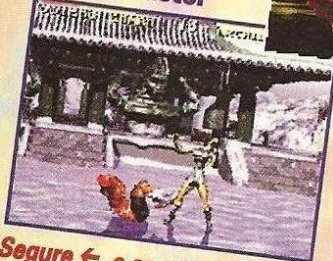
### Dragon Breath



↘↙ e soco forte

## T.J.COMBO

### Rollercoaster



Segure ← e aperte → e soco médio

## SABREWULF

### Howl



↘↙ e chute forte

poucas vezes. Ou seja, você bate muito mais em seu inimigo e muito menos no botão, e descansa enquanto rola a briga. Ainda que esse sistema de combos não seja fácil o bastante para qualquer novato sair

fazendo, pode ser bem divertido assistir feras jogando. Até você ser bom o bastante para acabar com todos os adversários. Não só física como moralmente. Com os golpes chamados Humiliations, você vai deixar seu inimigo, no mínimo, embaraçado. Os outros fatais roubam o resto da dignidade do adversário, se é que ainda existia alguma.

## PERTO DO ARCADE

Os gráficos não são tão bons como na versão para Arcade: perdem muito em

## CINDER

### Inferno



→ e qualquer chute

## SPINAL

### Skeleport



No ar, aperte ↓↓ e qualquer soco ou chute

## JAGO

### Tiger Fury



→↘↙ e qualquer soco

## ORCHID

### Fire Cat



Segure ← e qualquer soco

movimento e animação. Os cenários seguram a onda. Mas alguns dos melhores efeitos dos cenários, como derrubar inimigos no teto de um carro estacionado, foram tirados. A música é house e pontua os estágios com pouca variedade. Os controles não são tão difíceis. Se você gostou de **Killer Instinct** para Arcade, vai ficar um pouco desapontado. A versão está mais para criminosa que para matadora.

## THUNDER

### Phoenix



↓↘↙ e qualquer chute

## FULGORE

### Laser Storm



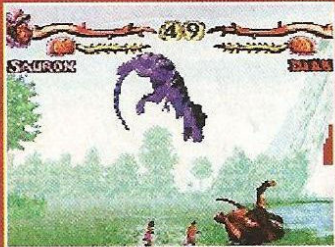
→←↘↙





Por Marjorie Bros

Se ao em pensar em crânios de carnívoros quebrando, cabeças rolando, sangue jorrando e muita porrada o seu coração, assim como o meu, quase pula do tórax, este jogo é para você. É claro que seu coração não palpita pelo mesmo motivo que o meu, porque eu odeio esse



**DICA:** sempre que os inimigos tentarem atacar Sauron com golpes aéreos use seu Air Throw (botão 2 e botão 4 quando estiver no ar)

líquido vermelhinho saindo da orelha dos pobres bichinhos. Mas para os amantes da luta Primal Rage sai do Arcade para as casas e SNes dos brasileiros em boa hora.

## A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

Em uma época distante, muito antes de Fred Flintstone



aparecer em Bedrock e domesticar os bichinhos (coisa de umas poucas páginas atrás em SGP), dinossauros habitavam a Terra livremente. Os pequeninos eram deuses e representavam a vida e a morte, o bem, o mal etc. e tal. O mágico Balsafas achou que um dos sauros ficaria bem dentro de uma caixa e resolveu guardá-lo. O mago lacrou a caixinha e escondeu o pequeno bem escondidinho. Milhões de anos depois, o dino fugiu da caixa. Novamente o mundo foi dominado pelos dinossauros.

## GRÁFICO DETONADO

Você escolhe entre sete lutadores, cada um com seu estilo de luta. Alguns humanos fazem uma ponta no game. Mais que

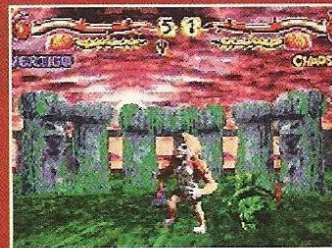
figuração, eles são também petiscos saborosos. O jogo é fácil de aprender e divertido, principalmente por causa de seus

controles simples. Não seja tolinho a ponto de imaginar que os gráficos estão à altura do visual do Arcade.

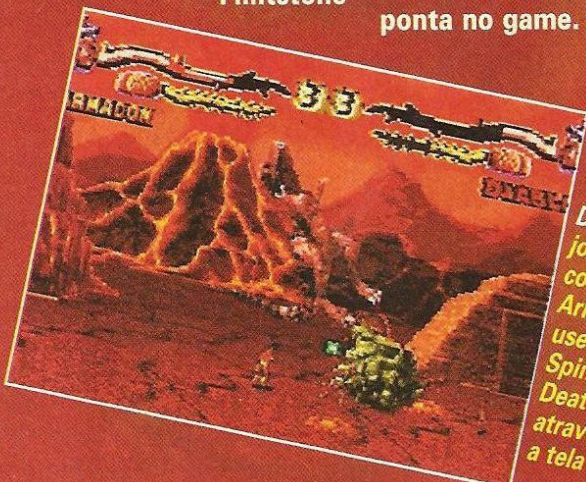
Apesar dessa versão ter

um visual melhor que a do Mega, os gráficos não são claros como

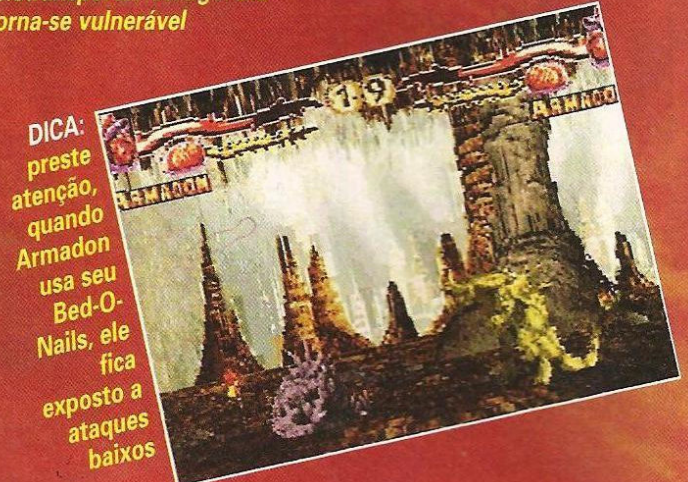
deveriam. Os lutadores não têm muitos detalhes e suas cores são repetitivas. Os cenários são bem feitos e imaginativos, desde ruínas deixadas pela lava até cidades abandonadas. Primal Rage é muito criativo em sua concepção, mas perde para Killer Instinct e Virtua Fighter.



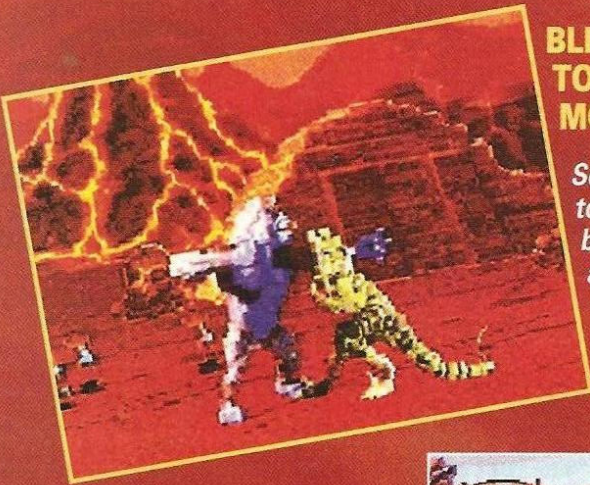
**DICA:** cuidado na hora de teletransportar Vertigo. Ela torna-se vulnerável



**DICA:** jogando com Armadon, use seu Spinning Death para atravessar a tela

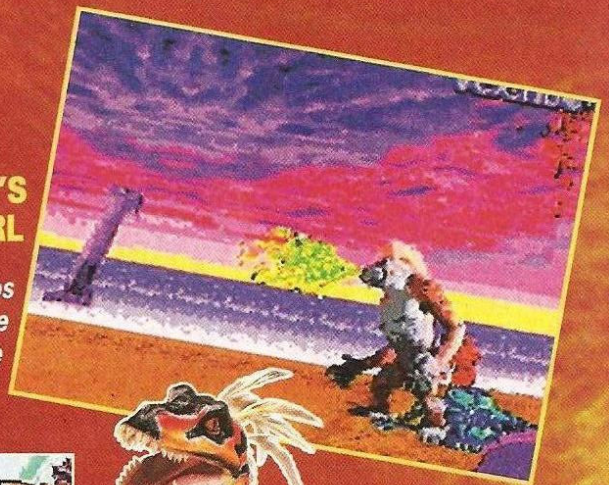


**DICA:** preste atenção, quando Armadon usa seu Bed-O-Nails, ele fica exposto a ataques baixos



### BLIZZARD'S TO DA MOON

Segure todos os botões e aperte  
↓ ↓ ↓ ↓ ↑

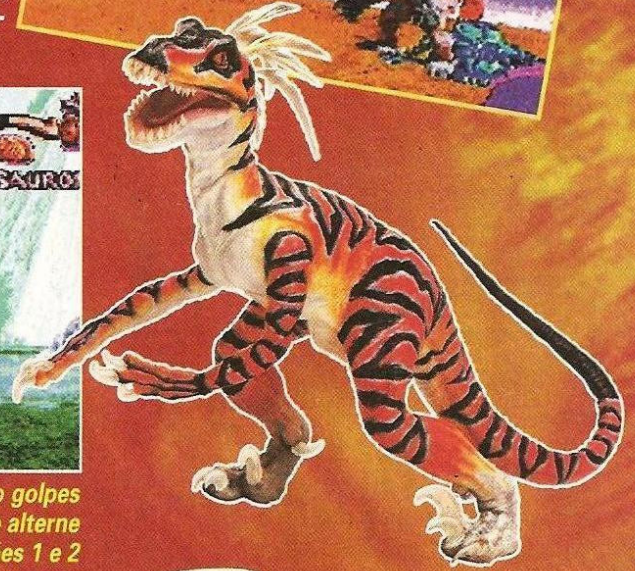


### CHAOS'S CHURL

Segure todos os botões e aperte  
→ → → ← ← ←

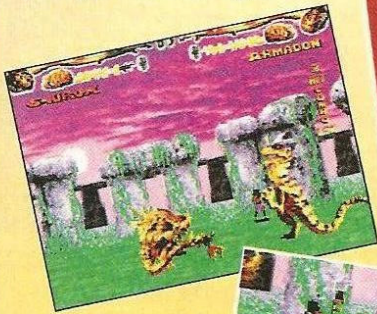


**DICA:** para um bom combo de quatro golpes com Armadon, pule, aperte o botão 2 e alterne rapidamente os botões 1 e 2



### HUMANOS...

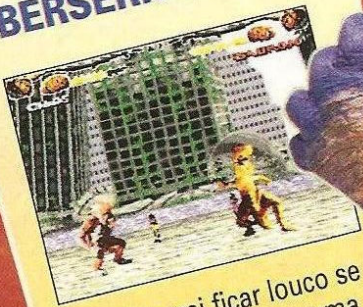
Nas lutas, seu dino não tem tempo ficar sentido o odor de rosas, mas dá tempo de comer uns humanos. Isso é bom para sua energia.



Dê um combo no seu inimigo e o humano virá para a frente da tela.



### BERSERK MODE



Seu dino vai ficar louco se tomar um combo ou uma série de golpes. No Berserk Mode, seu dino causa mais danos que o normal.



**PRIMAL RAGE**

**4.0**

SNES

TIME WARNER

24 Mega - 7 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

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



Por Marjorie Bros

A Enix segue inovando. **Wonder Project J** é um RPG bem diferente do resto. Seu mundo parece ter saído de livros infantis, como Pinóquio. De fato, é bem parecido. Para começar, o doutor se chama Gepeto e cria um robô com sentimentos. Mas logo depois Gepeto é preso, sem razão aparente.

### NOS CAMINHOS DA FANTASIA

É aí que você entra: use a fada-robô Sininho (não é aquela do Peter Pan) e ensine Pino (o robô) sobre as coisas do mundo. Como exemplo, tomemos o capítulo 2: Pino precisa salvar um robô de um inseto mecânico. Para isso é necessário jogar a bola, e com força. Então, apresente a bola ao Pino. Se ele fizer qualquer ação diferente de arremessar, chame a atenção dele (botão Y). Se jogar a bola, aperte o botão X. Repita até ele compreender que a bola é para ser arremessada. Agora é necessário fortalecer os

# WONDER PROJECT J



**Vista geral da ilha. Na cidade há uma loja. Na floresta pode-se treinar e lutar, além de conseguir bons itens. Na fazenda dá para plantar e depois colher os frutos. Isso dá um pouco de grana**

braços. Faça o mesmo procedimento com o peso. Quando Pino ficar forte o bastante, vá encarar a missão. Mas lembre-se: nas missões, Sininho não aparece, então o robô age por si mesmo. **Wonder Project J** exibe gráficos belos e limpos, e um som típico de histórias infantis.

Por enquanto, esse jogo só saiu no Japão, mas logo logo deve sair uma versão em inglês. Um jogo lindinho.

ステータス

こうげきカ	99	しんカ	56
ぼうぎカ	99	まじゆカ	57
すてのりカ	99	こんキ	93
おしのりカ	99	ありく	99
パワンス	99	しんカ	99
しんカ	85	しんカ	89
くさくさカ	93	スリス	0
かんじんカ	99		
ひびんカ	90	たいカ	98
たせしき	20	きカ	98

**DICA:** veja o que significa cada item. A barra vermelha é o poder de ataque e defesa. O amarelo indica a força do braço, das pernas e o equilíbrio, respectivamente. A barra azul mostra o poder de raciocínio e de criatividade. Na barra verde temos sensibilidade, poder de expressão e meiguice



**DICA:** este é um excelente lugar para aumentar as capacidades físicas do robô



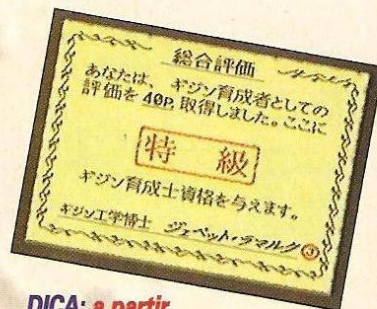
**DICA:** na cidade há uma loja para comprar os itens. Nem sempre tem o que você quer



**DICA:** apresente o objeto para Pino. Se ele fizer a ação certa, elogie-o. Se errar, reprima



**DICA:** louvando esta estátua, você terá mais sorte e seu AP será convertido em HP



**DICA:** a partir da segunda jogada, o doutor dá notas para seu desempenho. Dependendo dele, o final muda



**DICA:** para recarregar a energia, entre no dispositivo. Leva um dia



## CHAPTER



Para passar deste capítulo, você deve fazer Pino aprender arremessar a bola, e com força. Para aumentar a força dos braços, use o peso. Tem um na casa do Gepeto

WONDER PROJECT J

4.2

SNES

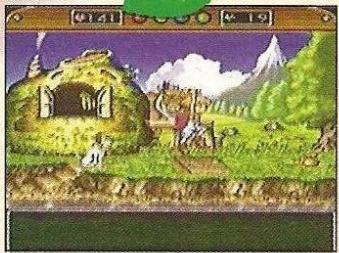
Enix/Almanic  
24 Mega - 10 Capítulos  
1 Jogador  
RPG - Bateria

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





## CHAPTER 3



Ações utilizadas: lidar com o cachorro, usar a enxada e semear. Mas aumente a inteligência com o livro verde



Ainda no cap. 4 vá para o porto e toque a trombeta durante três dias. Depois aparecerá um aventureiro e testará suas capacidades: ler um livro, usar a espada e abrir um baú



## CHAPTER 5



Fale com a Janne usando o Pino inteligente (ele fica mais pensativo). Nas batalhas é bom ter o máximo de energia (500 pontos). As habilidades de luta devem ser perfeitas



Esse é o oponente mais difícil do coliseu. Muito HP, ataque, defesa e inteligência são vitais

## CHAPTER 6



Aprenda a se equilibrar na bola e a cantar. Na loja há uma bola grande para você treinar o equilíbrio. O livro de música é ótimo para melhorar o canto



Para passar desta parte, Pino tem de cantar perfeitamente. Mas venha aqui mesmo sem cantar bem, pois você pode ganhar um livro de música

## CHAPTER 7

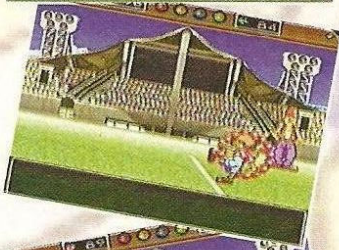


Para abrir esta porta só com um berro. Eduque Pino para que ele abra a porta desta maneira



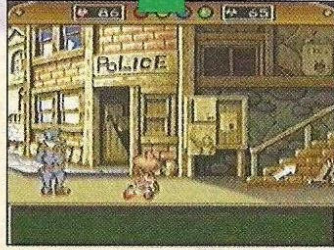
Esse dragão mecânico é páreo duro. Aumente ao máximo sua energia e mande bala

## CHAPTER 4



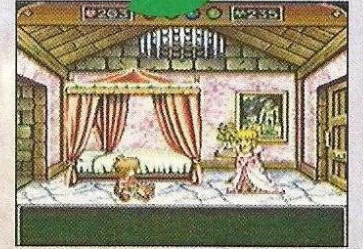
Tenha força física completa (barra amarela), inteligência e confiança para passar pelas provas. No golfe, tenha sorte

## CHAPTER 8



Pino deve esquecer que a bola é para ser arremessada. Aqui, ele deve girar a cabeça e assustar o guarda. Para abrir a porta, só com inteligência

## CHAPTER 9



No capítulo 9, Pino precisa girar a cabeça quando encontrar a flor. Depois que fizer isso, ele deve cantar para a princesa



Você usa bastante energia para subir a corda. Dentro do castelo há algumas lutas. Leve um recarregador de energia

## CHAPTER 10



O capítulo 10 é só um episódio de encerramento. Não há nada a fazer, mas o jogo tem vários finais, dependendo dos dias que levou para chegar até aqui

SNES



Por The Axe Grinder

Se você acha que os jogos de luta estão em baixa, largue o joystick, o sanduba e dê uma folga pra namorada e pra novela das oito. É hora de saber o que este game pode oferecer pra você. **Weapon Lord** chega com sucesso ao SNes. Só fique atento, pois isso não quer dizer que essa batalha não tenha lá os seus defeitos.

## BÁRBAROS DE DIFÍCIL CONTROLE

**Weapon Lord** não tem controles simples. Na verdade, o game reinventa os controles dos tradicionais jogos de luta. Não adianta ficar apertando o botão como um louco, muito menos ficar babando de raiva e arremessar o joystick na TV: apesar de os controles responderem com eficiência, você terá de apelar para a prática e para a paciência. O sistema de **Weapon Lord** pede que você segure botões e

execute movimentos com o direcional. No começo você vai suar um pouco, mas assim que estiver familiarizado conseguirá descobrir alguns combos arrepiantes. Para os golpes finais também vale a regra que combina prática e paciência. Esqueça o computador e confie na sua habilidade.

## DIVERSÃO SANGRENTO

Você escolhe entre três modos de jogo: Story, Arcade e Versus. Os dois



**DICA:** para Jen-Tai decapitar o inimigo com um golpe fatal, segure R ou X, ↑↑↓, depois que o inimigo tiver caído



**DICA:** use o "Ground Blast" de Divada para enganar o inimigo



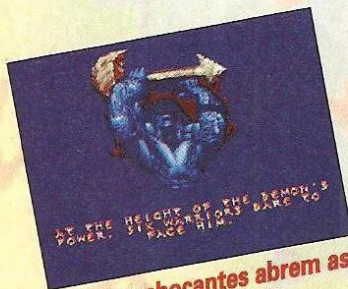
**DICA:** alguns golpes podem ser combinados e usados repetidamente

# WEAPON LORD



Siga seu caminho no campo de batalha do Story Mode

Como na versão para Mega, são sete bárbaros disputando uma melhor de três. O jogo é para feras. Se você fizer parte do time...



**Gráficos chocantes abrem as telas de demonstração**



**DICA:** para um rápido combo de dois golpes com Jen-Tai, faça o Leg Breaker e, na sequência, um Down Strike

primeiros são para um jogador. O game ferve mesmo no modo Versus, com lutas longas e excitantes. Os gráficos são cheios de cor, vermelho principalmente. Também rolam muito sangue e faíscas em cenários quase bem humorados. A trilha sonora é pontuada pelos choques entre armas, sempre combinados com músicas pesadas. Alguns jogadores serão derrubados, mas se você procura por sangue, lâminas e bárbaros, pare de correr atrás, você já achou. Aqui tem tudo isso. E em grandes proporções.



Escolha entre sete guerreiros

SNES  
**WEAPON LORD**  
Namco

Um game para quem é chegado em bárbaros, lâminas e muito sangue. O detalhe são os controles, muito difíceis de serem domados.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				AJ.
4.0	4.0	4.5	4.0	Ajust.

US\$ 65,00  
24 Mega  
Dispon. em setembro  
Luta

2 jogadores  
Multiscrolling  
Visão lateral  
Passwords

# PRIMAL

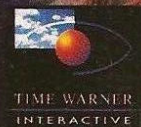
# RAGE



Já pensou se a Terra fosse tomada por dinossauros ferozes de mais de 60 milhões de anos? Chegou Primal Rage para Mega Drive. Com sangue à vontade e golpes selvagens que você nunca viu. Nem em pesadelo.

SEGA

MEGA DRIVE



TEC TOY



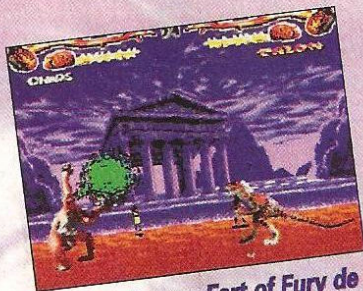
Por Marjorie Bros

## Primal

Rage chega devastando ao Mega Drive. Os sete sauros originais entram na disputa com os mesmos golpes especiais e combos do Arcade. Diversão garantida para a galera que, ao contrário da senhorita Majorie Bros - que por questões do destino acabou socando uns dinos, adora um arranca-rabo dos bons. E, em se tratando de dinossauros, os arranca-rabos são sempre em grande escala! Como de costume, o bichano que vence a melhor de três fica com a terra do perdedor. Feudalismo também é com os dinos. E, além da terra, sobram todas as glórias para o vencedor, é claro.



Alguns golpes especiais só são possíveis se você apertar três ou quatro botões e, ainda, mover o direcional. Coisa que poucos conseguem pilotando um joystick com três ou seis botões.



**DICA:** aplique o Fart of Fury de Chaos (segure soco forte e chute baixo e aperte ↓→↑←) para tontear o adversário e use seu melhor combo



**DICA:** para usar o Scorpion Sting de Vertigo, segure soco forte e chute baixo e aperte para frente duas vezes



**DICA:** o Cranium Crusher de Sauron (segure chute forte e soco baixo e aperte ↑↓) abate o adversário quando ele estiver pulando



**DICA:** use o chute forte seguido de chute forte para atingir o inimigo no ar

## PARA FERAS

Se você é um daqueles caras que gastou todas as fichas, que tapeou o seu chefe dizendo que a fila do banco estava grande, tudo isso só por causa desse game, fique esperto. Os controles são como os do Arcade. Não adianta ficar animadinho, achando que vai economizar todo o seu farto salário ou sua gorda mesada: isso não é exatamente uma vantagem.



**DICA:** segure soco forte, chute baixo e soco baixo e aperte para frente 5 vezes para que Diablo use seu Fireball Fatality



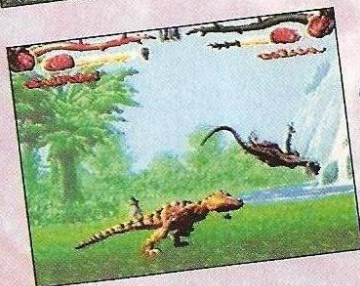


**DICA:** tire vantagem da velocidade de Talon pulando e girando no ar ao mesmo tempo em que usa seus combos

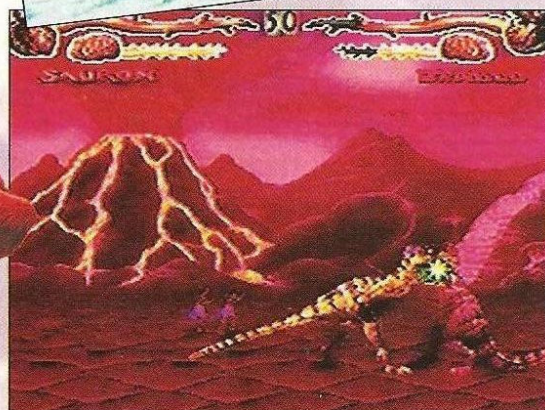
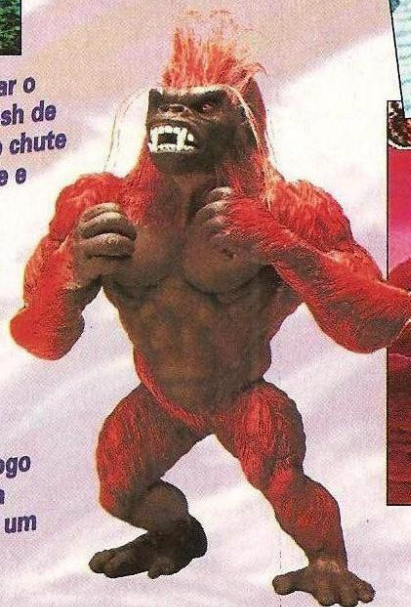
Os caras que lembram primatas têm golpes mais certos e não mordem como os répteis



**DICA:** para aplicar o fatality Brain Bash de Blizzard, segure chute forte, soco forte e soco baixo, e aperte ↓. Aí, mova ↓←↑→



Um dos principais golpes do jogo é a mordida seguida de um rapa



O ruim do jogo, é a quantidade de personagens. Apesar de serem 7, 3 são iguais, só mudando a cor

É preciso muita coragem e coordenação motora e, principalmente, muito treino até ficar fera nos controles do game.

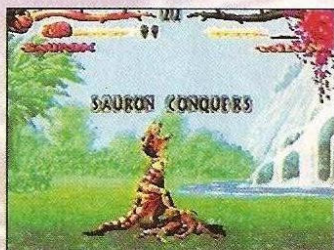
## PEQUENO SAURON

Graficamente o game não é nenhum show. Os cenários são facilmente reconhecidos pelo pessoal que passa dias e noites à frente das máquinas das casas de jogos: tudo vem do Arcade. Quem tem

medo de dinossauro não precisa tremer e roer todas as unhas dos pés e das mãos. Os bichinhos são pequenos e não podem ser chamados de ágeis. Os sons perdem para os do Arcade, mas os efeitos e as músicas ganharam uma



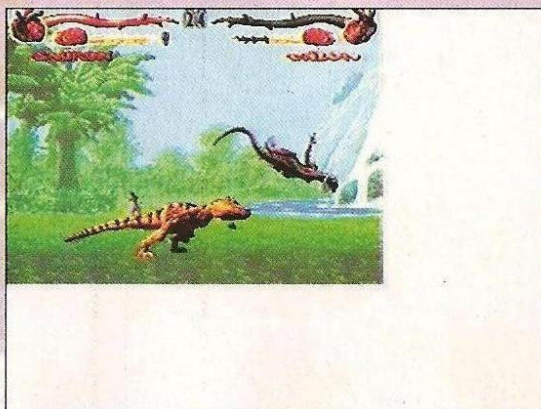
Este jogo tem elementos que lembram bastante o clássico Mortal Kombat. Os cenários e os personagens são digitalizados e o sangue rola solto



Na vitória, o ganhador mostra sua superioridade ao vencido

boa produção, já que estamos falando de uma conversão para 16 bits. **Primal Rage** é um grande desafio para os amantes dos jogos de luta e para o pessoal que curte uma boa briga entre carnívoros.

