

SUPER GAME POWER

MOLEZA!
PÔSTER
SUPERMETROID

NOVA CULTURAL OUTUBRO 94 - Nº 7 - R\$ 4,00

SEGA • NINTENDO

TAZ

DIVERSÃO DIABÓLICA

VEJA AS FOTOS DO
FILME DE STREET

ROAD RASH:
EMOÇÃO EM 2 RODAS

ECCO: A VOLTA DO GOLFINHO

CDS DETONADOS:
ALONE IN THE DARK (3DO)
LUNAR (SEGA CD)

JAGUAR AGORA EM CD



PARA SNES E MEGA

MORTAL KOMBAT II

FATALIDADES, BABALITIES,
FRIENDSHIPS, PERSONAGENS
SECRETOS E MUITAS DICAS



SUPERCONCURSO

FATURE UMA TV 29" ESTÉREO, VÍDEO
CASSETES E MUITOS OUTROS PRÊMIOS!

QUE ANJINHO QUE NADA.



J.M.

Todo mundo quer um

DEDITO



Prazer irresistível

SUPER GAMEPOWER



SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE	
Alien Soldier	16
Battletech	32
Dynamite Headly	40
Ecco The Dolphin 2	36
Jungle Book	34
Mortal Kombat 2	42
Mortal Kombat 2	56
Pitfall	21
Ristar - The Shooting Star	13
Shaq Fu	20
Sonic and Knuckles	18
Taz Escape From Mars	38
The Story of Thor	17
Yuyu Hakusho	12
SNES	
Art of Fighting 2	12
Captain Tsubasa V	12
Elite Soccer	60
Fatal Fury Special	24
Mortal Kombat 2	22
Mortal Kombat 2	56
Pitfall	21
Pretty Fighters	13
Shaq Fu	20
Tetris 2	20
The Great Circus Mystery	26
The Untouchables	28
MASTER	
Mortal Kombat 2	53
SEGA CD / MEGA CD	
Brutal	47
Captain Tsubasa	13
F1 Beyond The Limit	63
Fatal Fury Special	16
Lethal Enforcers 2	17
Lunar The Silver Star	68
Star Wars Chess	45
Star Blade	20
Supreme Warrior	20
World Cup 94	60
JAGUAR	
Brutal Football	62
3DO	
Alone In The Dark	74
Gex	21
Road Rash	48
Road Rash	82
Super Street Fighter II X (Turbo)	20
ARCADE	
Daytona USA	54
SATURN	
Daytona USA	16
Deadlus	17
Victory Goal	16
Virtua Fighter	13
PC	
Tie Fighter	79
CD 32X	
Shadow of Atlantis	17
SUPER 32X	
Star Wars Arcade	17
NEO GEO	
The King of Fighters	14

CIRCUITO ABERTO

As novas sobre o Jaguar CD.
Playtronic dá suporte ao Nes **10**

PRÉ-ESTRÉIA

Na liderança da seção: SF II X (3DO)
Sonic & Knuckles e King of Fighters **12**

GOLPE FINAL

Baby Betinho desvenda todas as
fatalidades e babalities de MK II **56**

SUPERGP DICAS

Dicas que você nunca imaginou que
existisse para Mortal Kombat II **64**

DETONADOS

Detonados entram na geração CD.
Alone in the Dark (3DO) e Lunar (Sega) **68**

COMPUTER ZONE

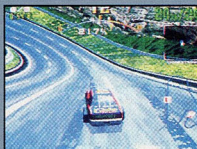
Faça os competidores engolirem
poeira em Rally **78**

SUPERGP EXPRESS

Seja o braço direito de Darth Vader
em Tie Fighters para PC **80**

FINAL STAGE

Perseguição e pancadaria no
final de Road Rash **82**



Chega de gastar fichas. A SGP dá as melhores dicas para voar baixo em Daytona USA para arcade (pág. 54)

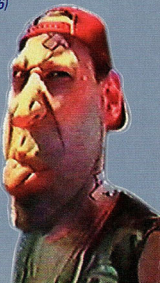


Anda difícil perder alguns quilinhos? Então se liga no Esporte Total desse mês (pág. 60)



Fim de inverno. Abandone os cobertores e mergulhe de cabeça nessa aventura. Ecco 2 (pág. 36)

Road Rash para 3DO. Você está convidado para entrar nessa turma (pág. 48)



SUPER GP CARTAS

CARTA DO MÊS

Tudo começou quando eu tinha 15 anos. Um misto de curiosidade e desejo me levou a um recinto suspeito no centro paulistano. De um cubículo espremidado, entre uma loja de calçados e uma padaria, sons e luzes coloridas piscavam sem parar.

Mesmo sabendo que se tratava de um local proibido prum moleque cheio de espinhas, respirei fundo e dei o passo para o que seria minha vocação. Foi a primeira vez que entrei num fliperama. Procurei trazer a experiência para casa, só pensava naquilo. Convenenci meus pais das vantagens do videogame, diversão garantida e educativa. Comprei o Mega e dois cartuchos. Mas sentia uma necessidade maior de conseguir dicas e um contato mais profundo com esse universo emergente. Por ironia do destino, foi numa banca do centro que achei a solução - o nº 1 da **Supergame**. Foi paixão à primeira vista - seus textos esbanjavam informação, as fotos, as dicas, os toques, tudo enfim! Virei

especialista e há três anos não perco uma só revista, tenho todos os posters, todos os brindes, sou colecionador. Os tempos mudaram, as espinhas sumiram, não frequento mais a boca (o fliperama nem existe mais), os consoles são mais avançados (tenho um SNes e um 3DO, e o Mega)... Mas uma coisa continua a mesma - a leitura mensal obrigatória de **SuperGP**.

**Billy K. Billy
São Paulo - SP**

Chefe: Eis a carta de Billy K. Billy que, além de videogamer manjadíssimo no circuito, é rockabilly e fã ardoroso de Elvis Presley. Dá pra sacar que as boas coisas da vida não dão para esquecer. Maior força!

3X4



Olha aí a foto animal de Dragon Ball Z que o Douglas Luchetta mandou pra gente

O Chefe resolveu aproveitar a deixa para abrir uma seção onde SuperGP vai publicar as fotos mandadas pelos leitores. Vale tudo! Vale botar a cara da mãe, personagens prediletos, tudo o que você, que tem uma máquina, queira clicar. Mandem as fotos.

LEITOR BARROCO

É uma honra para mim editar esta epistola. Vos remeto a mesma com diferentes intuitos. O primeiro é o pelo qual eu parabenizar-vos-ei pelo estupendo matrimônio das publicações sobre telejogos (sim, telejogo é o correto, videogame é o vocábulo de mesmo significado para a língua inglesa; não usemos anglicismos) SuperGame e GamePower. Em seguida gostaria de rogar-vos que

ampliásseis a secção de computadores, um tema de sua importância para as gerações vindouras. Agradeço emancipadamente.

**Felipe Bovolon
São Paulo - SP**

Chefe: Generosíssimo Felipe Bovolon, minha eterna gratidão pela preferência e pelas sábias sugestões. Gentis saudações deste emérito redator.

Super GP Responde

Gostaria de fazer algumas perguntinhas (e aí de vocês se não publicarem).

1-) Não consigo executar a dica da **SGP 4** de seleção de fases para Sonic 3. Dá pra repetir?
2-) não há nenhuma manha para **Tartarugas Ninja Tournament Fighters**?

**Gustavo Missura da Silva
São J. do Rio Pardo - SP**

MG: Gustavo, um dos nossos informantes internacionais comeu bola. Estamos esperando pela correção para republicar a dica. Quanto à segunda consulte a edição nº 1 e se deleite.

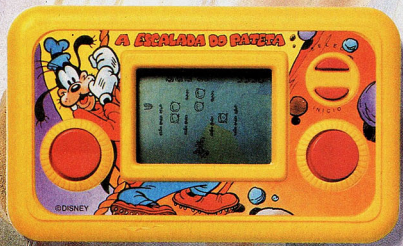
No Circuito Aberto das três primeiras edições só se fala de consoles de 32 bits, vários lançamentos nos States e Japão. Não há nenhum lançamento de SNes, Mega e Sega CD ? Do jeito que vai, como fica a situação do SNes e do Mega? Eles sairão de linha logo?

**André Luis Ramos
Avaré - SP**

LM: Mano, pega leve. O Circuito Aberto é o filé mignon da revista. SNes, Mega e tudo mais, você fica sabendo nas páginas de Pré-estréia e nas matérias. Acho que o SNes terá vida longa. Fique tranquilo.

**VOCÊ VAI DEIXAR
O PATETA TOMAR UMA
CHUVA DE PEDRAS ?**

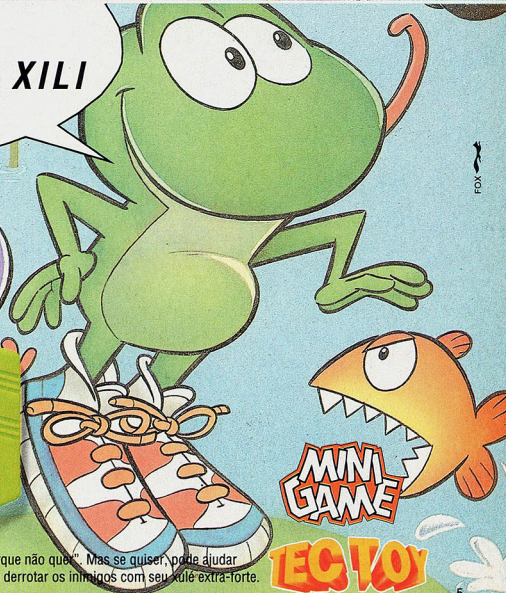
© DISNEY



No novo Mini Game "Escalada do Pateta", o melhor amigo do Mickey, para variar, está todo enrascado. E vai acabar soterrado pelas pedras que despencam da montanha, se você não der uma forcinha.

**VICI NI LIVI I
MINI GUIMI DI SIPI XILI
PIQUI NI QUI.**

©TECTOY



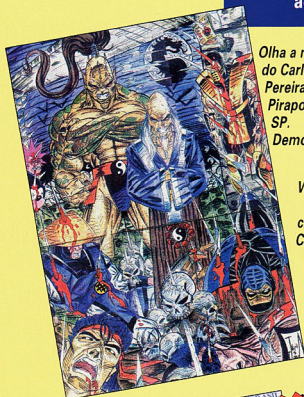
FOX

Na língua do I significa "você não leva o Mini Game do Sapo Xulé porque não quer". Mas se quiser, pode ajudar o Sapo Xulé a comer suas mosquinhas, fugir das cobras e piranhas e derrotar os inimigos com seu xulé extra-forte.

**MINI GAME
TECTOY**

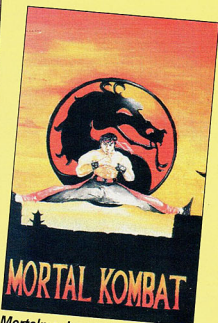
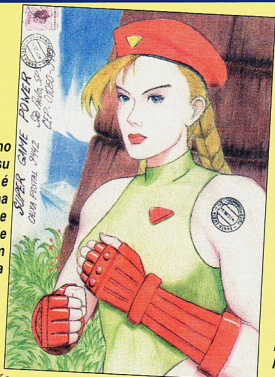
ARTE NO ENVELOPE

O Daves Antony de Souza não levou um fusca do Itamar, mas foi agraciado com um cartucho SNes. Parabéns, Limeira!

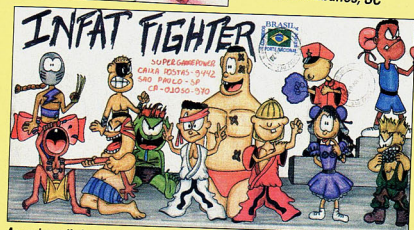
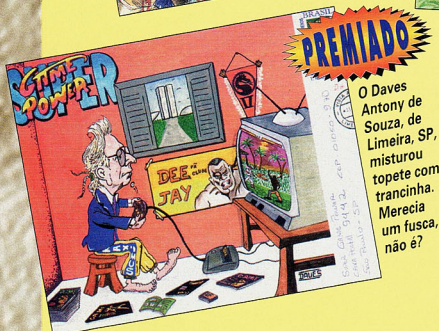


Olha a manha do Carlos Jeans Pereira, Piraporinha, SP. Demoniaco!

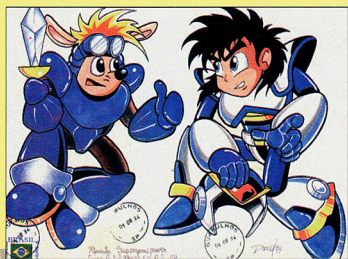
O Adriano Wacamatsu Montes é chegado na Cammy. De bobo ele não tem nada



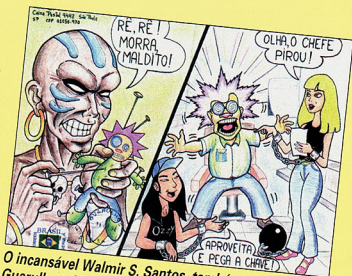
Mortalmania, por Fernando T. Maciel, Curitiba, SC



A molecadinha do barulho, na visão de Fabio A. Mattiazzi, de São Paulo, SP



O Daniel Rodrigues dos Santos, de Guarulhos, SP, mandando ver

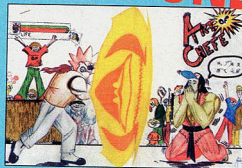


O incansável Walmir S. Santos, também de Guarulhos, SP, voltou sua pena contra o pobre Chefe

DETONE O CHEFE



Cenas de um casamento, por José Carlos Teixeira, Campo Grande, MS



O chefe contra-ataca, por Carlos Cabral, Fortaleza, CE



O Rodrigo L. de Almeida, de São Carlos, SP, foi declarado persona non grata pelo Chefe, mas a redação amou

MANIA DE GRANDEZA

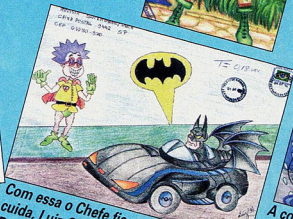


Olha um detalhe do maior desenho jamais chegado à redação: 87cmX66cm.

É mole? O Marcos Paulo G. Caldas, do Rio, RJ, deve ter acabado com o estoque de canetas do bairro.



Rodrigo da Silva, Guarujá, SP



Com essa o Chefe ficou uma fera. Te cuida, Luiz Carlos Vassalla Jr., de São



A coisa anda preta, segundo Fábio A. Santos, de São Paulo, SP

BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente



SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 • 531-7293 • 531-6943 • 61-0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251-2818 • 289-1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL

FASE BÔNUS



"Sem puxar o saco, esta revista está arrasando. E eu sei o que estou falando. Não há no Brasil inteiro gamemaniaco mais fissurado que eu. Pela SGP dou o meu almoço."

Glauber Mieres
Campo Grande - MS

"Impressionante. A SGP está sempre duas edições à frente das concorrentes nos lançamentos, previews e informações sobre novos consoles. É chega aos brasileiro mais atual até

que as importadas. Isso só prova a competência dos redatores e das fontes."

Flávio Heleno de Souza
Altamira - PA

"Puxa vida, vocês não deixam nada para as outras. Pisam, amassam, trucidam e rasgam qualquer concorrência."

Odorico Faria
São Paulo - SP

CHEFE: Se vocês continuarem elogiando tanto, a redação inteira vai pedir aumento de salário!!



O Chefe deu a orientação de não descuidar de nossa edição. Então, aí vão umas correções da SuperGP 7. Na página 31, o fabricante de Beauty and the Beast é a Hudson Soft.

Na matéria de capa, sobre Darkstalkers, ficou faltando o golpe Storm Wind. Acione-o com Snap Sword e ↓↘→ + soco. No mais, parabéns à equipe de SuperGP, que está dando um show!



GAME IDÉIA

Run of Infinite

RPG em que você cria seu personagem. Escolhe-se entre um guerreiro, um feiticeiro, um anão, um elfo, um arqueiro ou um ladrão. Cada um com um grau de experiência. Aprendem-se truques como mágicas, golpes. Os verbos de ação são: pegar, empurrar, olhar e os de luta ataque, magia, arma especial, escapar, conversar, subornar. Seu ataque depende da habilidade de cada personagem. Para até 4 jogadores com o uso do Multitap.

Rafael Soopel Silva
Porto Alegre - RS

O CHEFE EM QUADRINHOS

Carlos H. Vertamatti
São B. do Campo - SP

MB: História maluca, mas divertida e com bons desenhos. O chefe enfrenta os lutadores de Street Fighter II Turbo e...Vence!



Olá pessoal da SGP. Junto a esta carta estou mandando um gibi especial para o Chefe, feito por mim. Gostaria que vocês criticassem o meu gibi.

RPG

Kamikaze, sou apaixonado pelo RPG **Zelda** para Super Nintendo. Gostaria que você me indicasse um outro RPG comparável ao de minha princesa. Indique também locais onde encontro fitas a preços mais baixos. Quando sair a matéria sobre **Fire Emblem?**

Anderson da Costa
São Paulo - SP

Anderson, legal saber que

a legião de fãs de RPG continua crescendo. Uma boa pedida são os jogos Soul Blazer e Illusions of Gaia. Este último está chegando ao mercado, fresquinho! Quanto a achar jogos mais baratos, a melhor dica é procurar ofertas em locadoras que estejam se desfazendo de alguns de seus títulos. Desaconselho ir atrás de fitas piratas. Quase sempre só problema. Um abraço!

JOGO FRÁGIL



Amigos, eu simplesmente acho a **SGP** a melhor revista do mundo. Adoro videogame. E gosto muito da Marjorie Bross. I'm Sorry, mas não deu para desenhá-lo no envelope, mesmo assim aí vai o meu desenho. Beijões da

Eliane Narumi Maeda
São Paulo - SP

MB: Miss Simpatia! Além de leitora da **SGP** é minha fã e desenhou uma Cammy bem bonita aqui para a redação. Tá mais que perdoada, com passaporte direto para o céu, minha santa!

Meu nome é Roberta, tenho 16 anos e sou louca por videogame. Gostaria que você me ajudasse com uma dúvida: eu gostaria de saber se há algum curso para programar jogos de videogame. Fiquei superfeliz em saber que nós meninas temos lugar garantido na **SGP**. Um beijo e um abraço de sua fã e gamemaniaca.

Roberta A. Comunale
Rio de Janeiro - RJ

MB: Ela é carioca, ela é carioca... Ó gatinha, que legal a sua carta! Esse tal curso especializado não

existe no Brasil. Quem faz estes jogos geralmente é especialista em programação de computadores com conhecimentos de linguagens como o C e o Assembler. Uma faculdade de computação normal já é um bom caminho. Beijões!

Não sou fanática por videogame, mas adoro ficar que nem tonta na frente da TV (mais assistindo meus irmãos jogarem do que jogando). Prefiro os jogos que têm de ser pensados, como se eu fosse muito inteligente. Mais umas perguntinhas indiscretas: qual a idade média da galera? Que tipo de música você prefere? Por favor, responde!

Marília C. Guiraud
Curitiba - PR

MB: Que doidinha! Vou ser sincera quanto às minhas preferências: detesto jogos complicados, prefiro os de velocidade e tiro. A idade do pessoal aqui é um verdadeiro mistério, ninguém abre o jogo. O Chefe jura que tem 22 anos, imagine! E música pra mim é um bom Rock Blues setentão. Yeah!



BRONCA

Estou decepcionada com a **SGP!** É o cúmulo que a seção das meninas leve o nome de Sexo Frágil. E a Marjorie, a musa do videogame mundial, não se revolta contra isso!?!

Luz Del Fuego
Vitória - ES

MB: Tá certa, eu avisei pro Chefe que as meninas iam reclamar. Abaixo os gamers barbados!

ANIMAL



Este mês o troféu animal ficou sem dono. Mandem seus recordes, rapazes!

CLUBES

SM Radical Clube

OSM é especialista em Super Nintendo e Mega Drive. Para ser sócio basta enviar R\$ 2,00 para receber a carteirinha e o jornal dos feras. Rua Guerino Tonatto, SN, Jardim do Trevo, Tambau - SP, CEP 13710-000, Tel: (0196) 732435. Os primeiros 250 sócios estarão concorrendo a 10 fitas de SNes e a 10 fitas de Mega Drive.

COTAÇÕES

Saiba quanto estão valendo os consoles (em reais):

	NOVO	USADO
NEOGEO	800 (ouro) 600 (prata)	550
JAGUAR	350	N/D
3DO	720	N/D
MEGA	235	70
SINES	265	90

CLASSIFICADOS

Vendo um Super Nintendo, seminovo, na caixa e com garantia. Bom preço! Tratar com Elton no fone: (0123) 511066, Jacarei - SP.

Interessados em Mega Drive com um cartucho, tratar com Tatiane no telefone: (011) 415-3925 - Santo André - SP.

Cartuchos para SNes: Fatal Fury (R\$ 50), Mega Man X (R\$ 45) e muito mais. Flávio Muraro, fone: (011) 277-8176 - São Paulo - SP.



SUPERGAMEPOWER

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP 01050-970

Em homenagem ao Dia das Crianças o Circuito Aberto virou suas antenas para o Brasil. Por isso, publicamos uma lista com os lançamentos dos fabricantes nacionais, mais fáceis de ser encontrados nas lojas. Os preços são os sugeridos pelo fabricante.



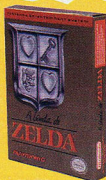
NES

O console caçula da Nintendo, o seu 8 bits, chega com uma avalanche de lançamentos, para responder as queixas dos jogadores. R\$ 140,00



TURMA DA MÔNICA ...

AVENTURA - MEGA
Textos em português e os personagens de Mauricio de Souza são a pedida aqui. R\$ 59,99



LEGEND OF ZELDA

NES - RPG
1 Jogador
Link precisa salvar Zelda. E só conta com você. Na bateria do cartucho é possível salvar até 3 jogos. R\$ 53,00



SUPERGAMEBOY

A Playtronic está disposta a recuperar o tempo perdido e traz o acessório que permite jogar no SNES os jogos do portátil. Tudo em tela grande e com cor. R\$ 86,00

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE - LUTA

1 ou 2 jogadores

Lançamento simultâneo com o 1º Mundo!
R\$ 89,99



CHUCK ROCK II

AÇÃO - MASTER SYSTEM
O humor é um dos pontos fortes desse cart, que possui 6 fases repletas de ação. R\$ 39,99

OUTRAS SUGESTÕES

NES

Ação

Snake Rattle'n Roll
R\$ 47,00
Mega Man 5
R\$ 47,00

Aventura

Super Mario Bros.
R\$ 47,00
Ducktales 2
R\$ 47,00
Super Mario Bros. 2
R\$ 47,00
Little Nemo
R\$ 47,00
Tico e Teço
R\$ 47,00
Mega Man 6
R\$ 65,00

Kirby's Adventure

R\$ 65,00
Metroid Classic
R\$ 53,00

Esporte

RC Pro Am
R\$ 47,00
Nintendo World Cup
R\$ 47,00
Super Spike V'Ball
R\$ 47,00
Punch Out
R\$ 53,00

Luta

Kung Fu
R\$ 47,00

Puzzle

Yoshi
R\$ 47,00

Tetris

R\$ 65,00
Tetris II
R\$ 65,00
Dr. Mario
R\$ 65,00
RPG
Startropics
R\$ 47,00
Zoda's Revenge
R\$ 53,00
A. Aventura de Link
R\$ 47,00
Final Fantasy
R\$ 47,00
MASTER SYSTEM
Dr. Robotnik
R\$ 31,99
The Jungle Book

R\$ 34,99

James Bond

R\$ 34,99

MEGA DRIVE

Streets of Rage 3

R\$ 89,99

SNES

Pirates os Dark Water
R\$ 108,00
King of Dragons
R\$ 127,00
Knights of the Round
R\$ 127,00
Pernalonga - Rabbit Rampage
R\$ 127,00
Battletoads in Battlemaniacs
R\$ 108,00
Battletoads & Double Dragon
R\$ 108,00

TECNOLOGIA DÁ O TOM DOS LANÇAMENTOS DE FIM DE ANO

A Atari aposta no seu novo acessório para Jaguar, um CD-ROM que permite até fazer animações em tela inteira, com 16 milhões de cores e velocidade de 30 quadros por segundo. Previsto para o final do ano, por US\$ 200. Jogos previstos: **Dragon's Lair**, **Space Ace**, **Return to Zork**, **Rise of the Robots** e **Chaos Agenda**.

SAMURAI 2

Continuação de um dos jogos de luta mais radicais de todos os tempos, com mais de 200 Mega de memória, **Samurai Shodown 2** chega cheio de novidades. Todos, exceto Tam Tam, estão de volta. Quatro novos brigões vêm botar lenha na fogueira. Muitos movimentos foram adicionados. Agora você escapa de uma rasteira com um salto. Há um movimento que consiste em rolar no chão e escapar de ataques altos. E mais: dá para fugir de magias agachando-se no chão. Os golpes fatais foram incluídos e pode-se quebrar a arma dos oponentes.

SATURN É PRATA ESCURO



Durante a contagem regressiva do lançamento mais esperado do ano, o Saturn, a Sega resolveu mudar a tonalidade do aparelho. Tudo pela modernidade

MEGA SONORO

A Aiwa, fabricante de aparelhos de som, fez um micro system CD com um Mega embutido (lançado em setembro no Japão). O CD-GM1 roda cartuchos e CDs. Mesmo numa TV mono o som é estéreo nas caixas do system. Controles do tipo antigo: 3 botões. US\$450.

3DO COM TURBINA

A companhia 3DO vai lançar um acessório que deixará o

UM MEGA DRIVE NO SYSTEM

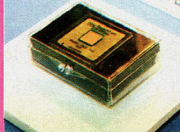


Será que a moçadinha do Harlem vai adotar o novo aparelho da Aiwa e dar uma folga nos raps e hip hops para jogar uma partidinha de Street?

POWER 3DO

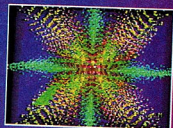
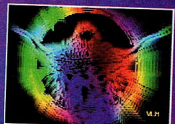


O acessório que equipa a nova geração de computadores da IBM e da Apple chega ao 3DO, para alegria de todos os que já botaram US\$ 700 na mesa para levar o console



Mais um com mais de 200 Mega: Samurai Shodown 2

JAGUAR CD: UM COLÍRIO



Se você achou o CD Player do 3DO o máximo, veja do que o Jaguar é capaz: as imagens acompanham a batida da música

3DO mais poderoso: é o M2 Accelerator. Trata-se de um aparelho composto de uma CPU chamada Power PC, usado nos micros de última geração. Por isso, o aparelho processa mais de um milhão de polígonos por seg. Previsto para meados de 95.

