

SUPER GAME POWER

NOVA CULTURAL

DEZEMBRO 94 - Nº 9 - R\$ 4,00

SEGA • NINTENDO

SAMURAI SHODOWN PARA MEGA E 3DO

32X CHEGA ARRASANDO:
VIRTUA RACING DELUXE,
DOOM, COSMIC CARNAGE

SNES PEGA FOGO COM
DRAGON BALL Z E SHAQ FU

POWERED GEAR E RING OF
DESTRUCTION: SANGUE NO ARCADE

DOOM: MUITA EMOCÃO E
VIOLENCIA NO SEU PC

FINAL FANTASY III: MOSTRAMOS TUDO 12 PÁGINAS! 168 FOTOS!



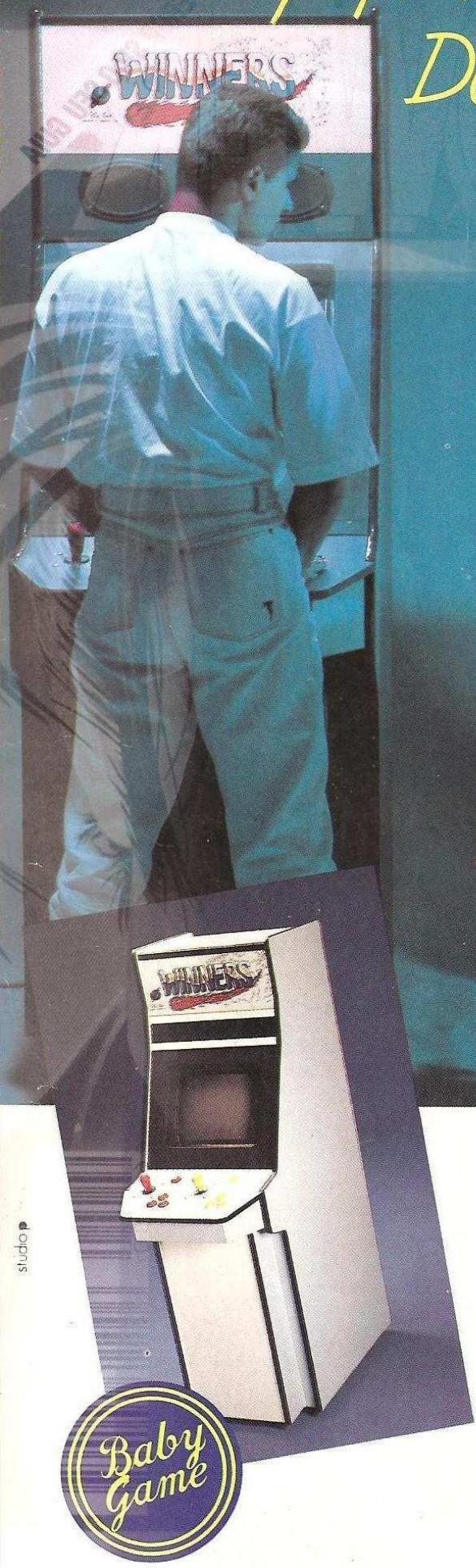
977010461006

PUNCH OUT:
PANCADA E BAIXARIA
GANHE SUPERGP SP O SEU GUIA

MANDE O CUPOM E CONCORRA À TV 29",
VÍDEO CASSETES E MUITOS PRÊMIOS!

SUPERCONCURSO

Baby Game É Pra Quem Detona Desde Pequeno



O SEU VIDEO GAME
CASEIRO PODE SER
LIGADO NA BABY GAME

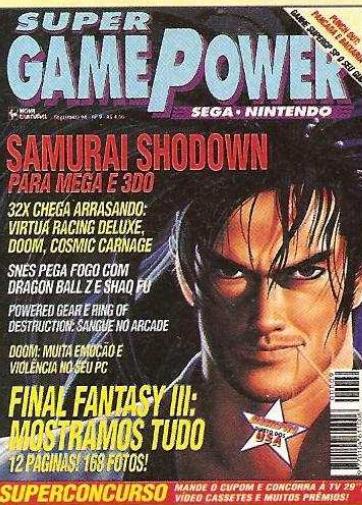
Baby Game é um gabinete profissional que já vem com TV e pode ser equipado com todos os video games existentes no mercado. As suas medidas são reduzidas, cabendo assim em residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets e principalmente no orçamento do seu pai. Peça já o seu.

“Eu Sou”

“EU SOU” INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Rua Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - São Paulo - Capital
Fone: (011) 270-6133 - Fax: (011) 278-6970





JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE

The Legend of Heroes

15

Indy Car Racing

18

View Point

23

Samurai Shodown

24

Pulseman

26

Generations Lost

27

The Lion King

28

Tennis

58

SNES

Wonder Project I

14

Yuyu Hakasho

14

Pac In Time

14

Battle Cross

14

Albert Odissey

15

Donkey Kong Country

17

Batman e Robin

18

Indy Car Racing

18

Biker Mice From Mars

18

Clay Fighter 2

34

Chaos In The Windy City

35

Crazy Chase

36

Animaniacs

38

Shaq Fu

39

Dragon Ball Z 3

40

Punch Out

59

Final Fantasy 3

66

MASTER

Dr. Robotnik

50

PORATÉIS

Pac In Time (Game Boy)

14

Samurai Shodown

15

(G.Gear)

15

SEGA CD

Snatcher

16

Scottie Pippen

16

Corpse Killer

18

Android Assault

44

Dune

45

JAGUAR

Iron Soldier

16

3DO

Samurai Shodown

46

VR Stalker

47

Super Street Fighter II X

48

Soccer Kid

56

Mega Race

57

ARCADE

Dragon Ball Z 2

15

Killer Instinct

19

Powered Gear

52

Rings of Destruction

54

ULTRA 64

Killer Instinct

19

32 X

Cosmic Carnage

12

Star Wars Arcade

12

Virtua Racing Deluxe

12

Doom

13

PC

Doom

78

SUPER GAME POWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Descubra o que a renderização é capaz de fazer em jogos como Donkey Kong

10

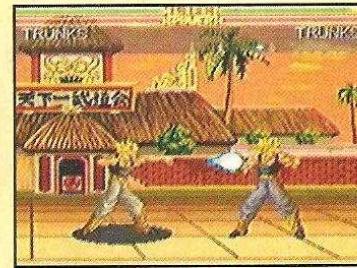


Você vai encarar criaturas demoníacas na telinha do seu PC. Previna-se na pág. 78

PRÉ-ESTRÉIA

Veja as fotos dos jogos que você vai jogar no 32 X

10



Muita porrada! O que mais você poderia esperar de Dragon Ball Z? (pág. 40)

SUPERGP DICAS

O tradicional show de truques & manhas continua detonante

60

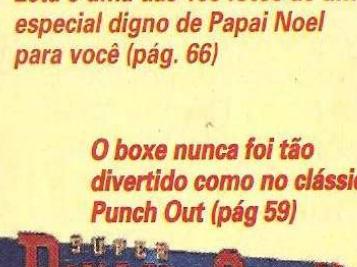


Esta é uma das 168 fotos de um especial digno de Papai Noel para você (pág. 66)

DETONADO

Tudo o que você precisa saber para acabar Final Fantasy III

66

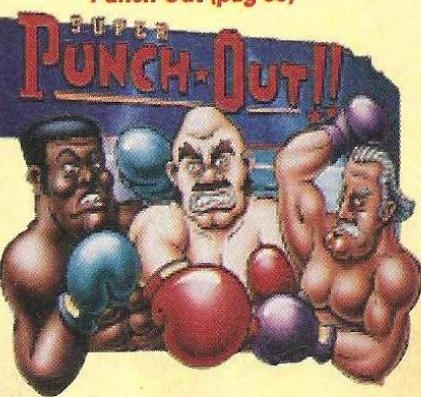


O boxe nunca foi tão divertido como no clássico Punch Out (pág. 59)

COMPUTER ZONE

Desça aos infernos com Doom e tente manter-se vivo

78



SUPERGP EXPRESS

Fred Flintstone, Wolverine, Homem-Aranha e muito mais

80

FINAL STAGE

Não existem obstáculos para SuperGP. Veja o fim de Shock Wave

82

SUPER GP CARTAS

LEITOR IMPORTADO



Meu nome é Márcio e meu cunhado chama Akira. Aqui onde moramos tem muitas lojas de games, mas elas só vendem, nenhuma aluga. Os games que rolam aqui são um tesão. A galera japonesa arrepia no fliper, principalmente em jogos de luta. A nova sensação é **King of Fighters**, da SNK - a turma do **Fatal Fury** versus o pessoal do **Art of Fighting**. O Japão é adiantado e atrasado em relação aos games. Há jogos no Brasil que a galera daqui nunca ouviu falar. Aqui não há **Mortal Kombat I** e **II** no arcade, só para fliperama. Queria saber se há possibilidade de uma assinatura da **SGP** aqui no exterior. Espero a resposta!

*Morango e Akira
Chiba-Ken Mobera-Shi
Hagiwara-Cho, Japão*

CHEFE: Já estamos providenciando a assinatura, caros nipoleitores. Aguardem.

PAPO DO CHEFE

Voltei. Mas não pensem que minha ausência foi por vadiagem ou coisa do gênero. Comigo não tem essa. O trabalho aqui continua duro. Acompanhar esse mercado não é fácil. Esse é o motivo da **SuperGP** estar num constante processo de evolução, tal qual o mundo dos games. É a única revista do gênero no país com 84 páginas, cobertura de todos os consoles, sem puxar sardinha para ninguém. Falando nisso, tem muita gente com dificuldade de escrever para o Papai Noel. Não é para menos, a Sega ataca em dose dupla com Saturn e 32X, a Sony com o Playstation, sem falar no 3DO e no

Jaguar, que promete decolar com o seu CD-Rom. E os fãs da Nintendo fiquem tranquilos, o Ultra 64 já está na praça em forma de arcade. Chegar à casa do leitor é apenas uma questão de tempo. Qual comprar? Bom, se eu disser, perco a imparcialidade, mas fique tranquilo, pois todos eles sempre vão ter o seu espaço aqui na **SGP**. Assim, a escolha fica mais fácil. O recado está dado. Fique ligado nas próximas edições, grandes novidades vão pintar por aí. Boas festas e um montão de games para todos.



Super GP Responde

Aí vão algumas perguntas sobre assuntos ainda obscuros do 32 X:

- 1- Quando será lançado o 32X no Brasil?
- 2- Qual será o seu preço?
- 3- Ele trabalha basicamente com gráficos poligonais ou poderá rodar jogos do tipo **MK II** e **SSF 2**?

*Antônio M. K. de Oliveira
Itajubá - MG*

MK: Saudades de Itajubá. Perguntas interessantes as suas Antônio, típicas de mineiro ressabiado. Vamos lá:

- 1- A Tec Toy promete o lançamento no Brasil simultaneamente com os Estados Unidos.
- 2- O preço vai depender

do êxito do plano real (*Perigas sair bem em conta*).

- 3- O 32X tem recursos para trabalhar com gráficos poligonais, mas também é possível rodar jogos de luta deste gabarito.

Vocês hein? Já escrevi uma dúzia de cartas e nenhuma foi publicada. A esperança de ver minhas dúvidas respondidas nas páginas da **SGP** me faz insistir.

1. **Mortal Kombat II** para Mega e SNes possuem os mesmos 24 Mega. Porquê nas fichas técnicas (edição 7) o SNes leva vantagem?
- 2- Qual a diferença entre o Mega CD e o Sega CD? O mesmo CD é compatível entre eles? O Mega japonês funciona normalmente com o Sega CD americano?

- 3- Porque os jogos do CD 32 X não são compatíveis com o Sega CD, se os dois usam jogos em CD? Publiquem esta carta. O desesperado.

*Adriano Ferreira
Curitiba - PR*

CHEFE: Com o ultimato do Adriano resolvi lançar luz sobre algumas dúvidas do sistema Sega, no qual sou especialista único.

- 1- A quantidade de Mega não define se o cart é bom. Os cartuchos excelentes de 4 ou 8 Mega disponíveis são uma prova cabal disto.
- 2- O Sega CD é americano e o Mega CD é japonês, não sendo compatíveis.
- 3- O 32X funciona como um adaptador para o Mega e não tem entrada para o CD. Acabou o desespero?

OS PIRATAS



Como gamemaníaco, não posso deixar de comentar algumas falcatruas que descobri em jogos para SNes. Pintou um cartucho por aqui, o **Mega Man X**, que basta atirar nos inimigos que tem escudo para que você saia da fase e ganhe a arma especial sem enfrentar o chefe. Isso seria uma grande vantagem para os mais preguiçosos se não fosse o fato de, na última fase, o jogador ser arremessado de volta para primeira a

toda hora. Os piratas são fogo. **Jurassic Park** é impossível de ser completado. Lá pelas tantas, tudo sai do ar. Tem é que denunciar esta raça de saboteadores que fazem com que jogos superlegais se tornem uma encheção de saco.

*Ed Da Silva Rodrigues
Arcos - MG*



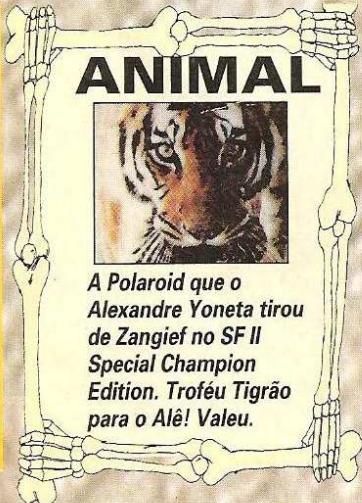
Na seção pré-estréia de SGP número 8: **Golden Axe The Duel** é só para arcade. Em **Samurai Shodown** para SNes, o **Mozu Otoshi de Galford** é →↓↘ + soco e o **Kogetsu Zan** de **Haohmaru** se faz com →↙↓↘ + soco. Erro da edição 7: os golpes secretos de **Darkstalkers** que mostramos são da versão antiga. **Demitri** tem um fatal, o **Shadow Beast** (↓→↘ + 3 botões de soco).



FASE BONUS

SGP deveria constar em todas as bibliotecas e escolas públicas, como literatura obrigatória, pois diverte e ensina mais que muito livro didático.

*Marco Antonio Laivoisier
São Paulo - SP*



Cheetos®

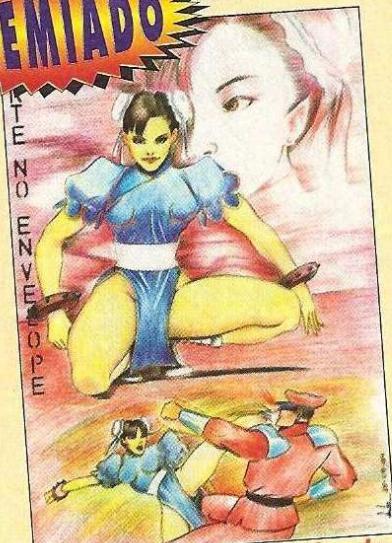


SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Paulo César Cavanã levou a Chun Li para São Miguel Paulista e caprichou na maquiagem da moça. Cartucho de SNes para ele!

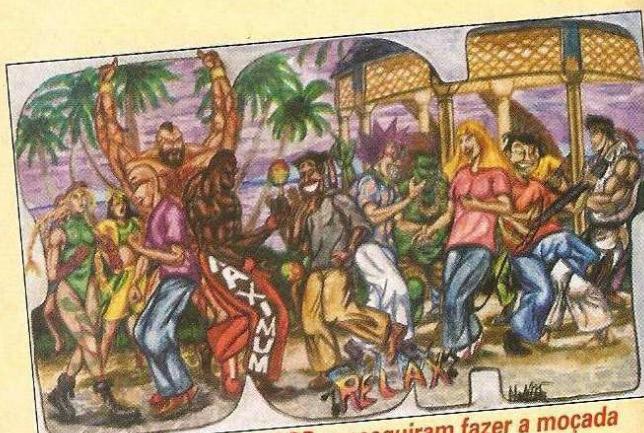
PREMIADO



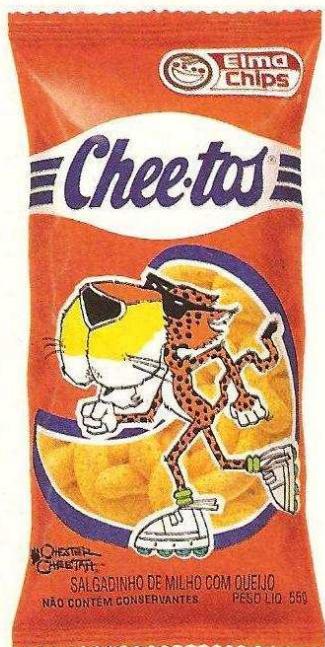
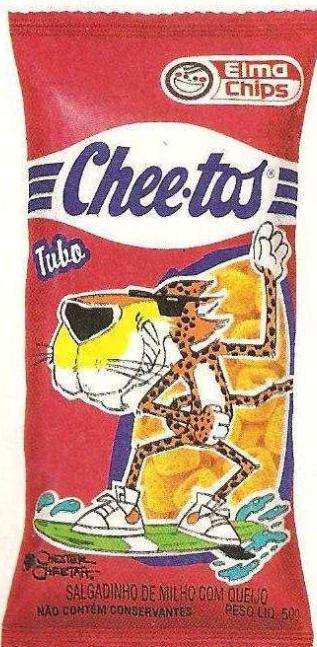
Chun Li, gata como nunca, é, cada vez mais, a estrela da seção. Ponto para Paulo César Cavanã, SP, SP



Adalberto Corrêa Marra Jr., de Guará, DF, arrasa na visão do Mortal Kombat II

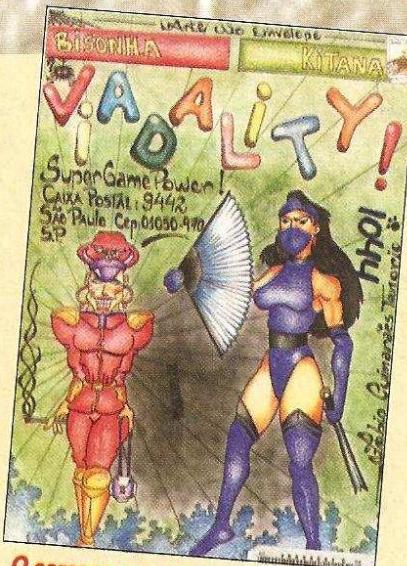


O chefe e a galera de SGP conseguiram fazer a moçada do Street Fighter dar um tempo na pancadaria e cair na gandaia, como mostra Alexandre José Martins dos Santos, de Ribeirão Preto, SP, enviado especial à festa!





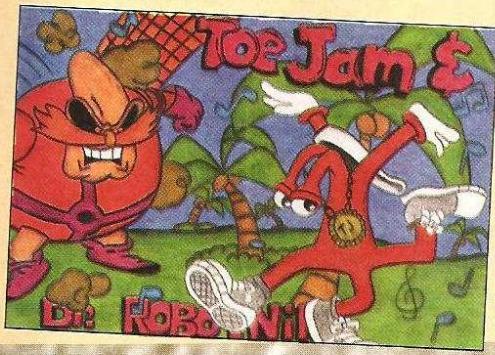
Os fortes também lêem SGP, por
Júlio Cézar Amorim, Goiatuba, GO



O sarcasmo erótico de Fábio
Guimarães Tenório, de Niterói, RJ



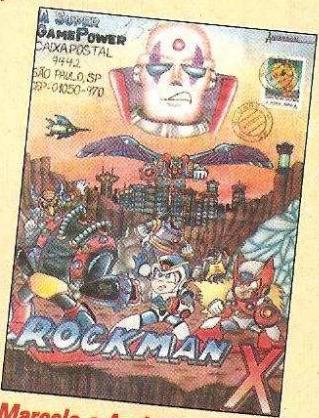
Segura a bomba Ryu! De Luiz Eduardo de Abreu
Gomes, de São Paulo, capital, superfã da Cammy



Phablo
Marcelle
Alves e
Vilmar Dias
do Prado
Jr., de
Santa
Helena de
Goiás, GO



Jeferson Santos de Jesus, de Itapevi,
SP, fez um encontro Ninja nas alturas



Marcelo e Anderson Alves dos
Santos, de Sumaré, SP

Cheetos®



CHESTER
CHEETAH®

SUPER GP CARTAS

JOGO FRÁGIL

E aí Marjô, tudo bem? Esta é a primeira carta que escrevo para a revista que eu adoro desde o tempo em que eram duas, desde o primeiro número da GamePower (lembra do anúncio da TV?). Sempre colecionei as duas e sigo a **SGP** desde o nascimento.

Elogios à parte, venho por meio desta anunciar meu clubinho, o Flash Game Club. Para participar, basta mandar 2 fotos 3X4, dados completos (pessoais e do console) e o equivalente a US\$ 1 para: Flash Game Club, a/c Gisele, Travessa Floriano Peixoto, 690, Cametá - PA - CEP 68400-000.

Gisele Henriques
Cametá - PA

MB: Tá dado o recado
Gisele. Espero que nossas leitoras sigam o exemplo e

comecem a montar clubes da luluzinha (e também do bolinha pelo Brasil afora). Kisses mil.

Antes de tudo, sou fanática pela revista e espero que estejam todos bem. Se não estiverem, logo vão ficar com esta superdica do jogo BOB para Mega. É um password. Para chegar à segunda parte da viagem use 472149, mas, se quiser passar 3 fases à frente, use o password 272578, sacou?

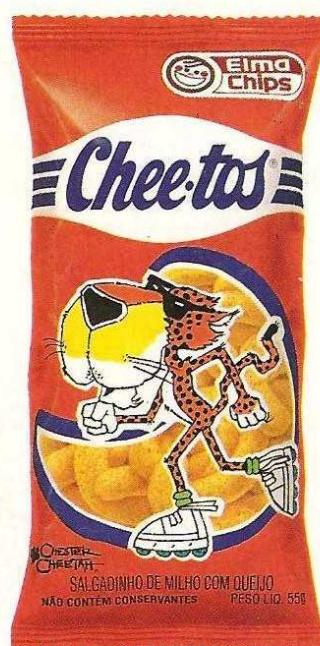
Melissa de Souza
Blumenau - SC



MB: Essa é para o leitor que acha que lugar de mulher é na cozinha. Aos poucos, o público feminino quebrou o tabu contra o videogame e hoje já dá as manhas dos jogos sem ficar atrás de nenhum cueca. A dica da Melissa para o BOB veio bem a calhar para os "frágeis" pilotos aqui da redação. Grande, amiga!

Tenho 14 anos e sou gamemanica para valer. Curto todos os tipos de jogos. Modéstia a parte, até que não sou ruim. Tenho algumas perguntas:

-Há alguma possibilidade do



O QUEIJO QUE DETONA.

jogo **Drakstalkers** sair para SNes? E o **SSF II X**?

-Amei o jogo **Super Metroid** e queria saber de mais jogos desse estilo para SNes.

- Existe algum jogo de esportes de inverno para SNes?

Aproveito para dizer para o Chefe machista que esse nome Jogo Frágil não está com nada, e sugiro um

abaixo-assinado para que mudem para um nome mais decente.

Thabata P. Regiani
São Paulo - SP

MB: Boa, Thá! Dá-lhe neles! A sua idéia de uma abaixo-assinado para mudar este nome ridículo pode dar certo. Basta as meninas começarem a enviar sugestões para um novo nome para a seção. De minha parte, garanto



que vou ficar cobrando o chefe toda hora em nome de todas nós. Agora vamos as suas respostas:

*Tudo que sabemos de **Darkstalkers** é que sai para o Playstation da Sony até o final deste ano.*

***Street Fighter** sai este mês para o 3DO (veja matéria nesta edição), para o SNes nada a vista.*

Super Metroid é um jogo único no estilo, por isso marcou época.

Winter Games é o melhor jogo para SNes com as modalidades dos jogos de inverno. Valeu! Bicocas mil!

CLASSIFICADOS

Vendo ou troco fitas de Mega Drive. Tratar com Antonio Celso pelo fone: (0172) 27-5608 - São José do Rio Preto

Troco computador Expert MSX com monitor e 2 jogos por Sega CD com Sonic. Philippe Leonardo Chiesi, Rua Alba, 2088, ap 43 - Vila Santa Catarina - São Paulo - Sp.

Troco o cart World of Illusion por Super Mônaco GP ou outro. Falar com rodrigo no tel. (011) 297-5675.

SUPERGAMEPOWER

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP 01050-970

Cheetos®

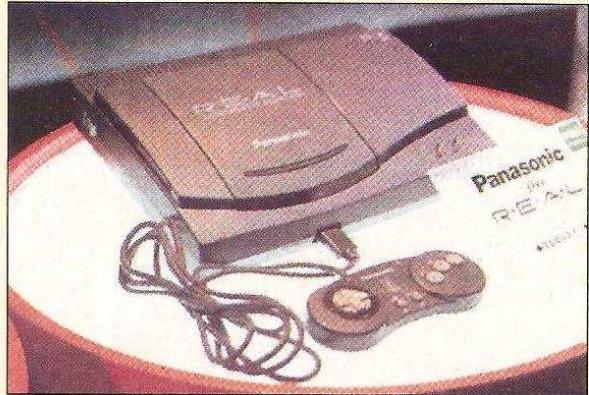
CHESTER CHEETAH®

O NOVO 3DO E OS JOGOS QUE VÃO ARREPIAR

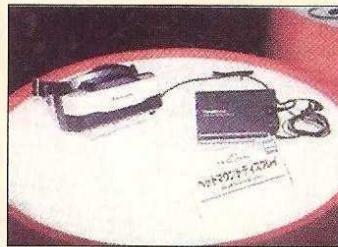
A Panasonic anunciou seu novo modelo do aparelho padrão 3DO. O novo modelo tem linhas mais modernas, mas as especificações técnicas são as mesmas. O nome, a data de lançamento e o preço ainda não foram anunciados. Além disso, serão lançados joypads de 6 botões, o Capcom Pad Soldier, também existente para SNes e Mega Drive. Um controle tipo arcade também vai ao mercado. Outra novidade é o Head Mount Display ("óculos" realidade-virtual) para 3DO.

ADEUS SNK

Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de **King of Fighters '94**. Ou seja, **Samurai 2** para SNes ou



A Panasonic anda aprontando suas novidades



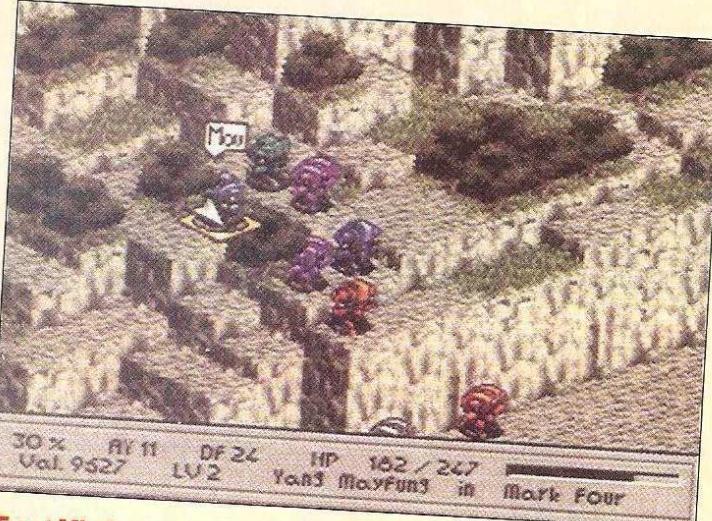
Para quem curte realidade virtual: um óculos especial

3DO REAL 2

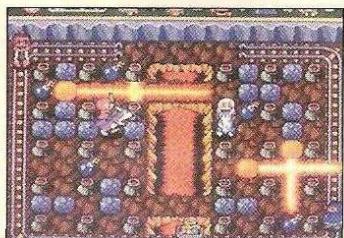
Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora! Um RPG vai ser lançado para CD!

JOGOS DA NOVA ONDA

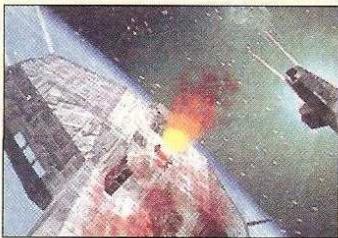
Uma enxurrada de jogos vai inundar o mercado. Aí vão os títulos mais quentes apresentados na exposição de lançamentos no Japão. Pela Ascii, temos um construtor de RPG e o **Wizardry VI**. Da Imagineer vem **Sim City 2000** e **Galaxy Wars**. A Enix vem com muitos RPGs, liderados por **Dragon Quest VI**. A Square apresenta **Front Mission** e **Chrono Trigger**. **Ys V** é o lançamento da Falcom Japan. A Nintendo joga pesado com **Donkey Kong Country** e **Star Fox II**. Dois Bomberman pela Hudson: **Super Bomberman 3** e **Panic Bomber**. A BPS bombardeia com **Super Bombliss**. Isso tudo para SNes. Para Saturn, vamos ter **Virtua Fighter 2**, **Virtual Hydride**, **Alone 2** e **Target Earth 2**. No console Playstation teremos: **Power Instinct 2**, **Alone 2**, **Race Driving** e **Star Blade α**. E a Capcom vai detonar com seu novo arcade de luta: **X-Men**! O jogo "só" tem 300 Mega!



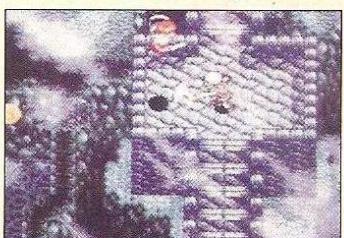
Front Mission: a Square ataca com simulação num contexto realista



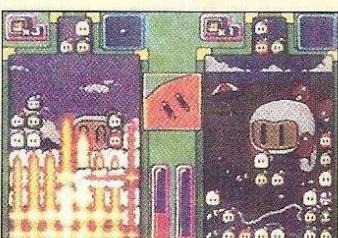
Super Bomberman 3 vem com muitas novidades como o animal Loui do PC Engine



Star Blade: evolução



A Falcom Japan bota a mão na massa e lança a sequência da sua série Ys. Este é Ys V



Bomberman vira jogo estilo Tetris com Panic Bomber



O arcade X-Men vai deixar os outros no vácuo com seus 300 Mega

O REALISMO TECNOLÓGICO VAI À PRAIA DOS GAMES

O processo chamado de renderização está chegando, lentamente, em videogame para um "rendertenimento" interativo fantástico.

O DRIVE PARA O REALISMO

As workstation da Silicon Graphics podem criar imagens que não se consegue na realidade com qualidade real. Assim é difícil dizer quando a realidade termina e começa a computação gráfica. Conforme as CPUs ficam mais poderosas - podendo realizar múltiplas funções matemáticas para gerar imagens mais complexas - os jogos ganham mais em realismo e profundidade. A Sega é uma das mais agressivas no uso da renderização em arcades como em **Virtua Fighter** e **Daytona USA**. A Namco também a utiliza em **Ridge Racer** e **Air Combat**. Para

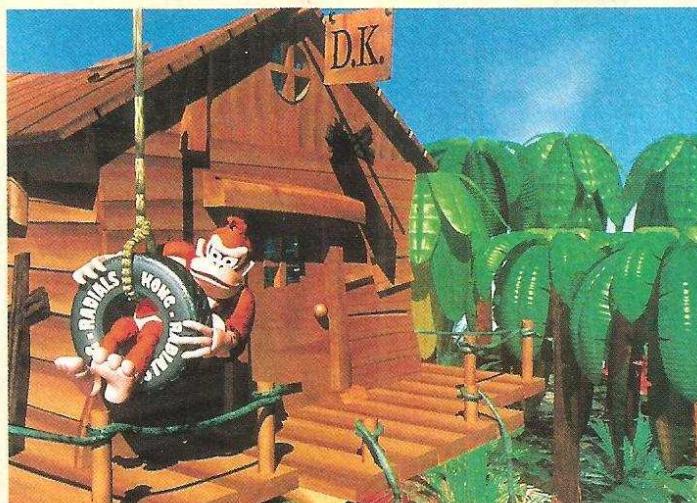


Imagen de *Donkey Kong* gerada com a utilização de ferramentas gráficas da Alias. Criação da empresa Rare



O clip do "Liberation", do grupo Pet Shop Boys



Mr. Film reproduz movimentos a partir de dados reais

sistemas domésticos, apesar de menos sofisticados, temos **Cybermorph**, **Star Fox**, **Silpheed** e **Wolfenstein 3D**. Os elementos visuais são mais grosseiros, mas, mesmo assim, temos sombras e perspectivas de objetos 3D com mudança de pontos de vista.

MACACO REAL

O cartucho **Donkey Kong Country** está dando um grande passo com os gráficos totalmente renderizados. O jogo parece normal mas os objetos possuem uma profundidade 3D, ao invés de parecer plano.



Teste da Electronic Arts com seu soft de renderização



O soft IDEAS criou imagens em Loadstar para Sega CD

A renderização se inicia com a criação do esqueleto do objeto, o Wireframe, que possibilita ao artista alterar as formas muito mais rápido do que ele poderia com um objeto renderizado completo.

Quando o wireframe é completo, superfícies são incluídas para realçar a aparência do objeto. Softwares especiais para modelagem oferecem bibliotecas ready-to-use de mapas de textura como

PARA ENTENDER

Light Shading

- processo de criação na diferença de luz e sombra nos objetos renderizados, baseados na localização da fonte de luz.

Polygon - um objeto multifacial em 3D

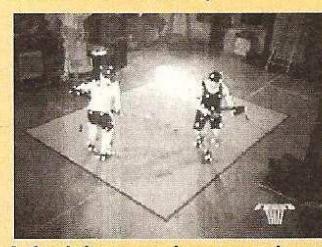
Ray Tracing - técnica para criar imagens realistas calculando o caminho do raio de luz entrando na visão do observador em diferentes ângulos.

Rendering - geração da imagem gráfica de uma função matemática de um objeto 3D. Combina todos os elementos do modelo tridimensional como wireframes, texture maps e shadings numa imagem final.

