

AGORA COM  
O MELHOR DE  
**GAMEPRO**

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

# SUPERGAME

## STREET

Os quatro  
novíssimos  
guerreiros

**SÓ AQUI TEM!**

SF 2 Plus, Aero  
the Acrobat,  
Gauntlet IV,  
Robocop 3,  
Spiderman 2

Três jogos  
de arrepiar  
para Master!

SETE MAPAS  
SENSACIONAIS

**GRÁTIS**

**GamePlus**

A revista do futuro



OUTUBRO 93 Nº 27 CR\$ 390,00



27>

# Detone um novo visual.

ETIQUETAS  
TERMO-PLIC  
HACO



Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.



# 8

PERSONAGENS DE VÍDEO  
GAMES PARA VOCÊ  
ARREPIAR POR AÍ!

CANAL 20

**GALPÃO**  
DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022  
FAX: (011) 826-1590

65  
*ANOS*  
**HACO**  
Etiquetas

**SÃO PAULO**  
FONE: (011) 536-9477  
FAX: (011) 241-0794  
**RIO DE JANEIRO**  
FONE: (021) 542-6845  
FAX: (021) 542-5665  
**BLUMENAU**  
FONE: (0473) 22-7000  
FAX: (0473) 22-4025

# SUPERGAME

## CARTA DO CHEFE

**A regra da qualidade é a de sempre. Até na secretária!!**

Você não se enganou, **SG** continua a mesma e eu ainda sou o Chefe! Estou dando na capa um jogo que não é (por enquanto) nem para Master nem para Mega. Mas se trata de **Super Street Fighter 2** para arcade. Estúpido, animal, arrasador. Tive que me render. Mas concessão tem seu preço. **Street Fighter 2 Plus** está saindo para o Mega. Juro!

Antes que vocês me soterrassem sob cartas, tomei uma atitude. Contratei uma secretária só para ler e responder o que eu já



*Gazela, a bela*

não consigo. Essa beleza vai pôr minha correspondência em dia e selecionar as cartas publicadas. Podem escrever pra ela sob o código: GAZELA. Gostaram do furo que foi **Mortal Kombat**? O acordo com **Gamepro** só traz alegrias. Graças a ele, nesta edição, dou, em primeira mão, **Aero the Acrobat**, **Dinosaurs for Hire**, **Spiderman - Arcade Revenge**. E, como sempre, junto da melhor revista um big suplemento inteligente pra quem curte PC Macintosh, Amiga e afins. Até a próxima!



*Valentim Keppk teve a honra de ilustrar a capa com os quatro novos guerreiros de Super Street Fighter II. E arrasou!*



## SUMÁRIO

MEGA	
STREET FIGHTER PLUS	6
AERO THE ACROBAT	8
GUNSTAR HEROES	10
GAUNTLED IV	11
ROBOCOP 3	12
ROBOCOP VS T2	12
SPIDERMAN	14
DINOSAURS FOR HIRE	15
SHINING FORCE	24
SHINING FORCE 2	28
MASTER	
GLOBAL GLADIATORS	36
GP RIDER	38
CHAMPIONS OF EUROPE	38
ARCADE	
SUPER STREET FIGHTER 2	16
CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	30
SUPERDICAS	34
CLUBE DO CHEFE	40

# CARTAS

## GIRATÓRIA?

Oi Chefe!! Oi galera da Redação !! Queria saber como dar a giratória com o Axel no jogo **Street of Rage II**. Fiquei tentando e não consegui. A **SG** é a melhor revista de todos os tempos - continuem assim.

Guilherme Nurchis  
São Paulo - SP



**RdC:** O golpe que você viu publicado em **SG** nº 19 foi conseguido em um protótipo desse jogo, antes do lançamento do cartucho. Quando lançaram a versão definitiva no mercado, a giratória acabou sendo extinta, sem explicações. Fazer o quê?

## AYRTON SENNA PIRATA

Querida **SG**, gosto muito de ler esta revista extraordinária. Adoraria saber como faço para colocar as passwords no cartucho **Ayrton Senna's Super Monaco GP II**. Minha fita é pirata. Estou atrás do preço de **SF II**. Estou atrás do preço de **SF II** para Mega e do controle especial de 6 botões. Imploro que publiquem minha carta.

Luiz André  
Franca - SP

**RdR:** Caro Luis, Ayrton Senna é um cartucho de bateria, você grava seus progressos no próprio cart. Nas versões piratas a bateria não é encontrada. Jogo pirata dá nisso, Luis **SF II** ainda não saiu, não temos preço. O controle custa **US\$ 30**.

## SNES

Oi Chefe, tudo OK? Queria saber por que você não publica coisas sobre o Super Nes na sua revista? Abraços.

Dã Paulino Mantesso O. Jordão  
Teresina - Pi

**RdC:** Caro Dã, pode procurar que não vai achar! Minha revista especializado no sistema Sega, e eu mesmo, um segamaniaco convicto. Tem uma revista por aí que faz justamente o contrário. Só dá Nintendo. Abraço procê.

## PHANTASY STAR IV

Aí galera da **SG**. Gostaria de dizer que a **SG** é a melhor da galáxia. A ideia de pagar um ombudsman foi ótima. O que podem me dizer sobre o RPG **Phantasy Star IV**, ouvi dizer que há a versão para CD e cartucho. Quanto custa e como posso conseguir? Abraço a todos.

Bruno M. Gracioli  
Campinas - SP

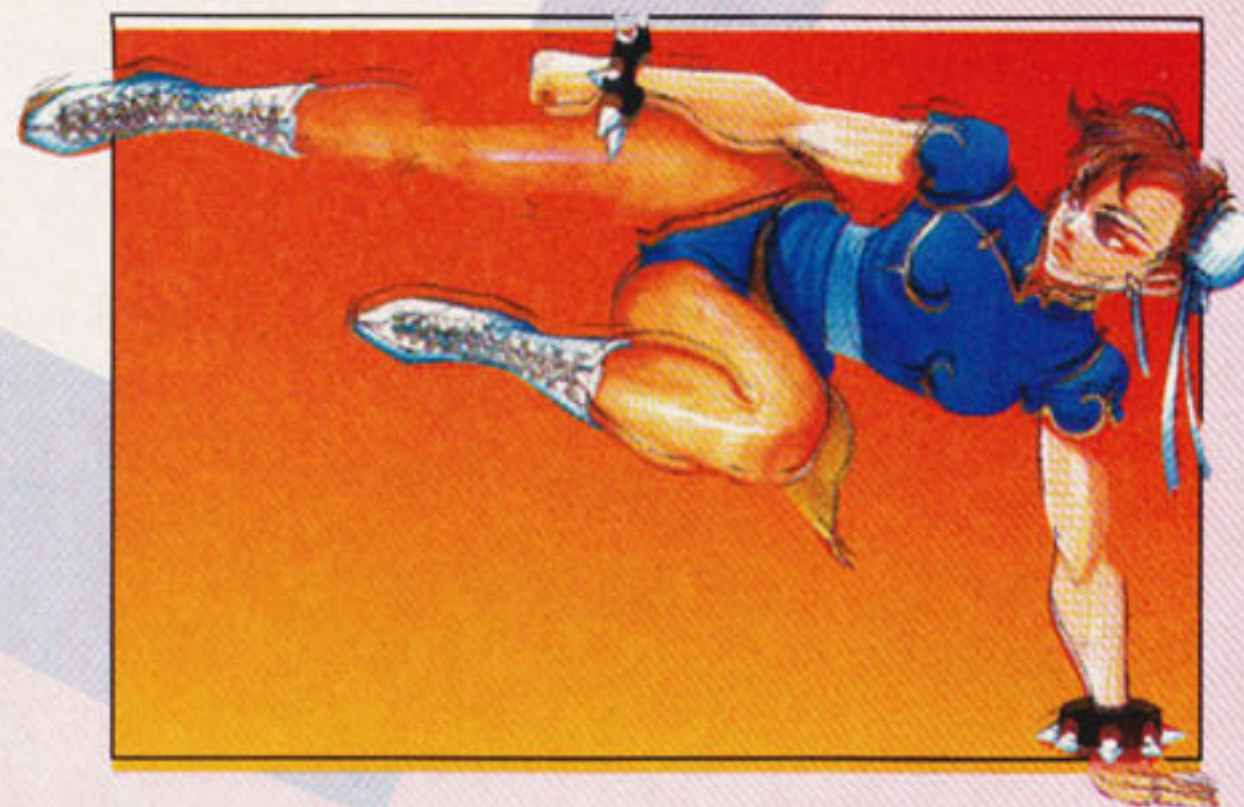
**RdR:** Obrigado pelos elogios. Gostou do Akira? É um bom rapaz e me custa os olhos da cara. **Phantasy Star IV** ainda não saiu e parece que será lançado em cartucho de 16 Mega, provavelmente em dezembro. Vamos aguardar.

## QUEM SERÁ?

Sou novo no clube, recebi a carteirinha esta semana. Comprei um Mega Drive há pouco. Não conheço direito e nem entendo o que é o Chefe. Gostaria que mandassem algumas explicações. Leio muito a revista e adoro. Conto com a resposta de vocês, OK?

Claudio Nuno de Souza  
Salvador - Ba

**RdR:** Parabéns, Claudio, você está no caminho certo. O nosso Chefe tem personalidade complexa. Pra você ter uma ideia, ao menos aproximada, imagine uma mistura de Stallone, Schwarzenegger e Van Damme vestidos para matar. Ele é fanático por videogames e acima de TUDO e tem um gênio do cão ou do demônio. Apesar disso, faz um baita sucesso com o mulhério, principalmente as que usam cabelo curto. Pode+



## 20 MEGA

Oi Chefe! Como vai a melhor revista de games da galáxia? Queria saber como é possível o **SF 2 Turbo** do SNes ter 20 Mega? Espero que continuem sendo sempre "the best" do mundo dos games.

Ulisses Gonçalves  
São Paulo - SP

**RdC:** É perfeitamente possível, my dear, perfeitamente!!! E saiba que o **SF 2** do Mega Drive teve er 24 Mega. Eu disse vinte e quatro. O único problema é que com mais memória, o cartucho fica mais caro também. É uma lástima.

## MASTER

Caro Mestre que tudo sabe e tudo vê! Por que sua revista não publica mais sobre jogos de Master System?

Julio César Moraes Vigna  
Campinas - SP

**RdC:** Todos os bons lançamentos do Master System estão sendo publicados por nós. Ocorre que diminuíram - e muito - o número de lançamentos para esse controle. Abraço!

## ESCREVAM!

O Chefe quer saber se vocês estão gostando de todas essas mudanças. Revista Supergame - Caixa Postal 9442 São Paulo, SP - CEP 01050-970

## AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS



BUBSY	Accolade	
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.
2 Jogadores	Ação	Password
Gráfico	★★★★	
Som	★★★★	
Dificuldade	★★★★	
Fun Factor	★★★★	

A **Supergame** conta agora com 2 fichas técnicas novas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 à 5. A ficha de **SG** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrelas.

# GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA  
LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY



GALPÃO  
DOS ELETRÔNICOS



ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.  
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • Brasília (DF) - C.V.A. c/Valquer  
Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • Porto Alegre (RS) - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • Rio de Janeiro (RJ) - A.M. Vídeo c/ Arthur  
Tel/Fax (021) 590-7043 • Recife (PE) - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • Fortaleza (CE) - Fort Filmes c/Elves  
Tel/Fax (085) 244-3612 • Natal (RN) - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

# SG na frente mais uma vez. Veja o que mudou em Street Fighter Plus!

Os anos noventa podem ser definidos como a era **Street Fighter**. Primeira versão para o Mega Drive do jogo preferido desta década, **SF II PLUS** chega arrebatando. Neste cart pode-se jogar com qualquer chefe e fazer todos os movimentos especiais do Champion Edition. Você já viu com exclusividade uma matéria de sete páginas dedicadas ao CE, publicada na **SG 24**. Mas a Sega achou que não era suficiente. De lá para cá, a Capcom vem se dedicando a "envenenar" o jogo e acabou mudando o nome para **Street Plus**. A grande novidade é que além do modo Champion Edition foi incluído também o Turbo. Nele é possível travar uma partida igual a do arcade, com a Chun Li disparando bolas de fogo. A velocidade do Turbo é ajustável até dez estrelas sem precisar de nenhum código para acessar. E mais: um modo inédito chamado "Group Battle" onde é possível escolher mais de dois jogadores em diferentes disputas num só torneio. O gráfico também foi melhorado em relação ao Champion Edition, tanto em qualidade (Sprites) quanto nas cores, mais vivas. Valeu a espera!



*Agora Honda pode mover-se durante seu soco múltiplo...*



*...além de poder aplicar o seu sumô torpedos em 45 graus. Mas só na versão Turbo*



*Na Turbo, Zangief ficou imune a golpes baixos. É só apertar os 3 botões de chute*



*Guile perdeu seu posto de 1º lutador para Ken, que conta com um super-shouryuken*

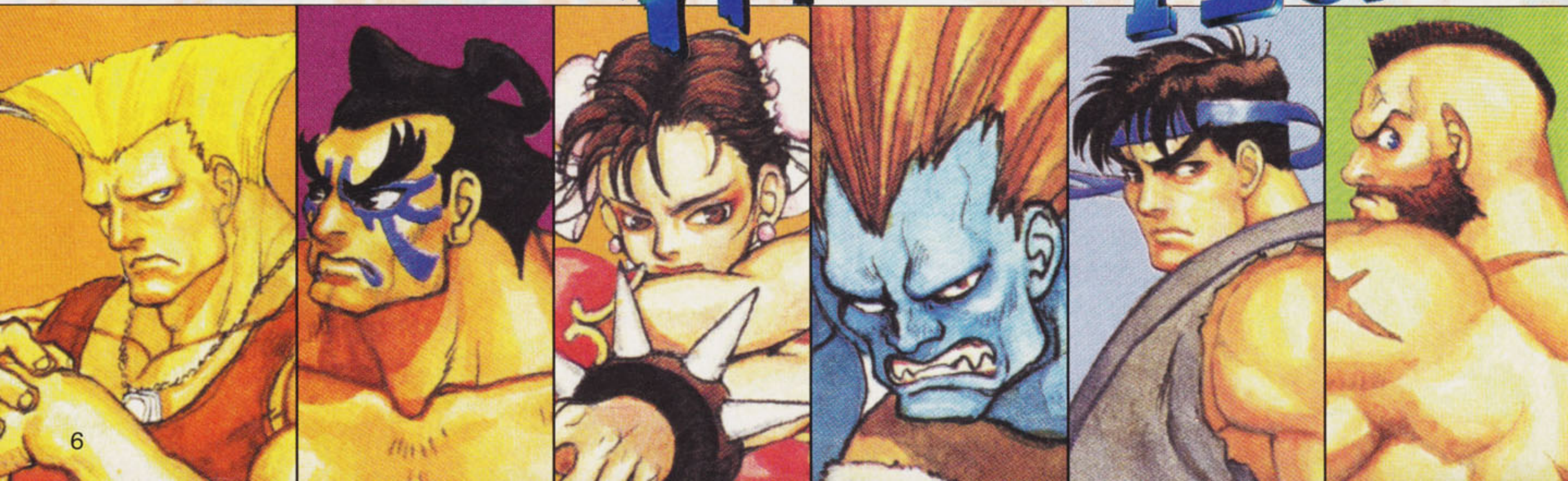


*No Street do Mega, Ryu também pode desferir o "cyclone kick" em pleno ar*



*O Shouryuken de Ken tornou-se mais poderoso... ...que o de Ryu. Mas este tem um Hadouken melhor*

# STREET FIGHTER II PLUS



## NOVOS PODERES PARA CHUN-LI

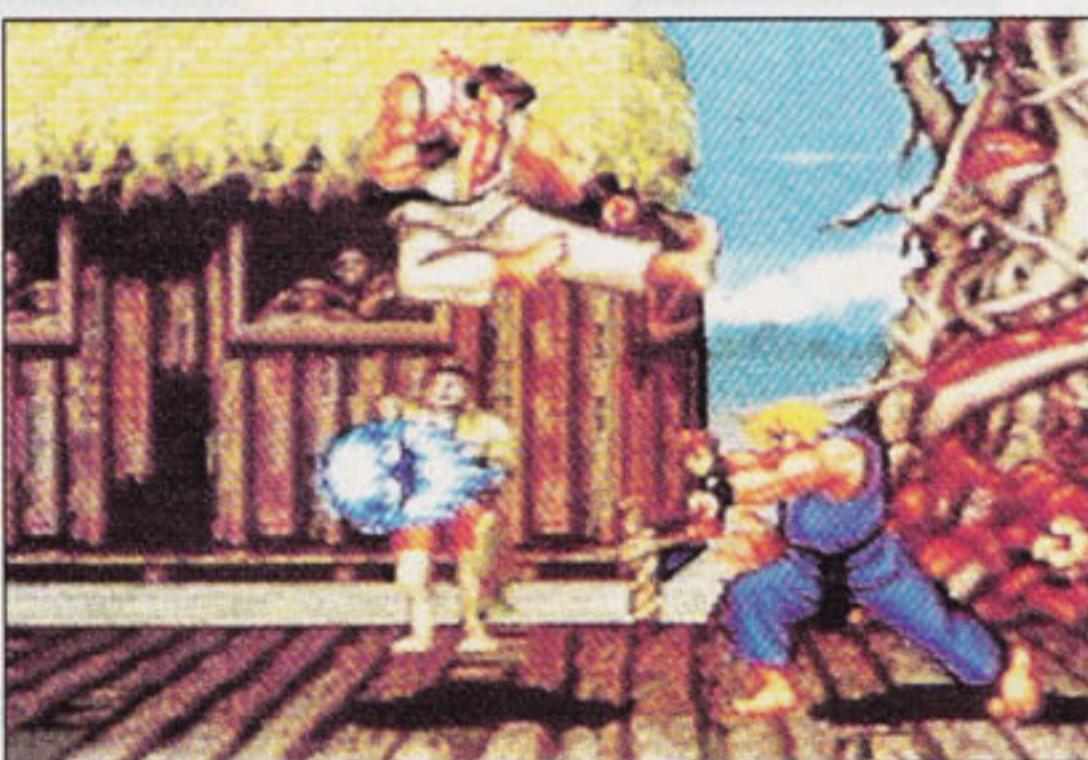


*O Spinning Bird Kick tornou-se bem mais útil na modalidade Champion Edition. Além disso pode ser acionado no ar na versão Turbo*

*A grande novidade é o "kikouken" de Chun-Li. Uma magia bem similar a de Ryu e Ken*



*E não pára por aí. Com os chutes médio e forte próximos ao oponente têm-se mais dois golpes novos*



*A velocidade do jogo pode ser variada de uma a dez estrelas e não é necessário nenhum truque para isso*



*A demora parece que valeu. Street Plus promete arrasar todas as versões de SF II já existentes. É esperar para ver*



*Blanka também ganhou golpe novo, o "vertical rolling attack"...*



*...e seu famoso choquinho está mais fácil de ser acionado*



*O jogo não tem mais aquela tarja preta sobre a barra de energia*



*Modo de batalha exclusivo da versão para Mega*

**COBERTURA  
ESPECIAL NA  
PRÓXIMA SG**





por **Boss Music**

Temos o orgulho de apresentar o maior astro do circo. A figura com asas e radar que invade sua tela é ninguém menos que Aero the Acro-Bat! Quem curte ação não pode perder a performance do morcego doidão. Não deve nada a Mario, Sonic e Bubsy. O herói tem que melar os planos de Edgar Ektor e de Zero, que querem sabotar o mundo dos espetáculos circenses.

### SANTO MORCEGO

Oito fases de aventura desenfreada. O controle resume-se a saltar obstáculos e socar os inimigos. Vários desafios exigem do herói um excelente desempenho em vários tipos de acrobacia: descer corredeiras de rios, rolar montanhas, saltar de trampolins, despencar de montanhas russas e servir de bala de canhão. O controle é bom mas talvez o jogador

tenha algum probleminha para aplicar o Drill Attack.