A COR DO SATURN

O Saturn vem aí. A previsão é para novembro. Para ser mais moderno, a cor do Saturn mudou. Agora é um prata mais escuro e opaco.

A TEMPERATURA ESQUENTA NOS LANÇAMENTOS PROMETIDOS PARA O FINAL DO ANO. JOGOS DE LUTA MOSTRAM A FORÇA

ART OF FIGHTING 2

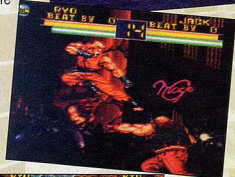


SAURUS

LUTA

SNES

Mais Neo Geo para SNes. **Art of Fighting 2** é um jogo de luta que tem como elenco 9 personagens da versão anterior e outros 3 recém-chegados: Yuri Sakazaki, Temjin e Eiji Kisaragi. O sistema de zoom também foi bem convertido. O esquema de botões do Neo Geo continua, mas se pode optar por configurações mais apropriadas para o controle de SNes. E a softhouse Saurus promete colocar modos de jogo originais nesta versão. Os Super Death Blows e os Secret Killer Blows vão correr solto na tela dos donos de SNes!



Ryo e companhia vão promover um festival de pancadaria no seu SNes

32 Mega
Sem previsão de lançamento



SEGA/TREASURE

LUTA

MEGA

O famoso desenho animado faz sua aparição no Mega Drive. A melhor novidade desse jogo é que vai ser possível um quebra-pau entre 4 lutadores ao mesmo tempo. Zona total! Cada personagem tem características próprias e as vozes do game são as mesmas que você ouve no desenho original.



24 Mega
Já disponível

CAPTAIN TSUBASA V



TECMO

RPG/FUTEBOL

SNES

Quinta versão do RPG de futebol da Tecmo: duas para Nes e três para SNes. Os personagens antigos continuam, agora ao lado de jogadores originais. A visão vai fazer você pensar que está vendo a transmissão de um clássico na televisão. Na hora que você usar os chutes especiais um demo arrasador vai aparecer na tela. Além dos chutes, há os que têm dribles, carrinhos e trombadas especiais (especiais?), cada um mais inacreditável que o outro. Prepare a galera e arregace as mangas: vale a pena conferir!



16 Mega
Disponível em dezembro



RISTAR

SEGA
AÇÃO

SEGA

MEGA

Ristar é filho de uma estrela cadente e nasceu para trazer felicidade para a raça humana. Jogo de ação que basicamente se limita a fazer esticar os seus longos braços de Ristar para pegar itens, detonar inimigos, escapar de armadilhas etc. Sua missão é derrotar o rei do egoísmo, Greezy. São seis fases em que você vai testar sua capacidade de se sair bem nas mais diversas acrobacias, que incluem muita ação. **Ristar The Shooting Star** tem tudo para se tornar um grande sucesso de público. A Sega apostou na sua fórmula tradicional de jogos de ação no estilo de **Sonic The Hedgehog**, o que é garantia de satisfação. Prepare os ossos e os músculos para subir no cipó!



16 Mega

Sem previsão de lançamento

CAPTAIN TSUBASA

TECMO
RPG/FUTEBOL

TECMO

MEGA CD

Outro desenho animado convertido. O sistema é parecido com os do Nes e do SNes. É um RPG de futebol: você move seus jogadores e ao encontrar o adversário aparecem as opções de comando. Perde em emoção mas ganha no visual. Os capitães têm chutes especiais para lutador nenhum botar defeito.



CD

Já disponível

Eles vão detonar no Mega CD

VIRTUA FIGHTER

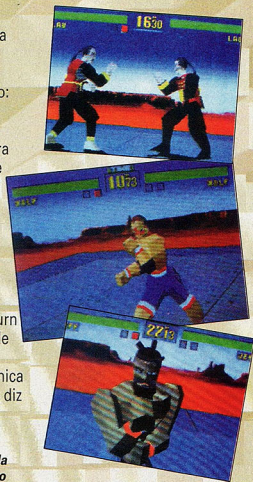
SEGA
LUTA

SEGA

SATURN

Virtua Fighter começa a ganhar corpo. Agora, a Sega já está utilizando gráficos de alta resolução: 640 por 224 pontos. Isso representa 75% da resolução do original para arcade e a tendência é se aproximar mais ainda. Todos os movimentos estão incluídos sem um milésimo de segundo de diferença em sua velocidade. O arcade utilizava 2.000 polígonos por personagem e o Saturn promete usar em torno de 1.200. Mas pode mudar conforme aumente a técnica de programação. A Sega diz que a conversão total é possível.

Memória não confirmada
Disponível em dezembro



PRETTY FIGHTER

IMAGINEER
LUTA

IMAGINEER

SNES

Pretty Fighter é o que você precisa se está cansado dos machões: são 8 gatas lutadoras. Policiais, judocas, enfermeiras e dançarinas, tem de tudo nesse jogo de luta. No mínimo, diferente. Interessante, não?



A SNK fez sucesso com as séries **Fatal Fury**, **Art of Fighting** e outras mais antigas. Nada melhor que lançar um jogo de luta que reúna todos eles para detonar de vez. É o verdadeiro Dream Team reunindo os irmãos Bogard, a família Sakazaki e um monte de caras famosas. **King of Fighters** tem a jogabilidade de um **Fatal Fury Special**, sem dois planos e zoom. Em **King of Fighters** não se escolhe um personagem, mas um time com 3 integrantes. Cada um dos 8 times representa um país. Após a escolha, define a ordem dos lutadores (quem vai lutar em primeiro, segundo e terceiro).

As lutas são em combates eliminatórios: quem ganha continua (o bônus ganho ao final do round determina a quanto de life será restaurado). Ganha quem detonar antes todos os integrantes do inimigo. Por causa do sistema de time muitos elementos novos foram acrescentados, como o ataque de ajuda, que você usa se estiver tonto ou sendo agarrado, para pedir ajuda ao companheiro apertando ABCD. O aumento de power foi incrementado e há novos golpes.

CHINA



Psycho Soldier Team - formado por **Athena**, **Kensou** e **Cheng**. Vindo do **Psycho Soldier**, um antigo jogo da SNK. Estão no campeonato para testar suas forças



EUA



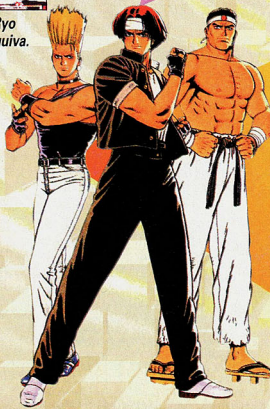
Sport Team - time original formado por **Brian**, **Heavy D** e **Lucky**. Os três são profissionais de esportes, respectivamente futebol americano, boxe e basquete. Como se sairão num combate real?



JAPÃO



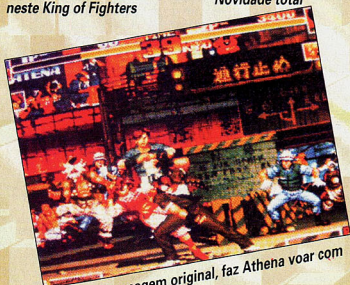
Japan Fighting Team - trio original formado por **Kyo**, **Benimaru** e **Goro**. Os três estão no ranking dos melhores lutadores do Japão. Agora eles querem provar que são os melhores do mundo



Yuri desvia do golpe de **Ryo** com o movimento de esquiva. **Novidade total**



O combate pega fogo com o sistema de times adotado neste **King of Fighters**



Kyo, o personagem original, faz **Athena** voar com seu novo golpe violento



INGLATERRA



Team Femme Fatale - Mai e Yuri ficaram de fora do que seriam seus times originais. Então procuraram King, agora proprietária de um restaurante, e formaram o único time feminino do jogo. E elas estão aí para ganhar!



MÉXICO

Team Art of Fighting - formado por Ryo, Robert e Takuma. Eles estão no campeonato para promover o novo dojo, recém-inaugurado, no México. Além disso, querem testar suas forças com o treinamento feito em terras mexicanas



CORÉIA



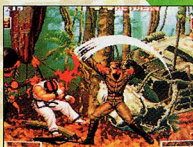
Kim Team - Kim, de Fatal Fury, formou um time com Chan e Choy. Kim não vê a hora de enfrentar os antigos e novos rivais. Chan e Choy foram trazidos à força e só estão na luta pelo dinheiro



BRASIL



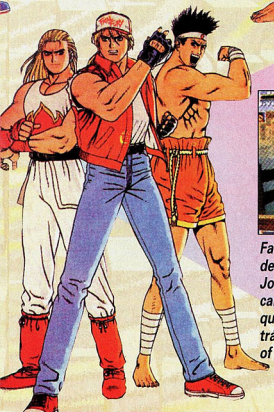
Team Ikari - time dos personagens de Ikari, outro antigo título da SNK. Heidern, Clark e Ralph estavam numa base secreta brasileira quando receberam a ordem para entrar no campeonato, a pedido da Interpol



ITÁLIA



Fatal Fury Team - time do trio de Fatal Fury: Terry, Andy e Joe. Eles estão participando do campeonato, pois suspeitam que forças malignas estão por trás do atual campeonato King of Fighters



PRÉ-ESTRÉIA

FATAL FURY SPECIAL


LUTA

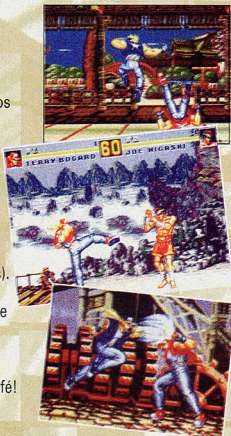
JVC

MEGA CD

A melhor versão de **Fatal Fury** faz, finalmente, sua estréia no Mega CD. Os gráficos são bem parecidos com o original para Neo Geo. Os personagens são grandes e os lutadores não ficam menores quando vão para o plano de fundo. Todos os quadros de movimentos estarão presentes (na versão SNes houve cortes). A música será de CD, fiel ao original. A JVC promete que esta será a melhor conversão de **Fatal Fury Special** para consoles domésticos. Vamos botar fé!

CD

Disponível em dezembro



DAYTONA USA


CORRIDA

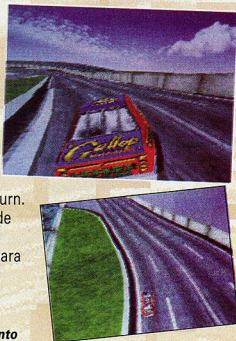
SEGA/AM2

SATURN

Sensacional jogo de stock cars vindo direto dos arcades. **Daytona USA** mostra o poder dos polígonos e a aplicação de textura cria um ambiente realista. O som utilizará toda a capacidade do CD do Saturn. A AM2, divisão da Sega de jogos de corrida, está envolvida nessa versão para Saturn, que pretende ser bem próxima ao arcade.

CD

Sem previsão de lançamento



ALIEN SOLDIER


AÇÃO

SEGA/TREASURE

MEGA

Jogo de ação assinado pela Treasure (uma divisão da Sega) de **Gunstar Heroes**. A empresa conseguiu realizar o milagre da rotação, zoom e transparência para Mega Drive. E isso continua em **Alien Soldier**. Você controla o Ipsilon 2, um alien soldier. Para matar os quase 50 mestres do jogo, Ipsilon 2 conta com quatro tipos de armas e um movimento especial chamado dash, que é invencível. O jogo é bastante longo e, por isso, o sistema de passwords foi utilizado. Um jogo de ação intensa para Mega Drive!

16 Mega

Sem previsão de lançamento



VICTORY GOAL


FUTEBOL

SEGA

SATURN

Aproveitando a ressaca da Copa do Mundo, a Sega vai lançar um jogo de futebol definitivo para Saturn.

Victory Goal tem três pontos de vista diferentes: de lado, em perspectiva (frente/cima como

Formation Soccer para SNes) e 45 graus (como **FIFA Soccer**). Além disso, nos replays o jogo usa e abusa dos zooms para aumentar a emoção do gol. É de fazer inveja às melhores transmissões de TV. Nem o mais exigente jogador poderia reclamar destas opções. A Sega lançou mão de todo o know-how adquirido nos jogos de futebol para Mega. Um gol de placa!

CD

Sem previsão



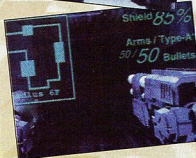
DEADLUS

TIRO

SEGA

SATURN

Jogo de tiro em três dimensões, tipo ficção científica. Os gráficos lembram CG (computer graphics) de estação gráfica. As naves que aparecem em **Deadlus** são detonantes! O jogo ainda não está todo definido, mas os gráficos criam boa expectativa. O jogo está sendo feito pela softhouse Micronet.



CD ou cartucho
Sem previsão de lançamento

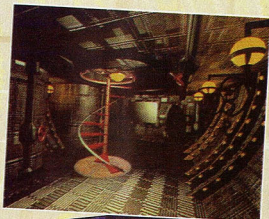
SHADOW OF ATLANTIS

AVENTURA

SEGA

CD 32X

Jogo estilo adventure com o características semelhantes aos conhecidos **Rise of the Dragon** e **Jurassic Park**, lançados para Sega CD. É um adventure jogado em real-time (tempo real) em que você dispõe de um cursor para executar uma ação, como verificar ou examinar uma determinada área. Não foram divulgados muitos detalhes sobre **Shadow of Atlantis**, mas o jogo prevê cenas intensas de ação como em **Rise of the Dragon**. Atlântis, segundo a lenda, era uma cidade de uma civilização avançada e afundou mar adentro.



CD
Sem previsão

O cenário é a cidade marítima de Atlântis

STAR WARS ARCADE

TIRO

SEGA

32X

Conversão do arcade. Você comanda as naves X-Wing com dois tipos de visão: do cockpit e de trás da nave. O direcional controla a mira e a nave e os botões acionam o laser e os torpedos de próton. Com 2 jogadores, um assume o papel do piloto e o outro comanda as armas. O 32X também promete arrebentar!



Em Star Wars, você comanda a nave do cockpit ou de trás

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

LETHAL ENFORCERS II

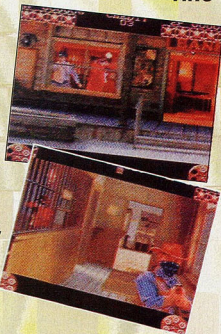
TIRO

KONAMI

MEGA CD

O sistema de jogo é o mesmo do antecessor, mas o cenário é o velho oeste em vez da metrópole americana. Você vira xerife e atira nos bandidos que aparecerem na tela. São 5 fases de ação intensa com direito a várias armas: rifles, armas de cano duplo, magnum e até um canhão. A pistola é a mesma do **Lethal Enforcers I**.

24 Mega
Ja disponível



THE STORY OF THOR

RPG

SEGA/ANCIENT

MEGA

A Ancient, empresa de Yuzo Koshiro, o mago do som, está por trás deste jogo. O personagem pode usar várias armas e chamar os deuses dos 4 elementos. Dependendo da situação será obrigado a assumir várias táticas, o que faz incrementar elementos de simulador no jogo.

24 Mega
Sem previsão

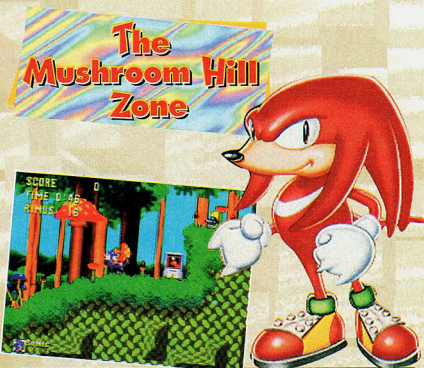


PRÉ-ESTRÉIA

Após o lançamento de **Sonic 3**, quem pensaria que a Sega fosse insistir na fórmula side-scroll de plataformas para o seu mascote? Pois é, **Sonic** novo, mais velho que nunca. As mudanças são inexpressivas. Sua companhia desta vez é Knuckles, que fez sua primeira ponta no **Sonic 3**. Nove zonas inéditas (algumas escondidas) fazem o cenário da aventura. Áreas secretas, cavernas repletas de anéis e dois Bonus Rounds diferentes. O jogador escolhe entre os Story Modes, que variam para cada personagem. Como Sonic, você tem de destruir o Death Egg (Ovo da Morte) inventado pelo malévolo Dr. Robotnik. Os movimentos dos personagens foram incrementados, assim como o uso de power-ups. Além de imitar Sonic, Knuckles conta com alguns movimentos

próprios. Muitas das áreas e chefões têm jogabilidade distinta, mais uma vez dependendo única e exclusivamente da escolha do personagem. Há rumores de que exista um surpresa secreta, ainda não confirmada pela Sega: que a ação deste cart seja anterior ao **Sonic 2 e 3**. Isto pode significar que, de acordo com o desempenho do piloto, os acontecimentos da série estariam sujeitos a uma reviravolta total, coisa inédita na história do videogame. Talvez isso seja a tábua de salvação para quebrar com a mesmice da série. Torcemos muito para que, desta vez, a Sega nos surpreenda!

24 Mega
Já disponível



Novos inimigos, incluindo uma criatura mushroom, uma galinha mecânica e uma estranha criatura que agarra Sonic e o impede de prosseguir

SONIC & KNUCKLES

MEGA

Kunckles e seus movimentos



Voando, Knuckles pode apanhar objetos com seus socos



Knuckles pode escalar as paredes



O escudo protege de apenas um golpe



Socos de fúria fazem Knuckles quebrar coisas que o Sonic não consegue



Sonic ter 2 novos Bonus pegando o número certo de anéis e achando o sign post

The Sandopolis Zone



Sonic pode saltar estas cascatas de areia para alcançar plataformas mais altas



Os loopings aparecem em muitas cenas e estão mais rápidos do que nunca



Ao encontrar este bloco, Sonic pode escalar o outro andar



Fantasmas perseguem Sonic por toda parte nesta zona

The Sky Sanctuary Zone



Sonic passa para o Sky Sanctuary depois de enfrentar Knuckles. Fase curta, mas com gráficos majestosos

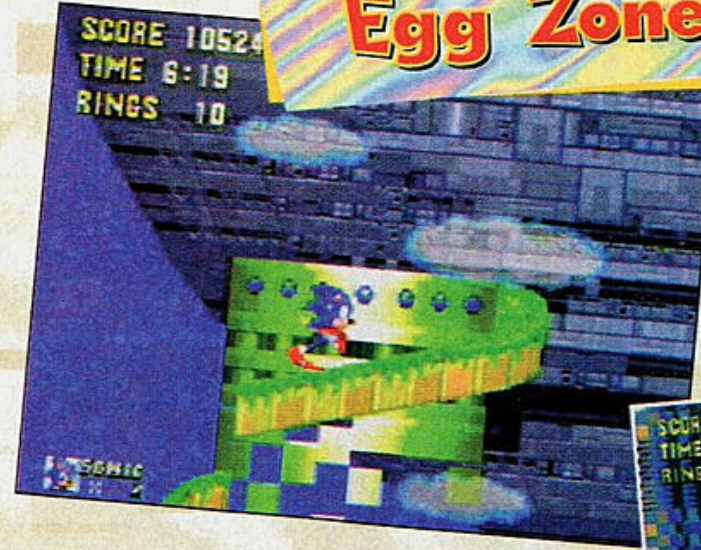


Escape destes minúsculos e letais Robotniks



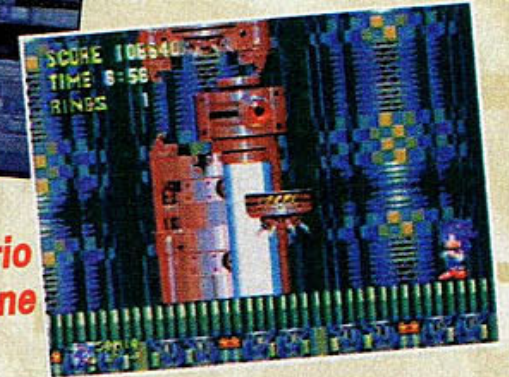
Sonic pode usar as nuvens para alcançar as áreas mais altas

The Death Egg Zone



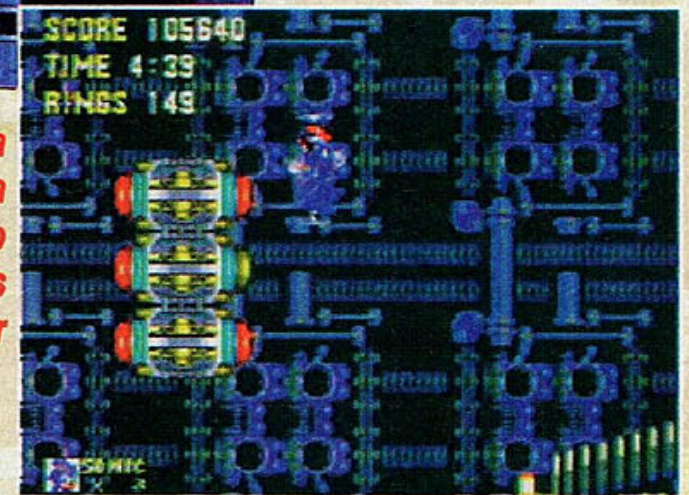
Finalmente chegamos ao Ovo da Morte

O chefe intermediário da Death Egg Zone



Nesta hora, Sonic usa a antigravidade (à La Strider) para acertar o chefe no centro antes que ele possa reagir

Nesta fantástica arma em espiral, tudo o que Sonic tem a fazer é sentar e assistir ao show



The Flying Battery Zone



Novas bugingangas em abundância



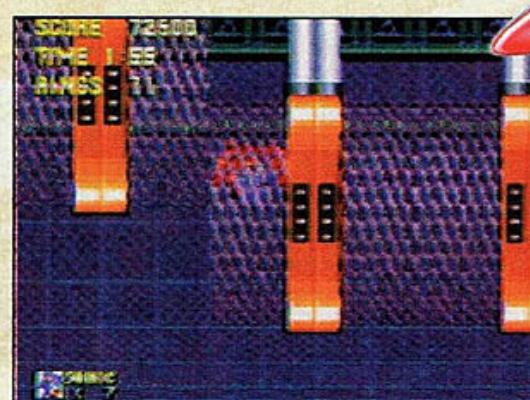
The Lava Reef Zone



Use o spin Dash para fazer o elevador descer



Sonic atravessa, mão a mão, o abismo na Flying Battery Zone



Nestes túneis rolantes, uma reparação. Herança do Sonic 2?



Os chefes da Lava Reef Zone



SHAQ FU



LUTA

ELETRONIC ARTS

MEGA SNES

Ao pensar em Shaquille O'Neal, você logo lembra de basquete. Só que desta vez a Electronic Arts decidiu botar o astro da NBA em uma disputa de artes marciais. A empresa chamou a Delphine Software (de Flashback), que usou imagens digitalizadas de Shaq aplicando golpes de Kung Fu. Num tour pelo Japão, Shaq se enfrenta 7 mestres na versão para SNes e 12 no Mega Drive para derrotar Warlord.

Memória não definida
Disponível em novembro



STARBLADE



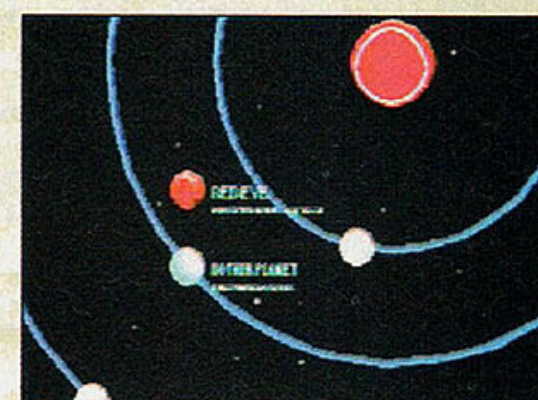
TIRO

NANCO

SEGA CD

Versão de um jogo de arcade da Namco, **Starblade** é um shooter espacial com gráficos poligonais em 3D. Como líder de um esquadrão de elite, os jogadores têm de abrir caminho em 4 missões interestelares enfrentando campos de asteróides, a nave alienígena e os perigos do planeta Red Eye. Versão fiel ao original e com som FX.

CD
Disponível em novembro



SUPER STREET FIGHTER X



LUTA

CAPCOM

3DO

Se você não aguenta mais esperar a demora da Capcom em lançar **Super Street Fighter X** (turbo nos EUA) para o SNes, talvez a melhor saída seja comprar um 3DO. A primeira versão de **Street Fighter** para 3DO é a mesma que está lotando os arcades no mundo inteiro. **SF Turbo X** conta com inovações revolucionárias em relação ao antecessor, o **Super Street Fighter II**. Além do personagem secreto, Akuma, foram corrigidos os sistemas de golpes para balancear o poder entre os 17 guerreiros. Nesta versão para 3DO não falta nada do arcade, não esqueceram nem o Super Combo, uma sequência de golpes decisivos que deixam os fatalities do **Mortal Kombat** no chinelo.

CD
Disponível em novembro



SUPREME WARRIORS



LUTA

DIGITAL PICTURES

SEGA CD

Primeiro e único jogo de luta que utiliza vídeo digitalizado, a partir de especialistas em artes marciais com perspectiva em primeira pessoa (first person). Filmado em Hong Kong, **Supreme Warriors** apresenta 12 oponentes - um mestre, três senhores feudais e oito capangas. Enfrentando cada um, você aprende os movimentos especiais e as sequências - tudo no mais completo e realístico video full-motion.

CD
Disponível em novembro



INDIANA JONES

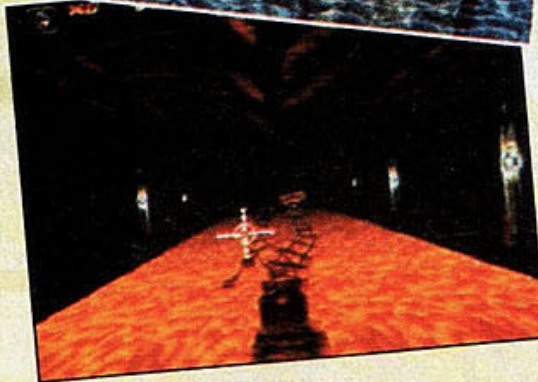


JVC

SNES

A Lucas Arts reuniu o roteiro dos três filmes Indiana Jones e fez um jogo de ação e aventura com 28 fases para um jogador. Gráficos em Mode 7 e rivais originados do filme como o Capitão Vogel, fazem do jogo uma aventura cinematográfica!