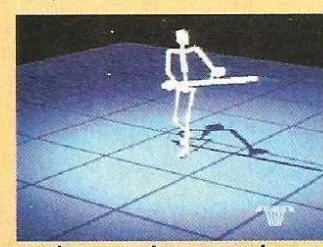
SGI - abreviação de Silicon Graphics Inc., fabricante das mais poderosas workstations.

Texture Mapping - processo de pegar uma imagem 2D e "embrulhar" numa superfície 3D.

Wireframe - Gráficos 3D básicos. Gera-se o objeto só com as arestas.



A Acclaim usou imagens de atores reais para criar os movimentos de Alien Trilogy. Ao esqueleto básico do personagem, juntou-se o texture map digitalizado e chegou-se um soldado renderizado



PRÉ-ESTRÉIA

NOVOS CONSOLES SAEM DAS PRANCHETAS E INVADEM OS LARES DOS JOGADORES DE VIDEOGAME. APERTEM OS CINTOS E EMBARQUEM NESSA VIAGEM!

COSMIC CARNAGE

SEGA

32X

Duas espécies - uma associada ao Bem, a outra representando o Mal - se confrontam na vastidão espacial. Neste exato momento ambas estão travando uma batalha mortal, e precisam desesperadamente de sua ajuda. Escolha seu guerreiro (entre um bom e um mau alienígena) em oito fases de jogabilidade, e parta para um cara a cara ou enfrente o CPU neste fighting game carregado de exotismo. Cada um dos guerreiros apresenta seu próprio movimento especial, decapitação, sequências, fatalities e armaduras características que os fornecem diferentes habilidades. Os efeitos gráficos incluem zooms bem ao estilo de **Samurai Shodown** que trabalha com bastante clareza o close-up e o afastamento sem perder a qualidade da imagem. Coisa de cinema! Assim só mesmo esfregando as mãos enquanto não se põe a mão nesse console que promete fazer história!

Já disponível



LUTA

STAR WARS ARCADE

TIRO

SEGA

32X

Entre num caça X-Wing e abra fogo contra o Império, como Luke Skywalker ou Hans Solo. Perspectiva em

primeira pessoa e gráficos poligonais texturizados em 3D fazem da sua TV um arcade. Quatro fases de tiro ao alvo até chegar ao objetivo principal: invadir e arrasar a Estrela da Morte. Os Dogfights com a guarda imperial farão de tudo para impedir-lo. Para maior harmonia com a ação foram programadas as músicas originais do filme.

Já disponível



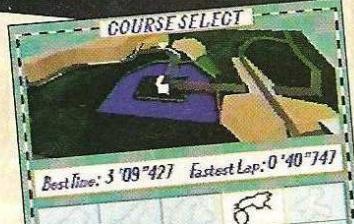
VIRTUA RACING DELUXE

SEGA

32X

Se você se desapontou com o **Virtua Racing** para Mega Drive, ficará surpreso com sua variante Deluxe. Versão melhorada do arcade, inclui os três circuitos e 35% a mais em velocidade. O cart traz dois novos circuitos (deserto e cidade) desenhados só para esta versão. Melhor ainda estão os dois novos corredores: Um Stock Car e um Protótipo. O Stock car é mais lento, mas fácil de controlar. O Protótipo é super-veloz - quase impossível de "piscar" até o fundo - de difícil controle. Só pra fera!

CORRIDA



Já disponível

DOOM

SEGA

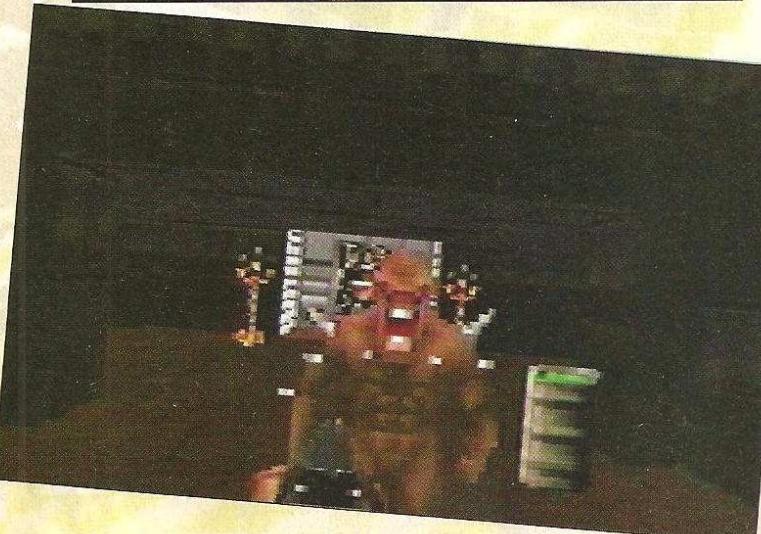
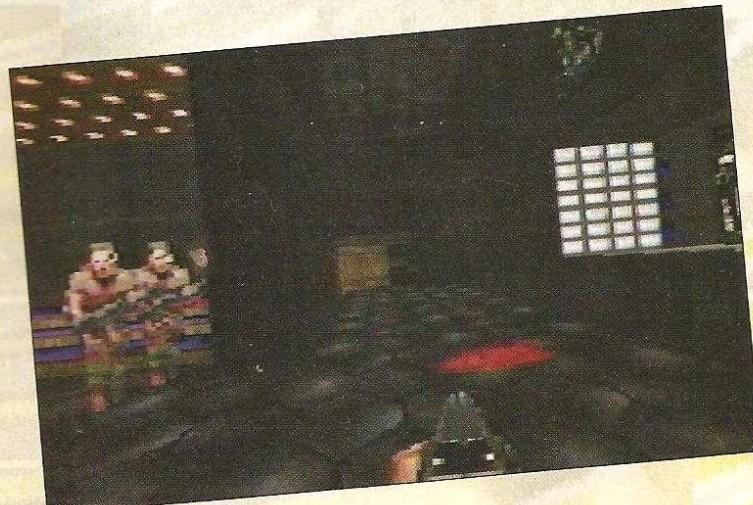
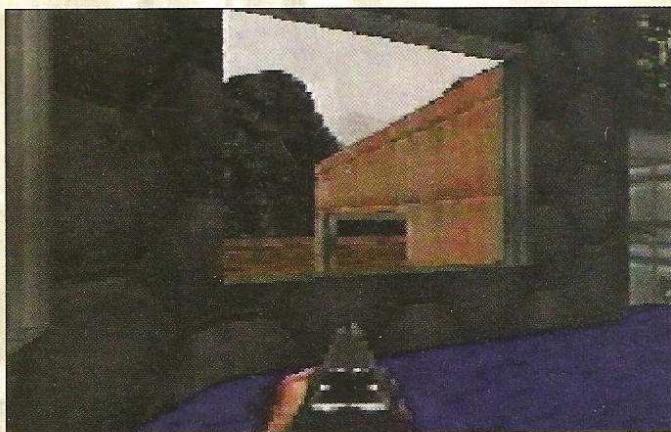
32X



AÇÃO/TIRO

Um dos jogos mais populares já lançados para computadores PC faz sua estréia no 32 X da Sega. Se você ainda não conhece **Doom**, basta saber que você está na pele de um soldado que tenta desesperadamente escapar do inferno. Do inferno, sim senhor! O lugar está infestado de monstros, fantasmas e outros horripilantes serezinhas do sobrenatural. A ação meticulosa e muito realista é ambientada numa perspectiva 3D-primeira pessoa que, de certo modo, lembra muito o **Wolfenstein**. Você precisa percorrer corredores labirínticos procurando armas e outros suprimentos fundamentais à sua sobrevivência.

Para finalizar este cart, a Sega trabalhou a portas fechadas a sete chaves com os criadores de **Doom**. O objetivo? Manter o sigilo e selecionar as áreas mais interessantes



da versão para computadores. O resultado superou as expectativas.

Além das áreas já familiares, foram adicionados novos quebra-

cabeças e segredos para quem procura surpresas e já conhece a versão para computadores. Os gráficos realistas continuam no mesmo padrão.

Já disponível

PRÉ-ESTRÉIA

WONDER PROJECT J

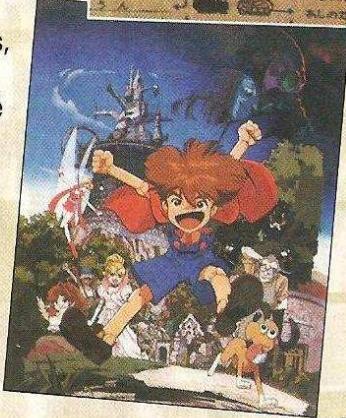
ENIX

SNES

A Enix (sempre a Enix) lança outro RPG original. O personagem principal é um boneco de cordas que acabou de ser criado e não sabe nada do mundo. Aí, você entra: controle o fada-robô Thinker e ensine-o a resolver os problemas da pequena ilha. Como? Mais ou menos como se faz com uma criança: parabenize se fizer certo e dê uma bronca quando fizer errado. Quanto aos gráficos, são excelentes. A movimentação do boneco é bem diversificada. Não é para menos, foram usadas mais de 1200 quadros de animação. Wonderful!

24 Mega

Disponível em dezembro



YUYU HAKASHO SPECIAL

NAMCO

SNES

Esta versão herda o sistema de **Yuyu Hakusho 1**. Certos pontos foram simplificados, mas alguns novos parâmetros foram incluídos, como a barra de equilíbrio. O jogo se resume a escolher comandos. Sua ação é representada numa animação chocante. É uma outra dimensão de jogos de ação.



16 Mega

Sem previsão de lançamento

PAC IN TIME



AÇÃO

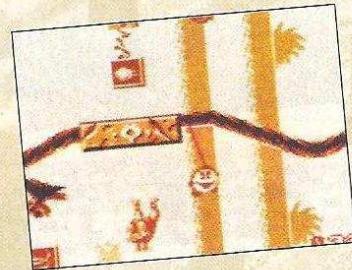
NAMCO

SNES

G.BY

O mascote da Namco volta com ação lateral com elementos de quebra-cabeça. Comendo alguns "dots" (pontos) e achando a saída, você passa de fase. No começo, Pac Man só anda e salta, mas ao passar pelas argolas mágicas há 4 tipos de habilidades.

8 Mega (SNes) e 2 Mega (GB)
Disponível em Janeiro de 95



BATTLE CROSS



CORRIDA

IMAGINEER

SNES

Battle Cross usa a velha fórmula do quanto mais simples melhor. Até 5 jogadores podem entrar nessa corrida maluca em que vale tudo: lançar mísseis, bombas e minas. Na pista estão espalhados vários itens, como velocidade e nitro. As pistas são as mais variadas. Uma versão bonitinha de Rock n' Roll Racing.

8 Mega
Disponível em dezembro



AÇÃO

ALBERT ODYSSEY 2



SUNSOFT

RPG

SAMURAI SHODOWN



TAKARA

LUTA

SNES

A série Albert Odyssey aposta na nova onda do RPG com fortes elementos de simulador. O pioneiro foi **Shining Force**. Em **Albert Odyssey 2**, o sistema fica mais complexo. Você e o inimigo movem seus guerreiros, um por vez. Quando for jogar, mova os soldados e ataque. O horário e o relevo influem no seu movimento. Atacando o inimigo nas costas o dano será maior. Acabando seu ataque, escolha a melhor direção de repouso a fim de não mostrar suas costas para o inimigo. As batalhas são representadas por uma demo.



16 Mega

Disponível em janeiro de 95

G.GEAR

A onda de conversões de grandes jogos de luta para portáteis continua. É a vez de **Samurai Shodown** para Game Gear. As simplificações nos golpes foram inevitáveis sendo o botão 1 o de soco, botão 2 para chute e 1 + 2, soco forte. Dos personagens, só Wan Fu e Earthquake estão ausentes.

4 Mega

Disponível em dezembro

DRAGON BALL Z



BANDRESTO

ARCADE

LUTA

Mais um **Dragon Ball Z** de luta. Dessa vez, a história se baseia no campeonato de Cell. Dez lutadores a selecionar, como os manjados Goku e Gohan. As vozes

são iguais às do desenho original. Os golpes e raios exagerados continuam. Entre as novidades, há a batalha automática em que os lutadores se debatem numa velocidade absurda. Desta vez, até Mr. Satan entrou na briga!



THE LEGEND OF HEROES

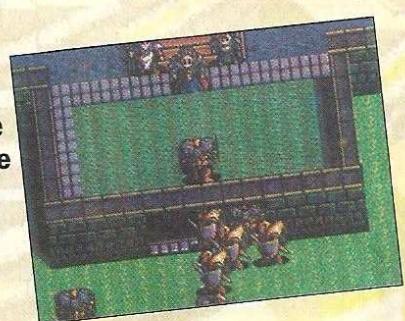


SEGA

RPG

MEGA

O básico é igual à versão anterior. O sistema de magia mudou: pode-se carregar até 8 magias por personagem, em cápsulas. A magia não pode ser reutilizada até que a cápsula esteja cheia de novo. Os inimigos estão a vista nos campos, o que torna mais fácil desviá-los. A história se passa 20 anos depois de **The Legend of Heroes**.



16 Mega

Disponível em janeiro de 95

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

PRÉ-ESTRÉIA

IRON SOLDIER

ATARI

JAGUAR

Futuro. Há corporações corruptas por todo o planeta e você faz parte de um grupo que quer derrubar a Iron Fist Corp. Você entra num tanque para um conflito urbano com visão do cockpit. Você se move e se esconde entre os prédios numa paisagem feita com texture mapping e polígonos 3D. Vários inimigos, entre eles mechs e veículos high-tech, como helicópteros e tanques. Ao final de cada uma das 16 missões, recebe-se novas arma. Modem compatível para 2 jogadores.

2 Mega
Já disponível



UNIRACES

NINTENDO

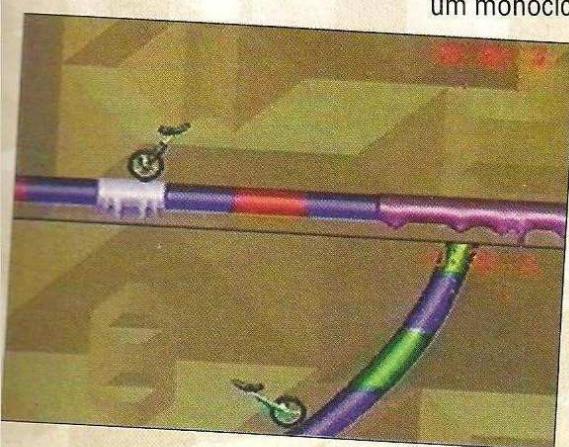
SNES

A parceria entre Nintendo e Silicon Graphics parece que vai render frutos dos mais incríveis. Um dos mais promissores é este **Uniraces** (título ainda provisório). Esse cart procura explorar as



possibilidades de diversão de um monociclo numa espécie de montanha russa. Mas ainda é cedo para falar mais sobre o jogo, que está em fase de acabamento.

16 Mega
Sem previsão de lançamento



KONAMI

SEGA CD

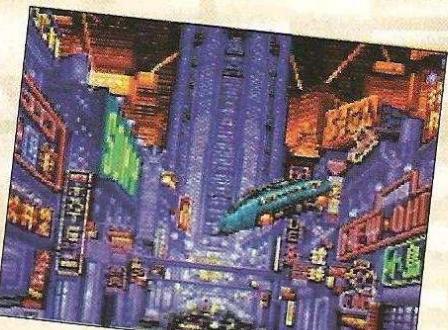
Bem-vindos ao ano de 2047. Você é Gillian Seed, membro da polícia especial, treinado para encontrar e destruir Bioroids - ciborgues que matam pessoas e assumem suas identidades. Este longo e interativo RPG de mistério tem mapas e submapas. A perspectiva é em primeira pessoa, com um comando interface à **Shadowrun**. Os balões de diálogos ganham vida com vozes digitalizadas e os gráficos japoneses criam uma atmosfera cyberpunk com direito a sequências de muita ação e tiro.

CD
Já disponível

SNATCHER



RPG



SCOTTIE PIPPEN



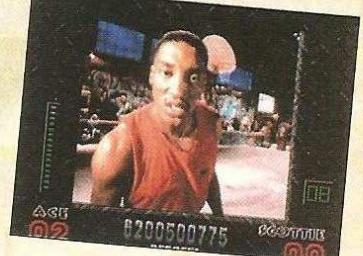
DIGITAL PICTURES

SEGA CD

BASQUETE

Em seu segundo jogo esportivo (o primeiro, **Prize Fighter**, foi lançado no ano passado), a Digital Pictures se juntou a Scott Pippen num basquete em primeira pessoa de arrasar. Com mais de 2 horas de jogabilidade em full-motion, algumas com o próprio super star do Chicago Bull's. Você dribla, arremessa e enterra. Seus oponentes tem os sugestivos nomes de Fingers, Mad Dog, Juice e Smash. Pode-se também tirar uma diferença contra Mr. Pippen em pessoa, o que não é recomendável.

CD
Já disponível



DONKEY KONG COUNTRY



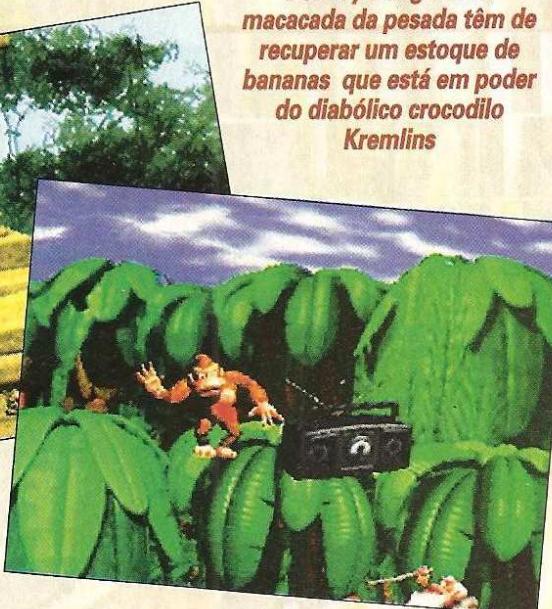
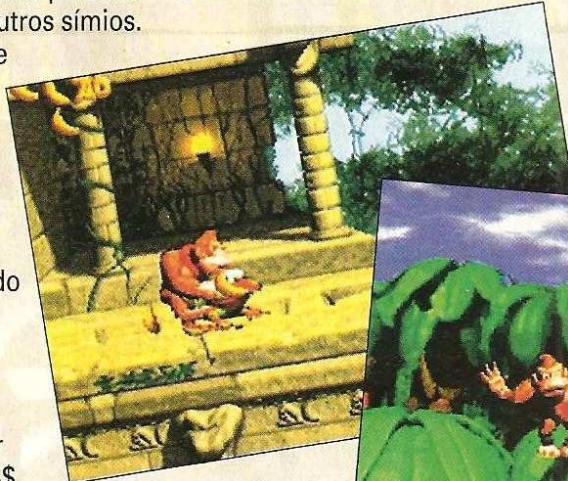
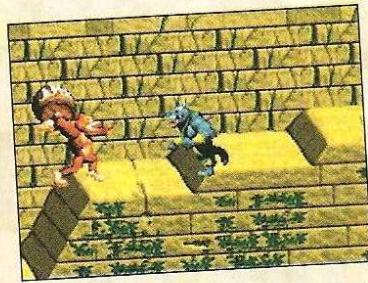
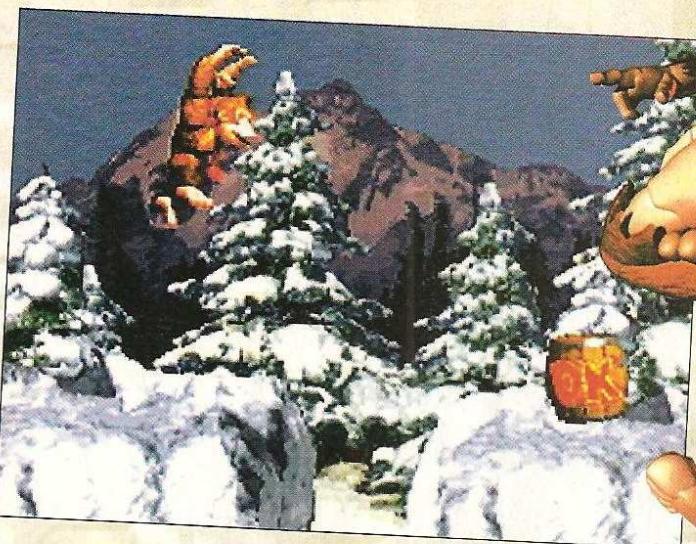
PLAYMATES

SNES

Quem não se lembra de **Donkey Kong**, um dos primeiros sucessos no arcade? A Nintendo investiu pesado para ressuscitar o gorila nas telinhas. Mas, de igual, só o nome! Este cart de 32 Mega para um jogador foi feito pela Rare a partir de uma avançada técnica de modelos computadorizados que envolve softwares de Power-animation da Alias. Com isso, a Rare conseguiu animar personagens em três dimensões com iluminação realística e bons efeitos de sombra. Os gráficos criam uma nova era para o 16 bits e os sons são fiéis aos ruídos da selva e às macacadas do nosso herói. A jogabilidade multiscrolling de plataformas tem Donkey Kong, seu pequeno parceiro Diddy Kong e outros símios. Durante mais de 60 fases de ação hop-n-bop, DK e turma tentam recuperar um estoque de bananas roubado pelo crocodilo Kremlins. Há outras 60 fases escondidas. O preço deve ficar em torno de US\$ 100.

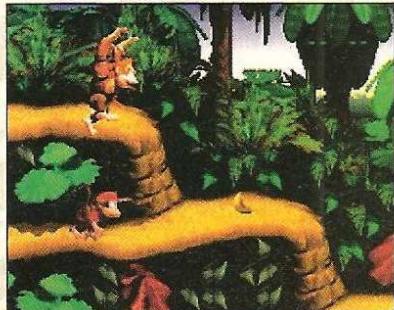
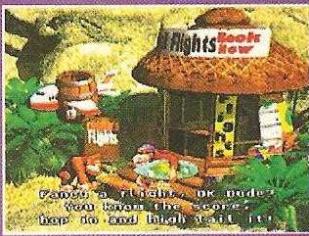
CD ou cartucho
Sem previsão de lançamento

AVVENTURA



Donkey Kong e uma macacada da pesada têm de recuperar um estoque de bananas que está em poder do diabólico crocodilo Kremlins

CENARIOS REALÍSTICOS



PRÉ-ESTRÉIA

BATMAN & ROBIN

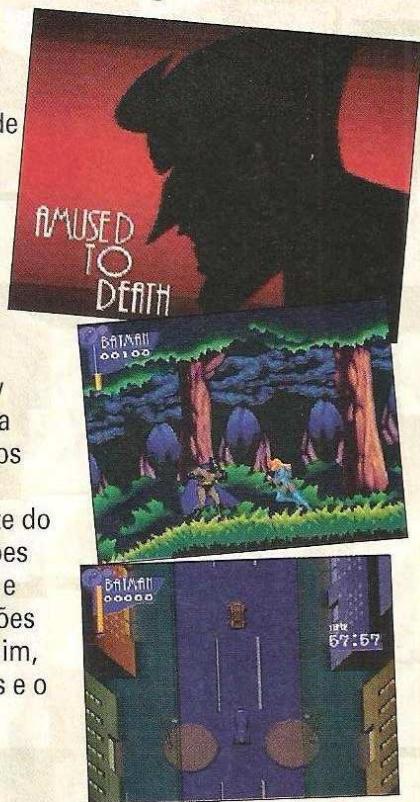
KONAMI

SNES

Batman e Robin

continuam sua cruzada de combate ao crime num game ação-aventura de nove fases e estilo gráfico bem original. Os heróis de Gotham City estão engajados numa aventura que envolve pancadaria em side-view non-stop, lutas em queda livre (vertical) e elementos de maze (labirinto). Você joga como Robin na parte do percurso que traz emoções como dirigir o Batmóvel e enfrentar um time de vilões da pesada como o Pinguim, Mulher Gato, Duas Faces e o coringa.

Já disponível



CORPSE KILLER

DIGITAL PICTURES

SEGA CD

É a grande novidade em

aventura-mistério com vídeo full-motion a partir de atores reais. Para aumentar a sensação, a Digital Pictures escolheu o tema ideal: Vodu.

Imagine: você está numa ilha exótica e nada vai bem. Você está envenenado por uma poção vodu, uma horda de zumbis quer comê-lo e um sádico cientista planeja usá-lo como cobaia. Que fazer? Esta é a questão em **Corpse Killer**. Esta aventura para um jogador promete horas de mistério e estratégia. O vídeo foi gravado no Caribe.

CD
Já disponível



INDY CAR RACING

AMERICAN FLAG
CORRIDA

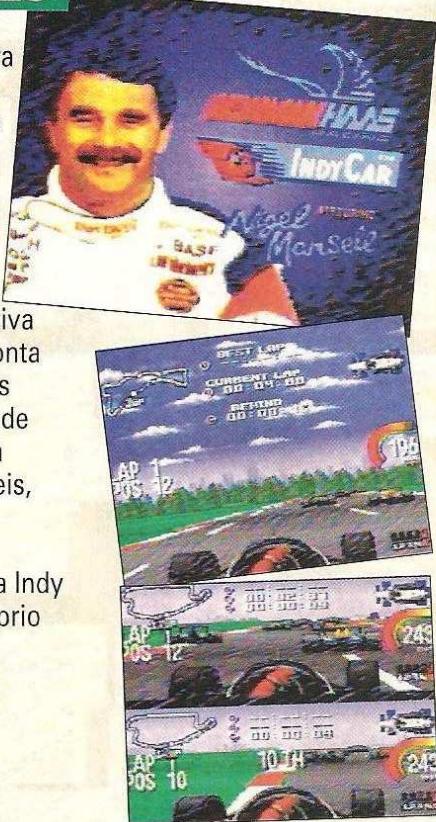
ACCLAIM

MEGA

SNES

Corrida de Indy Car para um ou dois jogadores. A atração é jogar como Paul Newman fazendo parceria com o leão das pistas, Nigel Mansell. O jogo, que tem 16 Mega de memória, tem perspectiva por trás do volante e conta com circuitos realísticos baseados nas pistas onde acontecem os pegas da Fórmula Indy, com túneis, boxes montanhas e penhascos. Você faz a temporada completa da Indy e pode montar seu próprio carro escolhendo a escuderia pela qual vai correr.

16 Mega
Já disponível



BIKER M. FROM MARS

AMERICAN FLAG
CORRIDA

KONAMI

SNES

O Macaco ciclista é o novo mamífero espacial a estrear para Nintendo. Throttle, Vinnie e o planeta Modo foram devastados pelos plutonianos cara-de-peixe. Os resistentes conseguiram escapar para a Terra, e os plutonianos os localizaram. Neste cart de corrida com gráficos 3D, você joga como o macaco ciclista ou um dos vilões. Cada corrida tem diferentes técnicas e armas. Monte no selim da bike e tire um racha contra a CPU ou um amigo nesta ação para dois jogadores simultâneos.

Já disponível



KILLER INSTINCT

NINTENDO

ARCADE

ULTRA 64

Killer Instinct, desenvolvido pela Rare para o Nintendo Ultra 64, está chegando aos arcades com um visual matador! KL traz dez personagens que dentro de pouco tempo estarão imortalizados. Cada qual com uma personalidade marcante! Por exemplo, Spinal é um esqueleto que maneja espada e escudo e seu ataque especial é devastador, nocauteando o inimigo a jato. Ele também se transforma em outros personagens. Os outros combatentes não ficam atrás. Glaucus é o remanescente dos homens-de-gelo; Meltdown é uma tocha-humana; Combo, um poderoso boxeador; e Fullgore o mais armado de todos com lâminas pelo

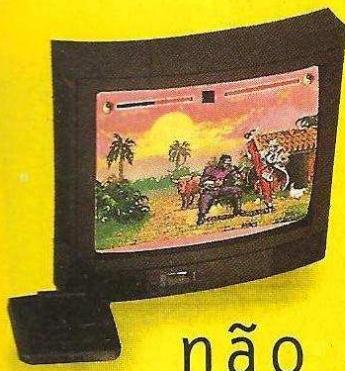
LUTA



corpo todo. Os que preferem o instinto animal para uma boa luta não se decepcionarão com os dois representantes: um lobo assassino e um dinossauro raptor que cospe fogo. O controle de seis botões é semelhante ao do **Street Fighter**, com movimentos no direcional e botões que acionam os movimentos especiais. Você também pode bloquear, direcionando para trás. Você poderá também alcançar a incrível média de 15 golpes por sequência. O visual renderizado em texture mapped revela um dos cenários mais brilhantes já vistos no videogame.

Já disponível





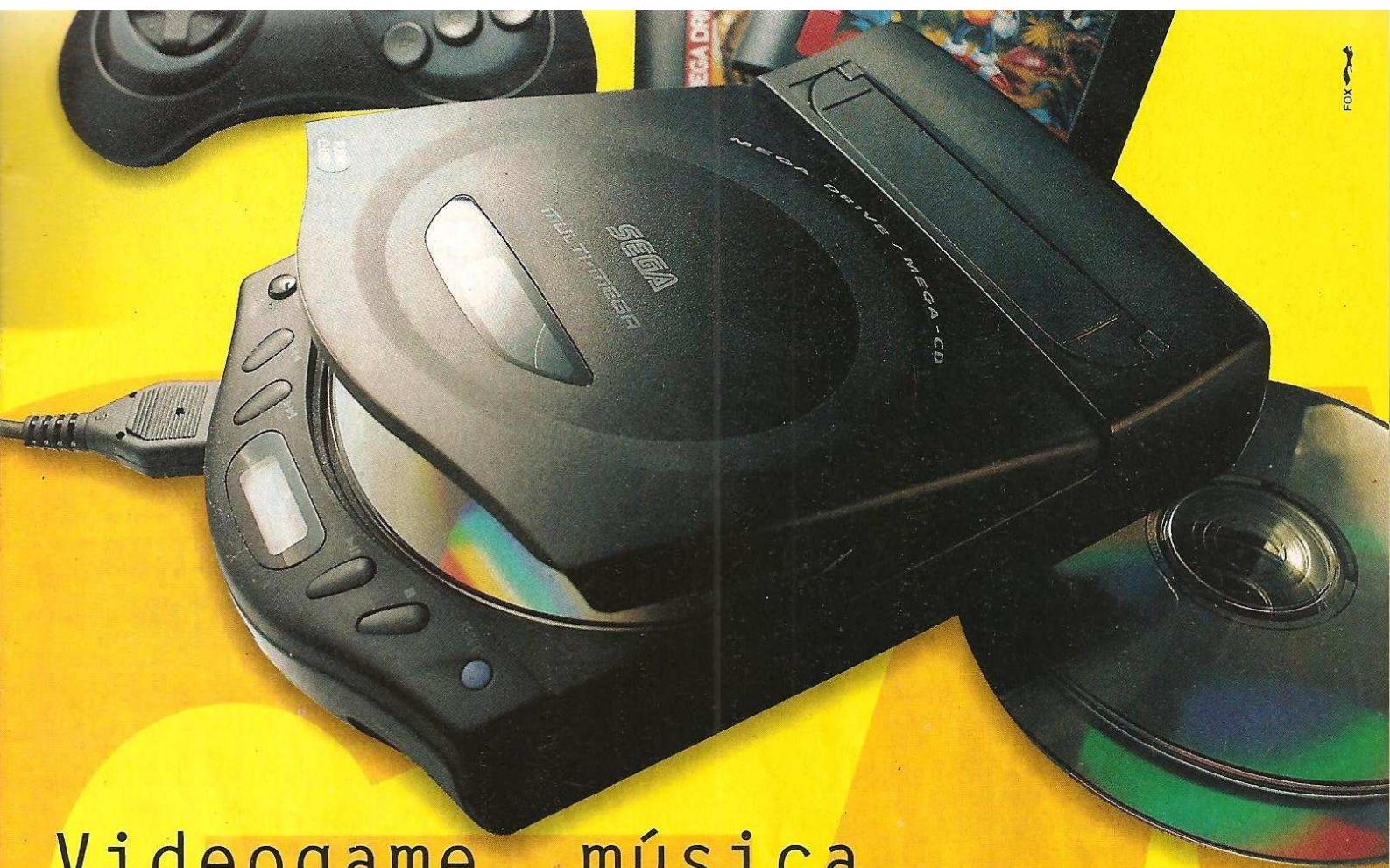
Interacção não é coisa de papo cabeça.

Mesmo porque você
não vai ter tempo
nem de falar.

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS
para
Mega Drive

CONTEÚDO APROVADO
PELO COMITÉ J.I.L.O.
(JOGOS INTERATIVOS
LOUCOS E ÓTIMOS).

Antes era
jogar, agora é
interagir. Com
ACTIVATOR você
não só pula
dentro do game
como soca,
chuta e bate!
"Sensores
inteligentes"
captam os
movimentos.
Jogadores
espertos
captam o resto.