### O MUNDO DO CIRCO

A grande variedade de atos (25 ao todo) garante uma jogabilidade rápida do começo ao fim. Aero dá

seus rasantes para combater Edgar, Zero e a máfia dos sabotadores de circo. Você guia o herói através de circos, parques de diversão, florestas e o Museu. A audiência ao fundo não participa ativamente do espetáculo. Você se sentirá como parte de uma tríade circense e terá de interromper psico-performances, como a de Bruno, o trapezista e Bertha, a bailarina. Alguns oponentes tem mais



**Dica:** Um controle com câmera lenta será útil no Ato 2

vidas do que um gato e voltam a aparecer em outras fases do jogo. Alguns obstáculos e inimigos repetidos podem criar um tédio ocasional, mas garantem o desafio. O objetivo muda a cada

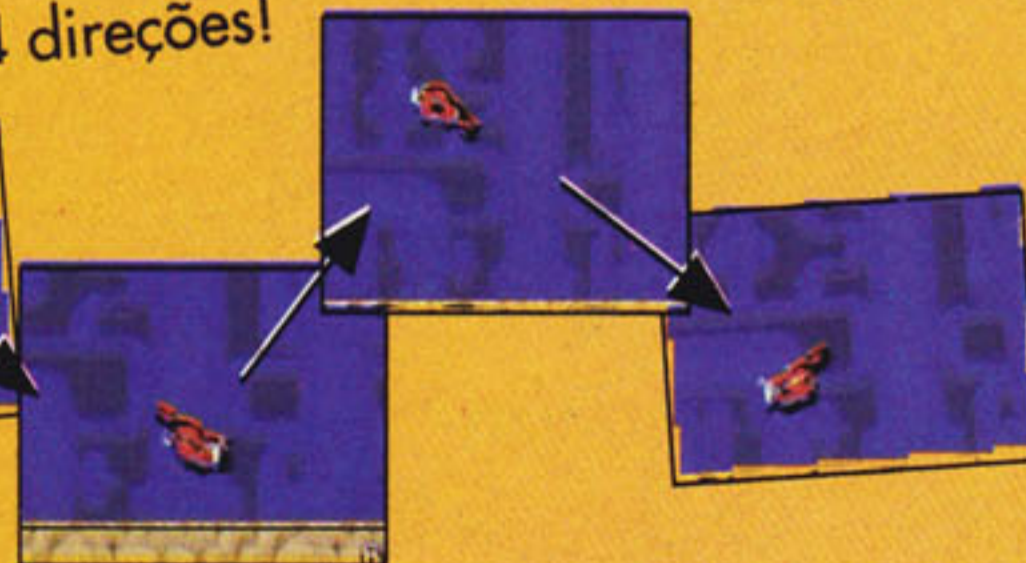
# AERO THE ACRO-BAT

## AERO'S ACROBATIC MOVES

Pule



Rodopie em 4 direções!



Use a estrela



Plane



Voe



Use as garras



Role



Equilibre-se



Mega Drive  
**Aero the Acro-Bat**  
(Sunsoft)

Quem já andava enjoado dos heróis tradicionais, tem a chance de encontrar outra figura carismática, o morcego Aero. Suas qualidades formariam um campeão olímpico.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.0	4.5	Avançado

US\$49.99  
8 megas  
Disponível: set.

Ação/Aventura  
Um jogador  
25 Atos



fase. Em algumas, Aero tem que sobreviver correndo, em outras tem que encontrar uma chave e até mesmo saltar sobre plataformas em forma de estrelas. Chefes de fase, Bonus Stages, salas e passagens secretas ao longo da jornada e ,



**Dica:** derrube Bruno para abrir espaço no trapézio



**Dica:** use o botão do joystick para controlar seu vôo através do vento no estágio de bônus do circo. Quem já jogou Super Mario 4 vai ter bastante facilidade nesta fase



**Dica:** no Ato 4 pule para mover as calhas e passar a frente



**Dica:** para conseguir abocanhar a chave no circo, no Ato 2, use o canhão (foto) e projete-se para a esquerda. Com essa manha você está direcionado para o local exato da chave

principalmente, muitas vidas extras escondidas nos crânios espalhados pelas fases. Só há três continúes.



**Dica:** use o botão C para escorregar nas escadas (essa não está no manual)



padrão Mega Drive, como acontece com Sonic. Melodias de circo fazem o som.



**Dica:** antes de chegar ao solo pressione C para planar e pousar em algum lugar seguro



**Dica:** para pôr fim a esse palhaço basta acertar seu nariz

## VISUAL LEGAL

O visual de Aero se destaca na tela. Mesmo sendo um boneco pequeno, a animação do morcego compensa qualquer crítica. Os cenários de fundo em multi-scroll, não representam o melhor do



**Dica:** use seu "ataque rodopio" para achar passagens secretas

## NOVO HERÓI

Aero entrou de vez para a galerias de mascotes da Sega. Merecido! Afinal, o morcego tem mais truques debaixo das asas do que David Cooperfield. Um brinde para Aero!

### AERO'S STUNTS AND RIDES

**Bat bala**

**Ato no monociclo**

**Mergulho**

**Trampolim do terror**

**Nado de costas**

**Ladeira abaixo**

**Vôo no trapézio**

**Montanha russa**

**Vôo na balança**

**Pára-quadras**

**Bat-foguete**

**Bat-espçonave**

**Balão de ajuda**

**Bungee Jump**

**Bolha flutuante**

# GUNSTAR HEROES

**Diversão original e escrachada**

**N**a cabeça dos fabricantes de games parece existir uma idéia fixa: continuações. Afinal, se o primeiro jogo da série obteve grande sucesso, o segundo também seguirá o mesmo destino e assim por diante. Sem falar que o jogo acaba tendo versões para diversos consoles diferentes. O caso de **Gunstar Heroes** é diferente. Trata-se de um jogo novo de verdade, original e exclusivo para Mega, pelo menos por enquanto. Segue o esquema de **Midnight Resistance**: tiro para todo lado, só que com mais humor. Além dos tiros, vale arremesso, socos, chutes e rasteiras, criando uma ação bastante variada. Em certas fases, seu destino é jogado nos dados. Da primeira à quarta fase a ordem a seguir é a da livre escolha. Nem por ser mais "escrachado" este jogo fica devendo a outros. Abusa da capacidade tecnológica do Mega, como mestres (Transformers gigantes). Efeitos de rotação e gráficos de arrepiar. No final, ironicamente, você torce para que a saga continue. **Gunstar 2, 3,...** o que vier tá valendo!



A ação é ininterrupta e exuberante apesar do clima cômico dos personagens



## FOGO CERRADO

São 4 armas: **Force** (metralhadora), **Fire** (lança-chamas), **Chaser** (perseguidor) e **Lightning** (Laser). Combinando as armas:



Explode Fire: Force+Fire



Laser100: Force+Lightning



Soul Fire: Fire+Chaser



O robô **Seven Force** se transforma até 7 vezes, de acordo com o nível de dificuldade



Aqui a ação é um pouco diferente: atire no dado e avance no tabuleiro para saber do seu destino



### Por Jogador Desconhecido

Muitos jogadores já racharam os dentes com este jogo. Trata-se de um clássico dos arcades e um dos jogos que mais contribuíram para a popularidade do Nes. A versão para Mega Drive, **Gauntlet IV**, tem a ação dos arcades acrescida de novos estilos de jogar.



**Dica: Demo mode é o pior para escolher tipos**

### Vamos a Gauntlet

Os 4 modos de jogar, Arcade, Quest, Battle e Record trazem o estilo tradicional com uma perspectiva de visão do alto e enviesada (overhead-view). Como um dos 4 personagens (Warrior, Valkyrie, Wizard ou Elf), você percorre fases-labirinto à

procura de power-ups e do próximo nível. Cada personagem tem forças e fraquezas específicas. Os fãs do jogo têm suas preferências e não costumam concordar sobre o melhor (Elf é o mais rápido; Warrior, o mais forte).

# GAUNTLET IV

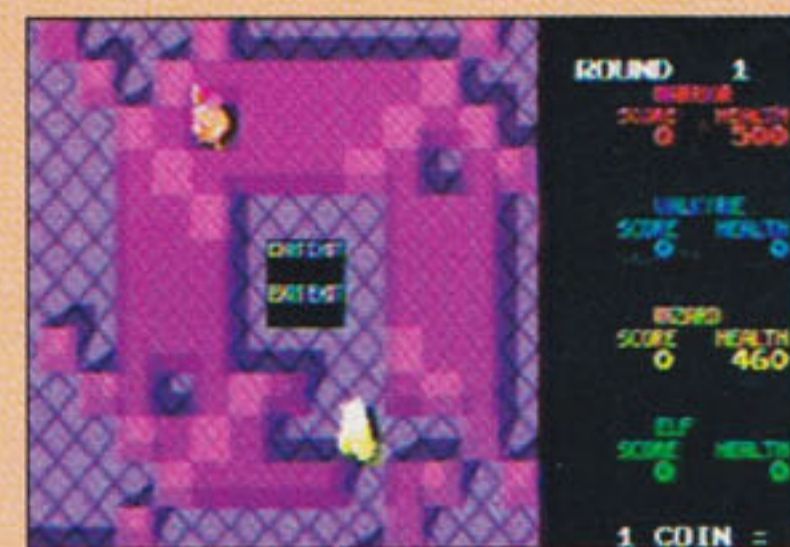


**Dica: Jamais atire nas poções ou na comida, você pode destruí-las**

Para variar o original, confira os novos modos de jogar. O modo Quest adiciona uma dimensão role-playing ao jogo. Ganham-se pontos de experiência, armas, e energia para as batalhas, enquanto se tenta resolver o mistério da torre. Melhor ainda é o modo Battle no qual 4 criaturas do tipo gauntlet enfrentam-se cara a cara e cada jogador atira nas que conseguiram sobreviver ao estrago. No modo Record os jogadores lutam nos diferentes aposentos do castelo, competindo para causar os maiores danos e para terminar a fase no menor tempo. Os gráficos de **Gauntlet**



**Dica: quando você se perder num labirinto, a melhor saída consiste em esperar. Com paciência, é comum acontecer de as saídas se abrirem**



**Dica: no modo Battle, no caso de você cair em qualquer uma das saídas é sinal de derrota. A grande vantagem é que você pode tentar atirar nos outros competidores, golpeá-los dentro das saídas e até mesmo fora da competição**



**Dica: levante entre os blocos do canto e atire na diagonal. Você se torna inatingível pelos inimigos do outro lado desses blocos e pode detonar geradores e adversários com facilidade**



**Dica: nas salas do tesouro, a melhor estratégia é primeiro localizar a saída. Depois corra em volta dela, se apodere da maior quantidade de arcos possível, e fuja no menor tempo possível**

Quem viu o original não terá surpresas neste jogo. O som continua metálico e irritante. As vozes repetem as mesmas frases. A jogabilidade, mesmo no modo Quest, permanece fácil para todos. Os controles não tem mistérios e o melhor da ação é quando se conecta o adaptador para 4 jogadores.



**Dica: quando uma das criaturas de Gauntlet morre, outro jogador pode correr e se apoderar do que ela deixou, como chaves, poções, etc.**

### Ontem, hoje, sempre Gauntlet

Se você já gostava deste jogo, amará a versão 16 bits. Seus gráficos são datados, e a jogabilidade continua divertida como sempre.

### Mega Drive Gauntlet IV (Tengen)

Gauntlet é um clássico e um hit de Nintendo 8 bits. Velhos fãs e novatos vão curtir esta ficha completíssima.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.5	4.0	5.0	BEG.

US\$ 54,95  
8 Mega  
Disponível: outubro  
Ação/aventura

4 Jogadores  
EUA  
Password

**ROBOCOP**

**VS. THE TERMINATOR**



**Por Andromeda**

A Virgin conseguiu reunir em um só cart dois gêneros de personagens futuristas mais que da pesada: Robocop e Terminator, numa aventura estilo

arcade com 16 mega de memória. Tiros, tiros e mais tiros. Você está vestindo a armadura metálica de Robocop, num mundo pós-holocausto, num longinquo 2029. Sua missão consiste em invadir o complexo da Skynet e salvar a humanidade. Em cada uma das 10 fases você vai mandando bala no exército de Terminators (que, mais uma vez, como não poderia deixar de ser, assumem o papel de vilões da história). O objetivo de seus inimigos é acabar de uma vez por todas com a raça humana. Tanto Robocop quanto os Terminators possuem um armamento sofisticado, da pesada mesmo, com múltiplas opções de tiros. Gráficos High-Tech e sanguinolentos, com direito a bolhas de



*Por baixo da pele dos Terminators há um endoesqueleto bastante difícil de destruir*



*Voando com uma facilidade incrível, Robocop pode disparar armas até pelo pé*



*Subindo pelas profundezas da fortaleza inimiga para um combate sem tréguas*

sangue explodindo durante a destruição generalizada dão o tom da ação. Cart imperdível para todos que se garantem na base da pontaria. Hasta la vista, Baby!

**Virgin Games**  
**Disponível: Outubro**

**ROBOCOP 3**



**Por Andromeda**

Robocop 3 traz a volta do ciborgue metálico num jogo de tiro futurista também no mais puro estilo arcade. O enredo do cart



*Dura subia pela frente*



*Aprecie a vista panorâmica enquanto Robocop voa pelos céus*

revela-se um pouco modificado em comparação com a terceira versão do filme. No papel de Robocop, um jogador necessita percorrer as ruas da velha Detroit combatendo tiras corruptos que alvoroçam a vizinhança. Multi-scrolling com ação linear e uma missão bastante clara e de fácil compreensão - destruir qualquer coisa que esboce o menor movimento na tela. Os veteranos de

Robocop 3, lançado pela Ocean, para o SNes, vão se lembrar do desafio gigantesco. A versão para Mega Drive não mostra tantas dificuldades como sua predecessora, mas consegue garantir muita suadeira até para jogadores de grande experiência. Muitas fases e equipamento bélico variado, com armas que atiram em todas as direções. Não apresenta grandes novidades em relação ao

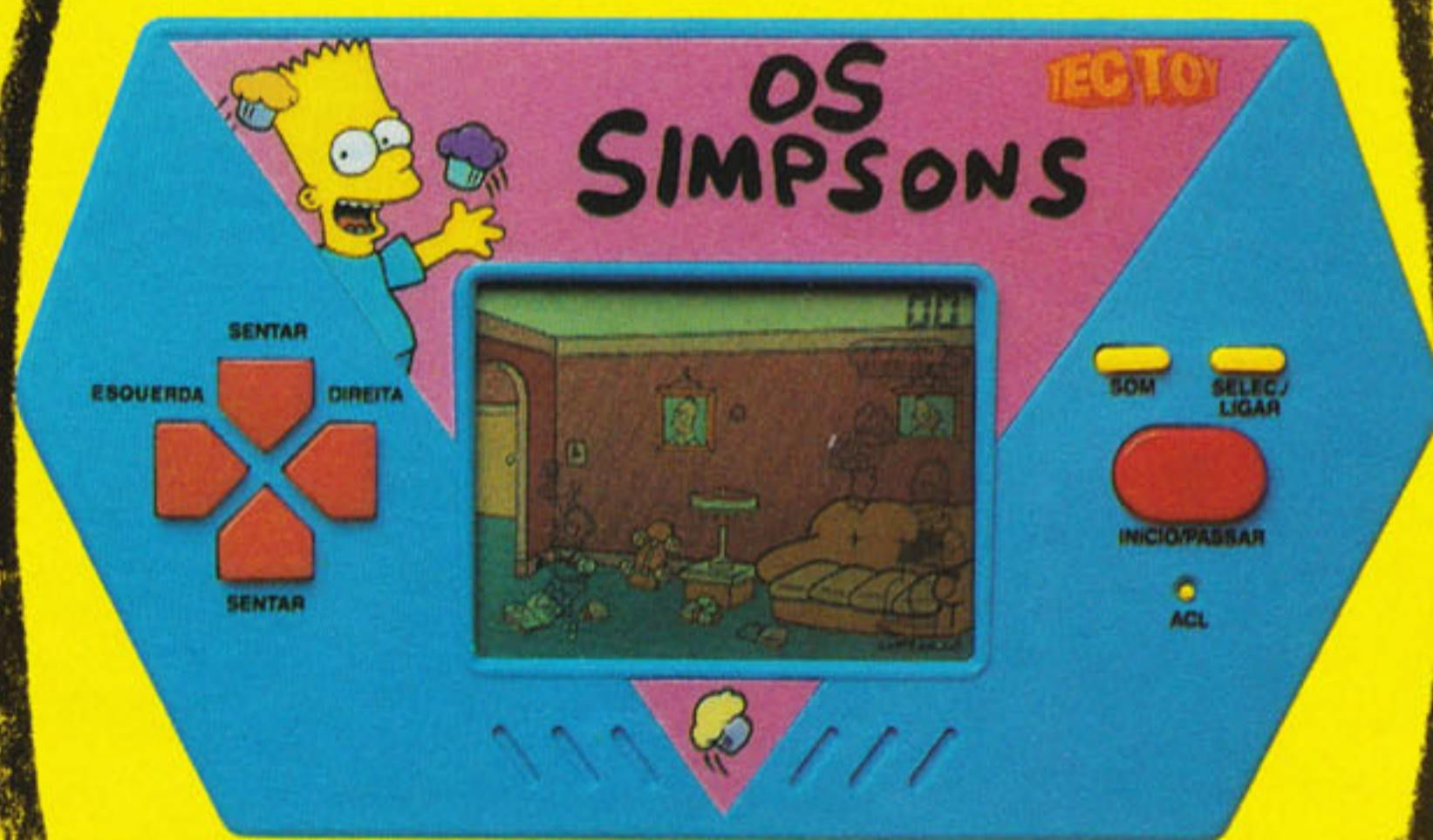


*Uma longa e perigosa jornada noite adentro*

que já se viu anteriormente em jogos desse gênero. Mesmo assim, é boa diversão para quem não está a fim de discutir filosofia.

**Acclaim**  
**Disponível: final de 93**

# Você não precisa mais esperar até o domingo para se divertir com os Simpsons.



Agora você pode ver os Simpsons todos os dias na telinha dos Mini Games Tec Toy. São 3 super-aventuras com várias fases e efeitos sonoros chocantes. Até a música e os desenhos são iguais aos da TV (só que estes episódios nunca param pros comerciais!). Leve a Série Simpsons pra casa e todo dia vai ser legal como o fim-de-semana.

**MINI  
GAME**

Os pequenos grandes jogos da Tec Toy.

**TECTOY**

# SPIDER-MAN AND X-MEN: Arcade's Revenge



Por **Gideon**

Um dos lançamentos mais quentes do ano passado para o SNES finalmente chegou para o Mega Drive. E como no SNES, esta versão de **Spider-Man and X-Men: Arcade's Revenge** apresenta gráficos e jogabilidade excelentes, além de inimigos que não acabam mais. Quem tem um Mega vai curtir.

## Spider salva a pátria

Quatro X-Men desaparecem misteriosamente e Homem Aranha precisa encontrá-los. A trilha de side-scrolling leva até um parque de diversões abandonado - o esconderijo secreto do estranho vilão, Arcade. Esse louco transformou o parque num amontoado de atrações fatais e labirintos sem saída. Se você não conseguir libertar os X-Men, o

evento principal de hoje será a destruição de Wolverine, Cyclops, Storm e Gambit! Existem 12 fases difíceis e cheias de ação neste cart para um só jogador. Você começa como Homem Aranha e terá que ultrapassar um labirinto complicado com cuidado para conseguir entrar no parque de diversões dominado por Arcade. Um vez dentro, você escolhe entre o Aranha ou qualquer um dos quatro X-Men. Além dos inimigos terríveis em cada atração do parque, você vai encontrar super



**Siga o senso de aranha para desligar as armadilhas de segurança. É bom decorar a seqüência, já que ela é a mesma toda vez que recomeçar o jogo**



**Cyclops consegue se movimentar e atirar ao mesmo tempo**



**As unhas afiadas de Wolverine detonam os inimigos escondidos atrás de barras**

vilões da Marvel (Apocalypse, Carnage, Juggernaut e outros) no fim de cada fase. Para escapar do parque de diversões com vida, os 5 heróis precisam escapar vivos de 2 atrações e o Homem Aranha precisa vencer Arcade, um robô gigante, na luta final. Cada herói inicia com 4 vidas, mas existem várias delas, além de power-ups e energia espalhados pelo jogo. Não há continues. Perdeu, volta ao começo.