Memória não definida
Disponível em novembro



AÇÃO / AVENTURA

PITFALL



ACTVISION

MEGA

SNES



Harry, a estrela do original Pitfall para Atari 2600, foi capturado na selva amazônica por um maligno espírito Maia,

a tribo indígena que foi destruída pelos colonizadores da América Hispânica. Filho de peixe, Harry Júnior tem de atravessar a escuridão e os perigos das florestas tropicais, templos dos irados Maias e minas que estão infestadas de ratazanas. Tudo isso acontece em 14 fases de jogabilidade não linear. Neste cartucho de 16 Mega para um único jogador, Harry salta, escorrega, fica dependurado nos cipós, enfrenta os mais famintos crocodilos e usa um bumerangue. Há muitas passagens e fases bônus escondidas. Os gráficos foram desenhados pela Kroyer Films (empresa responsável pela criação de Fem Gully), e fazem com que esta versão de Pitfall, as voltas com os espíritos dos Maias, seja anos luz superior ao cartucho original.

16 Mega
Já disponível



GEX

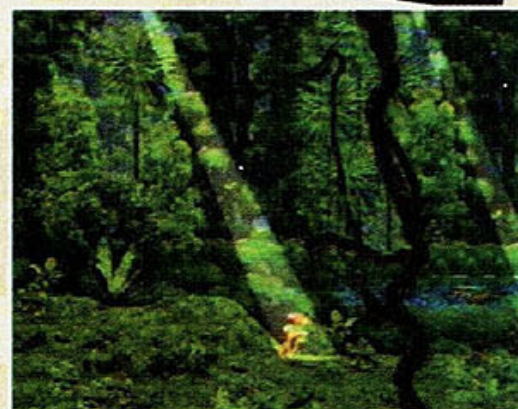
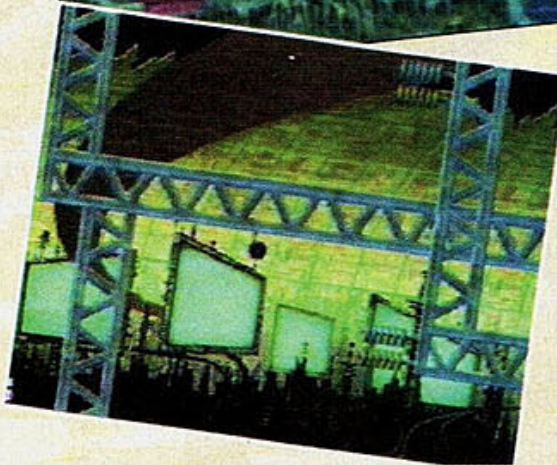


CRYSTAL DINAMICS

3DO

Gex é um lagarto que aspira ao estrelato do 3DO. Ação aventura em side-scrolling em que o réptil canastrão se perde na Midia Dimensão, um lugar formado por trash-films e shows de TV mortíferos. O desafio de Gex é sobreviver ao pesadelo cinemático que consiste em seis mundos, como o cemitério repleto de monstros do cinema e o Kung Fu World, com chineses que falam foram de sincronia. Para acertar os inimigos ele conta com golpes de cauda e língua.

CD
Disponível em novembro



Gex conta com golpes de cauda e língua para sobreviver

AVENTURA



SNES



Por Slasher Quan

O Kombat Continua! Só que desta vez as combinações funcionam mesmo! Ao contrário da versão lerda do **Mortal Kombat** para SNes do ano passado, este **MK II** tem quase toda a velocidade e as combinações da versão de Arcade - isso para não mencionar os gráficos brilhantes, sons, controles, diversão, fatalidades, e outras cositas mas.

BENVINDOS AO SUBMUNDO

Shang Tsung retorna para a revanche e, desta vez, atrai os combatentes até o seu sub-mundo infernal. Tsung, Shao Kahn e Kintaro, primo de Goro, planejam matar os guerreiros e despertam fúria. Cada guerreiro tem sua própria história e uma razão para entrar neste combate mortal. Todos os 12 personagens do Arcade estão presentes aqui, incluindo os sete novos lutadores (dois deles são chefões em **MK**). Apenas dois lutadores ausentes: Sonya e Kano, os menos populares entre os gamers.



Escolha o seu combatente: todos os 12 lutadores do Arcade estão presentes

THE FATAL FURY

Embora você ainda não possa derramar Gatorade na cara do inimigo depois de derrotá-lo, todos os 62 movimentos de humilhação estão representados. Essa selvageria inclui fatalidades de quebrar o braço, Lagos Mortais que dissolvem a pele, Spikes e Pits, Friendships de deixá-lo com olhos cheios d'água e Babalities que despertarão seu instinto maternal. Até os personagens ocultos estão escondidos - você consegue adivinhar onde? As jogadas e o controle do **MK II** são muito bons. A



As telas de foto são parecidas, mas o resto do **MK II** é bom - pode acreditar

MORTAL KOMBAT II



Olhe o sangue jorrando! Tem até isso quando você faz uma série de socos altos, exatamente como na versão arcade 3.1

maioria funciona mesmo! Tudo bem, o giro de chapéu-chute com salto-chute bala do Laos não está nesta versão (assim como alguns outros). Mesmo assim, ainda temos o suficiente para encher um livro de 160 páginas. O cart é baseado na revisão 3.1 arcade, por isso é bem improvável que



Você tem mais tempo para destruir seu adversário no **MK II** do que no fliperama, o que é uma grande vantagem

SNes Mortal Kombat II

Acclaim

Dessa vez o Mortal Kombat não é uma imitação fajuta - ele arrebenta! O SNes MK II é uma conversão perfeita da versão para fliperama e vale cada centavo gasto pelos lutadores fiéis.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				ADJ.
5,0	5,0	5,0	5,0	Ajustável

US\$ 74,95
24 Mega
Já disponível
Luta

Dois jogadores
12 lutadores
Visão lateral



É tão parecido com o arcade que você vai escutar "Fatality" quando vir o sangue pingando

Se você conseguir fazer algum malabarismo para colocar o adversário contra a parede. Tudo bem, mas a Acclaim podia ter inventado uma opção para alternar entre as versões de Arcade para tornar o jogo mais interessante e ágil.

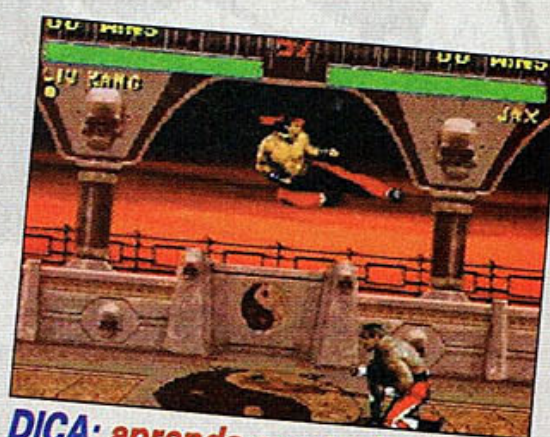
VISÃO MK

A animação dos personagens do cartucho é fiel ao fliperama em qualidade e detalhes. Sprites bem grandes, imagens bem-definidas, cores de cenário bem vivas - você não poderia querer mais nada. Até os jatos de sangue são brilhantes e aparecem a todo momento. Quase todos os pixels e efeitos de cinemática foram reproduzidos. Mas você vai notar uma grande redução no tamanho da imagem do rosto e vários cortes a partir da introdução. Mas tudo bem, perder esses elementos é bem melhor que perder a animação.

VOZES SINISTRAS

"Round 1...Fight". Você não escuta isso em todo jogo do gênero luta, mas o **MK II** tem várias daquelas vozes sinistras que todo mundo gosta de imitar. (Beavis e Butt-Head são os campeões). Veja a explosão do M-80 quando o Scorp aplicar o Flaming Bones! A música também arreventa,

faltando apenas algumas sons. O cartucho só não tem variedade de modos. Não há modos de confronto direto nem organização de torneios, mas as opções disponíveis incluem configuração de botão, handicap para dois jogadores e uma inteligência de CPU ajustável. O computador pode ser extremamente trapaceiro e lutar contra ele pode ser meio frustrante, então muitos jogadores vão preferir as disputas corpo a corpo. Os fãs que deram nota 10 para o arcade devem aprovar logo de cara este cart.



DICA: aprenda a antecipar o salto do inimigo e contra-ataque com um uppercut. Este movimento eficaz exige muita energia



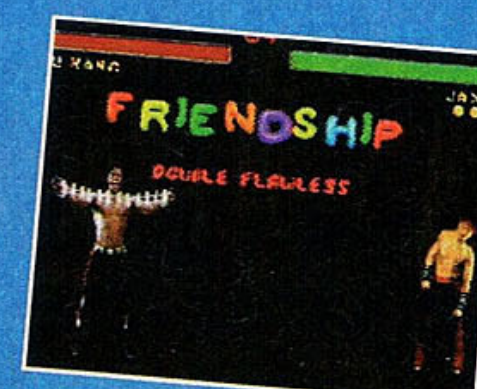
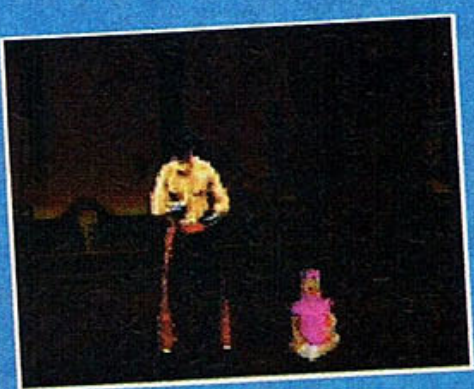
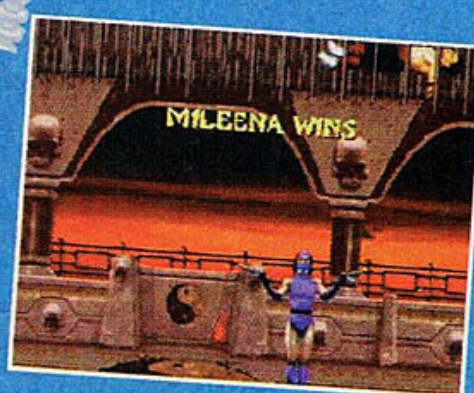
OS GOLPES, AS FATALIDADES E SEGREDOS ESTÃO NA SEÇÃO GOLPE FINAL



DICA: não fique nessa de movimentos tímidos e manjados. Tente um combo de Spear-Uppercut com Scorpion. Faça um Decoy para chegar perto do adversário e arremesse-o



FINISH HIM!



SUPERGP DICA SPECIAL



Por Baby Betinho

Conversão de um dos melhores jogos de luta do Neo Geo. **Fatal Fury Special** reúne 16 lutadores: 4 aparecem em todas as versões, 11 são de **Fatal Fury 2**, 3 de **Fatal Fury 1** e um convidado de **Art of Fighting**. Grande elenco. A série **Fatal Fury** tem como originalidade o sistema de 2 planos, que dá maior dimensão à batalha. Os personagens ficam menores no plano de fundo e o zoom é tão bem feito que quase não se percebe o "estouro" dos pontos. Os gráficos foram bem convertidos, com poucas perdas. O som também é bom. Tem músicas bem arranjadas



No logo Takara, digite ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← + X. Se o logo ficar azul, a dica entrou. Agora barbarize com Ryo Sakazaki



Ryo Sakazaki é excelente contra o computador. Jogue magias seguidas e o computador tomará todas, ou quase todas. Cinco magias é o suficiente para massacrar o oponente



- Kooh ken - ↓ ↓ → + soco
- Hien Shpukyaku - (c) ↓ → + chute
- Build Upper - → ↓ ↓ + soco
- Zanretsuken - X repetido
- Haoh Shoukouken - ← ← ↓ ↓ → + X
- Ryuko Rambu - ↓ ↓ ← ↓ → + BA

FATAL FURY SPECIAL

(como a de Krauser) e outras que deixam a desejar (como a de Big Bear). As guitarras da fase de Big Bear ficaram esquisitas, não lembram nem de longe às do Neo Geo. A velocidade é mais

lenta. Olhando, a conversão parece perfeita, mas a Takara mancou num ponto fundamental: os controles e as mudanças do jeito de certos golpes. Nos controles, certos golpes são difíceis de realizar, como aqueles que precisam de carregamento. Por exemplo, o Rising Tackle de Terry. Nesse golpe é necessário carregar para baixo, colocar para cima e apertar soco. Se fizer isso do jeito tradicional, isto é, carregando para baixo e colocando para cima



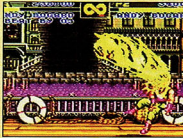
TERRY BOGARD



Terry é o típico americano. Gosta de basquete, rock e fast-food. Suas seqüências são devastadoras.

- Power Wave - ↓ ↓ → + soco
- Burn Knuckle - ↓ ↓ ← + soco
- Rising Tackle - (c) ↓ ↑ + soco
- Crack Shoot - ↓ ↓ ← ← + chute
- Power Galsar - ↓ ↓ ← ↓ → + XB

ANDY BOGARD



Irmão de Terry. É bem mais calmo que ele. Desenvolveu um estilo compatível com seu tamanho: o koppô.

- Hishoken - ↓ ↓ ← + soco
- Shouryuden - ↓ ↓ → + soco
- Zan'eiken - (c) ↓ → + soco
- Kuhadan - ← → + chute
- Toho Reppadan - (c) ↓ ↓ → + BA

JOE HIGASHI



Campeão de muay thai. Seu tuíão, apesar de enfraquecido, continua sendo uma boa opção de ataque.

- Hurricane U. - ← ← ↓ ↓ → + soco
- Bakuretsuken - soco repetido
- Thrash Kick - (c) ↓ → + chute
- Tiger Kick - ↓ ↓ → → + chute
- Screw Upper - ← ← ↓ ↓ → + XB

táticas de Neo Geo não funcionam, sendo necessário elaborar novas. A Takara perdeu a grande oportunidade de fazer uma conversão quase perfeita. É uma pena!

FATAL FURY SPECIAL SNES

4.0

TAKARA

32 Mega - 16 Fases

2 Jogadores

Luta - continues

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

“deslizando” os dedos, dificilmente sai. Uma solução é, depois de carregar, soltar o direcional e apertar cima e soco. Fica mais fácil, mas perde-se alguns décimos de segundos na hora de soltar. Esse tempo pode até definir uma batalha. E há muitos golpes em que essa “quebra” é necessária. **Fatal Fury 2** tinha um controle melhor. Algumas

MAI SHIRANUI



A maior característica desta kunôta é sua velocidade. Tem arremesso aéreo. Bastante moderna, curta heavy metal. **Katchosen** - ↓↘↘ + soco **Ryuembu** - ↓↘↘ + soco **Shinobi Bati** - ←↓↘↘ + chute **Musassabi** - (c) ↓↘ + soco **Toho H. S. Bati** - →↘ + XB

BIG BEAR



Era o Raiden de Fatal Fury 1. Agora, sem a máscara, luta lealmente. Sua música preferida é o country. **Giant Bomb** - (c) ↘↘ + soco **Bear Bombar** - →↘↘ + X, perto **Super Drop Kick** - (c) chute (+ de 8 segundos) **Fire Breath** - →↘↘↘ + XB

BILLY KANE



Treina para derrotar os irmãos Bogard. Sua arma permite golpes de longo alcance. Curte um violento punk rock. **Tchudan Uchi** - (c) ←↘ + soco **Suzume Otoshi** - (c) ↘↘ + soco **Sempukton** - soco repetido **Hishokan** - ←↘↘↘ + chute **Tchokaen S.** - ↓↘↘↘↘↘↘ + XY

DUCK KING



Uniu o ritmo de dança com a arte de luta. Não vê a hora de derrotar Terry. Esconde um pintinho em sua cabeleira. **Head Spin** - (c) ←↘ + soco **Dancing Dive** - ↓↘↘ + chute **Break Storm** - ↓↘↘↘ + chute **Beat Rush** - →↘↘ + X **Break Spiral** - ←↘↘↘↘↘↘ + XB

KIM KAPH WAN



Kim acredita que o tae kwon do é a arte marcial mais eficaz do mundo. De fato, Kim é um dos melhores personagens do jogo. Um lutador bem-educado. **Hangetsuzan** - ↓↘↘ + chute **Hienzan** - (c) ↓↘ + chute **Hishokayku** - ↓↘ + chute no salto **Houhouyaku** - ↓↘↘↘ + BA

JUBEI YAMADA



Era conhecido como o demônio do judô. Participa do torneio porque quer ganhar as "minas". Ganhou novos golpes. **Sembai Shiriken** - (c) ←↘ + soco **Dash Nihon Zeoi** - (c) ←↘ + chute **Oo Izuna Otoshi** - (c) ↓↘ + soco **Neco Jaleishi** - →↘↘↘ + X **Genmitei I. O.** - (c) ↓↘↘ + XB

LAURENCE BLOOD



Esse toureiro consegue matar o animal só com as mãos. Parece um cavaleiro mas é frio e sanguinário. Gosta do flamengo. **Bloody Saber** - ←↘↘↘ + soco **Bloody Spin** - (c) ←↘ + chute **Bloody Cutter** - (c) ↓↘ + X **Bloody Flash** - ↓↘↘↘↘↘↘ + AB

TUNG FU RUE



Mestre de Jeff Bogard e Geese Howard. Quer derrotar seu antigo aluno Geese e a nova ameaça, Krauser. **Shouhe** - (c) ↘↘ + soco **Ressenkayku** - (c) ↘↘ + chute **Senshippo** - ↓↘↘ + soco **Gekihou** - X repetido **Sempu Gouken** - →↘↘↘ + XB

CHENG SINZAN



Participa do torneio para ganhar dinheiro e abrir uma super academia. Gosta de ouvir um bom pop. **Kiraihou** - ↓↘↘ + soco **Hagengaki** - (c) ←↘ + chute **Oodakobara Uchi** - (c) ↓↘ + soco **Bakuraihou** - (c) ↓↘ + XB

GEESE HOWARD



Sobreviveu a queda de um edifício em Fatal Fury 1. Quer derrotar Krauser. Sua música é o tema de "O Poderoso Chefão". **Reppuken** - ↓↘↘ + soco **Shippuken** - ↓↘↘ + soco no ar **Atemi Nage** - ←↘↘↘ + chute **Raising Storm** - ↓↘↘↘↘↘ + XB

AXEL HAWK



Ex-campeão mundial dos pesos-pesados. Tinha pendurado as luvas, mas voltou à ativa. Gosta de gospel. **Tornado Upper** - ↓↘↘ + soco **Axel Dance** - soco repetido **Smash Bomber** - (c) ↓↘ + soco **Axel Rush** - ←↘↘↘↘ + XB

WOLFGANG KRAUSER



Patrocinador do atual torneio King of Fighters. É o chefe do mundo clandestino. Sua música preferida é a clássica. **Blitz Ball** - ↓↘↘ + soco/chute **Leg Tomhawk** - ↓↘↘ + chute **Atemi Nage** - ←↘↘↘ + soco **Kaiser Wave** - (c) ↘↘ + XY

Obs: o último golpe (como o Power Geisel de Terry) de cada lutador só pode ser usado caso sua energia esteja piscando. Isso acontece quando estiver a menos de 1/4 de sua energiatotal



SEQUÊNCIA DE TERRY: voadora com soco forte, jab em pé, soco forte em pé e, para terminar, um burn knuckle fraco



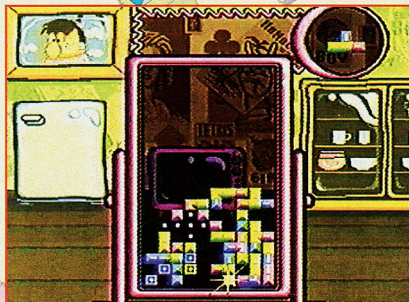
SEQUÊNCIA DE KIM: voadora com soco forte, dois socos fracos agachado, soco forte agachado e um hangetsuzan para acabar



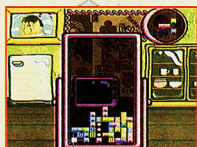
Por Chefe

Sem medo de errar, **Tetris 2** é a série de quebra-cabeça mais conhecida no mundo. Desde a primeira versão, do final dos anos 70, o jogo criado pelo russo Alexey Pajitnov virou cult entre os gamers. De lá pra cá foram lançadas versões para quase todos sistemas. Uma exceção de peso, que até hoje ninguém sabe explicar, são os consoles da Sega. Para o SNES foram lançadas três versões: **Tetris 2+**, **Bombliss**, **Tetris Battle Gaiden**. A diferença deste **Tetris 2** está na jogabilidade. Em vez da formação de linhas na horizontal para que as mesmas desapareçam da tela, em **Tetris 2** a ação consiste em encaixar 3 blocos ou mais da mesma cor na horizontal ou vertical, no mesmo estilo de **Doctor Mario**. Apesar de ser um grande puzzle game, **Tetris 2** é ofuscado por seus antecessores no SNES. De acordo com enquete realizada na redação da **SGP**, a perda irreversível está em não contar com o modo **Bombliss** ou com as magias alucinantes do **Battle Gaiden**.

TETRIS 2



Os novos cenários de Tetris não acrescentam nada melhor a este clássico dos games de quebra-cabeça



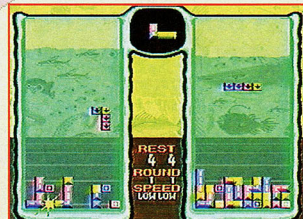
Você tem que alinhar 3 ou mais cubos de uma mesma cor para fazê-los desaparecer



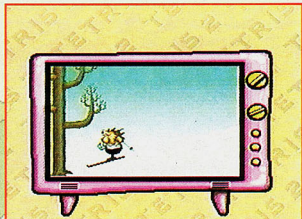
O modo normal não traz muitas dificuldades, bastando eliminar linhas de cores iguais



DICA: faça desaparecer os cubos brilhantes. As peças da mesma cor também vão sumir



No versus mode, você compete para ver quem faz desaparecer todas as peças antes. Não deixe suas peças ultrapassarem a superfície da água



A cada dez fases que você completar no puzzle mode aparece uma animação com essa dentro de uma televisão

TETRIS 2

SNES

3.0

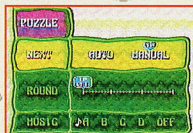
BPS

8 Mega - 100 Fases

1 a 2 Jogadores

Quebra-cabeça

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



Nessa tela você faz suas opções para o jogo



Nesse modo de jogo você tem que fazer desaparecer todas as peças da tela com apenas os elementos fornecidos



Você quer
ver o futuro ^{mesmo}?

MUNDO ANIMAL





Por Lord Mathias

A bandidagem corre solta em Chicago sob o comando do carcamano Al Capone. Para promover uma faxina na cidade chegam o agente Eliot Ness e sua equipe. É esse o roteiro de Os Intocáveis, série de sucesso nos anos 50 que virou filme pelas mãos de Brian de Palma. Na época do lançamento do filme, a Ocean trouxe a máfia toda para o Nes. Estranhamente, a versão para Snes só está sendo lançada agora, com 5 anos de atraso. As boas novas são as 3 perspectivas de visão diferentes. As primeiras são fases "tiro aos gângsters", que surgem no beco abrindo fogo contra você. Nelas, o importante é se proteger atrás dos caixotes e lixeiras e colher os Extra Time em forma de despertador. Algumas fases depois rola ação non-stop side-scrolling de plataformas convencional. Finalmente, o filé do jogo, a perspectiva aérea a La Zombi Ate My Neighbors. Nela, você tem que resgatar pessoas em labirintos dominados pelo crime. Gráficos, sons, cenários, efeitos e tudo mais são mais que simples, humildes!



DICA: pegue os itens logo. Eles somem depois de pisar



DICA: elimine o inimigo mais próximo. Ele põe em risco sua trincheira e você próprio



DICA: no barco (chefe da terceira fase) permaneça no local indicado, para não ser flagrado pelos holofotes

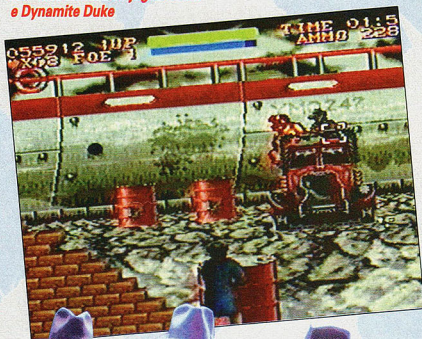


DICA: ao chegar ao chefe da 1ª fase, atire primeiro nos capangas atrás do carro. Cuidado com as rajadas



Este é um dos chefes da 2ª fase. Cuidado com as caixas que caem

A 3ª fase lembra os jogos Cabal e Dynamite Duke



DICA: no setor 3 da missão 2 não destrua esta caixa antes de pegar o plate logo acima



DICA: na 3ª fase, destrua os barris antes do tiroteio. Os bandidos terão menos lugares para se esconder



DICA: na 4ª missão solteuma bomba de fumaça nas salas para imobilizar os bandidos e salvar os reféns

THE UNTOUCHABLES SNES

3.8

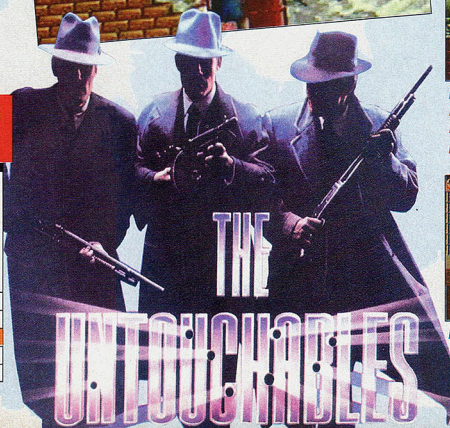
OCEAN

8 Mega - +5 fases

1 Jogador

Tiro

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM	4	3	2	1	0
DIFICULDADE	1	2	3	4	5
FUN FACTOR	1	2	3	4	5



O mundo diz:



A vida é uma luta.
Você diz:

- a) E daí?
- b) Por onde eu começo?
- c) Isso é bom ou é ruim?
- d) Pior que Super Street Fighter II?



para Mega Drive



Super Street Fighter II. Velocidade,
12 jogadores, tecnologia,
40 Mega de memória, desafio, porrada!