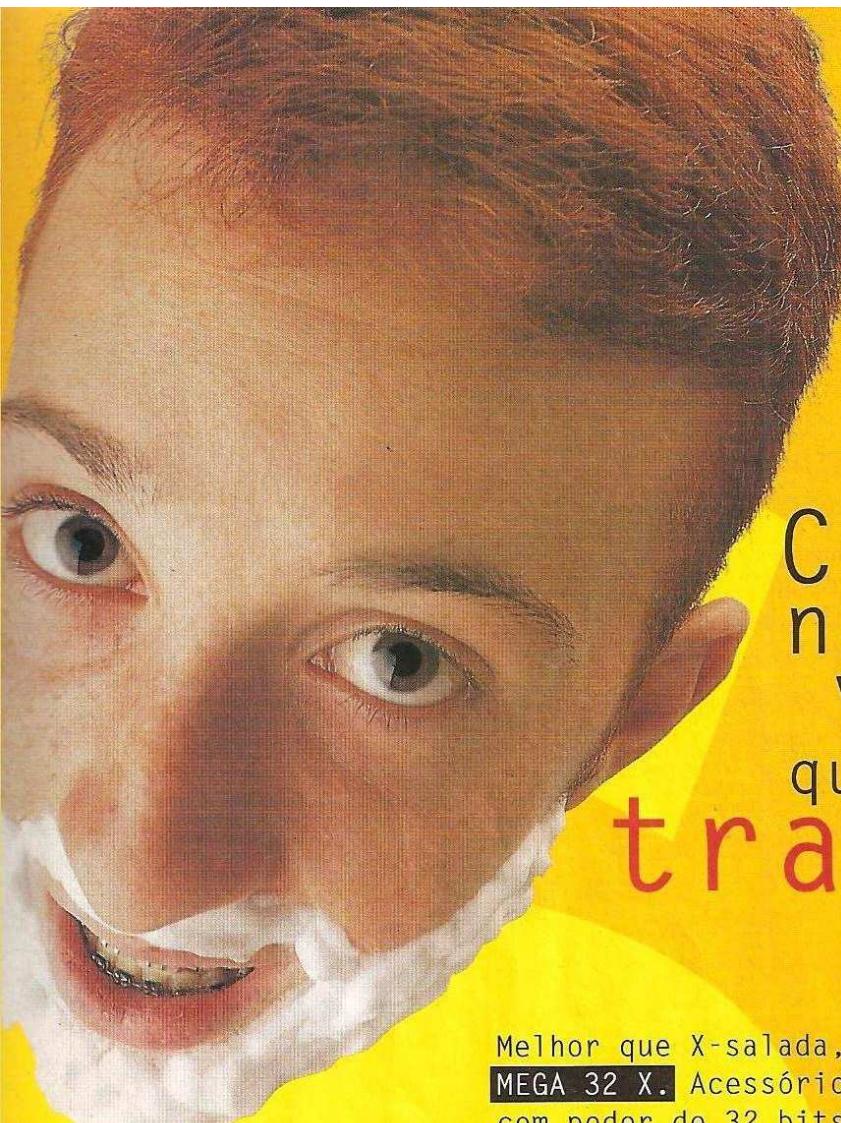


Videogame, música,
adrenaliná.
Se você **não gosta**
de um desses itens,
nem pense em ter um
**multi-mega
cdx.**

Prepare-se. No **MULTI-MEGA CDX** você joga todos os cartuchos para Mega Drive, todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!

**MANTENHA FORA DO ALCANCE
DOS NERDS.**





ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE
ACORDO COM A LEGISLAÇÃO
DO MUNDO ANIMAL
(OU SEJA, NENHUMA).



Chega um dia
na vida de um
videogame
que ele precisa se
transformar
em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X:
MEGA 32 X. Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD
com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema
40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu
videogame virando arcade. Caiu a ficha?



SONIC & KNUCKLES

CONTEÚDO DESAQUECER HÁVEL
PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.



Você acha que este game
é coisa do **futuro**?

Espera pra ver o que ele faz
com o **passado**.

MEGA DRIVE



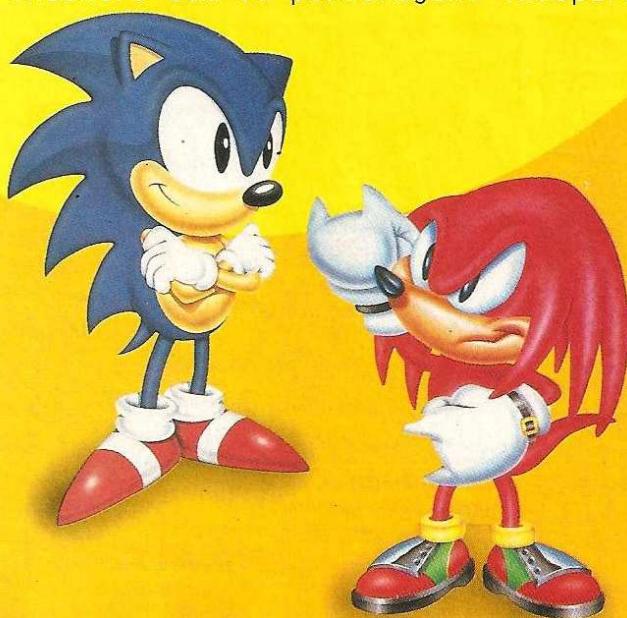
① - SONIC & KNUCKLES (Ótima escolha!)

Super lançamento de última geração. Aqui você:

- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails. Novos desafios, novas emoções!



TEC TOY

SEGA



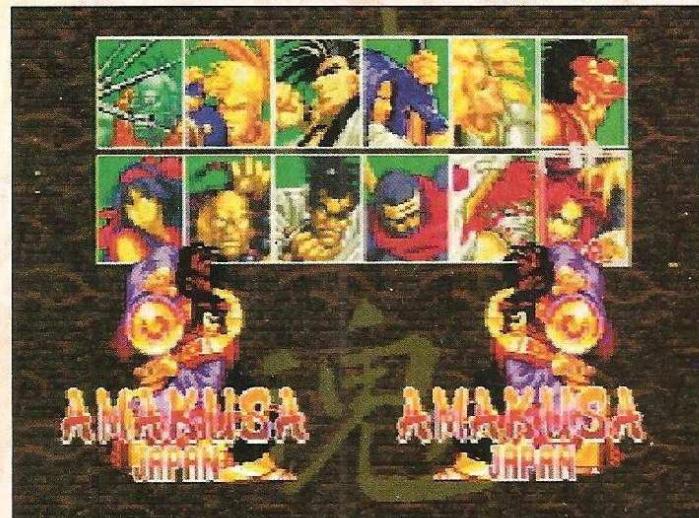
Por Baby Betinho

Eleito o jogo de luta de 93, **Samurai Shodown** estreia para os sistemas domésticos. As primeiras versões estão sendo lançadas ao mesmo tempo para SNes e Mega Drive e, surpresa, a versão para Mega é a melhor das duas! Por causa da memória limitada, a Takara descartou certos elementos para que o cart de 24 Mega se igualasse aos outros. Começando com Earthquake, que caiu fora. Como o personagem era muito grande, os sprites ocupavam muita memória. O grandalhão era o menos popular nos arcades e o de ataque mais fraco e acabou banido. Com isso, a Takara aproveitou para trazer o chefão final, Amakusa, para o modo two-players, o que obteve um efeito explosivo na ação, mesmo com um vácuo irreparável. Outras perdas são as telas de vitórias com sequências cinematográficas, a introdução de Hahmaru e detalhes do background (especialmente no de Hanzo). Como no SNes, os gráficos no Mega ficam sempre do mesmo

SAMURAI SHODOWN



No modo para um jogador, Earthquake caiu fora. Restam 11 personagens



Prepare-se: no modo para dois jogadores você pode usar o chefão Amakusa



DICA: para ter a chance de usar fatalities, você precisa acertar o inimigo com um slash médio ou forte para dar o golpe final do combate



DICA: quando você derrubar o oponente, use uma técnica especial com golpes ininterruptos. Ele será obrigado a bloqueá-lo e perderá energia



DICA: se você desarmar seu oponente, tente deixá-lo no canto para que ele não possa alcançar sua arma



DICA: cuidado quando usar os slashes normal e forte. Se você errar, estará com sua defesa aberta

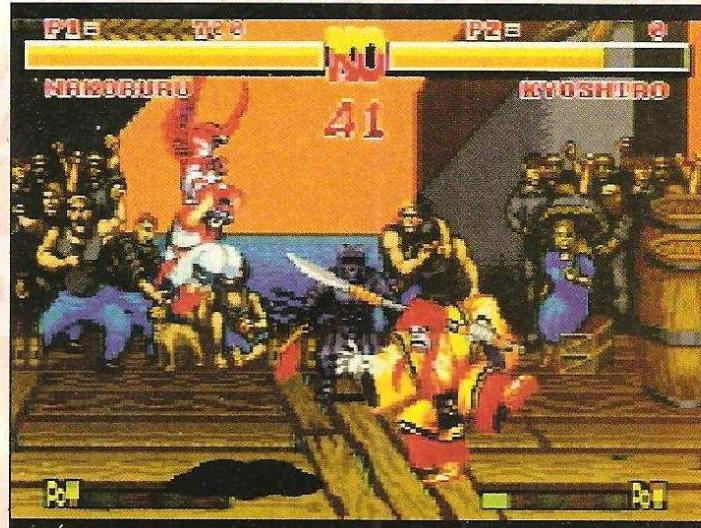
DICA: quando você agarrar o inimigo, chacoalhe-o apertando o direcional da esq. para a direita e aperte os botões para danos maiores



Os movimentos de Amakusa são devastadores



tamanho. Prevendo a limitação de áudio do Mega, a Takara tentou compensar fazendo a reprodução dos sons e vozes do arcade. O maior corte foram os anúncios dos nomes dos guerreiros. O banho de sangue e fatalities diminuiu. Mesmo assim, esta versão dá um show de vermelho no



Nakoruru também têm um animal de estimação. Ela pode voar com seu falcão ou apontá-lo para o inimigo



Se errar o arremesso de espada de Wan Fu, ficará vulnerável

O cachorro de Galford pode tontear o inimigo

COMBOS

GEN-AN

2 HIT SLASHER COMBO



Dê um slash forte de pé e comece um slasher spin para um dois em um detonante

JUBEI

DOUBLE-HIT GEYSER



Dê um slash forte de pé e inicie o comando para um Geyser Thrust forte e golpeie duas vezes



Imediatamente, entre com um Geyser Thrust forte e golpeie duas vezes

GALFORD

DOUBLE PLASMA



Dê um chute forte de pé e comece o comando para um Plasma Blade

Com o Plasma Blade forte você acerta dois golpes devastadores

Obs: esse combo só funciona contra personagens grandes



Pule sobre o adversário com um slash forte

HANZO

HARD SLASH



Imediatamente, dê um slash forte agachado e surpreenda o inimigo



SNes. A transcrição do controle de 6 botões do arcade foi bem sucedida, com exceção dos hit-points e das colisões. A Takara fez questão de adicionar novas sequências que não funcionam no arcade. As possibilidades de dois-em-um ocorrem com maior frequência e os golpes com saltos estão viscerais. Um cart campeão.

SAMURAI SHODOWN

4.0

MEGA

TAKARA

24 Mega

1 ou 2 jogadores

Luta / Continues ilimitados

GRÁFICO	5
SOM	5
DIFÍCULDADE	5
FUN FACTOR	5

1 2 3 4 5





Por Baby Betinho

Jogo que deveria sair com o nome de **Spark** para o Mega Drive e acabou chamando **Pulseman**. O herói do jogo pode converter a energia elétrica em armas contra seus inimigos como, por exemplo, a potente espada laser. Ele também carrega seus disparos em forma de um invencível raio. Este aspirante a Mega Man também conta com curtos períodos de invencibilidade. O maior cuidado a tomar é manter-se distante da água que, por ser condutora de eletricidade, pode retirar alta carga de energia do seu boneco. Neste jogo de 16 Mega, os gráficos

PULSEMAN



Nesta tela, você tem três fases para escolher, no Japão, nos Estados Unidos e na Índia

PULSEMAN

3.5

MEGA

SEGA

16 Mega - N/D fases

1 jogador

Ação - Continues

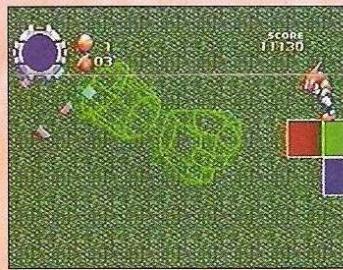
GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
DIFÍCULDADE					
FUN FACTOR	1	2	3	4	5



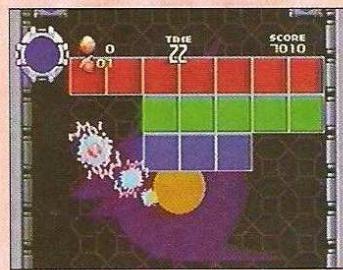
Para matar os inimigos que estão acima de você, a melhor maneira é se energizar



Essa fase acontece em um estúdio de TV tomado por robôs



Para matar este chefe de fase, desvie da mão e, em seguida, atire nela

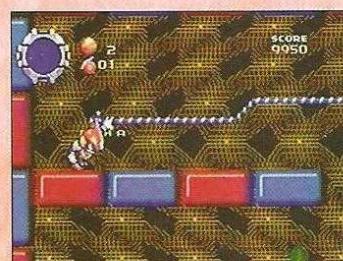


Energizar-se também é útil para atingir áreas que estão fora de seu alcance

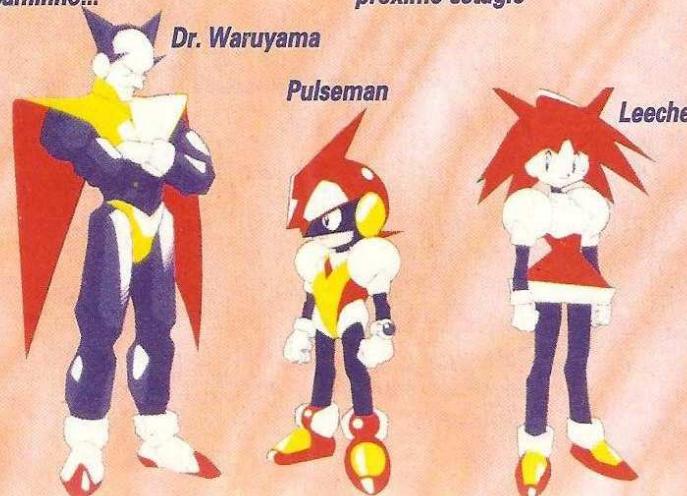


Quando você encosta em um dos monitores espalhados pelo caminho...

...isso o leva a uma fase especial e, depois disso, ao próximo estágio



Estando perto de um fio e se energizando, você percorre o fio como eletricidade



receberam um tratamento de cartoon e uma paleta de cores diversificada. Os cenários tem um toque de **Sonic**, com visual futurístico, engrenagens e portais eletromagnéticos. Coincidências com o mascote da Sega são inevitáveis, o que não quer dizer que Pulseman não possua estilo próprio.



Por Scarry Larry

Das de **Flashback** e **Blackthorne** vão se identificar de imediato com este game. Mas com pouco tempo de jogo vão sacar que, na verdade, **Generations Lost** devia ser chamado de **Imaginations Lost** (imaginação perdida), já que o jogo é montado como um tradicional plataforma em visão lateral, sem nada de novo para mostrar.

ARMADILHAS SEM GOSTO

Em **Generations Lost** você controla Monobe, o herói, que sai a procura de um mundo perdido. Conforme a história progride, você fica sabendo que este mundo era habitado por Kharpanters (carpenters), pessoas que armazenaram



DICA: se mirar num arbusto ou na saliência de uma rocha e sua arma não atirar, tente outra parte do arbusto ou procure onde recarregar o Super Erad

Mega GENERATIONS LOST

Time Warner Interactive

Se você já jogou **Blackthorne** ou **Flashback**, deixe de lado este **Generations Lost**. Gráficos e jogabilidade parecidos convencem só quem não sabe o que é um plataforma real.

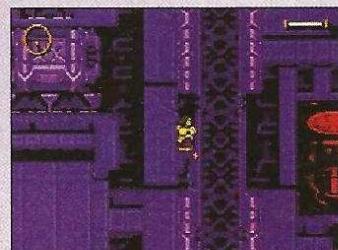
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.5	3.5	INT.

Preço não disponível
16 Mega
Já disponível
Ação/Aventura

1 jogador
19 fases
Visão múltipla



DICA: esse casulo triangular lhe dá a habilidade de pular usando a corda durante a fase. Se mudar de direção durante o salto, você vai para outro nível



DICA: procure brechas na estrutura ou passagens para áreas escondidas nas paredes. Esta, na fase Generator leva a uma vida extra

as informações da época em pequenas caixas. Além dos habitantes perdidos no mundo selvagem, encontram-se séries de armadilhas que são de desanimar o piloto mais entusiasmado. Em sua jornada através das áreas é imprescindível estar de posse do Erad, um instrumento que você usa para escalar e, às vezes, para lutar. Pode-se encontrar grande variedade de itens, incluindo escudos, uma órbita destrutiva teleguiada e muito mais. Onde eles estão? Nos compartimentos



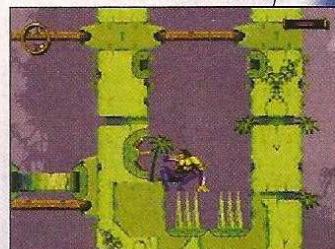
DICA: cuidado com essas armadilhas no chão. Se pisar nelas, chumbo grosso vai cair em cima de você

GENERATIONS LOST

idênticos aos de **Flashback**. Agora que a maioria dos humanos se foram, restou a você lutar contra os mutantes que tentam a dominação.

GREAT SOUND

Os cenários mudam de selvas para locações em fábricas e se destacam pelos gráficos detalhados. O personagem central tem sprites grandes e coloridos. Os movimentos são precisos como em **Flashback**. O som está acima dos jogos imortalizados no estilo, de longe, o prato principal. Pena que a guarnição não corresponda.



DICA: volte para se livrar desta armadilha pela segunda vez e avançar para a esquerda



DICA: se não conseguir passar desse ponto, atire na pedra. Ela vai sacudir e cair



DICA: de acordo com a sequência dos cadeados aperte A, B ou C e move o direcional para a esquerda ou direita

MEGA



Por Jogador
Desconhecido

A Versão para Mega de *O Rei Leão* vai encher seus olhos e ouvidos com gráficos e sons de primeira. Se você já está à procura de um presente de natal ideal para agradar o maninho e a maninha, que tal a velha e boa fórmula Disney (costuma não falhar!). Ah, quem mais vai aproveitar o presente é você... o pai, a mãe, os avós, o genro... Como Simba, o jovem rei da selva, você enfrenta dez fases de ação/aventura, com



DICA: no exílio de Simba, o maior perigo são as rochas que desabam

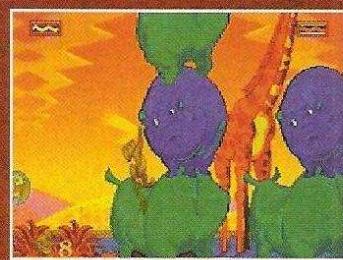
alguns puzzles pelo caminho. A história segue o filme: Simba é exilado quando filhote por seu maldoso tio Scar, e os jogadores o

Mega THE LION KING Virgin

O visual de *O Rei Leão* é bom e o som é ótimo, mas a jogabilidade precisa de um pouco mais de sintonia fina para ser realmente de um Rei da Selva.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	4.0	3.5	AJUS.

Preço não disponível
Já disponível
Ação/aventura
2 jogadores



DICA: nesta versão do Rei Leão, você pode escapar através do feno facilmente. No canto esquerdo do feno pule e agarre o focinho do hipopótamo azul. Suba e evite tudo que balançar o rabo

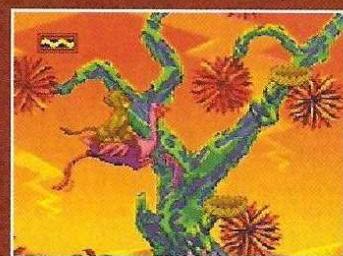
acompanham até se tornar um adulto e reclamar a coroa de Pride Rock. Cada fase é como um espelho das cenas do cinema, incluindo a corrida através do território dos elefantes, o exílio de Simba e a batalha final contra Scar. Os cenários refletem a animação do cinema e cada fase está repleta de

inimigos e obstáculos criativos. Além de Scar, Simba terá de combater todo o elenco de vilões do filme: cheetahs, répteis, insetos e outras agruras da fauna e flora. Simba

tem um repertório de movimentos para se defender - mostra as garras, rola, rosna e morde como um autêntico felino. Os movimentos são fáceis de acionar e cai direitinho com o controle 3 botões do Mega. Mas você estará sujeito a falhas ocasionais e saltos imprecisos. Outro ponto



DICA: na batalha contra as hienas, você só pode liquidá-las quando estiverem pintando



DICA: os saltos duplos dos avestruzes são cheios de truques. Salte duas vezes ao se deparar com hipopótamos e ninhos. Pule o hipopótamo e, imediatamente, pule outra vez

Disney's THE LION KING



DICA: quando tocar um inseto azul nas Pridelands, ele vai explodir. Pule depois de tocá-lo

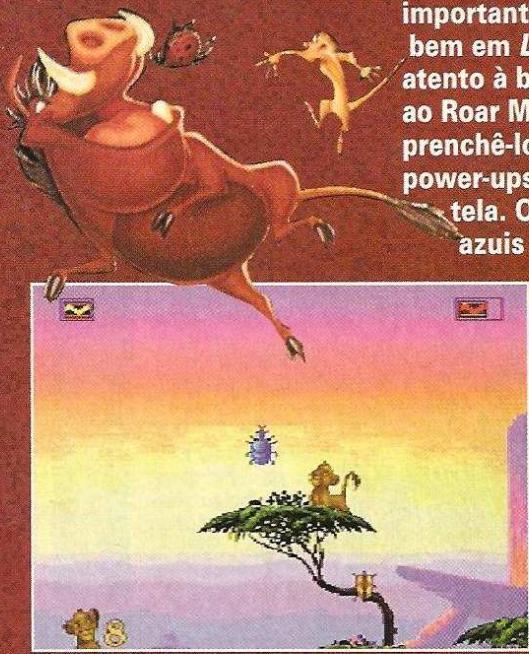


DICA: pegue a caverna da extrema direita na sala da 1ª caverna no Retorno de Simba. Senão, você vai ficar rodando

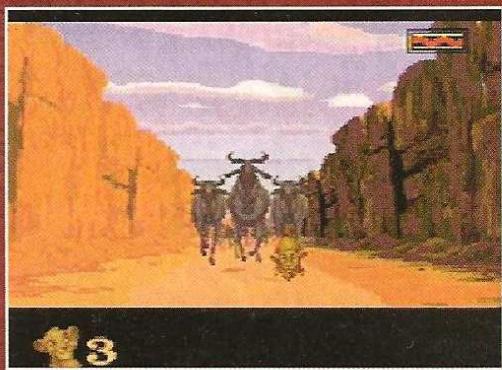


DICA: mova-se rapidamente ao atingir um penhasco com água nascente verde no Cemitério dos Elefantes. O caminho mais fácil é pular para a direita e agarrar a borda esquerda, o que facilita a subida





DICA: o bônus do inseto azul está no topo da árvore no canto alto esquerdo das Pridelands. Agarre-o e visite Timon e Pumba na fase final



DICA: durante o Wildbeast Stampede, pule de um lado para o outro da tela. Às vezes, pular quando o animal se aproxima evita danos

importante para se dar bem em *Lion King* é ficar atento à barra de vida e ao Roar Meter. Para prenchê-los há muitos power-ups e vidas pela tela. Os besouros azuis fazem com que nosso herói vá para um estágio bônus com Timon e Pumba. Nesta parte, você encontra uma infinidade de vidas, aproveite. O visual de *O Rei Leão* faz com que o gamer acostumado à vida urbana se sinta nas savanas africanas. Os cenários de fundo e a animação de sprites são o que se chama de serviço bem feito pelo pessoal da Virgin. A Disney entrou

com a sua tradição em animação e deu um show. O Simba adulto, em particular, se assemelha muito a um leão real com seus movimentos de luta. As canções do filme estão todas presentes numa das melhores trilhas sonoras já feitas para videogame. Muitos detalhes, como o som do batuque e vozes digitalizadas (não tão boas como no SNes).

AINDA NÃO O REI DOS MELHORES

Mesmo com todo o visual excepcional e a parte sonora, algo perde em *Lion King*. O jogo se repete muito entre as áreas e em pouco tempo perde o fator diversão do começo. Também é muito difícil para iniciantes,

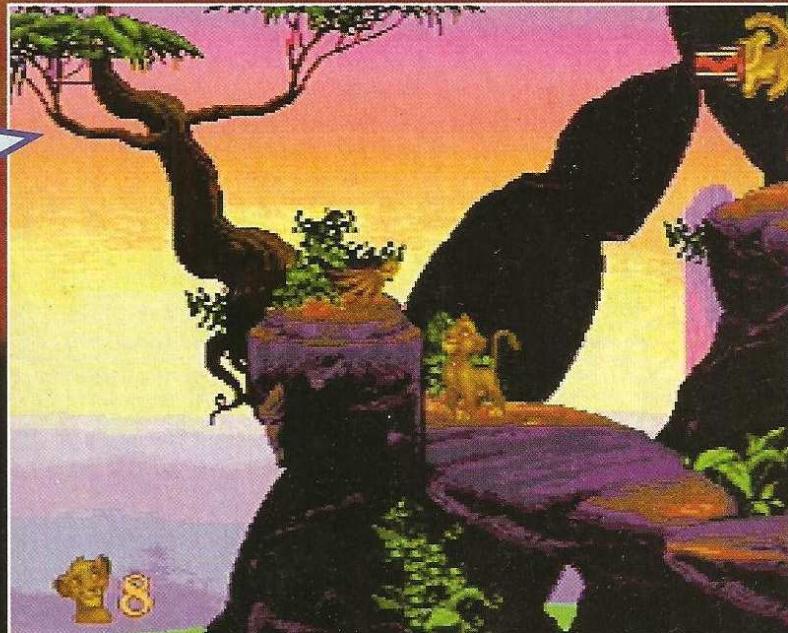


DICA: para começar no meio da cachoeira em *Hakuna Matata*, pule sobre as plataformas e vire à direita na corredeira



DICA: role sobre as pilhas de ossos para poder atravessá-las

justamente o público que mais gosta desse tipo de jogos. Portanto, os caçulas estão sujeitos a entrar numa fria com Simba, a não ser que se trate de um talento no joystick.



DICA: uma joaninha pousada numa pequena saliência de um rochedo no meio do caminho para a fase das Pridelands. Agarre-a para aumentar sua barra de vida. Suba sobre ela e livre-se do porco-espinho à esq. Pule a saliência abaixo de uma série de pontas em direção à direita da joaninha

PROMO

GAM

A PROMOÇÃO
CONTINUA!

APOSTE TODAS AS SUAS FICHAS
NESTA ÚLTIMA ETAPA!

OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER



OLHO DE LINCE

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 preeenche um cupom respondendo em quais páginas dessas três edições elas foram encontradas. Aí 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.

OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER

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 nº 11 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 estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.
 2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.
 4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.
 6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/334/94

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



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



6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo 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 PROMOÇÃO OLHO DE LINCE



Nome: _____

Data Nasctº: _____ Sexo: _____ Prof. do pai: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ CEP: _____ Estado: _____

Tel.: _____ CIC (seu ou do responsável): _____

EDIÇÃO 7

SUPER

Nº da Página: _____

EDIÇÃO 8

GAME

Nº da Página: _____

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

EDIÇÃO 9

POWER

Nº da Página: _____

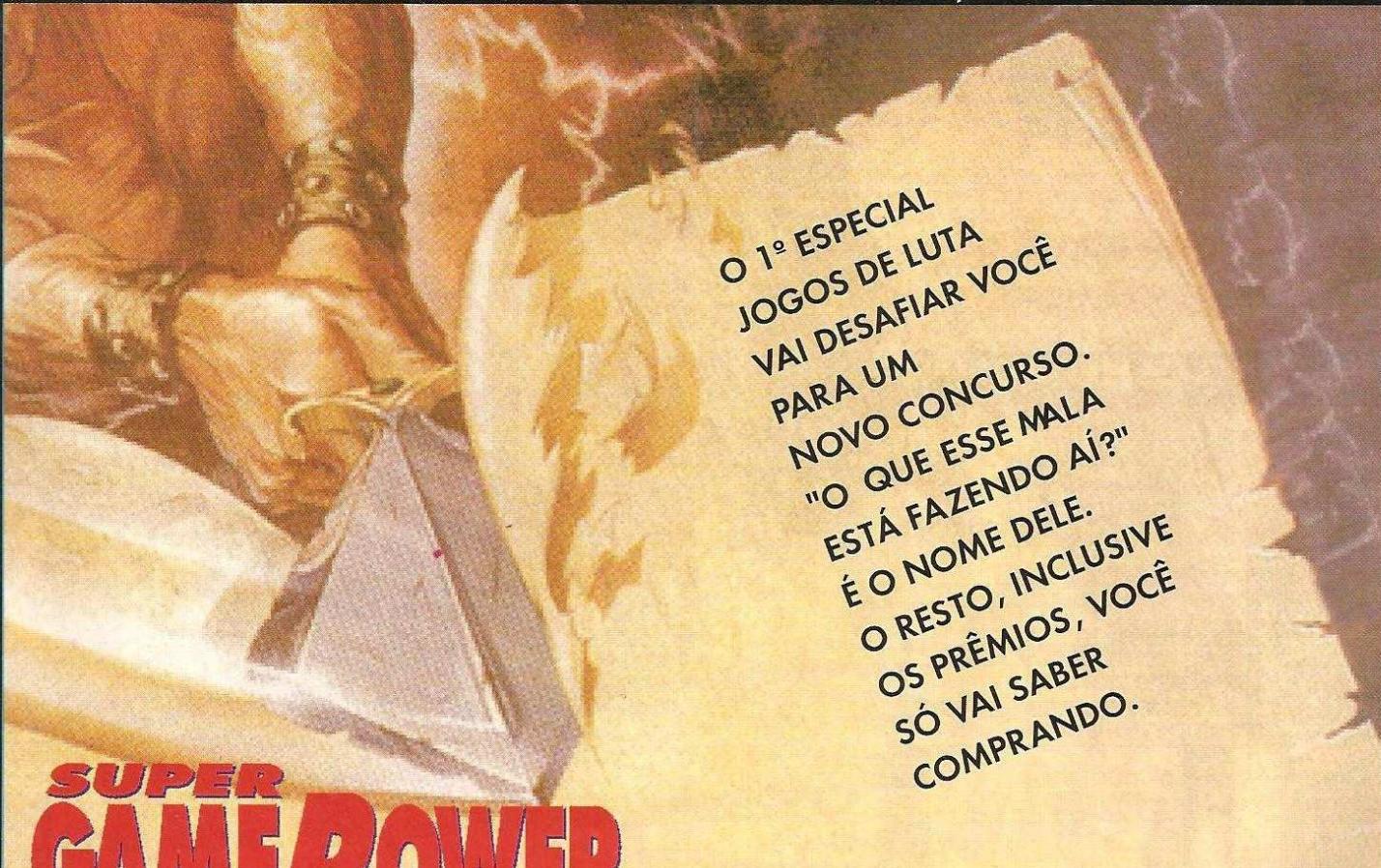
ESPECIAIS JOGOS DE LUTA. SUA MELHOR DEFESA É O ATAQUE.

Ainda este mês, chega às bancas
uma edição especial Super Gamepower
só de jogos de luta.

Prepare-se para Fatal Fury Special,
Super Street Fighter, Mortal Kombat II,
King of Fighters, Samurai Shodown, Virtua Fighters.

E, para quem é durão, vai ter
edição especial de novo no mês que vem.

Perder essa, pode ser fatal.



O 1º ESPECIAL
JOGOS DE LUTA
VAI DESAFIAR VOCÊ
PARA UM
NOVO CONCURSO.
"O QUE ESSE MALA
ESTÁ FAZENDO AÍ?"
É O NOME DELE.
O RESTO, INCLUSIVE
OS PRÊMIOS, VOCÊ
SÓ VAI SABER
COMPRANDO.

SUPER
GAMEPOWER
SEGA • NINTENDO

MEGA



Por Captain Squideo

Desesperado por um shooter espacial em alta velocidade para o Mega? Ainda não chegou a hora. Abram bem os olhos, recrutas, para **Viewpoint**. Não precisa ser o cara mais observador do mundo para notar que a jogabilidade não é lá grande coisa. Depois de estrear em outros consoles como o Neo Geo, **Viewpoint** aterrissa agora no Mega Drive com uma adaptação feita pela SoftHouse americana



DICA: os tiros do inimigo alvejam constantemente a região dos power-ups. Por isso não vá reto para eles

VIEWPOINT

MEGA
VIEWPOINT
American Sammy

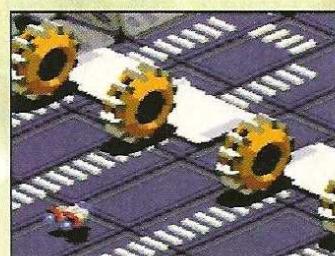
Os fãs do clássico do Neo Geo ficarão desapontados. O visual no Mega é ótimo, mas problemas de câmera lenta fazem a excitação do jogo seguir o mesmo ritmo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	2.5	3.0	3.0	Ajust.