Os medidores de vida são os mais inovadores. Quando o personagem morre o coração explode



**PRIMAL RAGE**

**3.8**

MEGA

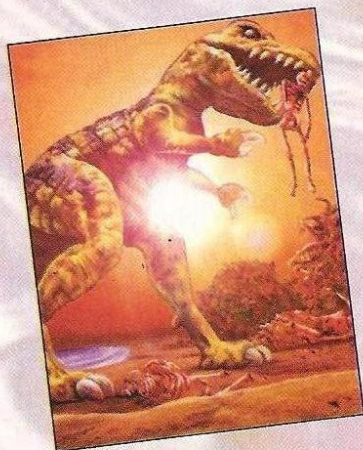
TIME WARNER

24 Mega - 7 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

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





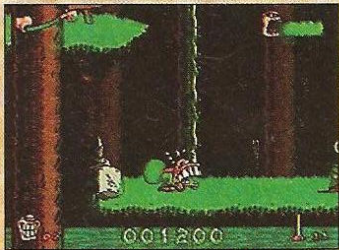
Por Marjorie Bros

Blearghhhh! Já vou logo dizendo, é tudo muito nojento, horroroso, medonho.

**Boogerman**, lançamento recente da Tec Toy, é um super-herói dos mais repulsivos e divertidos. Fique atento, esse bichinho verde usa os golpes mais baixos que Marjorie Bros já viu em toda sua doce vida. E pensem bem nas peças com quem eu convivo aqui na redação...

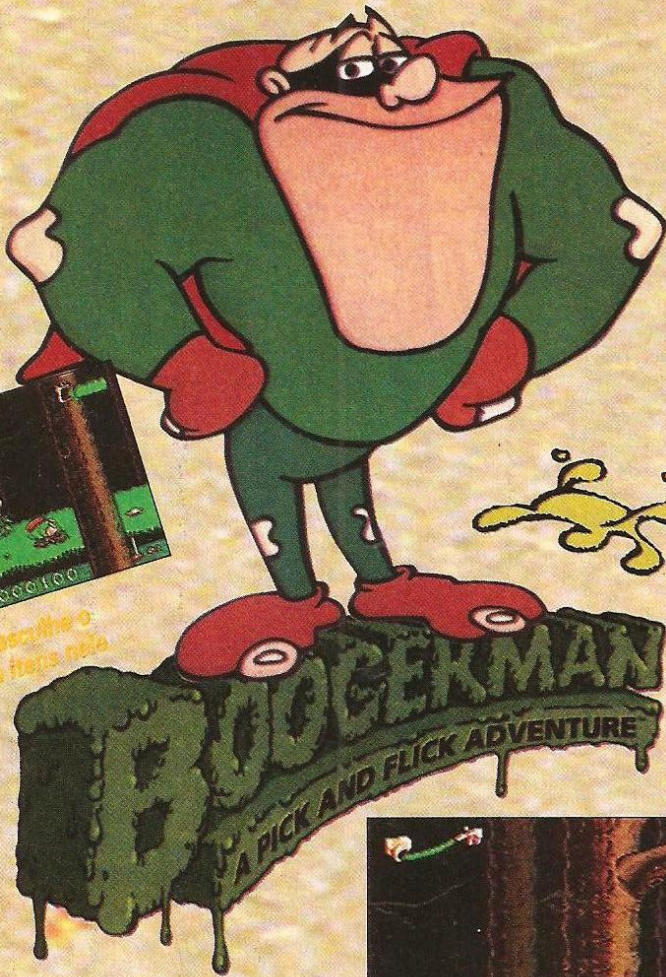
## MELECAS E GRUDES

A Interplay já é bem conhecida por seus jogos diferentes. Marjô pode

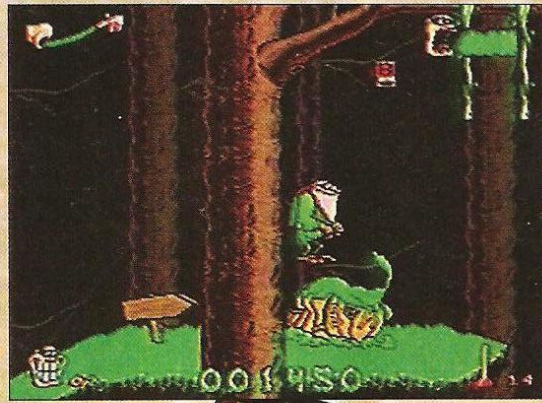


**DICA:** comeu aquela feijoada no almoço? Então, destrua essa pedra com um superpeido

afirmar: o mundo jamais viu um herói com características sequer parecidas com as desse mascarado. **Boogerman** tem de passar pelos lugares mais estranhos usando apenas seus talentos naturais. Você consegue imaginar? Nananinanão. O cara tira meleca do nariz e faz desse trabalhinho de suíno uma de suas maiores armas. Com

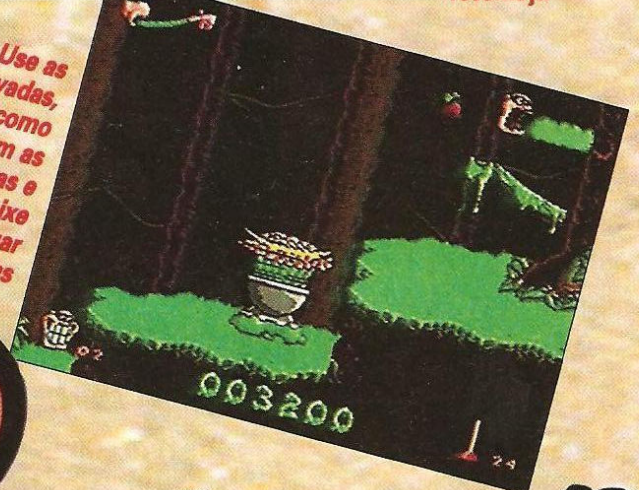


**DICA:** vasculhe o lixo, há itens nela



**Pise no tablado para aparecer uma cabine. Se você morrer, é desse ponto que o jogo recomeça**

Use as privadas, como indicam as flechas e não deixe de pegar os itens



Nesta parte, o negócio é ser ágil



**DICA:** pegue o máximo possível de desentupidores, isso vai lhe render alguns bônus

a melequinha verdinha (eca!), Boogerman destrói seus inimigos e aproveita para fazer uma boquinha deixando qualquer inseticida no chinelo. O movimento do jogo é ótimo. Os monstros são tão originais quanto esse nosso herói - na verdade um grande anti-

herói- e cada fase tem uma nojeira diferente.





**Esteja sempre alerta e siga as setas para não correr o risco de se perder**

## BOM AR

Depois do Sapo Xulé, e seu famoso cheirinho, só faltava esse verdinho com ares de super-homem vir perfumar os ares da Redação. O game é realmente um exemplo.



**O cara é grande? Forte? Tudo bem, ele só tem tamanho, não tenha medo dele**

Atenção meninos e meninas, não me entendam mal: não é para sair por aí tirando meleca



do nariz, comendo mosca, cuspidando, arrotando e outras coisinhas mais. Curtam o jogo enquanto eu vou tomar um chazinho para ver se consigo por o estômago em dia.

**DICA: seja mais rápido que o monstro e mate-o antes que ele coma suas latas**



**DICA: juntando muitos desentupidores você ganha uma vida no final**

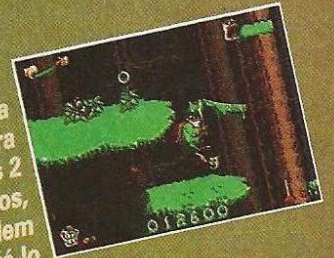


**Cuidado com esse morceguão parado aí, ele é muito traíçoeiro**

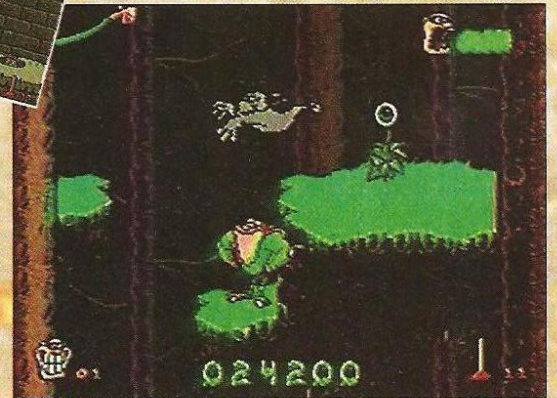


**Não pule direto para esquerda se não quiser tomar umas espetadas**

**DICA: seja rápido contra esses 2 monstros, eles podem matá-lo**



**Cuidado com surpresas ao passar pelo bueiro**



**Fique atento e não deixe o fantasma surpreendê-lo**



**Pare o Boogerman um pouco para ver o nojentão direito**



**Lembra do Super-Homem saindo da cabine telefônica?**



**BOOGERMAN**

**4.8**

MEGA

INTERPLAY

16 Mega - N/D

1 Jogador

Ação

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



By Tommy Glide

Preparem suas armas, os bárbaros estão chegando! Se você é louco por um jogo de luta, Weapon Lord é o bicho. O game escapa de todas as normas previstas que você conhece para as batalhas em 16 bits.

## BARBÁRIE

Com muitas influências de Conan, O Bárbaro (filme estrelado pelo ator



**DICA:** para um ataque surpresa, abuse do teletransporte de Divada

Arnold Schwarzenegger), Weapon Lord apresenta sete guerreiros, todos feras na musculação, de arma em punho. Os combates são no tradicional formato melhor de três. Os personagens são detalhados e se

destacam do cenário. Os gráficos perdem em clareza para Mortal Kombat II e Super Street Fighter II: quando a briga fica feia e os lutadores se grudam, fica bem difícil saber quem está batendo e quem está apanhando.

## VISUAL MODERNO

O visual é incrível: faísca para todo lado. Se o

efeitos sonoros são bons. Muito grito de vitória e barulho de arma contra arma. Os controles são excepcionais. Os personagens são extremamente ágeis e cada um tem pelo menos nove golpes especiais. Com um pouco mais de prática, você consegue combinar os golpes especiais



**DICA:** para um combo duplo com Zarak, comece com um golpe básico e prossiga com um Web Rip (→↓↘↙← B ou C)

# WEAPON LORD




cabelo está comprido, nada de cabelereiro. Seu adversário pode fazer esse favor para você. E é claro que não falta sangue na tela. Os


## Barbarians At the Gate




**BANE**




**DIVADA**




**JEN-TAI**




**KORR**



**TALZIA**



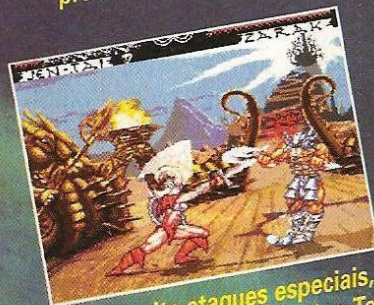
**ZARAK**



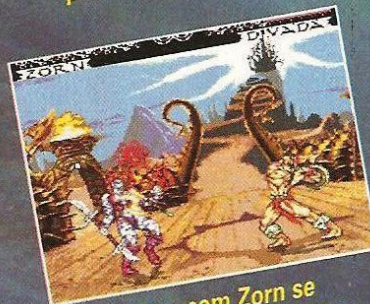
**ZORN**



**DICA:** bloqueie o ataque inimigo segurando X ou A e pressionando para frente



**DICA:** repita ataques especiais, como o Death Blade de Jen-Tai (segure B ou C e mova ↘↙), para conseguir grandes danos



**DICA:** jogue com Zorn se você gosta de ataques com armas de fogo. Seu Ancient Axe Throw (←↙→ Y ou Z) é mortal



com combos. O jogo pode assustar alguns bárbaros desprevenidos, mas se você é um lutador peso pesado, corre o risco de curtir muito este game.



**DICA:** quer mandar a cabeça de seus inimigos para longo um passeio? Com Korr, você precisa derrotá-los com um combo, começando com um Tarok Strike no tempo certo (segure B ou C e mova ↙↘↘)

MEGA  
**WEAPON LORD**  
Namco

Apesar de os gráficos ficarem devendo para os de Mortal Kombat II e Street II, os bárbaros deste game arrebatam com bons controles e golpes.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
 4.0	 4.5	 4.5	 4.0	<b>AJ.</b>

US\$ 65,00  
24 Mega  
Dispon. em setembro  
Luta

2 jogadores  
Visão lateral  
Passwords  
Multiscrolling



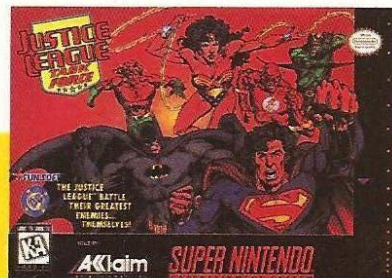
# DIA DA CRIANÇA. LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



**Primal Rage** - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).  
**SÓ R\$ 79,90**



**Judge Dredd** - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139. Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).  
**SÓ R\$ 79,90**



**Justice League** - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).  
**SÓ R\$ 79,90**



**SATURN AMERICANO**  
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

**SÓ 2X R\$ 395,00**



**R\$ 79,90 CADA**

Jogos também disponíveis: Myst, Bug e Pebble Beach Golf.

## GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo

**R\$ 79,90**



## Novo Donkey Kong Land

-30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

**SÓ R\$ 49,90**



## NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

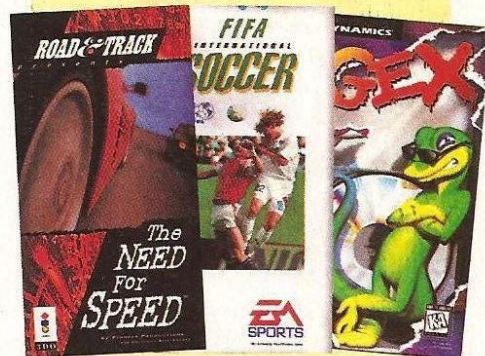
**SÓ R\$ 49,90**

## PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.



**SÓ 2X R\$ 275,00**



**SÓ R\$ 79,90 CADA**

Jogos também disponíveis: Road Rash e Wing Commander III.

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Cartões compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn e 3DO fornecidos no sistema NTSC.

\*(SN) = Super Nintendo  
(MD) = Mega Drive

## CLÁSSICOS RECENTES

**R\$ 59,90** Super Nintendo

Título	Cód.
Clayfighter 2 TE	102
Demon's Crest	107
GP-1 Part II	103
Road Runner	104
Street Racer	105
Stunt Race FX	106
Turn 'N Burn	131
X-Men	020

**R\$ 44,90** Super Nintendo

Título	Cód.
Bonkers	118
Bugs Bunny 2	109
Double Dragon V	120
F-1 Roc II Built To Win	132
Fatal Fury 2	110
Lethal Enforcers	119
Mega Man X	133
Speed Racer	112

Street Fighter 2 Turbo	113
Super Mario All Stars	134
Tiny Toon Adventures	135
Top Gear 2	116
World Heroes 2	117

**R\$ 59,90** Mega Drive

Título	Cód.
Bubsy 2	121
Ecco 2 Tides Of Time	136
Fifa Soccer	123

**R\$ 44,90** Mega Drive

Título	Cód.
Champ World C Soccer	137
Fatal Fury 2	138
Lethal Enforcers 2	130
Lotus 2 - Racing	139
Mansell Champ Racing	140
Mansell Indy Car Racing	141
Street Fighter 2 CE	126
Tiny Toon All Stars	142

## TOP 10 - SÓ R\$ 79,90

- |                                     |                             |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1- Donkey Kong Country (SN)         | 9- X-Men 2: Clone Wars (MD) |
| 2- NBA Jam TE (SN,MD e agora 32X)   | 10- Road Rash 3 (MD)        |
| 3- Super Street Fighter 2 (SN e MD) | E mais: Mega Man X2 (SN)    |
| 4- Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)   | Fifa Soccer 95 (SN e MD)    |
| 5- Lion King (SN e MD)              | Mickey Mania (SN e MD)      |
| 6- Batman & Robin (SN e agora MD)   | Mansell Indy Car Rac (SN)   |
| 7- Power Rangers The Movie (SN)     | Captain Commando (SN)       |
| 8- International S Star Soccer (SN) | Killer Instinct (SN)        |

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ

**0800 240-240**

E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

**DIRECTSHOPPING**

# JAGUAR



Por Scary Larry

Com toda a velocidade e a força de processamento que o Jaguar oferece, porque a Time Warner foi fazer um jogo de corrida tão fraco?

fãs de corridas. Entre as corridas, você gasta o seu dinheiro com motores, suspensões, pneus, freios e outros itens. Os controles são lentos e, mesmo todo equipado, o carro sai da pista nas curvas com facilidade.

## Power Drive Rally

Talvez dirigir um triciclo seja mais legal do que jogar este jogo. Poucas vezes se viu uma corrida tão desanimada. Você escolhe entre um Fiat ou um Mini, dois carros europeus que não merecem respeito dos



**DICA:** procure por power-ups nas curvas largas



**DICA:** fique no meio da pista para não bater nos obstáculos dos cantos, como os galhos de árvores



**DICA:** as flechas que apontam para trás nas Skill tracks indicam para você endireitar o carro na pista

### POWER DRIVE RALLY

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				AJ.
3.0	2.5	2.5	2.5	Ajustáv.

Preço: não disponível  
2 Mega  
Já disponível  
Corrida

2 jogadores  
Visão aérea  
Multiscrolling  
Bateria

# AIRCARS

**GAMEPRO**  
DIRETO DOS  
USA

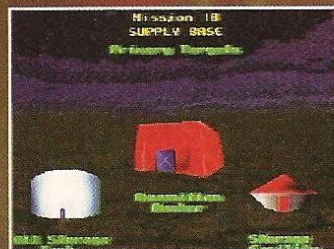
Se alguém jogar Aircars, talvez ache estranho que um

jogo para o Jaguar de 64 bits se pareça com um mero jogo para 16 bits. O que aconteceu com os outros 48 bits? Neste jogo, você pilota uma aeronave futurista bem armada de dentro da cabine e combate um exército de cientistas que querem dominar o mundo. Em 32 missões,

você procura e destrói alvos, elimina inimigos e pega power-ups. Você pode também mudar as armas e visões, lançar bombas de fumaça e minas e usar seu mapa para procurar os alvos. Cada fase é uma enorme região cheia de aeronaves inimigas e tanques que enchem o saco. Há também portões teleportadores que levam a diferentes áreas das fases.

## POLÍGONOS DE POUCO ALCANCE

O visual em polígonos não é muito legal. Os únicos detalhes naturais dos cenários são algumas árvores. A movimentação é suave e garante uma jogabilidade bem realista. Os sons estão abaixo da média, com exceção das explosões. Uma voz auxilia sua jornada, mas, tirando a música da tela título, não há outras. Uma das virtudes de Aircars é oferecer bons controles. Os movimentos são múltiplos e as armas de fácil acesso. Usando o CatBox, pode-se jogar com até 8 pilotos. O jogo é similar a Spectre para PC, porém inferior.



**DICA:** estude os alvos no começo de cada missão



**DICA:** não troque tiros com os tanques. Evite seus tiros e só os ataque pelo ar



**CA:** quando você destrói os alvos da fase, os portões teleportadores se abrem

### AIRCARS

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				INT.
4.0	4.0	5.0	5.0	Interm.

US\$ 65,00  
16 Mega  
Já disponível  
Tiro/Corrida

8 jogadores (com Catbox multi-Jaguar)  
32 Missões  
Visão Múltipla

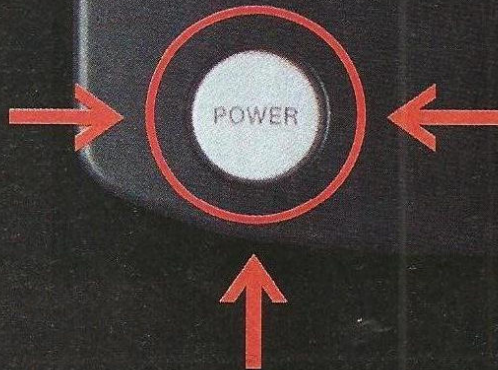
SNK

NEO-GEO CD

PRO-GEAR SPEC/  
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

disc

**PENSE BEM ANTES DE APERTAR ESTE BOTÃO.**





Por Marcelo Kamikaze

Se você está cansado de ser sempre bonzinho, parece que chegou a sua vez. **Syndicate** nasceu no PC e marcou presença no mundo do videogame pela primeira vez nos 16 bits. Agora, o 3DO ganha sua versão do famoso jogo de estratégia e ação. A história continua a mesma: você pertence a uma

**A primeira missão é bem simples, basta cometer um simples assassinato. Depois é que complica**

# SYNDICATE



**DICA:** cuidado com esses soldados, ele farão de tudo para matá-lo



**Entre na casa e procure a vítima com o cursor**



**DICA:** no radar, siga o centro da onda para achar sua vítima



**DICA:** arranje um Pertron para a segunda missão

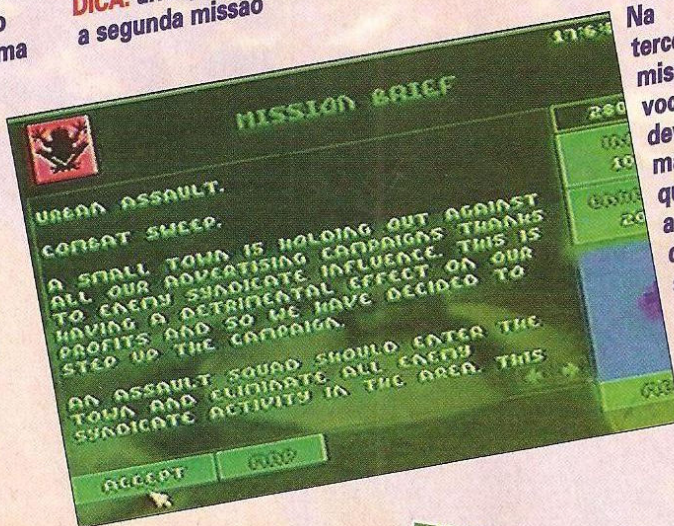


**Sequestre duas pessoas na 2ª missão usando o Pertron**

organização criminosa e tem de obedecer às ordens e completar todas as missões. Caso contrário, corre o risco de sentir na pele o que é uma vingança de mafioso...

## SCARFACE MODERNO

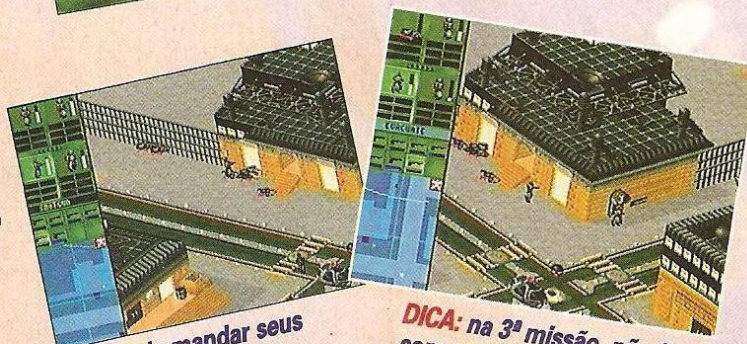
Você escolhe entre uma pistola ou uma espingarda. Até aí tudo bem. A conversa muda quando se trata de controlar as armas. Os controles são muito difíceis e você vai conhecer o outro lado da vida várias vezes por conta deles. O game exige certo conhecimento de inglês, se você quiser entender sua missão. Outra exigência é um



**Na terceira missão, você deverá matar quatro agentes de um sindicato inimigo**



**DICA:** use o carro para entrar na cidade, mas não fique muito tempo dentro dele



**DICA:** na 3ª missão, não fique com as armas à vista pra não arranjar problema com a polícia

SYNDICATE

3.0

3DO

BULLFROG

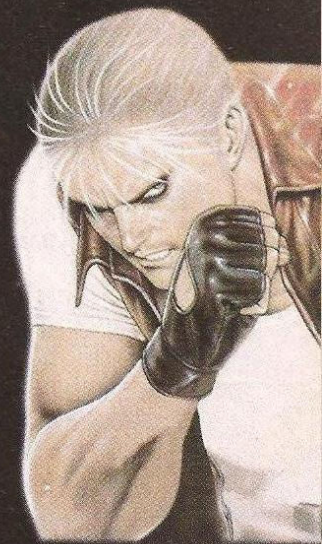
CD - N/D Fases

1 Jogador

Ação

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

**AQUI NÃO TEM  
TURMA DO "DEIXA DISSO".**



**56 M DE MEMÓRIA D-RAM • 2 JOYSTICKS • MAIS DE 60 TÍTULOS • COMPATÍVEL COM CD DE ÁUDIO • SOM STEREO**



**A realidade é dura. Mas se você acha que pode encarar, ligue um NEO-GEO CD. Imagem real. Som real. Pancadaria de verdade. Sem trégua, sem chance de voltar atrás. Nada pessoal. Isso é o futuro.**



**NEO-GEO CD**

**ENCARE O FUTURO**

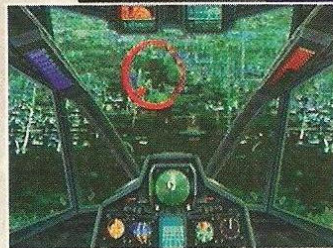
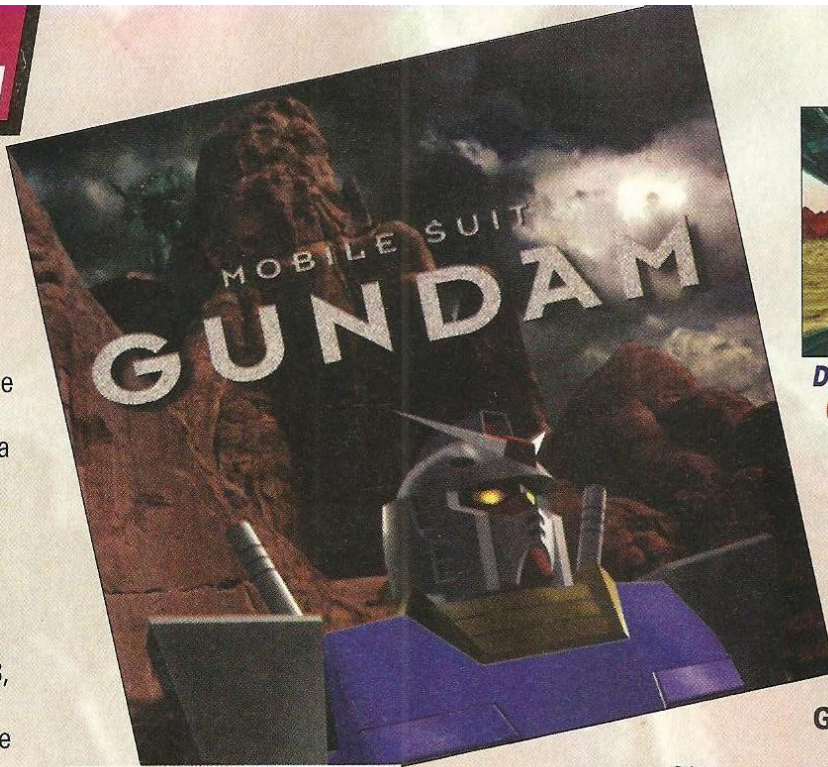


Por Marcelo Kamikaze

Estréia do rei dos robôs japoneses no PlayStation. **Gundam** usa e abusa dos polígonos e texturas, como não poderia deixar de ser.