Super Street Fighter II™ é marca registrada de CAPCOM. CAPCOM é marca registrada de CAPCOM CO. LTD.

SIGA SEGA

Tem compromisso
para os próximos

38.15

segundos?



Virtua Racing

para Mega Drive



Chip SVP, 32 bits, efeito tridimensional,
gráficos poligonais, sensação de
velocidade, adrenalina!

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.



Por Earth Angel

A dupla de ratinhos preferida da América estrela uma nova aventura produzida para iniciantes e jovens jogadores. Mickey e Minnie colocam o pé na estrada em uma versão infantil da Magical Quest.

RATOS, HOMENS E MISTÉRIOS

Os artistas do circo estão atacando furiosamente e para descobrir por que, Mickey e Minnie percorrem 6 fases simples de ação e aventura. Cada fase se passa em um mundo mágico diferente, com direito a circo, floresta, castelo e cavernas. Os



DICA: quando encontrar duas árvores grandes, você deve subir nelas, pular para a esquerda e descer reto para achar o segredo que leva a outros power-ups

SNES THE GREAT CIRCUS MYSTERY Capcom

O cartucho mais recente que Mickey e Minnie estrelam é perfeito para jogadores iniciantes e para a garotada. Fica mais divertido ainda com dois jogadores.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.5	4.0	4.0	Iniciante

Preço não disponível
12 Mega
Ação/aventura

6 fases
Visão lateral
Multiplayering
Passwords

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

Starring Mickey & Minnie



GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

DICA: quando for enfrentar o chefe da selva, use a roupa de faxina e aspire a juba do leão

gráficos do cenário e os detalhes dão vida às fases. Em cada uma a dupla deve livrar-se de inimigos e superar todos os tipos de obstáculos. Os inimigos são destruídos ou enganados com saltos e golpes. O que torna esse jogo divertido é a capacidade de Mickey e de Minnie trocarem de roupa - roupa de faxina, roupa de western, roupa de safari. Cada roupa dá poderes especiais a Minnie ou Mickey, ajudando-os a



DICA: para derrotar o chefe da fase 5, aspire a nuvem com a roupa de faxina até ela evaporar. Esteja atento e se esquivar dos raios esporádicos

A ROUPA DE CADA OCASIÃO



O Mickey aspira os inimigos com sua roupa de faxina



Quando veste a sua roupa western, o Mickey pode derrubar os inimigos com seu tiro certo



Com a roupa de safari, Mickey pode agarrar-se nos galhos

FÁCIL COMO TIRAR BALA DE CRIANÇA

Os controles simples de **Circus Mystery** são para iniciantes. Basta apertar o botão para o rato pular, trocar de roupa e atirar com suas armas de fogo ou usar o aspirador. A dupla se movimenta bem e é fácil controlá-los na tela. Os gráficos do jogo dão a Minnie e Mickey personalidades, roupas e traços semelhantes à magia da Disney. As roupas têm charme, destaque para o Hobby Horse. A música e os efeitos sonoros são meio fracos. **Circus Mystery** é nota 10 para iniciantes, um divertido clássico da Disney.



DICA: quando der num corredor sem saída na Casa Assombrada, balance no gancho do teto para pular a sala. Repita essa tática em todos os corredores sem saída

derrotar inimigos ou a superar vários obstáculos. Mickey e Minnie podem trocar de roupa em qualquer momento; saber a hora certa de trocá-las é a principal estratégia do jogo. Os power-ups estão espalhados por todos os cantos e incluem vida, saúde e maior energia para as armas de Mickey e Minnie. Os ratos recolhem moedas dos inimigos para comprar mais power-ups.



Por CC Rider

Você é um lobo do clã Mechawarrior: o piloto de sete aventuras e 60 toneladas de explosivos. Em **Battletech** para Mega, o futuro dos clãs está nas suas mãos e do seu Madcat Heavy OmniMech, mas esta é uma tarefa que você deve aceitar sem crise.

CORRA E ATAQUE

No mesmo estilo de **Jungle Strike** e **Desert Strike**, **Battletech** o convoca para uma série de missões terrestres, cada uma com vários objetivos que devem ser cumpridos em ordem. O jogo é semelhante aos dos games **Strike**, consistindo principalmente em correr e atacar tudo que se move. Os gráficos apresentam sprites bem detalhados,

fáceis de identificar. O Mech parece real, especialmente quando corre se balançando de um lado para outro e levantando poeira ou deixando pegadas na neve.

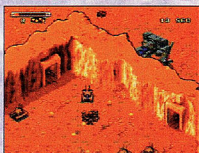


MIRE E ATIRE

Os péssimos controles de um jogador tornam o jogo difícil. O corpo do Mech é uma base giratória independente das suas pernas; você

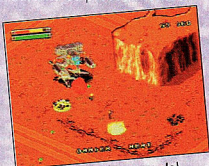
pode caminhar em linha reta enquanto tenta rebater ataques que vêm de todos os lados. No entanto, a lentidão dos controles faz com que seus tiros passem longe do alvo e o Mech se esburrache na parede. Esses problemas são irritantes quando você encontra um Mech inimigo - sua falta de agilidade pode ser fatal. Felizmente o que o jogo traz de dificuldade no modo para um jogador, traz de excitante no modo para

dois jogadores, em que um jogador controla as pernas e outro o corpo. Logo você vão estar gritando para avisar ao outro do perigo, enquanto o seu Mech ataca os inimigos.



DICA: abra uma área alvo acertando tiros com o seu rifle Gauss na parede

Os efeitos impressionam, desde a voz fria do seu Mech até o barulho do fogo queimando. Mas a falta de música durante as fases dá uma sensação de abandono durante os procedimentos.



DICA: calor (barra amarela) machuca como os ferimentos de batalha (barra vermelha); olhe bem onde pisa!

VENHA AO CLÃ

Battletech requer muita estratégia para torná-lo mais que uma brincadeira. Junte-se a nós, novato do clã dos Lobos e lembre sempre: aqui não se pode andar devagar.



DICA: não atire no que está embaixo de você; ande para trás e tome distância antes

BATTLETECH

A GAME OF ARMORED COMBAT



DICA: para um primeiro nível sem Mech, tire o Mech e os tank bays imediatamente



DICA: coloque os freios de emergência para gelo: atirar com uma arma em uma direção faz com que você seja empurrado ao rumo oposto



DICA: atirar com todas as suas armas simultaneamente, o que vem a calhar se você estiver lutando contra outro Mech



DICA: é possível encontrar corredores seguros em áreas bem defendidas. Atenção ao radar

Mega
BATTLETECH
Absolute Entertainment

Gráficos bem detalhados, sons bastante atraentes e trabalho de equipe no modo para dois jogadores trazendo a guerra do século XXXI especialmente até você.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	4,0	3,5	4,0	Int.

USS 64,95 5 fases
16 Mega 3/4 de visão aérea
Já disponível Multiscrolling
Ação/aventura Passwords
2 jogadores

Imagens digitalizadas, golpes de velocidade, pancadaria, sangue, sangue e sangue!

Que tipo de sangue é o seu?

- () O+
- () Universal
- () De barata
- () Mortal Kombat II para Mega Drive



Mortal Kombat II © 1993. Permissão de Midway® Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Eden Software Ltd. Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment® & ©1994. Acclaim Entertainment® todos os direitos reservados. Distribuído sob permissão de Acclaim Entertainment, Inc.

SIGA SEGA

Um casarão, uma invasão, bandidos. Cenas filmadas de verdade, imagens perfeitas. Use a cabeça.



Nessa batalha você só entra com uma arma:

Inteligência.

Double Switch para Sega CD

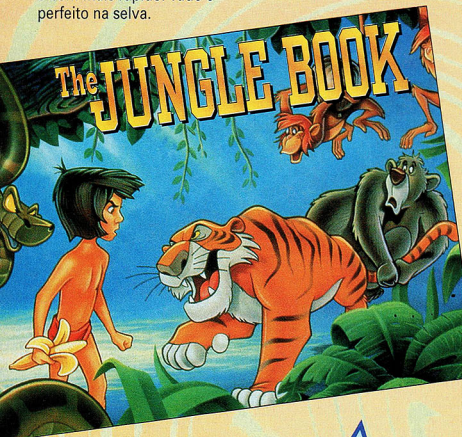


Double Switch e TruVideo são marcas registradas de Sega. Double Switch é uma marca de Digital Pictures, Inc. para Sega em parceria com Sega. Double Switch é uma marca de Digital Pictures, Inc. para Sega em parceria com Sega. Double Switch é uma marca de Digital Pictures, Inc. para Sega em parceria com Sega.



Por Bonehead

Se você ainda não se aventurou pelas selvas de SNes e Nes com Mowgli, com certeza vai querer saber o que ele está armando no Mega Drive. Este jogo parece com aquelas versões bem desenhadas do cinema, mas é bem mais rápido. Tudo é perfeito na selva.



Como nas outras versões, o jogo em Mega tem maior apelo com jogadores mais jovens e fãs dos clássicos da

Disney. De novo, o alegre Mowgli está esperto a caminho da Índia, procurando uma civilização. Durante a viagem, ele enfrenta gorilas agressivos, escorpíões, Kaa, a cobra hipnótica, King Louie, Bagheera, a pantera amiga, e Shere Khan, o felino mortal. Neste cartucho não dá para se pendurar nas cordas como na versão para SNes.



Mega Drive THE JUNGLE BOOK Virgin

A melhor Jungle Books, esta versão para Mega Drive é colorida, charmosa e bastante longa com suas 15 fases. Divirta-se brincando com Mowgli e com os animais da turma da Disney.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	3,5	4,5	4,5	ADJ.
				Ajust.

US\$69,99
16 mega
Já disponível
Ação/aventura

15 fases
Visão lateral
Multiscrolling



DICA: no capítulo da cobra Kaa, ela dança hipnotizada na sua frente. Salte por cima deles e não pare de atirar na cabeça de Kaa.



DICA: em geral, as pedras preciosas estão escondidas entre as folhagens. Pule por todos os lados e preste atenção em tudo que brilhar

O jogo, no entanto, tem corridas na correteira de rios, encontros com elefantes jumbo e alguma interação com Baloo, que estava virtualmente ausente no SNes (mas o tempestuoso uirso ainda não foi usado). Tudo é um pouco mais rápido na versão para Mega, tornando o jogo da Virgin o melhor até agora. O Mowgli salta, escala, atira



DICA: você pode andar em cima das tartarugas, mas não verá as pedras preciosas se ficar em cima delas

bananas e se balança com total domínio, mas os controles nem sempre são precisos. As vezes, por exemplo, ele dá um passo à frente em um abismo quando você quer apenas que ele se vire.

MÁGICA PURA

Os gráficos são chocantes. Ao contrário dos jogos para SNes, que têm uma vegetação verde e densa, esta versão parece se passar nas savanas. É mais clara e arejada. Os personagens são bem caridosos, mantendo sua personalidade em movimentos individuais. Os



DICA: entre em todas as cabanas de Tree Village e saia pulando por elas. Você descobrirá coisas ocultas



DICA: os macacos do Feiticeiro só são vulneráveis quando viram a armadura de lado

fãs do filme vão delirar com Shere Khan e Kaa. O tema musical cria o ambiente certo para o jogo - tropical e divertido. A animação é ótima, mas a falta de continuidade e de códigos é de enlouquecer. Com 15 fases, é um jogo que exige algumas horas do seu tempo. Felizmente, ele é imaginativo e inteligente.

OS VÁRIOS MOVIMENTOS DE MOWGLI



Não espere nada
cair do céu.



Derrube você mesmo



Tomcat Alley

para Sega CD



Simulador de vôo perfeito,
tecnologia "Truvideo",
combates de verdade,
frio na barriga!

Tomcat Alley e TruVideo são marcas registradas de Sega. Tomcat Alley foi produzido pela Stargate Productions, Inc. para a Sega. Código do computador ©1994 Stargate Productions, Inc.

SIGA SEGA



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Prize Fighter



360° de mobilidade, imagens
reais "Truvideo": jabs, cruzados,
uppercuts, jogo da pesada!

para Sega CD

TEC TOY

SEGA

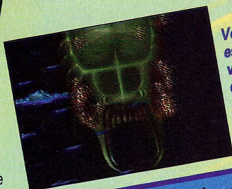


Por Marjorie Bros

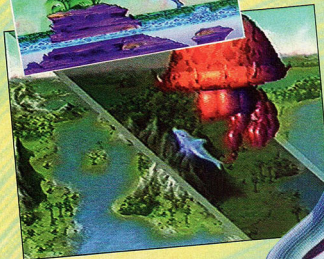
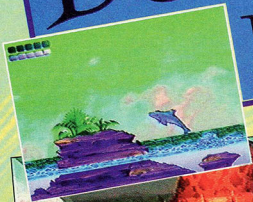
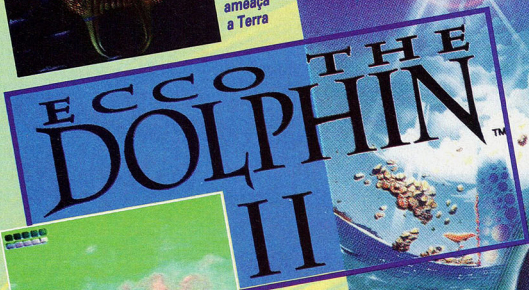
Quem não se lembra? No início de 93, **Ecco** abandonava os sete mares e atracava nas telas de TV. Com sons gráficos de primeira e um dos melhores temas abordados na história do videogame até hoje, não demorou para que **Ecco - The Dolphin** conquistasse seu espaço entre os jovens e até mesmo entre alguns eventuais marmanjos. Com todas essas qualidades, não havia quem não apostasse em uma continuação.

FILHO DE GOLFINHO...

A segunda aventura de **Ecco** chega num cart com o dobro da capacidade do primeiro jogo, 16 Mega que vão fazer rolar muita água por baixo da ponte. O estilo do jogo permanece o mesmo: um misto de ação e estratégia. Você controla



Vortex, está de volta e dessa vez ameaça a Terra



A grande novidade do jogo são as fases em 3D. Elas surgem, quase sempre, como fase de ligação entre um estágio e outro



Ecco e deve guiá-lo através de 25 fases recheadas de mistérios. E por falar em fases, a novidade fica para as fases em 3D, que vão fazer muita gente babar. A história começa na conclusão da primeira aventura. Após derrotar a maligna Vortex, Ecco e seu bando retornaram sãos e salvos através de um tubo de escape. Mas Vortex não foi completamente liquidada e



DICA: para passar por esse golfinho é preciso pagar o pedágio. Dê um peixe a ele

segue o nosso herói até à Terra. A batalha recomeçou.

UM AQUÁRIO "CARTUCHO"

É bom você ficar atento, pois o mar não está para peixe nesse cart, muito menos para golfinhos. Cada fase é um desafio à inteligência, exigindo muita calma e paciência na solução de cada mistério. Para não deixar você na mão, novos elementos foram acrescentados aos antigos.



Novas aventuras e mistérios. Qual fato do destino, teria levado esse galeão a esse triste fim

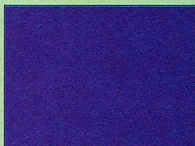
Há itens que permitem que você ataque pelo canto e atira em quatro direções. Com o "dash" Ecco devora peixes pra obter energia, ataca e move objetos. Já usando o seu sonar você se comunica com outros seres do mar, além de fazer o reconhecimento do local (radar). A boa nova, no entanto, fica para os poderes morfológicos de Ecco. Com eles, você tem a possibilidade de se



DICA: use as conchas e as tartarugas como escudo para vencer as correntezas



Matar os inimigos ficou fácil. Use as ondas do sonar para matar os lagartos marinhos



O radar ajuda você a se movimentar pelos labirintos, mas não detectam o perigo

transformar nas mais diversas criaturas, o que permite até mesmo, pasmem, voar! Outra boa notícia: Essa festa não vai ser exclusiva do Mega Drive. As versões para Game Gear e Sega CD já estão na boca do forno. Satisfeito? Então não pense duas vezes, vá para a sua locadora preferida e alugue ou compre o cart, a Marjorie garante.

ECCO - TIDES OF TIME MEGA

4.3

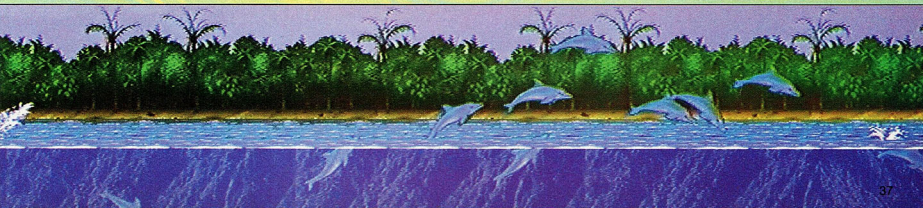
SEGA

16 Mega - 25 Fases

2 Jogadores

Aventura - passwords

GRAFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





Por Scarry Larry

Veloz, feroz e peludo são qualidades não apenas de **Bubsy** ou **Sonic**. **Taz** parte para cima com jogadas engraçadas e velozes, engolindo tudo que vê pela frente e explodindo cabeças com movimentos novos e diabólicos.

DIVERSÃO TOTAL

Você sabe que vai ser divertido assim que vê o Marvin the Martian apontando na introdução. A Sega trouxe de volta os seus sucessos, incluindo personagens como Toro the Bull. Marvin está buscando novas espécies para o seu zoológico intergalaxial quando percebe que não tem o raro demônio tansmâniano. Infelizmente conseguir esse demônio é mais difícil do que ele



DICA: se o Taz passar girando por bombas, elas explodirão mas ele não se machucará

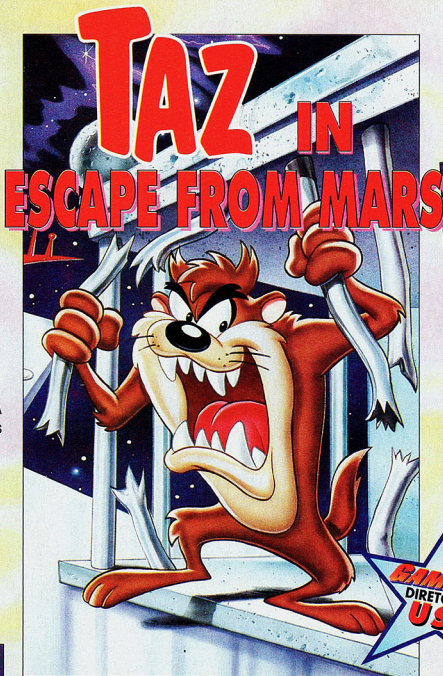
Mega TAZ IN ESCAPE FROM MARS Sega

Instinto Selvagem? Você não vai encontrar nada mais animalesco que o Taz. Nesta sequência do jogo lançado em 1992, Taz: Escape from Mars devora as pedras no caminho do hall da fama.



Preço não disponível
15 Mega
Já disponível

Ação/aventura
1 jogador
Visão: lateral
Multiscrolling



GAMEPRO
DIRETO DOS
USA



DICA: a nova giratória de Taz permite derrubar paredes para prosseguir. Sempre que houver 2 paredes juntas, tente isso

pensa. Ao contrário do primeiro **Taz**, você tem poder de giro ilimitado, o que faz do ataque giratório sua melhor arma, que pode atravessar paredes e entrar no subsolo. O **Taz** também tem novos movimentos: ele pode engolir uma caixa de pedras e sair cuspidando pedrinhas ou beber gasolina e cuspir fogo. Mas não fique achando que por causa

disso o jogo é moleza. As fases estão cheias de armadilhas, truques e bombas, mas você também pode conseguir bons power-ups e ícones. **Taz** pode encolher e virar um "Mini Taz" ou crescer e tornar-se



DICA: o primeiro chefe perde quando você atira e foge. Quando os tentáculos balançarem, gire para evitá-los. O chefe irá atirar três mísseis. Evite-os e pule nos olhos esbugalhados do chefe quando eles saltarem

Taz Powers Up!



Box O' Rocks



Gas Attack

um **Taz** titânico com o auxílio de alguns inimigos.

Ele vai precisar de toda



DICA: ao invés de correr para cima dos inimigos com o movimento giratório, pule em cima deles enquanto gira para minimizar seus prejuízos

ajuda possível porque viajará pelo zoológico de Marte, entrará na terra dos Molemen e em um castelo assombroso, além de passar por várias outras fases. No fim de cada uma delas, ele terá de enfrentar chefes sempre mais lunáticos, alguns deles desencavados

do Looney, como o monstro cabeludo em que os Bugs se instalam em "Hare Raising Experience".



DICA: coma o aviso de saída (Exit) para mudar de fase

VIAGEM FAN-TAZ-TICA

Gráficos excelentes vão aparecendo à medida que você vai muda de fase. Um cenário rico e inimigos coloridos junto a uma variedade de emoções animadas do Taz, que

variam do zangado ao feroz. Nada deixa a ação lenta a ponto de interrompê-la. A única falha grave nos gráficos é a falta de inimigos de **Looney Tunes**. A maioria aparece apenas como chefes, ao contrário do **Rabbit Rampage** da SNes, em que todos os inimigos eram personagens do Looney Tunes. A trilha musical é um jazz Taz quase imperceptível, mas suave e até meio divertido. Cada fase tem uma música diferente, tornando-se assustadora ou divertida de acordo com a situação. Todos os efeitos sonoros complementam esse game bem elaborado, até o grunhido típico do Taz. Seria

legal ter algumas falas (Por quê você me deu peru com bomba para comer, Rabbit?), embora não seja indispensável. Usar os controles pode ser uma tarefa difícil. É preciso muita paciência para girar e saltar. Conseguir que Taz gire até ultrapassar o teto pode ser duro.



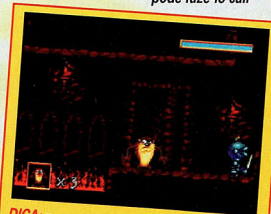
DICA: não gire em cima de nenhum Moleman próximo de um precipício. A trepidação pode fazê-lo cair

FIQUE ESPERTO

Não é por esse game ser em estilo desenho animado e divertido que é mamão com açúcar. As fases são longas e cheias de desafios e você ficará frustrado quando a continuação o levar de volta ao começo do nível e não à última pontuação gravada. Você vai ficar horas mofando no mesmo nível se não for esperto. Para os entusiastas do **Looney Turner**, este jogo tem mais ação e emoção que o anterior, e está ali com o **Rabbit Rampage** para SNes. Se você for fã do Taz, não vai achar nada melhor.



DICA: para derrotar o chefe, passe para um dos lados do quarto, evite seus saltos e agarre-o quando ele ficar em um canto



DICA: procure por estranhas rachaduras nas paredes do castelo. Elas são um sinal de que há portas giratórias



DICA: Você é imbatível quando atinge o Grow Ray. Destrua tudo que aparecer pela frente



DICA: Você precisará de power-ups como a caixa de pedras ou a gasolina logo que os vir. Eles só duram alguns instantes



DICA: se você vir itens contínuos que se apagam antes do fim da fase, volte para pegá-los de novo

taz Taz TAZ!



As três faces do Taz, cortesia do Raio Encolhedor e do Raio de Crescimento





Por Chefe

A Sega aposta suas fichas em **Dynamite Headdy** como o novo personagem nos moldes do Sonic.

Headdy deve ficar na área tempo suficiente para termos um **Headdy 3** ou um **Headdy Chaos?** Espera aí, ele é bom, mas nem tanto.

USE A CABEÇA

Dynamite Headdy não tem uma cabeça, mas 18, que ele pode alternar. Cada cabeça dá um power-up especial: o Empty Head o deixa invisível, o Slammer Head o torna mais poderoso, assim por diante. Nem todas trazem benefícios. A pior é a Head Trip, um cabeção superpesado com a qual ele se move. Enquanto ele pula e corre pelas nove fases, o seu desafio é descobrir qual é a melhor cabeça para cada caso. **Headdy** tem cenários comuns ao Sonic. Uma grande falha é o tamanho dos ícones das cabeças, difíceis de identificar. O som e os efeitos são especiais. **Headdy** terá um público fiel. Qualquer um se rende a seu bom humor. Vamos tirar a cabeça... ou melhor, o chapéu para o novo herói.



DICA: prenda o gato maluco da cena 1-1 sempre que ele estiver parado. A maioria das vezes ele ataca mergulhando e cospe bolas de energia



DICA: o rabo verde do Mad Dog é o seu alvo no fim da cena 2-2. Use a Ticker Head para congelar este cachorrão no ar e acertá-lo mais facilmente



DICA: dê um tempo para aprender a dominar os ataques de cabeça na área da prática



DICA: a Pin Head é perfeita para espaços pequenos e inimigos minúsculos



DICA: na sequência Battle Show, atinja o corpo do boneco principal primeiro e depois soque a sua cabeça



DICA: esteja preparado quando o Hang Man atirar o Headdy para novas plataformas. Em geral, há um inimigo esperando por você lá



DICA: na cena de bônus de basquete, use sua cabeça para acertar as bolas laranjas na cesta, ignore as azuis e desvie das bombas

**DYNAMITE
HEADDY**
MEGA

4.0

SEGA

16 Mega - 9 fases

1 jogador

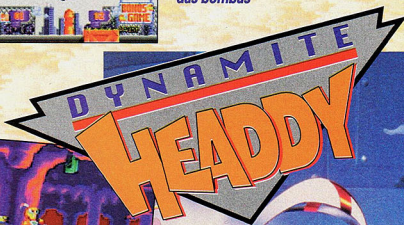
Ação - contínuas

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

DICA: fique no centro das plataformas inclinadas da cena 1-1. Você irá escorregar caso fique muito na ponta



DICA: na Batalha de Roupas da Cena 3-4, perfure o coração reluzente deste rôbô





NUNCA FOI TÃO GOSTOSO PARTICIPAR

DE UMA PROMOÇÃO. PARA CONCORRER A

100 GAMES MASTER SYSTEM E 150 MINI-

GAMES TEC TOY, VOCÊ SÓ PRECISA DERROTAR

SUA FOME COM HAMBURGERS,

KIBES E ALMÔNDEGAS DA SEARA.

DEPOIS, É SÓ UM POUQUINHO DE SORTE
E VOCÊ GANHA O GAME.



Junte 3 códigos de barra das embalagens de qualquer um destes produtos.