## Igual ao gibi

Os personagens parecem saídos do Gibi, com as mesmas caras, golpes e movimentos. Aranha se pendura na teia, Wolverine corta com suas unhas afiadas, Cyclops atira energia, Storm joga raios e Gambits embaralha suas cartas mortíferas. Cada super-herói responde bem aos controles e os superpoderes são

acionados facilmente. Com um bom repertório de pulos e modos de escalar paredes, o único que exige treino é o Homem Aranha. Cada herói tem uma trilha de rock própria.



**Passe pelos túneis alternando entre escalar paredes e bater de um lado e de outro**



**Storm consegue recarregar seu estoque de oxigênio passando pelas bolhas de ar**

## O "X" marca o ponto

Embora já exista um cartucho de X-Men para Mega Drive, você não vai querer perder este jogo. Quem conhece **SpiderMan and X-Men: Arcade's Revenge** não vai encontrar nada de novo. Mas se você tem um Mega e gosta de ação, trata-se de um cart obrigatório.

Mega Drive  
**Spider-Man and X-Men  
Arcade's Revenge**  
(Flying Edge)

Um grande sucesso de SNes chega para Mega Drive. Quase idêntico ao original, este jogo tem muita ação e aventura. Bons gráficos e trazem os heroes da Marvel para a tela com perfeição.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	5.0	Intermediário
US\$ 49.95		Um jogador		
8 megas		Ação/aventura		
Já disponível				



Por Earth Angel

Fãs da série Dinossauros de Aluguel (**Dinosaurs for Hire**), da Malibu Comics, vão perceber que os cartolas da Sega deram uma maneira nesta versão para videogame. Dançaram com aquelas garotas quase sem roupa. É uma pena. Mas o jogo é divertido mesmo assim.

**Pistoleiro**

O jogo é grande como os "dinos", com 5 fases e um total de 12 áreas diferentes. A ação não foge muito do típico correr-e-detonar. O objetivo é explodir o que aparecer na frente, tomando o cuidado de pegar os power-ups de cristal verde que aparecem. Os três dinos se chamam Reese, Lorenzo e Archie. Os "sprites" são de tamanho razoável e captam o espírito dos bichos pré-históricos. As animações são um grande barato

também. Mas os inimigos, no geral, deixam a desejar. Os sons das explosões são fantásticos, mas falta bossa à música. Você e um amigo podem escolher seus dinos favoritos. Cada bicho apresenta



Valé a pena conhecer o gibi que originou o game. Diferente do game, os heróis são exageradamente machistas. Infelizmente ele só está disponível nos States



*Um joystick com turbo torna qualquer dos bichos bem perigoso*



*Na primeira parte do metrô, não dá para passar na plataforma. O jeito é cair nos trilhos e dar a volta*



*No nível 2 não caia nas turbinas gigantes da hidrelétrica, senão você vai virar carne de dinossauro moída. O jeito é atirar*

**TOM MASON'S**  
**DINOSAURS**  
**FOR HIRE**



*No fim do nível 3, atire nas pernas do Titanium Triceratops. Em seguida, destrua o laser do canto direito; depois, os mísseis nas costas e finalmente a cabeça*



*Para acertar os tanques da pista contrária na estrada, deite e atire. Para pegar os veículos militares do lado de cá, atire na diagonal*

**Os Dinossauros Vivem**

**Dinosaurs for Hire** é satisfatório enquanto entretenimento, mas não vai mudar sua vida. O jeitão do jogo não capta toda a originalidade dos dinossauros inventados por Tom Mason para a série de histórias em quadrinhos. O jogo é pior que os do gênero, como Tartarugas Ninjas e Contra, mas mesmo assim vai agradar muitos mamíferos. Vale a pena experimentar.

movimentos e armamentos próprios. O jogo melhora quando jogado a dois. Em termos de desafio, trata-se de uma diversão desigual. Mesmo com dificuldade selecionável, alguns pedaços são bico enquanto outros acabam sendo bem complicadinhos. O jogo teria evoluído bastante caso houvesse preocupação em dar mais variedade e menos repetição.

Mega Drive  
**Dinosaurs for Hire**  
(Sega)

**Dinosaurs for Hire** começou como gibi. O videogame não vai entrar para a História, mas não deixa de ser divertido mesmo assim.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				<b>ADJ.</b>
4.0	3.5	4.0	4.0	Ajustável

US\$ 49.99  
8 mega  
Já disponível

Ação/aventura  
2 jogadores

## Não é um sonho! Novos lutadores desembarcam num jogo ainda melhor!

Os fãs de Street voltam a atacar e as filas de arcades cruzam vários quarteirões. Não se fala em outra coisa a não ser de Red Fireballs, Dragons Punches triplos e dos novos personagens da versão mais recente do maior clássico de todos os tempos: **Street Fighter II**. É de longe a melhor versão de SF de todas. O **Super SF II** começou a ser idealizado há dois anos, com o término do projeto **Turbo SF II Champion Edition**. A intenção da Capcom era desenvolver um Grand Finale para a saga, com quatro novos personagens, nova arte e mudanças radicais no som e na música. É com toda esta expectativa que o novo cart promete invadir os fliperamas daqui alguns meses (lançamento previsto para outubro). A fabricante não quis dizer quando **SF III** será produzido. A versão apresentada nesta edição está 80% completa, e algumas mudanças podem ser feitas até o lançamento no mercado. Nota: esta é a versão japonesa, portanto os nomes dos chefões estão trocados. As mudanças artísticas atingem os cenários e os personagens, gerando um novíssimo visual. A tela de escolha foi redesenhada com o rosto dos novos personagens. Podem-se escolher oito cores para os trajes dos lutadores. Chun Li está mais rápida, Blanka mais selvagem e Vega totalmente paranormal. A música usa a tecnologia Q-Sound, que cria atmosferas com sons. As vozes dos lutadores são feitas por dubladores diferentes e o anúncio do personagem que ganha a luta é feito com maior destaque.

# STREET FIGHTER II

## The New Challengers



O novo Fire Hadouken de Ryu derruba o inimigo que está perto. Use ←↓↘→ + soco. O golpe antigo continua o mesmo



Quando você aciona o pilão giratório em momentos impróprios, surge esse gráfico e Zangief fica vulnerável





O kikouken é totalmente novo. Além de mais sexy, com novos gráficos, é acionado como o Sonic Boom, mas seu alcance é limitado



Shouryuken forte de Ken agora é uma verdadeira brasa, sem o mesmo alcance



Os mestres foram os que mais ganharam movimentos, além de ter os cenários incrementados graficamente. Repare neste pôr-do-sol cinematográfico de Sagat



O antigo High Speed de Zangief deu lugar ao Quick Double Lariat, que não é invencível na parte inferior



O facão de Guile, agora mais forte, também acerta por trás, uma só vez, e derruba

**OLHA SÓ A NOVA APRESENTAÇÃO**



Super Street Fighter II



Champion Edition



Turbo Hyper Fighting



SFII continua evoluindo. Agora são 8 cores para seus personagens e mudanças significativas na concepção gráfica

## MODO DE BATALHA

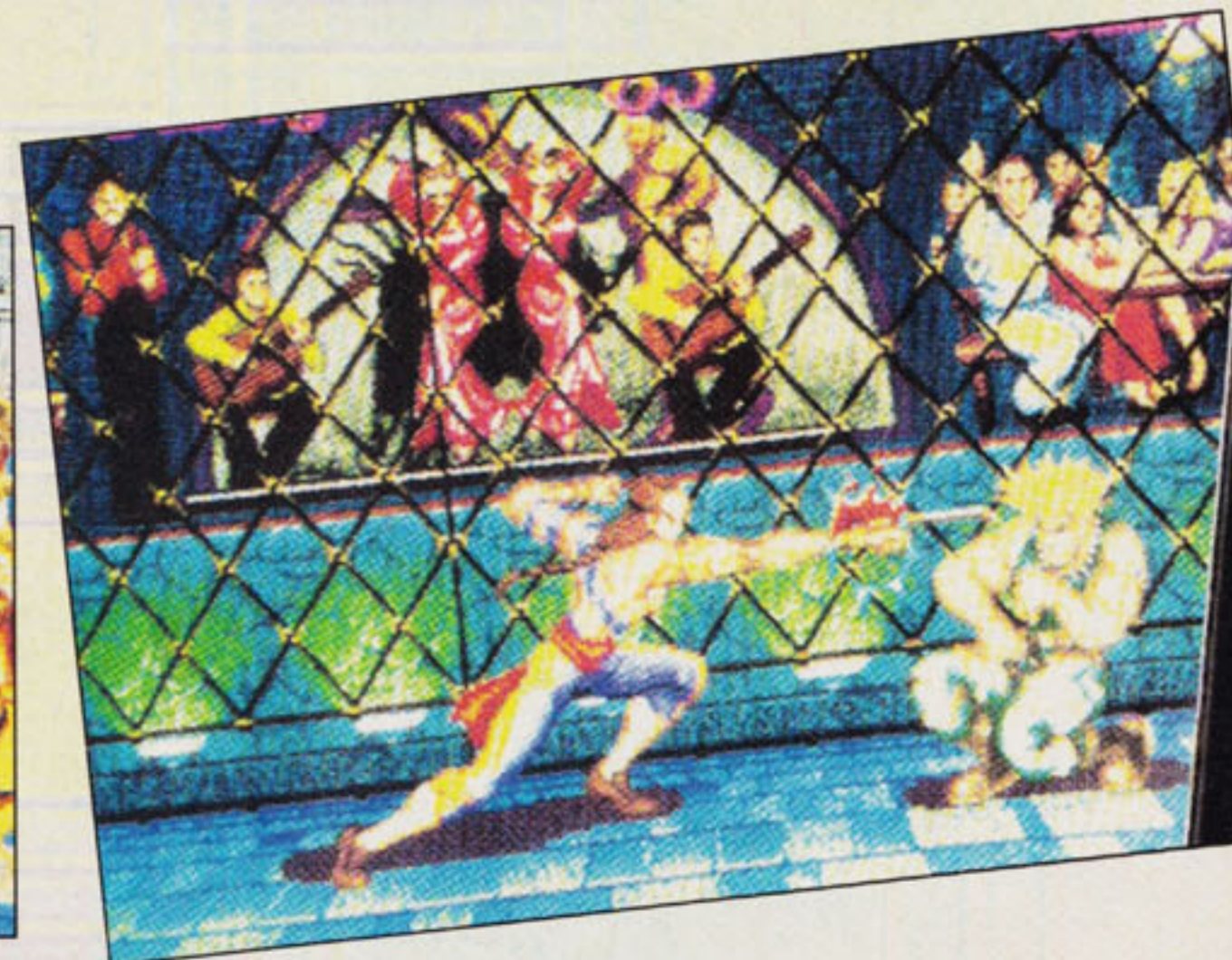


Lembrando o Mega Drive, existe um torneio com até 8 lutadores

participando ao mesmo tempo. Mas é preciso "linkar" várias máquinas



O Spinning Bird Kick melhora a cada versão. Nesta, derruba o inimigo se pegá-lo nos primeiros instantes do golpe



Os novos socos em pé de Balrog tem um alcance bastante amplo



# FEI LONG

## Bruce Lee cover?

O sujeito luta Kung Fu desde criancinha e acabou se tornando um grande mestre na modalidade, reconhecido em todo o mundo. Tanto que foi convidado para estrear um filme de artes marciais. Qualquer semelhança com Bruce Lee, o astro que morreu em circunstâncias misteriosas, não parece coincidência. O talento de Fei é extraordinário e dizem que ele tem tudo para se tornar o sucessor de Lee. Mas Fei parece não pensar assim. Arrogante, quando ouviu o anúncio do campeonato mundial, pensou que enfrentar feras como Ken, Ryu, Vega & Cia não seria o caminho mais lógico e curto para aprimorar suas técnicas de luta e de representação. Afinal ele se acha melhor do que todos os outros juntos. Costuma sempre declarar: Eu sou a estrela mundial.

## RETRATO FALADO



- Nome: Fei Long
- Origem: Hong Kong
- Data de nascimento: 23/04/69
- Altura: 1.72
- Peso: 60 quilos
- Sangue: O positivo
- Gosta: Kung Fu
- Não gosta: desânimo e falta de emoção
- Comportamento: seu sangue quente não o deixa avaliar as conseqüências de seus atos. Vai fundo em tudo que faz e é objetivo.



**Shienkyaku:** ←↓↘ + chute.  
**Shoryuken no estilo chute**



**Os golpes normais também são poderosos. Este é o chute forte**



**Rekkaken:** ↓↘→ + soco. **Dá 3 socos (um golpe por comando)**



**Fei Long não possui magias, então deve-se adotar uma tática rápida e ofensiva. O soco forte agachado tem amplo alcance, podendo acertar a rasteira média de Guile sem problemas**

## A força da Jamaica

Esse jamaicano em quem não poderiam faltar as trancinhas em estilo rastafari já chegou a ter uma considerável fama como músico profissional. E isso em plena terra de Bob Marley e Jimmi Cliff. Mas alguma coisa estava faltando em seu som. Sua outra face era de ser conhecido como um Kick Boxer de primeira categoria. No meio da luta ele teve um estranho sentimento e conseguiu sincronizar seus movimentos com o ritmo. A partir deste dia saiu pelo mundo para desenvolver a sua música: a luta. Seu cenário é uma belíssima praia tropical, incluindo uma banda no fundo. Apesar disso, não tem nenhum preconceito contra lutar em qualquer terreno. As más línguas costumam dizer que ele possui grande semelhança física com o rapper MC Hammer, mas ninguém teve coragem de fazer essa comparação pessoalmente. Não é à toa. Esse representante da raça negra possui uma variedade de golpes de fazer inveja a qualquer lutador veterano de Street. E você? Arriscaria fazer uma gracinha e sair com um Machine Gun Upper no meio da cara? Sua calça com os dizeres "Maximum" não é brincadeira.



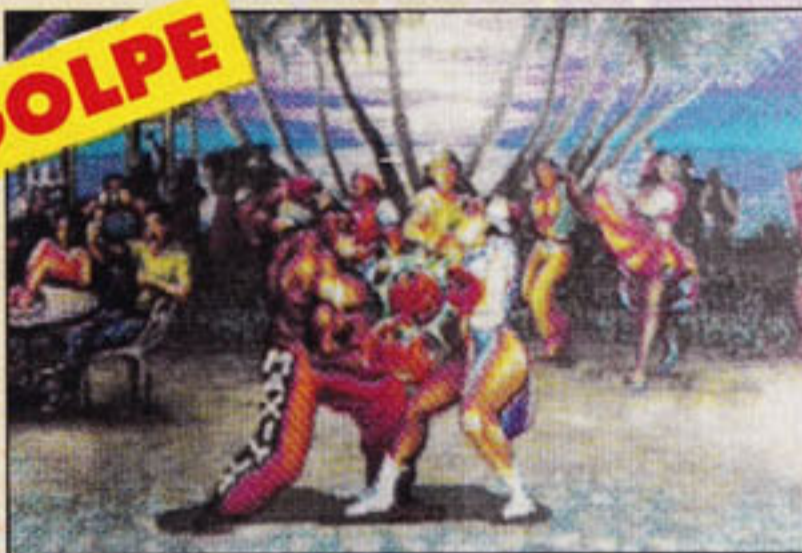
# DEE JAY

## RETRATO FALADO



- Nome: Dee Jay
- Origem: Jamaica
- Data de nascimento: 31/10/65
- Altura: 1.84
- Peso: 92 quilos
- Sangue: AB
- Gosta: cantar, dançar e gritar
- Não gosta: de baixo astral
- Comportamento: é um tipo alegre, falador, muito vaidoso. Nunca deixa de exibir seu sorriso, nem mesmo quando dorme.

### GOLPE



**Machine Gun Upper: (c) ↓↑ + soco repetido. Socos rápidos**



**Com o golpe double rolling sobatt escapa de magias**

### GOLPE



**Double rolling sobatt: (c) ← → + chute. Giratória dupla**



**O Machine Gun Upper contra-ataca as investidas aéreas**



**O chute forte tem um raio ofensivo bastante privilegiado**

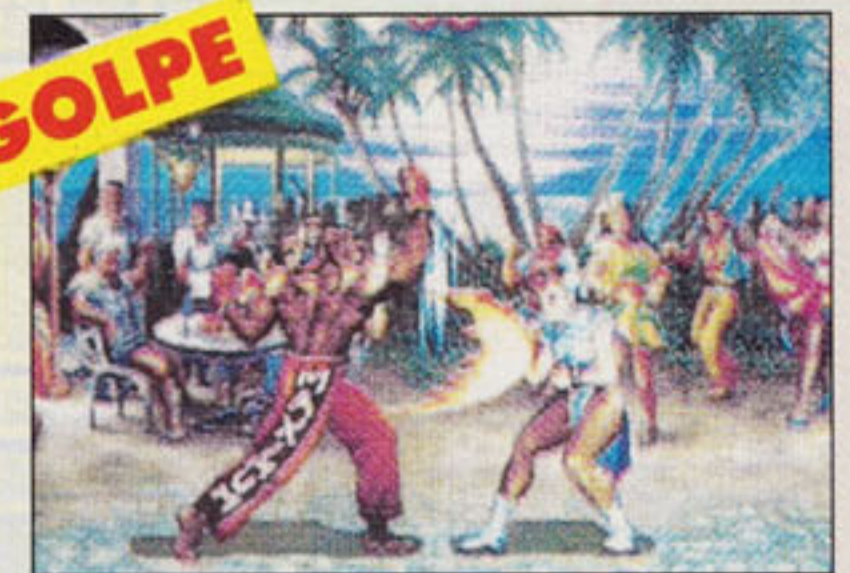


**Pode-se usar a mesma tática de Dhalsim: rasteira nas voadoras**



**Sumô versus kick boxing. Uma luta nada ortodoxa, não?**

### GOLPE



**Air Thrasher: (c) ← → + soco. Similar ao Sonic Boom**

# STREET FIGHTER II

The New Challengers

## O pele vermelha

Típico índio norte-americano, como seus traços físicos denunciam, foi levado para o México por seu pai quando ainda era muito pequeno. Somente após a morte do pai, ele descobre toda a verdade sobre sua terra natal. Antes os dois viviam em paz e felizes junto de sua tribo, que foi expulsa de suas terras pela organização Shadoloo, comandada pelo temível Vega. Na ocasião, houve um verdadeiro massacre. Esse episódio ficou marcado na memória de seu pai, que como último desejo sonhava retornar à "terra santa". Thunder Hawk então toma a decisão de voltar e enfrentar a organização com o poder dos próprios punhos. Se ganhar o campeonato, poderá reconquistar o território perdido pelo seu povo.



# THUNDER HAWK

## RETRATO FALADO



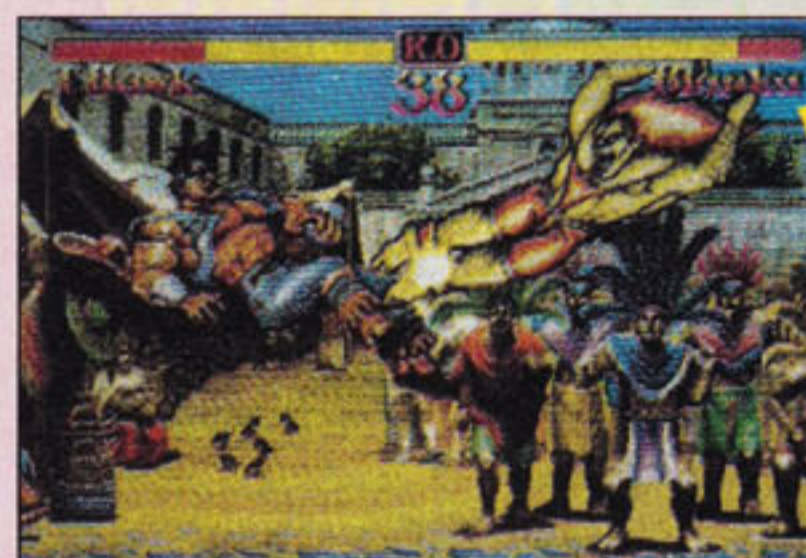
- Nome: Thunder Hawk
- Origem: México
- Data de nascimento: 21/07/59
- Altura: 2.30
- Peso: 162 quilos
- Sangue: O positivo
- Gosta: de animais e cocares
- Não gosta: mentiras
- Comportamento: impassível. Detesta brigas, mas uma vez dentro de uma encrenca, não consegue parar mais.