**GUNDAM NO TEMPO**

A máquina que você controla é o modelo RX-78, o primeiro Gundam que apareceu no mercado. Hoje já são muitos modelos, passando pelo atual V Gundam (série de cinco robôs), F-91, modelo 0083, W Gundam etc. Os controles são complexos, exigindo o uso dos 10 botões (além do direcional). O deslocamento lembra mais um tanque do que um robô humanóide. Você conta com 4 armas para detonar a horda

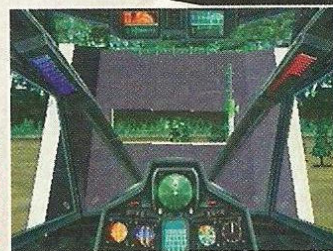


**DICA:** elimine um inimigo de cada vez. Derrube-o e dê um tiro quando ele levantar

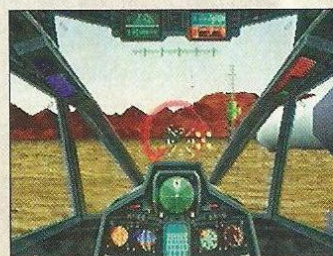


Dentro do option há um arquivo das máquinas que aparecem no jogo

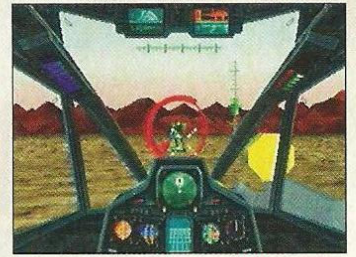
inimiga: metralhadora (fraca, mas infinita), rifle laser (força média, mas superaquece), bazuca (forte, mas limitado) e espada laser (forte de curto alcance). A seleção das armas, feita no options, pode ser manual ou automática. Você pode ver todos os robôs que aparecem no jogo, de todos os ângulos de visão.



**DICA:** ande com o escudo levantado



**DICA:** seja preciso nos tiros de bazuca. São apenas 5 disparos por fase (excluindo a primeira)

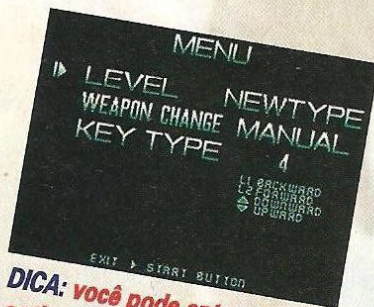


**DICA:** use o Lock on. Ele segue (dentro dos limites) o inimigo marcado, facilitando o extermínio

**LINHA HI-TECH**

O clima do jogo é bem fiel à série e você vai sentir como é pilotar um Mobile Suit.

**Gundam** possui um painel completíssimo que dá uma geral no que acontece. Dica: ande com o escudo levantado para evitar perdas desnecessárias de energia. Se o jogo já é legal para quem não conhece a série, imagine para os fãs!!!



**DICA:** você pode entrar no option de fase em fase



Quando o mestre surge, aparece um radar 3D

**MOBILE SUIT GUNDAM**

**3.8**

P.STATION

BANDAI

CD - 9 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

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

# SATURN



Por Lord Mathias

Tilt geral na redação. O primeiro jogo de Pinball para Saturn, Last Gladiators, provocou uma das maiores disputas já vistas por aqui. Diferente de Devil's Crush para SNes, LG reproduz fielmente um fliper, nada de fases bônus, efeitos especiais ou outros absurdos do gênero. Sob medida para fãs do pinball.



## LAST GLADIATORS

opções, utilize a lupa e veja os pontos da mesa. A mamata não pára por aí. Há também uma partida demo. Se você bancar o Tommy (aquele do filme) e bater o recorde, não vai ser preciso marcar no papelzinho. A pontuação fica na memória até que superfera aqui jogue e quebre o recorde de novo, eh, eh, eh. Por isso, fique esperto. Não adianta dizer por aí que estralçou na noite anterior e patati patatá. Vale o que está documentado na tela, mano.



### A ÓPERA ROCK

No total, são quatro mesas que embalam em ritmo de rock: Warlock, Dragon Showdown, Gladiators e Knight of the Roses. Para conhecer melhor suas



Antes de começar, você vê as mesas com uma lupa e pode saber os locais estratégicos para conseguir mais pontos



MESA 3 (Dragon Showdown)- utilize o pinball de cima para acertar o switch da direita e iniciar os rounds. O da esquerda te dá direito a vários bônus, inclusive a bola extra



MESA 1 (Gladiators)- primeiro acerte 6 vezes na arena para um multiball (3 bolas simultâneas ou mais). Caso conquiste os 9 rounds, você vai para o Gladiator Show, quando cada acerto corresponde a 1 milhão



MESA 4 (Warlock)- quando uma das rampas estiver acesa, atire para completar a palavra UNDERTAKER. Se conseguir, você ganha um Multi Bail. Atenção para as setas que indicam os lugares para os Multiball Jackpot



MESA 2 (Knight of the Roses)- acenda o caminho Dark Mountain para prender a bola. Com 3 delas presas, você consegue um Multiball. Na hora de escolher as magias, opte pelo Shield de 45 segundos, lhe dará proteção

LAST GLADIATORS

4.5

SATURN

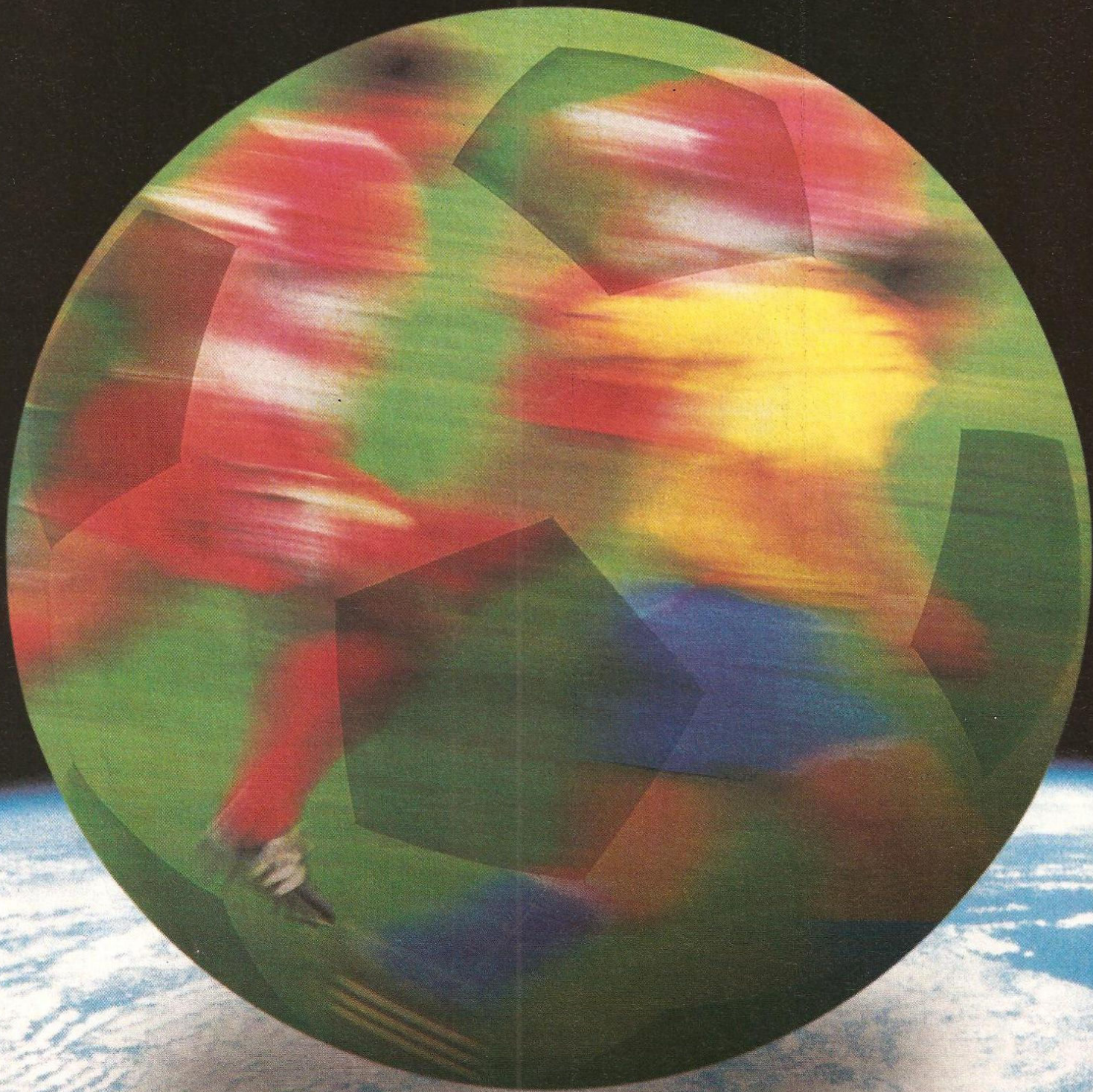
KAZE

CD - 4 Mesas

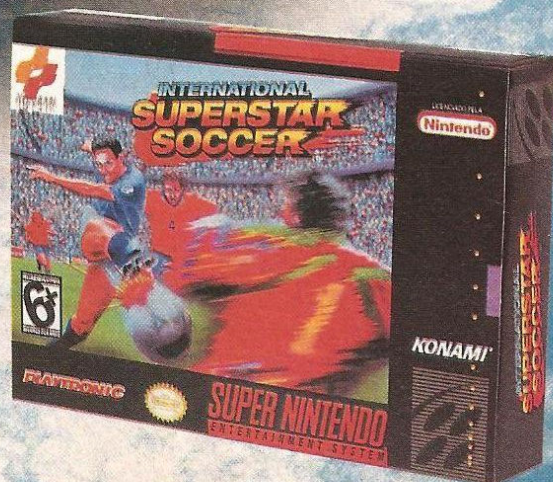
2 Jogadores

Pinball - Continue

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



Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente o que vale é bola na rede. O **International SuperStar Soccer** acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha, ângulo de visão lateral, radar para você saber onde está cada jogador, treinamento de goleiro, chutes e escanteios, disputa em pênaltis e jogadores quase 20% maiores do que os de outros games. **International SuperStar Soccer**, perto dele o resto é pelada.





# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

OS OUTROS GAMES  
ACABAM DE CAIR PRA  
SEGUNDA DIVISÃO.



THE Best  
play Here

**KONAMI**<sup>®</sup>

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ® E MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. KONAMI É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. NINTENDO E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**<sup>®</sup>  
**PLAYTRONIC**



Por Marjorie Bros

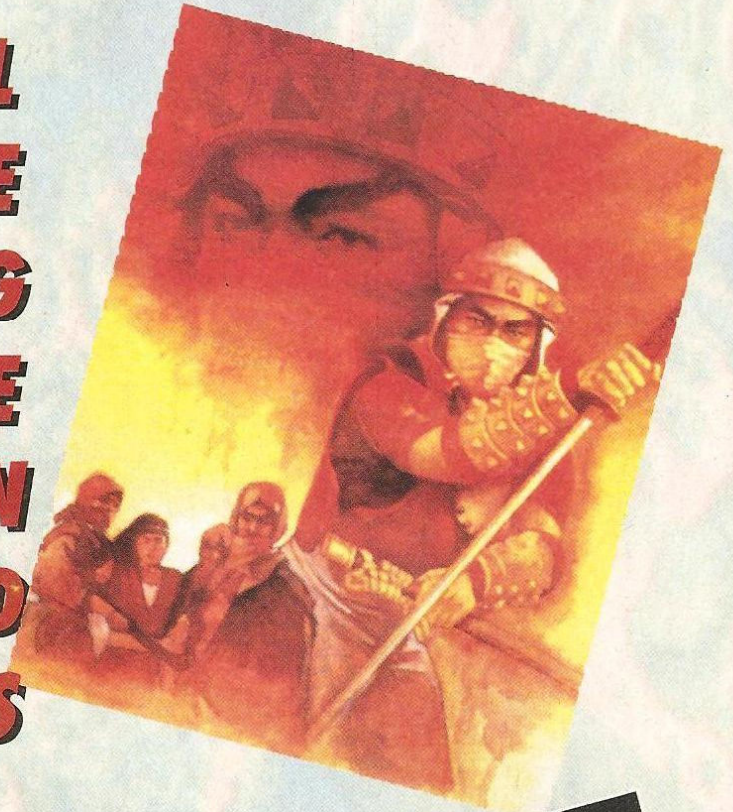
Se você estava morrendo de saudades dos ninja de **Shinobi**, ressuscite! Depois de um longo descanso após **Shinobi III** para Mega Drive, a Sega ataca de shuriken novamente. Desta vez o premiado é o Saturn, e o prêmio se chama **Shinobi Legends**.

## O BEM CONTRA O MAL

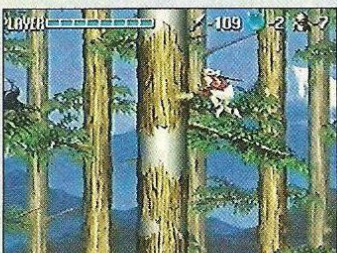
Os irmãozinhos Shou e Kazuma estavam na escolinha para ninja, aquela onde se aprende tudo sobre milenar ciência e arte. Passaram anos e anos absorvendo, aprendendo e observando, tudo sempre sob a orientação do grande sábio e bom mestre. Quando Kazuma achou que

# 新 忍 伝

# S H I N O B I S



**DICA:** neste ponto, tome cuidado com os inimigos que estiverem nas árvores



estava pronto, adivinhem só: mudou para o outro lado da força, ou seja virou mau. E como todo menino mau, Kazuma não poderia deixar de fazer uma travessura. Para manter sua fama ele resolve raptar Aya. Agora, Shou tem que resgatar Aya das mãos de seu irmão corrompido pelo mau.

## SHOU OU JASPION?

Fora o visual mais arrojado, a ação permanece a mesma. Na abertura e no meio das fases, você curte um cineminha. Pena que a produção esteja mais para Jaspion do que para filme de Ninja. São nove

**DICA:** alguns galhos quebram, fique esperto

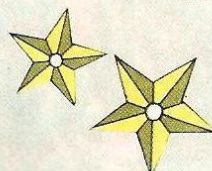


**CHEFE 2:** atire em seus Shurykiens. Quando ele vier rodopiando, pule-o



**DICA:** fique atento aos raios e não deixe por menos, destrua as duas cabeças

Para destruir o Dinossauro, o segredo é desferir três boas espadas no cara



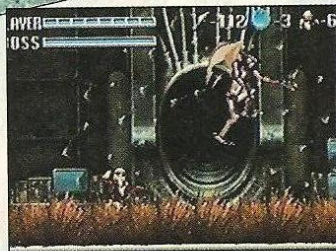


**DICA:** destrua as cápsulas, mas tome cuidado com os bichos que saem de dentro delas

Toda atenção é pouca com os inimigos que saem das tendas. Fique de olho



**DICA:** aqui, vá pulando. Mas preste atenção para não ser esmagado



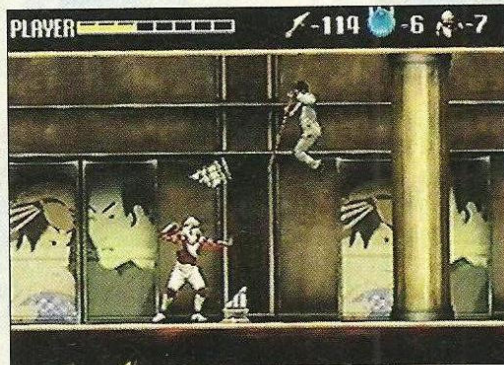
**CHEFE 3:** para enfrentá-lo, pule seus ataques e distribua espadadas a gosto

ataques) e o Bishamon (espírito da espada- o mesmo nome daquele personagem de **DarkStalkers**, lembram-se?). Mas fique esperto ao destruir os objetos, às vezes uma bomba



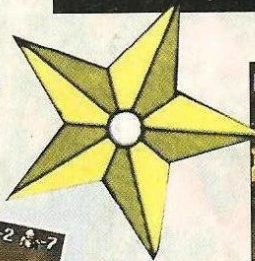
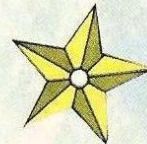
**DICA:** para abrir a passagem, destrua a corrente

fases, nas quais você pode detonar seus inimigos com sua poderosa espada, seus shurikens e magias. Por falar em magias, as quatro magias de **Shinobi 3** foram substituídas por uma só, a Rairyu, que elimina todos os inimigos que estiverem na tela. Para compensar, há alguns itens de ajuda como o Bunshin (que deixa você imune a seis

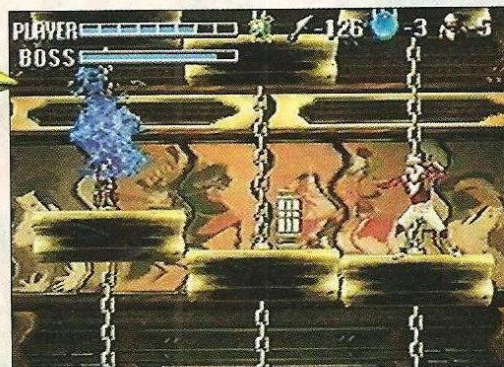


**DICA:** você vai encontrar itens importantes quando demolir as caixas

pode estar escondida e pode botar tudo a perder. Seja cuidadoso e traga Aya de volta ao mundo dos bons. Afinal, as boas lendas são sempre feitas pelos caras do bem.



O espírito gerado pela espada é mortal para os inimigos



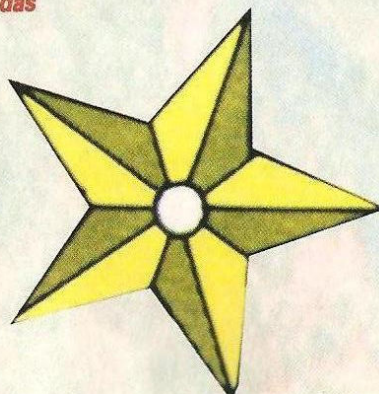
**CHEFE 4:** dê várias espadadas quando ele for atirar o seu raio. Cuidado com as plataformas esfumaçadas



**DICA:** quando pegar o vagão, pegue os itens que estão no alto da tela



**DICA:** ao aparecer este sinal, pule o outro vagão



**SHINOBI**

**4.2**

SATURN

SEGA

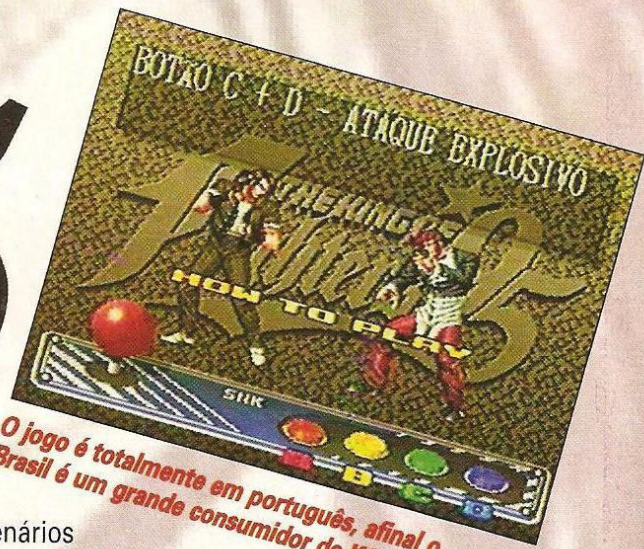
CD - 9 Fases

1 Jogador

Ação - Continue

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

# THE KING OF Fighters 95



O jogo é totalmente em português, afinal o Brasil é um grande consumidor de KOF 94



Por Baby Betinho

The King of Fighters 94 conquistou o título de melhor jogo (para arcade) do ano. Agora chega a sequência para, novamente, consagrar-se como o rei da luta.

## EM TIME QUE ESTÁ GANHANDO...

O jogo não teve muitas mudanças. O gráfico dos personagens é o mesmo,



A maior novidade do jogo: a edição de times



DICA: agora a esquiva pode ser seguida de um ataque



DICA: jogue magias e mande um uppercut quando o inimigo vier para cima. Muitos podem usar o esquema



DICA: faça o inimigo provar de seu próprio remédio, devolvendo a magia. Eiji e Athena podem usar a tática



DICA: deixe a barra no maximum. Isso dá 50% a mais de poder de ataque



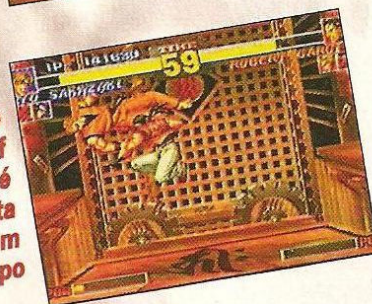
DICA: os fatais tiram bastante energia, mesmo sobre a defesa



DICA: preveja a magia do inimigo e use o fatal de lori. Assim você passa por baixo da magia e ainda acerta o condenado

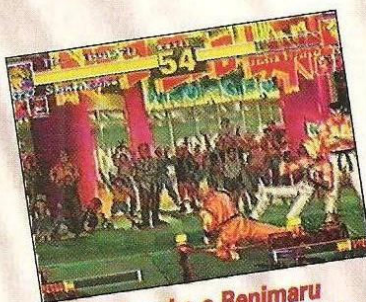


A fase do time do Art of Fighting é estreita durante um certo tempo





**DICA:** quase todos os golpes estão no manual. Esse aí se faz com →↓↘↙← + soco. Também tem magia aérea: ↓↘↙ + botão



**DICA:** derrube o Benimaru controlado pela CPU, quando ele levantar, deixe uma rasteira



**DICA:** o chefe Saishu Kusanagi pode ser derrotado com chutes fortes em pé



**DICA:** Rugal está de volta. Chutes fortes em pé são eficientes também contra o último chefe



**DICA:** tente usar os golpes especiais tipo arremesso depois de uma voadora ou de um salto em falso

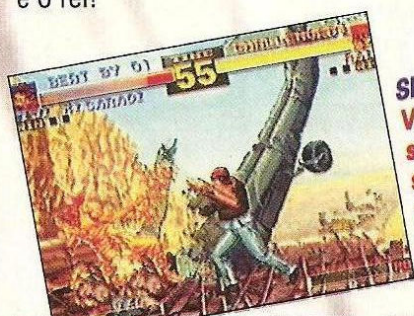
aos personagens Billy Cane (*Fatal Fury*), Eiji Kisaragi (*Art of Fighting 2*) e Iori Yagami, arqui-inimigo de Kyo Kusanagi. A maioria dos lutadores ganhou golpes novos. A esquiva pode ser seguida de um ataque. No modo história, só os times não-editados possuem final específico. **The King of Fighters 95** é o rei!



**DICA:** acerte o fatal de Athena e depois jogue os cristais sobre o inimigo arremessado



**SEQUÊNCIA:** voadora com chute forte, chute forte em pé. Depois dê uma rasteira para afastar



**DICA:** qualquer vacilo é sua chance para enfiar três Dark Flower de Iori Yagami

**SEQUÊNCIA:** Voadora com soco forte, soco forte em pé e soco múltiplo. Para Clark e Ralph



**DICA:** "deixe" o fatal de Billy sobre o inimigo caído. Se acertar consegue 90% de dano



**DICA:** Yuri, Mai e Athena ganharam golpes tipo uppercut anti-voadoras



**DICA:** Benimaru ganhou um golpe tipo facão. Tem também um chute triplo

**THE KING OF FIGHTERS 95**

**4.8**

NEO GEO

SNK

250 Mega - 26 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Memory Card

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

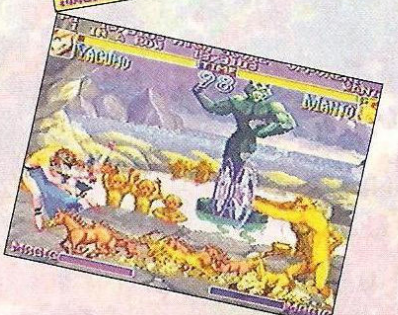
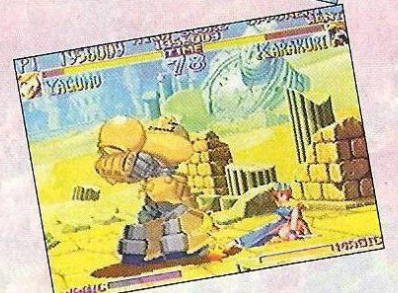


Por Baby Betinho

**Kabuki Klash** é o jogo de estreia da Hudson no sistema Neo Geo. E que estreia. O game se baseia nos personagens de **Far East of Eden (Tengai Makyo**, na versão japonesa) para PC Engine (Turbo Grafx), uma criação conjunta da Hudson e da



**DICA:** Manto usa a magia no começo. Contra Karakurihei, use projéteis. Magias múltiplas vão bem com Luciferler



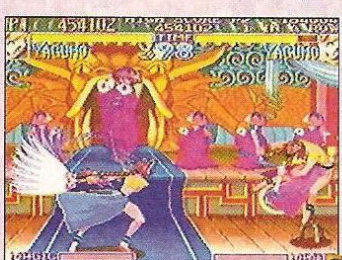
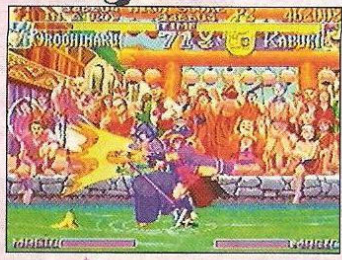
**DICA:** o pássaro traz itens durante a batalha. Faça o possível para pegá-los



**DICA:** as magias são acionadas com ↓↓ + botão. Mas gastam Magic point

## FAR EAST OF EDEN KABUKI KLASH

Red Soft, softhouses conceituadíssimas. O visual do jogo é maravilhoso, sendo que o destaque principal fica para o bom gosto na seleção das cores. Assim como em **Samurai Shodown**, o clima é bem oriental e os nomes dos personagens vão parecer estranhos no começo. Mas, em pouco tempo, você se habituará a eles. Apesar de ser especialista na arte das trilhas musicais em games (**Far East of Eden**, **Lords of Thunder**), a Red Soft não acertou o tom neste título para Neo Geo. O sistema segue o modelo padrão dos atuais jogos de luta: botões A, B e AB para acionar socos (armas) e C, D, e CD para chutes. Além dos golpes normais, há também técnicas milenares e magias. Os comandos são simples e tradicionais. **Kabuki Klash** é o Éden dos gamers.



**DICA:** o golpe BC da Yagumo sempre deixa o inimigo tonto. Mande uma sequência

**DICA:** empurre o inimigo para os maus itens. Se for um veneno, mande uma sequência. Se o inimigo escorregar na casca de banana, acerte um golpe no ar



**DICA:** Yagumo e Kinu podem jogar suas armas sem precisar recuperá-las



**DICA:** os itens podem ser apagados com uma rasteira, caso estejam atrapalhando



**KABUKI KLASH**

**4.5**

NEO GEO

HUDSON/RED SOFT

202 Mega - 12 Fases

2 Jogadores simultâneos

Luta - Memory Card



GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

# ARCADE

# CYBERBOTS

## FULLMETAL MADNESS

**WARLOCK**

**Use o Mestre:**  
 use o comando  
 ← A1 ↑ A2 →  
 JT ↓ AF.  
 Warlock é um  
 dos chefes de  
 Cyberbots

F. Force: (c) ↔ + A1/A2  
 A. Black: ↓ ↘ + AF  
 Elec Arm: ↓ ↘ + A1/A2

Illusion: → A1 A2 A1 ← /  
 ← JT → JT  
 ED: 360° + A1/A2 (perto)

**HELION**






**Use o Mestre:**  
 vá de  
 ↑ ↑ ↓ ↓ ↔ JT  
 AF. Helion pode  
 voar com seus  
 jatos

Flugel Horgen: → ↘ ↓ ← +  
 A1/A2  
 G. Kurgle: ↓ ↘ + A1/A2

Himmel Fangen: ↓ ← ← +  
 A1/A2

**SUPER-8**

**Use o Mestre:**  
 comande  
 ↑ → ↓ ← ↔  
 A1 ↑ ← ↔  
 A2. Super-8 é  
 um robô bem  
 diferente

C1: ↓ ↑ + A1/A2/AF  
 C2: ← ← ↓ ↘ + A1/A2/AF  
 C3: ↓ ↘ + AF

C4: → ↘ + A1/A2/A1A2/  
 AF



Por Baby Betinho

Novidade metálica da Capcom. **Cyberbots - Fullmetal Madness** é uma versão um contra um de **Armored Warriors** (estilo **Final Fight**). Os gráficos são garantidos pela competência da empresa e pela placa CPS II. O estilo desenho animado (**X-Men** e **DarkStalkers**) não foi usado, sendo adotado um padrão próximo ao de **Street Fighter**, com mais volume. A escolha foi certa, pois os lutadores são robôs e transmitem peso.