Coloque os códigos num envelope junto com a resposta para a pergunta: qual é a marca de hamburgers, kibes e almôndegas que dá games de presente?



Envie para a "Promoção Ganhe o Game Seara", Caixa Postal 64.631, CEP 05497-970, São Paulo. Estarão concorrendo todas as cartas que chegarem até o dia 31 de outubro.



Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar. Participe!



TEC TOY



Gostinho de coisa boa



Por Slasher Quan

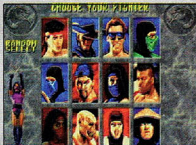
Moosooortat Kooosombat Dooois!

Quando você ouvir estas palavras, saiba que elas se referem apenas à versão SNes. O **MK II** para Mega Drive é um bom jogo de luta com combos e ação constante. Mas a falta de gráficos, cores e música impede que ele tenha a qualidade da versão do fliperama e satisfaça a rapaziada do arcade.

CONTROLE A PANCADARIA

A melhor coisa dessa conversão é a jogabilidade. O controle de três botões é meio duro, mas você terá um grande combate se estiver armado com um pad de seis botões. Este periférico é a principal vantagem da versão Mega em relação ao SNes - no controle da Sega a disposição dos botões se parece mais com o arcade que o da Nintendo. O cart inclui os doze personagens, os chefões Kintaro e Shao Kahn e os personagens secretos. A ação é fiel ao

original e ligeiramente mais constante que a versão para SNes. O computador é tão trapaceiro quanto a CPU do arcade, mas pelo menos você ganha 30 créditos quando consegue a façanha de derrotá-lo.



Dificuldades na escolha? Deixe o computador fazer isso por você. Segure cima e dê Start

DEVORE CABEÇAS

Todos os movimentos especiais são executados exatamente como no arcade. Até mesmo as fatalidades são idênticas - ótima notícia para os jogadores que ainda lembram como se faz para devorar a cabeça de alguém ou dar-lhes um presentinho! O único movimento retirado foi o soco baixo agachado, que virou um uppercut. Infelizmente, esta eliminação tira a possibilidade de executar alguns combos ninja nos cantos. Que pena! Os combos do arcade estão quase todos lá. As regras da revisão 3.1 dominam a jogabilidade, por isso os combos perpétuos estão limitados. (Mas, se você quiser aplicar aquele combo de canto da Kitana com uma série de oito golpes, vá em frente.) Para os padrões do Mega, o **MK II** é um game de apresentação sofisticada com uma animação digitalizada que vai deixar todo mundo louco! Mas, para os padrões do Arcade, fica devendo. Faltam cores e

GAMEPRO DIRETO DOS USA

MORTAL KOMBAT II



A jogabilidade é bem parecida com a do arcade. Os projéteis passam entre si



Apesar de alguns detalhes do cenário terem se perdido, MK II chega perto do fliperama

SNes Mortal Kombat II

Acclaim

O **MK II** para o Mega Drive é excelente, caso você disponha de um controle de seis botões. O joystick tradicional deixa você na mão.



US\$64,95
24 Mega
Luta

2 jogadores
12 personagens
Visão lateral
Continues limitados

cenários inteiros de animação, como em Goro's Lair, quando você encontra Jade ou Smoke. Ah, você luta em um portal azul recolorido, interessante, mas nada fiel ao original.

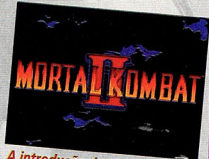
COMO???

Você vai esticar o ouvido e mexer no volume da TV, mas não há nada de errado - o **MK II** veio sem um monte de vozes e efeitos sonoros originais. Estão faltando

"Round 1" e "Fatality", os nomes dos lutadores e mais ou menos 75% das vozes do arcade. A música é boa, mas não se compara à do arcade. Mesmo com os aspectos negativos, **MK II** é um título de primeira. E o melhor é que você não precisa recorrer à nenhuma importadora, pois a Tec Toy está lançando o cart simultaneamente com os States. Você já escolheu o seu presente para o Dia das Crianças?



DICA: uma das melhores maneiras de iniciar um combo é com soco alto. Com Kung Lao, dê um soco alto parado quando ele pular em sua direção e imediatamente mande o chapéu



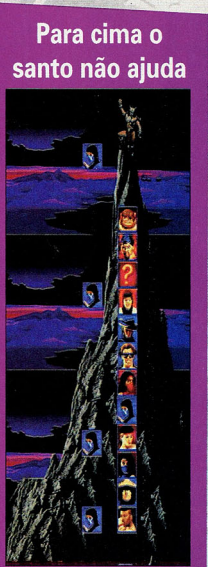
A introdução de trovoadas e relâmpago ainda está intacta. Ouça bem: esta é a última vez que você ouve música do arcade neste cartucho



A Fatalidade de Kintaro é uma das melhores e está disponível para jogadores espertos



DICA: para fazer um dos melhores combos de Rayden, dê uma voadora e imediatamente dê um Flying Thunderbolt ainda no ar



Derrote os 12 kombatentes, Kintaro e Shao Kahn para chegar ao pico da montanha

OS GOLPES, AS FATALIDADES E OS SEGREDOS ESTÃO NA SEÇÃO GOLPE FINAL



DICA: a rastreira é um golpe eficiente. Com ela, você pode derrubar os oponentes que bloqueiam em cima e tirar energia dos que bloqueiam em baixo. Repita quantas vezes quiser



SF II CONTRA MK II

A velha rivalidade entre **Street Fighter II** e **Mortal Kombat II** não acabará jamais. **SF II** é superior na complexidade e jogadas. O melhor do **SF II** é que quase todos os lutadores, exceto Ryu e Ken, têm movimentos diferentes. Se você ficar fero nos movimentos do Blanka e trocar para Cammy, precisa aprender tudo de novo. Em **MK II**, os personagens têm quase os mesmos movimentos. A única diferença são os movimentos especiais. O

ponto fraco de **SF II** é que ele está ficando com velho, com apenas 4 personagens novos (**MK II** tem sete). Este cart também não é rápido como o anterior. A falta de profundidade dos personagens e de outros elementos de **MK** tornam o cartucho inferior a **SF II**. Mas outros aspectos favorecem **MK II**. Se esses jogos fossem esportes, **SF II** corresponderia ao futebol e **MK II** seria a seleção de ouro do vôlei. Faça sua escolha!!



SUPER GAME BOY O ÚNICO PORTÁTIL

Agora você pode jogar Game Boy



GAME BOY

COM TELA GRANDE.

Jogue em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.

Chegou o maior barato da sua TV. Super Game Boy é um



acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório

e conectar no Super Nes para ver o que é

desenvolvido para Super Game Boy.



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

Mais games por menos grana.

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

Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.



Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?



**Super
GAME BOY**

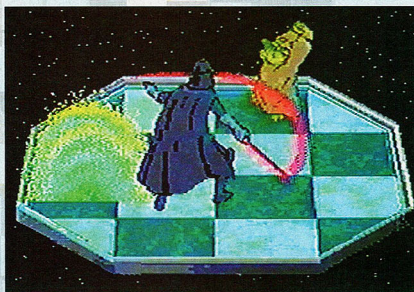
THE **Best**
play Here

Nintendo
PLAYTRONIC

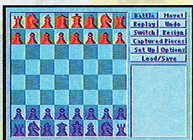


Por Marcelo Kamikaze

George Lucas é um predestinado. Responsável por uma das maiores bilheterias da história do cinema com a série "Guerra nas Estrelas", Lucas decidiu enveredar por um ramo promissor: videogames. Anos atrás fundou a Lucas Arts, uma softhouse que se dedica a jogos para sistemas domésticos e computadores. Em pouco tempo, já é responsável por jogos de sucesso no PC, como **Day of Tentacle**, **Tie Fighters** (veja na seção Computer Zone) e **X Wing**. Mas foi com a série **Star Wars Chess** para 16 bits que a empresa se especializou. São dois jogos lançados para SNes (**Star Wars Empire Strikes Back**) e um para Mega (**Rebel Assault**). Dando continuidade a série, a empresa lança **Star Wars Chess**, um xadrez com os personagens do filme. São dois modos: o tabuleiro normal visto de cima e tridimensional animado. Para encarar o desafio é preciso conciliar raciocínio e concentração. Lucas comprova aqui que é um expert em entretenimento.



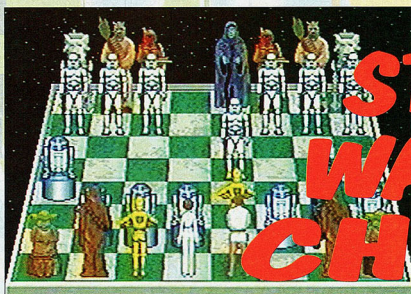
A "rainha" Darth Vader e sua espada laser: páreo duro no combate



Aperte B para a visão de cima



Escolha o nível de dificuldade



STAR WARS CHESS

STAR WARS
CHESS
SEGA CD

3.8

LUCAS ARTS

CD

1 ou 2 Jogadores

Xadrez

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Todas as peças do tabuleiro são apresentadas no início. Elas representam dois impérios que vão guerrear no xadrez



Chebacca atira em Darth Vader, que ainda esconde sua espada



No check-mate, o rei tem seu império eliminado do sistema





Por Larry Scarry

Nos dias de hoje, os lançamentos de jogos de luta têm de ser bem especiais para competirem ao lado de jogos como **Street Fighter II** e **Mortal Kombat**. **Brutal** tem inovações que fazem dele um jogo único e interessante. Mas não se engane: o jogo da Gametek não chega a representar um perigo direto aos gigantes da Capcom e da Midway.

QUEBRA-QUEBRA NA FLORESTA

Até agora, temos assistido a um festival de jogos de luta com robôs, tartarugas e outros seres insólitos provenientes do mais



DICA: mantenha seu oponente nos cantos e acerte-o com repetidos chutes. Eles precisam levantar para pegar ar. Quando fizerem isso, você estará lá para acertá-los

diversos lugares. Nada mais natural do que promover um quebra geral entre os habitantes da floresta. Cada personagem tem uma ideologia em arte marcial (Kung Fu Bunny é uma caricatura animal de David Carradine, da série de TV Kung Fu) e estes detalhes foram programados com primor. Cada um dos dez lutadores tem movimentos regulares e especiais. Você pode optar entre dois



DICA: varie os golpes: use um soco violento depois de uma série de chutes e vice-versa



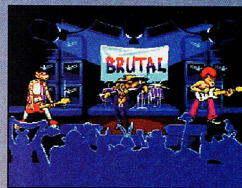
DICA: use os movimentos especiais que você adquiriu logo no início do jogo. A maioria dos oponentes não estão preparados para eles

modos: jogar contra o computador, quando sua meta é chegar até um racha contra o Dali Llama, ou contra um amigo, numa partida em melhor de três matches. O controle é um problema. No modo normal, o jogo é muito lento e fica difícil distinguir se você está jogando ou assistindo ao replay. Nos modos rápidos, os movimentos são difíceis, principalmente se comparados aos de outros jogos de luta (como os movimentos de Sub-zero de **Mortal Kombat**, só para citar um exemplo).



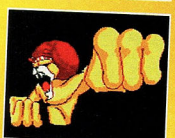
DICA: você pode derrubar o seu oponente da beira desta ponte

Os gráficos são bons. Cada personagem foi desenhado no melhor estilo cartoon, embora o inimigo, depois de algumas lutas, se confunde com o cenário. Personagens detalhados, som pauleira e pancadaria. Se você curte isso, **Brutal** é a perdida.



A banda Brutal arrasa no rock!

OS HOME VÍDEOS MAIS ENGRAÇADOS DO BRUTAL



Os desenhistas de Brutal deixaram cenas que ilustram conceitos iniciais e falhas de desenho. Eles serão úteis se você estiver interessado em desenhar ou produzir videogames.

Sega CD BRUTAL Gametek

Mais um dia, mais um jogo de luta. Embora **Brutal** tenha algumas coisas que o diferenciam da maioria, os grandes superam a sua jogabilidade, que é meio sem graça.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	2.5	3.5	INT.

US\$ 62,99
CD
Já disponível
Luta

2 Jogadores
Visão lateral
Passwords

3DO

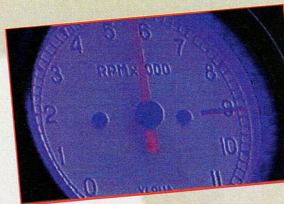


Por Lord Mathias

Quem acompanha **SGP** já deve estar familiarizado com **Road Rash**. Este jogo da Electronic Arts ditou por muito tempo os padrões de simuladores para 16 Bits, com uma fórmula infalível: velocidade e violência. Com os sistemas de última geração, a empresa anteviu a necessidade de desenvolver uma versão à altura do 3DO. Na mosca! A começar pelas aberturas compostas de demos com "imagens reais". No jogo, a coisa não muito, pois e a base (personagens, cenário etc.) de **Road Rash** foi composta quase que só com imagens digitalizadas. São cinco novos circuitos foto-realísticos, subdivididos em cinco níveis. O enredo do jogo continua igual: corrida de motos em que vale tudo para alcançar a classificação.



São cinco novos circuitos, divididos em cinco níveis



Por vale tudo leia-se cotoveladas, pontapés, correntadas e fechar o caminho do adversário, que reage à altura. O crucial em **Road Rash** é ter reflexos rápidos; uma queda em alta velocidade pode por tudo a perder. Os patrulheiros rodoviários o perseguem por trechos do percurso e podem surpreendê-lo beijando o asfalto - fim de jogo. Perca as esperanças se não chegar entre os três primeiros. Ao avançar, você junta grana para comprar uma das 15 motos, 5 delas Nitro, a escolher. A trilha sonora é excepcional, um capítulo à parte.



A "Diablo" continua sendo a moto mais cara e veloz

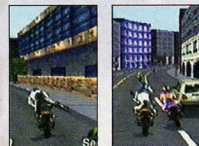


DICA DO LORD: para escutar as músicas completas deixe o botão L pressionado

ROAD RASH



DICA: pilotos pesados são mais fortes, mas correm menos



Use ↑ + C para esquivar-se ou ↓ + C para dar chutes

THE CITY



DICA: para pegar a arma do adversário, pressione C durante o ataque



DICA: durante o salto não mova o direcional para não perder o controle da moto

ROAD RASH

5.0

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - 25 Fases

2 Jogadores

Corrida - Bateria

GRÁFICO	[Progress Bar]				
SOM	[Progress Bar]				
DIFICULDADE	[Progress Bar]				
FUN FACTOR	[Progress Bar]				
	1	2	3	4	5



Na milha 8.9 há uma bifurcação. O lado da direita é o mais fácil



SOM DA PESADA

Road Rash traz surpresas para os "cyberjunkies". É tipo promoção pague 1 leve 1 e 1/2. É neste 1/2 que o bicho pega - trilha sonora com o melhor da vanguarda pós-punk-rock-grunge da geração de Seattle. Paw, Soundgarden, Hammerbox,



Monster Magnet, Therapy, Smervedriver. A pauleira só não emplaca por interesses

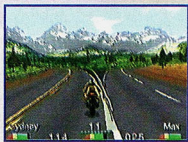


comerciais óbvios - quem quiser ouvir inteiro que compre oCD na loja, certo?

O CD inclui ainda dois videoclips (Jessie e Duel). É só deixar o jogo ligado



SIERRA NEVADA



Bifurcação na milha 2.5. Pela esquerda a pista é mais larga, mas com maior tráfego

THE PENINSULA



Três bifurcações nessa pista (Milhas 3.0, 8.9 e 10.1), mas sem grandes obstáculos

NAPA VALLEY

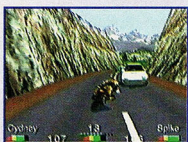


DICA: na milha 1.9 não vá pela esquerda. O caminho é de terra e reduz a velocidade

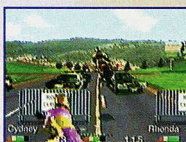
PACIFIC HIGHWAY



Pise leve no começo do circuito. Aqui, tombou para fora é fim de jogo



Outra bifurcação (milha 10). Vá pela esquerda (contramão) e ganhe tempo



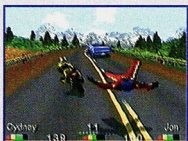
DICA: cuidado, há duas barreiras policiais neste circuito (6.4 e 11.5)



Não se desespere ao sair da pista. Siga o "guard rail" até voltar para o asfalto



DICA: o trecho da cidade é o local ideal para acelerar e conseguir uma boa posição



Sempre que possível, não perca a chance de atropelar seus adversários



DICA: uma boa hora para gastar o nítro (B duas vezes) é quando a pista está dividida



Outras duas bifurcações nessa estrada (milhas 8.4 e 13.3)



DICA: faça as ultrapassagens com uma distância segura para não ser derrubado



PROVE QUE VOCÊ ENXERGA LONGE!

No novo concurso da SUPER GAMEPOWER quem tem olho de lince fatura prêmios incríveis.

Se liga na mamata:

Primeiro você procura a palavra SUPER, impressa com destaque em alguma página da edição 7, a palavra GAME, impressa na edição 8 e POWER na 9.

Depois preenche um cupom respondendo em quais páginas dessas três edições elas foram encontradas. Ai é só começar a torcer. É muito fácil, cara! Confira o regulamento ao lado, abra bem os olhos e participe!



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

REGULAMENTO

1. A Promoção SUPER GAMEPOWER "Olho de Lince" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.

2. Para participar, basta localizar, impressos nas edições 7, 8 e 9 da revista Super Gamepower, selos com partes do logotipo SUPER GAMEPOWER e responder ao cupom que vem nessas edições, dizendo em quais páginas se encontram as palavras SUPER, GAME e POWER.

A palavra SUPER estará na edição 7, GAME na edição 8 e POWER na edição 9. O cupom será repetido nas 3 edições.

3. Poderão ser enviados 1, 2 ou 3 cupons, desde que cada um esteja em um envelope e traga as três

respostas corretas.

4. O cupom, devidamente preenchido, deverá ser enviado dentro de um envelope para PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER "OLHO DE LINCE". Caixa postal 9442 - CEP 05999-999 - São Paulo, SP, até o dia 20/12/94, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.

5. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas da promoção.

6. Só serão aceitos cupons originais.

7. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes das três edições e será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, no dia 05/01/95, com livre acesso aos interessados.

8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº11 de Super Gamepower, a ser lançada no dia 31/01/95.

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

10. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada: 1º prêmio: 1 TV estereó 29" com controle remoto, marca Sanyo. 2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo. 4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estereó com CD, marca Sanyo. 6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estereó sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/3334/94

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



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

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



VOCÊ PODE CONCORRER COM 1, 2 OU 3 CUPONS, DESDE QUE CADA UM DELES TRAGA AS TRÊS RESPOSTAS CORRETAS. SÃO MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOCÃO OLHO DE LINCE SUPER GAM

Nome:

Data Nasç^o: Sexo: Prof. do pai:

Endereço:

Cidade: CEP: Estado:

Tel.: CIC (seu ou do responsável)

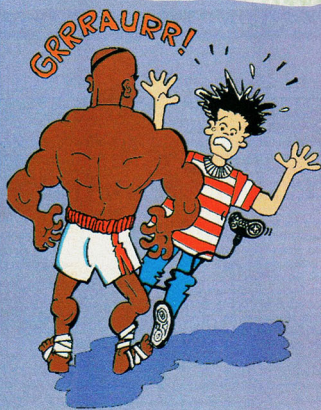
FIQUE LIGADO!
ESTA É A PRIMEIRA PALAVRA QUE VOCÊ VAI LOCALIZAR!

EDIÇÃO 7 SUPER
Nº da Página:

EDIÇÃO 8 GAME
Nº da Página:

EDIÇÃO 9 POWER
Nº da Página:

SAI DESSA!



ABRE UMA SUPER GAME POWER!

**SUPER
GAME POWER**
SEGA NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

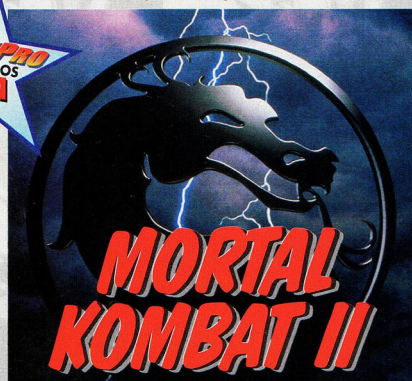


Por **Slash Quan**

Mortal Kombat está de volta, mas parcialmente. Compõem 8 dos 12 lutadores: Liu Kang, Kitana, Mileena, Sub-Zero, Reptile, Scorpion, Shang Tsung e Jax. Raiden, Johnny Cage, Kung Lao e Bakara estão foragidos. Os chefões estão incluídos. É preciso sorte para achar os personagens ocultos. Se eles estiverem na área, a forma de achá-los mudou. Os personagens se movem e lutam com facilidade, mas os controles estão anos luz atrás do SNES ou do Mega. O layout de três botões não é terrível e os movimentos são intuitivos. O problema é



Os adversários são empurrados longe demais no Fan Lift de Kitana



As limitações de memória só permitem que o jogo tenha oito personagens



Shang Tsung pode transformar-se em qualquer personagem do jogo

como os personagens reagem e atacam. Fazer os Kombos funcionarem é uma tarefa dura, pois os saltos e a gravidade neste jogo parecem estar errados. Os gráficos apresentam pixels brilhantes e sprites enormes (eles ocupam dois terços da tela). Você ficará surpreso



Reptile sai do anonimato e vira um personagem. Sua Forceball pode pegá-lo com rapidez

ao ver o quanto foi reproduzida do arcade. A música e os efeitos sonoros não são iguais os do fliperama, mas agradam. Há apenas dois cenários - o Kombat Tomb e o Pit - e o resultado fica limitado às fatalidades. Como o Dead Pool (Lago Mortal) não



DICA: um dos melhores meios para cansar os chefes é atrá-los, jogá-los longe...



... e depois congelá-los com o Sub-Zero. O congelamento do chão não funciona contra eles aparece, não há como executar a fatalidade Dead Pool. **MK II** para Master é para pessoas que passam muito tempo na rua e não se importam de jogar com o computador horas a fio. **Mortal II** é um jogo divertido. Mas se você estiver procurando algo próximo ao do fliper, trate de esquecer logo essa versão de 8 bits.



Master Mortal Kombat II Aclaim

O Mortal Kombat II para Master é divertido e bom para levar em passeios ou para brincar, caso você não se importe com os personagens atarracados.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	4,0	3,5	3,5	Ajustável
US 44,95	16 Mega	Já disponível	Luta	Dois jogadores 8 personagens Visão lateral Continues limitados



Por Marcelo Kamikaze

Daytona USA é o melhor jogo de corrida das últimas temporadas. O jogo traz a placa Model 2, desenvolvida pela empresa Martin Marietta. A placa, de última geração, é a melhor do mercado. A Sega botou as mãos na placa e criou

Daytona USA, que usa a tecnologia de polígonos. O resultado é muito melhor que o de **Virtua Racing**, com mais polígonos, sombras e melhor técnica de aplicação de textura. Com isso, os gráficos ficam mais naturais e bonitos. A velocidade do jogo é alucinante. Adrenalina total! Em **Daytona** você controla máquinas de Stock Car equipadas com motor V8 com 5.700 cilindradas. São três pistas a escolher.

Depois se escolhe o tipo de câmbio: manual (4 marchas) ou automático. O manual tem melhor desempenho: a velocidade máxima é superior. Você pode optar pelo modo time attack, sem outros carros na pista, ou correr pela contra-mão. Este texto não é suficiente para descrever a emoção de **Daytona USA**. Só jogando! Simplesmente, **Daytona** detona!



Daytona USA mostra todo o poder da técnica de polígonos em conjunto com a técnica de aplicação de textura e sombras.
DICA: para entrar no modo time attack, aperte Start mais o acelerador na hora de escolher o tipo de câmbio

DAYTONA USA



Muitas brincadeiras nos cenários. Aperte Start se quiser parar o Slot Machine



Caso o outro carro encoste ou pise na grama, o volante começa a brigar com seu braço

VR 1



É o que dá a maior emoção

VR 2



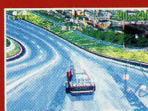
A visão mais realista

VR 3



Visão bem normal

VR 4



É a visão mais prática



Oval Circuit - 40 carros, 8 voltas. Lap time alvo: 17seg30. Total: 2min18seg40. Use a visão 4, a melhor para visualizar a situação. Não é preciso trocar de marcha, pois a largada é do tipo rolling. Na primeira curva (318

km/h), deve-se tangenciar e sair pelo meio para evitar a perda de aceleração na saída. Segunda curva (323 km/h): entrada pelo meio, passando por dentro e a saída por fora. Faça bem reto para melhorar a aceleração. A terceira curva é a mais difícil: prepare-se na linha mais externa, entre a 300 e no check point já estará a 310. Sua volta ficará em torno de 17seg30.

DAYTONA USA
ARCADE

4.8

SEGA

N/D - 3 Pistas

Até 8 jogadores simultâneos

Corrida

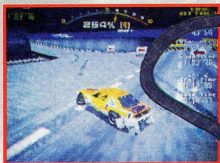
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

ADVANCED

Mantenha-se na parte de dentro da pista e faça a curva a 320 km/h



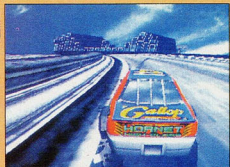
Grand Canyon Course - 30 carros, 4 voltas. Lap time alvo: 49seg na primeira volta e 43seg a partir da segunda. A largada é tradicional: parado. Use o rocket start na largada, mantendo o RPM em torno de 6.500 com o freio acionado. Solte o freio quando largar. Se der certo, o ponteiro vai "pular" e, ao chegar a 7000 RPM, os pneus vão girar em falso. A partir daí, aumente a marcha normalmente. Esse circuito deve ser feito sem tirar o pé do acelerador. O controle de velocidade deve ser feito com a troca de marcha. A primeira curva deve ser feito no talo, sempre por dentro. Na saída tem um S: passe reto. Mais um S. Na curva antes do check point, faça-a a 320 km/h. Hair pin: 290 km/h + drift. Curva em U: entrar em marcha 2, fazer em 3 e sair em 4. Dá pra fazer em 290 km/h, se for perfeito. Curva final: 290 km/h + drift.