Preço não disponível
16 Mega
Já disponível
Tiro

2 jogadores
6 fases
Scrolling diagonal

Sammy. Você pilota um jato simples entre seis mundos alienígenas diferentes encontrando toda a espécie imaginável de seres voadores. Os fãs podem ficar sossegados: engrenagens gigantescas e



Não perca seus power-ups nessas engrenagens da fase 1. Elas são fáceis de ultrapassar e você tem inimigos mais rápidos para se preocupar

vermes ciberneticos trazem toda a nostalgia do **Viewpoint** original. A perspectiva continua fiel aos 3/4 vistos de cima em que sua nave atravessa a tela na



Na fase 2, tome cuidado com esse ser rastejante que sai repentinamente dos buracos. Segundos antes umas bolhas avisam que quando ela sairá

DICA: atire nas roletas para abrir esses portões e se dirija imediatamente para a área aberta e posicione-se para atirar na próxima roleta



se resumem a tiros simples que podem ser carregados como no **R-Type**, arma especial e escudo contra as investidas inimigas. Mas, no caso do Mega, todo o poder de fogo acaba resultando inútil com o maldito slowdown. Agora que você foi devidamente advertido sobre a pior parte, vamos ao momento da rasgação de seda: os gráficos. A visão angular é intrigante, os inimigos são os mais estranhos possíveis (preparado para golfinhos robotizados?) e as fases diversificadas. Os inimigos



DICA: esse peixe da fase 2 cospe ovos que explodem poucos segundos depois. Desvie deles e concentre seus tiros no peixe



DICA: preste atenção aos blocos nesse trecho. Os que vão se erguer brilham por um instante



DICA: depois dos torpedos vermelhos do chefe da fase 1 passarem por você prepare-se para os ataques de sua cabeça. Use suas armas especiais

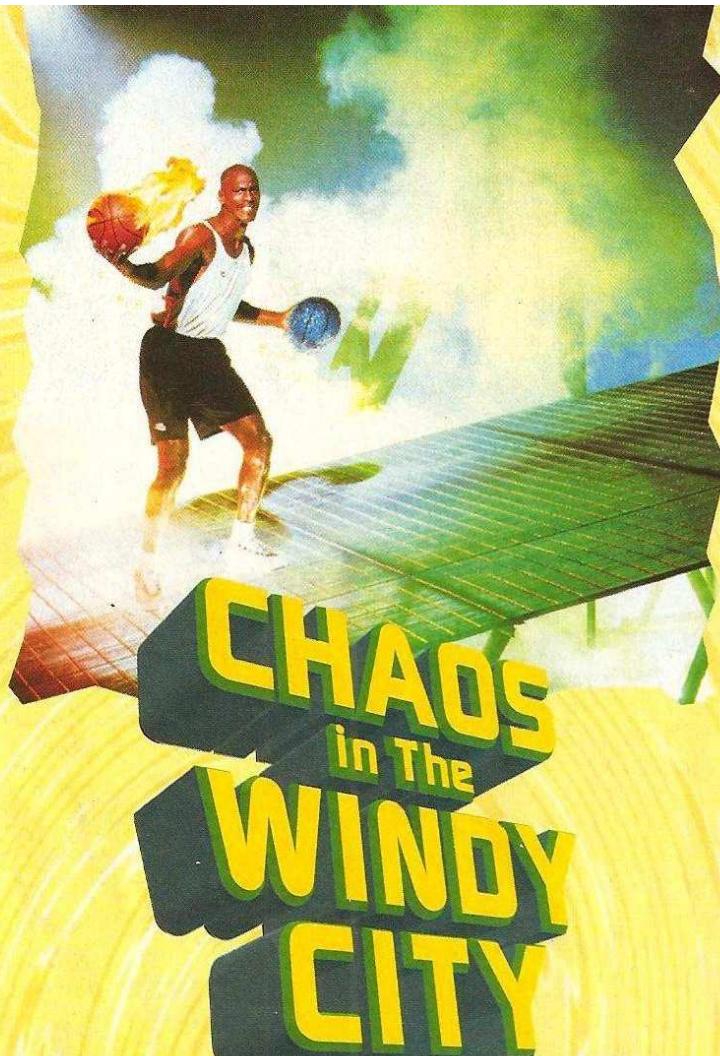
circulam pela tela produzindo uma série de explosões impressionantes. Uma pequena introdução

entre as fases faz com que a ação seja bem situada. A capacidade do Mega Drive faz com que os sons não decolem como no original, mas isto não é novidade. Tirando umas e outras, **Viewpoint** é shooter dos mais bem feitos, com direito a entrar para a lista dos grandes clássicos da modalidade.



Por Lord Mathias

Chaos in the Windy City começa com o pé esquerdo. Os power-ups são garrafas de Gatorade, caixas de sucrilhos e tênis de cano alto. Esse game faz **Cool Spot** parecer inofensivo com seu estilo barulhento de ação/aventura. Esquecendo esses detalhes, você descobrirá um jogo divertido. A história é qualquer nota. Michael Jordan chega para um jogo benéfico com as estrelas do basquete, mas seus companheiros foram sequestrados pelo dr. Max Cranium e escondidos em várias áreas de Chicago. Mike tem de dar um jeito. Cada membro tem pistas e dicas para Michael e ele vai atravessando casas mal-assombradas, trens, o laboratório de um cientista maluco e muito mais. Dr. Cranium mostra fãs a Michael, incluindo zumbis, guardas com asteróides, morcegos e teias de aranha. No fim de cada fase, o médico atira um chefe sobre você. As armas de Mike são bolas de basquete. Sua bola melhora com as superbolas que ele vai encontrando através das fases.



CHAOS in The WINDY CITY



DICA: quando alcançar a 1ª área de bônus no 1º laboratório (na extrema direita), vá até o teto e abra a porta da esquerda para ganhar um homem extra



DICA: apenas as bolas brancas são capazes de livrar sua cara dos guardas



DICA: a bola de fogo é forte, mas quando rebatida espalha um monte de chamas



DICA: a bola de gelo congela o inimigo, mas também pode congelar o solo, deixando o inimigo mais lento



DICA: se estiver numa roldana, você não pode cair, a não ser que pressione o controle para baixo. Atire em inimigos boiando quando estiver andando a cavalo



DICA: toda vez que achar uma bola de power-up coloque-a de lado para não desperdiçar uma arma poderosa com inimigos fáceis de eliminar



Quase todas as paredes podem ser destruídas

CHAOS IN THE WINDY CITY
SNES

4.5

ELECTRONIC ARTS

12 Mega - 4 fases

1 jogador

Passwords

GRÁFICO	5
SOM	5
DIFÍCULDADE	5
FUN FACTOR	5

1 2 3 4 5

TREMENDO NO ARREMESSO

Os gráficos deste **Chaos in The Windy City** estão bem decentes. Dos detalhes do rosto de Mike até o fundo minucioso e criativo, o jogo reage a cada movimento que você faz. Dominar o controle é jogo ruim. Mike nem sempre acerta a cesta de primeira com seu arremesso, o que acaba sendo pior, se algum inimigo estiver por perto.



Por Scarry Larry

Você está à caça de um guerreiro que seja maleável como argila amassada na palma da mão? Os lutadores de **Clay Fighter 2** são bons de briga e têm o molejo ideal. Mas, como nada é perfeito, os gráficos e o som já não são os mesmos.

O BOM, O MAU E O FEIOSO

A primeira coisa que você vai notar é que muitos dos lutadores originais foram para o espaço. Os únicos sobreviventes são Tiny, Bad Mr. Frosty e Blob. Em compensação, chegam cinco novos personagens cheios de imaginação, como Nana, a banana; Octo, o polvo; Goo Goo, o bebê brigão; Hoppy, o coelho mercenário; e Kangoo, o canguru. Os personagens antigos tiveram seus movimentos aperfeiçoados, enquanto os novos contam com outros truques. Hoppy atira cenouras, Octo usa seus 8 tentáculos e Goo Goo baba. O sistema combo traz um mecanismo de golpes múltiplos melhor que nas versões anteriores.

SNes:
CLAY FIGTHER 2...
Interplay

Todo mundo sabe que o Clay Fighter original era muito mais divertido no SNes. Clay Fighter 2 vai fundo, mas não chega a dar conta do recado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	4.0	INT.

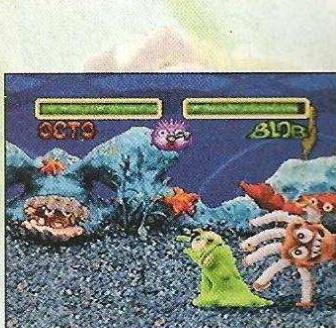
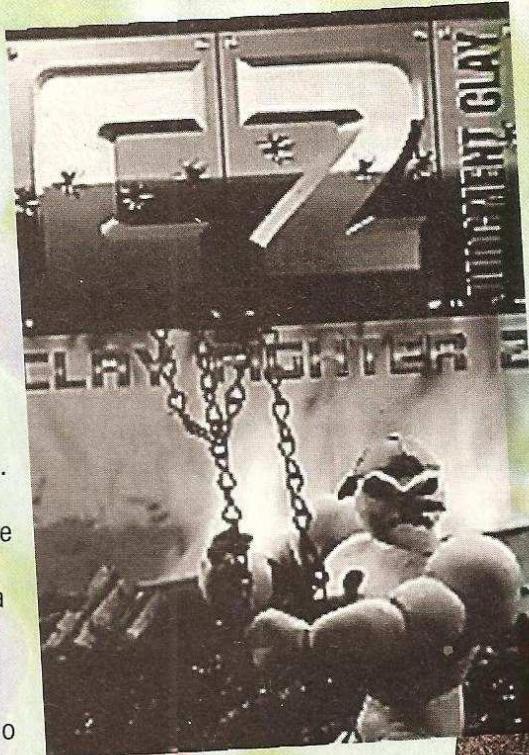
Preço não disponível
24 Mega
Já disponível
Luta

GRÁFICOS

Embora os golpes tenham melhorado, o jogo não tem o mesmo bom humor da primeira versão. Os gráficos são menos cartoon e mais 3D, o que deveria ser uma vantagem, mas não é. Cenários muito pobres (especialmente o ringue de box) e cantos recortados contribuem para criar uma atmosfera gráfica meio idiota. Os chefões também parecem sem personalidade. O som parece melhor. Cada lutador anuncia seus avanços no ato, com um efeito rápido, porém irritante. Os socos são consistentes e a música de fundo está onde deveria estar: no fundo. Só que os sons entre os golpes poderiam ser mais divertidos.

COM O CONTROLE DO VIZINHO

Fique ligado, os controles podem escapar do seu domínio. O inimigo é veloz e mortal e sua reação deve ser rápida. Nem todos os movimentos acontecem quando você quer, então o investimento em um bom controle é essencial. Ação rápida e bons combos nem sempre são a garantia da melhor diversão. Os fãs de argila vão querer esse game na sua coleção, como os adeptos de uma boa briga. Mas há muita gente que vai achar o jogo grudento demais.

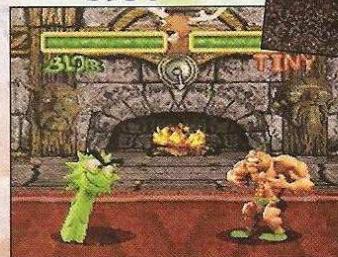


DICA: se ficar encurralado em um canto e tiver um projétil de ataque, detone-o

DICA: tente manter seu adversário nos cantos



NEW
AND
IMPROVED
BLOB



Blob agora tem um bastão e usa seus olhos como arma

Tiny



Tiny pode dar uma corridinha baixa e um soco

Bad Mr. Frosty



A bola de neve de Frosty está mais dura



Bebês no pedaço. Cuidado com o ataque de mamadeira de Goo Goo



DICA: sempre misture suas combinações (soco, chute, chute baixo etc.) O computador A.I. responde melhor a um ataque equilibrado

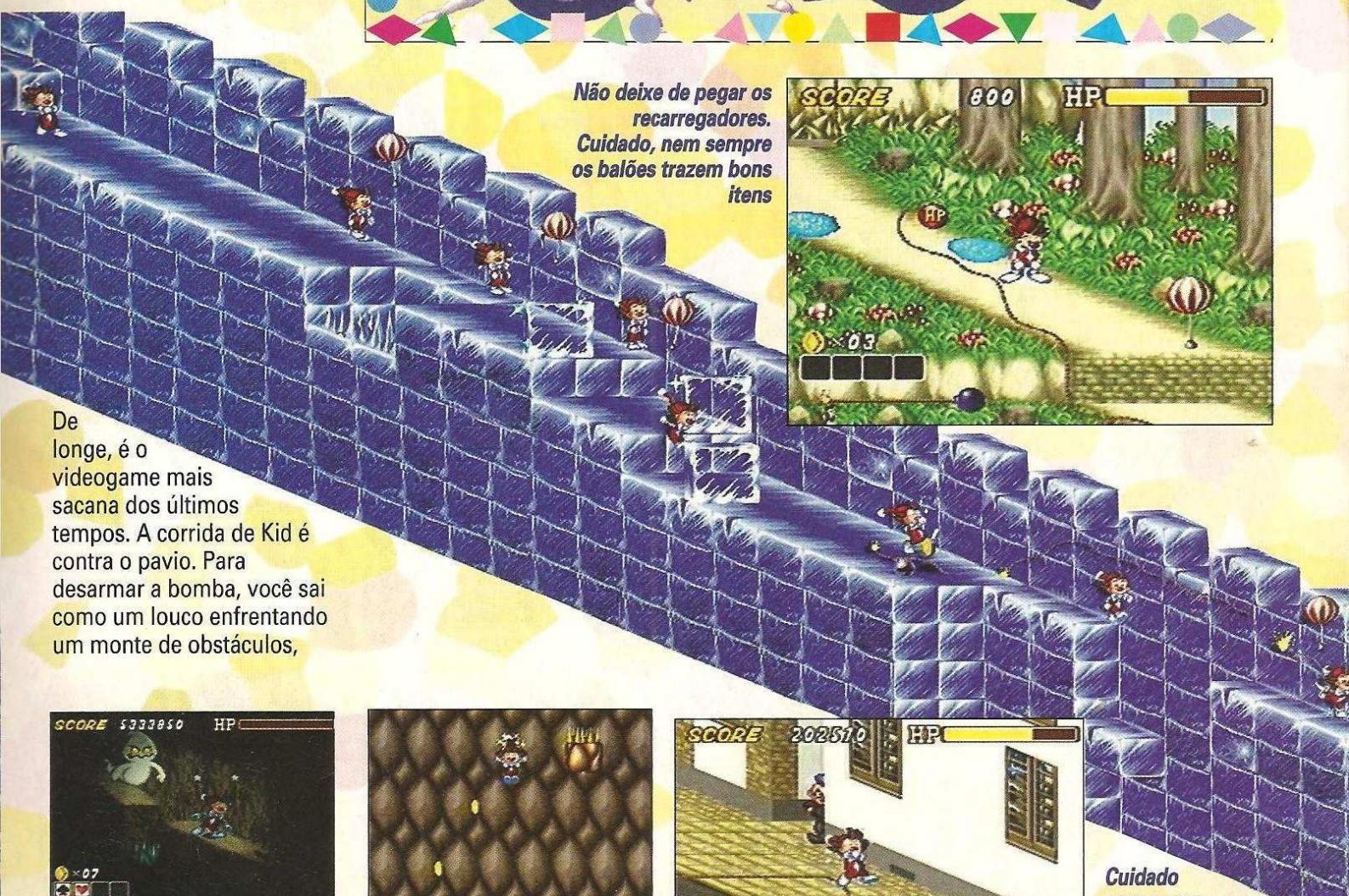


DICA: quando estiver jogando como Hoppy comece com um chute e imediatamente dê uma rasteira



Por Baby Betinho

Apavorou! Pensou ação, pensou KidKlown. Este cart de perspectiva inusitada em 3/4 é uma corrida "suicida" contra o tempo. Um pirata espacial com tendências terroristas sequestra a princesa do planeta Clown, obrigando o bobo da corte, Kid, a sair na captura. Só que o herói é um verdadeiro desastre e aterrissa à força num planeta hostil, cheio de perigos. Blackjack, o pirata, decide destruir de vez o palhaço earma uma bomba no final de cada fase do jogo. Correria do começo ao fim!



Não deixe de pegar os recarregadores. Cuidado, nem sempre os balões trazem bons itens



De longe, é o videogame mais sacana dos últimos tempos. A corrida de Kid é contra o pavio. Para desarmar a bomba, você sai como um louco enfrentando um monte de obstáculos,



Não deixe o fantasma encostar em você, pois ele suga uma boa parte de sua alma



Caindo dentro da lata de coke, você faz esta fase para pegar moedas



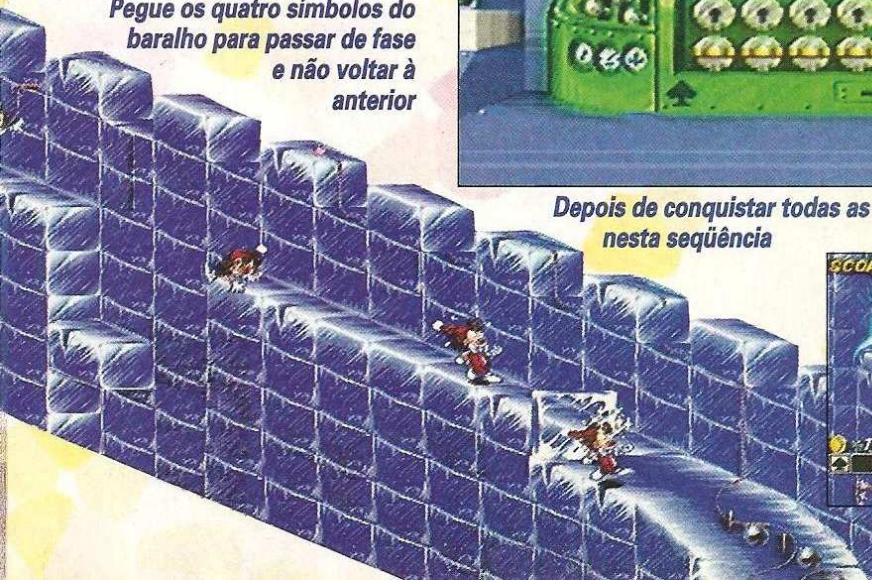
Cuidado com o cara escondido, ele chuta e pode jogá-lo na rua para ser atropelado

HORA DO DESCANSO

armadilhas e inimigos. Se ela explodir - Game Over. Mas chegar até ela vivo e antes do pavio é missão para veteranos em jogos do estilo. Os obstáculos mudam com as fases: árvores, espinhos, latas de coke, muralhas, pneus..., e uma lista infinidável de bagulhos. As versáteis fases bônus exigem do piloto, entre outras, a habilidade de colher moedas em queda livre e o domínio de jogos de mesa. Gráficos e sons são superiores aos 8 Mega de memória do cart. Quem vê jura que tem 16. Bacana à beça!



Pegue os quatro símbolos do baralho para passar de fase e não voltar à anterior



Fure o gol adversário batendo de lado



Este bônus está no trampolim da 2ª fase



Observe a frequência e as sombras dos objetos que caem e desvie



Se a barra estiver dura demais, caia fora deste caminho e entre em outra. É melhor perder um pouco de energia do que gastar um tempo que pode ser precioso mais tarde



Depois de conquistar todas as chaves, salve colocando-as nesta sequência



Nesta tela, as pedras caem com frequência. Oriente-se pelas suas sombras e desvie rapidamente



KID CLOWN-CRAZY CHASE

3.8

SNES

8 Mega - fases N/D

1 jogador

Continue

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



Por Bro'Buzz

Os geniais irmãos da Warner, Yakko e Wakko, e sua irmã, Dot, estão estreando no SNes. Pena que o jogo não corresponda às expectativas. Os *Animaniacs* estão apostando tudo nos games (este mês está sendo lançado também para Mega). Para SNes, o jogo é destinado à criançada, com uma jogabilidade insignificante e gráficos bem infantis. A história é interessante: os três terríveis foram escalados para encontrar um script da Academia. O chefão da Warner Studios



Dessa vez o desafio é hollywoodiano: os irmãos precisam encontrar um script e passam por vários sets de filmagem

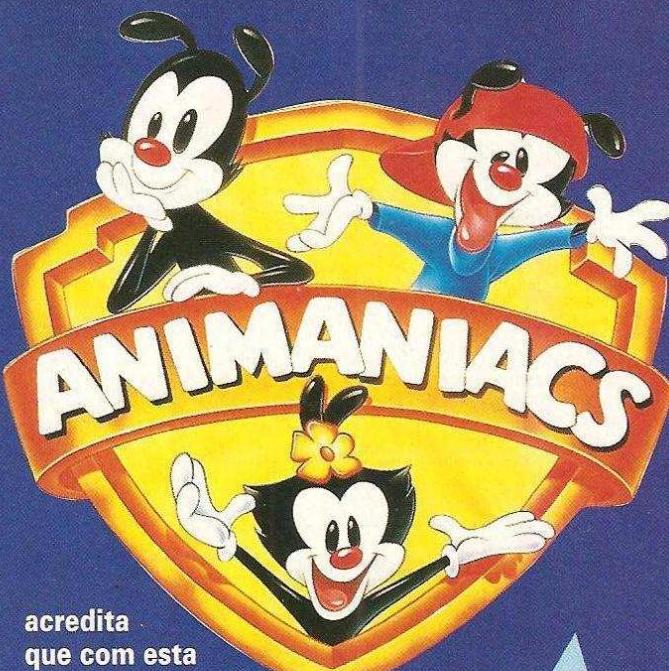
SNes **ANIMANIACS** Konami

Os três *Animaniacs* - Yakko, Wakko e Dot - tentam tentar elevar o grau de barulho e excitação no SNes. Mas o barulho não saiu na medida justa desta vez.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.0	3.0	INT.

Preço não disponível
8 Mega
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
4 sets
visão lateral
multiscrolling



acredita que com esta missão conseguirá manter Yakko, Wakko e Dot longe de problemas. Se enganou! O trio viaja através de vários sets de filmagem, encontrando armadilhas e coletando moedas enquanto tentam escapar dos seguranças. Completamente diferente do Mega, esta versão não foi bem planejada. É mais um ação/aventura em que o principal desafio se resume a saltar e aterrissar corretamente, evitando cair nas armadilhas do jogo. Os personagens (a sua escolha) não contam com power-ups especiais ou itens como o martelo e a



DICA: use seu dash para quebrar caixas e pegar moedas



bola, presentes no Mega. Estão limitados a mover objetos. Os gráficos foram bem desenhados, com muita coloração, e fazem sucesso com os baixinhos. Os cenários estão cheios de referências da série. A música é repetitiva e primária, nada complexa. Os controles são fáceis de decorar mas complicados de acionar. Um botão de pulo e um de soco. Ambos pedem precisão suíça. Para aterrizar, a guarda pega pesado no seu encalço.



DICA: na fase aquática, tente de se equilibrar no barril para conseguir se dar bem



Os gráficos usam e abusam do bom humor dos personagens

**Por Marjorie Bros**

A Electronic Arts conseguiu transformar um dos maiores homens do mundo em uma pequena sprite na tela de um jogo de luta. Tudo em nome da velocidade do jogo. O jogador de basquete dessa vez não vai quebrar as tabelas, mas vai ter de se entregar de corpo e alma a um fighting game, no mano a mano. No story mode, controlado pela CPU, você tem de salvar um filho do rei de Sett Ra, de uma múmia demoníaca e de seus cinco capangas. Naturalmente, um ou dois jogadores podem encarar o desafio do modo Duel, com o tradicional melhor de três rounds. Socos, chutes, fireballs e movimentos especiais compõem o cardápio de **Shaq Fu**. Você pode acionar combos semelhantes ao do estilo Street, mas são difíceis. Caso você ajuste a velocidade para rápida, é bom estar com os reflexos bem apurados, pois **Shaq Fu** é o jogo de luta mais rápido que há por aí. Para que você não enfrente muitas dificuldades com tanta rapidez, os controles facilitam a jogabilidade. Por exemplo, para defender,



DICA: para acionar o Shaq-uriken aperte para frente, trás, frente e pressione X ou Y

basta pressionar o direcional para trás, mas se você mantiver o botão apertado e pressionar um outro de ataque qualquer um novo movimento já é acionado. Os gráficos são de primeiro nível, apesar do

problema das sprites pequenas. A música não merece grande destaque. Não é um jogo para desbancar os clássicos do gênero luta, mas **Shaq Fu** oferece diversão para os fãs do gênero.



DICA: Shaq mostra seu Flaming Power Punch se você der baixo e apertar X



Shaq ataca no Segundo Mundo através dessa tela de mapa



DICA: aperte baixo, frente e A para acionar um Inferno Kick

DICA: não pule a tela de game over no Duel Mode

DICA: o shield é fraco contra arremessos especiais no solo

DICA: os lutadores de **Shaq Fu** usam muito as cambalhotas, que são ideais para movimentos psíquicos

SHAQ FU**3.5**

SNES

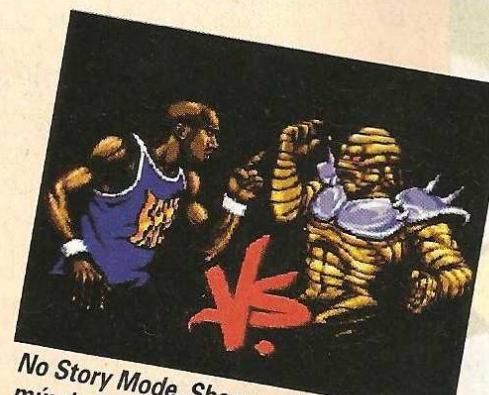
ELECTRONIC ARTS

16 Mega

1 ou 2 jogadores

Luta

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

A MOÇADASett Ra,
a múmiaMephis,
o feiticeiroRajah,
o cara da
espadaBeast,
o monstroKaorl,
o gato alienVoodoo,
o mago

No Story Mode, Shaq tem de detonar a múmia Sett Ra e seus cinco capangas

TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.



**REALISMO
FANTÁSTICO EM
UMA AVENTURA
COM O
GORILA KONG.**

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o maior game de todos os tempos.

Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.



**32 MEGA
E MAIS
DE 100 NÍVEIS
DE AVENTURA.**

E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrando toda a grana num novo console.

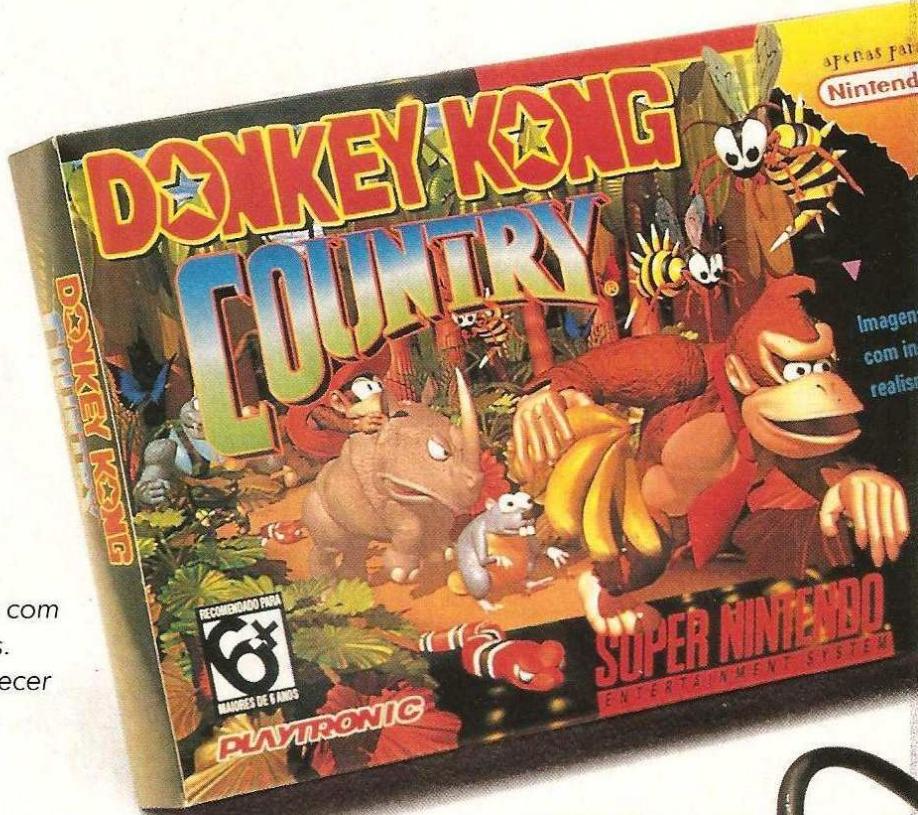
Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jamais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.



**O MAIOR
GAME NINTENDO
DE TODOS
OS TEMPOS.**



Donkey Kong
e seu inseparável
amigo Diddy Kong.



VENDO.



Lee Burnett

THE Best
play *Here*

Nintendo®
PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

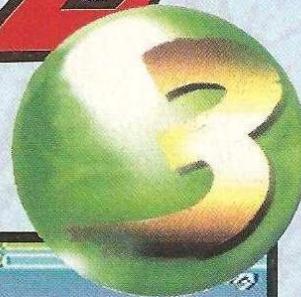


Por Marcelo
Kamikaze

O terceiro Dragon Ball Z para SNes chega sem muitas novidades. Graficamente falando não houve muitos progressos. O som também está no mesmo nível. As falas são dos mesmos dubladores do desenho original, como de costume. Desta vez, a história se baseia na série da criatura Boo, inventada por um feiticeiro. Os lutadores desta versão são a Goku, Gohan, Goten, Bedita, Trunx (pivete e adolescente), Andróide número 18, Kaioh Shin, demônio Dahbra e Boo. Ponto negativo para a exclusão do modo de história. O modo de campeonato acabou sendo o modo normal, com final.

DRAGON BALL Z

O seu oponente soltou um raio?
Azar dele! Use uma das quatro alternativas abaixo e minimize o ataque adversário



DEFESA: ← + A. Dano de 50%.
Não gasta power



DESVIO: ← ↓ + A. Dano de 25%. Não gasta power



NEUTRALIZAÇÃO: → ← + A. Dano 0%, com gasto de power



DICA: Kaioh Shin não tem os golpes Meteor. Então, paralise o inimigo e depois solte a magia mais animal que tiver

MUDANÇAS BÁSICAS

Em Dragon Ball Z3, se os lutadores se encontrarem com o dash eles vão medir forças. Use um comando comum a todos os personagens e utilize os arremessos especiais. Caso seja arremessado, pode-se contra-atacar ou cair em pé com um duplo toque nos botões L ou R, conforme a direção em que você estiver. Herança da segunda versão. O vôo pode ser usado mesmo de perto, facilitando



REVIDE: ↓ ← → + A. Dano 0%, com gasto de power



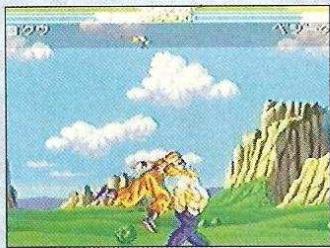
SUPERGP DICA Z: LUTE COM TRUNKS ADOLESCENTE

Na tela de apresentação (depois da fala de Goku e Bedita), aperte ↑ X ↓ B L Y R e A.

Entre no modo VS ou no modo campeonato e lute com o Trunks grande. Ele tem Meteor Attack.



Na hora da colisão aperte A bem rápido. Quem perder pode usar novamente uma das quatro defesas. Pode-se revidar até 3 vezes



DICA: todos os lutadores tem arremessos, especiais. Encontre-se no dash e digite **Y+B**

com isso a fuga. Os raios poderosos e suas defesas magníficas continuam. O carregamento de power (Y+B) ficou mais rápido e os raios gastam menos power. Resultado: as batalhas ficam mais intensas com raios. Os meteor attacks foram reformados. Ficaram mais destruidores (visualmente). No que se refere à jogabilidade, o jogo ficou mais quebrado: há uma pausa muito grande quando se acertam os golpes. Os golpes especiais são fáceis de serem acionados.

DRAGON BALL É DRAGON BALL

Como de costume, há muitas dicas escondidas no jogo. Nesta matéria apresentamos a senha para você poder usar o Trunks adolescente. Kamehaha!

METEOR ATTACKS: GOLPES FINAIS

GOKU: Neo Meteor Smash
←↓↘→↑↑ + B de perto

GOTEN: Lisbon Rush
←↓↘→↑↑ + B de perto

GOHAN: Violent Rush
→↓↙← + B de perto

BOO: Boo Buster
←↓↑ + Y de perto

TRUNKS: pivete: Spirit Rush
→↓↑ + B de perto

BEDITA: Gyaric Gun Fire
→↓↙← + Y de perto

DAHBRA: Rushing Sword
→↓↑ + Y de perto

TRUNKS: Tornade Crash
→↓↑ + Y de perto



DRAGON BALL Z 3

3.8

SNES

BANDAI

16 Mega - 3 Fases

1 ou 2 jogadores

Luta - Continues ilimitados

GRÁFICO	5	5	5	5	5
SOM	4	4	4	4	4
DIFÍCULDADE	5	5	5	5	5
FUN FACTOR	5	5	5	5	5

1 2 3 4 5

VENCER O COMPUTADOR? USE A SUPERGP MANHA

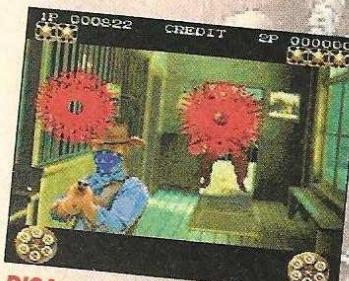
Ao começar a luta, afaste-se e vá carregando o power (Y+B). Mande raios.

Se acabar power, carregue novamente. Sempre neutralize os raios inimigos



Por Sio Mo

A velha fórmula imortalizada no cinema por astros do bangue-bangue como John Wayne e Burt Lancaster tem no videogame um investimento seguro. Muitos jogos que refletem os antigos Westerns Spaghetti já estão disponíveis: **Sunset Riders**, **Mad Dog MacCree**, **Fievel Goes to West** e **Wild Guns**. O mais recente lançamento é uma sequência de **Lethal**



DICA: atire fora da tela regularmente para manter sua arma carregada



DICA: não atire no xerife

Sega CD LETHAL ENFORCERS II... Konami

A Konami caprichou nesta versão de Lethal Enforcers em que não sobra pedra sobre pedra em meio a tanto tiro. O CD ganha um shooter de primeira com som afiado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	5.0	5.0	INT.

Preço não disponível
CD
Já disponível
Tiro

2 jogadores
5 fases
Visão em primeira pessoa

Enforcers, clássico da Konami. E essa empresa, quando encasqueta, mergulha de cabeça em seus projetos.