**GOLPE**  
Tomahawk Buster: →↓↘ + soco. Contra ataques aéreos



Os chutes médios são bastante eficientes como os de Guile



O Condor dive é vulnerável às voadoras para trás



**GOLPE**  
Condor dive: Durante o salto, aperte os 3 botões de soco



Como a invencibilidade dura pouco o jeito é atrair o inimigo



**GOLPE**  
Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco. Similar ao...



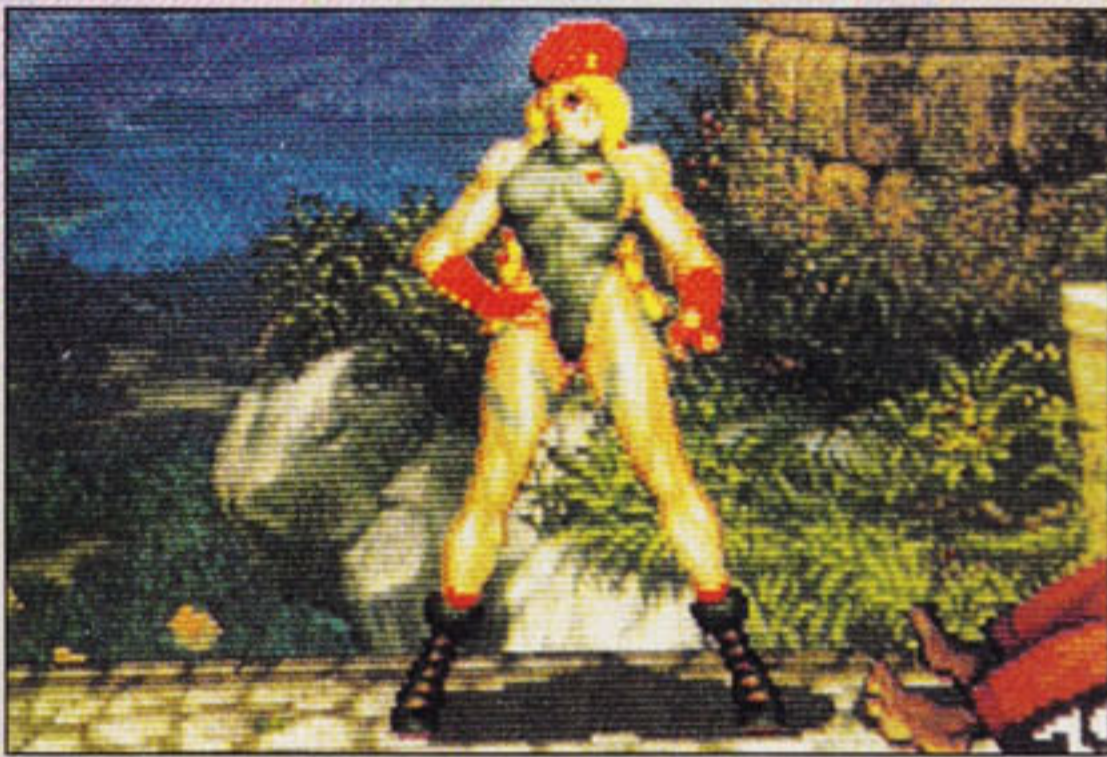
As características de Ryu e Zangief não evitam apanhar



Dessa distância já dá para aplicar o Mexican Typhoon

## Uma doce ameaça

Agente especial do serviço secreto britânico, 19 anos. Três anos atrás perdeu a memória num acidente próximo a um local de treinamento militar. Resgatada pelos britânicos, desenvolve um intensivo treinamento tornando-se uma agente de primeiro nível. Causou espanto em todos por já possuir uma incrível vocação para os exercícios físicos. Uma vez preparada, recebeu junto com sua equipe a missão de destruir o líder da organização Shadoloo, Vega. Para isso terá que derrotar todos os lutadores até deparar-se com o seu destino e recobrar a memória. Ela tira de Chun Li a exclusividade de representar o sexo feminino nos combates. É barbada apostar que vai surgir uma grande rivalidade. Quem será afinal a lutadora mais poderosa do mundo?



É assim a pose de Cammy depois da vitória. Seu traje militar é no mínimo incomum



# CAMMY

## RETRATO FALADO



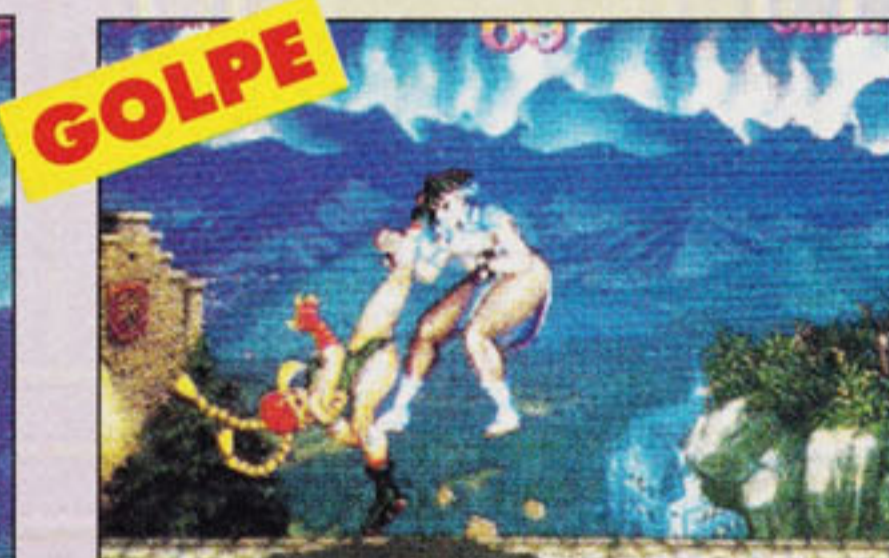
- Nome: Cammy
- Origem: Inglaterra
- Data de nascimento: 06/01/74
- Altura: 1.64
- Peso: 46 quilos
- Sangue: B positivo
- Gosta: de gatos
- Não gosta: de tudo que acontece quando está de mau humor
- Comportamento: imprevisível, instável, conhece pouco da vida. É infantil, mas capaz de cometer algumas crueldades.



O estilo de Cammy se baseia no trabalho rápido com as pernas e na agilidade



Não se iluda com suas maneiras de menina pacata. Seus arremessos aéreos têm poder suficiente para superar os de Guile. Repare na exuberância do castelo inglês que é seu cenário



**GOLPE**  
Cannon Spike: → ↓ ↘ + chute, outro shouryuken com os pés



Com a voadora forte tente acertar com a ponta dos pés



Apesar da pequena estatura, seus golpes têm longo alcance



**GOLPE**  
Spiral Arrow: ↓ ↘ → + chute, pode escapar das magias

PARECIA IMPOSSÍVEL FAZER O MEGA DRIVE  
TAMBÉM PARECIA IMPOSSÍVEL DERRUBAR O MURO  
MAS O FUTURO É ASSIM MESMO, SURPREENDENTE E  
COM JOGOS EM COMPACT DISC, QUE PODEM TER ATÉ  
DE UM CARTUCHO). COM SEGA CD, PELA PRIMEIRA VEZ VOCÊ  
ATORES REAIS, DESENHOS ANIMADOS E VIDEOCLIPES.  
SEUS CDS DE MÚSICA. VEJA, JOGUE E OUÇA

BEN  
ND  
PRÓ  
AFA

DUPLA POTÊNCIA:  
COM A MESMA  
FACILIDADE QUE VOCÊ  
JUNTA ESTAS DUAS  
PÁGINAS, VAI UNIR OS  
PROCESSADORES DE  
16 BITS DO MEGA DRIVE  
E DO SEGA CD,  
PARA VIVER A  
EXPERIÊNCIA ÚNICA  
DOS CD GAMES, SEM  
PERDER NENHUMA  
EMOÇÃO DOS MAIS DE  
130 CARTUCHOS DO  
MEGA DRIVE.



JUNTE  
AS  
PÁGINAS  
E  
VEJA  
O  
FUTURO

SEGA®



Procure por esta marca em todos os produtos oficiais do Jurassic Park™. Se não for Jurassic Park™ está errado! Jurassic Park™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment Inc. • Night Trap™ foi produzido por Digital Pictures, Inc. para Sega of America, Inc.. ©1992 Digital Pictures, Inc. Portals © 1992 Sega. Night Trap é marca registrada de Hasbro Inc. U-Direct é marca registrada de Digital Pictures, Inc. Todos os direitos reservados. • Batman e todos os elementos relacionados são propriedade de DC Comics, Inc.™ & © 1992. Todos os direitos reservados. • Road Avenger é marca registrada de Renovation Products, Inc. ©1992 Data East. ©1993 Telenet (Wolf Team)/Renovation Products, Inc. Todos os direitos reservados. • Sewer Shark foi desenvolvido para Sony Imagesoft por Digital Pictures, Inc. © 1992 Digital Pictures, Inc. Sewer Shark é marca registrada de Hasbro, Inc. Todos os direitos reservados. • ©1989 CAPCOM CO., LTD Todos os direitos reservados. Jogo reprogramado. ©Sega 1993.

FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.  
 DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.  
 IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME  
 540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE  
 VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE  
 E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE, SEGA CD TAMBÉM TOCA  
 UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

M-VI  
 O À  
 XIM  
 ASE




**TEC TOY**

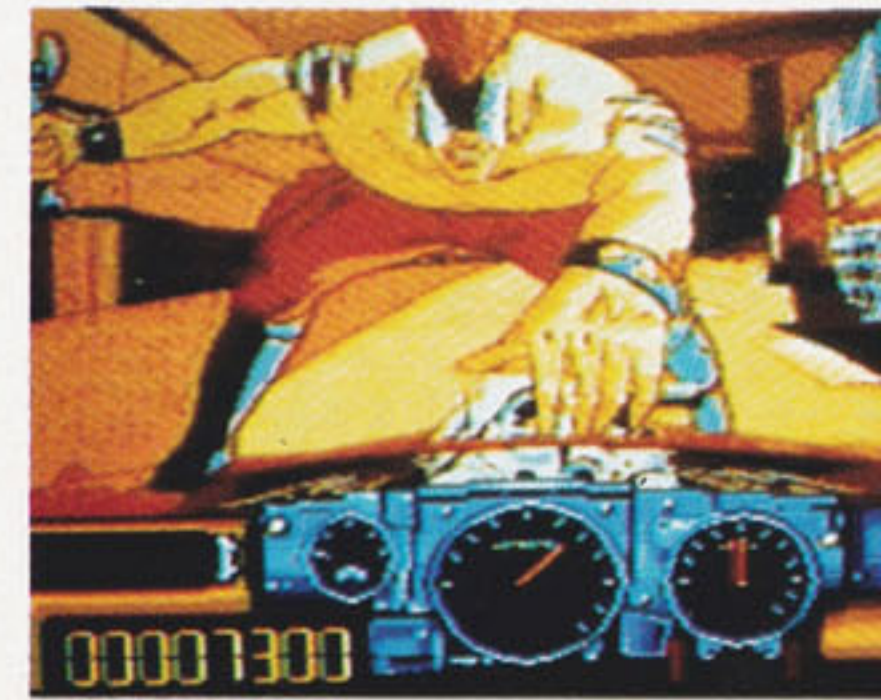
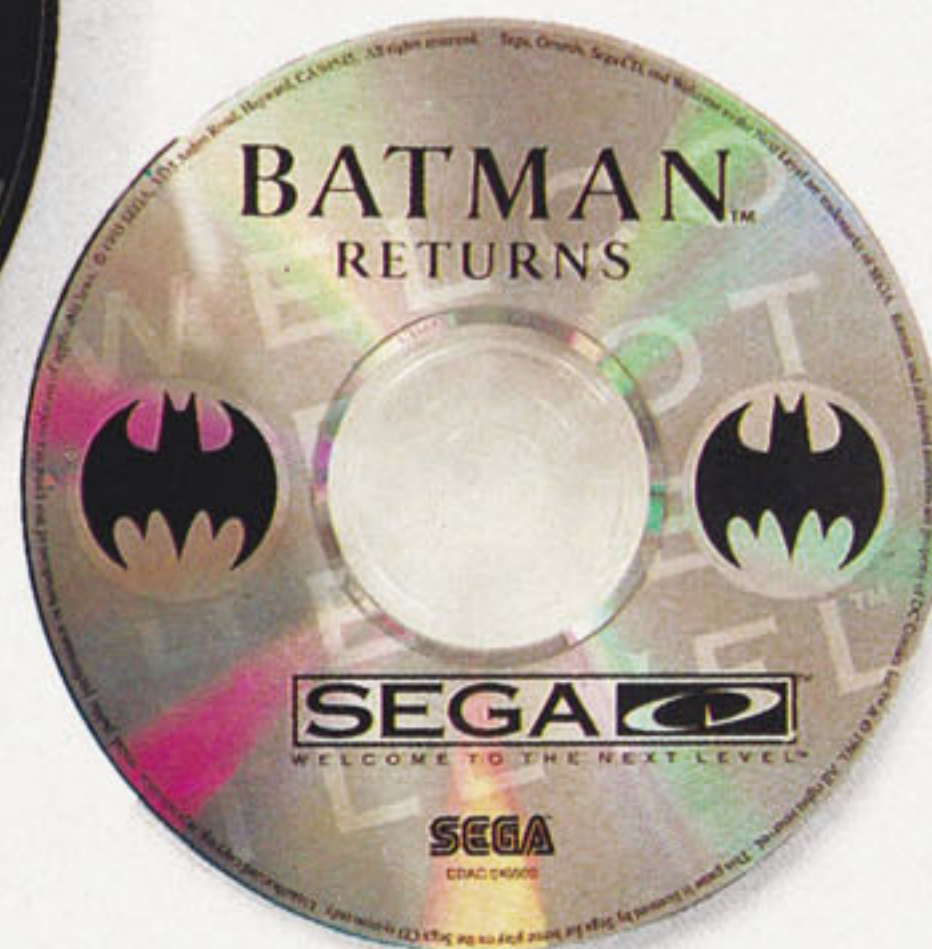
EFEITOS ESPECIAIS:  
 ZOOM, ROTAÇÃO 360°,  
 DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO  
 DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:  
 JOGA CD GAMES E  
 TOCA CDS.

ATÉ 540 MEGA DE  
 MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM  
 8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA  
 MEGA DRIVE.



## A continuação da incrível aventura, até o final. Tem que ser bom!

### Chapter 5 Gateway to the Hidden Shrine

A viagem deveria ser tranqüila. Mas isso é impossível com a horda de Darksol por perto. É pau direto! O navio se danifica e uma sereia o leva a uma ilha. De lá pegue o barco e vá ao sul, que dá acesso para Shining Path. Você será impedido. Volte à ilha e fale com o rei para liberar seu navio para que você possa seguir viagem. Uma outra batalha acontece, tome cuidado pois alguns inimigos estão escondidos. Dessa vez, o navio é completamente destruído. Você vai para o capítulo 6.



**Este anel aumenta o "move", que influi no raio de ação dos movimentos. Use-a em personagens como Tao e Anri**

**Aqui já começam a aparecer muitos inimigos com magias e ataques especiais. Essas ofensivas tiram muita energia, qualquer que seja o poder de defesa. O "fire breath" do Hell Hound é um deles**