DICA: nas curvas fechadas, dê um drift num timing rápido. Assim perde-se menos tempo

EXPERT

Sea Side Course - 30 carros, 2 voltas. Lap time alvo: 1min44 e 1min39. Comece com o rocket start. Na ponte, fique à esquerda. A curva antes do pit stop deve ser feita quase reta. Não erre a entrada: à direita fica o pit. Depois do check point, passe reto e passe as duas curvas de 90 graus bem rente aos cantos, em terceira. Mais 2 hairpin:



faça-os a 260 km/h e 240 km/h, respectivamente. Ao chegar na curva debaixo da ponte, logo depois do check point, vá a 250 km/h e dê um drift. Fique à direita na ponte, há uma curva para o mesmo lado. Faça-a a 300 km/h. Após o check point, há uma leve curva à direita, mas prepara-se para a curva à esquerda: entre a 270 km/h dando um drift. A última curva é fatal: reduza para 220 km/h (terceira marcha). Finish!

Golpe Final

Boas novas! Todas as fatalidades e babilities estão presentes nos carts de Mega e SNes, sem alterações. A única seção de jogos de luta do país traz as sequências, para você sair arrancando cabeças.

Por Baby Betinho

MORTAL KOMBAT II

AS DISTÂNCIAS DA FATALIDADE



1 - Ao alcance de uma rasteira



Da maior distância possível, dê uma rasteira com chute baixo. Meio passo nesse raio é a distância



2 - Pouco além de uma rasteira



Logo após o raio de ação de rasteira com chute baixo. Só o Freeze de Sub-Zero usa essa medida



Aprenda as distâncias exatas para aplicar as fatalidades e detone à vontade.

3 - A um passo de uma rasteira



Um passo ou um e meio além do raio da rasteira com chute baixo é o correto. Serve para Scorpion



4 - A um pulo



De perto do inimigo, afaste-se com pulo. É aí

5 - Tela inteira



O mais longe possível da sua vítima é o ponto

6 - Muito perto



O mais perto possível do inimigo. É o mais comum

PARA TREINAR OS MOVIMENTOS FINAIS

BLOQUEIE E FAÇA O MOVIMENTO

Você pode fazer a fatalidade enquanto bloqueia. Se der cima, aperte bloqueio em toda a sequência. Caso contrário, solte bloqueio antes de apertar o botão do golpe no fim do movimento. Se carregar algum botão enquanto bloqueia, solte o bloqueio antes do botão.

AO GOSTO DO FREQUÊS

Apesar dos comandos para as fatalidades serem precisos, em alguns casos você pode começar a sequência com o botão que quiser.

CARREGANDO

Quando for preciso carregar, comece um pouco antes da luta terminar. Preveja sempre a fatalidade.

THE TOMB/PIT FATALITIES

KOMBATE NO TOMB

Dê um uppercut no inimigo para que ele seja perfurado pelas lanças.

PIT II

Use um upper para jogar o inimigo para fora da ponte.

FATALIDADE UNIVERSAL

Mesmo que cada personagem tenha

seus próprios movimentos para as fatalidades no cenário Dead Pool, os comandos são os mesmos. Dê soco baixo e chute baixo. Chegue bem perto, aperte baixo e dê soco alto. O movimento resulta num upper que joga a vítima no ácido, onde sua pele se dissolve. Só sobra o esqueleto do folgado para contar a história.

FRIENDSHIP'S E BABILITIES

Esses dois movimentos exigem que você não use nenhum botão de soco no round final. Nos anteriores o uso de soco é livre, mas no último só dê bloqueios e chutes. Os golpes entram a qualquer distância.

LIU KANG

FATAL 1: DRAGÃO



Use B, F, T, T, CA (bem próximo)

FATAL 2: CÔMBO



360 graus no controle, partindo da frente

FRIENDSHIP



Use F, T, T, T, CB

TOMB/PIT



Dê T, F, F, CB

BABALITY



B, B, F, T, CB

KUNG LAO

FATAL 1: PARTA AO MEIO



Use F, F, F, SB (pouco mais que uma rasteira)

FATAL 2: PARA QUE CHAPÉU?



Passo 1: segure SB, [T, F] solte SB. Distância de tela inteira. Passo 2: Guie o chapéu com o direcional. No Mega, segure SB [T, T, F] e solte SB



MOVIMENTOS (SNES E MEGA)

F - frente
T - trás
B - baixo
C - cima
BF - baixo/frente
BT - baixo/trás
BL - bloqueio
SA - soco alto
SB - soco baixo

CA - chute alto
CB - chute baixo
Os movimentos entre chaves indicam que a sequência deve ser feita enquanto se carrega o botão anterior.

TOMB/PIT



Use F, F, F, SA

BABALITY



Dê T, T, F, F, CA

COELHINHO



Use T, T, T, B, CA

JOHNNY CAGE

FATAL 1: TIRA ESPINHA



Dê B, B, F, F, SB (bem próximo)

FATAL 2: UPPER



Use F, F, B, C (bem próximo)

SUB-ZERO

FATAL 1: GELADEIRA



Modo 1: dê F, F, B, CA (distância da rasteira)



Modo 2: mova-se à frente e dê F, B, F, F, SA

FATAL 2: GRANADA



Segure SB, [dê T, T, B, F] e solte SB (tela inteira)

FOTO AUTOGRAFADA



Dê B, B, B, B, CA

PAPO CABEÇA



Quando usar o Fatal 2 de Cage, pressione B, SB, CB, BL (ao mesmo tempo)

BRINQUEDO



Use T, T, B, CA

TOMB/PIT



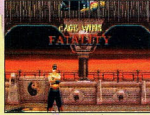
Dê B, F, F, BL

BABALITY



Use B, T, T, CA

TOMB/PIT



Use B, B, B, CA

BABALITY



Dê T, T, T, CA

REPTILE

FATAL 1: VAI UM APERITIVO AÍ?



Aperte T, T, B, SB
(distância de um pulo)

FATAL 2: SUMIU E PARTIU AO MEIO



Passo 1: segure BL [dê C, C, B, SA] para ficar invisível



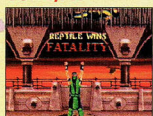
Passo 2: aproxime-se e dê F, F, B, CA (bem próximo)

PRESENTINHO



Aperte T, T, B, CB

TOMB/PIT



Aperte B, F, F, BL

BABALITY



Pressione B, T, T, CB

MILEENA

FATAL 1: AO SUGO É PRIMAVERA!



Dê F, T, F, SB (perto)



Segure BL [B, B, B, C, CA]

FATAL 2: CAVEIRINHA



Segure CA 2 segundos e solte (bem perto), ou então segure BL e aperte rapidinho CA



SCORPION

FATAL 1: É FOGO



Segure BL [aperte C, C, SA] [a um passo da distância da rasteira]

FATAL 1 (ALTERNATIVO): TOSTEX



Segure BL [aperte T, T, C, C, SA] [de qualquer lugar]



FATAL 2: NA VEIA



Segure SA [dê B, F, F, F], solte SA (bem perto)



Aperte B, F, F, BL

ESCORPIÃO POR LEBRE



Aperte T, T, B, CA

BABALITY



Pressione B, T, T, CA

JAX

FATAL 2: BRAÇOS PRA QUE TE QUERO



Aperte BL, BL, BL, BL, SB (ao alcance da rasteira)



RECORTE



Segure BL [B, B, C, C, CB]

TOMB/PIT



Segure BL [C, C, B, CB]

BABALITY



Segure BL [B, C, B, C, CB]

FATAL 1: PALMAS



Segure SB, aperte F, F, F e solte SB (bem perto)



SHANG TSUNG

FATAL 1: BAIXOU O SANTO



Carregue CA e solte (distância: uma rasteira)

FATAL 2: ARRANCA A ALMA



Segure BL [dê C, B, C, CB] (bem próximo)



FATAL 3: A APARIÇÃO DE KINTARO

Você não controla o chefe Kintaro, mas, com essa combinação, é possível desferir fatalidade do mestre



Segure SB por 30 seg. durante o jogo, depois solte (distância de uma rasteira)



ARCO-ÍRIS



Aperte T, T, B, F, CA

SÓ PIT



Segure BL [B, B, C, B]

BABALITY



Aperte T, F, B, CA

KITANA

FATAL 1: BEIJO DA MORTE



Segure CB [aperte F, F, B, F] (bem próximo)



FATAL 2: PAPO CABEÇA



Aperte BL, BL, BL, BL, CA (bem perto)

TOMB/PIT



Dê F, B, F, CA

RÁ-TIM-BUM



Segure BL [B, B, B, C, CB]

BABALITY



B, B, B, CB

RAYDEN

FATAL 1: CADEIRA ELÉTRICA



Passo 1: segure CB por 6 seg. e solte (bem perto).
Passo 2: dê BL e CB

FATAL 2: 10.000 VOLTS



Segure SA por 8 seg. e solte (bem perto)

GAROTO TROVÃO



Aperte B, T, F, CA

TOMB/PIT



Segure BL [dê C, C, SA]

BABALITY



Segure BL [aperte B, B, C, CA]

BARAKA

FATAL 1: CASPA, EU?



Segure BL [T, T, T, T, SA] (bem perto)

FATAL 2: ESPETO



Aperte T, F, B, F, SB (bem perto)

PRESENTINHO



Segure BL [C, F, F, CA]

TOMB/PIT



Dê F, F, B, CA

BABALITY



Aperte F, F, F, CA

ESPORTE TOTAL

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

SNES

ELITE SOCCER

■ **Sucessor do Striker arrebenta com jogabilidade de craque e sete modos**

Striker era considerado, até pouco tempo atrás, um dos melhores jogos de futebol para SNes. Foi ultrapassado por jogos mais arrojados, destaque para a série **Formation** e **Fifa Soccer**. **Elite Soccer** é a continuação de **Striker**, atualizado e com mudanças chocantes. São sete modos diferentes que podem ser disputados entre até cinco pessoas com o periférico Multiplayer. Com exceção da **World Cup**, em que você joga com as 24 seleções que participaram da última Copa do Mundo, nos EUA, todos os modos oferecem 32 times internacionais para escolher. No modo **World League** pode-se mudar a pontuação em caso de vitória de 2 a 3 pontos. A jogabilidade é garantida graças ao excelente controle. A tela de opção é completíssima e pode ser, em boa parte, editada.



Mudou a visão no momento da cobrança de pênalti



Logo após o gol, o replay do lance para você

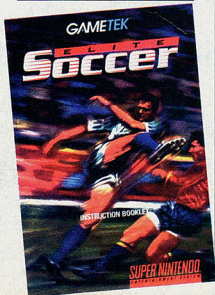


Além da comemoração, aparecem as habilidades do goleador



Mude os nomes dos jogadores dos times atualizando as seleções

PELÉ II			3.5
Accolade			
16 Mega	Fases: N/D	Bateria	
2 Jogadores	Futebol		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor			
	1	2	3
	4	5	



SEGA CD

WORLD CUP USA 94

■ **Jogo oficial da Copa de 94 não usa toda a capacidade do Sega CD**

O jogo oficial da Copa do Mundo de 94, vencida pela seleção canarinho lá nas plagas americanas. Para nós, brasileiros, o gostinho é mais especial ainda. A US Gold apostou muito nesta Copa do Mundo e lançou este título para seis consoles diferentes: Mega, Master, SNes, Game Boy, PC e agora também em Sega CD. O jogo é idêntico ao do Mega, apresentado em grande estilo no especial de Futebol da **SuperGP**, que ainda pode ser encontrado nas



Se você realmente fizer questão de rever aquele frango...

francês, alemão, espanhol, português). O ângulo de visão é de cima, com lances em replay e com a vantagem do Multi-Tap. Apesar de tudo, o jogo não faz jus à capacidade do Sega CD.



O bandeira marca tudo que o juiz não vê

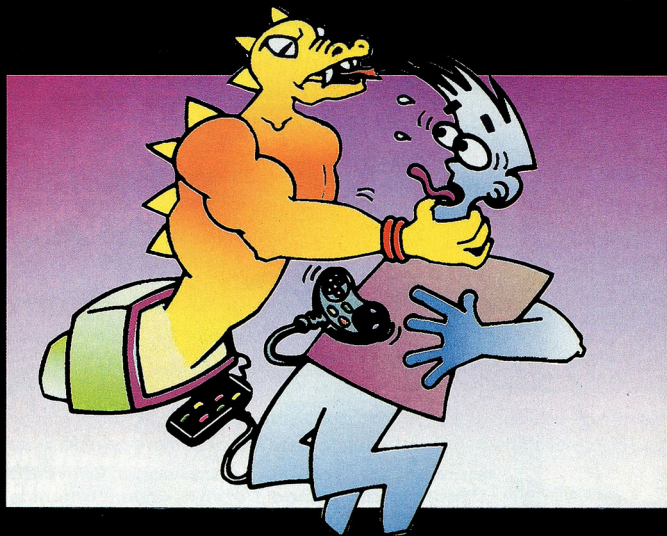


Muitas opções e pouca jogabilidade marcam este título da US Gold

banca. As apresentações e a qualidade de som são as grandes mudanças desta versão. Nela, estão as 24 seleções que participaram da do Mundial dos EUA em julho. Os nove estádios foram baseados naqueles em que foram realizados os jogos da Copa. Há opção para cinco línguas: inglês,

W.CUP USA 94			3.0
US Gold			
CD	Fases: N/D	Bateria	
4 Jogadores	Futebol		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor			
	1	2	3
	4	5	

SE A SUA TRANSA COM OS GAMES ANDA NESSE PÉ,



JUNTE SUAS FORÇAS À SUPER GAMEPOWER.

Com a SUPER GAMEPOWER não tem pra mais ninguém!
Só ela tem 84 páginas (!!!) da melhor informação para todos os sistemas.
São muito mais jogos, dicas e fotos todos os meses para você.
E matérias exclusivas da GAMEPRO, a nº1 americana.
Com todas essas vantagens, você é louco se quiser saber de outra revista!
Definitiva mesmo, só a SUPER GAMEPOWER.

**SUPER
GAMEPOWER**

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

Mistura de futebol, rugby e futebol americano, Brutal é de arrepiar

Você está de saco cheio dos games de esporte fiéis à realidade? Então, **Brutal Sports Football** foi feito sob medida para você. Este jogo é diversão pura.

BRUTAL MIX

Como o seu antecessor para Amiga, o **BSF** é uma mistura de rugby, futebol americano e futebol. Como no rugby, você pode chutar e arremessar a bola enquanto estiver correndo. Como no futebol americano você pode agarrar a bola e correr em um campo de 100 jardas. Como no futebol, você marca pontos quando a bola entra na rede. Você pode formar os 11 times (com sete jogadores cada) em três modos de jogo: Liga (para um jogador), Disputa (dois jogadores) e Nocaute (torneio de oito jogadores).



DICA: Se estiver perdendo de goleada, distribua bordoadas

BRUTAL FOOTBALL		4.0
Accolade		
16 Mega	Fases: N/D	Bateria
2 Jogadores	Futebol	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

Controles ágeis fazem com que seja moleza jogar com qualquer time em qualquer modo. Por acaso alguém já disse o jogo é meio violento? Veja só os power-ups - bombas, espadas, escudos e machados - que aparecem no campo e criam jogadas brutais. Você pode



DICA: quando seu goleiro estiver com a bola, dê logo um bico para a área do adversário



DICA: no modo Disputa, utilize o time de animais. Eles são os melhores

não só socar e nocautear o adversário, como também esfaqueá-lo, detoná-lo ou dar machadadas. Quando a barra de vida do seu jogador acaba, ele é decapitado e a sua cabeça cai, formando uma poça de sangue. Brutal! Os gráficos do **BSF** são demais. Durante o jogo, os jogadores entopem o campo de porcaria, como se fosse zona de guerra. O uso das

cores é muito bom. Da tela de introdução até o campo, cores vibrantes se destacam. O vermelho é vermelho mesmo. Com partes do corpo voando para todos os lados, este jogo não é para estômagos



DICA: Ganhe ou perca, você leva uma grana por marcar gols e derrubar adversários

fracos. A única falha dos gráficos é o tamanho médio dos jogadores, o scrolling meio inconstante e o público imóvel. Pequenos requintes, como cornetas nas arquibancadas e ruídos do quebrar de ossos do adversário, fazem do áudio algo especial. A música de qualidade CD combina com o tema do jogo. **BSF** deve ter espaço entre os fãs de esportes e Atari. É rápido e viciante. Depois do **Tempest 2000**, é um dos melhores jogos de arrepiar que apareceu.



DICA: evite o power-up da Tartaruga, é o mais fraco



DICA: elimine o goleiro, fica mais fácil marcar pontos

FORMULA ONE W. C. - BEYOND THE LIMIT

■ **Você vai saber como é a vida de piloto nos melhores pegas em Sega CD**

No Japão, este cart chama **Heavenly Symphony**. Depois de um ano, ele é lançado nos EUA, baseado no Campeonato Mundial de F-1 de 93. Coproduzido pela Fuji Television japonesa, é um jogo técnico que mostra como é o universo da F-1. Nele, você mexe no carro, escolhe os pneus, vê o tempo dos adversários nos treinos e vive tudo o que os pilotos de F-1 passam em uma corrida. A dirigibilidade é tão difícil como guiar um carro de corrida de verdade. É preciso treino para se classificar para as corridas. O som é qualidade CD. A nota baixa deste cart fica por conta da falta de capacidade gráfica do Sega CD, que limita os quadros de animação do jogo. Mas, quem gosta de F-1 não vai querer ver outro jogo.



No Sega Park, há chances de contratação. Vá à luta

FORMULA ONE...
Sega Sports

3.5

CD	Fases: N/D	Bateria					
1 Jogador	Corrida						
Gráfico							
Som							
Dificuldade							
Fun Factor							
			1	2	3	4	5



Nas imagens de apresentação, Formula One World Championship traz imagens do mundial de pilotos de 93



Você terá uma aula completa de F-1



Faça os ajustes no seu carro



Acompanhe os tempos dos treinos



O trabalho nos pit stops é eficiente



DICA: aproveite, na largada os carros ficam de um lado só na pista. Hora de assumir a liderança



DICA: a chuva pára, mas a pista pode ficar molhada. Atenção à água que sai dos pneus



DICA: ao perder o controle do carro ao bater ou rodar, aperte A e B e dê um cavalo de pau



Rubinho Barrichello recebe a bandeira final



**Os melhores segredos,
passwords, estratégias,
manhas e macetes do universo**



MEGA

MORTAL KOMBAT II

TEST MODES

Entre no Option e coloque o cursor em DONE! Agora digite ←↓↔↔↓↔↔↔↔↔↔ no direcional. Se fizer a dica corretamente a opção Test Mode irá surgir.

TEST MODE 1

No Damage to P1: o jogador 1 fica invencível.

No Damage to P2: o jogador 2 fica invencível.

1 Hit Kills P1: basta 1 golpe para matar o jogador 1.

2 Hit Kills P1: basta 1 golpe para matar o jogador 2.

TEST MODE 2

Background: selecione o local desejado.

- 1 - Dead Pool
- 2 - Kombat Tomb
- 3 - Wasteland
- 4 - The Tower
- 5 - Living Forest
- 6 - Armory
- 7 - Pit II
- 8 - The Portal
- 9 - Kahn's Arena
- 10 - The Blue Portal

Battle Plan: escolha contra quem você começa a lutar.

- 0-11 - Os personagens normais de MK
- 13 - Shang Tsung
- 14 - Kintaro
- 15 - Shao Kahn

Soak Test: você vê uma luta entre dois personagens comandados pelo CPU.

TEST MODE 3

Fatalities: o computador sempre vai terminar com uma fatalidade caso vença.

Friendship: o CPU vai sempre encerrar a luta com uma friendship se for vitorioso.

Babalties: o computador sempre terminará com um golpe desse tipo se vencer.

Oooh, Nasty: Desconhecido.



SNES

MORTAL KOMBAT II

PERSONAGENS SECRETOS, CRÉDITOS...

Acione esses códigos na tela de seleção de personagens. Mas é jogo duro. Você vai ter que mostrar toda sua rapidez e digitar as sequências em cerca de um segundo.

CPU DEVAGAR

Na tela de seleção de personagens faça ↓↑↔↔↔↔↔↔↔↔↔ e Select. Seus golpes vão causar danos muito maiores no CPU do que o inverso.

29 KRÉDITOS

Na tela de seleção de fases pressione ←↔↔↔↔↔↔ e Select.

PERSONAGENS SECRETOS

Lute contra Noob

Saibot: na tela de seleção de personagens, digite ←↑↓↔↔↔↔↔↔ e Select.

Enfrente Jade: na mesma tela das outras dicas, faça ↑↓↔↔↔↔↔↔ e Select.

Enfrente Smoke: ↑↔↔↔↔↔↔ e Select.

Enfrente Shao Kahn: digite ↔↔↔↔↔↔↔↔↔ e Select.

Lute contra Kintaro: faça o código ↑↓↔↔↔↔↔↔ e Select.

KINTARO E SHAO KAHN DESTROEM O LOGO DA ACCLAIM

Para ver os dois chefões detonando o logotipo do fabricante no início do jogo pressione e mantenha apertados os botões L e R quando ligar o console. Continue apertando até que venham os rapazes e terminem seu trabalho

BATTLE MODE

Na tela de início, aperte simultaneamente L, R e o Start. Agora você e um amigo podem lutar numa série de sobrevivência com 4 personagens diferentes.



ARCADE**DARK STALKERS - THE NIGHT WARRIORS -****VEJA COMO ACIONAR TODOS OS GOLPES FATAIS**

Para acionar os golpes fatais de Dark Stalkers é necessário encher a barra Special ao máximo. Feito isso, ela começará a piscar. Nesses momentos digite os comandos:

DEMITRI MAXIMOFF

Power Wave: ↓→↘+3 botões de soco

Shadow Beast: ↓→↘+3 botões de chute (perto)

MORRIGAN AENSLAND

Demon Drill: →↘↓↙↙+ chute

Doppelganger: digite soco fraco, soco fraco, frente + chute fraco e soco forte (perto)

ANAKARIS

Pharao's Wrath: digite chute médio, soco fraco, baixo + chute fraco e soco médio

VICTOR

Thunder Strike: (c) ↓↑ + 3 botões de soco

Super Rush Punch: (c) ←→ + 3 botões de soco

LORD RAPTOR

Hell Blast: →↘↓↙↙+ chute

Demon Blade: (c) →← + 3 botões de soco

FELICIA

Rolling Fury: ↓↘→←↙↓ + 3 botões de soco

BISHAMON

Bushido Crush: →↘↓↙ + soco

Super Slash: →←→ + soco ou chute

JON TALBAIN

Luna Sledge
Frontal:

←↙↓↘→ + soco

Diagonal: ↓↙↗ + soco

No ar: ←↙↓↘ + soco

SASQUATCH

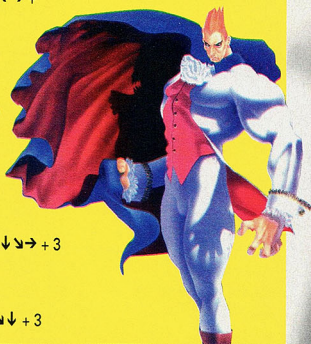
Big Freeze: ←↙↓↘→ + 3 botões de soco

RIKUU

The Geyser: →↘↓ + 3

botões de soco

The Abyss: →↘↓ + 3 botões de chute



**FAÇA
COMO ELES,
FAÇA A SUA
TELA
E GANHE.**

Master System



CONCURSO FAÇA SUA TELA



José Eduardo M.
de Oliveira - Pirajá
Salvador BA



Bruno Americano Mendes
Sepetiba
Rio de Janeiro RJ



Marco Aurélio S. Passos
Barreiro de Baixo
Belo Horizonte MG

Estas são as telas de apresentação que foram escolhidas na primeira etapa do Concurso Faça a sua Tela. Os desenhistas ganharam um cartucho Super Futebol II exclusivo, com a sua própria tela, e mais 5 cartuchos de Master! E você também pode entrar nessa! Envie seu desenho para a 2ª seleção que premiará mais três telas (cartas enviadas até 20 de novembro). O julgamento será dia 5 de dezembro e os desenhos já enviados continuam valendo. Participe! Afinal, você também pode fazer bonito nesse super concurso!

SEGA

TEC TOY

SUPER GP DICAS

MEGA

ZOOL

VIDA-EXTRA SELEÇÃO DE FASES 240 ENERGIAS

Segure o Start (pause) durante o jogo e:

Para vida-extra: ↓ ↑ ← →
A → ↓.

Seleção de fases: C, ↓, A, B, B, AQ, ←, A, ↓.

Embaixo da tela, há 3 números. Dois deles irão mudar. Escolha o número que você quiser. Dê um reset e recomece o jogo. 240 pontos de energia e 999 de tempo: →, A, ↓, A, →, B, ←, ↑ →.

MEGA

WORLD CHAMPIONS HIP SOCCER II PASSWORDS

Brasil x Camarões
LTHJYCSEPPWX

Brasil x Suécia
LEHCSLYXGWBUTTF

Brasil x Holanda- quartas
de final
UWYFWRKFEXXTPHL

LH

Brasil x Itália- final
JBZACOJXXZETOOCU

OKCBKS

Final do Jogo
LXYHKZSPYBXLUTIGSJ
XRTWGHC

SEGA CD

ACT I

São, no total, 30 inimigos. Se você for bom, pegue de 17 a 20. Nosso recorde é 21.

Inimigo Câmera Evento

0; Alex-Cam; Use "Fireplace Trap"

0; Storage; Lyle observa algo

1; Grads; simples gangster

2; Band; simples gangster

2; Brutus; Brutus checa alguns equipamentos

3; Lobby; Laura e Phoebe

conversam

3; Band; Jeff e a banda se

reúnem

4; Alex; simples inimigo

4; Storage; use "Power Box

Trap"

5; Grads; Laura e Phoebe

conversam

6; Brutus; simples inimigo

7; Lobby; simples inimigo

8; Brutus; veja o 1B código

numérico

9; Alex; simples inimigo

10; Band; simples inimigo

10; Storage; Brutus encontra-se

com Alex

11; Lobby; pegue um com

"Column Trap"

11; Brutus; use "Punch Trap" p/

Lyle

11; Band; Jeff pega uma peruca

13; Band; não prenda Jeff

14; Grads; simples inimigo

15; Alex; Alex fala sobre Brutus

16; Storage; simples inimigo

17; Grads; veja o segundo código

numérico

18; Brutus; simples inimigo

19; Alex; simples inimigo

20; Band; veja o 3B código

numérico

21; Band; simples inimigo

22; Storage; use "Power Box

Trap"

23; Lobby; simples inimigo

23; Grads; não prenda Jeff

24; Brutus; use "punch Trap"

para salvá-lo

24; Storage; prenda Lyle "punch

Trap"

25; Grads; simples inimigo

26; Band; simples inimigo

27; Alex; veja o 4B código

numérico

ACT II

Não use armadilhas contra Lyle e desfaça aquelas que a múmia estiver preparando.