NA TRILHA DO OESTE

Para fazer uma sequência à altura de **Lethal Enforcers**, o pessoal de desenvolvimento revisitou o Oeste selvagem. Só que, desta vez, a versão para Sega CD acabou saindo a cara do cart para Mega Drive. O jogo você deve conhecer dos fliperamas. É só trocar o polícia e bandido do original por cowboys e índios. Tiros, muito tiros para tudo que é lado. Você percebe que o cart



Buracos de bala significam que deu certo. DICA: algumas armas especiais podem ser recarregadas

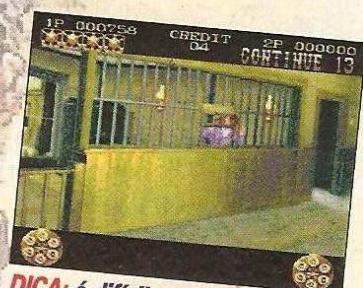
jogabilidade muda a cada arma... novidade! O visual é apenas satisfatório para o poder do Sega CD. Até que os bandidos digitalizados mantêm uma boa animação e tamanho de sprites. O jogo perde é nos backgrounds (trem, diligência) que estão muito

LETHAL ENFORCERS Gun Fighters

é matador logo na loja. No pacote, um baita três oitão de plástico azul, preparado para o videogame (desista de usá-lo para outros propósitos). Aí é chegar em casa, ligar a TV e mirar nos alvos expostos da tela, apertando o gatilho como um louco para acompanhar o ritmo do jogo. Os vilões aparecem ao mesmo tempo de todos os lugares, atrás de barris, pulando janelas. Este shooter em primeira pessoa traz cinco fases em locações diferentes, todas do velho Oeste - bancos, saloons, e diligências. Para aumentar seu poder de fogo, basta acertar os ícones de armas e garantir munição para os canhões e espingardas. A



The bad guys



DICA: é difícil ver as vítimas inocentes atrás das grades das caixas do banco



No melhor estilo do faroeste, uma troca de tiros. Atire nos caras atrás da carroça, mas poupe os cavalos



estourados. Os sons estão anos luz a frente da versão de Mega, graças à tecnologia CD. Os efeitos vão de ricocheteios de balas a vozes digitalizadas. Um ano atrás havia quem duvidasse do sucesso do Sega CD por causa dos poucos lançamentos para o sistema, o alto preço dos discs e a chegada de novos sistemas mais barateiros. A Sega, mesmo na iminência do lançamento do Saturn, mantém um pique invejável de novos jogos. A cada mês, novos cartuchos de alta qualidade invadem o mercado, para alegria de quem se manteve fiel à empresa. **Lethal Enforcers** é apenas um grão na praia da Sega - um supercart indicado para todo jogador que se preze.

SEGA CD**Por Captain Squideo****Android Assault**

traz para o Sega CD um ação-tiro decente, no estilo de **Super R-Type**. Os veteranos em jogos espaciais vão ficar embasbacados ao ver como a Sega pode apostar em coisas tão ultrapassadas para o seu moderno CD-Rom.

SENTA QUE LÁ VEM A HISTÓRIA

Os Xias estão atacando sistematicamente todas as colônias humanas espalhadas pela galáxia. A Terra é o último alvo. Você parte para a ação na Bari-Arm, uma espaçonave que



DICA: a oscilação dos sinais do corpo deste caranguejo mecânico indica uma nova onda de energia. Golpeie por baixo e por cima da tela para dribá-la

**Sega CD
ANDROID ASSAULT**
Sega

O tiroteio de ação de **Android Assault** até que é consistente, mas vai parecer simples demais para veteranos dos shooters tradicionais como os **R-Type**.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	3.5	AJUS

US\$49.99
CD
Já disponível
Tiro

2 jogadores
7 fases
Visão lateral
Side scrolling

ANDROID ASSAULT



se transforma em ciborgue. A luta o levará em side-scrolling de Júpiter à colônia em Xian, passando por batalhas subaquáticas, campos de asteróides e a nave mãe inimiga.

DE VOLTA AO PASSADO

O tipo do shooter é bem familiar e utiliza um tipo de jogabilidade considerada ideal durante muitos anos.



DICA: escape pelo meio da linha de fogo do inimigo e livre-se dele com um tiro carregado

Com o lançamento de shooters mais sofisticados para o CD (especialmente o **Rebel Assault** e o **Shock Wave** para 3DO), **Android Assault** chega ao mercado com cara de antiguidade. Você abre fogo da esquerda em inimigos minúsculos e rápidos enquanto enormes chefes se aproximam pela direita. Os power-ups estarão a seu redor e você

fará o movimento ziguezague através de túneis estreitos. Claro, está muito mais rápido que jogos como o **R-Type** ou **Darius Twin**. Os jogadores experientes vão se familiarizar com os



DICA: o chefe da 1ª fase se move devagar. Use o tempo necessário para carregar suas armas com o triplo power-level



DICA: os inimigos costumam mirar os tiros nos ícones de power-up flutuantes, então tenha cuidado ao pegá-los

controles de **AA**. Você guia sua nave através de corredores, atirando com uma arma simples que pode carregar potência de tiro. Não há outra alternativa em armas, o que simplifica a



DICA: não fique mandando bala o tempo todo. É difícil enxergar os tiros e power-ups

ação. Os gráficos tem como tema a mesma guerra espacial dos outros jogos. As imensas garras mecânicas, os chefes robôs e o visual ficção científica industrial estão presentes em grande estilo. Os sons não deixam por menos e seguem o padrão. A música, difícil de carregar, trabalha com vozes digitalizadas que chamam novas armas e power-ups. Se você é um daqueles caras chegados num saudosismo e quer contar com um shooter clássico na lista de CDs de sua casa, peça **Android Assault** para seu velho como presente de fim de ano. Afinal, ele merece!

CENAS DO ESPAÇO



Por Baby Betinho

Isto sim é o **Samurai Shodown**. A primeira coisa que procurei, não demorou a aparecer: sangue. Não aquela bobagem que aparece no SNes; também não estou falando daquele jato ridículo de cor acinzentada que aparece nos arcades americanos (se alguém conseguir explicar o que é aquilo, por favor nos escreva). Estou falando de sangue mesmo, de cor vermelha e pegajoso. Aquele que fez de **Mortal Kombat** algo diferente dos jogos tradicionais de luta. Isso já seria o suficiente para colocar a versão para 3DO no topo. Mas isso é apenas o começo. **Samurai**

Shodown mostra porque o 3DO é da geração 32 bits. Uma conversão perfeita. Não é para menos, além da capacidade de recursos do console, a Crystal Dynamics teve a ajuda da SNK do Japão, que teve a gentileza de ceder o programa original. Você dispõe dos 12 lutadores originais. Além disso, é a única versão que apresenta escala, o que permite aos personagens crescerem de tamanho quando próximos. Gráficos,



Earthquake deste tamanho, só no Neo Geo e nesta versão para 3DO

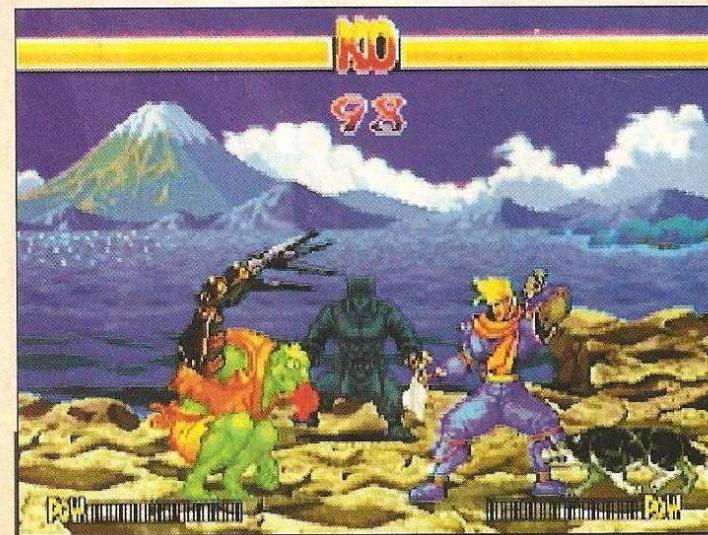


Quando os lutadores se afastam, a visão abre, mostrando um plano geral

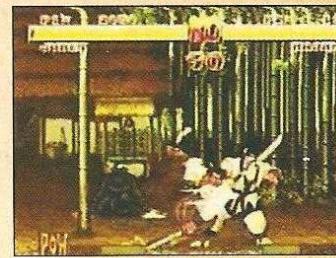


O golpe principal de Ukyo Tatibana

SAMURAI SHODOWN



Você tem 12 personagens e uma interrogação para o 13º



Tente um combo múltiplo com esse golpe de Jubei Yagyu



Os arremessos em Samurai têm um gosto diferente



efeitos sonoros e músicas beiram a perfeição. Para se ter uma idéia, o Kamikaze só se convenceu de que se tratava da versão para 3DO, na hora que pegou o CD na mão. É verdade que o controle original do console não ajuda na jogabilidade. Para resolver isso só com o controle de 6 botões da Capcom (a ser lançado junto com **SuperSF II Turbo**). Junto com **Street**, **Samurai Shodown** pode ser o empurrãozinho que faltava para o 3DO colocar-se entre os grandes do videogame.

SAMURAI SHODOWN

4.5

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

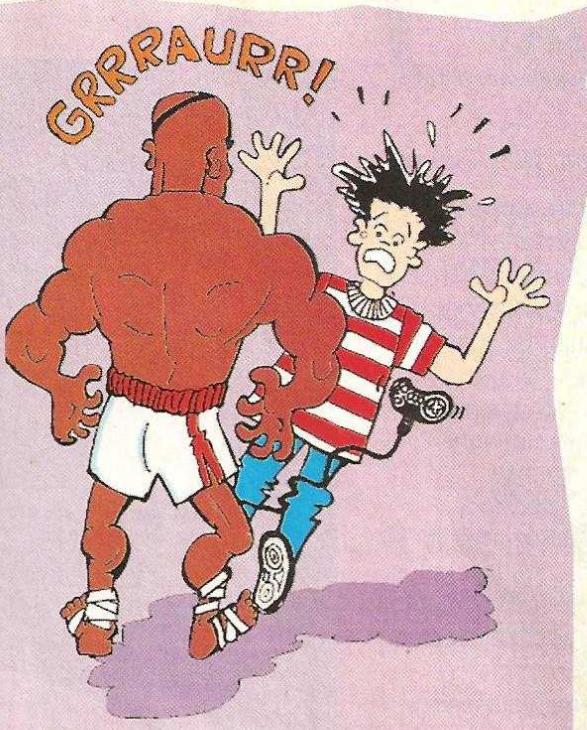
CD - 13 fases

1 ou 2 jogadores

Luta / Continues ilimitados

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

SAI DESSA!



ABRE UMA SUPER GAME POWER!

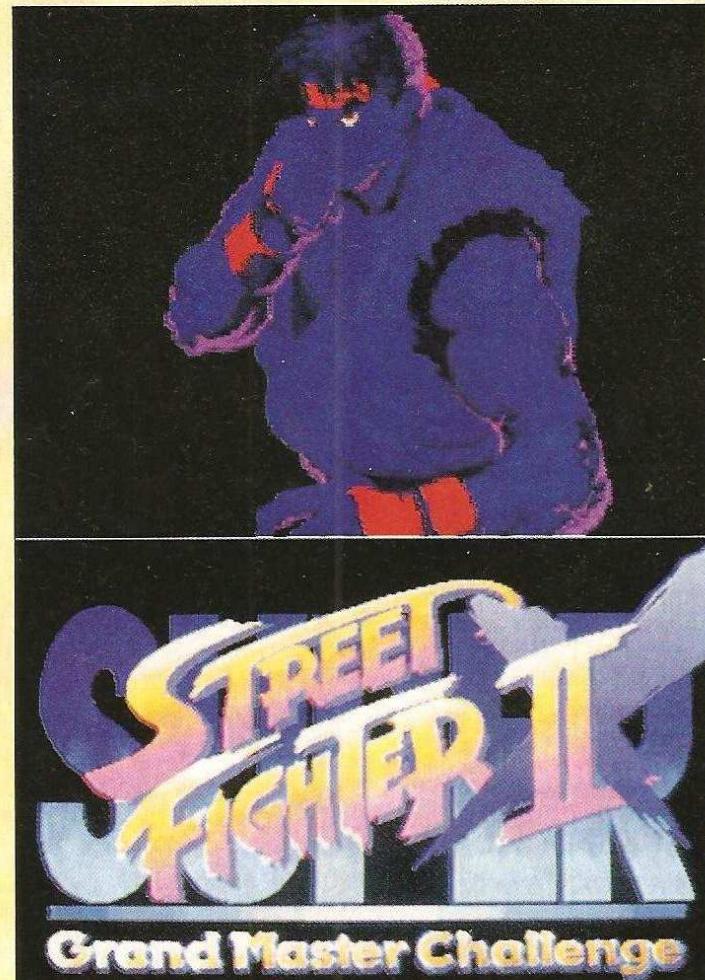
SUPER
GAME **POWER**
SEGA • NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!



Por Baby Betinho

Super Street Fighter II Turbo está prontinho para sua estréia no 3DO. Os puristas não precisam se preocupar com o destino dos World Warriors, porque, a pedido da Panasonic Software, a própria Capcom se encarregou de fazer a programação do jogo. Os 16 lutadores são apresentados com todos seus movimentos especiais e as capacidades de combo também permanecem intactas. O mesmo ocorre com os super death moves. Algumas questões chave, no entanto, permanecem no ar, como em qualquer nova versão do clássico. O equilíbrio de forças entre os personagens e a resposta dos controles, por exemplo. Além disso, existe a questão da velocidade do CD. Mas só existe uma maneira de encontrar uma resposta para todas essas dúvidas: pegar o controle e mandar bala. De qualquer maneira, uma coisa é certa. Os personagens e cenários do jogo continuam com a



fantástica qualidade da versão para arcade, com um polimento para 3DO. Mas não esperem mais novidades, como animações inéditas ou sequências cinematográficas. De qualquer maneira, a chegada desse clássico popular pode marcar uma nova fase para o 3DO. E a pergunta que fica é: onde andará Gouki?



Sejam quais forem os...



Os gráficos têm um nível digno da versão para o arcade



Uma das dúvidas envolve o equilíbrio entre os personagens



... lutadores envolvidos...



Dos arcades para o 3DO:
versão de arrasar



... nos duelos, a pergunta é:



Pela primeira vez os 16 World Warriors estão convidados a aparecer em sua tela de TV



Os combos também poderão ser aplicados



Onde estaria Gouki?

OS SUPER COMBOS

RYU

VACUUM
HADOUKEN

$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
É capaz de acertar até cinco vezes.

DHALSIM

YOGA
INFERNO

$\leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
Dhalsim chega a queimar cinco vezes com o golpe.

T.HAWK

DOUBLE
TYPHOON

Dê 2 vezes 360° + soco
Acerta 2 Mexican Typhoon e tira muita energia.

CAMMY

SPIN DIVE
SMASHER

$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \text{chute}$
A lourinha arrasa com seu especial.

BLANKA

GRAND SHAVE
ROLLING

(c) $\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
Com o botão apertado Blanka gira parado. Ataca ao soltar.

ZANGIEF

FINAL ATOMIC
BUSTER

Dê 2 vezes 360° + soco
Começa com uma ponte dupla e termina com o pilão giratório.

M. BISON

CRAZY
BUFALO

(c) $\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{soco}$
Socos seguidos, culminando com um Super Direto.

FEI LONG

GRAND BLAZING
FLAME

$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
Acerta 5 Rekkakens e tira 1/5 da energia quando defendido.

CHUN LI

THOUSAND
BURST KICK

$\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute}$
Essa poderosa sequência é devastadora.

DEE JAY

CARNIVAL HOOK
KICK

(c) " " " + chute
Verdadeiro festival de chutes que acerta até 4 vezes.

GUILE

DOUBLE
SUMMERSALT KICK

(c) $\downarrow \rightarrow \uparrow + \text{chute}$
Um facão duplo capaz de detonar geral.

BALROG

ROLLING IZUNA
DROP

(c) $\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute} (\text{e soco para agarrar})$
Versão poderosa do Izuna Drop.

SAGAT

TIGER
GENOCIDE

$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
Joelhada dupla seguida de Tiger Uppercut.

E.HONDA

SUPER KILLER
HEAD RAM

(c) $\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute}$
Trata-se de uma cabeçada quádrupla.

KEN

VIOLENT
SHOURYUKEN

$\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \text{soco}$
Capaz de acertar o adversário até cinco vezes

VEGA

KNEE PRESS
NIGHTMARE

$\leftrightarrow \leftarrow \rightarrow + \text{chute}$
Golpe de poder extremado.



SUPER
STREET
FIGHTER II
SNES

CAPCOM

CD - fases N/D

1 ou 2 Jogadores

Continue

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

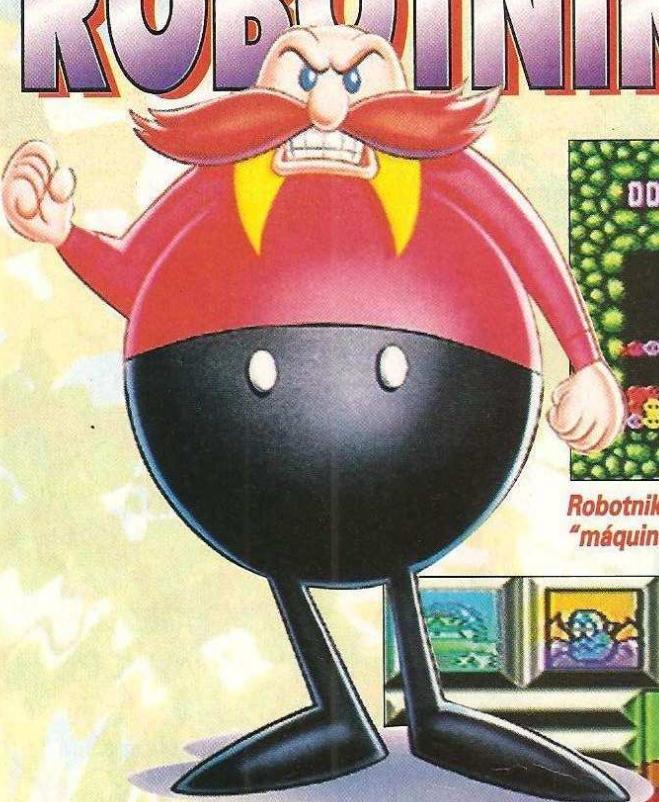
4.3



Por Marjorie Bros

Versão para Master System de um jogo que fez um sucesso de arrebentar no Mega Drive. Todo o gamer que se preze conhece o **Dr. Robotnik**, o vilão da série **Sonic**, arqui-inimigo do herói. O cientista das trevas agora está de volta com um plano para lá de diabólico: escravizar os grãos de feijão e, assim, tornar-se o monarca do reino da música e da diversão. Mas não se deixe enganar pelo nonsense desta história - nada de aventuras em alta velocidade no estilo side-scrolling usado em **Sonic The Hedgehog**. Desta vez você vai ter que suar até aqueles neurônios há tempos adormecidos num puzzle game tétrico (sutilmente inspirado em **Tetris**, explica o "Orélio"). São quatro modos: Scenario (12 diferentes), Versus, Exercise e Puzzle. O objetivo do jogo é enfileirar quatro ou mais grãos de feijão da mesma cor e principalmente, fazê-los desaparecer. Cada linha feita pelo seu adversário vai resultar em rochas que irão dificultar como nunca a formação da sua tela. No

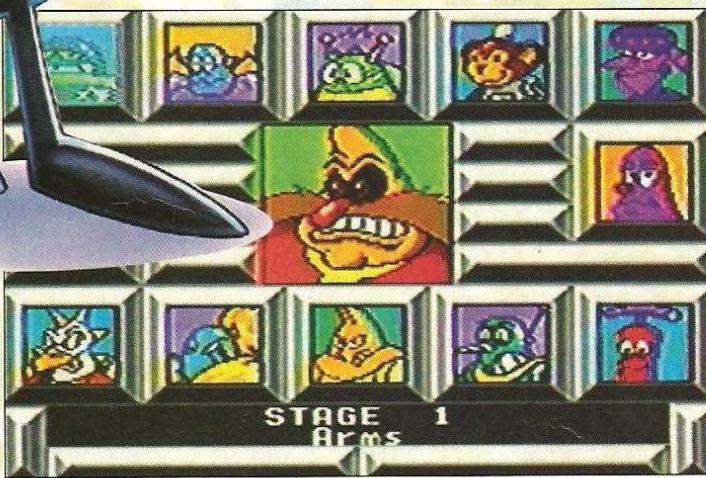
ROBOTNIK



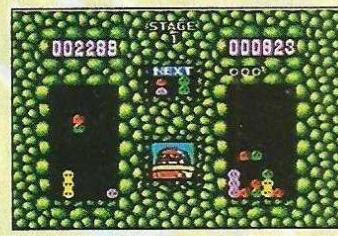
Robotnik quer dominar o mundo com sua "máquina de evaporar feiões"



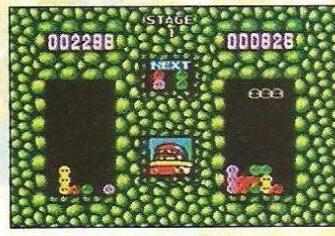
Eis os inimigos que estarão a sua espera



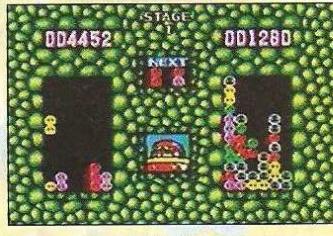
O jogo tem muitas semelhanças com seu principal concorrente, Dr. Mário



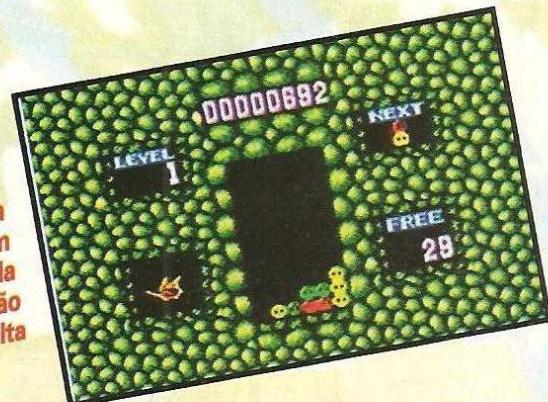
DICA: arme suas peças a fim de mandar mais de cinco feijões para o adversário...



*...e aparecerão feijões
transparentes que atrapalharão
a vida dele*



**Quanto mais feijões
transparentes, mais difícil se
torna a vida dele**



No modo
"Training"
você joga
sozinho em
busca da
pontuação
mais alta



Neste modo você deve apenas fazer aquilo que a fase pede para seguir adiante

DR. ROBOTNIK'S B. MACHINE MASTER	3.0
SEGA	
2 Mega - 12 fases	
2 jogadores simultâneos	
Quebra-cabeça	
GRÁFICO	1 2 3 4 5
SOM	1 2 3 4 5
DIFICULDADE	1 2 3 4 5
FUN FACTOR	1 2 3 4 5

Se você comprou produtos Seara e participou da promoção Ganhe o Game, seu nome pode estar nesta lista.

MINI GAMES: ADENILDE DA SILVA • R. JANEIRO - RJ • ADILSON FERNANDES DE OLIVEIRA • R. JANEIRO - RJ • ALESSANDRA COUTINHO DA SILVA • NITERÓI - RJ • ALESSANDRA GADDE MENEZES • CAMPO GRANDE - MS • ALISSON SILVA DE PAULA • B. HORIZONTE - MG • AMADEU FERNANDES GONÇALVES • R. JANEIRO - RJ • AMÉRICO G. OLIVEIRA • SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP • ANDREIA AVELAR VIANA • OLIVEIRA - MG • ANNA IGNEZ A. CARVALHO • SOROCABA - SP • ANNE MICHELE BAGETTI • R. JANEIRO - RJ • ANTONIO C. AMÉRICO DOS SANTOS • BARUERI - SP • AILIO BOVO NETO • CURITIBA - PR • BEATRIZ DE SELVAGGIO KALIL • GUARATINGUETÁ - SP • CAIO M. F. DOS SANTOS • CHAPECÓ - SC • CARLOS AUGUSTO VIANA • LAGUNA - SC • CARLOS A. LIMA DA CRUZ JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • CARLOS EDUARDO E. FENEZES • CAVALCANTE - RJ • CARLOS ROBERTO LARRUBIA • R. JANEIRO - RJ • CAROLINA SILVESTRIN FÁVARO • SALTO - SP • CAROLINA ZANELLA PRADO SANDRO • S. PAULO - SP • CHRISTOPHER HERNANDEZ RAVAILHE • SOMBRIA - SC • CLAUDIO ANTONIO DA SILVA • DUQUE DE CAXIAS - RJ • CRISTINA MATEUS • HORTOLÂNDIA - SP • DAISY CRISTINA ALVES • B. HORIZONTE - MG • DANIEL DE ABREU FREIRE • CACHOEIRA PAULISTA - SP • DOUGLAS DA SILVA SOARES • S. PAULO - SP • EDINARIA Q. DE ASSIS • S. PAULO - SP • EDUARDO GUEDES PAVÃO • ITABO-RÁI - RJ • ELEANA BRUNOW V. TAKAHARA • CURITIBA - PR • ELEIANE BARBOSA CAVALCANTI • ROCHA MIRANDA - RJ • ELIZABETH MARTINS SERRA • NITERÓI - RJ • EMILO PORTUGAL COUTINHO • S. PAULO - SP • FABIANA CARVALHO MENDES CAMPOS • R. JANEIRO - RJ • FABIO ADINOL DOS SANTOS • GUARATINGUETÁ - SP • FABIO A. DE CARVALHO PIRES • IMBITUBA - SC • FABIO CARLOS XAVIER • LORENA - SP • FATIMA CONCEIÇÃO PENIDO • B. HORIZONTE - MG • FELIPE ALVES DAVI • CAMPO GRANDE - RJ • FERNANDO GUENTHER DOS SANTOS SCHERER • B. HORIZONTE - MG • FERNANDO LUIZ DE SOUZA • JARAGUÁ DO SUL - SC • FLAVIO APARECIDO BRASSOLOTO • SANTA GERTRUDES - SP • FRANCISCO HERRERIAS RICHTER • CAMPINAS - SP • GILDÉTE DE VASCONCELOS MENDES • BSB - DF • GISELE MANCHESKY STEDILE • S. PAULO - SP • GISLAINE REGINA ANTUNES • ARUJÁ - SP • HUANG SHEN • R. JANEIRO - RJ • HUGO AKIRA TOMITA • CURITIBA - PR • IVAN HERICK FERREIRA • LIMEIRA - SP • JACKSON DOUGLAS DE M. MESSIAS • PARANÁ - DF • JESSICA F. DE MOURA • CAMPINAS - SP • JOSÉ EDUARDO B. SCHIENE • ARARAQUARA - SP • JOSÉ MAURÍCIO URES • R. JANEIRO - RJ • JOSUÉ PEREIRA DE FARIA • R. JANEIRO - RJ • LEANDRO D'OLIVEIRA DO REGO • ILHA DO GOVERNADOR - RJ • LEVI DE BARROS JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • LUCAS D. BRISTOT BORGES • CRICIÚMA - SC • LUCIA HELENA ALVES PEREIRA • BETIM - MG • LUIZ HENRIQUE DE CAMPOS • VINHEDO - SP • MARCELO COSTA DA SILVA • SÃO JÓAO DO MERITI - RJ • MARCIO DE MEDEIROS • IMBITUBA - SC • MARGARETE DE FÁTIMA GOMES NUNES • BELO HORIZONTE - MG • MARGARIDA DE JESUS MORAIS NASCIMENTO • S. PAULO - SP • MARIA DE FÁTIMA R. BENDER • LAGES - SC • MARIA J. D'ALESSANDRO NOGUEIRA • B. HORIZONTE - MG



SANTOS • NITERÓI - RJ • CAMPOS • PIRITUBA - SP • LUIZ CARLOS MACHADO • IMBITUBA - SC • LIQUECÍA COSTA VILAÇA • UBERLÂNDIA - MG • MARCELO CARAJILASCO FERRARAZ • SÃO B. DO CAMPO - SP • MARCELO RAMOS RODANTE • S. PAULO - SP • MARCELO RIBEIRO BATISTA • LUZIANIA - DF • MARCIO J. VIEIRA DE SOUZA JR. • LARANJEIRAS - RJ • MARCO WILL FERREIRA • GUARAPARI - ES • MARCOS R. FAGUNDES • BLUMENAU - SC • MARIA ANGELA RIGHETTI MARCONDES • S. PAULO - SP • MARIA AP. DE ALBUQUERQUE • CONS. LAFAIETE - MG • MARIA EDVIGES FAJON BERGAMASCO • ANDRADAS - MG • MARIA EMÍLIA C. ANDRADE • B. HORIZONTE - MG • MARIA MARCIA F. DOS SANTOS • DUQUE DE CAXIAS - RJ • MARILZA DA COSTA SILVA • VILAR DOS TELES - RJ • MARTA JUNQUEIRA FERREIRA • S. PAULO - SP • MERCEDES DA SILVA MEDEIROS • JACAREPAGUA - RJ • MÍRIAM DA SILVA CUNHA • R. JANEIRO - RJ • MONIR CRISTINA S. DE OLIVEIRA GOMES • R. JANEIRO - RJ • MORGANA ANTUNES DA SILVA • IMBITUBA - SC • NELSON RUFINO CORREIA • TUBARÃO - SC • NEUSA MARIA GIMENES BERGAMASCO • PEDERNEIRAS - SP • OSVALDO RODRIGUES DOS REIS • ALFENAS - MG • PABLO PAOLO BALLAÚZ • CURITIBA - PR • PAULO HENRIQUE A. MARQUEZINI • VALINHOS - SP • PETER SILVA JR. • R. JANEIRO - RJ • PRISCILA CABRAL FIGUEIREDO • ENGENHO NOVO - RJ • RafaEL HENRIQUE DIAS • B. HORIZONTE - MG • REGINA LUCIA COSTA MARQUES • INHAÚMA - RJ • RENATO MASSAO FUJIWARA • CURITIBA - PR • RHUAN CARLOS S. SILVA • NITERÓI - RJ • RICARDO DE MATOS ESTEVES • NITERÓI - RJ • RICARDO MARTINS DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • RICARDO MASSONDA ROCHA • CARAPICUIBA - SP • RICHARDSON P. LUCAS • B. HORIZONTE - MG • ROBSON GOMES HALM • JACINTO MACHADO - SC • RODRIGO PIOVEZAN • S. PAULO - SP • ROSALINA G. DO NASCIMENTO • PONTA GROSSA - PR • ROSANGELA X. DE CASTRO S. DE MEDEIROS • SANTOS - SP • ROSELIA P. DA SILVA • CURITIBA - PR • RUBENS ARMOA LOPES • CAMPO GRANDE - MS • RUI RIBEIRO DA SILVA • POCOS DE CALDAS - MG • SHEILA AMENDOLA PANICA • S. PAULO - SP • SILVANA TAGLIATI • S. PAULO - SP • SILVESTRE SIVEK • CURITIBA - PR • SONIA AP. DE ALMEIDA VIEIRA • ITARÉ - SP • SORAIA WRONSKI DA SILVA • TUBARÃO - SC • SYLVIO MONTEIRO • R. JANEIRO - RJ • TADEUS A.C. FERREIRA • MATÃO - SP • TALITA P. SENISE • S. PAULO - SP • TASSIA SANCHES ZAGGION • SANTOS - SP • TIAGO FELIPE TRAPP • JARAGUÁ DO SUL - SC • TIAGO RIBEIRO DOS SANTOS • PIRACAJA - SP • VALERIA DE ALMEIDA LEITE • R. JANEIRO - RJ • VANESSA NEVES CORREA • CURITIBA - PR • VANIRA ROBERTO BRAGA • R. JANEIRO - RJ • VITOR ANDRADE MOURO • SAMAMBAIA - DF • VITOR BOROSO QUINET • B. HORIZONTE - MG • WAGNER MOREIRA BONI • CARAPICUIBA - SP • WANDA RAPOSO DA COSTA • NITERÓI - RJ • WELLINGTON NEVES CORREA • CURITIBA - PR • WILLIAN MÁRCIO DE ARAÚJO FILHO • B. HORIZONTE - MG • WILMA RODRIGUES BOTÃO • OLARIA - RJ • YARA MASSAE KONO • S. PAULO - SP.

TEQ Toy

Todos os sorteados receberão os prêmios em suas residências.



Gostinho de coisa boa

ARCADE



Por Baby Betinho

A Capcom continua apostando na sua fórmula de sucesso esquema Final Fight. **Final Fight** foi protagonizado por pessoas comuns, **Captain Commando** veio na linha dos super-heróis, **Alien VS Predator** apelou para os monstros do cinema e esse **Powered Gear (Armored Warriors** nos EUA e Brasil) mostra quatro robôs com armamentos pesados.

GUERREIROS DE AÇO

Com isso o clima fica bem metálico. Cada robô tem sua característica e pode usar diversas armas, ou melhor, braços. Além de braços, tem partes que compõem as pernas: Treads (tipo tanque), Power Bug (4 pernas) e Turbo Jet (flutuante). Os sub-weapons são armas capazes de pulverizar todos que estiverem por perto. Eles aparecem frequentemente, portanto não é necessário ficar guardando para o mestre. Claro, apertar 2 botões ao mesmo tempo resulta num golpe invencível, mas com consumo de energia. Mas a



Prepare-se: a pancadaria não é coisa de iniciante

diferença agora é que são 2 ataques desse tipo. Os golpes de soco podem variar conforme o direcionamento do controle. Essa parte lembra **Knights of the Round**. Os mestres são absurdamente grandes

(raramente se vê sprites desse tamanho em jogos). Mas não se preocupe, seu robô não ficam atrás: quando chegar nestes mestres você pode se juntar a um robô-mãe e se tornar até maior que seus inimigos. É uma zona só!