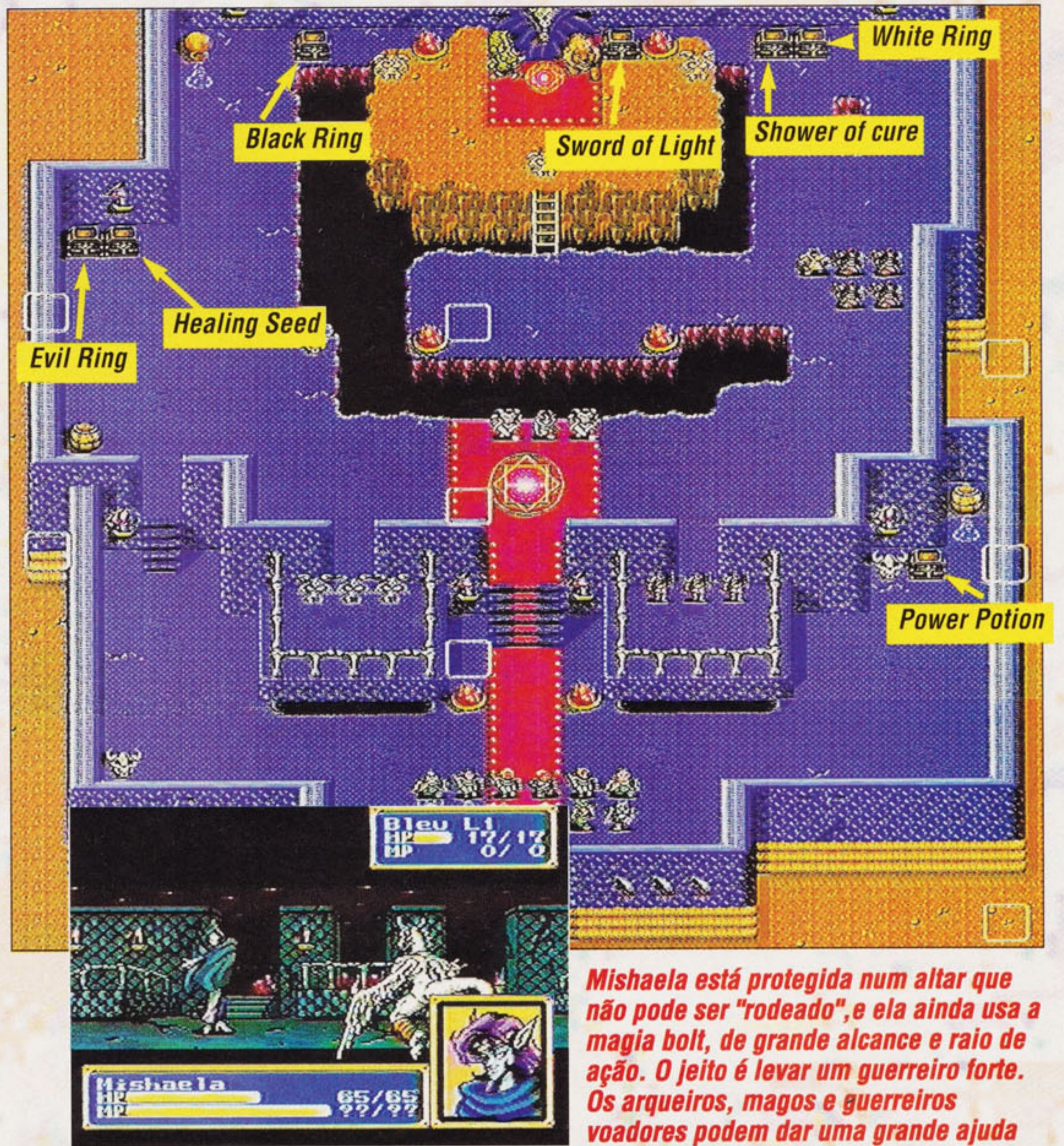


**Chapter 6**  
**Descendant of the**  
**Sacred Dragons**

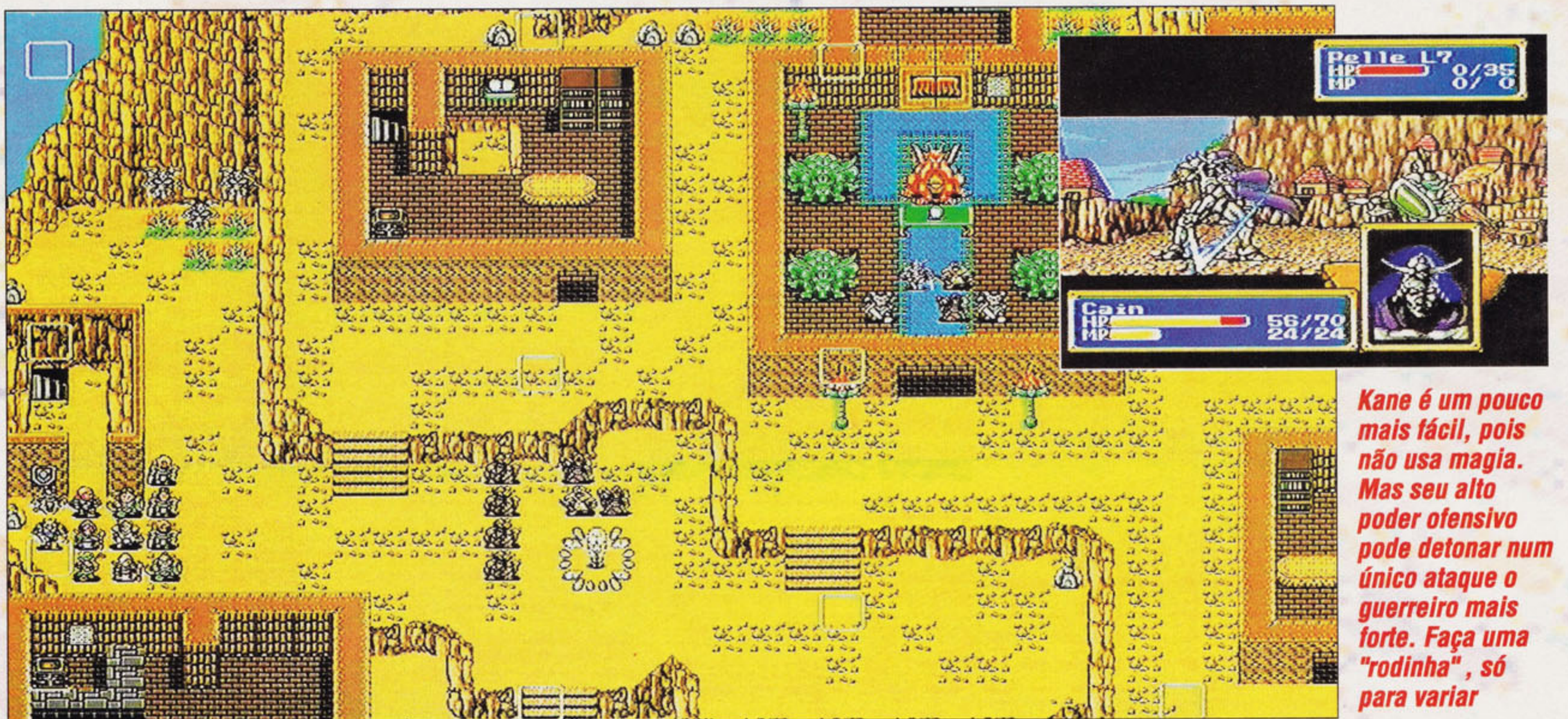
Você será resgatado em Rudo, habitada por muitas crianças. Elas pedem para salvar Blew - um filhote de dragão sagrado. Siga para a cidade a leste. Ao lado de Blew, batalhe contra Kane. Após derrotá-lo, abra a porta do templo do dragão. Retorne a Rudo e fale com todos. Você deve ir a Prompt e resgatar Sword of Light, uma peça importante para construir Chaos Breaker. Mas é preciso destruir Mishaela. Pegue a espada e vá para o capítulo 7.



**Blew é um filhote de dragão sagrado. Se conseguir chegar ao level 10, trate de promovê-lo imediatamente**



**Mishaela está protegida num altar que não pode ser "rodeado", e ela ainda usa a magia bolt, de grande alcance e raio de ação. O jeito é levar um guerreiro forte. Os arqueiros, magos e guerreiros voadores podem dar uma grande ajuda**



**Kane é um pouco mais fácil, pois não usa magia. Mas seu alto poder ofensivo pode detonar num único ataque o guerreiro mais forte. Faça uma "rodinha", só para variar**



# SPINNING FORCE

## Chapter 7 The Lost Civilization

Fale com o rei e será preso. Com um "search", Boken o liberta. Torne a falar com o rei, e depois com Kane, que se feriu. Você tem permissão para ir a Tower of Ancient e salvar Torasu e Alef. Siga então para a parede com o símbolo do olho e use Orb of Light. Fale com o espírito. O robô Adam, guiará você. Outro robô tentará impedir, destrua-o. Adam passa ao seu exército. Pegue com o rei e com Otrant a Sword of Darkness. Ponha as mãos na Chaos Breaker. Fale com o rei e vá para Runefaust ao sul passando pelo portão.



**Essa pimenta faz crescer o "move", se usada como item. Aumente a mobilidade de Musashi, pois ele é muito lento. Antes de usar esse item (e qualquer outro que aumente a força) salve o jogo. Se o item der 1 ponto de "move" resete e repita até dar 2**



**Torasu é um priest que tem várias magias (heal e aura) para recarregar o HP do seu exército. Alef tem magias de ataque avançado como o bolt que tem alcance 3 e faixa de ação 2, isto no nível 1. Mais freeze em nível adiantado**



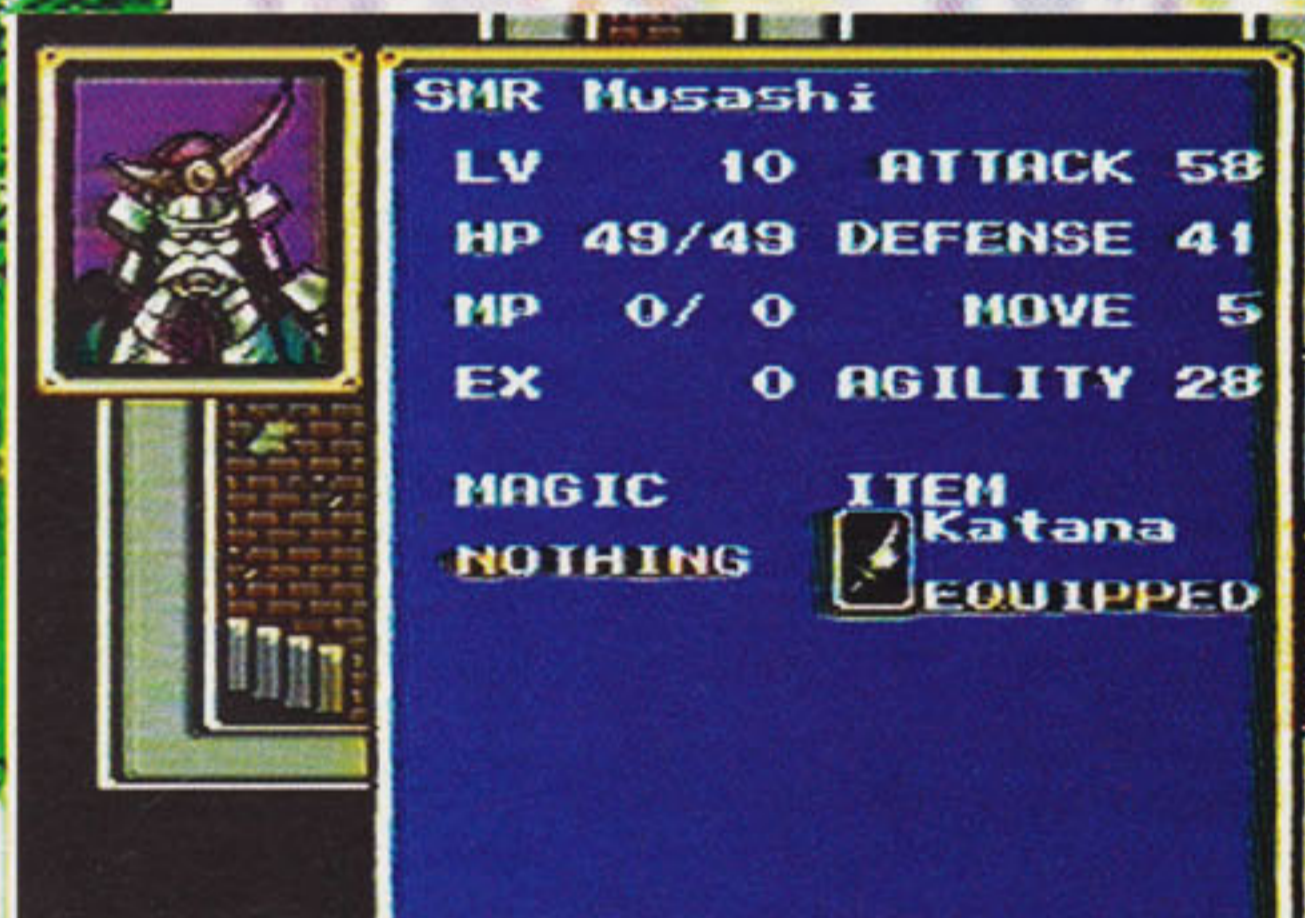
**A magia aura enche a energia de todos que estiverem em sua faixa de ação, mas gasta bastante MP. Essa magia também dá muita experiência (40, aproximadamente), isto é, ótima para aumentar o level de Torasu**



**Para conseguir a Chaos Breaker coloque a Sword of Light no altar da esquerda e a Sword of Darkness na da direita. No centro aparecerá a espada e, dessa maneira, passagem de cima se abrirá. Em cima, depois de subir, fale com o espírito. Volte pela direita, já que a passagem estará fechada**



**Depois de falar com o rei uma vez siga para este ponto e use o comando "search". Um bilhete indica a apoio de Musashi, o samurai, ao seu grupo**

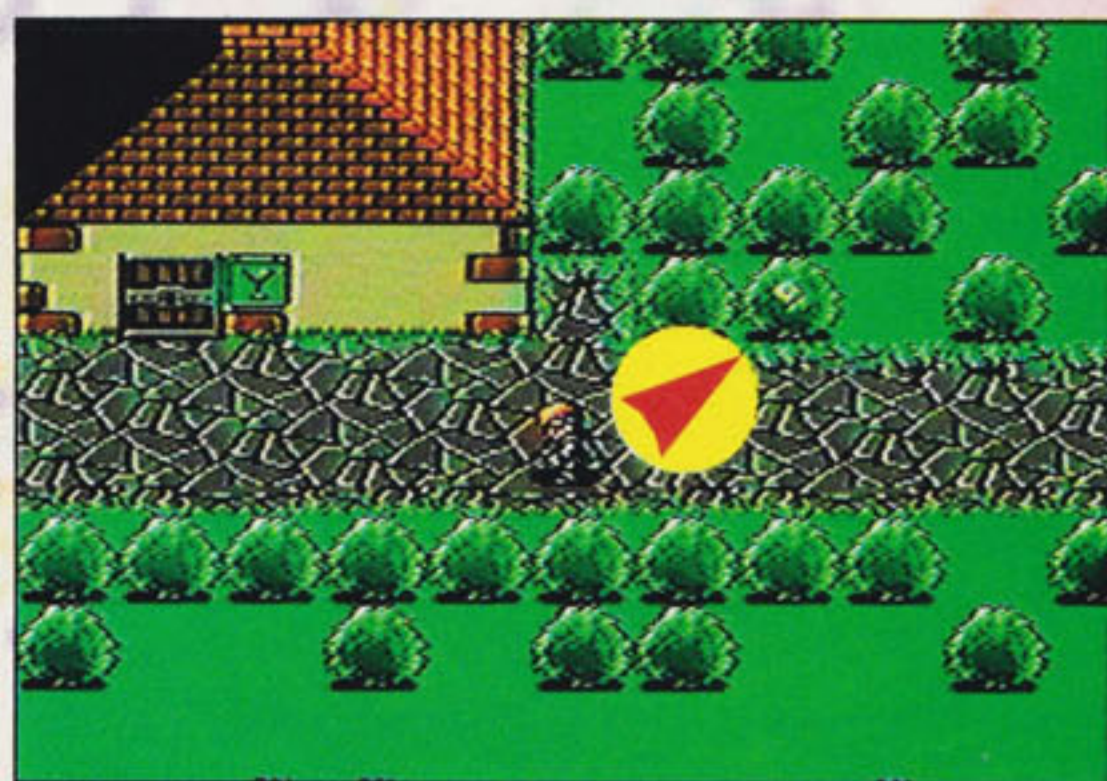


**Como pode se ver, o samurai é bastante forte mas, em compensação, é lerdo. Isso sem falar que possui bastante HP e defesa, fatores que o tornam efficientíssimo. Vale a pena tê-lo em seu exército**

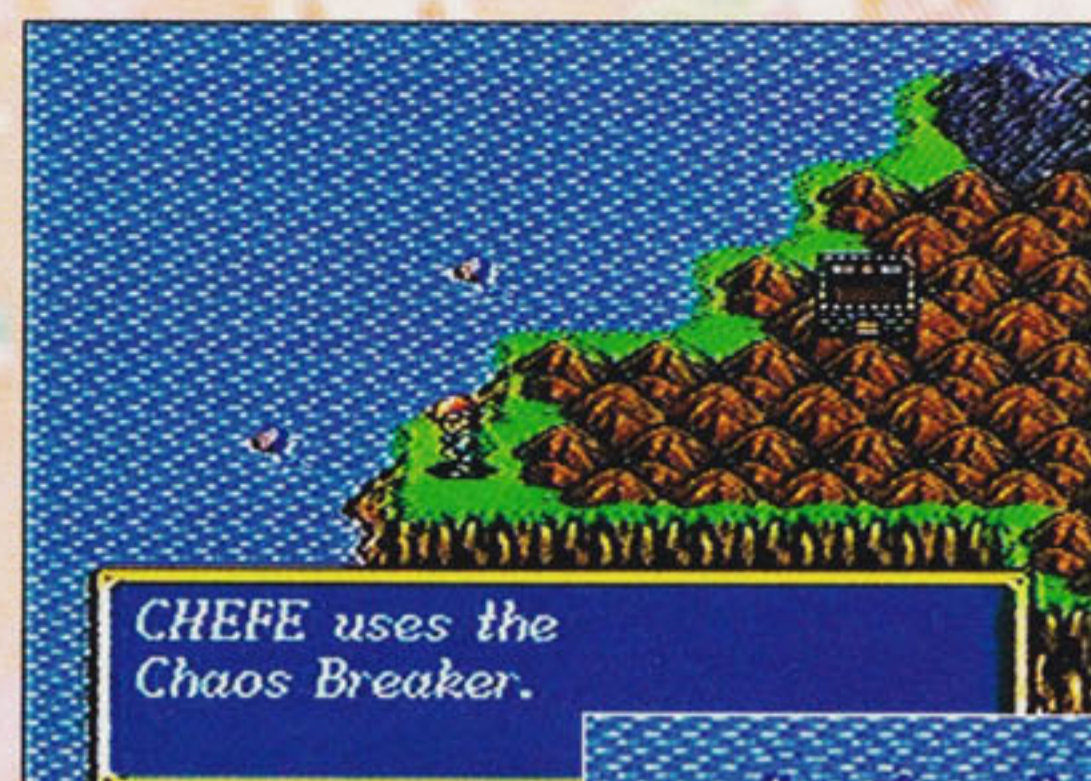


**Chapter 8**  
**Rise of the Ancient Castle**

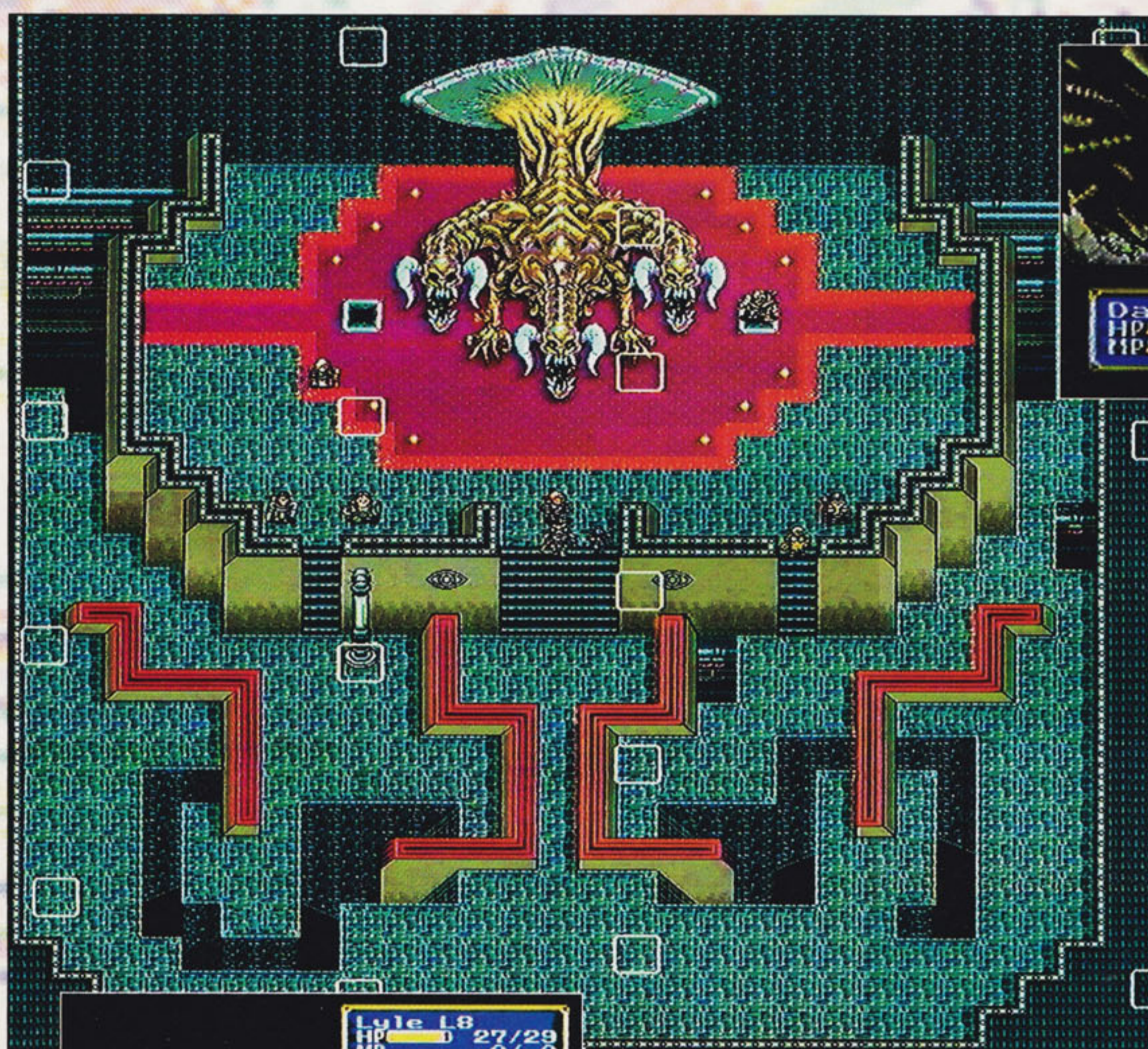
Logo na entrada capture Hanzo. Fale com todos e vá a oeste. Para enfrentar King Ramladu são necessárias duas batalhas seguidas. Entre elas, volte à cidade e recupere forças. Fale com o rei Mahato, vá para o extremo oeste e use a Chaos Breaker. Castle of Ancients surgirá com Darksol e Dark Dragon. Colossus é um empecilho, destrua-o rápido. O confronto final é com Darksol. A morte dele dá vida a Dark Dragon.