### OK, ENTENDIDO!

As máquinas assassinas detonam com golpes de impacto (socos, chutes etc.), arremessos, armas de fogo e jatos. As armas alcançam longas distâncias, mas podem superaquecer, impossibilitando o uso contínuo. Barras de energia não faltam. Além da principal, dos jatos e das armas de fogo, há a energia dos braços dos robôs. Mas também existe a barra auxiliar Cyber, que aumenta conforme você aplica os golpes ou com um comando especial. Energia e sorte!

**GAITS**




**Use o Mestre:**  
 digite  
 A1 A2 JT AF  
 A1 JT. Gaits  
 pode ser  
 nanico, mas  
 pega pesado

Black Hole: ↓ ↘ + A1/A2  
 Jet Punch: → ↘ + A1/A2  
 A: ↓ ← ← + A1/A2 (perto)

Teleport: (c) ↔ ou ↔ + A1/A2

### HEAVY METAL MADNESS

O peso também rola solto quando o assunto é a trilha musical: um hard rock bem furioso é a sonoridade dominante. A Capcom andou variando o estilo também nas músicas. Por exemplo, em **Night Warriors** colocou elementos de músicas house e eurobeat. Os movimentos desse **Street Fighter** futurista são bem diferentes dos jogos com lutadores humanos.

**CYBERBOTS - FULLMETAL MADNESS**

**4.3**

ARCADE

CAPCOM

N/D - 16 Robôs

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

### CYBER CONTROLE

- Botão 1 - Ataque Fraco (A1)
- Botão 2 - Ataque Forte (A2)
- Botão 3 - Jatos (JT)
- Botão 4 - Arma de Fogo (AF)

**Nota:** o comando de uso dos mestres deve ser feito durante a pose de vitória, que ocorre depois de escolher algum robô. O golpe Cyber EX de todos os lutadores é: ↓ ↘ ↘ ↘ + A1/A2



# ARCADE



Por Baby Betinho

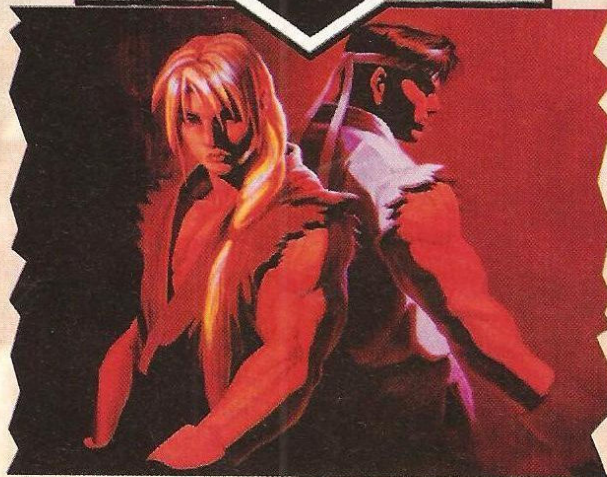
## Street Fighter

volta às origens (nem tanto) nesse lançamento da Capcom, mas a evolução do sistema está no ápice.

## KING OF STREET FIGHTERS?

Em **Street ZERO** há um festival de lutadores de vários jogos. Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, M.Bison e Akuma já

# STREET FIGHTER ZERO



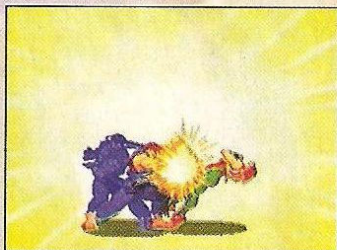
**DICA:** faça ←↵ + soco após ser derrubado para pousar com segurança e não perder tempo



**DICA:** faça o ZERO Counter Attack com ←↵ + botão, após a defesa. Use chute para Chun Li, Adon, Guy e Sagat



**DICA:** no modo automático a defesa é ídem, mas mesmo fazendo manualmente o estoque é gasto. Faça o Super Combo com soco + chute



são os "donos" da casa. De **Final Fight**, se apresentam Guy e Sodom. Birdie e Adon retornam de **Street I**. Para completar o time estão Charlie e Rose. Na tela de escolha de lutadores há uma "?", em que você escolhe o personagem no sistema de

**DICA:** fazendo o comando do Super Combo com 1 botão, se aciona o nível 1. Vai até o 3

roleta e, se der sorte, pode pegar M.Bison ou Akuma. Mas **SGP**

apresenta a dica para usar 100% os mestres. O gráfico de **Street ZERO** é um desenho animado com uma movimentação suave, no estilo de **X-Men**. As músicas são versões das dos jogos originais, sem brilhantismo. O novo sistema inclui Super Combo em três níveis, contra-ataque após a defesa, movimento anti-queda e modo automático. Um Super Combo da Capcom!

**STREET FIGHTER ZERO**

**4.8**

ARCADE

CAPCOM

300 Mega - 13 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



CHARLIE

**Sonic Break**

(c) ←↵↵ + soco repetido

**Cross Fire Blitz**

(c) ←↵↵ + chute repetido

**Summersalt Justice**

(c) ↵↵↵↵ + chute



KEN

**Shouryu Reppa**

↵↵↵↵ + soco

**Shinryuken**

↵↵↵↵ + chute



CHUN LI

**Senretsukyaku**

(c) ←↵↵ + chute

**Hazan**

**Tenshoukyaku**

(c) ↵↵↵↵ + chute

**Kikoushou**

↵↵↵↵ + soco



GUY

**Bushin Gouraikyaku**

↵↵↵↵ + chute

**Bushin Hassoken**

↵↵↵↵ + soco



Quer usar M.Bison e Gouki sem depender da sorte? Na tela de seleção de lutadores deixe o cursor sobre a "?" (no canto inferior esquerdo para o 1P e no canto inferior direito para o 2P) por um segundo.

Para pegar Akuma, pressione Start e, sem soltá-lo, aperte ↓ ↓ ↓ ← ← + SR + SF. O 2P deve fazer a sequência: ↓ ↓ ↓ → → + SR + SF (pode ser CR + CF). O comando para M.Bison: segure Start e, sem soltá-lo,



digite ↓ ↓ ← ← + SR + SF. Inverta o comando para o 2P (↓ ↓ → → + SR + SF). Punk!

### GOLPES DE GOUKI

Iguais ao SF II X e mais:  
**Goukishuu:** ↓ ↓ → ↗ + soco

(+ botão para atacar, conforme a distância)

**Ukemi:** ↓ ↙ ← + soco

**Messatsu Gouhadou (SC):** → ↓ ↙ ↘ ← ↘ ↓ ↙ ← + soco

**Ten'ma Gouzankuu (SC):** ↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco no ar

**Messatsu Goushouryu (SC):** ↓ ↓ → ↓ ↓ + soco  
**Shungokusatsu (SC nível 3):** SR, SR, →, CR, SF

### GOLPES DE M.BISON

Iguais ao SF II X e mais:

**P. Shot:** (c) ← → + soco

**Psycho Warp:** → ↓ ↙ / ← ↓ ↘ + SSS/CCC

**Knee Press Nightmare (SC):** (c) ← → ← → + chute

**Psycho Crusher (SC):** (c) ← → ← → + soco

OBS: SR u SM - soco médio, SF - soco forte, CR - chute rápido, CM - chute médio, CF - chute forte. (SC) - Super Combo

**SAGAT**

**Tiger Cannon**  
↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco

**Tiger Raid**  
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

**Tiger Genocide**  
↓ ↓ → ↓ ↓ + chute

## USE O LUTADOR SECRETO DAN

Dan é o filho do lutador que cegou Sagat numa luta pelo título de Muay Thai. Sagat perdeu o olho, e o pai de Dan, a vida. Agora Dan quer vingança. Para usar o raivoso lutador faça o seguinte: aperte Start para entrar no jogo e não o solte. Vá para o "?" durante um segundo e dê SR, CR, CM, CF, SF e SM, sem nunca soltar o Start. Terminada a sequência, Dan aparecerá.

### GOLPES DE DAN

**Gadouken:** ↓ ↓ → + soco

**Kouryukan:**  
→ ↓ ↓ + soco

**Dankuukyaku:** ↓ ↙ ← + chute

**Shinkuu Gadouken (SC):** ↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco

**Kouryu Rekka (SC):**  
↓ ↓ → ↓ ↓ + chute

**Hisshou Muraiken (SC):**  
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

**BIRDIE**

**Bull Revenger**  
↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco ou chute

**The Birdie**  
(c) ← → ← → + soco

Os golpes apresentados são dos Super Combos. Os outros golpes estão no adesivo de instruções. O nível do Super Combo é definido pelo nº de botões pressionados juntos depois do comando. Por exemplo, 2 botões igual a nível 2z

**SODOM**

**Tentchuu Satsu**  
↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco

**Meido no Miyag 720°** + soco

**ROSE**

**Aura Soul Throw**  
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + soco

**Aura Soul Spark**  
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco

**Soul Illusion**  
↓ ↓ → ↓ ↓ + chute

**RYU**

**Shinkuu Hadouken**  
↓ ↓ → ↓ ↓ → + soco

**Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku**  
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

**ADON**

**Jaguar Revolver**  
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

**Jaguar Bleed Assault**  
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco



**Por Lord Mathias**

Yabadabadoo!

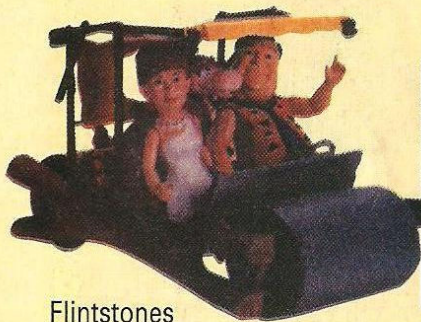
Quem vai andar pelas ruas, metrô, ônibus e shoppings das cidades brasileiras este mês é Fred Flintstone. O jogo chega ao Game Boy para mostrar o que é que a Idade da Pedra Lascada tem. Como todos sabem, pedra pouca é bobagem. E o que não falta no game do marido da Wilma é pedra. O Lord aqui não pode negar, moçada, que, apesar de pré-históricos, os



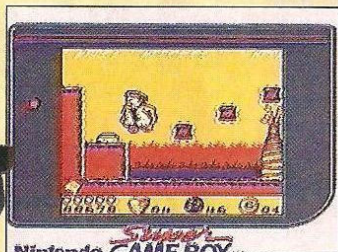
**DICA:** no início da fase, use o pássaro para pegar as bolas de boliche no alto



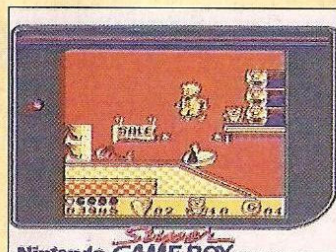
**DICA:** no carro, pule as cabeças de Dinossauro e as larvas



Flintstones eram bem moderninhos: rola até um Pac-Man, numa disputa com o Dino, que entra como uma das várias fases bônus do jogo.



**DICA:** aperte este switch para fazer com que estas pedras apareçam



**DICA:** neste ponto, destrua o peão pulando várias vezes sobre ele

## THE FLINTSTONES

# 3.2

G.BOY

OCEAN

2 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Ação - Continue

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



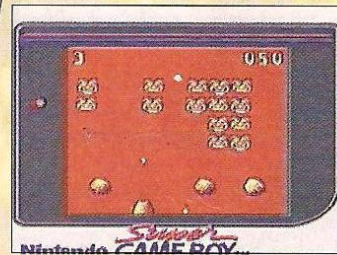
Colocando uma ficha na máquina, você joga um Pac-Man com o Dino



Ponha uma ficha na máquina e jogue um Snake aqui



Aqui você ataca um jogo de memória

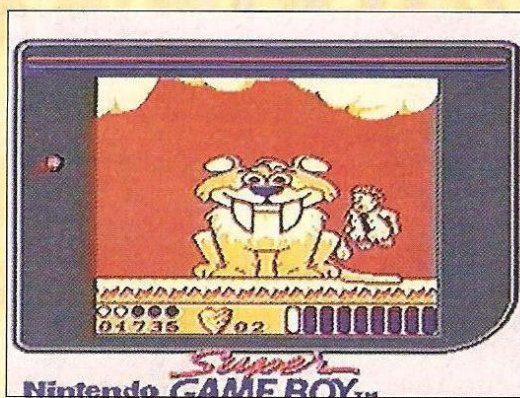
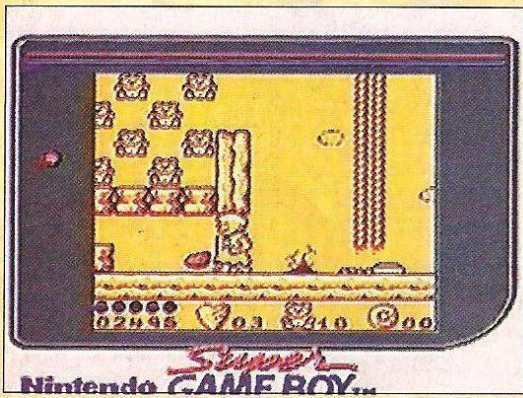


Os pré-históricos estão cheios de graça. Aqui, a fase bônus é a Dino Invaders



**DICA:** aperte o switch para liberar as pedras e com isso pegar os ursinhos

Para derrotar o chefe 1, acerte seu rabo e fique esperto na sombra para ver onde ele irá pular



# MASTER



Por Marjorie Bros

Você tem aquela memória chamada de memória de elefante? Se tem, com certeza lembra que **Road Rash** foi o game que durante muito tempo ditou os padrões de simuladores para 16 bits. Depois de um passeio por



Derrubar o adversário com chutes e socos continua sendo uma boa diversão



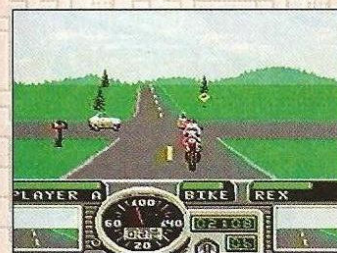
Como na versão para Mega Drive, são cinco circuitos no total



# ROAD RASH



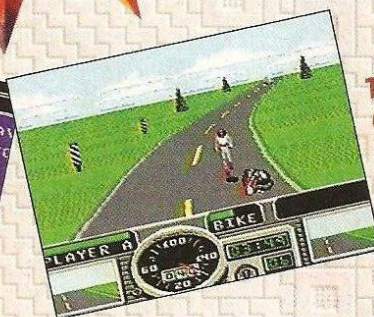
Utilize mais o chute ↑ + 2, que joga o inimigo longe



Cuidado nos cruzamentos em que há carros



Fique com esperto com os policiais que encontrar no decorrer do circuito



Procure não bater muito para não ser retirado da corrida. Navalha aqui não tem vez...

Tome cuidado neste local, pois não há faixa de pedestre

cascudos nele, perca as esperanças: mesmo na opção 2 players vocês não jogam

ao mesmo tempo. Prepare-se, não esqueça o capacete e não ande por aí a menos de 100 por hora.



cinco circuitos, subdivididos em cinco níveis, no 3DO, **Road Rash** vem para os 8 bits do Master trazendo a fórmula infalível que combina velocidade e violência. Como nas versões para Mega e 3DO, ainda são cinco circuitos.

Se você for bom de braço e de briga e cruzar a linha de chegada entre os cinco melhores, vai ganhar uma grana para trocar de moto. E moto é o que não falta no Bike Shop. Você

pode escolher entre cinco máquinas. Mas precisa estar com a grana toda. Nada de prestação. Se você quiser jogar com aquele amigão e aproveitar para dar uns



Aqui, compre uma moto e tente virar um novo Alexandre Barros

ROAD RASH

3.5

MASTER

TEC TOY

4 Mega - Fases N/D

2 Jogadores

Corrida - Password

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



# Golpe Final

Os combos campeões de Mortal Kombat 3 completam a série deste clássico fighting game. Quatro páginas de pancadaria!

Por Baby Betinho

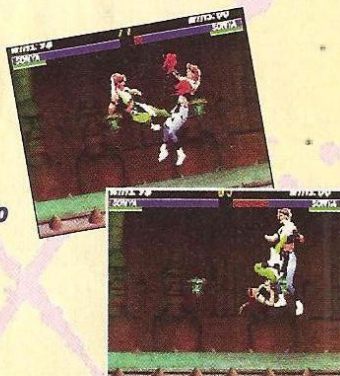
# MORTAL KOMBAT 3

## SONYA



### RISING BIKE: 2 GOLPES (22% DE DANO)

Chegue junto no ar, aperte ←← (↓ e SA) para completar o Rising Bike Kick



### OLHOS NOS OLHOS: 6 GOLPES (31% DANO)



## SEKTOR

### CHEGA MAIS: 5 GOLPES (26% DANO)



### MÍSSIL: 4 GOLPES (40% DANO)



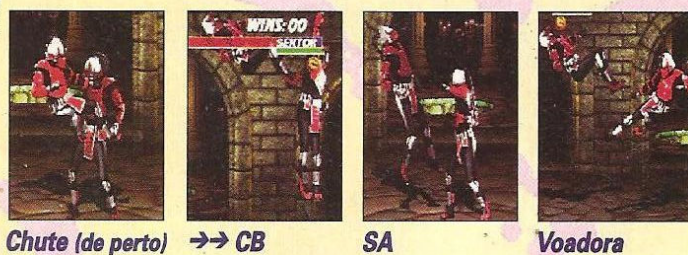
## OS CHUTES E SOCOS DE MK 3

- SA- soco alto (2)    CB- chute baixo (6)
- SB- soco baixo (5)    RN- corrida (4)
- CA- chute alto (3)    D- defesa (1)

(C)- execute os comandos entre parêntesis simultaneamente

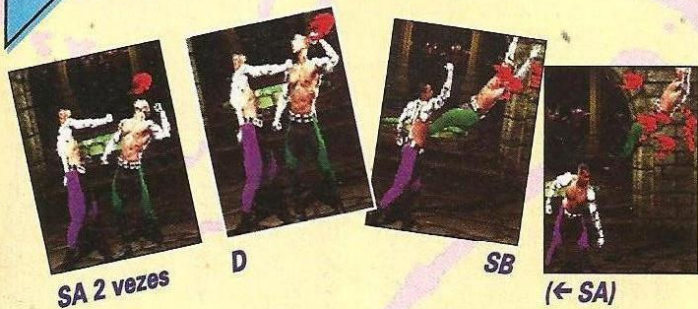
Obs: os comandos se referem aos lutadores à esquerda do video

### CHUTE PROFUNDO: 4 GOLPES ( 31% DANO)

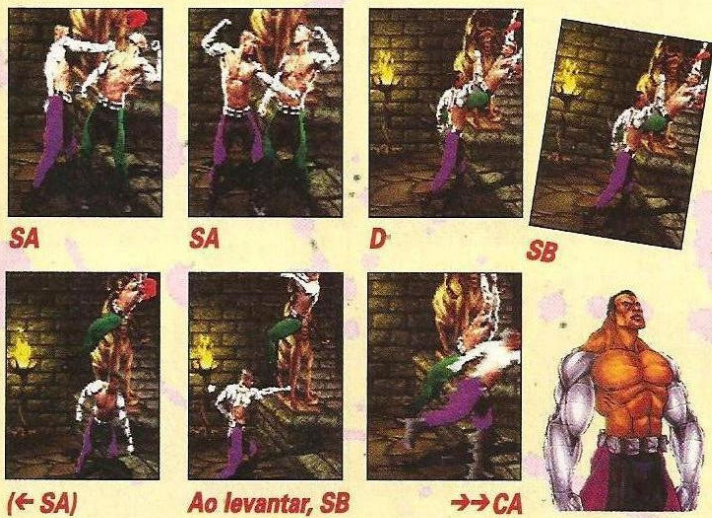


# JAX

**COLA O BEIÇO: 5 GOLPES (24% DANO)**

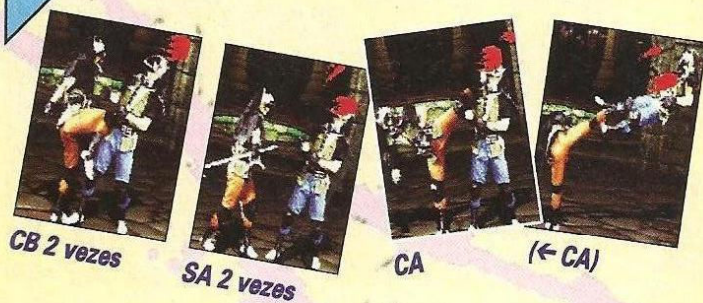


**TRUQUE DA ESQUINA 7 GOLPES (33% DANO)**



# KABAL

**CHEGA MAIS: 6 GOLPES (37% DANO)**



**ENTORTA E BATE: 9 GOLPES (45% DANO)**



# KANO

**CARA A CARA: 5 GOLPES (26% DANO)**

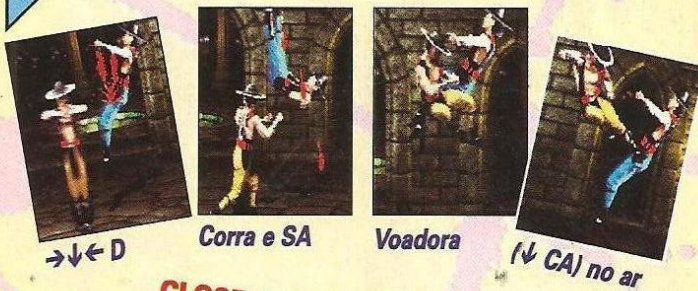


**COMBO AÉREO: 7 GOLPES (40% DANO)**

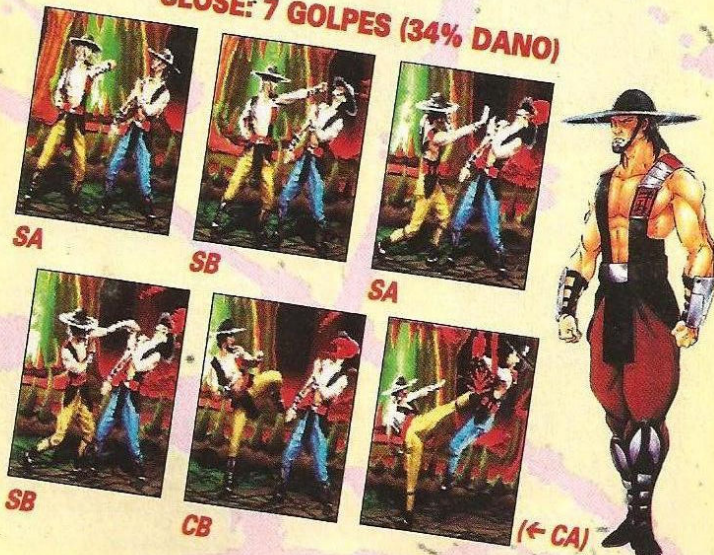


# KUNG LAO

**COMBO DO MALABARISTA: 4 GOLPES (44% DANO)**



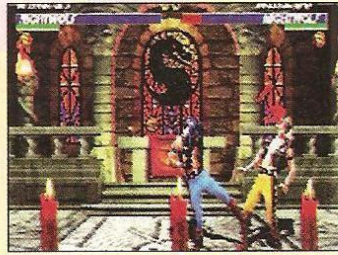
**CLOSE: 7 GOLPES (34% DANO)**



# Golpe Final

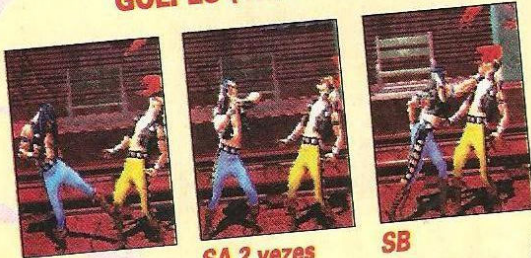
## NIGHTWOLF

**CHEGA JUNTO: 3 GOLPES (19% DANO)**



CA, CA, (← CA)

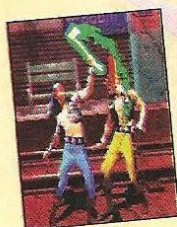
**DUPLO HATCHET UPPERCUT: 2 GOLPES (42% DANO)**



CB

SA 2 vezes

SB



↓ ↘ → SA



Ande perto e  
↓ ↘ → SA



Voadora

## CYRAX

**CHEGA JUNTO: 6 GOLPES (30% DANO)**



SA 2 vezes

CA



SA



CA



(← SA)

**DOUBLE THROW: 2 GOLPES (40% DANO)**



De perto, → SB, e dê o  
Pile Driver Throw de Cyrax

Quando  
seu  
adversário  
sair do  
chão  
depois da  
queda,  
aperte ↓ → D. De perto, (← SB) ou  
(→ SB) para a 2ª vez



## LIU KANG

**EM CLOSE: 7 GOLPES (36% DANO)**



SA 2 vezes

D

CB 2 vezes

(← CB)

**COMBO DA VOADORA: 3 GOLPES (20% DANO)**



Voadora

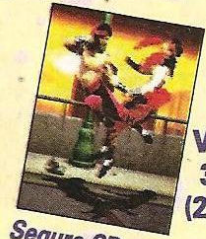


→ SA



→ CA

**COMBO DA VOADORA: 3 GOLPES (24% DANO)**



Segure CB e voadora



Corra e SB



Solte e CB

## SHEEVA

**CHEGA MAIS: 7 GOLPES (42% DANO)**



SA 2 vezes

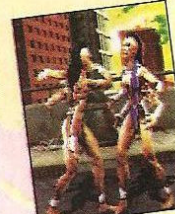
SB

CA 2 vezes

CB



(← CA)



SA 2 vezes

SB



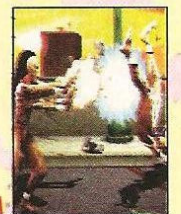
**BOLA DE FOGO: 6 GOLPES (36% DANO)**



(→ SA)



↓ ↘ → SA



# SINDEL

**DANÇA A DOIS; 5 GOLPES (33% DANO)**



**COMBO AÉREO: 6 GOLPES (40% DANO)**



Voadora



↓ SB no ar

# SUB-ZERO

**COMBO DO GELO: 4 GOLPES (36% DANO)**



**EM CLOSE: 6 GOLPES (30% DANO)**

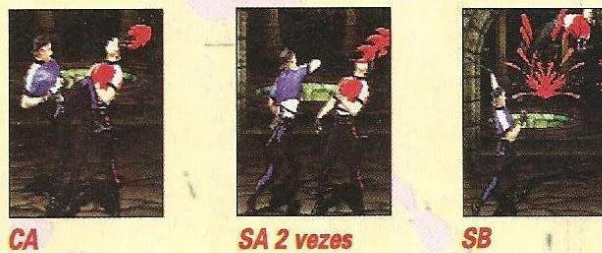


# STRYKER

**CARA A CARA: 4 GOLPES (23% DANO)**



**DESPACHE O INIMIGO: 6 GOLPES (45% DANO)**



Ande e SA

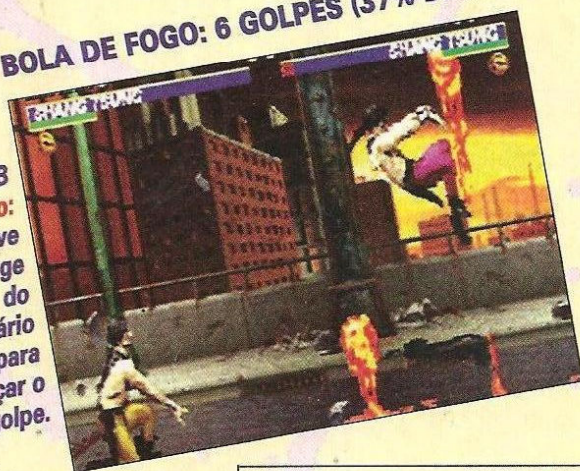


→ CA

# SHANG TSUNG

**BOLA DE FOGO: 6 GOLPES (37% DANO)**

→←← CB  
**Atenção:**  
você deve  
estar longe  
do  
adversário  
para  
começar o  
golpe.