DOUBLE SWITCH

30; Storage; Eddie quebra o pau com Lyle

31; Alex; simples inimigo

32; Grads; simples inimigo

33; Band; simples inimigo

34; Lobby; simples inimigo

35; Basement; simples inimigo

35; Lobby; Elizabeth encontra

objetos

36; Brutus; simples inimigos

37; Alex; simples inimigo

38; Band; simples inimigo

38; Lobby; prenda um "Column

Trap"

39; Grads; simples inimigo

39; Alex; Prenda Eddie no

"Fireplace Trap"

40; Brutus; simples inimigo

41; Band; simples inimigo

42; Storage; simples inimigo

43; Lobby; simples inimigo

44; Brutus; simples inimigo

46; Storage; use "Power Box

Traps"

46; Grads; Laura e Phoebe

entram em pânico

47; Band; simples inimigo

48; Alex; simples inimigo

48; Basement; Alex checa o

computador de Eddie

49; Brutus; veja Lyle instalar

"Basket Traps"

49; Lobby; Sammy Hamlin quer

conversar com a banda

50; Storage; simples inimigo

51; Alex; simples inimigo

52; Grads; simples inimigo

53; Band; Jeff começa o rock

54; Lobby; simples inimigo

54; Grads; Phoebe liga para a

polícia

55; Basement; simples inimigo

56; Storage; simples inimigo

57; Alex; simples inimigo

57; Grads; veja Lyle ativar

"Hands Trap"

58; Band; use "Lamp Trap"

59; Lobby; simples inimigo

60; Brutus; simples inimigo

61; Storage; simples inimigo

62; Alex; Alex acha uma

armadilha

63; Alex; use "Window Trap"

64; Grads; simples inimigo

65; Brutus; simples inimigo

66; Lobby; simples inimigo

67; Basement; simples inimigo

68; Basement; não prenda Lyle

69; Grads; desarme "Coffin Trap"

e arme "Hands Trap"

70; Alex; simples inimigo

71; Band; simples inimigo

72; Lobby; simples inimigo

73; Grads; simples inimigo

74; Brutus; Brutus acha a múmia

75; Band; veja Lyle instalar Cage

Trap

76; Basement; simples inimigo

77; Brutus; desarme Basket Trap

e arme para a múmia e veja Lyle

instalar armadilhas no Jeff e no

Brutus. Vá no Brutus antes

78; Lobby; simples inimigo

79; Alex; simples inimigo

80; Grads; simples inimigo

81; Lobby; simples inimigo

82; Band; simples inimigo

83; Basement; use "Elevator

Trap"

84; Brutus; simples inimigo

84; Alex; não prenda Lyle

85; Lobby; simples inimigo

86; Storage; simples inimigo

87; Grads; simples inimigo

88; Band; desarme e rearme três

"Cage Trap"

88; Alex; veja Lyle instalar "Chair

Trap"

89; Brutus; simples inimigo

90; Basement; simples inimigo

91; Lobby; simples inimigo

92; Grads; simples inimigo

93; Brutus; simples inimigo

94; Lobby; simples inimigo

95; Alex; simples inimigo

96; Storage; veja Lyle instalar

"Phone Trap"

97; Basement; use "Conveyor

Trap" p/ Eddie

98; Band; simples inimigo

99; Lobby; simples inimigo

100; Brutus; simples inimigo

101; Alex; simples inimigo

102; Grads; simples inimigo

103; Brutus; simples inimigo

103; Storage; use phone Trap

para Eddie

104; Band; simples inimigo

105; Storage; simples inimigo

106; Brutus; simples inimigo

107; Alex; Phoebe encontra Alex

108; Band; simples inimigo

109; Lobby; simples inimigo

110; Storage; simples inimigo

111; Grads; simples inimigo

112; Brutus; simples inimigo

113; Lobby; simples inimigo

114; Basement; simples inimigo

114; Alex; desarme "Chair Trap"

e arme-a.

115; Grads; simples inimigo

Fique ligado! Na próxima edição, **Figas** apresenta o ACT III de **Double Switch**.

MEGA**CHOCK ROCK II
PARA PASSAR
DE FASE**

Pause o jogo e aperte B, A, →, A, C, ↑ ↓ e A.
Despouse o jogo, pause de novo e aperte A e → para passar de fase ou A e ↑ para passar de level.

MEGA**RANGER X
FASE SECRETA**

Mantenha pressionados os botões L e R do controle 2 para ver os perfis dos personagens seguidamente. Truque mais que tradicional.

MEGA**DRACULA
SELEÇÃO DE FASE**

AAperte ↓ →, A, C, ↑ ←, A e Start. Dê uma olhada em como o seu score e coloque PC para selecionar fase.

MEGA**JUNGLE STRIKE****PASSWORDS
COM 10 VIDAS**

Missão 2
RXVWT7456KB
Missão 3
9WT7NL6MHBV
Missão 4
X7NL45HPG94
Missão 5
VL456MGCZVH
Missão 6
W56MHPZJFTZ
Missão 7
TMHPGCFDYN3

Missão 8
7PGCZJYK34X
Missão 9
NCZJFD3BR67
RANGER X (MEGA)
Fases Extras

Vá para a tela de options e aperte A, B, C, A, B, C, A, B, C. Selecione level Easy e comece o jogo.

**MEGA****MARIO ANDRETTI****PASSWORDS**

Stock Car
2) Fase - Smoky Valley
CA2WECT2GCAVAYVHTFAB
3) Oceanport Park
FBW8 NFU6 NDBX TDDH
TKAA
4) Silver Springs
HC7W UJD2 UFCJTUXH
TGAB
5) Redfern Farms
FD4A2LWWYKC5UCMHTJA
B

Indy Car (carro completo)
2) Ashton Park
CKAN HCBN EDAV DC5B
4AAA
3) Playland int 'l
EKS8 PFUW LFBG BG5H
TBAA
4) USA
HLBQ VHEJ WHB2 KYPH
TCAB
5) Twin Peaks International
KU74 5KFA 8JC5 LRPH
TDAB

MEGA**ZOMBIES ATE MY NEIBORS****MACETES GERAIS**

Na fase 4, se você e o maníaco destruírem todas as folhagens, ganharão o superbônus "Massine Destruction Bonus" no final da fase.

Na fase 7 há três portas no canto superior da tela. Entre na da direita e procure uma passagem secreta à direita. Ao sair da passagem secreta, procure outra à esquerda. Ande para o mesmo lado. Você vai

achar Dr. Tongue e o Frankstein. Uma vida e muitos bônus.

Na fase 12, ache 3 jogadores de futebol americano. Fique perto e receba um passe deles. Ao concluir a fase você ganhará o "pass completion Bonus". Nesta fase, mate a nave grande com uma "Soda Cans" e ganhe o "Alien Invasion Repulsed Bônus".

SÃO
CAETANO
DO SUL**Splash**
Video**LOCAÇÃO E
VENDA**

- PANASONIC 3DO
- SEGA CD
- JAGUAR • MEGA DRIVE
- SUPERNINTENDO

AV. GOÍAS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799

**PROGAMES****MOÓCA**

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO,
Mega, Super NES, Game Boy,
Mega Juntas e Nintendo.

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

LUNAR

THE SILVER STAR

Finalmente chegou! A versão americana de **Lunar The Silver Star** saiu nos EUA. Embora tenha atrasado algo em torno de dois anos, **Lunar** continua sendo um dos melhores RPGs de toda história do Sega CD. E a sua continuação, **Lunar The Eternal Blue**, está vindo no Japão. Os gráficos são excelentes. A trilha sonora,

DETONADO!



feito pela Ancient (a empresa de Yuzo Koshiro, o mago do som no mundo dos games), é de extremo bom gosto. Agora, você só precisa relaxar e reservar algumas horas de sua vida (umas 20 a 30 horas, se tudo correr bem) para chegar ao final deste jogo recheado de grandes visuais.

LUNAR THE SILVER STAR
SEGA CD

4.5

WORKING DESIGN

N/D - N/D

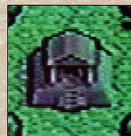
1 jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

CONHEÇA OS MACETES E COMANDOS

Lunar é um RPG bastante extenso. Como todo bom jogo do gênero, a obtenção de informação é valiosa. Fale com as pessoas, principalmente com os personagens-chaves, mais de uma vez, até que a fala se repita. Matando os inimigos ganha-se experiência. Se a experiência chegar a um certo nível, ganha-se level e, juntamente, os parâmetros sobem e ganha-se magias novas. Coisas óbvias de RPG. Toda vez que se chegar a uma cidade, não se esqueça de olhar as lojas e, sempre que possível, compre equipamentos melhores. Compre também itens de recarregamento de HP e MP. Nos campos há locais em que se pode recarregar suas energias. O templo recarrega tanto HP como MP. Se tiver o Dragon



O círculo da direita recupera MP; a pedra do centro/fo o mesmo com HP; o templo recupera os dois

Wing, seu deslocamento ficará bem mais fácil, pois ele permite que você se teletransporte para qualquer cidade que tenha sido visitada. Caso a aparição de inimigos o esteja atrapalhando, use a magia do charm defender de Jessica. A magia faz com que os inimigos mais fracos não apareçam. Procure salvar de tempos em tempos. Assim, mesmo se morrer não será necessário voltar muito. Ligue-se nos comandos:

COMANDOS DE CAMPO

MAGIC (SONG ou SKILL) - para usar a magia. As magias representadas em branco são as utilizáveis no momento. As em verde escuro não podem ser usadas ou por falta de MP ou porque a situação não permite.
EQUIP - serve para colocar as armas e armaduras em seu corpo. Para usar algum item durante a batalha é necessário equipar no

personagem. O item é "equipável" se estiver escrito em branco.
ITEM - serve para usar os itens.

STATUS - serve para verificar as condições do seu personagem.

\Status - parâmetros.

*Max HP - limite de seu HP.

*Att Power- força de ataque.

*Def Power - resistência.

*Agility - velocidade.

Quanto maior, mais rápido vem sua "vez" no ataque.

*Anti-Magic - resistência a magia.

*# of Att - número de vezes de ataque.

*# of Move - distância de deslocamento.

Cur HP - HP atual.

Cur MP - MP atual.

Exp - experiência.

Next - quanto falta até o



Com o Dragon's Wing pode-se ir a qualquer cidade desde que tenha sido visitada

próximo nível.

Equip - ver equipamentos.

Magic - ver magias.

AI - determina o uso de inteligência artificial nos quesitos item e magia.

Comando de Nall:

SAVE - serve para salvar o seu progresso.

LOAD - carrega os "saves".

ORDER - serve para mudar a ordem da "fila". Os guerreiros devem ficar na frente. Os magos e sacerdotes devem se proteger atrás.

DROP - para jogar fora os itens.

COMANDOS DE BATALHA

ATTACK - ataca o inimigo.

*AI - o CPU define a ação de batalha. Geralmente ataca com armas.

*ATTACK - ataque manual.

*MAGIC - usar magia.

*ITEM - usar item.

*FLEE - foge para um canto.

*RUN - cai fora da batalha.

Não ganha experiência.

NALL - Nall faz um comentário (inútil) sobre os inimigos.

RUN - foge da batalha.

No quadro ao lado estão as especificações de cada magia.

1I - a magia se destina a 1 inimigo.

TI - a magia se destina a todos os inimigos.

1A - a magia se destina a um amigo

TA - a magia se destina a todos os amigos.

OS MAGOS E GUERREIROS DE LUNAR

ALEX



Alex é o único que pode usar os equipamentos dos dragões. Tem muito poder de ataque e magias animais

DRAGON BOLT, DRAGON FIRE, DRAGON TEAR, DRAGON QUAKE - magias de ataque (TI)
HOLY LIGHT - pulveriza. Não ganha exp (TI)
FLAMER, FLAME BOMB, BRIGHT BLAST, GLOW BEAM, LIGHT RAIN - magias de ataque (TI)
CALM LITANY - recupera HP (TA)
POWER LITANY, LITTLE LITANY - recupera HP (1A)
DASHING FLAME, LIGHT RAY, BLAZING FIRE, FLAME - magia de ataque (1I)

MIA



Mia une magias de ataque a algumas de cura. Ainda possui muitas magias especiais de grande uso

PSYCHOTRON - sai de cavernas
DE-PROTECT - tira defesa (1I)
DE-HEAL, SPILLTER - suga HP (1I)
WIND BLAST - suga MP (1I)
LUCK LITANY - confunde (1I)
SPILL ATTACK, FULL STONE, TORNADO, BYE BYE AIR - magia de ataque (1I)
LAND QUAKE, TROUBLE BUBBLE, FLAMER, FLAME BOMB, FLAMERIA, SAND SPIKE, ICE ATTACK, ICE WALL, BLIZZARD, WATER FALL - magia de ataque (TI)

NASH



Nash é um feiticeiro bem "boy". Mas suas magias de trovão podem torrar qualquer inimigo

THUNDER WAVE, THUNDER BOMB, THUNDER WAVE, THUNDER SHOT 1 e 2, THUNDER THRUST - magia de ataque (TI)
THUNDER ATTACK, THUNDER BALL, THUNDER FANG - magia de ataque (1I)
THUNDER THUMPER - paralisa (TI)

LUNA



Seu canto possui poderes mágicos e funcionam como tal. Tem poucas magias mas todas eficientes

SUPER SONIC - canto de ataque (TI)
CASCADE - aumenta a força de ataque (TA)
HEALING, TRANQUILITY - recupera HP (TA)
TEMPTATION - confunde (1I)
GOOD LUCK - faz dormir (TI)
PURIFICATION - cura (1A)

RAMUS



Ramus não tem magias, mas seu poder de ataque é bem satisfatório

KYLE



O ponto forte de Kyle são os ataques de espada. Mas possui habilidades especiais para detonar de vez

SYBILLIUM - dano (1I)
SLAY RIDE - ondas (1I)
KIAI SLICE, SPRINT - aumenta seu ataque
SIDE STEP - aumenta sua defesa
FAST CUT - dano (1I)

JESSICA



Esta sacerdotisa possui magias basicamente de cura. Ainda tem magias que auxiliam no ataque

CHARM DEFENSE - impede a aparição de inimigos
MAGIC CAMP, MAGIC DEFENSE - proteção à magia (TA e 1A respectivamente)
CAMP DEFENDER, HOLY DEFENDER - proteção contra danos físicos (TA e 1A)
ALTHENA LITANY, HEALING LITANY, CALM LITANY - recupera HP (TA)
REST LITANY, LITTLE LITANY - recupera HP (1A)
LUCK LITANY - confunde (1I)
TEMPTER - faz dormir (TI)
CASCADE LITANY - aumenta a força de ataque (1A)
MAGIC BOX - impede o uso de magia (1I)
PURITY LITANY - desintoxica (1A)
HEAL LITANY - cura (TA)
MENTAL LITANY - acorda (1A)
FUSION LITANY - desparalisa (1A)

LUNAR

DETONADO

VILLAGE OF BURG

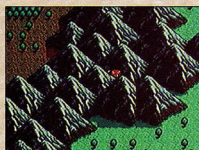
Sua aventura começa aqui. Fale com todo mundo para obter informação.

SPRING OF BURG

Luna está te esperando para o ensaio de canto.

VILLAGE OF BURG

Tente pegar o baú em sua casa. Pegue a Chest's Key com seu pai e abra o baú. Dentro dele há um dagger e um heavy clothes. Coloque-os em Alex. Ao sair fale com Ramus e ele virá com você.



Use o atalho nas montanhas

DRAGON CAVE

Há uma pedra de gelo que impede a passagem. Volte a



Pegue a old ring aqui

WATER DRAGON

Use a magia do fogo para detonar esse chefe. Ramus deve recuar ou usar item

Burg e pegue a Old Ring na casa de Ramus. Derreta a pedra e siga em frente. Pegue todos os baús da caverna. Fale com Quark e obtenha o Dragon Ring e o Dragon Diamond.



Quark dá dois itens

BURG

Tente vender o diamante nas lojas. Vá à casa do lenhador, a oeste de Burg.

WEIRD WOODS

Fale com Laik e pegue o machado na cabana.



Laik vai aparecer várias vezes



O machado está na cabana

Entregue o machado para o lenhador e ele fará a ponte sobre o rio.

SPARK MASH

Use a magia do fogo mais forte que tiver. Se começar a acabar HP, recupere

BURG

Fale com seu pai (na opção diga Sorry, I've decided.) e obtenha a carta.

SAITH

Ao sul do continente. Fale com o pessoal do porto. Dê a carta ao dono do porto. No final, fale com Nash e ele virá com você. Vá para o norte e troque o Water Cane pelo Sea Chart (diga You've got a deal.). Entregue o Sea Chart ao capitão e receba o flint para acender o farol.



Nash entra em seu grupo

LIGHTHOUSE

Acenda o farol.



Acenda o farol com o flint

SAITH

Retire os equipamentos de Luna para vendê-los depois. Pegue o navio e vá para Meribia. Luna sai.

MERIBIA

Venda o diamante na casa das jóias. Vá atrás do vendedor e fale com o guarda do Meribia's Sewer.

Vá para o Black Rose Street e para a loja dos fundos. Lá, Alex vai receber o poder da magia. Volte para o esgoto de detone os inimigos com a magia flame. Ganhando level, volte com energia cheia e vá fugindo dos inimigos e lute com Water Dragon. Encontre o vendedor Dross e não perdoe até ele pagar 3000\$. Há jóias escondidas. Ramus cai fora, mas antes retire os equipamentos dele. Pegue Nash na loja de magia e siga para o sul até encontrar o portal para Vane.



Agora Alex pode usar magias



Jóias escondidas no cenário



Use o portal para ir a Vane

LIZARDS

Alex e Nash devem usar magias que acertem os quatro. Jessica recarrega HP

IMPS

Alex ataca, Nash usa magia e Mia usa magia de ataque ou de recuperação de energia

CAVE OF TRIAL

Você vai ter que passar no teste para entrar em Vane. Se quiser ganhar level, lute perto do portal e recarregue energia com o cara que fica perto. Se resolver avançar, vá fugindo para economizar MP. Derrote os mestres Bronze Dogs e Spark Mash.

VANE

Vá até as duas escolas de magia. Na biblioteca há um Cascade Ring. Fale com Mia na Silver Tower. Vá até o Magic Guild e fale com Nash. Nash vai levá-lo até



Mia é filha de Lemia



Ghaleon é o mestre dos magos



Ghaleon propõe uma missão

GARGOYLES



Use a magia do Dragon Bolt para detonar de vez. Se acabar MP, recarregue

Ghaleon, um dos 4 grandes heróis. Fale com Ghaleon e com o mago da sala. Leve Nash para sua próxima missão.

LANN

Fale com o prefeito e Jessica, ela vai aderir ao seu grupo. Pegue o barco e vá para ilha de Lann.



Jessica é muito competente

LANN ISLAND

Desmascare o falso Dragonmaster. Lute com o Lizard Dragon.

VANE

Fale com Ghaleon e Lemia. Será preso, mas Mia virá salvá-lo.



Lemia vai te prender

SILVER TOWER

Vá pegar a Mirror of Althena. Ela está no último andar da torre de cristal.

CAVE OF TRIAL

Detone a porta de cristal no andar onde está o portal para o spring.

BRAINIAC



Alex e Kyle - ataque. Jessica - cascade e cura HP. Mia - de-protect e magia. Nash - magia



Mia pode abrir a porta

TOWER OF CRYSTAL

Use a Mirror of Althena e desmascare Xenobia. Derrote os Imps.



A falsa Lemia era Xenobia

MERIBIA

Vá ao segundo andar do palácio e fale com Jessica, Ghaleon, com o cara da sala e com Mel. Durma no palácio. Se quiser, use a passagem para o esgoto de Meribia e pegue os baús. Tem um cara no esgoto que joga Black Jack. Se quiser arriscar uma grana, vá em frente. Vá ao porto.



Você pode apostar até 100\$. Nunca aceite o último desafio

INCA GOD



Alex e Kyle - ataque (Alex pode usar magia). Nash - magia. Tempest - ataque

SAITH

Nada a fazer.

CAVE OF DRAGON

Encontre com Quark. Ghaleon revela sua verdadeira face e mata Quark. Vá até a sala do cristal e pegue a Dragon Wing.



Ghaleon massacra Quark



Agora viajar é fácil

SPRING OF BURG

Derrote o exército de Xenobia. Agora já dá para usar o Dragon Wing. Dê uma passada por Burg, onde há mais inimigos fortes.

MERIBIA

Fale com o cara da sala de Mel e Jessica. Ela entra em seu grupo.

VANE

Fale com Mia e Nash e eles passarão a fazer parte de sua equipe. Não se esqueça de equipá-los da melhor maneira possível.

COMMANDER



Utilize a mesma tática de Brainiac. Kyle pode usar seus skills

LUNAR

DETONADO!

NANZA

Kyle adere ao seu bando. Use a passagem pelo interior do continente. Siga pela caverna e sairá num outro continente. Vá para o sudeste, onde fica Reza.



Kyle é um excelente guerreiro

REZA

Converse com Laik no bar. Tente subir ao Thieves' Guild. Uma moça o estará impedindo. Fale com o barman e abra o baú vermelho e ganhe a Thief's Crest. Suba ao Guild, fale com todos e retome o Dragon Wing. Compre o



Kyle mostra suas virtudes

DRAGON TANK



Use a tática de utilizada em Commander. Se tiver, use também um camp defender

Rain Cloud. Agora, os baús vermelhos de Weird Woods e Meribia já podem ser abertos.

ILUK

Fale com o colecionador e o inventor.

DESERT

Fica à leste de Iluk. Detone as plantas até encontrar o Giant Root.



Lute até ganhar o Giant Root

ILUK

Entregue o Giant Root para o inventor e pegue o balão.



O balão deveria ir a Damon

REZA

Nada a fazer

MERYOD

Se cair da ponte, recolha os integrantes. Vá ao bar e fale com o cara sentado à mesa. Se ele não estiver, fale com o colecionador de Iluk, munido do Rain Cloud. Vá ao sul, onde há uma rocha verde na praia. Use a harpa de Alex (aperte A).

BONE DRAGON



Utilize o mesmo procedimento que com Dragon Tank



Use a harpa nesse local

CAVE OF RED DRAGON

Adquira o Shield of Red Dragon.



O escudo do dragão é seu

DAMON'S SPIRE

Vá ao sub-solo para pegar a chave. No último andar está Damon.



No sub-solo há uma chave



Essa estante recuperará HP e MP

ARMOR TANKS



Idem a Bone Dragon. Mas Alex deve usar a magia do Dragon Quake

REZA

Encontre Xenobia no segundo andar do bar.

MERYOD

Atravesse a ponte. Aqui são vendidos os melhores armamentos.



Com o soap, entre na fonte

LYTON

Fale com o cara da casa ao fundo da vila. Assim, você vai poder atravessar o rio que fica ao norte.

CAVE OF BLUE DRAGON

Fica atrás da cachoeira. Pegue o Helmet of Blue Dragon mas no meio do caminho há um mestre. Nash cai fora com o Helmet.



Mais uma proteção do dragão

TAMUR

Fale com Laik. Ele virá com você, mas os outros integrantes devem ficar. Na saída da vila bata um papo com Tempest e Fresca. Tempest irá te desafiar. Aceite.

DRAGON ANGELS



Cinco Dragon Quake é o suficiente. Se acabar MP, recarregue



Tempest e Fresca são de Pao

MIGHT'S LAB

Fale com Might e com Ghaeleo (no terraço).



Myght é um grande inventor

TAMUR

Pegue os seus companheiros (Nash também). Se quiser, dá para pegar o baú vermelho em Might's Lab. Siga pela passagem subterrânea à nordeste de Lyton.

PAO

Fale com o prefeito. Mia adoecerá e Jessica ficará cuidando de Mia.



Vá a caverna apenas com Alex, Kyle e Nash. Na caverna, Tempest o espera

FIRE DEMONS



Repita aqui o mesmo que com Armor Tanks

XENOBIA



Idem. Alex e Kyle devem atacar com a espada. Recupere a energia sempre

GHALEON



Idem a Xenobia. Ghaeleon tem golpes fortíssimos e usa magias

EVIL GHALEON



Idem. Use o camp defensor para anular os devastadores ataques de espada

GRIMZOL'S CAVE

Tempest está no caminho e se junta. Equipe-o com o Pixie's Whip. Derrote Inca God e pegue o Goddess' Seal.

PAO

Entregue o Goddess' Seal para o prefeito. Reponha Jessica e Mia. Fale com o ex-enfermo e ele o levará ao poço onde se encontra a Mirage Water.

SPRING OF TRANSMISSION

Coloque a Mirage Water e siga para Dark Cave.



Coloque a água e use o portal

CADIN

Passa aqui para gravar o local para o Wing Dragon.

CAVE OF BLACK DRAGON

Fale com o velho e ganhe a Hero's Crest.

TALON MINE

Derrote Commander e Dragon Tank.



Pegue o hero's crest

MERKE

Entregue a Hero's Crest para o prefeito. Siga pelo templo no centro da vila.

CAVE OF BLACK DRAGON

Mate Bone Dragon e pegue o Armor of Black Dragon.



Finalmente, a armadura

MERKE

Fale com a cantora. Receba a Ruid's Key.

RUID

Vá para a torre e fale com Taben. Detone os Tanks.

TALON MINE

Saia da cidade e encontrará o Grindery. Chegue perto.



O grindery detona Vane

REZA

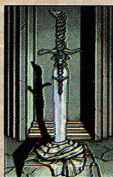
Remonte seu grupo. Na loja tem um Insane Helmet à venda. Ao repor todos Laik, ou melhor, Dragonmaster, Dyne vai aparecer. Em Meribia, a loja de Ramus oferece itens grátis.

MIGHT'S LAB

Pegue o dirível.

GOSSDESS' TOWER

Dê um look no quadro de Althena. Os Dragon Angel vão te desafiar. Pegue a Althena's Sword.



A Althena's Sword é a última praça para poder detonar o Magic Emperor Ghaeleo

GRINDERY

Está perto de Meribia. Detone os monstros do motor. Ao tentar chegar ao Secret Garden, soldados o impedirão. Insista até Tempest e Fresca o ajudarem.