*Nessa árvore se esconde Hanzo, o último personagem a se juntar ao seu grupo. Basta dar um "search" na árvore e ele se juntará ao Shining Force. Hanzo é um ninja bastante ágil e eficiente. Deixa a desejar na defesa e no ataque, mas pode usar magias também. Detalhe: como ninjas são fidelíssimos à sua condição, não podem ser promovidos*



*Nesse ponto use a espada Chaos Breaker para fazer aparecer Castle of Ancients, local do armagedom. Para chegar ao castelo, use o portão logo acima e vá pela esquerda, onde há uma escada*



*Na batalha com Dark Dragon destrua uma cabeça por vez. Antes de avançar para outra recarregue as energias*



*É o fim de Shining Force...I. A Sega prepara mais sagas da série Shining*



*Darksol usa magias negras poderosas, mas às vezes enlouquece e ataca com seu cetro, que tem pouco poder de fogo. O jeito é derrotá-lo rapidamente e sem mortes, para aliviar a batalha com Dark Dragon. Se matar Darksol e depois voltar a cidade para se recuperar, terá de enfrentá-lo novamente*

**Se você se juntou à Shining Force não terá de aguardar muito sua seqüência**



## A AVENTURA ESTAVA APENAS COMEÇANDO

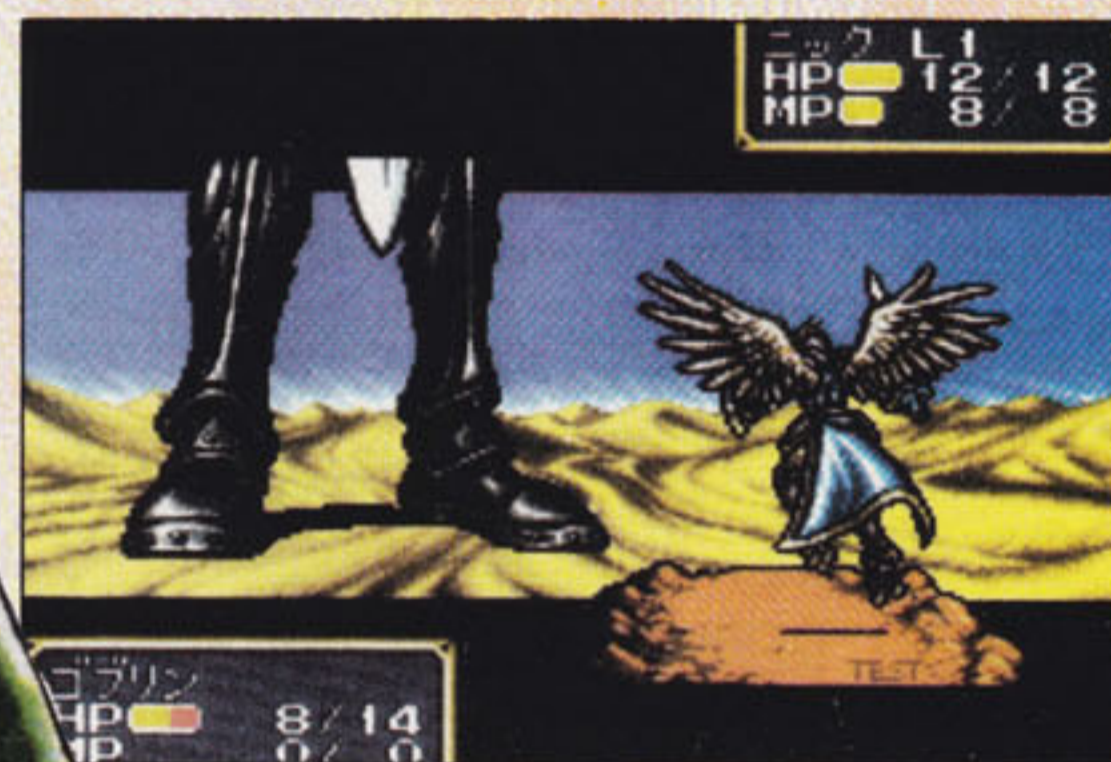
**T**udo começou com o *Shining & Darkness* em 91. Depois foram 2 versões para GG e 3 para Mega. Esta é a quinta. Com 4 Mega a mais de memória, o sistema de jogo é quase o mesmo, batalhas e fortes elementos de simulador de guerra. As maiores mudanças são ampliação deste sistema. Há novos comandos. O "Talk" deu lugar ao "Check Members", com os dados de seu exército. Na igreja, qualquer anormalidade (veneno, morte, etc.) é analisada. Ao comprar armamentos recebe-se a conta em seguida. O "Caravan" é um quartel-general móvel semelhante aos quartéis de *Shining Force I*. Novas magias e visuais estão presentes como o Hell Blast do *Shining & Darkness*, podendo ser usado por Priests. A melhor é que você não fica preso aos capítulos. Palmas para a Sega!



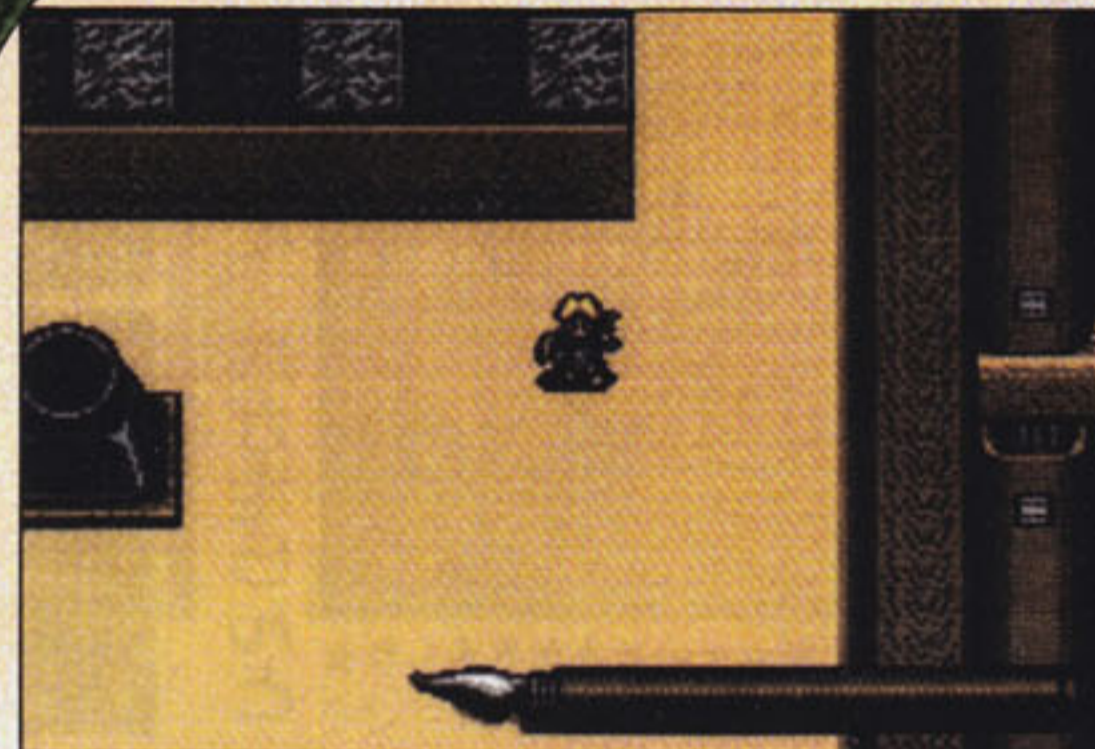
*Este é Zippo. O demônio foi libertado por ter roubado 2 pedras*



# SHINING FORCE II



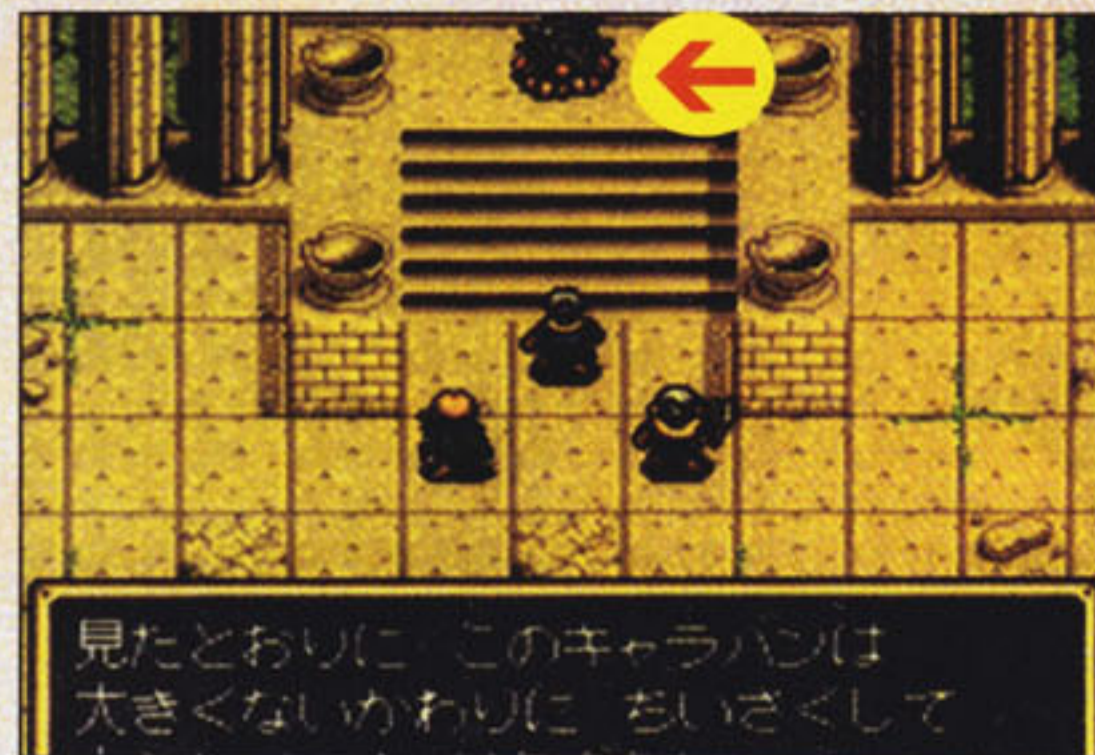
*O demo das batalhas segue a mesma linha. Mas aumentaram a qualidade dos gráficos e os inimigos*



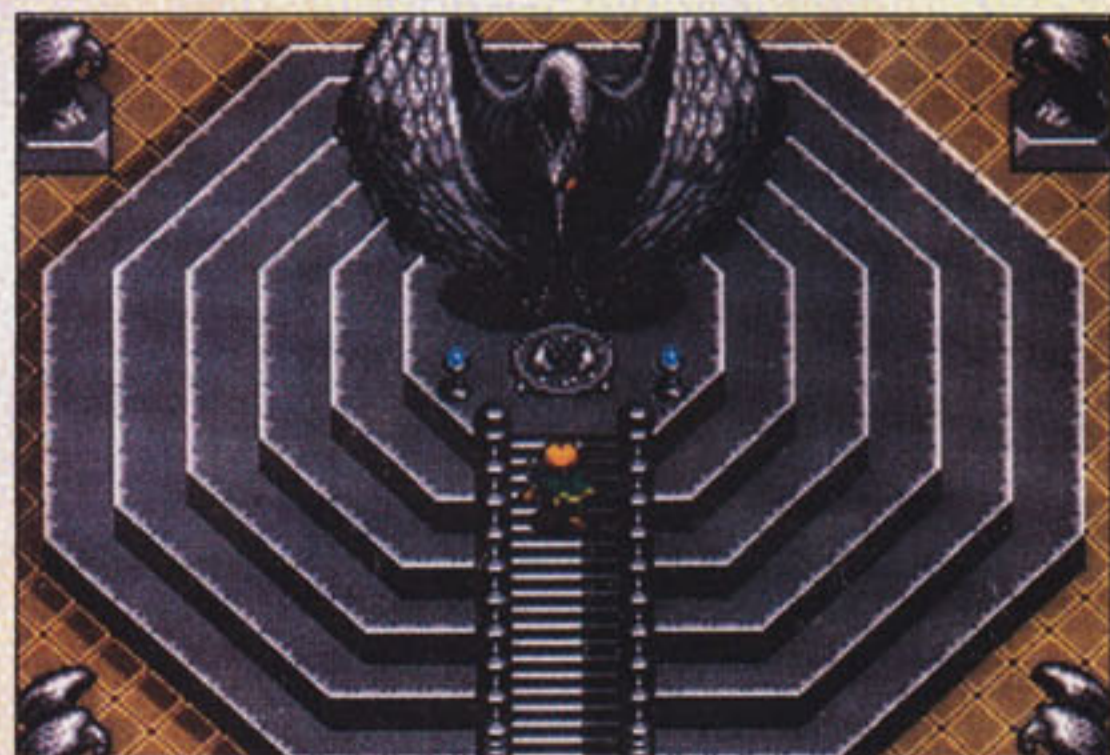
*O enredo tem bastante agitação. Aqui você é miniaturizado. Desse tamanho até uma mosca é um perigo. Como se livrar dessa?*



*Aqui a batalha é no escuro. Repare no efeito "spot light", que complica sua vida*



*Não existe mais o quartel general do *Shining Force*. Ele foi substituído pelo Caravan, que tem o poder de diminuir tudo que entra no meio de transporte. Dentro dele você coloca ou exclui os membros da linha de frente e guarda itens reserva*



*Apesar do Mega deixar a desejar no número de cores por tela, *Shining II* reproduz muito bem a textura de cada cenário*

*Kiwi é o mascote agora. Em *Shining Force* esse papel era de Jogurt, que não era muito bom nas lutas. E este? Teria poderes ocultos?*



LOCADORA DE VIDEO GAMES



## COMPRA JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

**TUDO PARA SUA LOCADORA:  
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.**



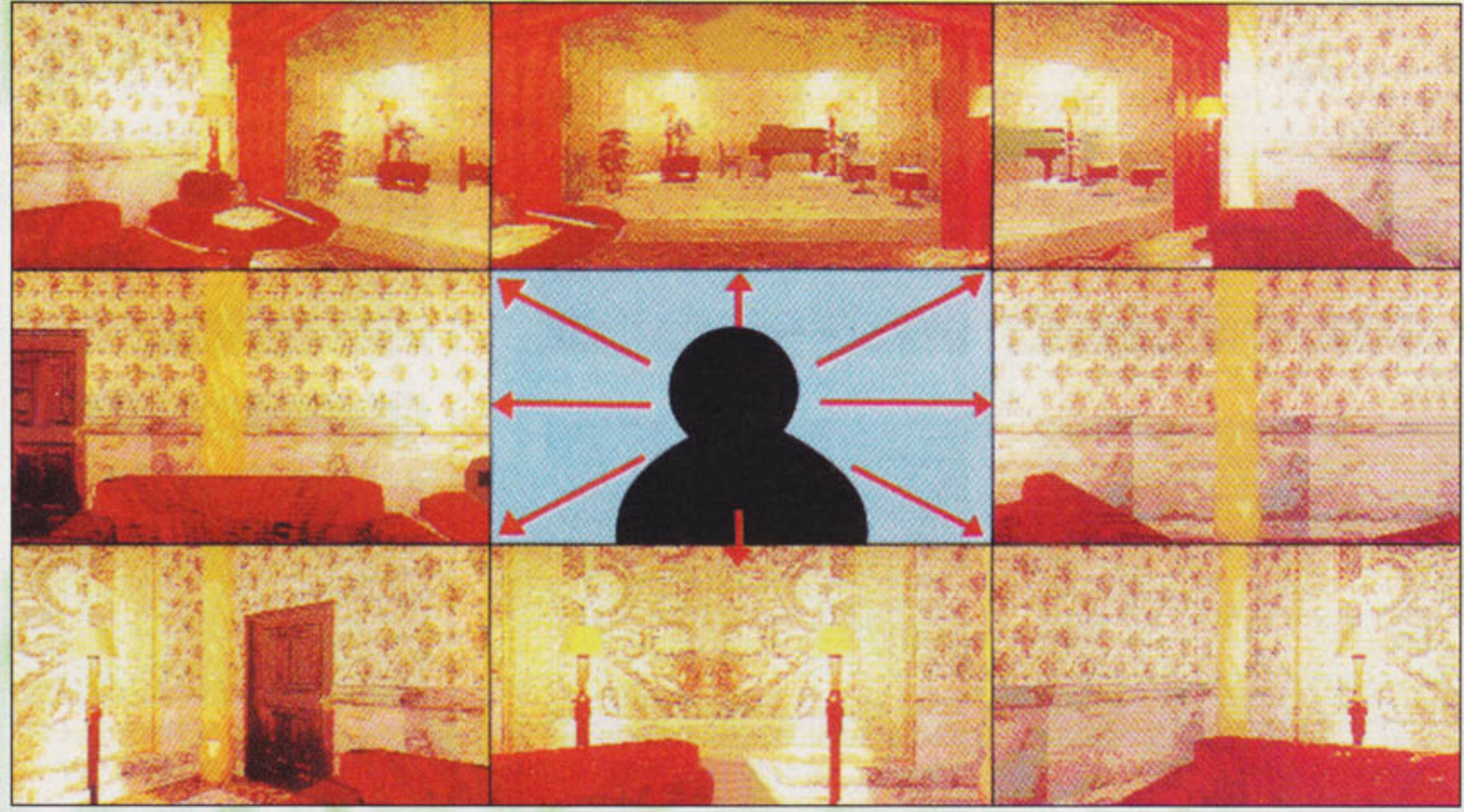
**GAME HOUSE**  
LOCADORA E DISTRIBUIDORA  
DE VIDEO GAMES

**Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.**

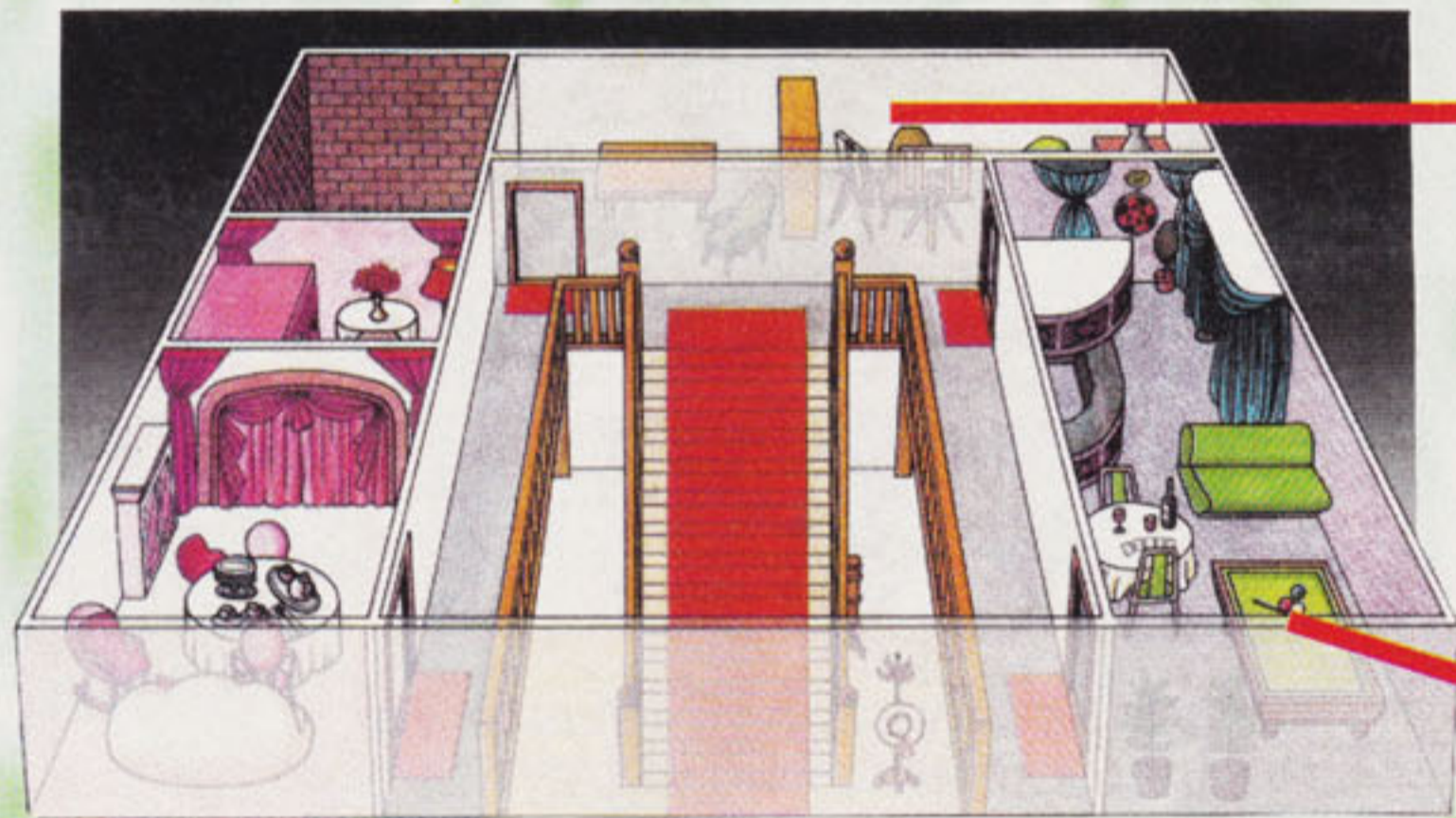
R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -  
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872  
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

## Muito mistério e aventura num CD de quase realidade virtual

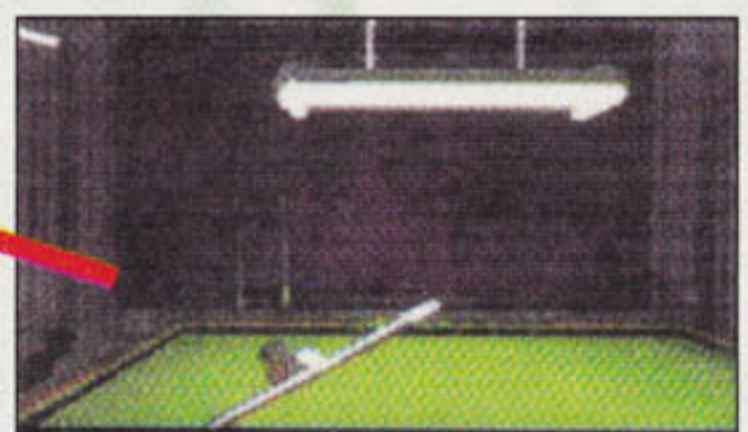
O estilo é o mesmo de **Night Trap** para Sega-CD, mas a movimentação será bem melhor. Também para CD, o jogo se chama **Illusion House** (A Casa das Ilusões). O cenário (mansão) foi todo digitalizado permitindo ao jogador vários ângulos diferentes de perspectiva e criando a sensação de interação com o local (o efeito da realidade virtual). A movimentação do personagem é totalmente livre e situada em primeira pessoa, ou seja, você enxerga através dos olhos do próprio personagem. Com isto, cria-se um alto grau de interação entre o jogador e o cenário, bem mais do que em **Night Trap**, ou outros do mesmo gênero, onde os ângulos de visão são bastante limitados. Apesar de ser um jogo de adventure, **Illusion House** não usa ícones ou cursores. Para inspecionar qualquer ponto da casa, basta se aproximar do local desejado. Ainda pode-se deparar com situações engraçadas como cair da escada em realidade virtual...Disponível em outubro no Japão, este CD promete!