**DE PERTO: 5 GOLPES (27% DANO)**

De perto, aperte CA, SA 2 vezes, SB e (← CA)



Quando o cara começar a cair, aperte ←→ SA e ele irra receber 3 bolas de fogo



# ESPORTE TOTAL

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

32X



**DICA:** quando estiver de pitcher (arremessador), tente botar efeito na bola



**DICA:** não fique só assistindo a rebatida. Tente pegar a bola!

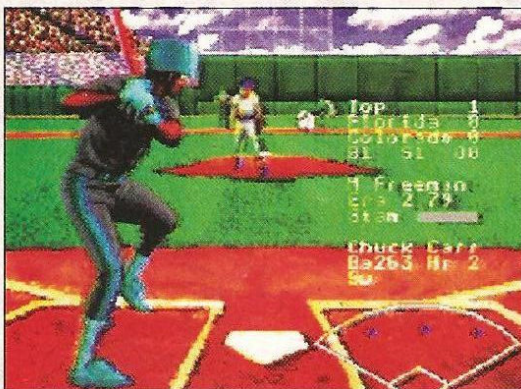
## RBI BASEBALL

■ **32X ganha o campo dos sonhos com o taco de RBI**

Em vez de lançar uma nova versão para o Mega Drive, a Time Warner resolveu explorar o 32X. Os fãs de beisebol estão garantidos. **RBI** possui todos os times da MLBPA (a Liga do beisebol), com estatísticas, todos os campeões desde 1986 e todos os times All-Stars até 1990. Além disso, você pode criar seu próprio time com estrelas de vários campeonatos. Na opção de jogos, há um amistoso contra o computador, um campeonato,

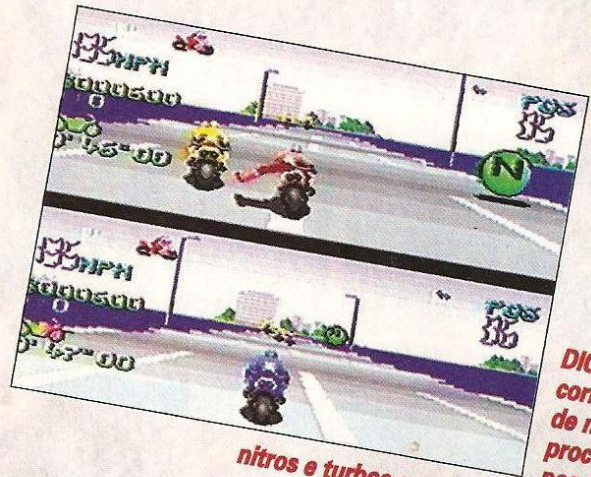
play-offs ou World Series. Pode-se também treinar o ataque, a defesa ou qualquer situação de jogo. Os controles estão melhores do que nunca. Os jogadores se jogam nas bases com precisão e as rebatidas e arremessos são bem feitos. Os gráficos são no estilo de desenho animado. Uma visão nova e permite que você observe os jogadores de perto. No que parece ser uma mistura dos melhores jogos de beisebol, **RBI** se destaca nos campos do 32X.

RBI BASEBALL		4.0
Time Warner		
16 Mega	Beisebol	
2 Jogadores	Continue	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
		1 2 3 4 5



**DICA:** você só pode usar 5 arremessadores em cada partida. Quatro deles precisam ser "relievers". Tente ficar o máximo possível com o primeiro

SNES



**DICA:** nas corridas de moto, procure pegar os nitros e turbos espalhados pela pista

## FULL THROTTLE

■ **Esqueça os gráficos e acelere a moto e o jet-sky**

**Full Throttle** tenta competir com os jogos de corrida da nova geração, como **Ridge Racer** (PlayStation) e **Daytona USA** (Saturn). Disputa desequilibrada, já que o game não pode fazer uso de gráficos poligonais e texturas. Mas não se deixe enganar pelos gráficos. O jogo, **sim**, não tem nada a ver com o game da Lucas Arts para PC -este sim um verdadeiro campeão de



**Antes da corrida, você pode fazer compras para sua moto**

provas- pode ser tão divertido quanto os moderninhos. Você pode escolher apenas uma modalidade. Ou, se preferir, pode correr uma prova com moto e outra com jet-sky. Antes da prova você passa na loja e equipa sua motoca ou o jet. Depois é só acelerar em dois modos, o championship ou o weekend.



**Com o jet-sky, distribua porradas (L ou R) para não ser jogado no mar**

FULL THROTTLE		3.5
CYBERSOFT		
8 Mega	Corrida	
2 Jogadores simult.	Password	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
		1 2 3 4 5

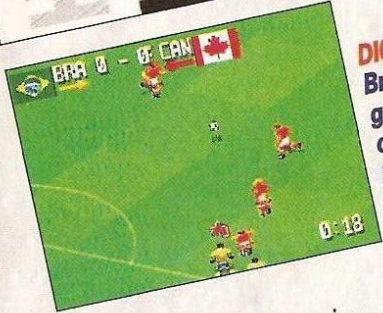


MEGA

SNES



**DICA:** obtenha a vantagem em amistosos com o Brasil. Todos os jogadores são craques



**DICA:** com o Brasil, chute no gol sempre com o jogador Strike 2, pois ele tem um ótimo arremate



**DICA:** se estiver com um jogador craque, aperte C na linha de fundo para ele cruzar

uma performance parecida. A torcida é bem animada, lembrando dia de estádio cheio. O som dos chutes é bem real, dando a impressão de que você está no gramado.

## EMOÇÃO SEM ESTRELAS

Se você estiver procurando por um ótimo e novo jogo de futebol, sem se preocupar com as vedetes do esporte, está na hora de você jogar **Head-on Soccer**. Vai ser como descobrir um Edmundo ou um Romário ainda garotos jogando pelada na praia. Só vai ficar faltando o mar.

## HEAD-ON SOCCER

■ Novo futebol de polivalentes chega ao Mega e ao SNes

É bom mandar ver um café da manhã reforçado, do tipo leite com aveia e ovos com presunto, pois você vai precisar de toda força para suportar a ação acelerada de **Head-on Soccer**.

### FUTEBOL PRA VALER

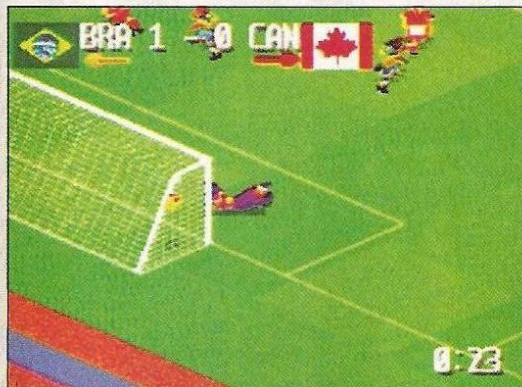
No total são 51 times de diferentes países prontos para jogar partidas amistosas ou campeonatos pra valer. Não é uma Copa do Mundo e nem tem a

FIFA, o que é melhor, pois o jogo tem um clima de arcade e não de uma simulação. Todo o realismo foi renovado para uma maior e mais rápida jogabilidade. Todos os times possuem craques com habilidades especiais que podem fazer grandes jogadas e até cavar faltas. Nos amistosos você pode escolher no máximo 6 craques para compor seu time ao lado dos indispensáveis Dunga. No campeonato você precisará conquistar os craques. Na versão para SNes usam-se os 6 botões dos controles, proporcionando diferentes combinações para movimentos e jogadas. Já a versão para Mega Drive possui menos botões, mas maior rapidez nos controles. Os gráficos estão acima da média em ambos os



**DICA:** não fique só olhando a rebatida. Tente pegar a bola!

sistemas. No SNes, o estádio é bem detalhado e os personagens tem uma boa movimentação. No Mega Drive há uma boa visão do campo, tornando os passes mais fáceis, além de os personagens terem um tamanho médio. As cenas de gol e falta são um pouco fracas, mas isso não afeta o jogo. Os sons também são bons. O barulho da torcida é bem forte no SNes, assim como os apitos e outros efeitos sonoros. A música é um pouco limitada. No Mega Drive o som tem



**DICA:** quando estiver na defesa, aperte Y para tirar o oponente da jogada. Não chute de novo quando ele estiver caído, senão você receberá um cartão amarelo

**DICA:** o jogador rastafari do Brasil Tricky tem um movimento especial. Ele pode sair com a bola sem perdê-la



### HEAD-ON SOCCER SNES / U.S Gold

4.0

16 Mega	Futebol				
5 Jogadores	Password				
Gráfico	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■
Controle	■	■	■	■	■
Fun Factor	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

### HEADON SOCCER MEGA / U.S Gold

3.8

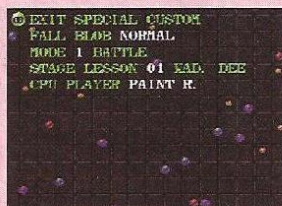
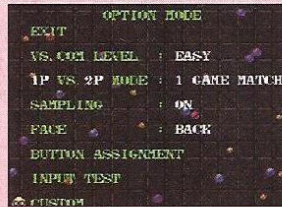
16 Mega	Futebol				
4 Jogadores	Password				
Gráfico	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■
Controle	■	■	■	■	■
Fun Factor	■	■	■	■	■
	1	2	4	5	

# SUPER GP DICAS

Depois de atropelar as máquinas de Daytona USA (Saturn) com um cavalo, descobrimos como correr com dois cavalos. É mole? Prepare sua sela e cavalgue também no 32X (Space Harrier), no SNES (X-Men) e no Mega, 3DO...

## SNES

### KIRBY'S AVALANCHE SPECIAL CUSTOM MODE

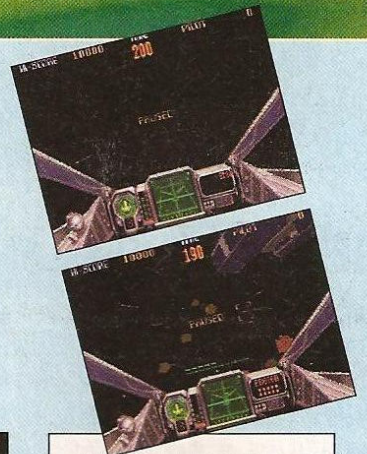


Para ter acesso ao Special Custom Mode, comece um jogo normal e segure os botões A, B, X e Y no controle 2. Aperte Reset e solte os botões. Vá para Options e você encontrará o Special Custom.

## 32X

### STAR WARS ARCADE

#### TIMER RESET, FREEZE TIMER E SOUND TEST



Pause o jogo e aperte os seguintes botões para cada truque:

**Timer Reset**  
←↓ AC ↓↑

**Freeze Timer**  
↓BB ↑→←

**Sound Test**  
↑→← A↓C

## SEGA CD

### KEIO FLYING SQUADRON

#### LEVEL SELECT AND HIDDEN GAME

##### LEVEL SELECT

Na tela Start Game e Options, aperte:

→←→←↓↑↓↑→→→

##### HIDDEN GAME

Para jogar o Super Catch Game, aperte, na tela de Start Game e Options, ←←→→↓↑↓↑ e Start



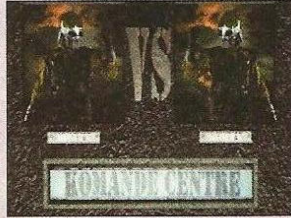
**JOGUE COM OS LUTADORES SECRETOS**

**F7**



Entre na tela player-select e leve o cursor aos lutadores nesta ordem: Ryu, Ken, Cammy, Chun Li, Honda, Balrog, Blade, Akuma e Blade. Com o cursor no lutador, aperte ao mesmo tempo chute rápido e soco rápido e vá ao próximo lutador.

**KYBER**



Vá à tela player-select e leve o cursor direto até Honda. Em seguida, leve o cursor até os lutadores, na seguinte ordem: Ryu, Honda, Balrog, Honda, Ryu, Honda, Balrog, Honda, Ryu, Honda, Balrog e Honda. Aí, aperte os 3 botões de soco juntos.

**ARKANE**



Para jogar com Arkane, vá à tela player-select e leve o cursor até Blade. Aperte 2 vinte vezes e, depois os 3 botões de chute ao mesmo tempo.



**Special Moves**

**ELECTRIC ARC**

Segure SF e solte **CHOKE**

De perto, segure SF depois solte

**TELESCOPIC**

**STANDING PUNCH**

→→ e SR

**TELESCOPIC**

**CROUCHING PUNCH**

→→↓ SF

**TELESCOPIC**

**STANDING KICK**

→→ CM

**INTERRUPT MOVE**

→ e CR

**Super Moves**

**SUPER BLASTING FLAME**

↓↘→↓↘→ S

**SUPER MOVE**

**RECHARGE**

Segure CR e SM ao mesmo tempo, aperte

→→ e solte CR e SM juntos

**TELEPORT**

Em direção ao oponente

**De longe:** →↓↘ e,

juntos, SR, SM e SF

**De perto:** →↓↘ e,

juntos, CR, CM e CF

Para distanciar-se

**Em close:** ←↓↘ e,

juntos, SR, SM e SF

**De perto:** ←↓↘ e,

juntos, CR, CM e CF



**Special Moves**

**ELECTRIC ARC**

Segure SF e solte

**CHOKE**

De perto, segure SF e solte

**BOOT KNIVES**

Aperte ↓↓ C

**KNIFE KICK**

Quando estiver no ar, aperte CM

**TELESCOPIC**

**CROUCHING PUNCH**

aperte →→↓ e SF

**TELESCOPIC**

**STANDING KICK**

→→ CM

**FIRE CLOUD**

Faça a sequência:

←↙↓↘→ e S

**AIR BLADE**

Quando estiver no ar,

aperte ↓↘→ e S

**KNIFE THROW**

→↔→ e S

**FLAME THROWER**

→↓↘ e S

**INTERRUPT MOVE**

→ e CR

**FIRE BLAST**

2, 1, 4 e C

**STUN ROD**

Segure SM e solte

**Super Moves**

**SUPER TELEPORT**

De perto, pressione

←↓↙←↓↙ e S

**SUPER RECHARGE**

Segure juntos CR e CM e aperte → duas vezes.

Depois, solte CR e CM

**SUPER BLASTING**

**FLAME**

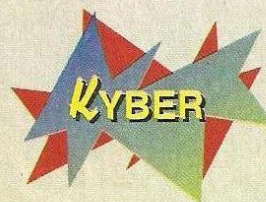
↓↘→↓↘→ S

**SUPER ROTATOR**

**ATTACK**

Segure para " e depois

aperte →↔→ S



**Special Moves**

**CHOKE**

De perto, segure SF e solte

**FIRE CLOUD**

←↙↓↘→ e S

**FIRE BLAST**

↓↙← e C

**FLAME THROWER**

→↓↘ e S

**INTERRUPT MOVE**

→ e CR

**Super Moves**

**SUPER BLASTING**

**FLAME**

↓↘→↓↘→ e S

**SUPER RECHARGE**

Segure juntos CR e CM.

Aperte → duas vezes e

solte CR e CM

**GLOSSÁRIO**

C- chute

S- soco

CR- chute rápido

SR- soco rápido

SM- soco médio

CM- chute médio

SF- soco forte

CF- chute forte

# SUPER GP DICAS

## SNES

### WARLOCK

#### PASSWORDS

Caso você não consiga passar de um certo ponto do jogo, essas passwords vão ajudá-lo a ganhar algumas fases. Na tela título, escolha a opção "preparations" e entre na tela de passwords. Para conseguir as pedras entre com os seguintes códigos:

- Pedra 2:** GRKKL
- Pedra 3:** SHPJL
- Pedra 3 (cont.):** CDJHL
- Pedra 4:** BRSH
- Pedra 4 (cont.):** HBLST
- Pedra 5:** THKTH
- Pedra 5 (cont.):** DCTFF
- Pedra 6:** BSTJK
- Pedra 6 (cont.):** LHBHL
- Pedra 6 (cont.):** DFGBH

## SATURN

### PANZER DRAGOON

#### JOGUE SEM O DRAGÃO

Para jogar sem o dragão (como **Space Harrier**), primeiro ligue o Saturn sem o CD. Na tela Data Memory, vá para a opção Language e escolha Deutsch. Carregue o CD e vá para a tela título. Leve o cursor para Skill setting e aperte ←↔→↑↓ L, R e Start.



## G.B.OY

### KIRBY'S PINBALL LAND

#### DIRETO AOS CHEFES

Na tela título, segure ← e aperte A, B e Select simultaneamente para ir para a tela Ranking. Agora você poderá ir direto para o chefe que quiser.



## SNES

### AEROBIZ SUPER SONIC

#### HIDDEN FLAG GAME

Você pode jogar o flag game em uma partida já começada ou em uma nova. Comece um jogo e espere o menu bar aparecer. Escolha o



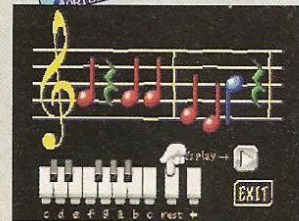
símbolo semelhante ao controle do SNes, aperte A e depois Select para começar o jogo no local em que você quiser identificar a bandeira.



## 32X

### TEMPO

#### PASSWORDS



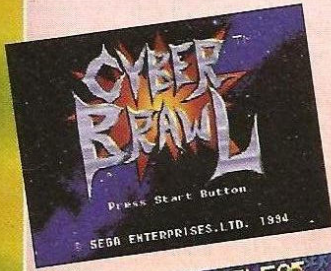
Digite os seguintes códigos na tela de passwords:

- Hi-Fi Performance:** F, 1° C, A, 1° C, G, 1° C, F, Rest
- Indigestion Performance:** D, D, B, A, G, Rest, B, D
- Circus Performance:** D, A, F, E, 1° C, E, A, Rest
- Jungle Performance:** F, 1° C, G, 1° C, A, 1° C, Rest, G, 1° C
- Winter Performance:** A, Rest, E, Rest, 1° C, Rest, G, C
- Final Performance:** G, Rest, G, G, E, D, B, Rest

**32X**

## COSMIC CARNAGE

JOGUE O "CYBER BRAWL" GAME



Desligue o console e segure os botões X, B, Z e ligue de novo. Agora você poderá jogar um jogo chamado Cyber Brawl com lutadores novos.

**G.B.OY**

## CONTRA 3: THE ALIEN WARS

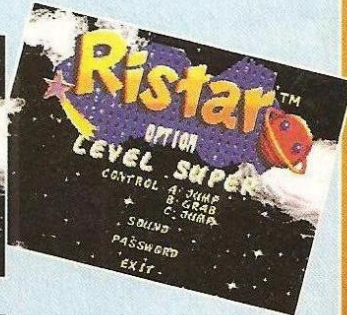
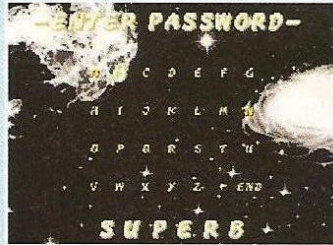
FÁCIL ATÉ O FINAL

Agora você pode ir até a quarta fase no modo fácil (normalmente você iria só até a terceira). Na tela de abertura mova o cursor até "password" e aperte Start. Na tela de password, digite o código 21LN. Você será mandado para a quarta fase do modo fácil. Bom proveito.

**MEGA**

## RISTAR

HIDDEN SUPER DIFICULTY LEVEL



Na tela de Password, digite **SUPERB** para ter acesso a um nível mais difícil

**3DO**

## SHOCK WAVE

ÉLVIS NÃO MORREU

Você deve jogar normalmente até o décimo nível. No começo da fase, aparece uma base lunar maior que as demais. Atire e sobrevoe a base novamente. Você

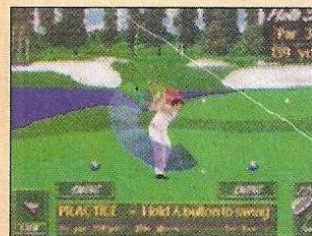


verá Elvis com sua jaqueta amarela. Só não peça para ele sair rebolando e cantando.

**MEGA**

## NBA LIVE '95

JOGUE GOLFE



Comece um jogo para exibição e escolha qualquer time. Quando chegar na tela de controle, opte por

começar um novo jogo. No lugar do nome do usuário entre com **Reflog** para jogar uma partida de golfe secreta.

**NEO GEO**

**NEO CD**

## WORLD HEROES PERFECT

CONTROLE ZEUS + PERSONAGENS MINIATURAS

Funciona nos Neo Geo domésticos. Entre no options e coloque o jogo em VS. Na hora de escolher o lutador, faça-o com B e C pressionados. Assim você escolhe o lutador Zeus. Na hora de escolher o adversário controlado pela CPU, pressione o botão B. O inimigo vai ficar bem minúsculo.

### PUBLICIDADE

## TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1  
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.  
Tel. 843 9021  
TILT'S 3  
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21  
Tel. 583 3468  
TILT'S 4  
Av. Heitor Penteado, 1928  
Tel. 65 5393

Master System

PlayStation

Neo Geo CD

Game Gear

Mega Drive

Game Boy

Super Nes

PC Engine

Playdia

Nintendo

Neo Geo

Jaguar

Saturn

SALÃO DE JOGOS

Loações

Vendas

Assist. Técnica

32 X

3DO

# SUPER GP DICAS

## SATURN

### DAYTONA USA

#### CAVALO BEM FÁCIL

Durante a tela título, mantenha apertado **↵**, A, B, X e Z. Sem soltá-los, aperte Start. Entre no Saturn Mode e você vai notar que todos os carros e o cavalo estão lá. Só falta a dica de pegar o cavalo 2 na manha.

## PUBLICIDADE

### BITS & GAMES



CARTUCHOS  
SNES ORIGINAIS  
A PARTIR DE  
**R\$ 35,**

## PROMOÇÃO

GANHE **1** BRINDE

**BITS & GAMES**  
NA COMPRA DE CARTUCHOS.

ATENDEMOS VIA SEDEX

**LIGUE JÁ!**

(0123) **22.5422**

RUA JACI, 27 SANTANA  
SJCAMPOS SP

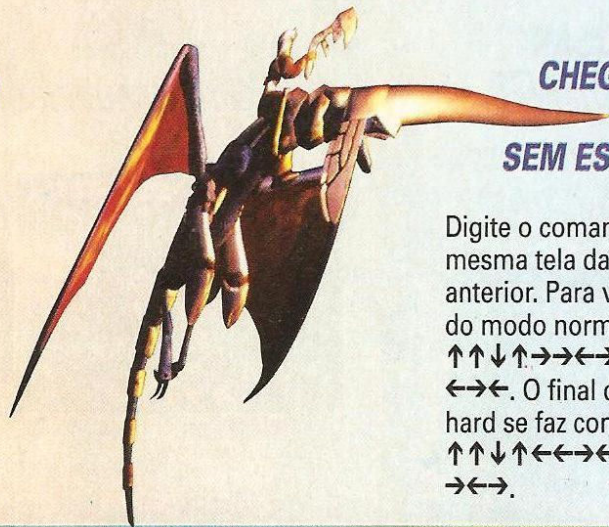
PÁGINA

## SATURN

### SELEÇÃO DE TIRO LAZER NA MOLEZA

Na tela de título (aquela que aparece Normal Game, Options), entre com **↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X**. Comece o jogo. Na tela de "Episode 1", mantenha pressionado um dos botões (A, B, C, X, Y ou Z) e ganhe o tiro ou laser correspondente.

## PANZER DRAGON



### CHEGUE AO FINAL SEM ESFORÇO

Digite o comando na mesma tela da dica anterior. Para ver o final do modo normal, faça: **↑↑↓↑→→←→↓↑↓←←→←**. O final do modo hard se faz com: **↑↑↓↑←→←→↓↑↓↑↓→→←→**.

## SATURN

### GRAN CHASER

#### MAIS PISTAS



Termine o jogo no modo Advanced e entre no modo Free Run. Note que no Advanced há uma pista chamada "Armasatelles Level2".

## SATURN

### ASTAL



#### MODO SECRETO

Para entrar nesse modo, digite no controle 2, na tela de options: **←→←→↑↓ L R Start**. Agora pode-se entrar com 99 vidas. Aí entre

com o código **↑↓←→ L R A Y C Z B X**, no controle 1 e na tela título. Entre no jogo, pause e digite: **↑ Y ← A ↓ B → C** (invencibilidade), **↓ R ↑ L X A Y B Z C → ←** (para recarregar a energia) ou **L A R C B** (morte instantânea).



## SNES

### ROCKMAN 7

#### ROUND1. FIGHT!!

Digite a password **1415 5585 7823 6251**. Ela dá todas os itens e armas e o leva direto à última fase. Se entrar com esta password com os botões L e R pressionados, vai para o modo Street Fighter.



Fight!!

**Golpes do Rockman:**  
**↓↘→ + Y, ↓↓ + B e ↑↑.**

**Golpes de Forte:** **→↓↘ + Y, →→ + Y no ar e ↑↑.**

**NEO GEO NEO CD**

**WORLD HEROES PERFECT**

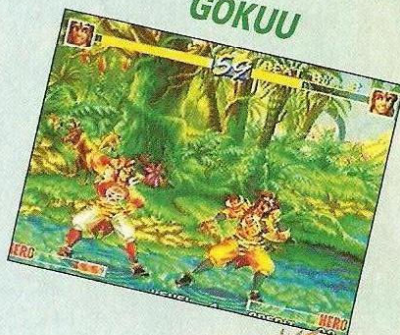
**CONTROLE OS MESTRES**

**NEO - DIO**



Na tela de seleção de personagens deixe o botão B pressionado e, sem soltá-lo, digite ↑↑↓↓←→ e B+C. Digite de forma precisa e rápida. Se falhar, tente até conseguir.

**GOKUU**



Na tela de seleção de personagens, mantenha o C pressionado e, sem soltá-lo, digite ↑↑↓↓←→ e B+C. Digite de forma precisa e rápida. Se falhar, tente até conseguir.