SECRET GARDEN

Tem uma fada que recupera sua energia.



Essa fada recupera HP e MP

PALACE

Pegue a Tower's Key no sétimo andar e salve ao chegar ao décimo andar. Detone Xenobia, Ghaeleo e Evil Ghaeleo. Ao percorrer o caminho até Althena, vá recarregue energia. É bom estocar recarregador de HP e MP. The End.

3DO

ALONE IN THE DARK

DETONADO

O 3DO entra para a era dos detonados e, para começar, trazemos **Alone in the Dark**. Originário do PC, **AITD** é um jogo macabro, cheio de mistérios e manhas. O segredo é desvendar os enigmas que se encontram em cada livro. Leia-os com



atenção e abandone-os em seguida. Faça o mesmo com os itens já utilizados (chaves, pergaminhos, caixas etc.), simplificando o seu menu de opções. "Salve" seus progressos a cada avanço e evite surpresas. Você pode escolher entre dois personagens (um masculino e um feminino), o que não altera o desenrolar do jogo. O Kamikaze optou pelo feminino. Para ele, ajudar barbado a se livrar de fantasmas está por fora.

**ALONE IN THE DARK**
3DO**3.8**

INTERPLAY

CD

1 Jogador

Aventura / Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR	1	2	3	4	5

SÓTÃO



É aqui que as encrencas começam. Empurre o armário até encobrir a janela. Faça o mesmo com o baú, arrastando-o para cima do alçapão. Com isso, você impede 2 monstros de entrarem na casa. Hora de vasculhar o local. Abra o baú e pegue a espingarda. Olhe atrás do piano para achar uma nota. Pegue o livro na estante e a lamparina sobre a mesa. Abra o armário e pegue o tapete indígena. Leia a nota e o livro. Desça as escadas.

DEPÓSITO



Sem problemas aqui. Apenas pegue os itens: lata de óleo (prateleira) e arco (chão). Use o óleo para encher a lamparina. Obs.: abandone os itens usados (livros, frascos, caixas etc), pois eles não terão mais utilidade até o final do jogo.

CORREDOR



Sabe como é, casa velha costuma ter muito cupim. Por esse motivo, não vá avançando pelo corredor,

senão o assoalho irá se quebrar sob seus pés. Encrenca das grandes, a não ser que você possua uma estranha vocação para virar comida de zumbi. Entre no primeiro quarto à direita.

QUARTO 1



Vá direto a uma escrivaninha localizada no canto do quarto, abra-a e pegue a chave do baú que está na parede oposta. Abra o baú e... surpresa! Você encontrou um antigo sabre, mas NÃO o use como arma. Tome cuidado: antes de abrir a porta arme-se com a espingarda para poder fazer frente à surpresa que vem por aí. Abra a porta e mande chumbo no zumbi à frente. Siga adiante e entre no segundo quarto.

QUARTO 2



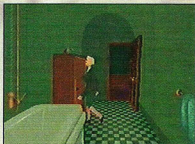
Aqui não há nada. Antes de seguir, feche a porta evitando que tipos estranhos o sigam.

QUARTO 3



Pegue o vaso e arremesse-o contra a parede. Deixe os cacos e pegue a chave. De olho na janela, ataque o morcego estranho com a espingarda. Use a chave na escrivaninha e pegue dois espelhos. Nada mais a fazer por aqui. Dê o fora e entre no banheiro em frente.

BANHEIRO



Vá direto ao armário. Abra-o e pegue a caixa de remédios. Dentro da caixa você encontra um pequeno frasco com um líquido. Não é veneno, beba. Você acaba de ganhar mais alguns pontos de energia. Proceda da mesma maneira sempre que encontrar uma caixa igual a essa. Jogue fora a caixa e o frasco vazio. Saia e atravesse a porta no final do corredor.

MEZANINO



Lembra-se dos espelhos? Use-os nas duas estátuas que estão em frente de cada monstro. Os bichos são tão feios que irão morrer ao ver sua própria imagem. Desça as escadas que levam ao primeiro andar.

1º ANDAR



Ao chegar ao primeiro andar, vá para a direita. Cuidado com

o cavaleiro de armadura, mais tarde você terá de dar um jeitinho nele. O seu passo seguinte consiste em entrar no quarto que se encontra logo à frente.

QUARTO 4



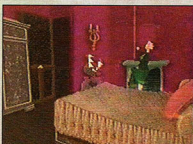
Ao entrar nesse quarto, movimente-se com cautela para não despertar o fantasma que descansa na cadeira. No caso de encostar nele, você pode dizer adeus ao mundo dos mortais. Abra o armário e pegue munição. Recolha também a vitrola antiga e a caixa de fósforos. Há ainda um atizador, que não é usado no jogo e pode ser deixado de lado. Abandone o local e caminhe em direção à porta oposta.

CORREDOR 2



Imediatamente depois de ter saído do quarto, prossiga avançando em frente até o momento em que você vai se deparar com mais uma porta. Abra-a e entre, naturalmente. Agora você se encontra em mais um corredor, onde irá se deparar com várias e enigmáticas portas.

QUARTO 5



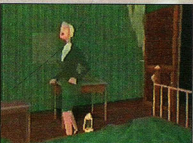
A única coisa interessante nesse local é o caderno de notas que está em cima da lareira e, para variar um pouco, mais um monstro alado que infereza sua vida. "Salve" o jogo antes de entrar no banheiro.

BANHEIRO 2



Não tente matar o monstro imbecil. Pegue rapidamente a jarra (no chão) e mais uma caixa de remédios (dentro do armário). Adivinha o que tem dentro da caixa? O mesmo que na outra, beba.

QUARTO 6



Antes de entrar use os fósforos e acenda a lamparina. Ao entrar, coloque-a no chão. Abra o criado-mudo ao lado da cama e ganhe algumas balas de revólver. Ainda no quarto,

pegue o livro e uma estatueta. Antes de sair, apanhe a lamparina e mude de ação para não gastar o óleo.

ATENÇÃO: economize ao máximo o óleo da lamparina, pois será de vital importância no final do jogo

HALL



Volte ao final da escada (aquela do cavaleiro). Entre na porta ao lado da escadaria, há mais um lance de escada que leva para o hall de entrada. Chegando lá, procure uma sala com um jardim e entre.

JARDIM



Aqui, você tem de sair à procura de três flechas que estão na estátua ao centro. Ache-as e saia rapidamente para evitar ser atacado pelas aranhas.

1º ANDAR

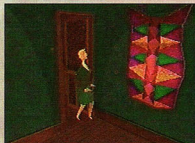


Saia do jardim e suba mais uma vez as escadas até o primeiro andar. Posicione-se em frente ao cavaleiro de armadura, pegue a estatueta (quarto escuro) e atire-a no danado. Bingo! Antes avançar, apanhe a espada no chão. Dirija-se de novo ao corredor 2.

ALONE
IN THE
DARK

DETONADO

CORREDOR 3



Passe direto pelo corredor e abra a porta. Você vai dar de cara com um quadro indígena. Cubra-o, colocando o tapete sobre a pintura. Agora pegue seu arco e flecha e acerte o outro quadro, no final do corredor (foto). Pronto. Agora você pode avançar sem ser atacado. Ande até o final do corredor. Entre no quarto à esquerda.

QUARTO 7



Dirija-se direto ao relógio e empurre-o. No compartimento secreto apanhe um pergaminho e uma chave (sala 2). Pegue o livro falso (não é para ler). Depois disso, abandone o local. No meio do corredor há uma porta dupla que faz ligação com a biblioteca.

BIBLIOTECA



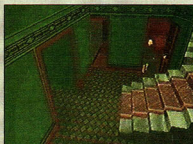
Proceda da mesma maneira que você faz no quarto escuro. Faça uso da lanterna e deixe-a no chão. No final da estante da esquerda encontra-se uma passagem. Coloque o livro falso na prateleira (foto) para que a passagem secreta se abra. Entre bem rápido, sem perder um instante sequer.

SALA SECRETA



Pegue o talismã. A única maneira de ler os livros (prateleiras) é estando bem no centro do pentagrama. Há também três adagas, mas só uma é essencial (a "sinusoidal"). Saia e mate a besta usando a adaga. Dirija-se ao hall..

HALL



Chegando ao hall, procure uma porta fechada à direita. Entre e dê de cara com a cozinha.

COZINHA



Pegue o caldeirão de sopa (não é para tomar). Entre nas duas dispensas.

DISPENSA 1



Dê uma olhada na pilha de carvão e ache uma caixa de sapatos contendo um revólver. Lembra-se da jarra? Use-a no barril com água. Pegue a lata de óleo e, se necessário, recarregue a lamparina.

DISPENSA 2



Sirva-se dos biscoitos para ganhar mais alguns pontos de energia. Não deixe de pegar a chave do porão que está logo ao lado. Abandone o local.

SALA DE JANTAR



Quem falou que fantasmas não tem fome? Deixe o caldeirão de sopa sobre a mesa para não virar jantar de alma penada. Vá para a porta a esquerda.

SALA 1



Use a jarra com água no cinzeiro para acabar com a fumaça. Agora, pegue o isqueiro e abra o armário. Dentro dele há mais um livro e um disco. Caso tenha curiosidade de ouvir o disco, vá em frente e use-o. Com a chave amarela, abra a porta da sala 2.

SALA 2



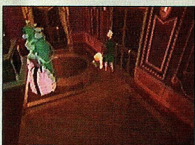
Nas prateleiras, só para variar, você vai encontrar mais um livro e também um outro disco (Dance of Death). Retorne usando o mesmo caminho até o momento em que chegar a uma porta dupla. É conveniente salvar o jogo neste momento.

ATELIÊ



Mate o Capitão Gancho (Norton) com a espada (a do cavaleiro). Apanhe a chave do salão de dança deixada por Norton. Adivinha o que há atrás das telas? Mais um livro. Abra a porta do salão de dança.

SALÃO DE DANÇA



Para pegar a chave que está sobre a lareira é preciso fazer os dançarinos se moverem. Coisa fácil: use o disco "Dance of Death" para resolver esse problema. Volte até o hall principal.

HALL



Use a chave (dispensa 2) para abrir a porta (a única que restou).

PORÃO



Desça e vire à esquerda. Pegue as balas no balcão. Desvie dos ratos. Abra a passagem secreta tirando de lado a madeira que segura os barris. Missão cumprida. Volte para a sala 2.

SALA 2



Complete a decoração da parede colocando o seu sabre (aquele do começo do jogo). Pronto, você abriu a passagem para o subsolo.

CAVERNA



Passe a ponte rápida. "Salve" o jogo. Saque a arma e entre no túnel. Uma lesma o seguirá. Mate o morcego no caminho e siga. Você dará de cara com a lesma no final. Vire e volte. À direita há uma passagem, entre e vá até um fosso. Desça.

FOSSO



Siga a passarela e pule no local indicado na foto. Chegando ao

final, suba. Há um pequeno corredor de ligação à sala dos pilares. Atenção: mate o monstro na primeira curva.

PILARES



Antes de pular nos pilares, use o revólver e mate o morcego. "Salve" o jogo a cada salto bem sucedido. Vá até uma sala com múltiplas passarelas.

PASSARELA



Avance com cautela. Dê fim ao morcego na primeira chance. Abra o baú com a chave estranha. Ganhe uma jóia e um livro. Para sair, empurre o bloco de pedra à frente. Avance até chegar ao labirinto.

LABIRINTO



A porta logo à direita, só mais tarde. Muna-se com a lanterna. O labirinto não é muito complicado, apenas preste atenção para não passar da saída (foto). Use a jóia para abrir a porta.

ÁRVORE MALDITA



Enfim, a causadora dos seus problemas. Avance em direção à árvore, evitando seus ataques. Chegando ao altar, pegue o gancho e use o talismã (sala secreta da biblioteca). Acenda a lanterna com o isqueiro e atire-a na árvore e... pernas pra que te quero.

A FUGA



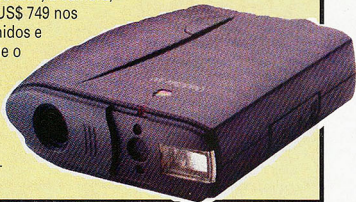
Escale as paredes e use o gancho para abrir a porta. Chegando ao labirinto, abra a porta com o gancho de novo. Continue pelo caminho de volta até o túnel da lesma. Quando der de cara com uma bifurcação, pegue o caminho de direita. Você deverá sair no porão. Ai é moleza, vá para a porta de saída e fim do pesadelo. Por precaução, durma os 3 próximos dias com a luz acesa. Nunca se saia.

APPLE TRAZ CÂMERA DIGITAL

Lançada no final do primeiro semestre nos Estados Unidos, a Apple QuickTake 100 é a versão da empresa para as câmeras digitais. Para ser usada com computadores Macintosh, essa câmera dispensa o uso de scanner e de revelação de filmes. É recomendada, para artistas, designers e fotógrafos. Desenvolvida para um uso fácil, a câmera, que custa US\$ 749 nos Estados Unidos e mais do que o dobro no Brasil, conta com recursos como auto-

exposição, flash embutido e operação de foco. As imagens podem ser capturadas em dois formatos - 320X240 e 640X480 pixels - e estocadas na memória, que pode acomodar 32 imagens de resolução simples ou oito de alta resolução. Os usuários podem fazer a ligação do cabo direto na CPU ou no modem.

A QuickTake 100, novo lançamento da Apple, já disponível no Brasil



LIVROS SOBRE GAMES VIRAM MANIA

Com o boom dos games para PC, algumas editoras estão se aproveitando do filão. É o caso da Sybex, que está lançando nos EUA dois calhamaços de 300 páginas que decifram passo a passo os jogos **Sim City 2000** e **Doom**. Dividido em três partes e quinze capítulos, "Sim City 200 Strategies and Secrets", de Daniel Tauber e Brenda Kienan, mostra como construir a cidade ideal: acesso, controles e dicas de administração, levantadas entre os 2 mil melhores jogadores deste petardo.

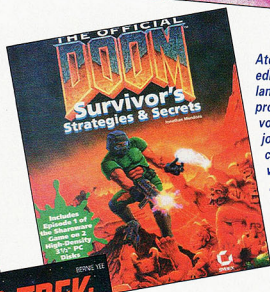
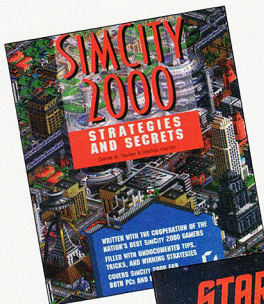
Não menos complexo é "The Official Doom Survivor's Strategies and Secrets", de Jonathan Mendonza, com três partes subdivididas em nove capítulos, que pretende fazer com que o gamer detone o jogo até o final. O livro traz um brinde extra: dois disquetes de Shareware com as 3

OS JOGOS DE LUTA CASEIROS

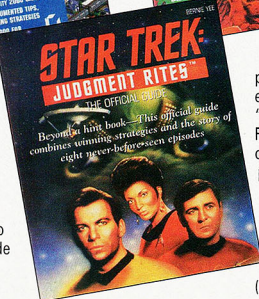
Qualquer mortal já pode fazer o seu fighting game caseiro. A Wavefront está lançando o GameWare, um programa para criação de jogos com objetos e terrenos 3D, atores reais com animação, e efeitos especiais dignos de um **Street Fighter**. O programa foi desenvolvido para trabalhar com a

redução na paleta e nos algoritmos geométricos. O periférico permite que objetos tridimensionais sofram conversões idênticas para a tela. O GameWare, que só roda em estações gráficas da Silicon Graphics, modela, renderiza, anima e é compatível com ferramentas de PC e o Dynamation, também da Wavefront, que garante efeitos físicos realistas. O preço? US\$ 15.000! É bom que suas idéias valham o investimento!!

Pela bagatela de US\$ 15 mil você pode criar seus próprios jogos de luta em casa. A moçada de Game Idéia vai ter que investir



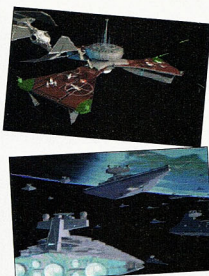
Até o mercado editorial está lançando produtos voltados para o jogador de computador: vários livros mostram como detonar grandes jogos



primeiras fases do jogo. A editora Brady aposta em "Star Trek Judgement Rites", de Bernie Yee, o guia oficial do jogo licenciado pela Interplay. Os livros são ilustrados e os preços variam entre US\$ 20 e US\$ 30 (dólar-livro) e podem ser encontrados na Livraria Atlas, tel: (011)881-8799.

SEJA VOCÊ O VILÃO EM TIE FIGHTER

No rastro do sucesso dos jogos eletrônicos, surgiram milhares e milhares de aventuras com os mais variados temas. Todas, no entanto, com alguma coisa em comum: um final feliz, seja ao salvar uma princesa ou ao vencer um torneio esportivo. Mas como fazer o contrário, assumindo o papel do vilão? Essa é a proposta de **Tie Fighter**. Trocando as bolas, você vai lutar ao lado de Darth Vader. Seu objetivo consiste em acabar com a aliança rebelde e exterminar de uma vez por todas Luke Skywalker & cia. O estilo de jogo assemelha-se bastante ao de seu antecessor bonzinho, o **X-Wing**. Mas existem diferenças óbvias. Desta vez, cabe a você pilotar as naves do Império. São muitas missões a completar, para o que não é preciso seguir uma ordem pré-estabelecida, como na versão anterior. Outra novidade se encontra nos "objetivos secretos": Complete-os e seja condecorado pelo Imperador. Gráficos, sons e



THE TIE FIGHTER WARS



DICA: caso você se dê mal em alguma missão, procure esse homem e pergunte a ele sobre as instruções especiais



Complete as missões secretas para ganhar condecorações



Mira vermelha: inimigo à frente
Mira amarela: missel na sua cola



A apresentação é o reverso da que você viu no clássico X-Wing. Aqui, caças imperiais destroçam naves da aliança rebelde

jogabilidade continuam excelentes. Como costumava dizer o mestre Yoda no filme "Retorno de Jedi": o lado negro da força reside no interior de cada um. A partir desse momento, você possui uma excelente oportunidade de trazê-lo à tona.



DICA: evite o uso das "Heavy Rocket". Uma boa arma para destruir as plataformas rebeldes é "Heavy Bomb"



Caso não esteja familiarizado com as naves rebeldes há um computador à bordo mostrando detalhes de cada espaçonave



DICA: desligue o "auto back-up" para não correr o risco de uma missão desastrosa fazer parte do seu currículo

FICHA TÉCNICA

Memória Mínima: 640K EMS
Processador Mínimo: PC 386
Hard Disk: 18 Mb
Vídeo: VGA
Placas de som: Ad-lib, Sound Blaster e compatíveis
Controles: teclados (não aconselhável) e joystick

Pró: variedade de missões e gráficos

Contra: aprender todos os comandos requer um pouco de paciência

SUPER GP EXPRESS

CINEMA

O FILME QUE MATOU BRANDON LEE

Um roqueiro é assassinado por uma gangue e reencarna para vingar sua morte. Apesar do roteiro soar comum aos padrões hollywoodianos, *The Crow* é rotulado como cult-movie marcado pelas ironias trágicas do destino. O filme foi inspirado nos quadrinhos de James O'Barr. A Paramount comprou os direitos e escolheu para o

THE CROW

papel principal Brandon Lee, filho e herdeiro legítimo de Bruce Lee, o maior mestre de arte marcial do cinema (morto de forma misteriosa em 73 na filmagem de "O Jogo da Morte"). A receita explosiva de ação garantiria à empresa uma boa bilheteria para a próxima temporada. Mas uma série de catástrofes na produção, que culminaria com a morte de Brandon também em situações misteriosas - um projétil que não era de festim-

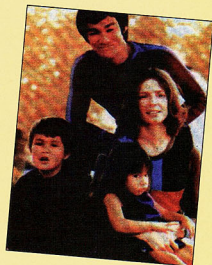


fez com que o filme fosse desprezado pela distribuidora. O diretor Alex Proyas se aliou a uma distribuidora pequena, Miramax, e assumiu o desafio de terminar o filme com ajuda de dublês e computação gráfica (o mesmo efeito usado no *Exterminador do Futuro II*). Para garantir o interesse do público jovem a trilha sonora do filme foi feita sob medida: Helmet, The Cure, Joy Division, Stone Temple Pilots, entre outros. O resultado extrapolou as expectativas: o filme já é sucesso nos EUA, com US\$ 50 milhões faturados em



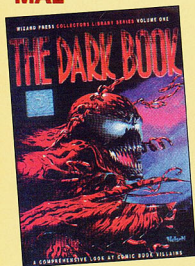
The Crow veio direito das histórias em

quadrinho para as telas de cinema e tem trilha sonora com muito rock



um mês de exibição. Azar da Paramount! Para quem quiser conferir, o filme já está em cartaz no circuito nacional.

HQ A HORA DO MAL



Gênios do crime, loucos cientistas... os vilões são obrigatórias nas HQs. Afinal, o que seria de Batman sem o Coringa ou

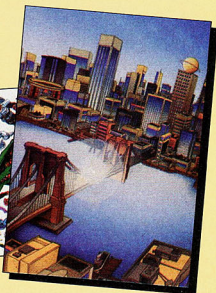
do Superman sem um Lex Luthor? A Wizard Press então dedicou uma edição de luxo aos vilões dos gibis, "The Dark Book". Inclui um guia e um pôster dos 100 mais, por R\$ 7,00 nas importadoras.

DC COMICS FAZ LEITOR CRIAR A PRÓPRIA CAPA

A DC Comics quer dar ao seu leitor a liberdade de escolher a melhor capa para a sua série *World Collide*. Para isso apostou numa jogada cheia de criatividade. As revistas vêm com uma capa plastificada ilustrada unicamente com o cenário.



Dentro da revista, você encontra uma cartela com adesivos dos super-heróis que podem ser posicionados sem perder a cola ou danificar a capa. Uma idéia reaproveitada dos *Transfers*, que fizeram sucesso no início da década passada. Promete colar!



STREET FIGHTER: LUZ, CÂMERA E MUITA AÇÃO!!!!

O filme se chama apenas Street Fighter. A ação se desenrola no coração do Sudeste Asiático, quando após sete meses de guerra civil, o general M. Bison toma 47 trabalhadores aliados como reféns e pede um resgate de US\$ 20 bilhões. A encrência sobra para o Coronel Guile (interpretado por ninguém menos que o astro Jean-Claude Van Damme). É ele quem terá que comandar a missão para salvar a pobre rapaziada nas mãos do implacável M. Bison. Como uma andorinha sozinha não faz verão, todos os street fighters foram convocados para dar sua mãozinha na espinhosa missão, com exceção de Fei-Long. O resto da turma vai estar presente nessa super-produção que promete causar filas quilométricas nas portas dos cinemas. É claro que ninguém vai querer perder essa. Aguardem as novidades.

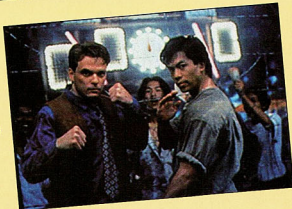


A lourinha do exército britânico Cammy será interpretada por Kylie Minogue



Chun Li (Ching Na Wen) conversa com Cammy. Será que é para decidir a mais forte

A dupla dinâmica Ken (Damien Chapa) e Ryu (Byron Mann) promete botar pra quebrar



Muito trabalho aguarda a rapaziada



O ator Wes Studi vai encarnar nas telas o papel de Sagat, o braço direito de M. Bison na organização Shadowloo, que é a responsável por sete meses de terror e guerra civil nos confins da Ásia. Pela cara do sujeito, a turma do coronel Guile vai ter muito trabalho para resgatar os reféns.



O sempre misterioso Vega parece ter sido criado sob medida para atrair o público feminino para as salas de cinema. Mas com esse jeitinho é capaz de ficar com má-fama entre a garotada. Sai dessa vida, Jay Tavare. O negócio vai esquentar e todos querem ver se essas trancinhas resistem a um pouco de ação



Essa moleza vai acabar...



...e a coisa vai ficar feia



Uma pequena amostra do ritmo de ação alucinante que marca o filme Street Fighter



Como Coronel Guile, o astro Van Damme



Chun-Li tenta entrevistar o coronel Guile em plena ação



O papel do índio T. Hawk acabou sobrando para Gregg Rainwater



Vega (Jay Tavare) resolve mostrar um pouquinho de suas habilidades com as garras

FINAL STAGE

ROAD RASH

Que parecia uma brincadeira acabou virando um grande desafio. Os 3 primeiros níveis de **Road Rash** não apresentam grande dificuldade. Mas nos níveis 4 e 5 as coisas mudam de figura. Sem uma moto nitro, a tarefa se torna impossível. Junte o máximo de grana nos 3 primeiros estágios e compre uma "Diablo". No último nível, comece pela Pacific Highway. Passando por ela, o jogo está liquidado.



Chegar em primeiro não altera o resultado final, mas dá um gostinho todo especial à vitória



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shozzi Ikeda

SUPER GAME POWER

ANO 1 - Nº 7 - OUTUBRO DE 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Marcelo Moraes
Editor Assistente: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismatto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Supervisor de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squarisi, Maria Cristina Brago, Agnaldo Di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores: Marcelo Camera (texto), Andrea M. Moreira e Silva (tradução), Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi (jogos)

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zelune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Chico Barbosa, Hiroko Sasaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE

Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 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. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.



GAME GEAR®

Master System®

DESSERT
SPEEDTRAP
Road Runner
Mit El Coyote

FOX



**NO TEMPO QUE
VOCÊ LÊ ESTE ANÚNCIO
ELE CRUZA O DESERTO,
DESCOLA UM ALPISTE
E ENGANA O
COIOTE.**

Em vez de ficar parado aí,
entre logo nesta aventura do
deserto. E ajude a ave mais
rápida do mundo a dar uma
canseira no seu inimigo nº 1.



TECTOY

SEGA

LOONEY TUNES, personagens, nomes e elementos relacionados são propriedade da WARNER BROS. © 1994. Todos os direitos reservados.



O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESEBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho. E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM
A Dynacom é fera.

*SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

SUPER METROID



Nintendo®

PLAYTRONIC

SUPER
GAMEPOWER
SEGA NINTENDO



RETRO AVENGERS AVENGEVS WELLBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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


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


Digitalizado por: *evilarthas*

Editada por: *anderbass*

Revista: *Pedro Henrique*

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

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

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