POWERED GEAR



Cada robô tem um tipo de sub-weapon capaz de pulverizar quem chateá-lo



Os mestres são enormes, mas você pode até ficar maior do que eles



POWERED GEAR

4.3

ARCADE

CAPCOM

N/D Fases

Até 3 jogadores

Luta / Ação

GRÁFICO	5
SOM	5
DIFÍCULDADE	5
FUN FACTOR	5

1 2 3 4 5

BRAÇOS E PODERES DOS ROBÔS



BLODIA



REPTOS

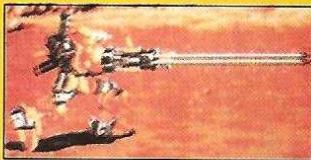


GULDIN



FORDY

ATAQUE DE LONGA DISTÂNCIA



ATAQUE AÉREO



Quantidade de sub-weapon:
normal

Arma preferida: Drill

Quantidade de sub-weapon:
pouco

Arma preferida: Spark

Quantidade de sub-weapon:
muito

Arma preferida: Claw

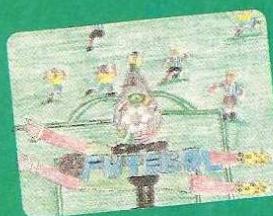
Quantidade de sub-weapon:
pouco

Arma preferida: L-Blade

Master System®



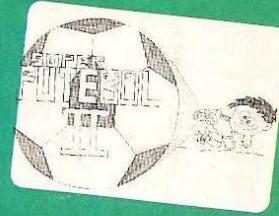
CONCURSO FAÇA SUA TELA.



Rafael João Leal
Camargos
Contagem - MG



Guilherme C. R. Dionizio
Santos - SP



Euler Moisés Souza Melo
São Bernardo do Campo - SP

Estas são as telas de apresentação que foram escolhidas na última 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! Parabéns para eles. E para todo mundo que fez bonito nesse super Concurso!

SEGA

TEC TOY

**ELES
FIZERAM A
TELA
E GANHARAM.**

Caldeira Final

Moçada, o bicho está pegando pesado nos ringues. Quem não estiver a fim de beijar a lona nessa modalidade de luta livre que vai tomar conta dos ringues da cidade!

Por Baby Betinho

RING SLAMMASTERS II DESTRUCTION



O TAMANHO DOS CARAS E SEUS GOLPES DETONANTES

SLAMKOVICH

"The Rockin' Ruskie"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"
Peso: 264 libras
Naturalidade: Kiev, Rússia
Ataque Favorito: Backfire Bomber
Curiosidade: gosta de Heavy Metal americano

GOLPES:

Sonic Fist: pressione P repetidamente.
Leg Grinder: ↓ ↵ ← + K
Trinity Wave: ↓ ↵ → + P
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↵ ← + G

GUNLOC

"The Loose Cannon"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"
Peso: 276 libras
Naturalidade: Slam Town, USA
Ataque Favorito: Grand Slam
Curiosidade: dizem que já foi um Street Fighter

GOLPES:

Sonic Fist: pressione P repetidamente
Leg Grinder: ↓ ↵ ← + K
Crescent Slash: → ↓ ↵ + K
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↵ ← + G

ONI

"The Great ONI"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'0"
Peso: 221 libras
Naturalidade: Osaka, Japão
Ataque Favorito: The Black Crane
Curiosidade: Mescla arte marcial e luta livre

GOLPES:

Cyclone Kick: P P ou K K
Ki-Zan: ↓ ↑ + K
Snarling Dragon: ↓ ↵ → + P
Stun Poison: ← → + P
Neck Wrecker (após agarrar o oponente): G

TITANIC TIM

"The Battleaxe"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 7'9"
Peso: 432 libras
Naturalidade: Londres, Inglaterra
Ataque favorito: The elevator
Curiosidade: odeia pessoas pequenas.

GOLPES:

Tsunami P P ou K K
Elephant Bomb: ↓ ↵ ← + K
Mountain Crusher: ↓ ↵ → ↑ + P
Titan Breaker (após agarrar o oponente): ↓ ↵ ↑ + G

EL STINGRAY

"The Heartbreaker"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 5. 6"
Peso: 163 libras
Naturalidade: Acapulco, México
Ataque favorito: The Hammerhead
Curiosidade: se dá bem com as mulheres

GOLPES:

Jalapeno Comet: ↓ ↵ → + P
Meteoric Southern Cross: P P
Spiral Moon: K K
Atomic Driver (após agarrar o oponente): → ↓ ↵ ↑ + G



Trinity Wave: não há quem não trema com esse golpe



Crescent Slash: essa lua crescente é capaz de fazer beijar a lona



Cyclone Kick: pelas barbas do profeta! O que é isso?



Titan Breaker: isso vai além da capacidade humana de apanhar



Spiral Moons: - ele me fez ver estrelas, disse Ortega

MIKE HAGGAR

"The Uncil Servant"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'7"
Peso: 309 libras
Naturalidade: Nova York, EUA
Ataque Favorito: The Pothole plunger
Chefão de Plugger City, adora arrebentar Punks

GOLPES:

Spinning Clothes Line: P P ou K K
Angry Hammer: $\leftarrow \rightarrow + P$
Violent Ax: $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Spinning Pile Driver: (após agarrar o oponente) G



Hmmrrrrroar: vai parecer que um Scania passou por cima

ALEXANDER

"The Grater"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"
Peso: 359 libras
Naturalidade: Kentucky, USA
Ataque favorito: The Rolling Wrecker
Açougueiro de dia, "Grater" à noite

GOLPES:

Patty Cake Slap: aperte P repetidamente
Knuckle Gust: $\leftarrow \rightarrow + P$
Death Feather Rain: $\downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Tornado Toss (após agarrar o oponente): $\rightarrow \uparrow \uparrow + G$



Death Feather Rain: uma arma terrível contra qualquer um

KING RASTA

"Mon"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"
Peso: 331 libras
Naturalidade: Venice Beach, Califórnia
Ataque Favorito: The Rasta Raker
A semelhança com um macaco não é casual

GOLPES:

Jungle Fever: $\leftarrow \rightarrow + P$
Wild Tackle: $\downarrow \uparrow + P$
Jungle Climb: $\downarrow \uparrow + K$
Monkey Helper: $\downarrow \uparrow + P$
Dreadlock Drop (após agarrar o oponente): $\downarrow \uparrow + G$



Além de tudo, o sujeito tem o reino animal a seu lado

JUMBO JACK

"Flap"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'7"
Peso: 441 libras
Naturalidade: Yellow Knife, Canadá
Ataque Favorito: Patty Flipper
Para ele, não há ninguém mais forte

GOLPES:

Pancake Poison: PP ou K K
Ballon Missile: $\leftarrow \rightarrow + P$
Hell Burner: $\downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Big Belly Swing (após agarrar o oponente): $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + G$



Cuspir fogo desse jeito nem o dragão de São Jorge



THE SCORPION

"The Master Assassin"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'2"
Peso: 231 libras
Naturalidade: desconhecida
Ataque Favorito: Death Sting
O líder da BWA. Ataca impiedosamente

GOLPES:

Death Spiral: P P ou K K
Tiger Fang: $\leftarrow \rightarrow + K$
 $K3: \downarrow \uparrow + K$
Shaft Harrier: $\downarrow \uparrow + K$
Slam Stand (após agarrar o oponente): $\uparrow \downarrow + G$



Ele gosta de dar porrada até mandar os inimigos para o inferno

THE WRAITH

"The Death Stalker"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 7'2"
Peso: 351 libras
Naturalidade: Nova Delhi, Índia
Ataque Favorito: Neck Smasher
Tem um estilo pode ser definido como...mortal!

GOLPES:

Burning Dead: P P ou K K
Meat Grinder: $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + K$
Bloody Snake: $\downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Lucifer Drop (após agarrar o oponente): $\rightarrow \uparrow \uparrow + G$



Santa Serpentel Parece que os demônios saem pela boca do cara

RIP SABER

"The Battle Charger"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'4"
Peso: 297 libras
Naturalidade: Sidnei, Austrália
Ataque favorito: Trench Bomb
Para ele, a vitória só é total se matar o outro

GOLPES:

TNT Buster: $\downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Carnage Saber: P P ou K K
Flashnauts: $\leftarrow \rightarrow + P$
Fatal Air Raid (após agarrar o oponente): $\downarrow \uparrow + G$



"De meu campo de batalha ninguém sairá com vida"

BLACK WIDOW

"Doom Weaver"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"
Peso: 209 libras
Naturalidade: Hanover, Alemanha
Ataque favorito: Web Dance
Une a graça dos golpes à destruição

GOLPES:

Halcyon Blade: $\downarrow \uparrow \rightarrow + K$
Rising Cutter: $\rightarrow \downarrow \uparrow + P$
Tarantula Wer: $\downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Vortex Fall (após agarrar o oponente): $\downarrow \rightarrow \uparrow + G$



"O facão do Guile já era! Quer dar uma conferida?"

VICTOR ORTEGA

"The Overlord"

CARACTERÍSTICAS:

Altura: 6'6"
Peso: 344 libras
Naturalidade: desconhecida
Ataque favorito: Max Back Breaker
Banido de um grande campeonato, volta

GOLPES:

Aura Fire: $\leftarrow \rightarrow + P$
Knuckle Big Bang: $\downarrow \uparrow \leftarrow \uparrow + P$
Aura Bust: $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow + P$
Muscle Bomber (após agarrar o oponente): $\leftarrow \downarrow \leftarrow + G$



Aura Bust: as forças dos deuses parecem sair de sua mão

ESPORTE TOTAL

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

3DO

MEGA RACE

Shooter com pistas futurísticas traz 8 máquinas destruidoras

As comparações são inevitáveis com o **Crash Burn**. Bem, neste ponto eu sou conservadora, prefiro o **Crash**. O visual é bem parecido: 14 pistas-fases futurísticas e oito máquinas envenenadas com alto poder de destruição. A diferença está na jogabilidade - aqui não importa a corrida e sim o número de carros que você destrói. O que era simulador, virou um shooter básico. Mais exatamente, você tem um determinado número de voltas para acabar com os carros que disputam a pista com você. Este número cresce de



Para o vencedor, alguns prêmios, como um relógio

acordo com o seu desempenho. O visual supera de longe o antigo Crash. Outro ponto de destaque é som do 3DO, algo verdadeiramente de enlouquecer. **Mega Race** não é um jogo recomendável para cardíacos e hipertensos!



Catorze pistas com cenários futurísticos esperam por você



DICA: não deixe o adversário ficar atrás de você. Assim que ele passar atire nele por trás



No espaço, ninguém vai ouvir seus gritos!



Essas são seis das oito máquinas que você pode escolher para os pegar

MEGA RACE
Toulworks

3.5

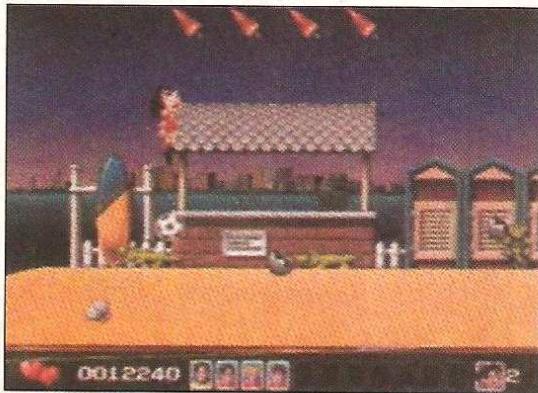
CD	Fases: N/D	Bateria
1 Jogador	Corrida	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

SOCER KID

Versão para CD não tem inovações em futebol que rola longe dos estádios

Tudo o que você podia esperar de um bom jogo de futebol, não está neste cart. Gramados, dribles, times, gols...nada disso. Soccer Kid é um side-

scrolling tradicional com motivos futebolísticos. O protagonista é um artilheiro que usa como arma uma bola para atingir os inimigos. A história é bizarra: uma nave alienígena tenta roubar a taça do campeonato. Ao ultrapassar a atmosfera sofre uma explosão. Os pedaços da taça ficam espalhados. Cabe a você, aprendiz de Romário, resgatá-los.



Diferente de um belo gramado? É verdade, aqui a ação acontece longe dos estádios de futebol



O guri com cara de Maradona usa a bola como arma

SOCER KID
3DO Company

28

CD	Fases: 28	Continues
1 Jogador	Aventura	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor	1 2 3 4 5	



BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente



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

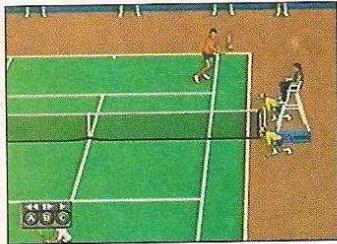
**ENVIAMOS POR VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL**

MEGA

INTERNACIONAL TOUR TENNIS

Boas instruções e grandes nomes do tênis em game cheio de novidades

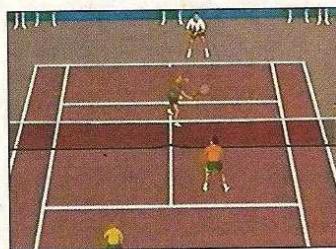
Quem assina este tênis para Mega Drive é a Electronic Arts, que goza de excelente reputação em games esportivos. É um jogo completo na modalidade, com muitas opções. Os novatos na raquete devem escolher o modo practice, que traz instruções detalhadas por um cobra no assunto: o técnico Vic Braden. O próximo passo é escolher o tenista favorito entre um time de campeões de todos os tempos: Bjorn Borg, Ivan Lendl etc. A decepção fica por conta da não inclusão das campeãs da bolinha no jogo. O diferencial deste



Quando houver um lance duvidoso, use o replay, mudando o ângulo de visão



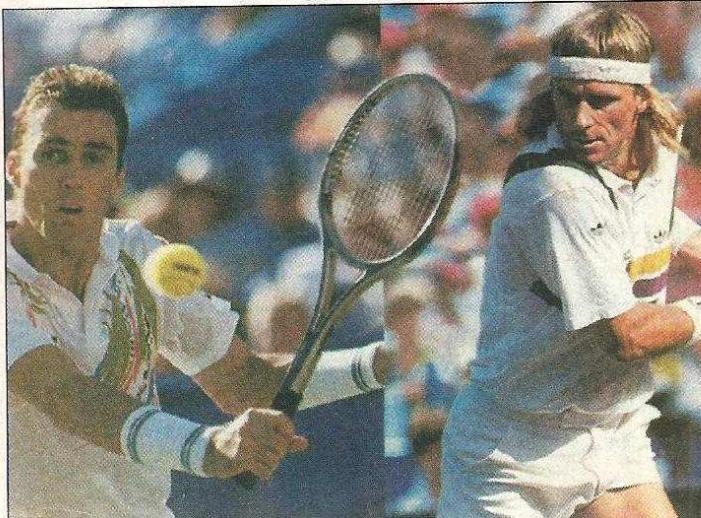
Até 4 pessoas podem jogar com os melhores jogadores de todos os tempos



No jogo de duplas usa-se a quadra inteira. Treine o seu jogo de rede

tênis é a compatibilidade com o 4 Way Play. A opção duplas está presente em grande estilo, na parte mais intrigante de International Tour Tennis. Algumas inovações que merecem destaque são o original Power Meter (uma faixa mais escura na raquete) e o acesso às opções, facilitado por janelas. Boa novidade para os atletas do joystick.

INTERNAT. TOUR		EA Sports	
16 Mega	Fases: N/D	Password	3.3
4 Jogadores	Tênis		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor	1	2	3
	4	5	

**3DO**

WAIALAE GOLF

Saiba de onde vem o vento e arrebente com tacadas de prima!!

Golfe é um esporte bacana, para os bacanas! Para os famintos por diversão, só resta uma solução para curtir as delícias deste jogo: investir neste CD para 3DO. Tá certo, Lord, o preço não é bolinho, chega a desaninar... Vale economizar alguns reais para comprar a realidade deste CD, saca só: **Waialae Golf** é a continuação do **Pebble Beach Golf**, que a **SuperGP** mostrou para

você na edição número 5. Tanto a jogabilidade como o acesso do CD estão bem mais rápidos e as opções record e estatística muito mais complexas. Só isso já fez a cabeça deste plebeu que vos fala! Mas a coisa não pára por aí, os gráficos mudaram radicalmente, com cores vivas. Os controles continuam basicamente a mesma coisa. Você escolhe o taco, direciona a favor ou

WAIALAE GOLF		T&E Soft	
CD	Fases: 18	Bateria	45
1 a 4 Jogadores	Golfe		
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor	1	2	3
	4	5	



Você pode mudar o nome dos jogadores



Há sempre uma demo que apresenta o buraco

contra o vento, mede a intensidade da tacada de acordo com o terreno e tenta encaçapar. Para quatro jogadores se esbaldarem de tanta alegria. Falei?



Continua a dificuldade para acertar a tacada



SUPER PUNCH-OUT

Calce as luvas e prepare os punhos, porque o pau vai cantar solto

Uma perguntinha: o que George Foreman, Larry Holmes, Roberto Duran e Punch Out têm em comum? Simples. São todos grandes campeões que se retiraram dos ringues e depois decidiram retornar ao boxe. Só que entre eles apenas dois estão no auge da forma, o vovô campeão George Foreman e o velho Punch Out, que consegue um retorno triunfal nessa versão para SNes.



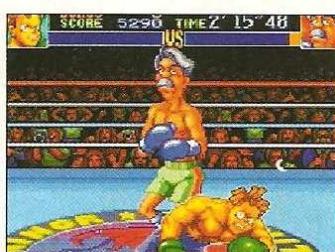
DICA: no caso de você conseguir bloquear o flying kick de Dragon Chan, ele vai tentar atingi-lo com chutes parados

DICA: Masked Muscle pode ser facilmente atingido pouco antes de ele dar sua cabeçada

DICA: o seu Super Soco é lento, então tenha cuidado para não se expor ao usá-lo

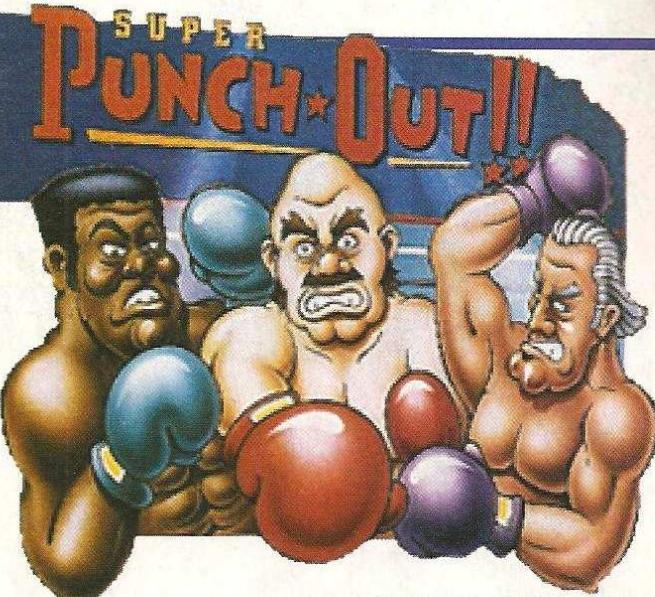
NOSTALGIA

Se você já calçou as luvas de Punch Out nos arcades ou no Nintendinho interrompa a leitura nesse instante e vá correndo comprar essa versão para SNes. Você terá 16 lutadores doidões, alguns chegados num bom gole ou outro tipo de extravagâncias. Mas o



Gabby tem a cabeça fraca, mas contra-ataca com golpes contínuos na cabeça

que se poderia esperar de caras que são capazes de entrar numa luta onde não existem regras? A jogabilidade pode ser resumida como um olho roxo. Você troca porradas com um sujeito bem na sua frente. Assim que a ação se inicia seu personagem fica meio transparente, possibilitando que você enxergue os movimentos de seu adversário. Você pode basicamente aplicar jabs, socos, esquivar-se para os lados, abaixar-se e bloquear pelo alto. Se você acertar o adversário o bastante e conseguir evitar



seus ataques é possível acumular energia para adquirir quatro tipos de golpes mais poderosos e capazes de jogar o adversário na lona, como o uppercut, o uppercut rápido, o gancho e o gancho rápido. Mas se existe uma falha no arsenal de Punch Out, esta é a ausência de um modo para dois jogadores fácil de usar e mais direto. Não existe nenhuma maneira de enfrentar um amigo e amassar seu nariz. O que é possível consiste em manter

um revezamento entre quem vai à luta e a comparação possível se restringe aos recordes. Mas isso é complicado, pois é preciso inclusive resetar o jogo. O ponto alto é mesmo o humor corrosivo, que se inicia com os gráficos, que são absolutamente escrachados, assim como os personagens. Como não poderia deixar de ser, os quatro circuitos de luta - Minor, Major, World e Special - apresentam adversários progressivamente mais fortes. Soa o gongo!



DICA: veja a estratégia do adversário nos balões quando ele vai ao corner

SUPER PUNCH-OUT			4.5
Nintendo			
24 Mega	16 oponentes	Bateria	
1 Jogador			
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor	1	2	3
	4	5	



SUPER GP DICAS

MEGA

THE INCREDIBLE HULK



ATACK ESPECIAL

Para fazer o *Sonic Clap*, pressione simultaneamente os botões A, B e C.

Para fazer o *Shoulder Charge*, pressione PF, PF, C e PF.

Para fazer o *Jump Stomp*, pressione B, e direcione para B enquanto estiver no ar.

Para fazer a *Ball Mash*, agarre seu inimigo, PF, rotacione o direcional em 360° e aperte o botão A. Quando seu inimigo for atingido pela bola, pressione o botão A para dar um efeito no estilo de boliche.

A COISA ANDA DIFÍCIL PARA VOCÊ? NÃO SE DESESPERE. SUPERGP DICAS NA CABEÇA

MEGA

NÍVEL BARRA PESADA



MEGA

CONTRA: HARD CORPS

FINAL SECRETO



Na fase três, você pode acessar uma área secreta que o levará possivelmente até o final do jogo. Quando você

WIZ' N' UZ

Para jogar no nível "Super Wizard", mantenha pressionados os botões A, B e C e aperte o Start duas vezes, quando o logo da Sega aparecer. Você ouvirá um "Yeah". Vá ao menu de opções e escolha o difícil. Você vai achar o modo "Super Wizard".

SNES

POWER RANGERS PASSWORDS

Fase 2: 3847
Fase 3: 5113
Fase 4: 3904
Fase 5: 1970
Fase 6: 8624
Fase 7: 2596
Chefe 1: 0411
Chefe 2: 1007
Chefe 3: 1212

MEGA

DUNE -THE BEATLE PASSWORDS

HOUSE HARKONNEN

Missão 1: DEMOLITION
Missão 2: SPICESATYR
Missão 3: BURNINGSUN
Missão 4: DARKHUNTER
Missão 5: EVILMENTAT
Missão 6: ITSJOEBWAN
Missão 7: DEVASTATOR
Missão 8: DEATHRULER

HOUSE ORDOS

Missão 1: DOMINATION
Missão 2: SPICESABRE
Missão 3: ARRAKISSUN
Missão 4: COLDHUNTER
Missão 5: WILYMENTAT
Missão 6: SLYMELANIE
Missão 7: STEALTHWAR
Missão 8: POWERCRUSH

SNES

STUNT RACE FX



MUDE A VISÃO

Para mudar para a visão das fases bônus, tente

este truque esperto. Comece uma partida em qualquer modo. Pressione Start para pausar o jogo. Aperte select e você terá uma pausa na animação. Depois, pressione os botões L, R, L, R, L, R, L, R. Despouse o jogo e você terá uma nova visão da corrida.

SEGA CD

MECH WARRIOR

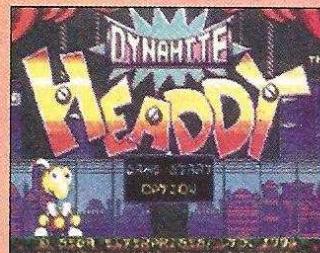
INVENCIBILIDADE



Comece um jogo normal e pressione Start para pausar. Agora, aperte os botões A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Se você fizer o truque corretamente, a palavra "Invencible" vai aparecer na tela. Despause o jogo, e seu Mech estará invencível.

MEGA

DYNAMITE HEADY



Na tela título, aperte Start uma vez para fazer aparecer as opções GAME START e OPTION. Digite o comando C, A, ←, →, B quando...

SELEÇÃO DE FASE

CHECK UP

...o cursor estiver posicionado em GAME START. Isso permite escolher a fase inicial desejada.

...o cursor estiver em OPTION. Você poderá ver os quadros de animação com o direcional. Use A + direcional para mudar a cabeça.

NEO GEO

KING OF FIGHTERS 94

TODOS OS GOLPES SECRETOS

Para usar esses golpes é necessário ter power cheio ou estar a menos 25% da energia total (a barra começa a piscar)

TIME JAPÃO

KYO - Orotinagui - ↓↙←↖↓↘→ + C
BENIMARU - Rai Koh Ken - ↓↘→↓↙ + C
GORO - Hell Drop - →↘↓↙←→↘↓↙← + C (perto)

TIME USA

HEAVY D. - D. Crazy - ↓↘→↘↓↙← + C
LUCKY - Hell Bound - ↓↙←↖→ + BC
BRIAN - Big Bang Tuckle - ↓↙←→↘↓↙← + C

TIME BRASIL

HEIDERN - Final Bringer - (c) ←↖↑↓ + BC
RALF - Vulcan Punch - (c) ↙↖ + C
CLARK - Argentin Back Breaker - →↘↓↙←→↘↓↙← + C (perto)

TIME CHINA

ATHENA - Shining Crystal Bit - ←→↘↓↙←↖ + BC
KENSOU - Sheng Long Kick - ↓↘→↖← + D
CHENG - Gou Ran Enpou - ↓↘→↓↙ + C

TIME CORÉIA

KIM - Hououkyaku - ↓↙←↖→ + BD
CHAN - Crazy Mace - ↓↘→↘↓↙← + C
CHOY - Vacuum Slash - (c) ←↖↓↑ + BC

TIME ITÁLIA

TERRY - Power Geyser - ↓↙←↖→ + BC
ANDY - Tcho Reppadan - (c) ↓↘→ + BD
JOE - Screw Upper - →↖↓↙ + BC

TIME MÉXICO

RYO - Ryuko Rambu - ↓↘→↘↓↙← + C
ROBERT - Ryuko Rambu - ↓↘→↘↓↙← + C
TAKUMA - Ryuko Rambu - ↓↘→↖← + AC

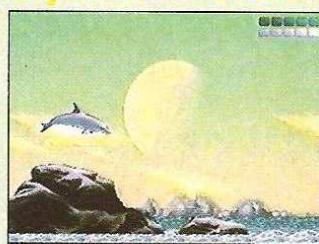
TIME INGLATERRA

YURI - Hien Houou Kyaku - →↖←→↘↓↙ + BC
MAI - Super Shinobi Bati - →↖→ + BC
KING - Illusion Dance - →↖←→↘↓↙ + BD

MEGA

ECCO THE DOLPHIN II

FAÇA O QUE QUISER



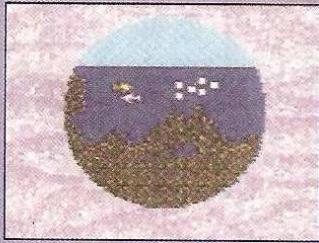
No jogo, pause quando Ecco ficar de frente para a tela. Aí pressione A, B, C, B, C, A, C, A, B. Uma tela de debug irá aparecer. Veja o que elas fazem:
Stage Name - seleciona fase

Sound Number - seleciona a música
Musiv Tempo - muda o tempo da música
Message Test - teste de mensagem, fala
Unlimited Life - invencibilidade
Telereporter X - faz Ecco aparecer na coordenada horizontal colocada
Telereporter Y - faz Ecco aparecer na coordenada vertical colocada
Dê Start para confirmar as mudanças.

MASTER

ECCO THE DOLPHIN

DOMINE O JOGO



Durante a tela do mapa, digite →, 1, 2, 1, 2, ↓, 2, ↑. Aparece a tela de debug. Veja

o que elas fazem:

Level - seleção de fase
Sound - seleciona o efeito sonoro
Music - seleciona a música
Message - teste de mensagem, fala
Unlimited Life - invencibilidade
Key for All - permite avançar sem os cristais "chave"
Dê Start para confirmar as mudanças.

SNES

FATAL FURY SPECIAL

GOLPES NA MANHA

Com qualquer personagem, carregue chute forte por mais de 5 segundos. Solte o botão e um especial será acionado. Dependendo do tempo de carregamento o golpe varia.



SUPER GP DICAS

MEGA

AYRTON SENNA GAME OVER

Para assistir às cenas finais de Super Mônaco GP II, selecione o "World Champion" e entre no password com a senha "Cham-pion".

MEGA

WORLD CUP SOCCER PÊNALTIS

Escolha a opção "World Cup". Logo após, entre com a password:

PKAA AAAA
AAAA AAAA
AAAA AAAA

Selecione depois o exhibition, escolha os times e jogue.

SEGA CD

REVENGE OF THE NINJA MAIS OPÇÕES

Simples! Basta usar esta sequência quando estiverna tela Game/Start/Options:
→ ← ↑ ↓ → ←

MEGA

WIZ N'LIZ PASSWORD FINAL

Para chegar à última fase de Wiz N' Liz, digite este código: QCFT BBDD. Depois, é só esticar a rede.

MEGA

JENNIFER CAPRIATI'S TENNIS NOVOS PERSONAGENS

Coloque no Password o código GRAND SLAM. Com isso, você terá a criação de mais personagens de diferentes sexos, mais atributos e um level a mais de dificuldade.

MEGA

FLASH BLACK ANDE DENTRO DAS PAREDES

Fique atento: esta dica pode fazer com que você morra ou mesmo dar "pau" no jogo quando. Isso tudo na hora em que você estiver quase chegando lá. Mas, caso dê certo, você não irá se arrepender. Ande em direção à parede e segure o botão A. Rapidamente, dê mais um toque em direção à parede e quando estiver bem perto dela, mova o direcional para trás. Seu personagem vai virar sem encostar na parede e entrará nela. Esta dica só pode ser utilizada se você estiver em paredes que não contenham cenários.

MEGA

ROLLING THUNDER PARA JOGAR COM A MULHER

Para conseguir jogar com a mulher, entre com a password GREED e divirta-se.

MEGA

WORLD CHAMPIONSHIP 94 PASSWORDS

Brasil Vs Camarões
LTHJIYCSEPPWX

Brasil Vs Suécia
FZSZBSYEXITKAKE

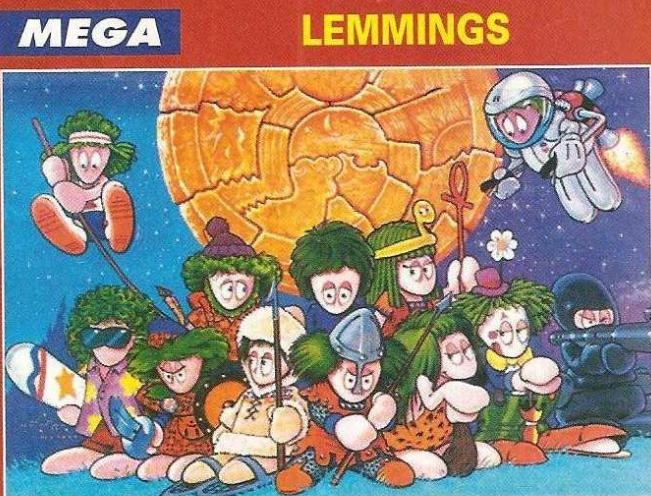
Brasil Vs Nigéria
LEHCSLYXGWGJBTF

Brasil Vs Holanda
UWYFWRKEFXEXXTPH
LLH

Brasil Vs Rússia
SPTRSWHSGSVJKRKR
EJWZK

Brasil Vs Itália
JBAZCOJJXXZETOOCV
OKCBKS

Final do Jogo
LXYHKZSPYBXLUTIGSJ
XRTWGHC



MEGA

SELEÇÃO DE FASES

Segure A e B ao mesmo tempo e ligue o console no logotipo da SEGA. Gire o direcional 360° no sentido horário. Depois de três voltas ouve-se um som

estranho que quer dizer que a dica deu certo. Selecione "New Level" na tela título e quando aparecer a tela da fase coloque ← ou → para escolher a fase.

SEGA CD

JURASSIC PARK VEJA AS CENAS DO FILME

É só ter a Big Rock e o cartão branco. Vá para o visitor center e coloque-os no Computador Central.

MEGA**GENERAL CAOS SERVIÇO MÉDICO**

No controle 1, aperte A e C; no 2, aperte B e segure ↓.

BATALHA AVANÇADA

No controle 1, aperte A e C e segure ↓; no 2 aperte somente o B.

SUPER ESCALA DE GUERRA

No controle 1, use A, C e segure ↓. No 2 segure o botão B.

**PC
DOOM****MODOS LOUCOS**

No jogo, digite:

IDQD - Invencibilidade
IDKFA - Armamento Completo
IDCLEV + n° da fase - fase
indicada.

IDSPISPOPD - Ghost Mode

Na tela do mapa:

IDDT - para ver o mapa completo

MEGA**WIMBLEDOM TENNIS****PASSWORDS**

Semifinal: G. Camus
357-640-667

Final: S. Evans
370-297-307

SNES SUPER SLAP SHOT**JOGADORES INVERTIDOS**

Este estranho código para o Super Slapshot permite a você jogar a partida com os jogadores de cabeça para baixo! Ao começar a partida, selecione a opção password e entre com: ".SCH.R". Depois escolha entre os modos Exhibition ou Tournament e selecione qualquer um dos times. Quando recomeçar o jogo, prepare-se para a grande surpresa! Não beba nada antes, você pode passar mal!

**PC
DOOM****MODOS LOUCOS**

No jogo, digite:

IDQD - Invencibilidade
IDKFA - Armamento Completo
IDCLEV + n° da fase - fase
indicada.