360 graus de uma mesma cena, tudo em primeira pessoa, são a características deste game



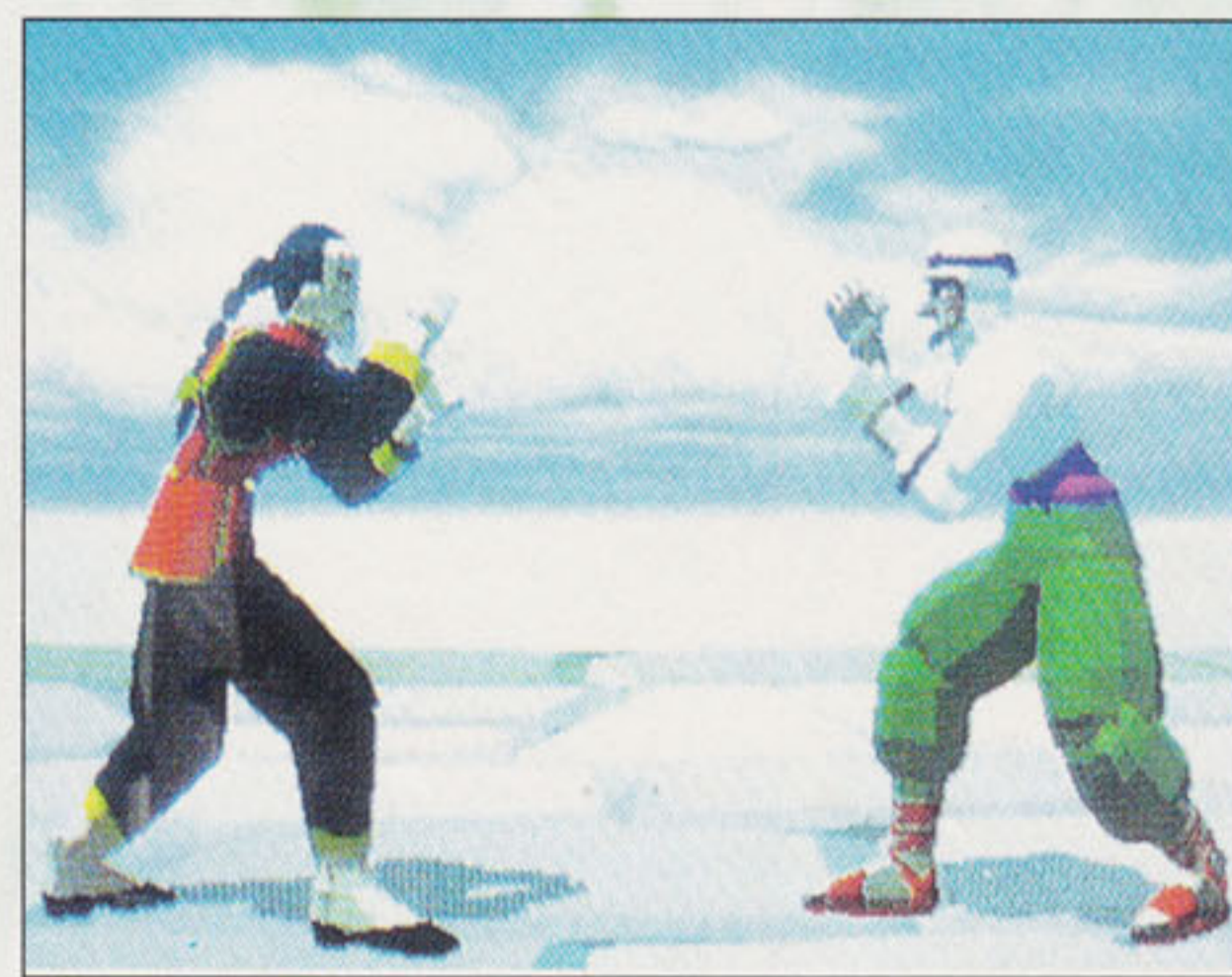
Uma visão do 2º andar da mansão. Tem sala de jogos, ateliê, e outros cômodos. Pobre o proprietário, não?



Muitos mistérios nestas salas

## VIRTUA FIGHTERS

Mais um jogo de luta, apenas? Não, este vai ser diferente, pelo menos segundo a Sega. Usa a mesma tecnologia do **Virtua Racing**, isto é, polígonos. Os movimentos são os mais suaves e naturais possíveis. Com 3 botões, **Virtua Fighters** tem controle simples. Ainda não se conhece o cenário de fundo, mas prevê gráficos animais como **Virtua Racing**. O resto é esperar para ver. Podescrer.



Virtua Fighters, ainda em fase de elaboração, promete lotar os fliperamas do mundo todo

## SEGA SONIC



Sonic não está sozinho nesta aventura para arcade: conta com a companhia de Mighty, o tatu, e Ray, um esquilo voador. São três jogadores simultâneos. O controle é feito com um "track ball" e um botão, o que garante movimentos precisos.

## CONTROLES DA PESADA

A Ascii lança dois novos controles de última geração para Sega com seis botões cada. O pad apresenta a mesma configuração de botões parecida do Super Nintendo e mais precisão do que os controles tradicionais da Sega. O outro modelo é o Fighter Stick MD, bem parecido com o da Capcom só que mais barato: "apenas" US \$ 40. dólares.



O Fighter Stick MD (esq.) e Ascii Pad (dir.)

## SEGA PARK

A Sega está trabalhando num novo projeto de diversões em Yokohama (Japão). O nome ainda não foi definido, mas prevê um parque futurístico que ocupará uma área gigantesca. A partir de 94 o objetivo da empresa será abrir 50 parques iguais a este. A atração principal é o AS-1000, um simulador para 32 pessoas, mais poderosos ainda do que o AS-1 (SG 26). Muitas outras atrações dividem com a "vedete" do parque a atenção do público. Entre elas, máquinas de realidade virtual como a Virtuality1000 e a Virtua Fórmula (Virtua Racing para oito). Bem que a Sega podia abrir um parque deste no Brasil. De preferência, um em cada capital!



Vista geral do parque. Ali o futuro já chegou

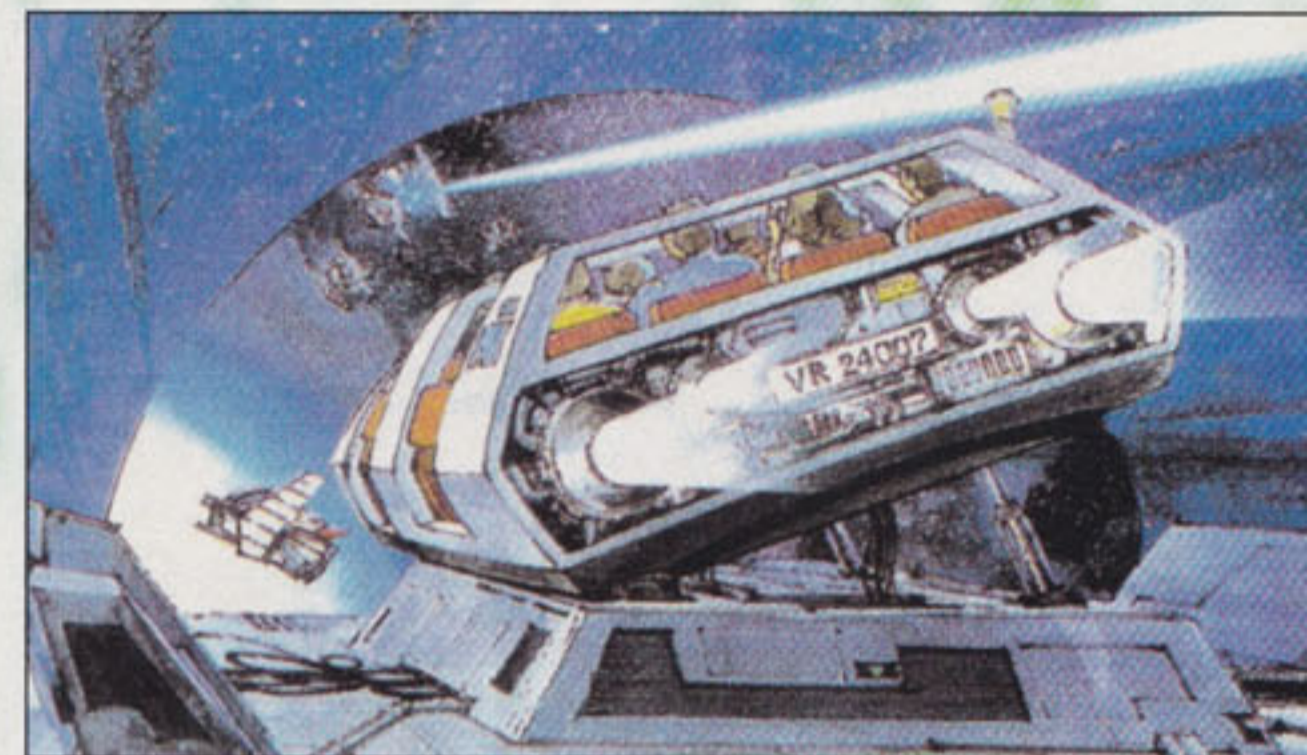


Ilustração da cabine AS-1000; capacidade para 32 pessoas

D.T.A.  
Games

DESCONTOS  
À VISTA

# LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

## TEC TOY

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VÍDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

**LANÇAMENTO!**  
MASTER SUPER COMPACT  
SEM FIO.

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921

Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

**CHEGOU MENACER, A BAZUCA PARA MEGA DRIVE.** Ela não tem fios: você pula, corre e rola para se livrar de todos os perigos. Tem Accu-Sight, uma mira eletrônica super precisa que indica o alvo na tela, e Auto-Fire, que transforma os tiros numa rajada de balas. Menacer pode ser montada em 4 formatos: desde uma pistola radical

Terminator, T2 Endoskeleton e ilustração do Endoskeleton são marcas registradas de Carolco Pictures International N.V. e usada por Acclaim Entertainment Inc. sob autorização. Sublicenciada por Midway Manufacturing Company. The Arcade Game é marca registrada de LJN, Ltd. © 1992, LJN, Ltd. © 1992 Acclaim Entertainment Inc. Desenvolvido por Probe Software Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Inc.



**SEGA**



até uma mortífera e destruidora bazuca com mira telescópica. E já vem com o cartucho "Terminator 2 The Arcade Game™", onde você será T-800, o Exterminador do Futuro que Schwarzenegger fez no cinema, enfrentando milhares de robôs alucinados. Arme-se com uma Menacer e pode ir dando tchauzinho para seus inimigos.



**¡ HASTA  
LA VISTA,  
BABY !**

**TEC TOY**

# SUPER DICAS

## TERMINATOR 2

(Mega Drive)

### SELEÇÃO DE FASE



Com esta dica é possível tanto avançar nos estágios quanto retornar a qualquer fase que você desejar.

Quando a tela-título aparecer, pressione: Cima, Baixo, Esquerda, Direita. Se tudo der certo, você ouvirá a palavra excellent. Quando o jogo começar, aperte Start para pausar. Para pular de fase, pressione simultaneamente os botões B e C. O truque pode ser usado para pular para qualquer estágio.

## GOLDEN AXE III

(Mega Drive)

### PULE DE UMA FASE PARA OUTRA

Para pular de estágio nesta terceira aventura da saga Golden Axe basta proceder da seguinte maneira. Espere a tela de seleção de personagens e utilize a seguinte sequência: A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C.

## THE FLINTSTONES

(Mega Drive)

### ESCOLHA O ESTAGIO



Mande Fred para qualquer lugar em Bedrock. Quando aparecer a tela-título de apresentação, aperte ao mesmo tempo os botões A, B, C e para a esquerda. Continue segurando estes botões e dê Start. Use o direcional e escolha qualquer das seis fases do jogo.

## JORDAN VS BIRD

(Mega Drive)

### TEMPO EXTRA

Pressione Start para pausar o jogo quando o tempo estiver acabando (perto de 00.00). Daí peça tempo. Se tudo for feito corretamente, o jogo continuará com 36 minutos a mais. Repita o truque quando o tempo estiver para acabar

## DINAMITE DUK

(Master System)

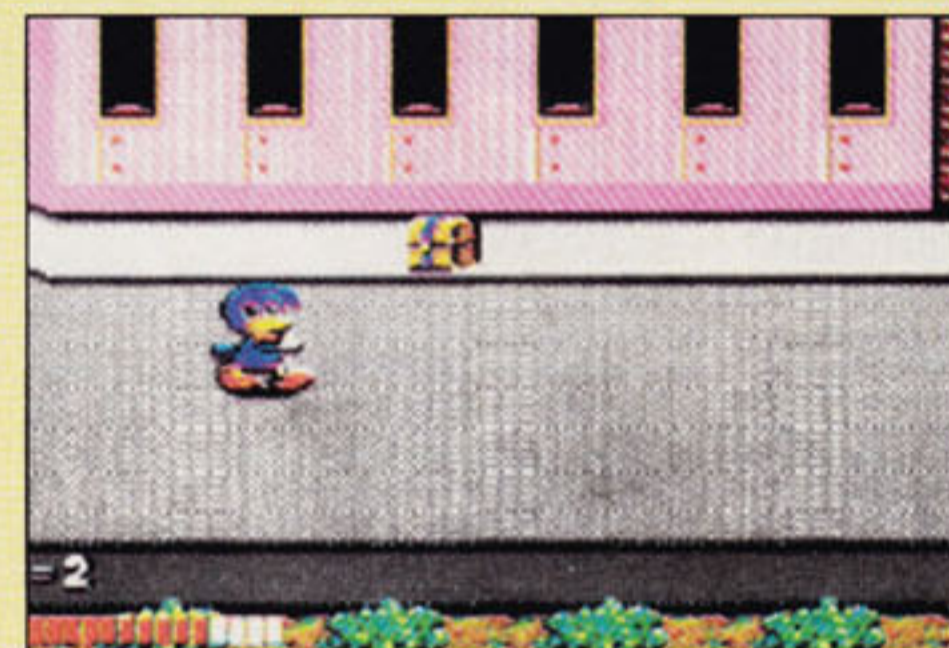
### 1. Para pegar a bazuca

Quando extrair as bombas no começo da fase 2, use todas que a bazuca aparecerá.

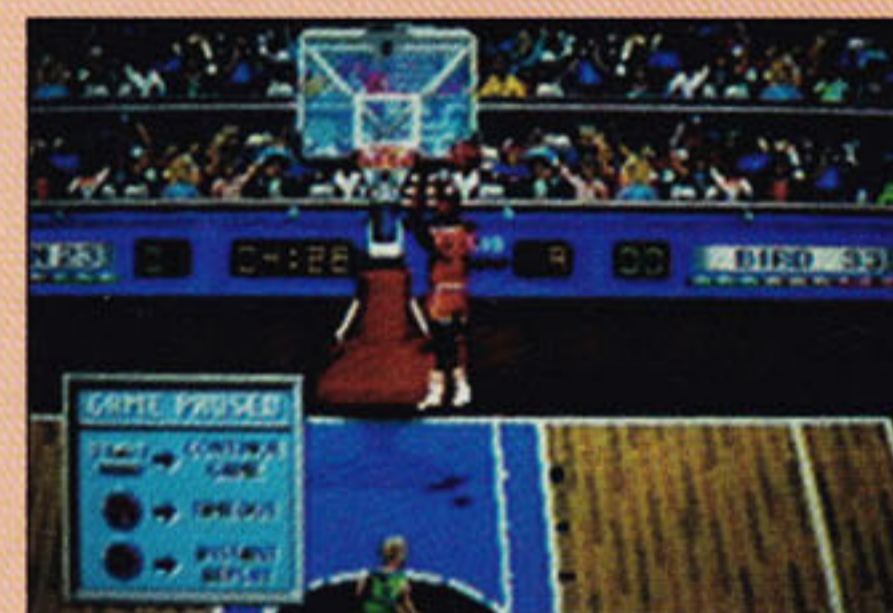
### 2. Fase Bônus

No início do jogo há um homem careca com copos.

Pule sobre sua cabeça enquanto pressiona os botões 1 e 2 e terá acesso à fase secreta de bônus.



outra vez e terá mais 100 minutos. Lembre-se que não dá pra pressionar Start enquanto estiver segurando a bola.



## EX MUTANTS

(Mega Drive)

### OPÇÕES ESPECIAIS

Vá para a tela de opções. Escute a música 5 e o som FX-21. Mova o direcional para a saída. Pressione ao mesmo tempo A, B, C e Start. Se der certo, Shannon diz "too easy".

O menu do modo Cheater aparece. Você tem diferentes opções - seleção de estágios, número máximo de vidas ou armas ilimitadas.



## SPIDERMAN

(Master System)

### CORTE CAMINHO

No final do jogo quando estiver na trilha da chave Lizard's, vá para o fundo, no canto direito e entre o GOO. Direcione para baixo e pule. Quando emergir estará no caso Venom's.



## SHINOBI

(Master System)

### ENTRE ONDE QUISER

Para escolher fase neste jogo, pressione o botão 1, depois direcione à esquerda com o botão 2.

## WIMBLEDON

(Master System)

### PARA GANHAR 52 PONTOS

Use a password para ganhar 52 pontos e se tornar o vencedor dos quatro títulos mais importantes:  
JJIAAHFHI ou  
EFJDERXHA

## ECCO THE DOLPHIN

(Mega Drive)

### SEM MÚSICA



Código para você jogar Ecco com todos os efeitos sonoros, mas sem música. A qualquer momento do jogo, pause com o botão Start. Pressione o botão A cinco vezes. Pressione Start novamente e continue o jogo. A música vai desaparecer.