**NEO DIO**

- Sonic Saber  
↓↘→ + soco
- Ground Saber  
↓↘→ + chute
- Burning Claw  
↓↙← + soco
- Freezing Claw  
↓↙← + chute
- Break Thunder Claw  
↓↘→ + soco
- Rolling Smash  
↓↑ + chute
- Meteor Smash  
↙↘↑ + chute no ar
- Ultimate Beast (fatal)  
↓↙← + BCD

**GOKUU**

- Kohtenshoh  
→↓↘ + chute
- Hisenkou  
↓↑ + soco
- Kohgansai  
→↘↓↙←↑ + chute no ar
- Yohbyohshu  
↓↙← + BCD
- Kintoum Shohrai  
→↘↓↙← + chute
- Seitenbu (fatal)  
↓↘→↙←↓↘→ + AC

*Obs: os golpes são para os lutadores que estiverem à esquerda do vídeo. Os golpes fatais só podem ser acionados quando a energia estiver piscando.*

LOCAÇÃO E VENDAS  
VIA SEDEX PARA  
TODO O BRASIL



3DO - NEO CD - PLAYSTATION  
SATURNO - SUPER NES - MEGA DRIVE

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS

R. Profº Francisco de Domênico nº 948  
Jd. Bom Retiro - Santos - Tel/Fax: (013) 230.4449

VIDEO & GAME



LOCADORA

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

LOCAÇÃO E VENDAS



**NEO GEO NEO CD**

**DOUBLE DRAGON**

**MUDE O TAMANHO DOS LUTADORES**

Durante o jogo, dê uma pausa e aperte um dos quatro botões para mudar o tamanho dos personagens. Funciona nos Neo Geo domésticos.

*Dica dos jogadores da Tilt's Game.*

**P.STATION**

**GUNNERS HEAVEN**

**MAIS CÓDIGOS SECRETOS**



Na tela título aperte Select com os botões L1, R1, L2 e R2 pressionados.

Digite os códigos:

- SS para 999 de power
- YI para ter 9 bombas.
- TY para morrer no primeiro dano.
- MK para ir à fase 5.
- HT para ir à fase 6.

**SNES**

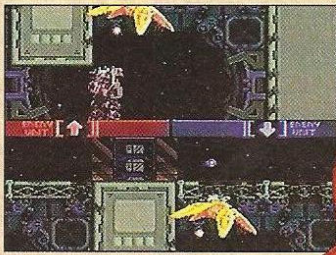


**Por Lord Matias**

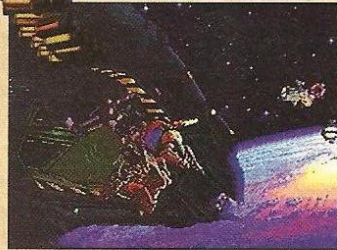
**Metal Warriors** foi feito para aqueles caras que adoram colocar o dedo no botão de tiro. Como eu também não dispense uns disparos, resolvi estralhar este cart. Mas não foi fácil. **MW** entra para a história de **SGP** como um dos detonados mais difíceis.

O maior problema está em sair de uma missão pronta são e salvo. Coisa que envolve inteligência, paciência e cautela. Mas não se

preocupe, você não está sozinho. Os controles dos personagens estão quase perfeitos e isso conta muito na hora do apuro. O único momento em que o carinha fica devendo uma resposta mais rápida aos comandos é na hora de voar. Os gráficos são bem feitos e dão uma



**No modo 2 jogadores, destrua seu adversário no estilo Death Match**



**Tudo começando a rolar: prepare-se para o pior**

visão pra lá de completa do jogo. Você pode jogar com duas visões, ou seja, com o bonequinho dentro ou fora do robô. Os sons são de arrepiar: desde os barulhos de tiros até a trilha musical. Aliás, música que você, com certeza, vai decorar, já que

ela terá o imenso prazer de acompanhá-lo enquanto você estiver detonando todas as fases deste game. E isso não é muito rápido, acredite.

# METAL WARRIORS

## DETONADO!

**METAL WARRIORS**

**3.8**

SNES

KONAMI

16 Mega - 9 Missões

1 Jogador

Ação - Continue

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



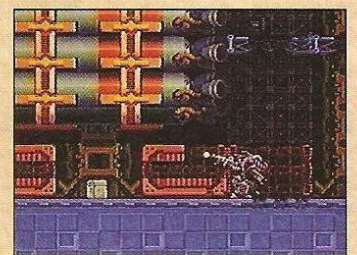
Sua missão de estréia é localizar o mais rápido possível a agente Marissa e dar o fora o quanto antes conseguir.



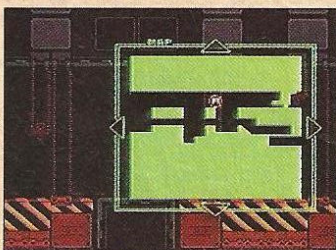
**As caixas com números melhoram sua arma**



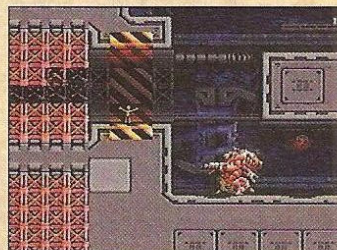
Das mulheres às naves. Agora você tem de trazer a nave intacta. Para isso, contará com 3 nitros, o que ajuda muito.



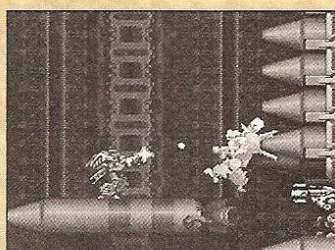
**Destrua as caixas e colha os itens escondidos, como a energia. Você precisará deles**



**Aperte Start e veja no mapa onde ir atrás de seu objetivo**



**Resgate essa agente e ache a saída com ajuda do mapa**

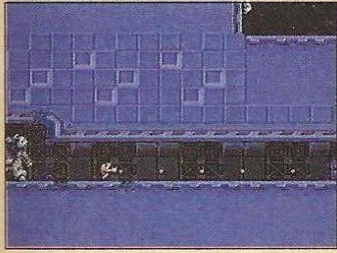


**Espere os atiradores de laser dispararem antes de prosseguir**



**Atire sem parar nos inimigos com escudo para detoná-los**





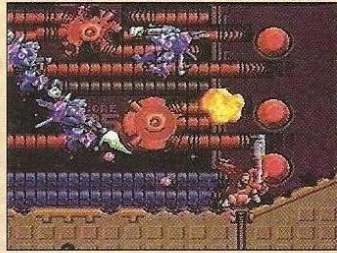
*Daqui para frente, você terá de seguir sem o seu robô. Aperte Select e desça dele para completar a fase*



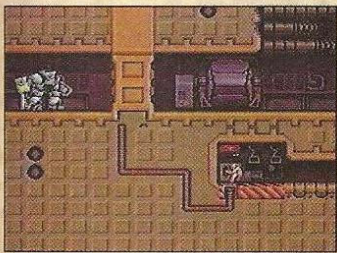
*Usando este tiro, o que tem o ícone "S", as bolhinhas vão atrás dos inimigos por você. Aproveite*

### MISSÃO 3 WAR ON THE ROCK

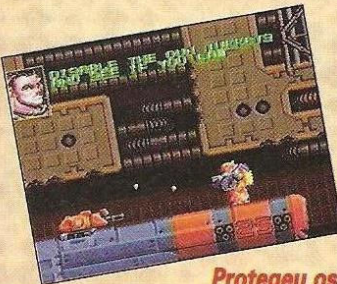
Os suprimentos da base inimiga estão protegidos por um escudo em um asteróide. O escudo será destruído. Proteja sua nave e os geradores "core".



*Após desligar os geradores para criar as passagens, sua missão é não deixar os geradores "core" serem destruídos*



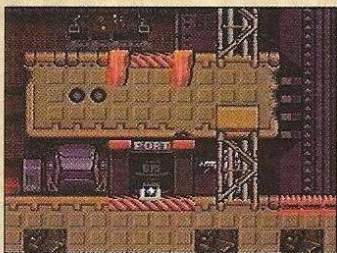
*Nesta parte, você terá de deixar seu robô e desligar a passagem. Assim, as barreiras somem e você ainda ganha um robô*



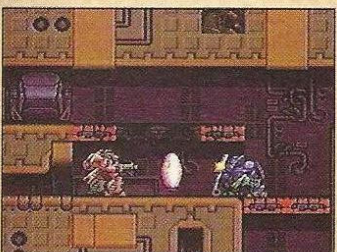
*Proteja os geradores? Então é hora de destruir os canhões que estão sobre a nave*



*Fique atento e veja bem onde deixa seu robô, senão os homenzinhos entram nele*



*Sempre que precisar, volte para o começo da fase e recarregue sua energia*



*Com esse robô, aperte X, largue o escudo na sua frente e atire*



*Aqui, use o robô de reserva lá em cima, ele é mais rápido*



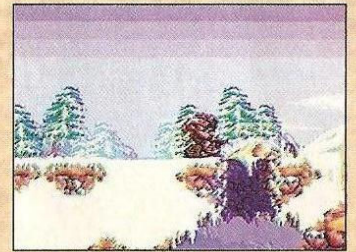
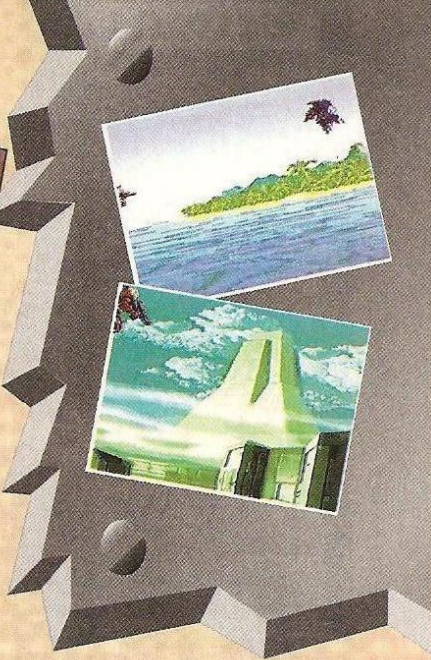
*Depois de destruir os canhões, desça do robô e assuma o comando da nave*

### MISSÃO 4 SHIP DEFENSE

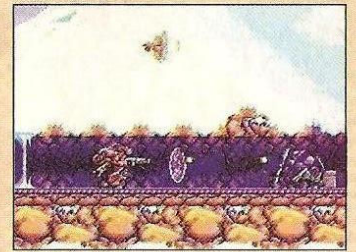
Você foi promovido a capitão. Você terá duas novas unidades - as Prometeus - com dois bons pilotos para proteger sua nave.



*Nesta missão, apenas proteja sua nave. Fique na torre de comando e detone os inimigos que pintarem pela frente*



*De início, detone os caminhões e ande para criar passagens secretas e pegar armas*



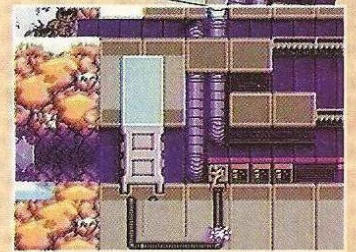
*Use sempre o escudo, não dea para ir adiante sem ele*

### MISSÃO 5 FRONTAL ASSAULT

Hora de partir para o ataque. Seu principal objetivo é destruir um canhão anti-aéreo que está no fim da missão.



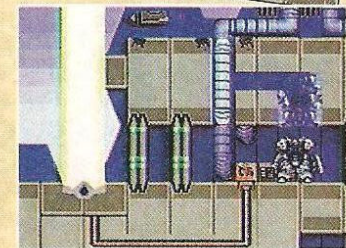
*As bolas teleguiadas vão detoná-lo se você for por cima*



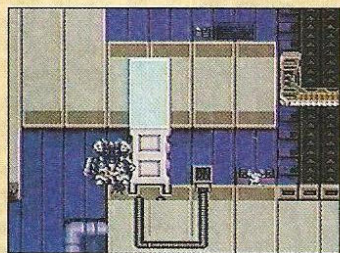
*Deixe o robô e vá desativar passagens com o homenzinho*

# METAL WARRIORS

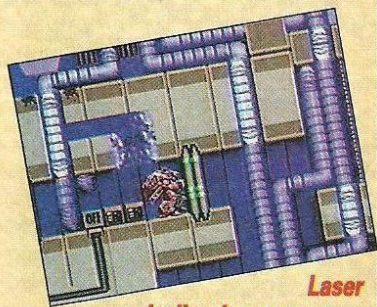
## DETONADO



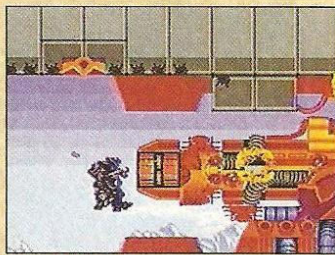
*Chegando neste ponto, detone os canhões e volte por baixo para abrir as passagens que restaram e desligar o laser central. Aí, enfrente o canhão gigante*



*Largue o robô em cima para os inimigos não se apossarem dele*



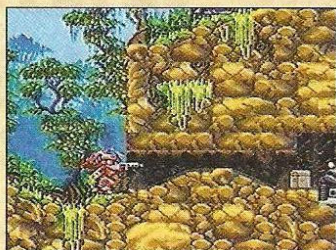
*Laser desligado, recarregue sua vida, suba e pau no supercanhão*



*Depois de chegar no hangar, comece eliminando todos os canhões. Tudo detonado? Aí só sobra o central. Com esse não se preocupe, é uma das suas missões mais fáceis*

### MISSÃO 6 JUNGLE WAR

*O inimigo foi para uma base subterrânea na costa do Chile. Sua missão é localizar e roubar a nova unidade de combate aéreo.*



*De cara, destrua o inimigo por trás e libere o item quando der a volta*



*O mesmo esquema: desça do robô e abra a passagem*



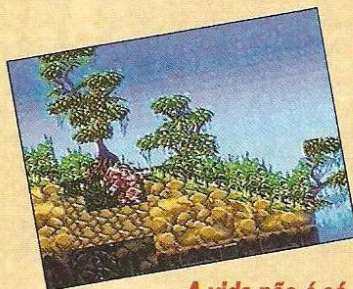
*Tenha cuidado com inimigos novos, como este lança mísseis*



*Pegue lá em cima o robô mais forte. Tenha cuidado com as minas no chão, ele não voa*



*Muita atenção: pode rolar uma avalanche a qualquer momento*



*A vida não é só tiro pra tudo quanto é lado. Às vezes é preciso usar também a inteligência. Como aqui, para descobrir passagens secretas*



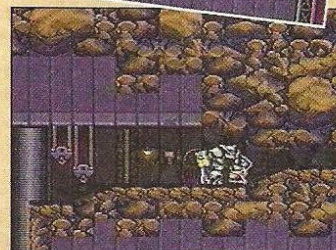
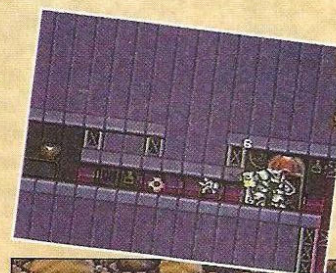
*Aqui você encontra a saída da fase subterrânea*



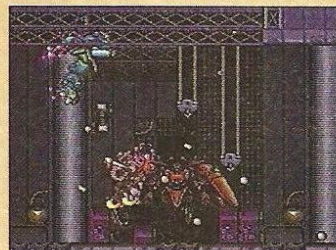
*Cuidado ao dirigir a aranha, os comandos são invertidos*



*Este é o melhor robô para esta parte da fase. Sua grande vantagem é utilizar o poder de correr sobre as plataformas. Aproveite*



*O grande lance neste ponto é a troca de robôs. Deixe seu robô quando ele estiver para explodir e pegue o outro logo depois de tere aberto a passagem*



*Agora, para finalizar, enfrente este chefe. O chão pode ser destruído, deixando você pegar recarregadores de energia*



*Deixe seu robô do lado do chão de fogo e vá com o bonequinho. Pegue a nave que pintar e saia*



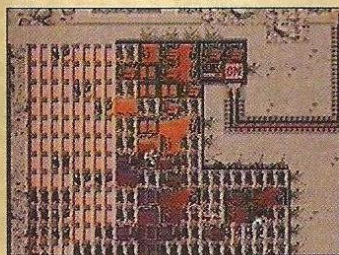
**Ainda com a nave, destrua os canhões para poder subir sossegado**



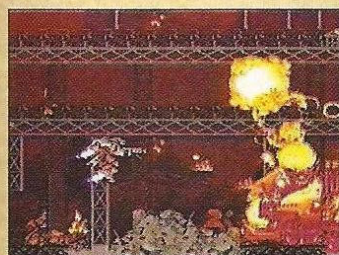
**Você tem de desativar todas as passagens e pegar a nave. Quando conseguir, vá para a saída, que está lá no céu. Amém!!**



**Agora seu grupo irá operar na zona 4. Seu trabalho é evitar que as forças Axis consigam destruir a sua base.**



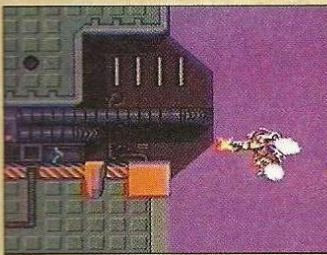
**Destrua o prédio, pois há passagens e itens escondidos nele**



**Proteja a zona 4. Você também tem de destruir 3 superlagartos**



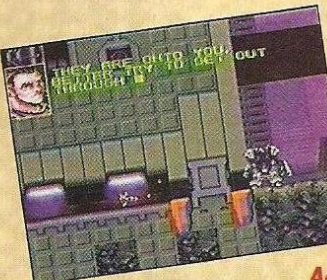
**Sua tarefa agora é entrar na torre e pegar a chave de comando. Depois disso, mais nada. Só resta dar no pé.**



**Antes de começar a missão, suba com o robô e desative a passagem que há lá em cima**



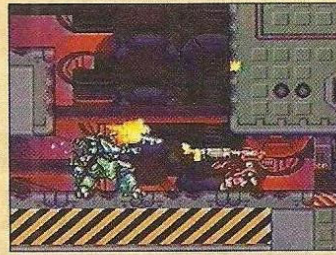
**Aqui você assume o comando e pega a chave. Depois, é só encontrar a saída**



**Ao chegar à saída, tudo indica que eles fecharam a passagem. Use o mapa para achar outra**



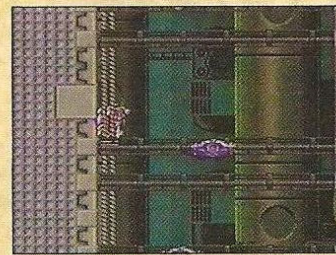
**Mexa-se em zigue-zague para cima no mapa. Pegue embaixo o Prometheus que é mais forte**



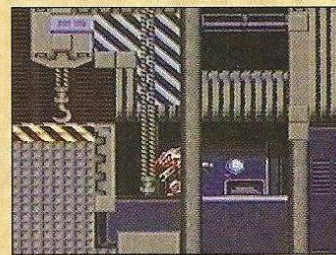
**Antes de chegar ao chefe que você tem de destruir, quebre todo o chão. Aí é só enfrentá-lo, mas caia, pois há energia em baixo. Não precisa matá-lo**



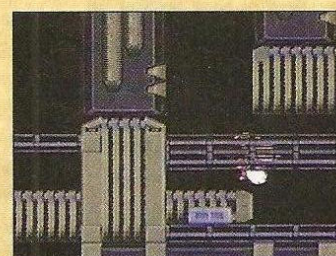
**Último capítulo da odisséia. Para acabar de vez com o problema, você terá de destruir uma superarma que as forças Axis têm guardada.**



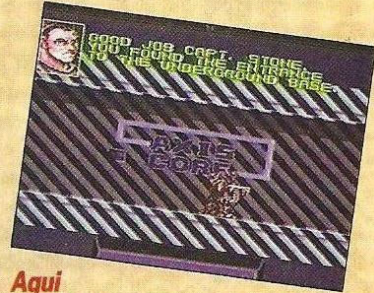
**No começo da fase, desça desviando das minas sem atirar**



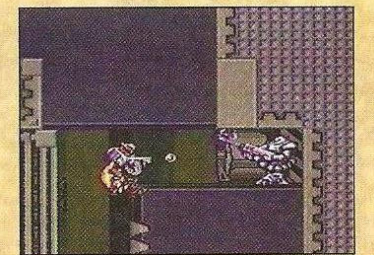
**Depois de passar pelos canhões, sua missão é subir para colher itens**



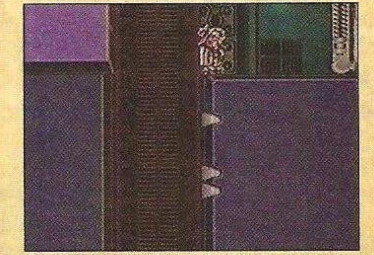
**Você está num labirinto, cuidado para não ser esmagado nas engrenagens**



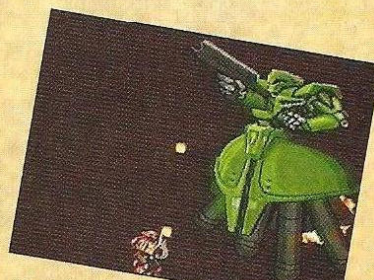
**Aqui você vai encontrar a entrada para chegar à base subterrânea**



**Suba e vá para cima do jogador de bombas, senão a parede móvel o esmagará**



**Aqui você é obrigado a cair. Não tenha medo**



**O último mestre. Missão duríssima derrotá-lo. Acima você encontra o Prometheus. Não o use, pule com este robô e atire ao mesmo tempo. Não pare de atirar e desvie de suas bombas. Cuidado com os canhões, aos poucos eles vão tirando suas vidas. Boa sorte**

**MEGA**



**Por Marjorie Bros**

Nada de ganhar roupinha no Dia da Criança! A Tec Toy lança **Comix Zone** para esquentar a vida dos



**DETONADO**

**COMIX ZONE**

outra página se terminar todos os quadrinhos. Não fique apavoradinho, você não está só. Sketch recebe grande ajuda de seu rato de estimação, Roadkill, e da general Alissa Cyan, personagem de **Comix Zone**. Largue seus gibis, por enquanto, e grude nesse game-quadrinho.

gamers ligados em ação. E eu garanto que não é por acaso. Muita história em quadrinho e muito movimento.

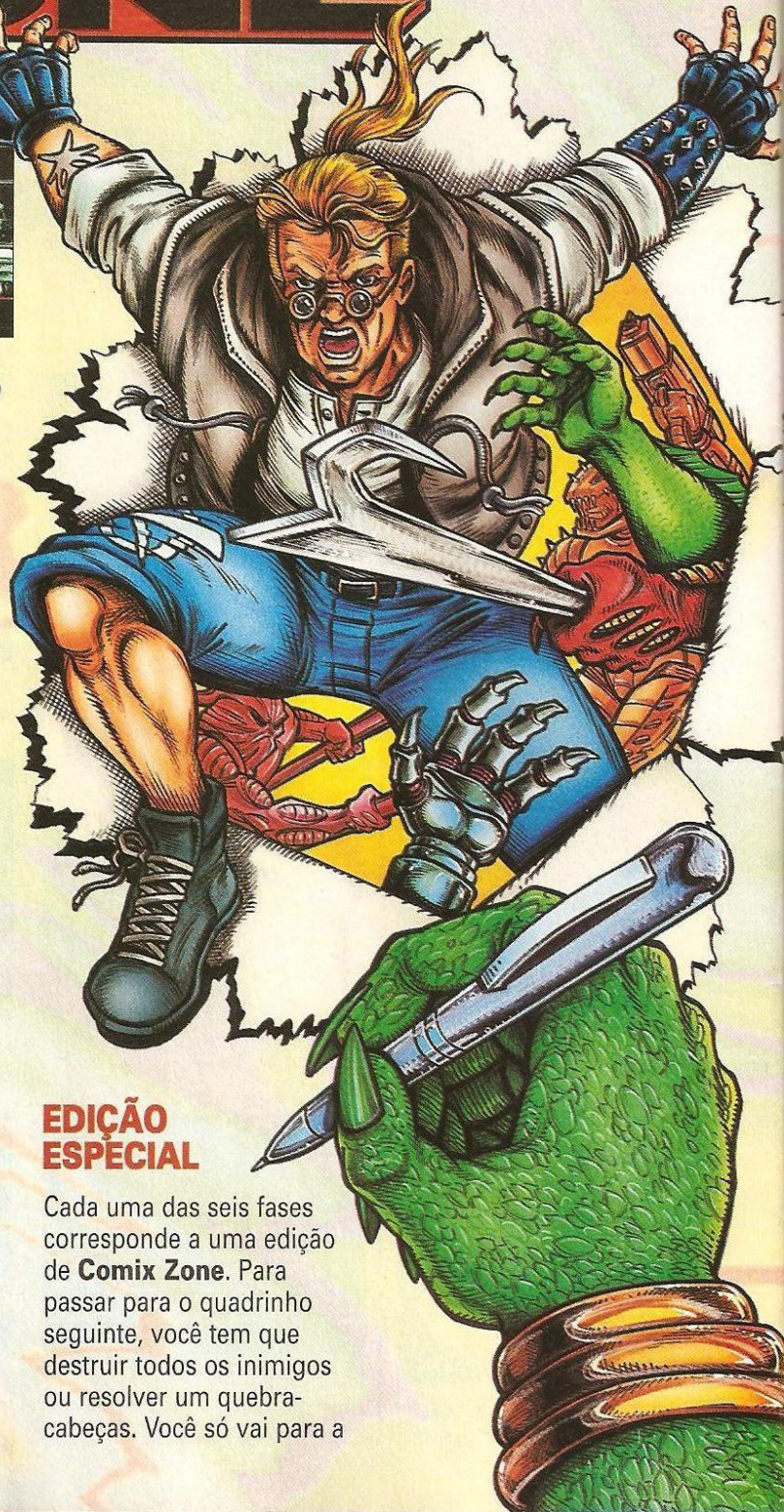
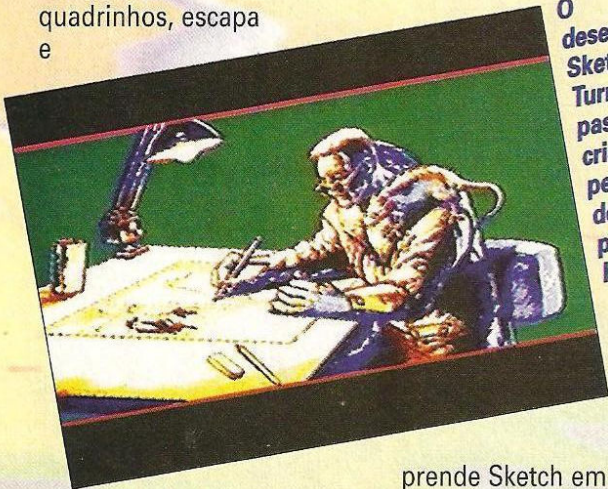
**FEITO À MÃO**

Nessa aventura você é Sketch Turner, o criador do HQ **Comix Zone**. Mortus, o vilão do enredo dos quadrinhos, escapa e



*As poucas fases do jogo são compensadas pelo alto padrão gráfico de **Comix Zone***

O desenhista Sketch Turner passa de criador a de sua própria história



**EDIÇÃO ESPECIAL**

Cada uma das seis fases corresponde a uma edição de **Comix Zone**. Para passar para o quadrinho seguinte, você tem que destruir todos os inimigos ou resolver um quebra-cabeças. Você só vai para a

**COMIX ZONE**

**4.8**

MEGA

SEGA

16 Mega - 3 fases

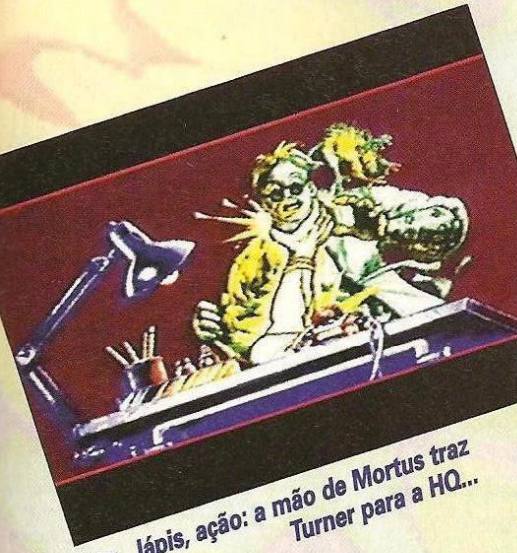
1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

## A GOLPES DE GIBI

- Uppercut: ↑ + ataque
  - Defesa Alta: ↖ ou ↗ na direção do inimigo
  - Defesa Baixa: ↘ ou ↙ na direção do inimigo
  - Voadora Giratória: pulo + ataque
  - Voadora Simples: pulo + → ou ← + ataque
  - Pegar Itens: ↑
  - Chute Direcionado: defesa alta ou baixa + ataque
  - Rolada: ↓↘
  - Rasteira: ↓ + ataque
  - Saissor Kick: ↓↘ + ataque
- Obs:** quando estiver no options, você pode escolher o Shaolin Kick como golpe adicional



Luz, lápis, ação: a mão de Mortus traz Turner para a HQ...