IDSPISPOPD - Ghost Mode

Na tela do mapa:

IDDT - para ver o mapa completo

**LOCAÇÃO E VENDA**

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

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

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR**GAMES & MULTIMÍDIA**

A mais completa locadora de games do Brasil, mudou de nome para ficar ainda melhor

*Os mais recentes lançamentos:
Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO,
e CD-ROM.
E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.*

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progamed Tatuapé)

SUPER GP DICAS

SEGA CD

BRUTAL



UM CÓDIGO PARA DETONAR NO KARATÊ

Você não precisa ser o Bruce Lee para se tornar um craque em karatê. Faça este código na tela título: $\uparrow \downarrow, A, B, C, C, B, A, \downarrow \uparrow$. Ao escolher seu personagem você contará com a opção de Karatê Croc. É só detonar.

SNES

YOGI BEAL SELEÇÃO DE FASE

Na tela título entre com este longo código no controle 1: $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow, Y, B, \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow, B, Y, \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$. Pressione Start. A partir deste momento você escolhe qualquer uma das cinco fases. Boiada!

JAGUAR

SEQUÊNCIAS PARA INVENCIBILIDADE, SOUND TEST ETC.

Qualquer um destes truques pode ser repetido na mesma sequência de números.

INVENCIBILIDADE

Pressione 4, 6, 6, 8 no teclado numérico. Você se tornará invencível!

DEBUG MODE

Pressione 4, 8, 8, 7 no teclado numérico. Ao terminar, você poderá editar missões e outros elementos do jogo.

TERMINAR A FASE

Pressione 4, 7, 8, 6 no numérico e passe de fase.

SELEÇÃO DE FASE

No menu principal, pressione 1, 3, 7, 9 simultaneamente. Selecione a missão 3,

WOLFENSTEIN 3-D

estágio 5, e missão 6 estágio 7, para ter acesso às fases secretas.

SOUND TEST

Pressione a tecla # na tela da cara de bola e recomece o jogo. Armas e chaves: 4, 9, 9, 6. E você terá 999 ammo, todas as armas e algumas chaves.



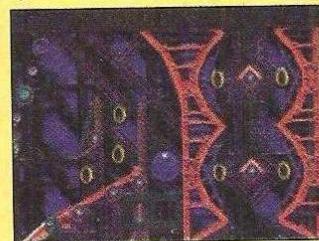
MEGA

SONIC SPINBALL

SELEÇÃO DE FASES



Entre na tela de Options e aperte Start na tela título



Comece na fase que quiser

Primeiro passo é acessar o options da tela título. No menu de opções, pegue o

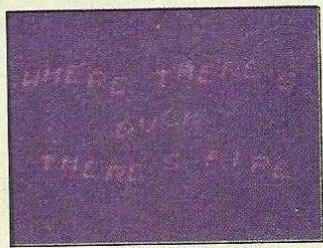


No menu de Options, use o código para ouvir o som

controle 1 e pressione os botões nesta ordem: A, \downarrow , B, \downarrow , C, \downarrow , A, B, \uparrow , A, C, \uparrow , B, C, \uparrow . Se você fizer corretamente, ouvirá um som especial. Volte para a tela título e mantenha pressionado o botão A apertando em seguida o Start para a fase 2, e B. Pressione Start para a fase 3, C e Start para a fase 4.

SNES

DAFFY DUCK 50 VIDAS



Comece um novo jogo. Na tela em que estiver escrito "Where There's Duck There's Fire", pressione $\leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, Y, A, B$ e X. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá a voz do Patolino dizer "Mother". Quando ouvir, fique tranquilo, você terá 50 vidas. Parabéns!

SNES

DOUBLE DRAGON V

Estes códigos serão imprescindíveis para a galera que se amarra em Double Dragon V, este jogo de luta único. Para acioná-los, a primeira coisa que você tem de fazer é chamar a tela de Menu (Tournament, VS Battle etc). Entre com esse código no controle 1.

Lute como Shadow

Master ou Dominique:
L, R, ↑, L, L, ↓, R, R

Dois pontos de atributo extras:
L, L, L, R, L, R, L, R

Quatro pontos de atributo extras
↑, →, ↓, ←, ↓, →, R

Seis pontos de atributo extras:

→, ↓, ←, ↑, →, L, R,
L, R, L, R

Nove continues:
←, →, ←, →, L, L, R, R, R

Sem tontear:
↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑,
R, R, L

Sem arremessos:
R, →, L, L, ←, ←, R, R

MEGA

JUNGLE BOOK

SELEÇÃO DE ESTÁGIO



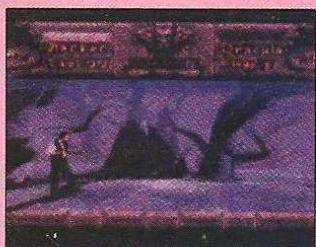
O primeiro código serve para mudar de fase no jogo. Logo após o início do jogo pressione Start para pausar. Aí, entre com o código: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Você ouvirá uma risada e

Mowgli dirá "Yeah"! Feito isto, você passará para a próxima fase. Para somar dez segundos extras ao seu tempo é só pressionar Start durante a partida e entrar com: A, B, B, A, A, B, B, A.

SEGA CD

DRACULA

99 VIDAS

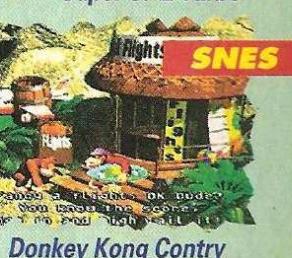


Espere até a tela de introdução passar. Quando aparecer na tela a palavra Beware, utilize este código: A, ←↑, C, A, →↓. A confirmação do truque será dada com a

aparição de uma borda branca na tela. Comece uma partida normalmente. Pressione o botão A e Start ao mesmo tempo para pausar o jogo. Aperte o botão Start novamente e, ao despausar, você contará com 99 vidas! Em qualquer momento do jogo você pode recuperar suas 99 vidas apertando o Start e o A simultaneamente.

PROGAMES

Sempre as últimas novidades!!



E muito mais para a galera do videogame: Jaguar, Neo Geo, 32X, Sega CD, Game Boy, Master, Saturn...

SNES

CLAYFIGHTER

MENU SELEÇÃO

Durante a exibição da tela de personagens escolha em quem você vai encarnar e imediatamente aperte os botões Select e Esquerda, ao mesmo tempo. Você terá acesso a um menu no qual poderá modificar muitas coisas.

SEGA CD

PUGSY

SELEÇÃO DE ÁREA

Na tela título acesse o options. Quando estiver nele, entre nos passwords. Use estes para escolher as áreas:

123,765,444
177,075,537
457,337,735

Com eles será aberta uma nova área com uma ilha separada.

ASSIST. TÉCNICA

PC MULTIMÍDIA

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

FINAL FANTASY



Aqui está! O mais completo guia de estratégia do Brasil de um dos melhores jogos de RPG lançados este ano! Mas lembre-se: não fizemos este guia com o propósito de estragar o seu barato na hora de jogar. Tente jogar sozinho e, se por uma eventualidade, você não souber a solução, consulte o nosso guia. Além da solução completa, as 12 páginas a seguir contêm muitos segredos: itens raros, monstros escondidos e personagens secretos. Não tem prá ninguém!

MELHORES TÁTICAS, EQUIPS E RELICS

TERRA BRANFORD

Seu comando original Morph aumenta em 100% a força de ataque e de magias. Use Equipos que aumentem o poder mágico: a melhor combinação é Atma Weapon, Circlet e Minerva. Em se tratando de Shield não existe um absoluto (o Paladin Shield é excelente, mas existe apenas um desse). Os Relics devem ajudar na parte mágica também: use Earrings, Hero Ring, Gold Hairpin, Economizer, Gem Box etc. Na hora do level-up, use Magicites que aumentem o MagPwr como o Zone Seek e o Tritoch, que aumentam em 2 pontos.

LOCKE COLE

Seu comando original (Steal, Capture) permite roubar objetos dos inimigos. Assim, pode-se obter itens especiais. Aumente o Strength com as Magicites (Bismark e Raiden). Equipos: Illumina e Circlet. Shield e Helmet não tem um absoluto. Relics: Sneak Ring e Thief Glove.

EDGAR RONI FIGARO

Pode usar armas especiais com seu Tools:

- Air Anchor - mata o inimigo no próximo turno.
- Chain Saw - atc (poder de ataque) 252. Pode causar morte súbita.
- Auto Crossbow - atc 125.
- Noise Blaster - confunde.
- Bio Blaster - envenena.
- Flash - causa dano e cegueira.
- Drill - atc 191. Ignora defesa.
- Debilitator - cria um ponto fraco.

Use Pearl Lance, Circlet e Red Jacket. Relics: Atlas Armlet (Hero Ring) e Hyper Wrist. Aumente Strength.

SABIN RENE FIGARO

O comando Blitz permite usar golpes inserindo comandos manjados:

- Pummel ($\leftarrow\rightleftharpoons$) - socos que ignoram defesas (aprende no level 1).
- Aura Bolt ($\downarrow\leftarrow\leftarrow$) - ondas de choque (6).
- Suplex ($XY\downarrow\uparrow$) - arremesso. Ignora defesa (10).
- Fire Dance ($\leftarrow\downarrow\uparrow\rightarrow$) - golpe do fogo (15).
- Mantra (RLRLXY) - recupera HP dos outros (23).

Air Blade ($\uparrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow$) - facas de vácuo (30).

Spiraler (RLXY $\rightarrow\leftarrow$) - sacrifica-se e recupera HP dos outros (42).

Bum Rush ($\leftarrow\uparrow\rightarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow$) - golpe que ignora defesa (70).

Equipos: Tiger Fangs, Red Cap e Red Jacket. Relics: os mesmos de Edgar. Aumente Strength.

SHADOW

Sea Throw permite jogar armas e objetos especiais, tais como:

- Shuriken - atc 86.
- Ninja Star - atc 132.
- Tack Star - atc 190.
- Fire Skean - ataque do fogo.
- Water Edge - ataque da água.
- Bolt Edge - ataque do trovão.
- Invis Edge - fica invisível.
- Shadow Edge - cria uma ilusão.
- Equip: Stunner, Graedus, Circlet e Dark Gear. Relics: Genji Glove e

Hyper Wrist. Aumente Strength.

CYAN GARAMONDE

Seu SwdTech precisa ser carregado:

- 1 Dispatch - ignora defesa (1).
- 2 Retort - contra-ataque (6).
- 3 Slash - tira 50% da energia (12).
- 4 Quadra Slam - ataca 4x (15).
- 5 Empowerer - tira HP e MP (24).
- 6 Stunner - ataque múltiplo + Stop (34).
- 7 Quadra Slice - ataca 4 vezes. Ignora defesa. (44).
- 8 Cleave - morte súbita (70).

Equipos: Sky Render, Scimitar, Red Cap e Genji Armor. Relics: Genji Glove e Offering. Aumente Strength.

CELES CHERE

Seu comando Runic funciona como pára-magia. Equipos: Excalibur, Circlet e Minerva. Relics: o mesmo de Terra. Aumente MagPwr.

GAU

Com o Leap ele pode aprender as técnicas dos monstros em Veldt. Com Rage, Gau usa as técnicas. Veja alguns bons monstros a serem imitados: Tyrannosaur, Behemoth, SrBehemoth, Io, EarthGuard, M-Tek Armor, Stray Cat, Ninja e Samurai. Equipos: Circlet e Snow Muffler. Relics: Marvel Shoes e qualquer coisa. Aumente Strength.

SETZER GABBIANI

Comando especial: Slot. 777 - mata qualquer inimigo. 77Bar - morre todos. Dragão x 3 - evoca Bahamut.

Bar x 3 - evoca um Esper.

Dirigível x 3 - solta bombas. Chocobo x 3 - exército de Chocobo.

Diamante x 3 - flash prismático. Outros - recupera HP. Se usar o Coin Toss você obtém o GP Rain que ataca os inimigos com dinheiro. Equipos: Fixed Dices, Dices e Circlet. Relics: Genji Glove, Hyper Wrist ou Cion Toss. Aumente Strength.

MOG

Dependendo do lugar onde se luta ganha-se um Dance novo. Equipos: Aura Lance, Circlet e Snow Muffler. Relics: Dragoon Horn e Dragon Boots. Aumente Strength.

STRAGO MAGUS

Lore usa as magias que se aprendem vendo os inimigos. Equipos: Magus Rod, Circlet e Behemoth Suit. De resto, igual a Terra.

RELM ARROWNY

O Sketch faz um desenho do inimigo e cria vida. Com o Fake Mustache se obtém o Control que controla o alvo. Equip: Rainbow Brsh, Cat Hood (ou Coronet para melhorar o Control) e Behemoth Suit. Nos demais, igual à Terra.

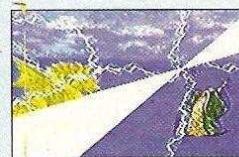
GOGO

Pode imitar o companheiro com o Mimic. Pode colocar até 3 comandos a escolher. Mude os Equipos e Relic conforme quem for imitar.

UMARO

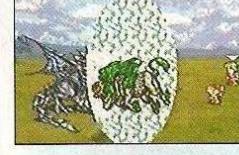
Não pode ser controlado. Relics: Rage Ring e Blizzard Orb.

RAMUH

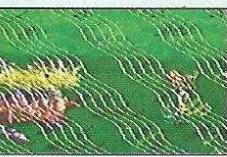
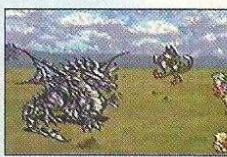
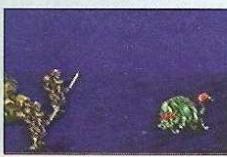
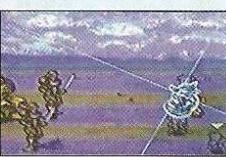
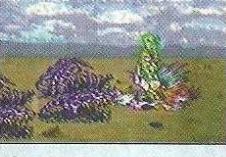
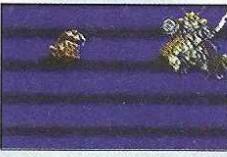
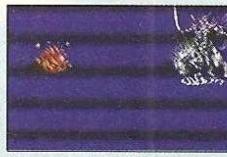
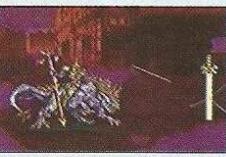


Bolt Fist - provoca trovoadas. Bônus: Stamina +1

KIRIN



Life Guard - aplica Regen em todos os alvos. Bônus: -

SIREN  <i>Hope Song - aplica Mute nos alvos. Bônus: HP +10%</i>	STRAY  <i>Cat Rain - aplica Muddle nos alvos. Bônus: MagPwr +1</i>	IFRIT  <i>Inferno - provoca fogaréu. Bônus: Strength +1</i>	SHIVA  <i>Gem Dust - provoca nevasca. Bônus: -</i>	UNICORN  <i>Heal Horn - aplica Remedy em todos os alvos. Bônus: -</i>
MADUIN  <i>Chaos Wing - usa magia neutra. Bônus: MagPwr +1</i>	SHOAT  <i>Demon Eye - aplica Break nos alvos. Bônus: HP +10%</i>	PHANTOM  <i>Fader - aplica Vanish em todos os alvos. Bônus: MP +10%</i>	CARBUNKL  <i>Ruby Power - aplica Reflect em todos os alvos. Bônus: -</i>	BISMARCK  <i>Sea Song - provoca maremoto. Bônus: Strength +2</i>
GOLEM  <i>Earth Wall - defende de ataques de armas. Bônus: Stamina +2</i>	ZONE SEEK  <i>Wall - aplica Shell em todos os alvos. Bônus: MagPwr +2</i>	SRAPIHM  <i>Reviver - recupera HP dos alvos em nível Cure2. Bônus: -</i>	PALIDOR  <i>Sonic Dive - "Jump" no grupo. Bônus: -</i>	FENRIR  <i>Moon Song - cria uma ilusão. Bônus: MP +30%</i>
TRITCH  <i>Tri-Dazer - provoca uma magia mista. Bônus: MagPwr +2</i>	TERRATO  <i>Earth Aura - provoca terremoto. Bônus: HP + 30%</i>	STARLET  <i>Group Hug - aplica Cure3. Bônus: Stamina +2</i>	ALEXANDR  <i>Justice - varre os alvos com a luz divina. Bônus: -</i>	PHOENIX  <i>Rebirth - aplica Life em todos os alvos. Bônus: -</i>
BAHAMUT  <i>Sun Flare - magia que ignora defesa. Bônus: HP + 50%</i>	ODIN  <i>Atom Edge - fatia os alvos. Bônus: Speed +1</i>	RAIDEN  <i>True Edge - fatia os alvos. Bônus: Strength +2</i>	RAGNAROK  <i>Metamorph - transforma o alvo em item. Bônus: -</i>	CRUSADER  <i>Purifier - ataca todos sem distinção. Bônus: MP + 50%</i>

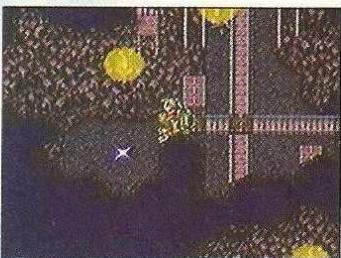
FINAL FANTASY

DETONADO



NARSHE

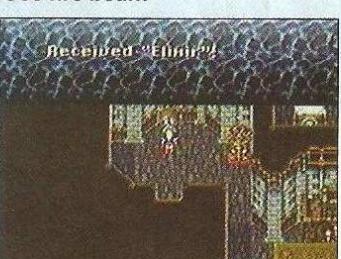
ITENS EM BAÚS, VASOS, BARRIS E RELÓGIOS: Elixir, Fenix Down, Tonic, Sleeping Bag (2) e Tincture.



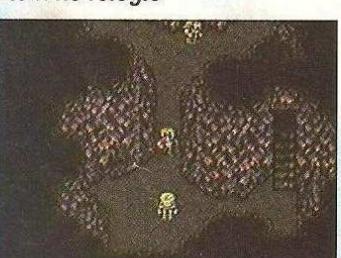
Salvar? Só nos save points



WHELK - não acerte no casco.
Use fire beam



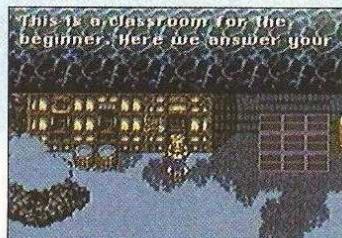
Item no relógio



Vá direto ao mestre

Avance derrotando os guardas. Na caverna derrote Whelk. Encontre o Esper. Depois de acordar, fale com o senhor. Quando os cachorros chegarem fuja pelos fundos. Fuja até ser

cercado pelos guardas. Locke virá. Enfrente os guardas numa batalha tipo simulação. Derrote o líder. Depois de sair da caverna vá para a classroom para obter informações.

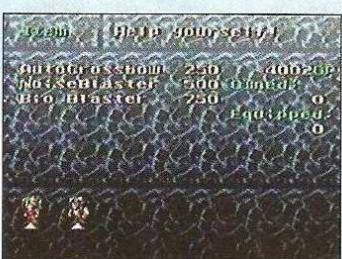


Aqui há informações preciosas



FIGARO CASTLE

Tonic, Antidote, Soft e Fenix Down
Fale com Edgar e com Matron. Torne a conversar com Edgar. Quando Kefka chegar, fale com ele, com os soldados e com Locke. Siga Locke e fale com ele. Quando o castelo pegar fogo, fale com o soldado que protege o portão. Lute contra os Magitek Armors. Siga para a caverna.



Não deixe de comprar Tools



M-Tek Armors: detone com auto crossbow e magia



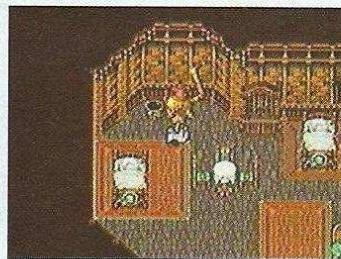
CAVERNA SOUTH FIGARO

Tincture (2) e Fenix Down

Atravesse-a.



Recarregue as energias

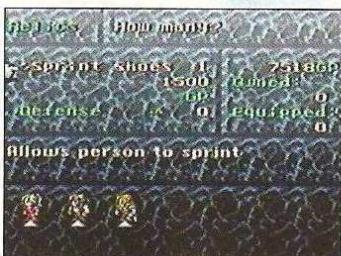


Pode-se dormir e descansar

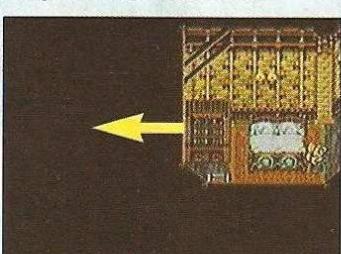


SOUTH FIGARO

Antidote, Eye Drop, Elixir, Tonic (3), Green Cherry, Warp Stone, Fenix Down, Hyper Wrist, Running Shoes, 500 GP, 1000 GP e 1500 GP



A Sprint Shoes faz correr



Guardian, Atlas Armlet e Tent (2)



Vargas: use auto crossbow e magia. Locke pode roubar



Basta usar o pummel

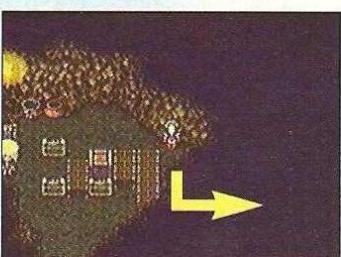
Lute com Vargas. Quando Sabin aparecer digite ←→ + A e pulverize.



RETURNERS' HIDEOUT

Fenix Down (2), Air Lancet, True Knight, Antidote, Tincture, White Cape, Green Cherry, Potion e Gauntlet (Genji Glove).

Fale com o Guarda e com Banon. Após dormir, fale com Locke, Edgar e Sabin. Fale com o guarda e saia. Fale com Banon.



Mais passagens secretas



CABAÑA DE SABIN

Tonic

Verifique tudo e fale com o velho.

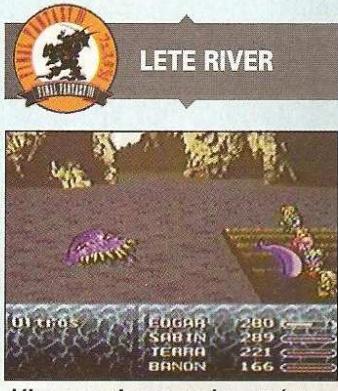


Recuse 3 vezes para ganhar a Genji Glove

Use a passagem e saia da cidade.



A senha é "Courage"



Ultross - coloque todos atrás e ataque. Use a magia do fogo

Coloque todos para trás. Banon deve usar o health. Siga sempre para a esquerda. Derrote Ultross.



Heavy Shld, Regal Cutlass, Iron Armor, Earrings, Ether, X-Potion e Ribbon.

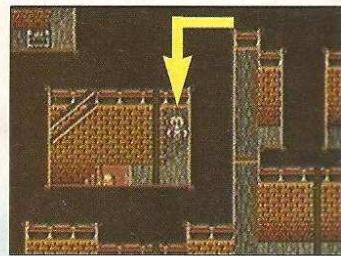
Vá para a loja de itens e lute com o comerciante. Roube suas roupas. Atravesse a casa do velho e roube a roupa do soldado verde. Fale com os guardas e vá para o sub-solo do bar e roube as roupas do comerciante. Leve a cidra para o velho e fale com o garoto. A senha é Courage. Vá para o sub-solo da mansão. Liberte Celes, pegue a clock key do guarda e use-a no relógio parado.



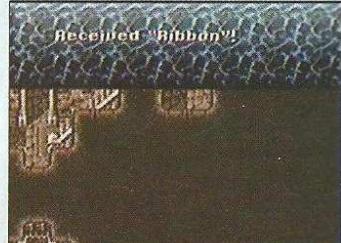
Roube as roupas



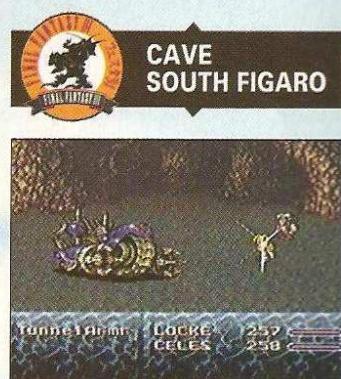
Use a clock key



Mais passagens



Olha o baú escondido

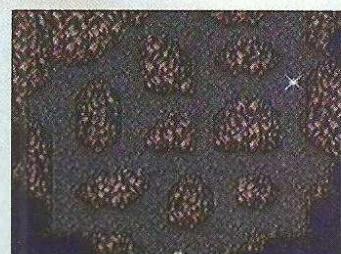


Tunnel Armr - use Runic e ataque

Atravesse-a e derrote Tunnel Armor.



Rune Edge

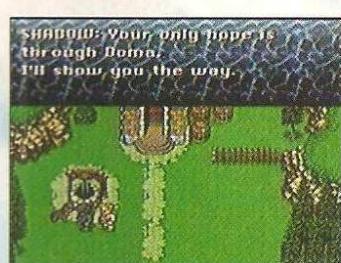


Faça o mesmo caminho

Vá pela caverna à esquerda e vá para a casa de Arvis.



Pegue Shadow se quiser.



Shadow entra no seu grupo

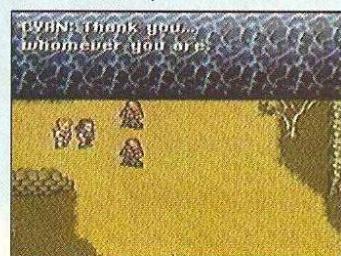


Star Pendant, Green Beret e Mithril Glove.

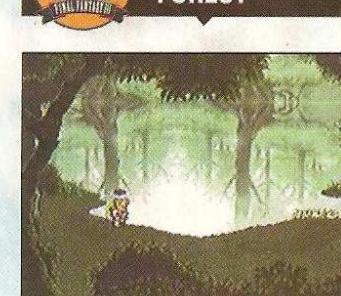
Depois do falatório o cenário se transfere para Doma. Derrote Leader com Cyan. Enfrente Kefka e persiga-o. Derrote os guardas. Em Doma vá até a sala do rei e da família de Cyan. Ajude Cyan a derrotar os soldados. Pegue os Magitek Armors e saia do acampamento. Atravesse a ponte e siga para a Phantom Forest.



Durante a perseguição a Kefka, não se esqueça dos baús



Ajude Cyan



Recupere energias

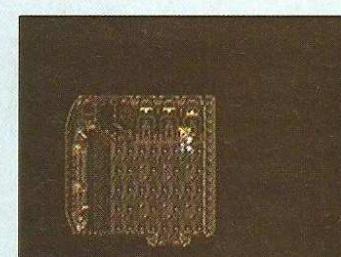
Atravesse-a.



Earrings, Green Cherry, Hyper Wrist, Fenix Down (2) e Sniper Sight.



O fantasma vem com você



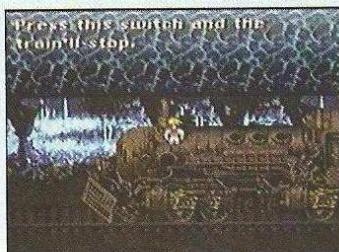
Veja a posição das alavancas



Aqui, use esta opção

FINAL FANTASY

DETONADO!



Mova a alavanca aqui



Ghost Train: ataque + Suplex

Siga em frente até encontrar um vagão onde um fantasma impede sua saída. Separe os vagões. No vagão-líder acione a primeira e a terceira alavancas e o botão na chaminé. Vença Ghost Train.



BAREN FALLS



Rizopas: use suplex e swdtechs

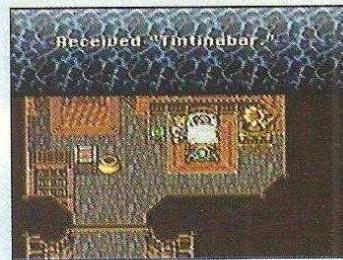
Avance e salte. Derrote os peixes e Rizopas.



MOBLIZ

Elixir e Tintinabar.

Compre a Dried Meat.



Mande as correspondências pelo sujeito e ganhe o item



VELDT



Quando Gau aparecer, use a Dried Meat nele.



CRESCENT CAVE

Tonic

Ache a helmet.



SERPENT TRENCH



Siga pelo caminho indicado pelas setas.



NIKEAH

Elixir

Pegue o navio para Narshe.



TODOS EM NARSHE

Elixir, Wall Ring, Sneak Ring, Hyper Wrist, Earrings, 5000 GP e Thief Knife

Monte seu grupo na batalha

de simulação e derrote Riders e Kefka. Depois de Terra ir embora monte um grupo de busca com Edgar, Sabin, Locke e mais um.

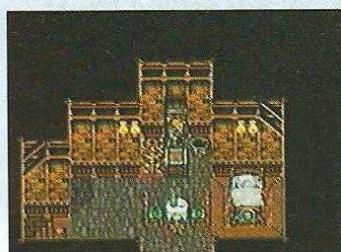


Formação equilibrada



KOHLINGEN JIDOOR E CASA AO NORTE

Elixir, Green Beret, Tincture e Hero Ring.

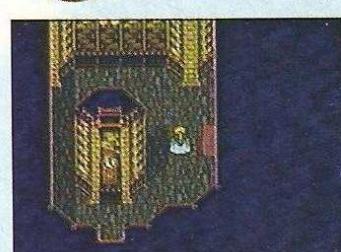


Entre pelos fundos da casa

Nada a fazer.



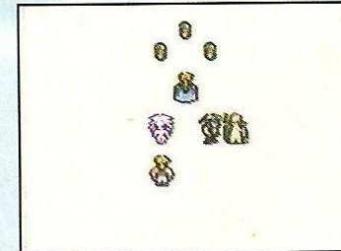
ZOZO



Acerte o relógio em 6:10:50



Dadaluma: prefira drill a chain saw. Sabin vai de suplex



Pegue as magicites

Avance até encontrar Dadaluma. Derrote-o. Fale com Terra e obtenha 4 Magicites.



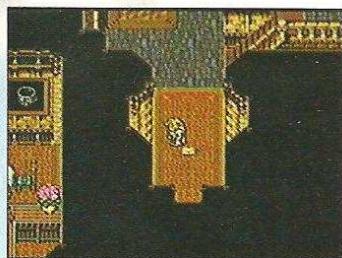
JIDOOR

Vá para a casa de Owzer, leia a carta e fale com Impresario.

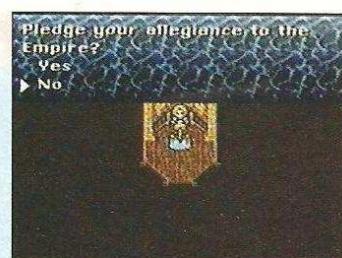


Mais tools. Com Edgar na frente, há 50% de desconto

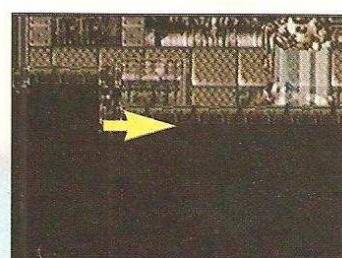
Durma. Fale com velho do sub-solo e faça o castelo submergir.



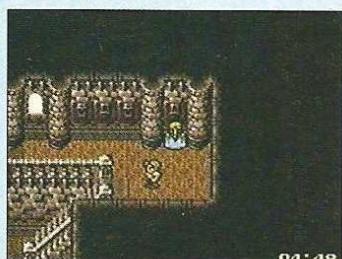
Leia a carta



Diga "No" e recupere HP e MP



Não deixe escapar esse baú



Acione essa alavanca



X-Potion, Thunder Blade, Remedy, Gold Shld, Flame Sabre, Tincture, Tent, Gold Helmet, Gold Armor, Dragoon Boots, Zephyr Cape e Blizzard.

Derrote Ifrit e Shiva. Fale com Ifrit e ganhe Magicites.



Ultross: drill, aura bolt e ataque

Fale com Impresario. Depois do Ato 1 vá onde Celes está e fale com ela.

Sequência das letras:

Oh, my hero ...

I'm the darkness ...

Must I forget you? ...

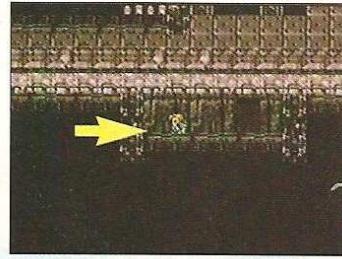
Fale com Draco, dance, pegue as flores e vá ao parapeito. Leia a carta de Ultross e fale com Impresario. Vá a chave de controle e acione a alavanca da direita. Encontre Ultross e detone-o.



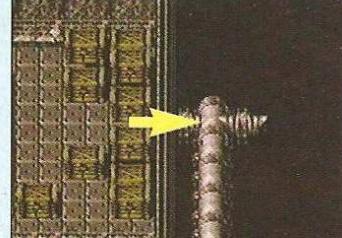
Há 3 cidades na região. Compre o que precisar.



Fale com velho atrás do caixote. Suba no caixote.



Olha o baú escondido



Passagens secretas



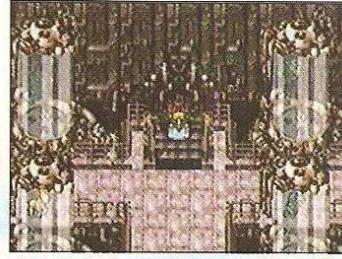
Ifrit: seu ponto fraco é o gelo
Shiva: detesta fogo



Derrote Number 024. Deslique a máquina e ganhe 6 Magicites. Vá até o elevador com Cid e desça. Fale com Cid. Depois da quinta balha sobre o carrinho aparece Number 128. Destrua-o.



Number 024: atenção a Wall Change, que muda o ponto fraco



Deslique as máquinas



Number 128: concentre os ataques no corpo



Crane dir. - absorve fogo.
Crane esq. - absorve trovão

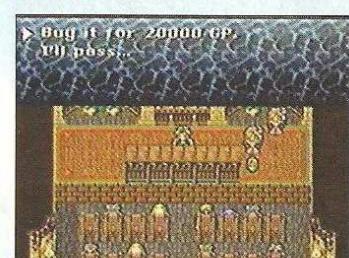
Derrote os Cranes.



Encontre Terra.