... e o desenhista não foi capturado para receber carícias

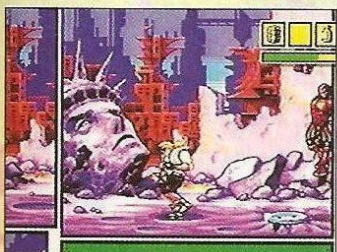
## EPISÓDIO 1: NIGHT OF THE MUTANTS



Converse com Alissa e pegue todos os itens



Bata nestes Gravis sempre variando os golpes



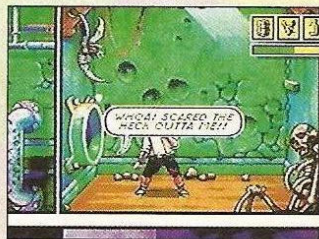
Bata no Gravis e no bueiro, ali há uma passagem secreta



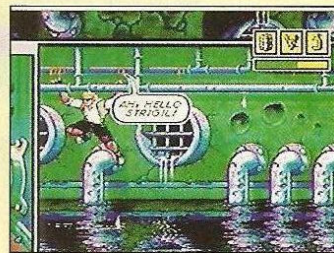
Salve Roadkill da gaiola. Este rato é seu bicho de estimação



Usando esta alavanca, você abre o alçapão



Quebre alguns barris e depois, usando Roadkill, procure itens escondidos por todas as telas



O Strigil é muito ágil, mas não é bom acertá-lo quando está pendurado no carro



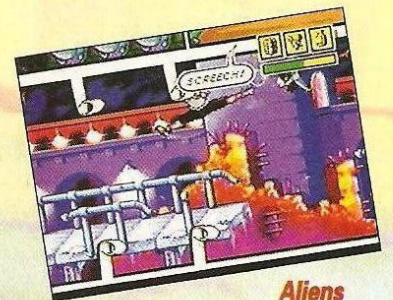
Preste atenção em Alissa, ela vai dar toques que ajudarão a resolver algumas charadas



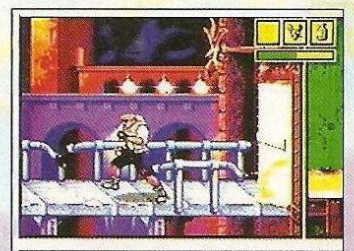
Empurre a caixa, abra a alavanca e derrube-a pelo sótão



Dê o Shaolin Kick para fazer o Gravis cair da ponte e rasgar as margens



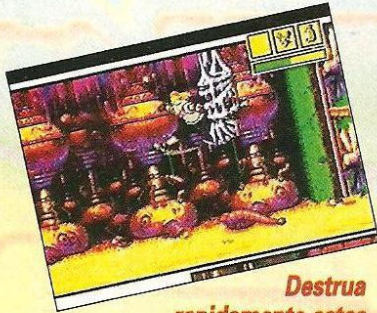
Aliens voadores. Pule a ponte e você terá acado a primeira página



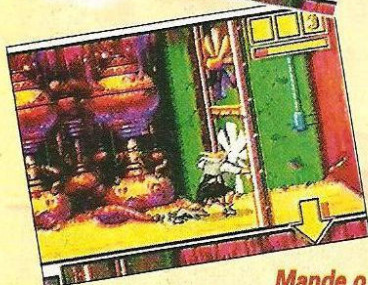
Solte uma bomba para mandar essa porta de aço pelos ares

**MEGA**

**COMIX ZONE**  
**DETONADO**



**Destrua rapidamente estes casulos. Se você não fizer isso, vai ter de se defrontar com pequenos aliens que sairão deles**



**Mande o Strigil no ventilador e ponha o Roadkill para abrir a alavanca. Assim, o ventilador pára**



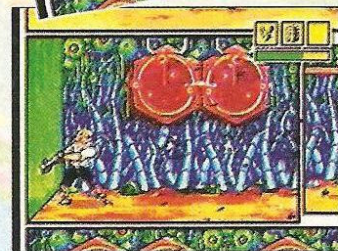
**Empurre a caixa contra o ventilador. Essa é a melhor maneira de fazê-la explodir. Boa sorte!**



**Bata com vontade nestes aliens voadores. Depois de relaxar os músculos, escolha o caminho da esquerda**



**Bata com gosto neste alien voador, pegue a bomba e acerte o Gravis**



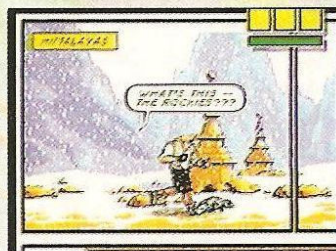
**Você é chegado num bom enigma matemático? Então, aqui a sua missão é achar a combinação e prosseguir**



**Primeiro, dê uns bons sopapos nos aliens. Depois acerte os bichos gosmentos que sairão das escotilhas**



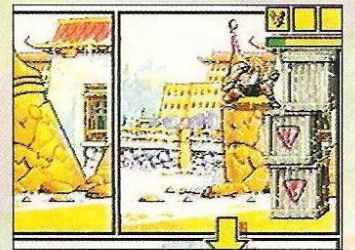
**Solte uma bomba ou acerte o chefe várias vezes. Passe por baixo, jogue o barril nele e deixe-o incendiar**



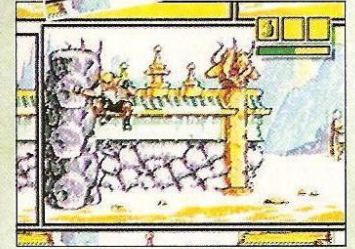
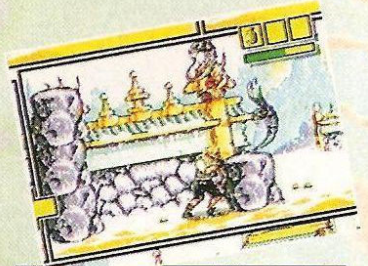
**Página virada, métodos parecidos: pegue nosso companheiro Roadkill e desça o braço**



**Esses caras são novos e lutam muito bem. Sem problemas: chutes e golpes variados acabam com a alegria deles**

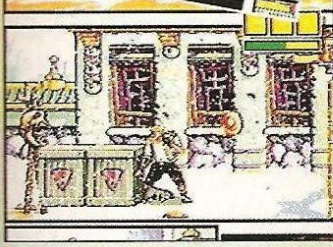
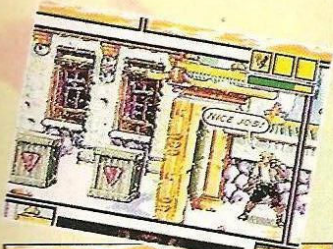


**Acerte somente a caixa sem o ponto de exclamação para pegar um item**

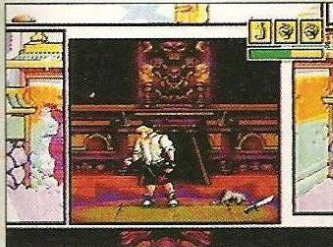


**Empurre a pedra para o buraco para impedir que os aliens voadores continuem a sair. Depois, siga para a esquerda**





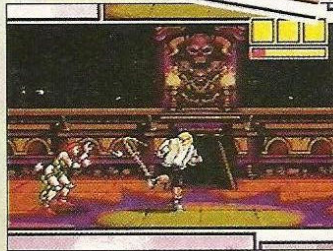
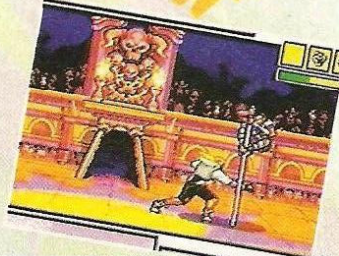
**Quebre o portão, empurre as caixas em direção à caveira e acerte as caixas a uma distância segura**



**Nesta parede, você encontra uma passagem secreta que pode forrar os seus bolsos de itens**



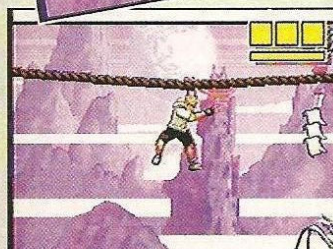
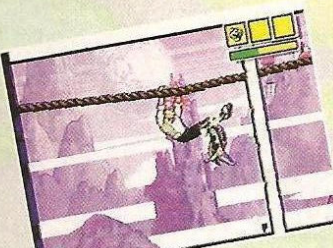
**Luta marcial é com você? Então, agora temos um torneio de "Kung Fung" Primeiro, mate os Strigils, depois...**



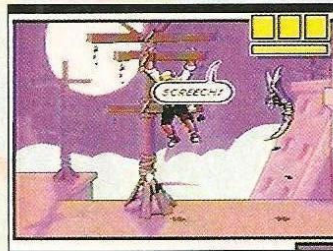
**...detone os Gravis. Aí vão pintar uns caras armados com Bo (um cabo de vassoura oriental) e, por fim, a Cammy**



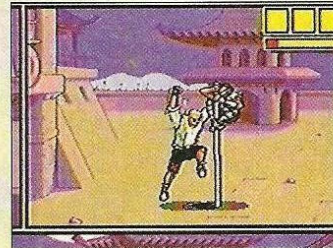
**Um pouco de repouso? Nada disso, você já tem de cair distribuindo voadoras no Strigil**



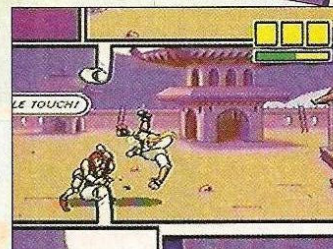
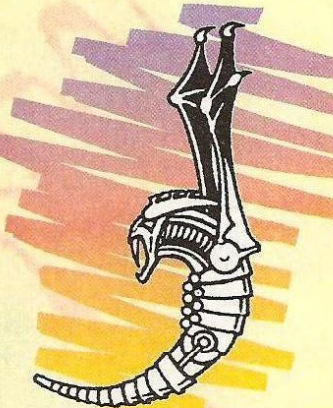
**Vá andando pela corda e, sem vacilos, mate os aliens voadores. Tudo certo? Então caia fora da página**



**Mais aliens voadores. Repita a cena: mate os caras (ou assassine, se preferir) e abra o portão**



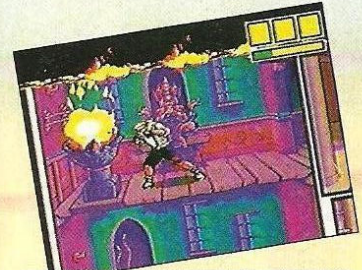
**Utilize o Bo para matar o cara e pegue a energia que sai dele para se revigorar**



**Não é miragem: são várias Cammy mesmo. Mate-as, uma por vez, sem destruir as margens divisórias**



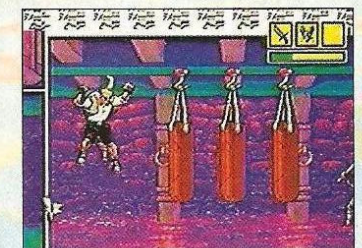
**Matou todas as gatas louras? Sem arrependimento, entre na porta ao lado e não olhe para trás**



**Destrua o fogo e o alçapão. Desça rápido para não virar brasa junto com o gibi**



**Se quiser seguir em frente, o jeito é detonar a caveira cuspidor fogo. Cuspa porrada nela!!**



**Poupe suas energias. Deixe que o inimigo destrua os sacos de areia por você. Mas não se empolgue, não é o Zé Carioca**

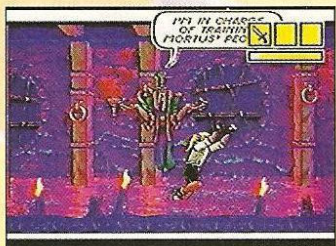
**MEGA**

**COMIX ZONE**  
**DETONADO**

**EPISÓDIO 3:  
CURSE OF THE  
DEAD SHIPS**



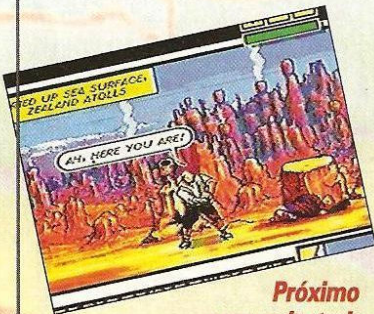
Quebre a caixa e deixe que o Roadkill abra a alavanca para você. Mas não se acostume com a moleza



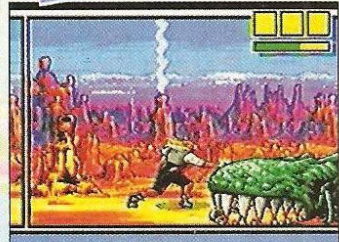
Hora de botar os músculos para funcionar: seu próximo adversário é Finger Nails



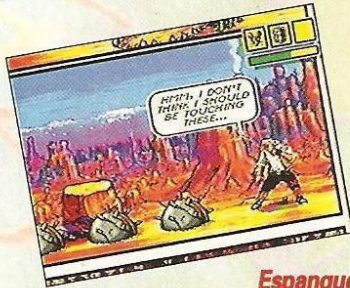
Esquive-se das bolas de fogo, bata nele e empurre-o para a parede onde ele deixou as unhas, assim perde mais vida



Próximo passo: destruir melecas. Desempenhe essa nobre missão e pegue Roadkill



Bata na meleca. Dê o Roadkill para o bichão comer e, depois de alimentá-lo bata nele sem dó



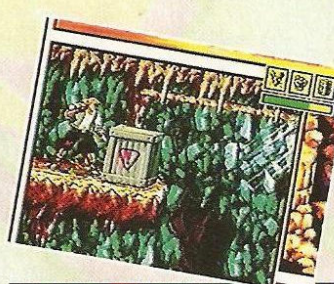
Espanque (de leve...) o alien voador e prossiga pulando nas pedras



Você só tem uma bala na agulha: solte a bomba bem no meio das minas à esquerda do vídeo



Depois disso, você será obrigado a bater de novo em mais uma Cammy para ganhar energia



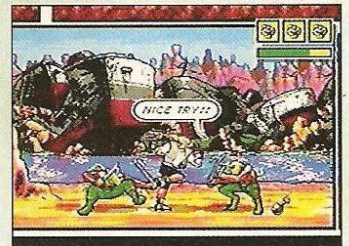
Aqui, a charada é fácil. Derrube a caixa, abra a alavanca e pegue itens se apoiando na caixa logo em cima



Solte o Roadkill nesta tela para que ele possa achar uma passagem secreta que está logo abaixo



Tem um alien dos mais nojentos que é muito esperto. Além dele, espere também por outros dois Strigils



Nesta tela há uma charada fácil de decifrar. Cuidado com as minas no chão. Chegamos ao final da página 5



Se tiver uma faca, basta mandá-la na alavanca. Caso contrário, o jeito é descer porrada na madeira

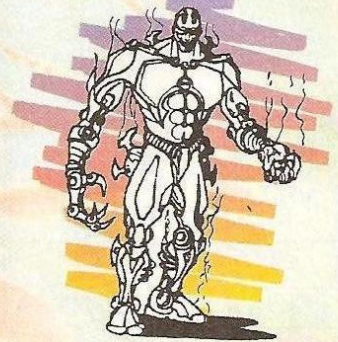




Quando chegar a este local, é melhor esquecer que existem itens. A solução é seguir em frente sem eles



Atravesse segurando a corda e siga o caminho de baixo. Se você cair, vai explodir legal



Desça, destrua a caixa sem o ponto de exclamação e caminhe para a direita



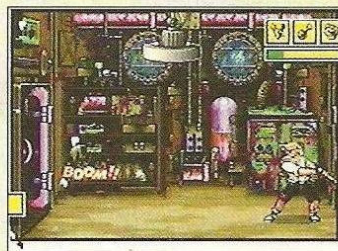
Caso você siga para a esquerda, vai encontrar um caminho fechado. Aí já era, irmão!



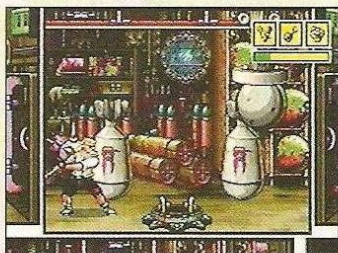
Foi pela direita? Então bata nos três casulos - bem rápido, para não ter um monte de aliens atrás de você - e desça



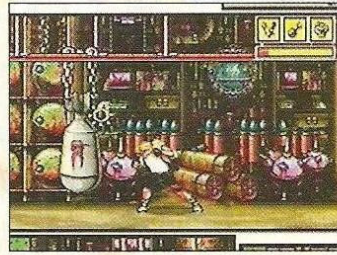
Solte a bola de ferro primeiro no Gravis e depois na porta, para fazê-la abrir



Com a porta aberta, siga para a esquerda. Não esqueça de soltar Roadkill e de procurar itens



Pegue a bola de ferro com o imã e desloque-a da frente da saída para poder passar e descer



Mantenha uma certa distância para disparar os torpedos, senão eles acabam explodindo em você



Você se lembra dos Strigils? Pois é, são eles de novo. Desça a mão nos caras, sem ter nenhuma pena



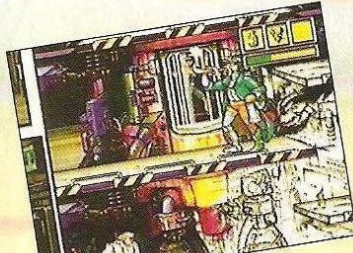
Para destruir a prensa, jogue os Gravis em cima dela. Virão dois ou três pra cima de você



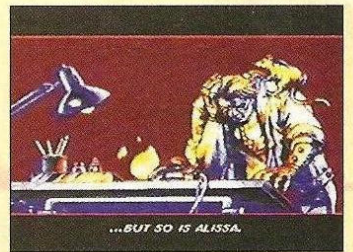
Bata no alien voador, pegue o item da caixa e mande uma faca na alavanca para abrir a porta



Mande Roadkill procurar itens e prepare-se, pois Mortus está na próxima sala esperando por você



Agilidade e velocidade são indispensáveis, pois eles prendem Alissa num tanque de combustível que vai enchendo



Seu gipi foi destruído, mas você pode curtir um bonito final com Alissa, se é que fez tudo rápido



Se Alissa morrer o jogo fica só 90% completo. Portanto, o negócio é fazê-la chegar viva até o fim

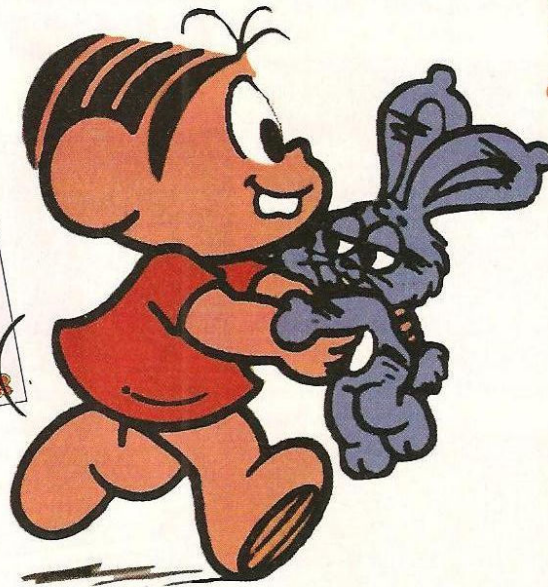
# COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

## "Tulma" do barulho agita a tela do seu PC

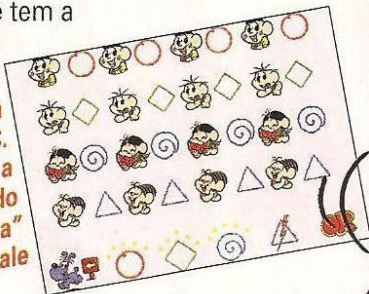
Não se assuste se algumas figurinhas carimbadas dos gibis pintarem no seu computador. Eles fazem parte dos últimos lançamentos da Tec Toy, que está apostando firme no mercado multimídia. O CD **Mônica Dentuça** traz toda a Turma da Mônica em uma espécie de gibi interativo. Como nos famosos almanaques de férias, você tem a

# Mônica DENTUÇA



Movimente os números conforme as somas

Olho mágico na tela do PC. Aqui, por a cara colado na "página" não vale



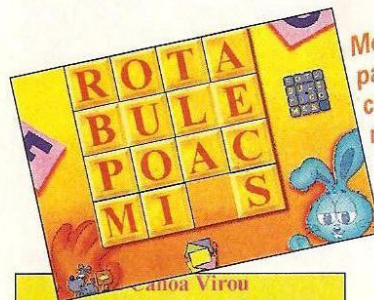
Ajude o Cebolinha a escapar da coelhada



Pinte sem sujar o dedo e gastar papel

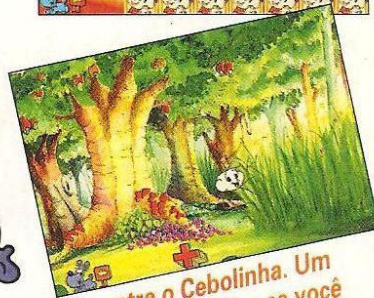
histórinha e uma porção de passatempos e quebra-cabeças a cada quadrinho. Você pode escolher entre três idiomas: português, espanhol e inglês. Não é necessário nenhum tipo de

O tradicional jogo da memória. Puxa! Quanta gente tem nessa turma!

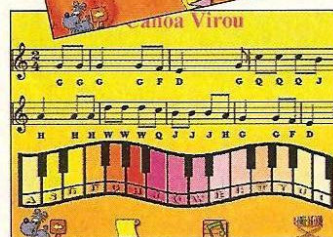


Monte as palavras conforme o modelo. Parece fácil, não?

manual com 500 páginas. É dedo no mouse e ouvido atento às explicações de Mônica. Pode aposentar o gibi por uns tempos e conferir a criação interativa de Maurício de Souza.



Encontre o Cebolinha. Um termômetro indica se você está quente ou frio

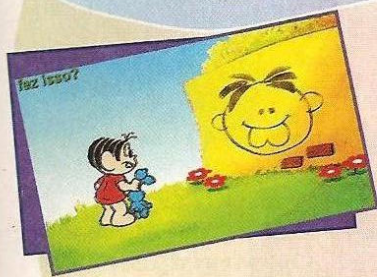
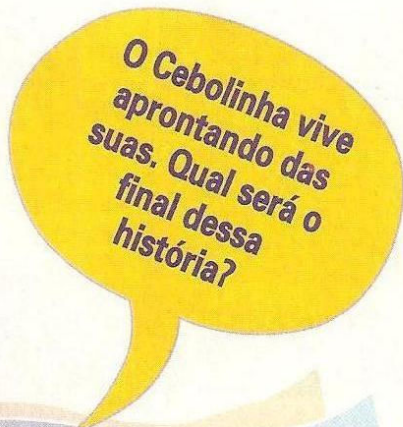


Os pequenos Mozarts também têm o seu passatempo. Use o mouse ou o teclado para tocar o piano



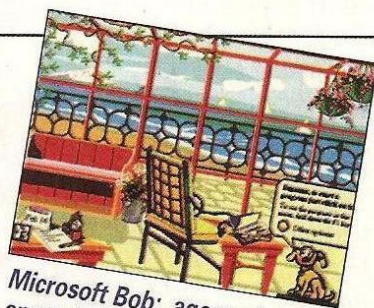


A simpática dentucinha dá as instruções para os marinheiros de primeira viagem



## Windows "teen" chega para animar a festa

Para a garotada adepta do computador, a Microsoft criou o Windows com que toda criança sonhou. É o Microsoft Bob. Bob é nada mais, nada menos que um rosto amarelo e sorridente de óculos. Seus doze amigos, incluindo um cachorro, um gato e um inseto, vão dar uma ajudinha e evitar que você se perca pelos cinco cômodos da casa de Bob. Os guias ajudarão também na hora de usar um dos oito aplicativos do programa. Nada de anotar datas importantes em papel ou ficar fazendo contas na base do lápis e borracha. Com o Microsoft Bob você



Microsoft Bob: agora só não aprende a usar computador quem não quer

pode escrever cartas, cuidar do gerenciamento da sua casa, guardar o endereço e o aniversário de toda a galera no caderno de endereços e no calendário, entre muitas outras funções. Através dos menus simplificados de Bob, você pode acessar qualquer outro programa Windows. O Microsoft Bob será vendido como um produto independente ou

## DICAS PARA HERETIC

Entre com esses comandos enquanto estiver jogando para ganhar alguns extras:

**quicken:** God mode  
**rambo:** todas as armas  
**skell:** todas as chaves  
**ravmap:** completa o mapa da fase  
**kitty:** para atravessar paredes  
**cockadoodledo:** um novo modo para jogar.

virá pré-instalado nos computadores. Entre as empresas que já adotaram Bob pré-instalado em suas máquinas estão a Gateway 2000 e a NEC.

PUBLICIDADE

PROGAMES  
MOOCA



SEMPRE AS  
ULTIMAS  
NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:

Super Nes

3 D O

Saturno

Mega Drive

Neo Geo

Neo Geo CD

Playstation

Jaguar

Sega CD

32X

Master

Nintendo

Game Boy

Game Gear

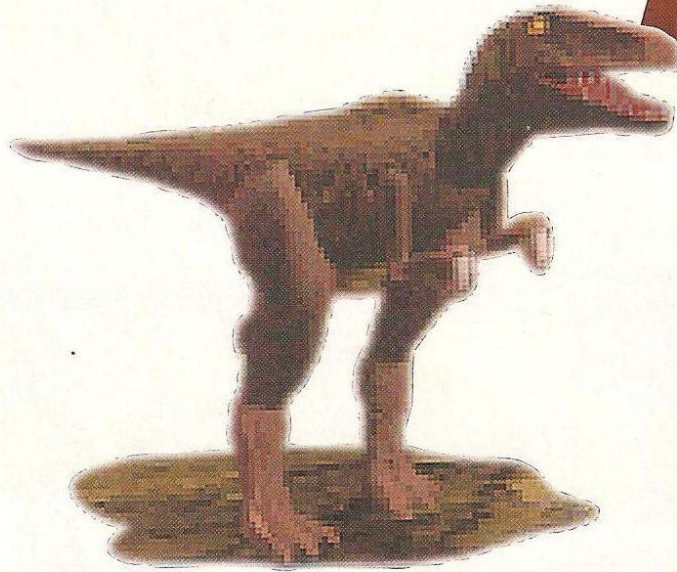
RUA JUVENTUS, 831  
MOOCA / SP - SP  
TEL (011) 591 0039

### 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

## O PARAÍSO DOS DINOSSAUROS

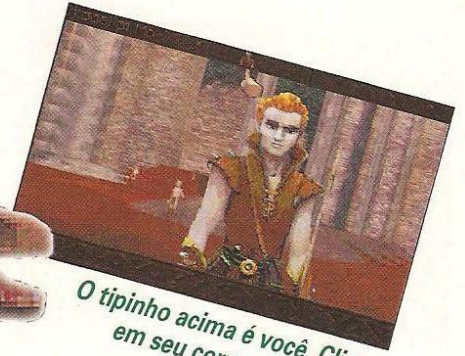
Dinossauros e humanos vivendo ao mesmo tempo no mesmo mundo. Mentira? Não em **Lost Eden**. O game, lançado no Brasil pela Tec Toy na Fensoft, mistura aventura e estratégia. Foi pensado para não exigir muito conhecimento em jogos para computador na hora da ação. A história tem um pouco de Guerra nas Estrelas, um pouco de Mágico de Oz e de Jurassic Park, mas a idéia é completamente original. Você joga como o príncipe Adam Priam e tem de salvar o mundo da destruição provocada pelos tiranossauros. Seu bisavô construía cidades de proteção.



## LOST EDEN

Agora o mundo espera que você descubra os segredos usados por ele e construa cidades para evitar que os tiranossauros acabem com todo mundo. A primeira tarefa é conseguir a paz entre humanos e dinossauros. Do contrário, nada de cidade com praça, banquinho e florzinha. Logo de cara você encontra um

velho dinossauro que vai providenciar um flashback - um pouco de história - assim como alguns itens de ajuda. Gráficos exuberantes, som arrepiante e uma história forte fazem de **Lost Eden** um verdadeiro filme interativo.

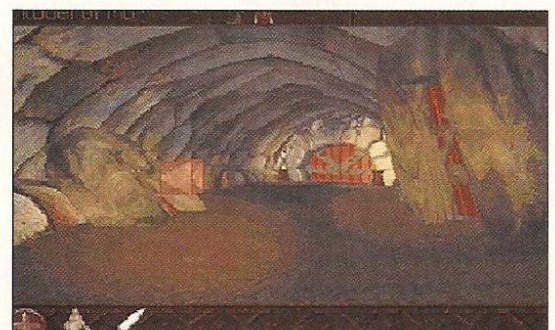
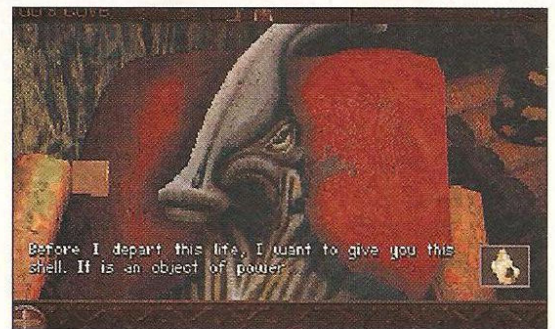


O tipinho acima é você. Clique em seu corpo sempre que quiser salvar o jogo



**DICA:** o primeiro passo é falar com o rei, seu pai. Ainda na sala do trono, olhe para a imagem de Moorkus Rex (na parede). Deixe a sala e dê um pulo em seu quarto para ganhar um amuleto. Saia e encontre com Dina no portão da direita...

**...deixando o castelo você encontra Tau. O compadre já viveu muito e conhece bem a história do reino**



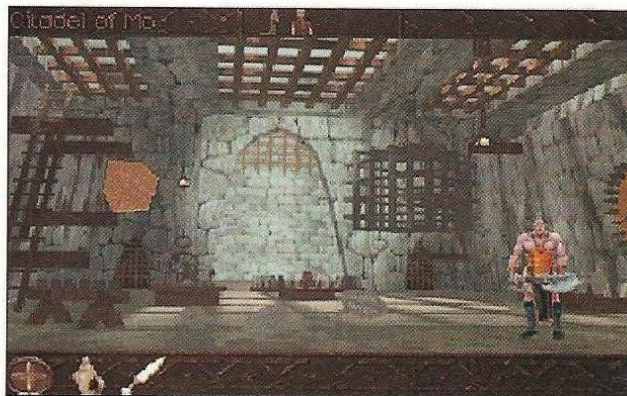
**DICA:** a porta do lado esquerdo (em frente ao seu quarto) leva a Monk. Entre. Fale com ele e não saia sem o talismã



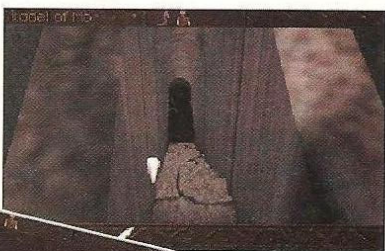


**DICA:** Tau é um bom sujeito. Use a concha para ouvir os seus sábios e valiosos conselhos

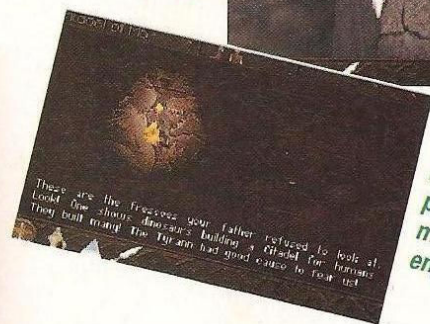
**DICA:** o amigo ao lado perdeu a língua, literalmente. Dê o talismã a Dina e ela o ajudará na tradução. Ganhe um item



**DICA:** use o dente na múmia para abrir uma passagem secreta



Ajoelhou tem de rezar. Nem adianta usar a faca em você e acabar com a agonia. Dina não o deixará cometer essa bobagem



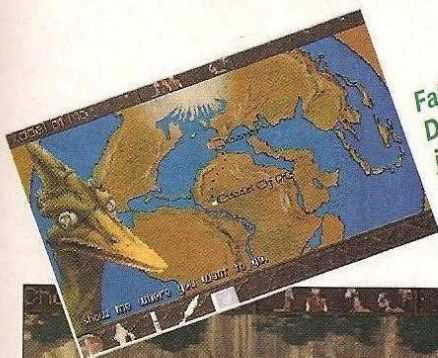
**DICA:** pegue o prisma no chão e olhe as inscrições na parede para saber um pouco mais sobre a encrenca em que você se meteu



**DICA:** passe devagar pela floresta. A mãe natureza sempre oferece bons itens

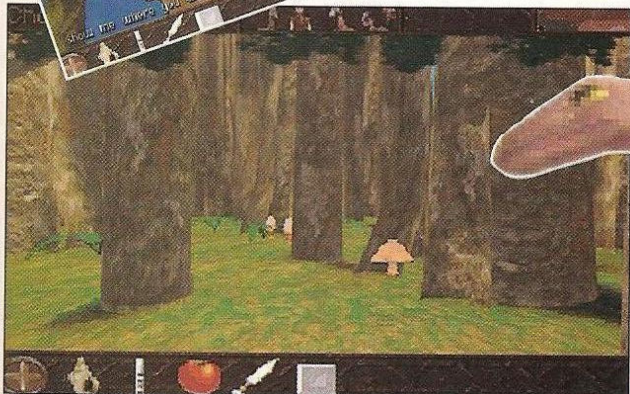
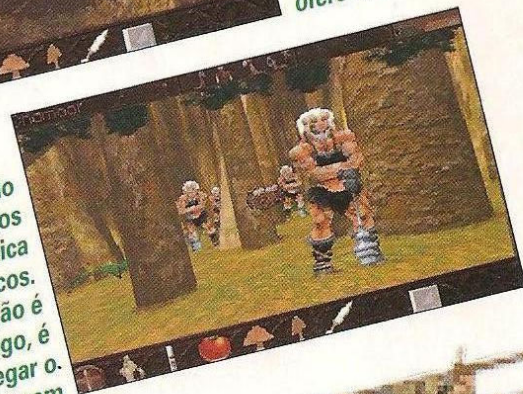
### Configuração Mínima

CPU 486/33, 4MB RAM, VGA, drive CD-ROM dupla velocidade, placa de som Soundblaster ou compatível, mouse



Falta muito para Santos Dumont inventar o avião. O jeito é escolher o destino e pegar uma carona com o amigo aí ao lado

**DICA:** a turma do planeta dos macacos é fanática por ovos frescos. Se sua intenção é continuar o jogo, é bom entregar o que eles querem

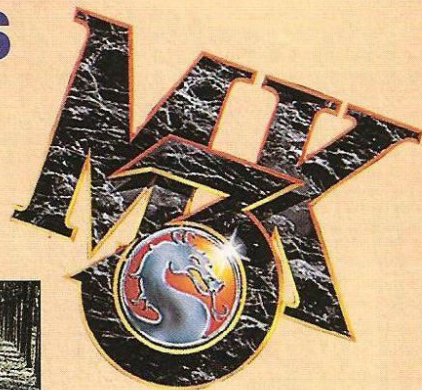


**DICA:** nem tudo na floresta dá na sopa. Cuidado com os cogumelos menores, pois são venenosos

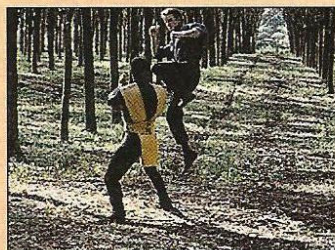


## O TORNEIO NAS TELAS

**Mortal Kombat 3 vem combater Street Fighter também no cinema e estreia em circuito nacional no dia 29 de setembro**



Depois do sucesso de Street Fighter - The Movie, que por muitos meses frequentou as telas aqui do lado de baixo do Equador, chegou a vez do rival Mortal Kombat. Tendo com o estrela principal o astro Christopher Lambert (do filme Highlander), Mortal Kombat terá



**Johnny Cage detonando: Mortal Kombat chega em setembro ao Brasil**

marciais), Johnny Cage (Linden Ashby) e Sonya Blade (Bridgette Wilson) saem em defesa do futuro da humanidade, ameaçado pelo time liderado por Shang Tsung (Cary Tagawa). O trio é guiado pelo deus do Trovão, Rayden (Lambert). Goro é um robô criado especialmente para o filme, com seus 4 braços funcionando pra valer. Tom Woodruff e Alec Gillis - dois caras experimentados na arte dos efeitos especiais (Alien e Lobo) - criaram o príncipe do mal. Está lançado mais um desafio entre Mortal e Street Fighter.

### CINEMA



**A bela Bridgette Wilson ensaia umas "pernadas" como Sonya Blade nas filmagens**



**Shang Tsung, vivido por Cary Tagawa, dá uma voadora em mais uma de suas vítimas**

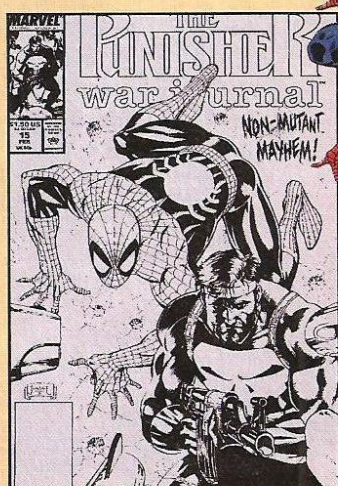
estréia de gala no circuito nacional de cinema, programada para o dia 29 de setembro. A Top Tape promete para janeiro a

distribuição do filme em vídeo. O enredo se baseia nos tradicionais torneios que fizeram a fama de MK. Liu Kang (vivido por Robin Shou, um grande conhecedor das artes

### HQ

## A TEIA DA JUSTIÇA

Um vilão se disfarça de super-herói e começa a cometer crimes. Você já ouviu essa história? Pois esse velho ardid é a linha básica da minissérie (formato americano, papel de luxo, 32 páginas, em duas edições mensais) Homem-Aranha e Justiceiro, que a Abril Jovem coloca nas bancas este mês. O

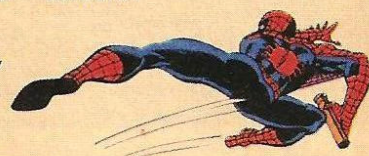


**Justiça em dobro: Homem-Aranha e o Justiceiro estreiam a mesma história**

roteiro é de Steven Grant e os desenhos ficam por conta de Bob McLeod. O lance é o seguinte: um cara chamado

Mestre da Vingança, um bandido comum que nunca apareceu antes, usa sua sabedoria em química para desenvolver um produto que incita as pessoas ao ódio. Ele se veste como o Aranha e passa a infernizar a vida dos habitantes de Nova York com seus crimes. Então, o Justiceiro entra em cena para caçá-lo. Depois da troca de algumas porradas, ele e o Aranha verdadeiro descobrem a trama e, claro, se unem para deter o Mestre da Vingança, que, mais tarde, graças a um acidente, também ganha superforça. A grande atração da minissérie é a capa da 1ª

edição, que foi impressa nos EUA e traz um adesivo holográfico animal. Se você estiver no escuro e jogar um pouco de luz sobre a revista, vai parecer que o Homem-Aranha está saltando fora do papel. O adesivo tem duas imagens: uma do Peter Parker (o alterego do Aranha) e outra do herói. Para ver, é só mexer a capa na direção da luz. Homem-Aranha e Justiceiro é o primeiro gibi brasileiro publicado com esse tipo de efeito especial. Vale a pena conferir!

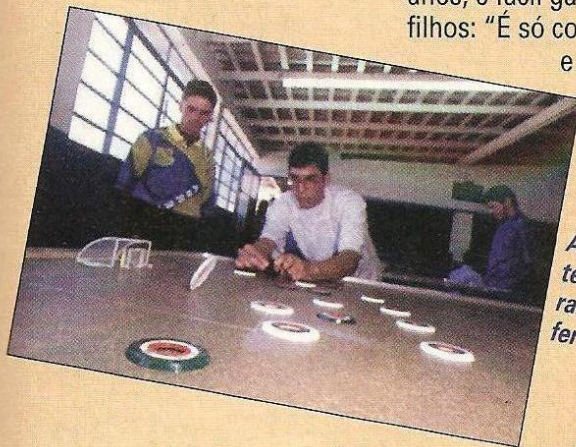


# FUTEBOL DE BOTÃO

Tudo começou como uma brincadeira. A garotada assaltava a caixa de costura da vovó e pegava os melhores botões. Bastou que o tempo passasse para que a brincadeira contagiasse os adultos e virasse coisa de gente grande. Apesar de o manual de regras simplificadas da Federação Paulista ter sete páginas, o futebol de mesa, decretado esporte em 1988, é uma paixão que empolga e une gerações. E isso desde o tempo em que todas as camisas tinham botão, ou seja, antes da moda das camisetas, dos anos 50.

## RANKING DA BOLA

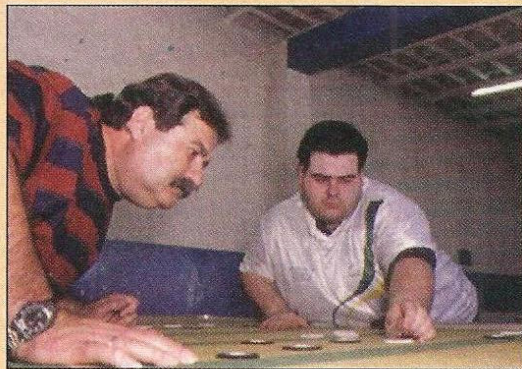
Eduardo Luiz Paiva tem 18 anos e é o 45º colocado no ranking paulista. Duda descobriu o botão há quatro anos lendo uma reportagem. Depois de um ano jogando com os amigos do prédio, Duda se associou ao Círculo Militar, seu clube até hoje. Os três anos de Federação permitiram o intercâmbio



A Federação tem até ranking das feras

## DAS CAMISAS AO ACRÍLICO

O esporte que começou com botões de roupa ganhou regras oficiais e tem até federação



A guerra entre pais e filhos é tradicional no botão

com os veteranos do futebol de mesa. Um deles é Rafael Domingos Barricelli, o Lito. Com 49 anos, Lito já passou pela maioria dos clubes de São Paulo ensinando o que aprendeu com o pai. Hoje joga pela Associação dos Amigos da Vila Maria Zélia e ocupa a 32ª posição no ranking da Federação Paulista.

## FAMÍLIA QUE JOGA UNIDA...

Émerson Ramos Henrique, 23 anos, perdeu apenas duas vezes para o pai, Nelson Henrique, 49 anos. Foi só o jogo terminar num apertado 4 a 3 para Émerson jurar vingança. O troco veio em um torneio interno do Clube 2004, em Santos: 10 a 3 para Émerson. Segundo Álcio Vicente Buratini, 43 anos, é fácil ganhar dos filhos: "É só conhecer o jogo e saber como colocar o goleiro", diz

ele. Álcio acumula funções no futebol de botão. Além de jogar, preside a Federação Paulista de Futebol de Mesa desde julho deste

ano e confecciona os apetrechos necessários. A confecção envolve toda a família, que faz desde a pintura até as bolas de feltro e o serviço de banco. Hoje, um time pode custar de R\$ 50,00 a R\$ 90,00. A mesa e as traves custam R\$ 100,00. Mas é claro que nada impede uma volta ao passado. Com pouca grana dá para formar um time de botões de casaco. E o chão bem encerado garante a corrida dos jogadores. Vale tudo pra jogar.

## O CIRCUITO DA PALHETA

Dias 23 e 24 de setembro tem torneio aberto no Círculo Militar. A bola também rola em Santos, no Clube 2004, nos dias 28 e 29 de outubro. Atenção moçada, eles só valem para quem participa da equipe de algum clube. Dá um toque para o pessoal da Federação Paulista de Futebol de Mesa que eles indicam os clubes mais próximos da sua casa. O telefone da Federação é (011) 548-7189.

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

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

SONY  
PLAYSTATION  
MAGNAVOX

PHILIPS  
CD-I  
3DO  
PANASONIC  
GOLDSTAR

COMPRAR  
VENDER  
TROCA  
ASS. TÉCNICA

SHOP GAMES

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

# FLASHBACK

**N**ada melhor do que matar as saudades de um bom jogo antigo. A partir de agora, SGP entra numa de voltar no tempo para relembrar os clássicos do videogame. *Castlevania IV* abre a seção Flashback. Atenção caçadores de vampiros, Simon Belmont está às voltas com monstros, túmulos etc.

Aviso logo: dente-de-alho e crucifixo não adiantam. O jeito é mandar brasa no chicote. A aventura vale a pena. Boa jogabilidade, gráficos nota dez e efeitos sonoros que fazem qualquer um levantar do túmulo.

Snes  
1991 - Konami



Em novembro de 1991 nosso Chefe já detonava no mundo das revistas de jogos com a extinta *Supergame* que trazia *Pit Fighter* e *Batman*, ambos para Mega. *Rockman 4* era sucesso no Nes.



**DICA:** as paredes escondem muitos segredos e valiosos itens. Vale a pena checar

## Super Castlevania IV

*Super Castlevania IV* usa e abusa dos recursos do SNes. Efeitos especiais como a tela acima, rodando, fazem desse cart um clássico dos jogos de aventura



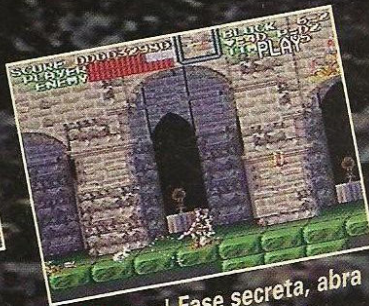
**DICA:** nesse local da na fase III, espere os quatro blocos caírem antes de prosseguir



**DICA:** nesse ponto não perca tempo e se pendure na argola. Após o ataque das medusas pule novamente e repita a ação



**DICA:** atenção nos cachorros, os danados não morrem



**DICA:** opa! Fase secreta, abra passagem com o chicote

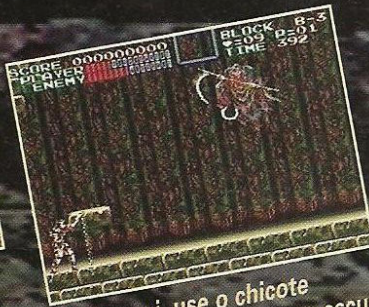


**DICA:** o bumerangue é um bom auxílio contra os mestres

**DICA:** Drácula é mestre nas transformações. Para passar pelo primeiro ataque, chicotada nos tiros e pulo. Acerte Drácula na cabeça com o bumerangue. Quando o chefe atacar com bolas de fogo, use apenas o chicote para derrubar as labaredas e contra-atacar. Por último, fique atento aos raios e volte a atacar com o bumerangue



**DICA:** suba rapidinho para não ser surpreendido pela lâmina



**DICA:** aqui, use o chicote (diagonal superior) como escudo



**DICA:** pule no vazio e tenha uma surpresa bem agradável



# A próxima edição de **SUPER GAMEPOWER**

# DETONA GERAL

**Ace Combat**, para playstation com 32 bits, um simulador de vôo que você nunca viu igual, detonado até o finalzinho.

**E ainda:** **VIRTUA FIGHTER** um dos mais quentes jogos de luta, com versão para upgrade 32X. A moçada vai pirar!

**Chrono Trigger**, para Snes, um RPG nota 10 do mesmo fabricante de Final Fantasy, é emoção em dose acelerada.

**Jaguar**, o 32 bits da Atari, é realmente fera no desafiante Rayman.

**E não pára por aí:** uma grande surpresa aguarda você em mais uma edição alucinante da melhor revista de games do país. Supergamepower. Essa debulha!

Não perca nenhuma edição de Supergamepower.

Peça as últimas edições pelo telefone (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505 - Dinap S/A. Se preferir, reserve com o seu jornaleiro.

**Edição 17** Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P.Station); World Heroes Perfect (Neo Geo)

**Edição 16** Captain Commando (Snes); Crusader of Centy (Mega); Astal (Saturn); Gunners' Heaven (P.Station); Mortal Kombat 3 (Arcade); Street Fighter - The Movie (Arcade); Spider Man (Mega); Megaman 7 (Snes); Immernecary (3DO); Judge Dredd (Mega)

**Edição 15** Art of Fighting 2 (Snes); Super Tetris 3 (Snes); Shining Force CD (Sega CD); Gex (3DO); Chaotix (32X); Kikeak The Blood (P.Station); Panzer Dragon (Saturn); Savage Reign (Neo Geo); Tekken (P.Station); Myst (3DO)

**Edição 14** Metal Warriors (Snes); Eternal Champions (Sega CD); Quarantine (3DO); Raiden Project (P.Station); International SuperStar Soccer (P.Station); Night Warriors (Arcade); Fatal Fury 3 (Neo Geo); Daytona USA (Saturn); Beyond Oasis (Mega); Star Gate (Mega)

**Edição 13** Kirby's Dream Course (Snes); X-Men 2: Clone Wars (Mega); Mortal Kombat II (32X); Popful Mail (Sega CD); Return Fire (3DO); Motortoon Grandprix (P.Station); Syndicate (Jaguar); Victory Goal (Saturn); Pitfall (Snes); Phantasy Star IV (Mega)

**Edição 12** Ridge Racer (P.Station); Super Parodius (Snes); Breath of Fire (Snes); Megaman: Wily Wars (Mega); After Burner (32X); Shock Wave: Operation Jump Gate (3DO); Theme Park (Jaguar); Primal Rage (Arcade); NBA Jam: Tournament Edition (Mega/Snes); Nosferatu (Snes)

# Final Stage



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda e Sônia R. Carvalho

## SUPER GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 18 - SETEMBRO DE 1995

### REDAÇÃO

Editor Chefe: Marcelo Moraes  
 Editor: Rubem Barros  
 Editor Assistente: Fabio P. Panheri  
 Chefe de Arte: Helena Kantor  
 Assistente de Arte: Roberto Alvarenga  
 Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Ana Cláudia Boschetti  
 Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stacchi, Mauricio Pedersen Panheri, Fabiano R. Ximenes (jogos), Ana Luísa Ponsirenas, Maximilian Winter e Sidney Gusman (texto)

### 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, Ricardo Vieira, Sílvia Janaudis  
 Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio  
 Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

### MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita  
 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 Danilevitz  
 Circulação Bancas: José A. Villanueva  
**PUBLICIDADE**  
 Gerente: Felipe C. Batzli  
 Assistente: Adriana Borella  
 Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz  
 Consultor: I. A. Piffer

Diretor responsável:  
 João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) 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.



# FRONT MISSION



Detone o Wantzer de Sakata com ataques de longa distância. Depois, feche com um de curta



Contra esse aí, é melhor ficar longe e ir detonando com mísseis



A última forma de Driscoll não assusta nesta fase do jogo, mas não se descuide

### SNES

Front Mission é uma obra-prima da Square e o final não fica atrás. A história é muito bem bolada, com muitas reviravoltas. No final, Roid destrói seu arqui-inimigo Driscoll e coloca um ponto final na trama que envolve a USN, OCU, as indústrias Sakata, o grupo terrorista Spirit of

Se quiser tirar um racha para testar suas forças contra a redação, use a password da foto ao lado

Huffman e a República de Zaftra. Nem por isso a ilha Huffman está livre de seus problemas. Os guerreiros ainda estão em sua luta, até a paz retornar definitivamente a essas terras. Só falta aparecer a versão americana (ou a brasileira) para que a festa seja total.

あきら		SHILLS		ITEMS	
HP	42	SP	Speed Lv3		
MP	18	St	Switch Lv2		
Str	53	Duel	Lv2		
Mag	53	Guide	Lv3		
Def	31	Double	Lv3		
DRINE: Snotcher		WEAPONS		ITEMS	
PARTS		ZIGGE		---	
Body	ZENITH V	FU-24B		---	
Arm	ZENITH V	DONKEY DXII		---	
Arm	ZENITH V	DONKEY DXII		---	
Sh	SI NO-6KJ	COLOR		RePair L	
Pack	hoj Worm	BLACK O		RePair L	
SS	9 GP ヒセウジネコ	F 5		---	
MS	ツヒヒメウハルキ	ABC		---	
	OF Y NN EK W 9 ON T 8				

THE Best  
play Here  
Nintendo  
PLAYTRONIC

# GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

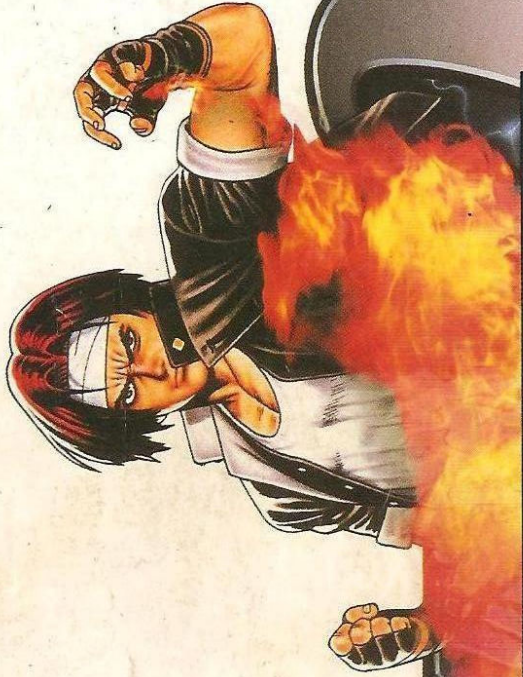
O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR  
OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO  
DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS  
COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.  
COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTE  
BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL;  
ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS;  
SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO;  
ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL;  
DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.  
LIGUE PARA O GALPÃO ( 0800 ) 12.6222  
E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!

**GALPÃO**  
DOS ELETRÔNICOS

R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327  
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

The Future Is Now  
**SNK**<sup>®</sup>

OS MAIS PODEROSOS LUTADORES ESTÃO TODOS AQUI NO "THE KING OF FIGHTERS '95."



TM  
©SNK 1995

NEO GEO CD  
Joystick Controller



Vendido separadamente.

O VIDEO GAME  
DEFINITIVO



**NEO GEO DO BRASIL LTDA.**

Av Euclides, 56-Jabaquara 04326-080-São Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790

**NEO GEO CD**<sup>TM</sup>

©SNK 1995