Salve a mulher que está próxima ao portal. No dia seguinte converse com Madonna no portal. Depois da invasão dos humanos, tente salvar Madonna.



Jidoor: leilão aberto



Tzen: compre a magicite



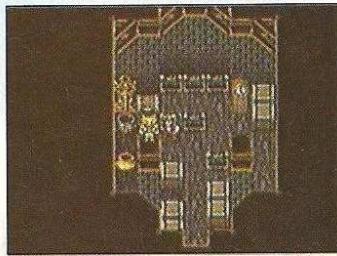
Ilha ao norte de Thamasa: use Doom e Intangir vai morrer na hora. 10 Magic Points na boa. Muitos inimigos (até alguns sub mestres) podem ser facilmente derrotados aplicando Vanish seguido de Doom ou X-Zone

Maranda: tem Revivity e Remedy. Tzen: tem um vendendo magicite. Jidoor: o leilão está aberto. Há as Magicites Golem e Zone Seek. Ilha ao norte de Thamasa: o monstro Intangir dá 10 Magic Points ao ser derrotado. Use a magia Doom quando ele estiver invisível.

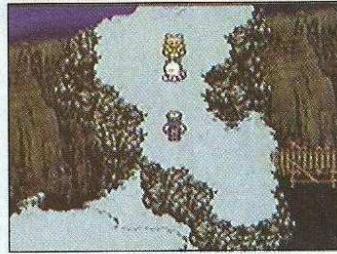
FINAL FANTASY DETONADO



NARSHE



Vá até a casa com baús



Fique parado. Salve Mog



Vá até a Serpent Trench com Mog para ele aprender a dança

Vá a casa de Banon.



IMPERIAL BASE

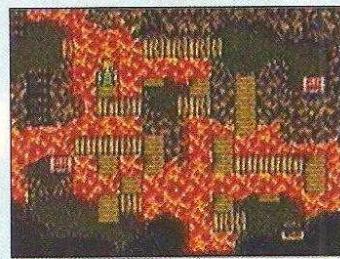
Atravesse-a.



CAVE TO SEALED GATE

X-Potion, Genji Glove, Tent, Assassin, Tempest, Coin Toss, Ether (3), Inviz Edge, Water Skean, Remedy, Elixir, Magicite (3) e Atma Weapon.

Avance até encontrar o portal. Lute com Kefka. Volte à neve Black Jack e vai ser atacado pelos Espers.



Observe a mudança



Verifique o chão com cuidado



VECTOR

Gale Hairpin, Revivity, Tincture, X-Potion e Back Guard

Avance e fale com o imperador Gestahl. Fale com os 24 soldados em 4 minutos. No jantar, siga:

- To our hometowns...
- Leave him in jail.
- That was inexcusable.
- Celes is one of us!
- Why'd you start the war?
- One more question please!
- Why'd do you want peace now?
- One more question please!
- Why'd we have to talk to your men?
- Yes, the Espers have gone too far.
- Why'd you start the war?
- Yes, let's have a break.

Fale com o soldado. - Sure. - Lute.

Volte à mesa.

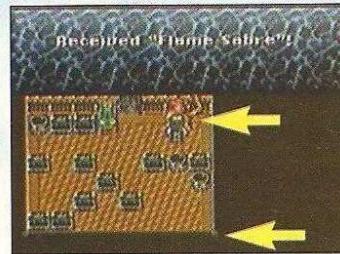
- Yes.
- That your war's truly over.
- Yes.

Depois disso você vai ganhar:

1. liberação de South Figaro.
2. liberação de Doma.
3. baús da Imperial Base.
4. Tintinabar e Charm Bangle.



Fale com os 24 soldados



Além dos baús, verifique nesses pontos



ALBROOK

Elixir, Potion, Tincture e Warp Stone.

Fale com Leo. Durma no hotel. Torne a conversar com Leo. Com Terra, converse com Leo duas vezes e com Locke.



THAMASA

Eye Drop, Soft, Fenix Down, Green Cherry, Echo Screen, Memento Ring, Fire Rod e Ice Rod



Olha uma Memento Ring



Flame Eater: use o magias Ice

Veja o garoto usando a magia fire e a mãe usando cure. Fale com Strago. Durma no hotel. Entre na

casa incendiada. Derrote Flame Eater.



MONTANHA OESTE

Heal Rod, X-Potion, Chocobo Suit e Tabby Suit.



Ultros: use magias fire



Ultros: quando Relm aparecer, use Sketch

Encontre as 3 estátuas e derrote Ultross. Encontre os Espers.



THAMASA



Kefka: use Shock e será moleza



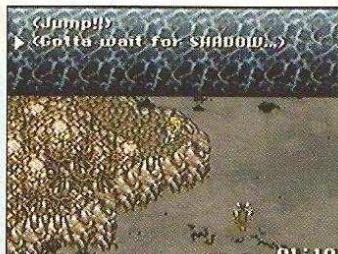
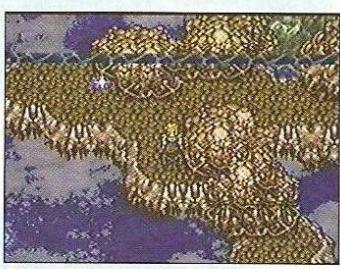
Chupon: use Fire.
Chupon: use Ice

Kefka ataca. Enfrente-o com Leo. Entre na Black Jack e vá para o Floating Continent. Será atacado pela Força aérea Imperial. Derrote

Ultross e seu Mestre Chupon. Estraçalhe Air Force.



Murasame, Hardened, Beret e Elixir



Não embarque de cara. Coloque "No." e "Gotta wait for SHADOW.". Espere o nonja aparecer

Pegue Shadow e avance. Mate Atma Weapon. Depois de Shadow aparecer corra até a Black Jack. No caminho derrote Nerapa.



Fenix Down



Fale com Terra e vá embora. Espante Phunbabá. Ganhe a Magicite Fenrir.



Gravity Rod, Crystal Helm, X-Potion, Soul Sabre, Ether e Regal Clown



Verifique a estátua

Vá até a sala dos motores e destrua os tentáculos. Fale com o velho e siga para Kohlingen.



Fale com Setzer.



Crystal Mail, Czarina Gown, Dragon Claw, Man Eater e Exp. Egg

Avance e verifique o túmulo de Daryl. Vença Dullahan. Desça as escadas falando com Setzer.



Se pegar os peixes rápidos, Cid sobrevive

Pegue os peixes e faça Cid comê-los. Ele pode morrer ou melhorar. Em ambos os casos pegue a jangada.



Fale com Gerad

Fale com todos no café. Fale com Gerad no mercado. Siga-o e vá conversando. Vá ao porto.



Nada a fazer.



Heal Rod, Pearl Rod, Magicite, Hyper Wrist, Drainer e Tincture

Salve a criança na casa.



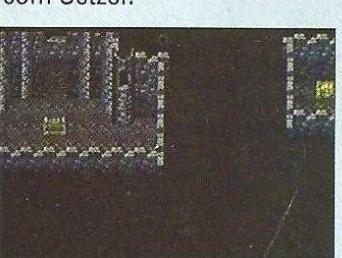
Socorra a criança e pegue tudo



Fale com Gerad no 2º andar do Inn.



Use as costas da tartaruga Atravesse-a.



FINAL FANTASY DETONADO



Presenter: não acerte o casco



Dullahan: use Runic para evitar magias. Desça a espada



Leia a carta na casa de Lola e entregue-a ao pombo-correio.



Compre Rust-Rid

Compre a Rust-Rid. Vá até a porta enferrujada.



Red Cap, Ice Shld, Thunder Shld, Aegis Shld, Gold Hairpin e Force Armor.

Leia a carta de Cyan. Encontre Cyan. Volte.



Pegua a chave do baú

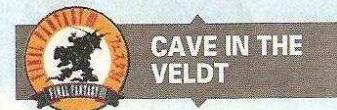


VELDT



Venha com um grupo de três

Com um grupo de 3 integrantes, entre numa batalha e encontre Gau.



Tiger Fang, Rage Ring e Striker

Encontre Shadow e derrote SrBehemoth.



SrBehemoth - use fire e attack



Nada a fazer.



COLOSSEUM



Aposte a striker e vença

Aposte e Striker e lute com Shadow.



Mooglesuit, 2000 GP, Potion, Ether e Remedy

Encontre e fale com Owzer. Vença Chadarnook.



Mais um baú escondido



Chadarnook: ataque total (fire) quando estiver nesta forma



Verifique o armário



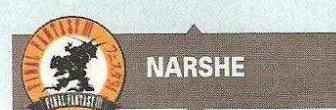
Wing Edge, Ribbon e Dragon Horn

Avance até encontrar Locke.

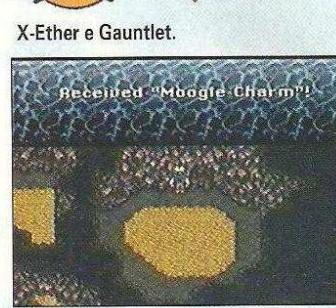


KOHLINGEN

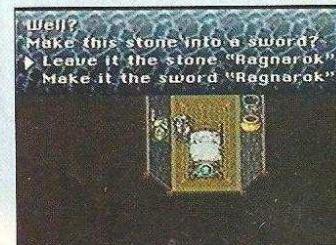
Nada a fazer. Ganhe a magicite Phoenix e os itens X-Potion, Fenix Down, X-Ether, Elixir, Flame Shld e Valiant Knife.



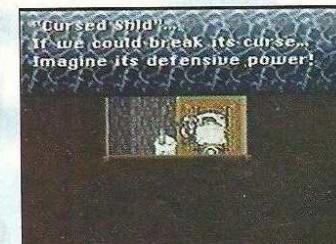
NARSHE



X-Ether e Gauntlet.



A espada Ragnarok é fortíssima. A magicite permite aprender a magia Ultima



Lute 255 vezes com a Cursed Shld equipada (use Ribbon para minimizar os efeitos do escudo) e obtenha a Paladin Shld, o melhor escudo do jogo e também se pode aprender a magia Ultima



Tritoch: use a magia do fogo



Desça pelo penhasco



Pugs: use Vanish + Doom ou X-Zone. Ganhe a Minerva. Se não ganhar, resete e tente de novo



Entre com Locke no grupo. Vá pela esquerda, use a passagem para encontrar Mog. Siga pela cidade onde Locke abre as portas. Vá ao penhasco e derrote Tritoch. Desça pelo penhasco com Mog e verifique a estatua de osso. Lute com Umaro. Se Mog estiver no seu grupo, Umaro vem com você.



Ether.

Use a passagem secreta. Destroce Phunbaba com magias da série Fire.

DEPOIS DA DESTRUIÇÃO DO MUNDO

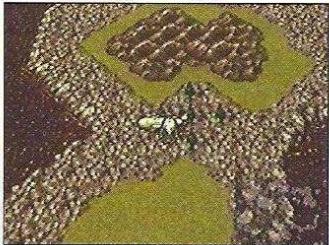
NOS CÉUS



Doom Gaze: ele não recupera HP. Vá tentando derrotá-lo. Se ele fugir, procure-o

Fique passeando com o dirigível e dê de cara com Doom Gaze. Ele tem a Magicite Bahamut.

DUNCAN'S HOUSE



Fica a nordeste de Narshe. Aprenda a Bum Rush.

TEMPLO SUBMERSO



Master Pug: Vanish + Doom



Katana Soul: use os melhores ataques de cada um



Aperte A neste ponto

Ether, Graedus, Wing Edge, Magicite, X-Potion, Doom Darts, Blizzard Orb, Offering, Gold Hairpin e X-Ether.

Fale com o velho do castelo de Figaro para viajar debaixo da terra. O castelo vai emperrar num templo. Aqui há a magicite do Odin e uma sala secreta que a transforma em Raiden.

EBOT'S ROCK



Hidon: não mate antes de ele usar o Grand Train

Vá a Thamasa com Relm e Strago. Depois vá a ilha logo ao norte. Lá se pode enfrentar Hidon, que usa a magia Grand Train possível de aprendizado por Strago (comando Lore).

CASA DO PAI DE GAU

Fica próximo de Veldt. Entre aqui com Mash e Gau.

COLOSSEUM



Esse já era!

O melhor guerreiro é Setzer equipado com: Relic: Genji Glove e Offering. Equip: Fixed Dice, Dice, Red Cap e Genji Armor. Veja algumas apostas bem vantajosas: Ninja Star → Tack Star → Rising Sun → Bone Club → Red Jacket.

Ragnarok ↔ Illumina Czarina Gown ↔ Minerva

Blizzard ou Flame Sabre ou Thunder Blade → Ogre Nix

Imp Halberd → Cat Hood → Merit Award → Rename Card → Marvel Shoes → Tintinabar ↔ Exp. Egg Behemoth Suit → Snow Muffler

FLORESTA DOS DINOSAURIOS

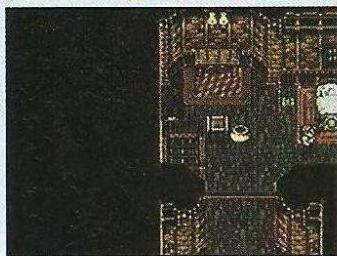


Derrote-o (Vanish + Doom) e ganhe Economizer

Fica logo ao norte de Veldt. É uma floresta com forma de dinossauro. Lá vivem Tyranosaur e Brachosaur. O primeiro pode fornecer um Imp Halberd se derrotado e o segundo um Economizer, um item muito útil, além de fornecerem bastante experiência a Magic Point. Para derrotá-los use a técnica Vanish + Doom ou X-Zone.

FINAL FANTASY

DETONADO



Desça pela escada escondida



Phunbabá: o ponto fraco é o fogo. Os outros devem usar seus melhores ataques



X-Potion (2), Fenix Down, Beads, Ether, Elixir, Remedy, Genji Glove, Flame Shld e Ice Shld.

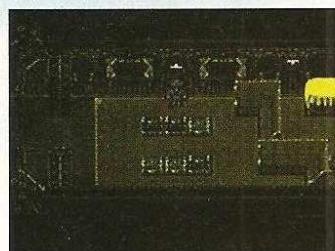
Vá com Cyan. Durma e entre no sonho de Cyan. Derrote Curley, Larry e Moe. Avance pelo trem, pela caverna e pelo castelo até encontrar Wrexsoul e derrotá-lo. Ganhe a magicite Alexandre e uma espada. Cyan ganha todas as SwdTechs.



Curley, Larry e Moe: detone Curley primeiro com a magia da série Ice. Use Fire em Larry e em Moe



Coloque a Lamp of Metal no baú e pegue o conteúdo do baú do fundo



Deixe os baús assim e aione a alavanca para prosseguir



Wrexsoul: se ele sumir é sinal de que ele "entrou" em alguém. Mate um de seus companheiros e mande ver



GOGO DUNGEON



Vá para a ilha à nordeste do mapa e seja sugado por esse monstro. Yeah! Você achou a entrada para a caverna de Gogo



TOWER OF CULT OF KEFKA

Safety Bit, Air Anchor, Genji Shld, Gem Box, Stunner e Force Armor

Vá ao topo. Nesta torre só se pode usar magia. É bom ter a magia Ultima.

OS OITO DRAGÕES LENDÁRIOS

Depois da destruição do mundo, os oito dragões quebraram o selo e se espalharam pelo mundo. Cada um deles detém uma parte do selo da poderosa magicite Crusader. Veja onde encontrá-los e como detoná-los. PF - ponto fraco.



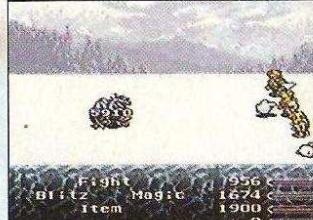
Red Dragon - HP 30000. PF: gelo e água. Use Flame Shld. Local: Cave of Phoenix



Dirt Dragon: HP 28500. PF: água e vento. Use float ou Gaia Gear. Local: Opera House



Storm Dragon - HP 42000. PF: trovão. Use Thunder Shld e ataque. Local: Mt. Zozo



Ice Dragon: HP 24400. PF: fogo. Detone com magia e ataque. Local: Narshe



Blue Dragon: HP 26900. PF: trovão. Desça a magia. Local: Templo Submerso



White Dragon: HP 18500. PF: não tem. Ataque com Ultima. Local: Tower of Kefka



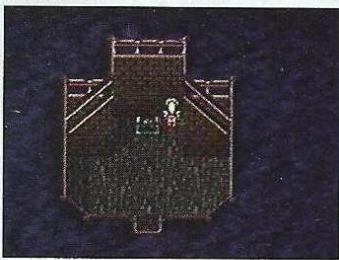
Skull Dragon: HP 32800. PF: luz e fogo. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon



Gold Dragon: HP 32400. PF: água. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon



Vá com Relm no grupo e Strago volta a pertencer a seu exército



Na primeira porta que encontrar, verifique esse ponto. Uma porta no andar de baixo surgirá e ganhará a Air Anchor



Magi Master: coloque Life3 em todos integrantes, pois quando ele morre usa Ultima mortal. Derrote-o com a mesma moeda



Coronet, Fixed Dice, Minerva, Tack Star (2), Force Shld, Force Armor, Ribbon, Red Cap, Gauntlet, Nutkin Suit, Hero Ring, Megalixir e Rainbow Brsh

Aqui as armadilhas ficam complexas com a necessidade de troca dos grupos constantemente.

GRUPO 1: Enfrente Doom. GRUPO 2: Vença Atma e Goddess.

GRUPO 3: Derrote Inferno, Guardian e Poltergeist.

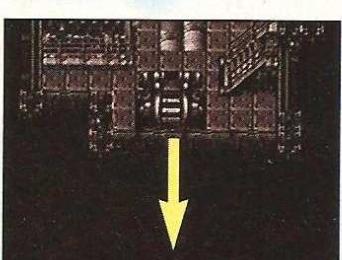
Derrote a criatura indescritível e ponha um ponto final em Kefka!



Veja uma formação bastante equilibrada



Atma: entre na batalha com Float. Depois use a técnica Quick + Ultima duplo. Não vai sobrar nada. Se acabar MP, use Osmose



A última passagem secreta do jogo guarda a Aegis Shld



Inferno: concentre o ataque no corpo. Use Quick + Ultima duplo



Esse monstro usa muitas técnicas especiais que podem ser aprendidos por Strago



Doom: sem segredos. Mande ver Quick + Ultima duplo e o ataques mais fortes que tiver



Goddess: mesmas táticas de Doom



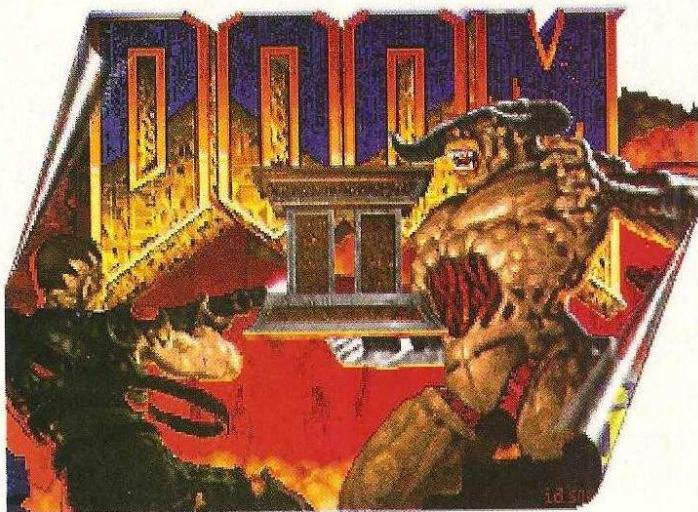
Guardian: mesma tática de Doom



Poltergeist: mesma tática de Doom



Kefka: basicamente igual aos anteriores. O recarregamento deve ser frequente pois ele tem um ataque que deixa apenas 1 HP para cada um. Agora é só detoná-lo!!



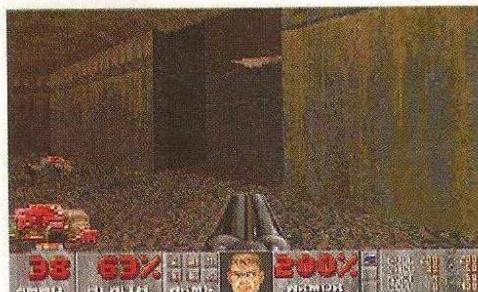
FANÁTICOS DO SANGUE Fanáticos do sangue, bem-vindos à mais uma esmerada sessão de carnificina e violência: **Doom** está de volta. Enquanto a primeira versão faz sua aparição nos consoles da Sega, o PC é premiado com essa segunda versão. Como desgraça pouca é bobagem, mais uma vez você tem de se virar de todo o jeito para conseguir escapar das profundezas do inferno. É a hora de pagar todos os seus pecados não confessados até hoje. Novas armas foram adicionadas para ajudá-lo a se safar dessa missão religiosa. Obviamente, encontrar as melhores armas não é uma

tarefa nada fácil. Em cada fase há inúmeras passagens e corredores a serem explorados, só que nem todos são visíveis. Não espere moleza. Nesse hora, o radar é o seu melhor, e talvez o único, amigo. Olho vivo é o lema. A cada momento surgem grotescas criaturas que por algum motivo desconhecido não vão muito com a sua cara e não querem exatamente acariciá-lo. Para resolver esse problema, você só tem uma saída: mandar chumbo grosso em todo esse mau olhado. Os gráficos mantém a perspectiva em primeira pessoa no estilo

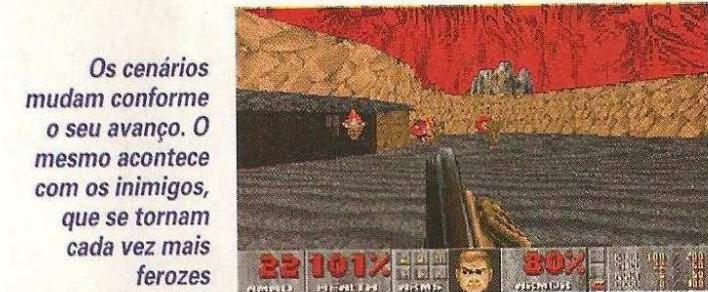
Wolfenstein 3-D: o resultado, comprove você mesmo, é nota dez.



DICA: ao descer essa escada, tenha cuidado para não ser encerrado. Há dois monstros invisíveis



Muitos lugares só são acessíveis através de plataformas móveis



Os cenários mudam conforme o seu avanço. O mesmo acontece com os inimigos, que se tornam cada vez mais ferozes



Tente completar a fase no tempo indicado



Algumas portas abrem se você estiver com um cartão específico. Para saber a cor do cartão basta observar as barras no batente

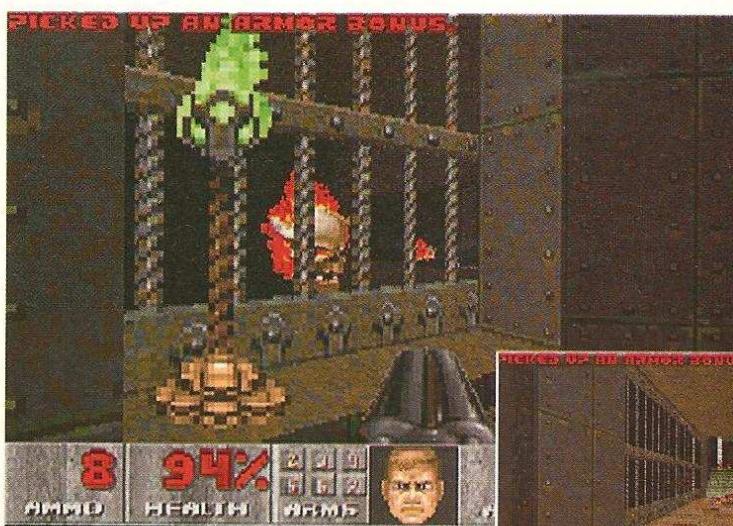


Doom tem uma atmosfera escura e sombria



O radar é o seu maior aliado. Use-o constantemente. Barras amarelas indicam passagem, você pode ainda marcar no mapa locais mais importantes





Não se deixe intimidar pelos monstros, chumbo grosso neles



DICA: a única maneira de sair desse calabouço é acionando a alavanca (1) e correr a tempo de pegar o elevador localizado no canto (2)

DICA: algumas salas não possuem entrada natural, geralmente são isoladas por um fosso. Para alcançá-las use o botão de corrida e salte



Para os que possuem um processador 386, uma opção para aumentar a velocidade (sem mecher na qualidade gráfica) do jogo é diminuir a tela

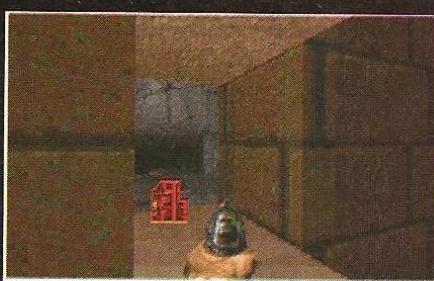
A MELHOR DEFESA É O ATAQUE



Punhos: para aqueles que gostam de viver perigosamente



Rifle: a melhor opção para o início do jogo. Demora um pouco para recarregar



Pistola: sua primeira arma e também a menos eficaz



Metralhadora: use somente quando estiver cercado por inimigos

1º

CAMPEONATO



DIAS 26/11 • 3/12

10/12 • 17/12

NA FAMILY WORLD DO SHOPPING IBIRAPUERA.

EMOÇÃO A TODA PROVA.

ENCARE ESSE DESAFIO.

O MAIOR FERA NESSE JOGO LEVARÁ PRA CASA UM GABINETE PROFISSIONAL 21" NEO GEO THE KING OF FIGHTERS 94!

INSCRIÇÕES E INFORMAÇÕES PARA CADA ETAPA NA FAMILY WORLD • SHOPPING IBIRAPUERA • 531-2122.

PARTICIPE

NEO·GEO

Family
WORLD

The Future Is Now
SNK

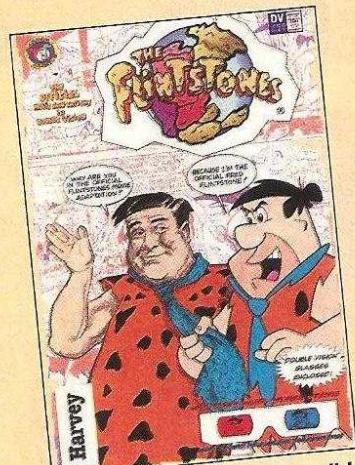
APOIO
FOLHA
Não dá pra não ler.

SUPER GP EXPRESS



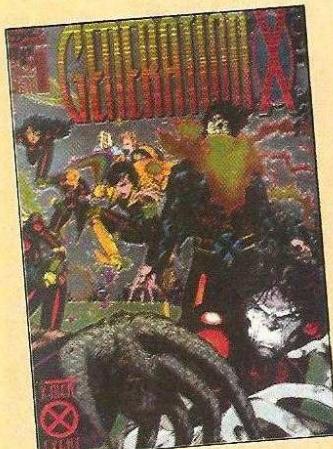
OS FLINTSTONES EM DOSE DUPLA

O que é melhor: o filme ou desenho dos Flintstones? Esta questão dividiu o público norte-americano em dois blocos: os nostálgicos, fiéis aos traços de Hanna Barbera, e os adoradores de Steven Spielberg, o produtor do filme. Querendo atrair todo mundo, a Harvey Comics bolou um grande lance. The Flintstones em Double Vision é um gibi diferente de tudo o que já se viu.



O Fred do cinema e dos gibis está em Double Vision

geração para a série. Generation X é uma revista totalmente reformulada, do formato à capa de papel laminado especial. Os heróis foram redesenhados. Wolverine teve suas garras de Adamantium substituídas por garras de ossos. O professor Xavier bateu com as dez e não pinta na nova série. Novos heróis, bem interessantes, completam o time. É bom que, pelo menos desta vez, a Marvel acerte a mão!

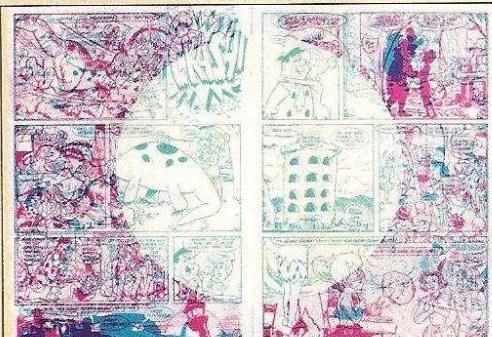


Os personagens foram reformulados no Generation X

Feito com duas cores sobrepostas, traz óculos com lentes vermelha e azul, similar ao 3D. Só que o efeito é diferente. Você lê a revista com um olho só. Cada cor corresponde aos traços da cor inversa. Assim, ao usar a "lente" vermelha, você enxerga os traços azuis, que correspondem ao desenho de Barbera, como ao usar a azul, o leitor seguirá os personagens do cinema. O preço é U\$ 2,95.



John Goodman e o Fred do desenho às voltas com um tremendo papagaio



Com a lente azul você vê os personagens do desenho e com a vermelha os do cinema

MARVEL MUDA TUDO NO X-MEN

Marvel perdeu há muito o fio da meada da saga X-Men e bolou uma nova

HOMEM ARANHA COVER

Na ânsia de imortalizar Spiderman, a Marvel faz de tudo. Na série Guerras Secretas, o aranha ganhou um colar negro como uniforme e novas habilidades. Como se não bastasse, Stan Lee assina o novo Clone. Ben Reilly está encanado que é o verdadeiro Homem-Aranha. Ele sai às ruas de Nova York fazendo justiça com as próprias mãos.



AQUI ESTÁ O POWER QUE SEU OLHO DE LINCE PROCURA

POWER

DESENHO

IRON MAN REESTRÉIA NA TV ANO QUE VEM

Os fãs de Homem de Ferro espalhados pelo mundo tem todos os motivos do mundo para comemorar. A edição de novembro da Iron Man & Force Works (especial para colecionadores) traz uma matéria dedicada ao novo desenho animado de Iron Man prometido para estrear na Marvel TV no ano que vem. A produção está recebendo um cuidado todo especial, misturando



Iron Man estranha com novo visual na Marvel TV no ano que vem

imagens 3D geradas em computador com a animação convencional em células bidimensionais. Os caras não descuidaram

nem da voz do industrial Tony Stark, que será feita por Robert Hays, que trabalhou no filme Apertem os Cintos o Piloto Sumiu.



Robert Hays entra com a voz de Stark

ESPORTE

BOLA NO PÉ E OLHO NA TELA

É mundo velho! Enquanto nós aprendemos futebol pelos métodos tradicionais, ou seja, no gramado com a bola no pé, os americanos apelam para a tecnologia de ponta para tentar recuperar o vexame desta estabelecer um diálogo mais íntimo com a bola. A ESPN, a maior rede de TV esportiva do planeta, encomendou à Intelliplay dois softwares Multimídia para ajudar os gringos a



Até drible tentam ensinar

compreender o mundo do futebol-soccer. Disponíveis em três sistemas (Macintosh, 3DO e PC-CD), **Let's Play Soccer** e **Soccer: Skills & Strategy** apresentam vídeo interativo e telas de estratégia. Quem dá as dicas do jogo são dois "craques" americanos: John Harkes que jogou a última Copa do Mundo pelos EUA, e a artilheira da seleção feminina norte-

americana, Mia Hamm, campeão mundial na categoria. Os dois mostram técnicas, estratégias e situações de jogo a um garoto que perdeu um pênalti durante um jogo de seu time. O vídeo traz lances do campeonato inglês e das eliminatórias da última copa para ilustrar as aulas. No final, como em toda boa história americana com o tradicional tom dramático e heróico, o garoto volta a campo e converte o pênalti que tinha perdido antes. Como você pode imaginar, não é o tipo de jogo para seduzir a garotada das nossas plagas, que sai chutando tudo que é redondo por aí!



Muita conversa nos treinos



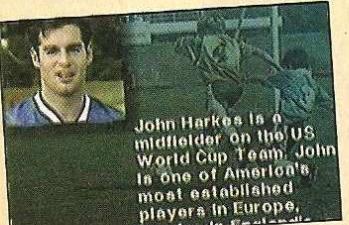
Táticas estão presentes



O lance do pênalti perdido



Mia Hamm mostra o que sabe



John Harkes é o outro instrutor



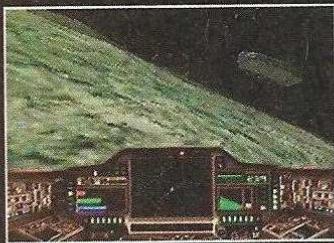
Há técnicas de ataque e defesa

FINAL STAGE

SHOCK WAVE

Chega de pânico, agora todos podem dormir tranquilos. Nós salvamos o mundo. Não foi nada fácil acabar com os aliens em *Shock Wave*. Mas o último estágio até que foi mamão com açúcar, comparando com as

fases 3, 5 e 8. O segredo é avançar devagar e ficar de olho grudado na tela. Após o tradicional "happy end", carregue o seu game de novo e tenha uma grande surpresa.



DICA: os "refuel drones" da fase: 238, 159, 100, 71, 35 e 18. Este recarrega parcialmente



Destrua as fontes de energia da nave-mãe. O primeiro está dentro desse túnel



DICA: ao chegar no "coração" da nave, atire de uma distância segura para não ser atraído



NOVACULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor da Unidade:
José Renato Dias de Aguiar

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 9 - DEZEMBRO DE 1994

REDAÇÃO

Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Andreea M.. Moreira e Silva (tradução), Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi (jogos)

ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Francisco Moreira Júnior
Editoração: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING

Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Produto: Ane Shirley M. Ramos

PUBLICIDADE

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

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:

Coordenadora de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, José Renato Dias de Aguiar, Shozu Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

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. Otávio Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal N° 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.

ESPORTE NÃO É SAÚDE. MTV SPORTS SÉRIE 3

A forma MTV de ver o esporte.

Apresentação Márcio Garcia.

Todo sábado, 18:30. Na MTV.



SPORTS



MEGAVISION

O MEGA

MASTER

DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4^a 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 3^a 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.