ARTE NEWS

# ESTA MANIA VAI PEGAR

**VENDA SOMENTE POR ATACADO**

ESTA É A FASE  
**ARTE NEWS**

TODA LINHA **TECTOY**

**LIGOU, COMPROU!**

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

**ARTE NEWS Comércio e Representações.**  
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP  
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

## Aventuras dos Mc Kids são eleitas jogo do ano por Gamepro!!

**A** rede de fast food Mc Donalds, a maior do mundo, não quis restringir seus investimentos a hambúrgueres e se aventurou tempos atrás nos videogames. Escalou a Virgin, conceituada Softhouse, para desenvolver seu primeiro projeto para Mega Drive: **Mc Kids**. O jogo foi um sucesso, e rendeu um novo título, **Ronald's Adventure**. O caçula da série é a continuação de **Mc Kids**, **Global Gladiators**, "Game of The Year" segundo **Gamepro**, a aliada de **SG**. Os personagens têm 1.250 posições de movimento, resultando numa animação de altíssimo nível! Por sorte, é essa a versão para Master que está saindo no Brasil pela Tec Toy. A nova aventura dos Mc Kids, Mick e Mack, aborda uma temática cada vez mais presente nos jogos: ecologia. Os heróis estão se deliciando no Mc Donald's quando são tragados para uma dimensão poluída. Manchas de óleo, latas e muita sujeira. A coisa é tão suja que criou vida, em forma de porcos de lixo, monstros que cospem amendoins, britadeiras,... Side-scroll de ação, bem divertido e com gráficos excelentes.



# GLOBAL GLADIATORS



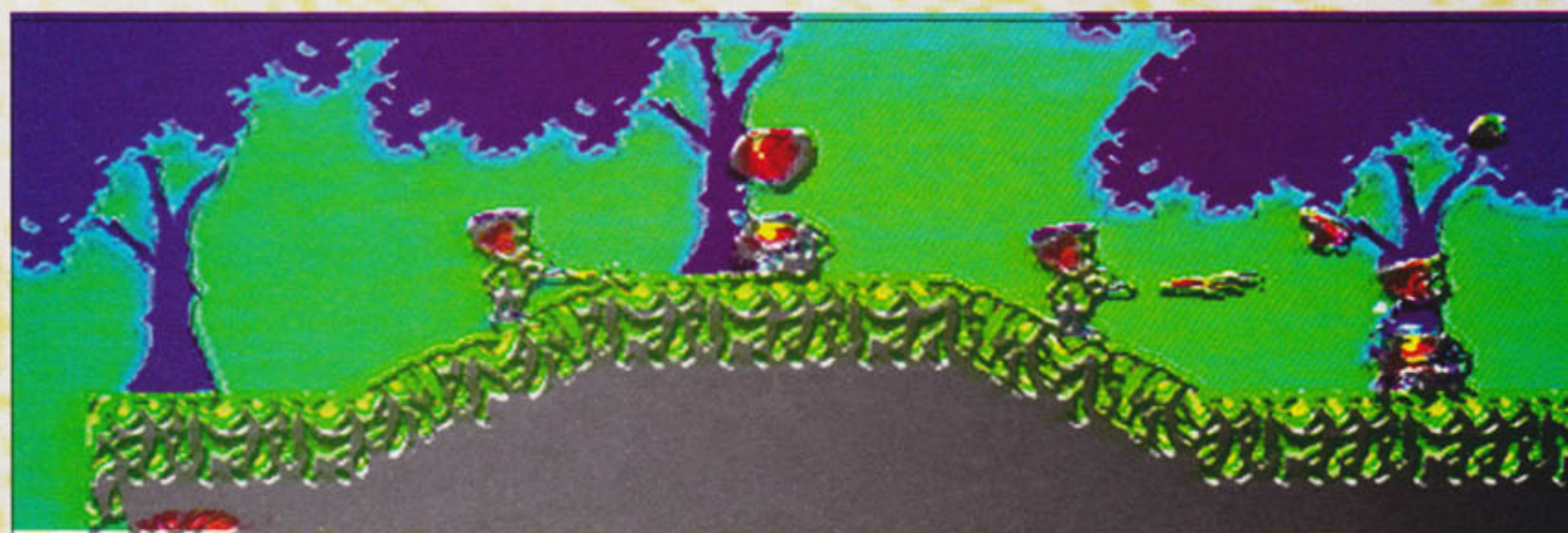
*No final de cada estágio você vai encontrar o palhaço Ronald McDonald. Ele dá a bandeirada final*



*No jogo vale a pena vasculhar bem cada pedacinho, pois existem muitas vidas escondidas. Mas tome cuidado com o tempo*



*Colete o maior número de "Ms" possíveis para acumular pontos e vidas*

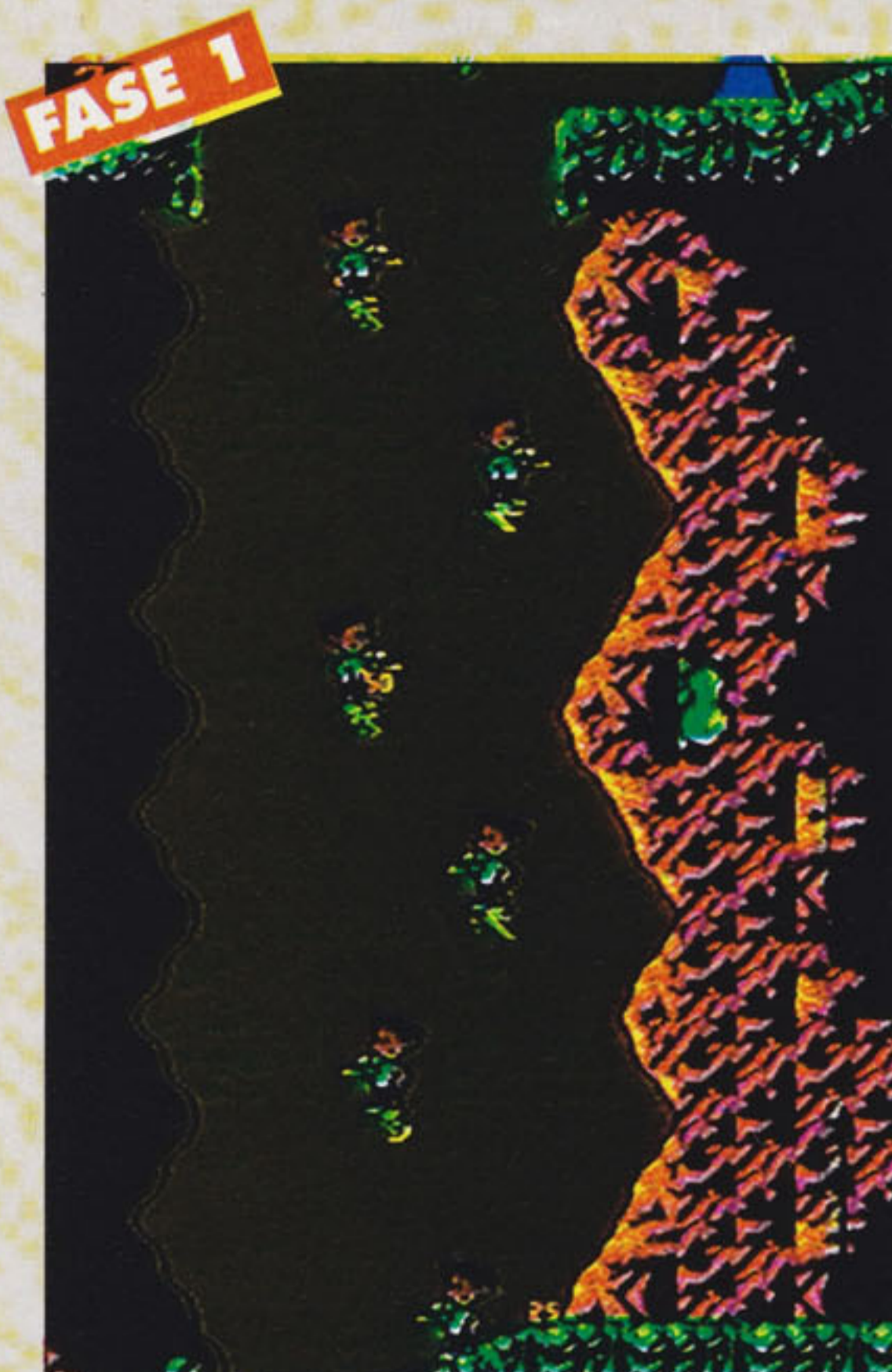


*Um pequeno mapa do começo do jogo. Tome cuidado com os tiros que saem da máquina (centro da foto). A máquina serve também para alcançar lugares mais altos.*



Bem original, cada herói tem uma característica distinta. Mick atira com uma arma de catchup, já Mack atira mostarda

MC KIDS	Tec Toy
4 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Brasil Ação
Gráfico	★★★★
Som	★★★
Dificuldade	★★★★
Fun Factor	★★★★



Em muitas partes existem plataformas invisíveis. Encontre uma e fatalmente você irá achar um monte delas



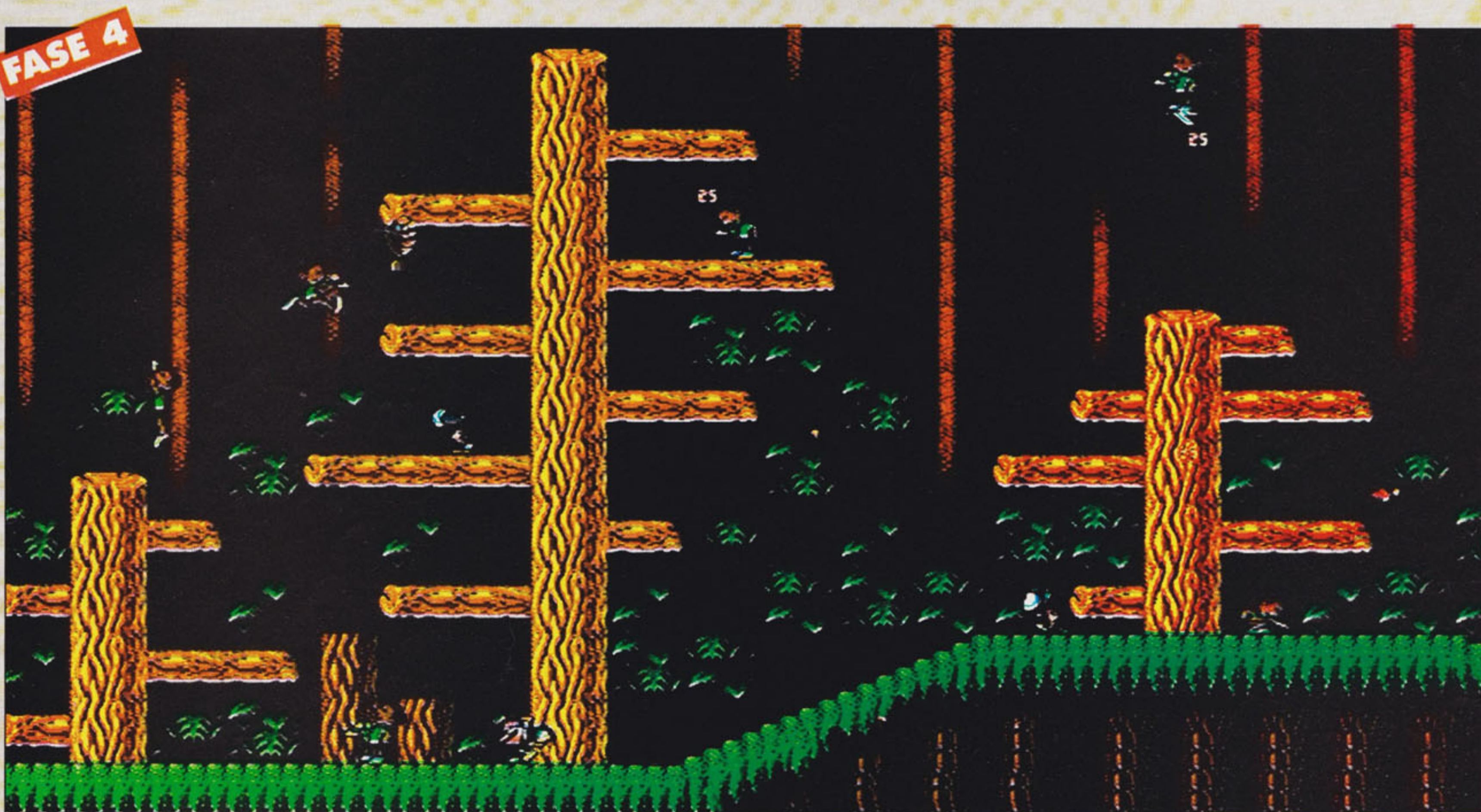
Por algum misterioso motivo o nome do jogo foi mudado. Na primeira versão ( para Nintendo) o jogo se chamava McKids; já no Mega ele passou a ter o nome de Global Gladiators

## BIG PROMOÇÃO

A Tec Toy e o McDonald's apostaram num lance excêntrico para promover este jogo. Quem comprar o cartucho tem direito a um refrigerante na faixa. Até aí, tudo bem. O engraçado é que você também concorre a 100 Big Macs. Um exagero! Isso equivale a 200 hambúrguers, alface, queijo, molho especial... Dá até pro Chefe tirar a barriga da miséria por mais de um fim de semana.

### BÔNUS

Ao longo da partida existem fases bonus. Uma boa hora para descansar e de quebra comer alguns hamburguers





## GP RIDER

**M**onte numa bela e veloz motocicleta e saia queimando o asfalto de uma das quinze pistas que o jogo oferece. No momento de escolher a máquina, não adianta afobação. A sabedoria é fundamental. Existem várias opções ao seu dispor: três tipos de motor, câmbio manual ou automático, pneus de chuva ou pista seca. Trate de montar a mais adequada e ponha o maior reparo nas laterais, que são cheias de obstáculos, verdadeiras para pegar você na curva. Existem duas modalidades de corrida: simples ou campeonato. Diversão



*O primeiro jogador fica na tela superior e o outro embaixo*



*Na tela de apresentação você conhece suas futuras máquinas*

garantida para os proprietários de Master System que se amarram em velocidade e querem seguir o exemplo de Alexandre Barros, que está arrepiando.

GP RIDER	Sega
4 Mega	Fases: N/D E.U.A.
2 Jogadores	Esporte
Gráfico	★ ★
Som	★ ★
Dificuldade	★ ★ ★
Fun Factor	★ ★ ★



## CHAMPIONS OF EUROPE

**O**jogo constitui uma emocionante competição que reúne os mais expressivos times do continente europeu.

É hora de sentir-se um verdadeiro craque e jogar ao lado de grandes astros como Van Basten, Baggio, Gullit, sem falar nos brasileiros "vendidos" para o milionário futebol europeu. O seu desempenho será testado nas estratégias de posicionamento em campo, nas faltas, nos escanteios,

dribles, cruzamentos e pênaltis. No momento da decisão ganha a taça quem tiver mais habilidade no controle da pelota e pontaria. Trate de ligar o seu Master, vá à luta e mostre todo o talento que você possui dentro das quatro linhas de cal, garotinho! A única coisa que não vale é pisar na bola!

CHAMPIONS...	Tec Magic
2 Mega	Fases: N/D E.U.A.
2 Jogadores	Esporte
Gráfico	★ ★ ★
Som	★ ★
Dificuldade	★ ★ ★
Fun Factor	★ ★



*Não pense que vai ter moleza. O juiz está em todos os lances*



*Escolha seu time entre os que jogam o campeonato europeu*

# GAME SHOPPING

## PLAY GAMES

### TROCA DE FITAS

MEGA, NINTENDO, MASTER US\$ 2,00  
SUPER NES US\$ 6,00

### LOCAÇÃO DE FITAS

ONDE VOCÊ ACHA AS FITAS RECENTE LANÇADAS!  
CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

R. MADRE CABRINI, 299 - V. MARIANA - TEL: (011) 575.9730  
AV. GIOVANI GRONCHI, 6335 - MORUMBI - TEL: (011) 844.8019

CURITIBA



## Locação e Venda

- SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
- NINTENDO • MASTER SYSTEM
- GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

O point mais quente  
de Santo Amaro



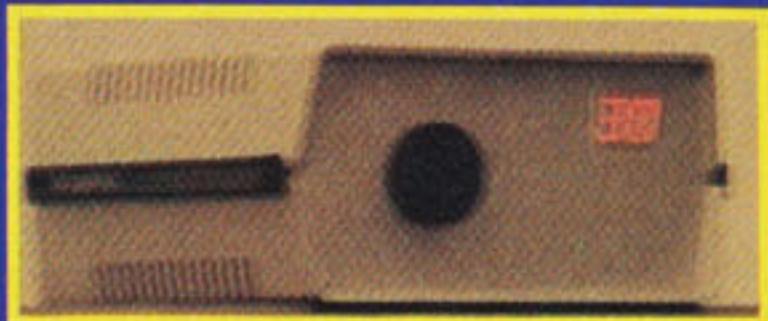
- Todos os sistemas
- Despachamos para todo o Brasil
- Todas as novidades pelo menor preço
- Acessórios em geral
- Preços especiais para locadoras
- Aceitamos cartão de crédito

Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37  
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo

\*\*\* GAME LOCADORAS \*\*\*  
NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1 - MEGA TIMER: CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO DE DISPLAY, CONTADOR DE EVENTOS  
2 - MESA SYSTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS IDEAIS PARA GAME LOCADORAS, GAME SALLONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.



NÃO PERCA SEU TEMPO, DINHEIRO E PACIÊNCIA. INVISTA EM SEGURANÇA, TECNOLOGIA E OPERACIONALIDADE. INVISTA NO MEGA TIMER E NA MESA SYSTEM. INVISTA GAME SOFT.

GAME SOFT — TALENTO EM TECNOLOGIA  
TEL: (011) 223.1887 - 857.1757

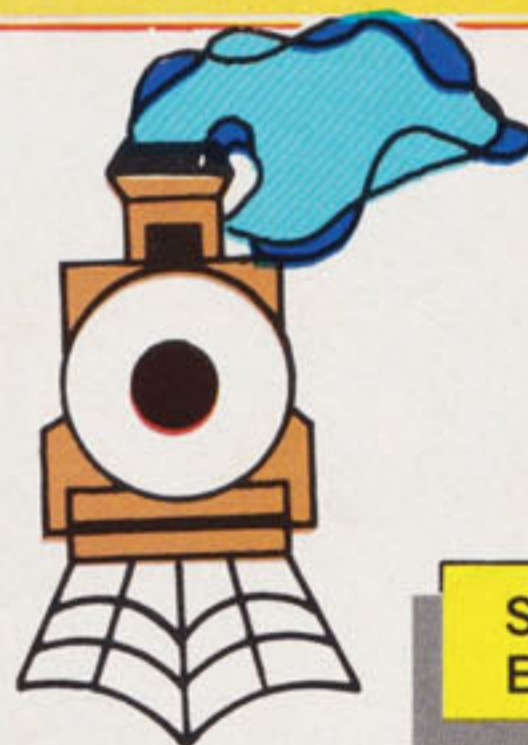
## FIREBALL GAMES

### Locação, Compra e Venda

- Novos e Usados • Acesórios
- Cartuchos • Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo  
Tel.: (011) 813-6179



## TOYS ELECTRONICS

CONCERTO DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES  
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phantom System, Televisores Importados.

ORÇAMENTO GRATUITO HORÁRIO: 2ª a 6ª das 10:00 às 18:00 hs.  
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING  
ELDORADO

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009  
Tel.: (011) 814.0455 e 815.5649/Fax: (011) 814.9560



## MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US\$ 10,00  
Nintendo Americano ou Japonês US\$ 20,00

“VENDEMOS KIT PARA TRANSCODIFICAÇÃO DE SUPER NES”

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Video Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 São Paulo - SP Tel: (011) 573-0586

MORTAL  
KOMBAT

# NEW GAME

## FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

# CLUBE DO CHEFE

Onde quem manda é o leitor

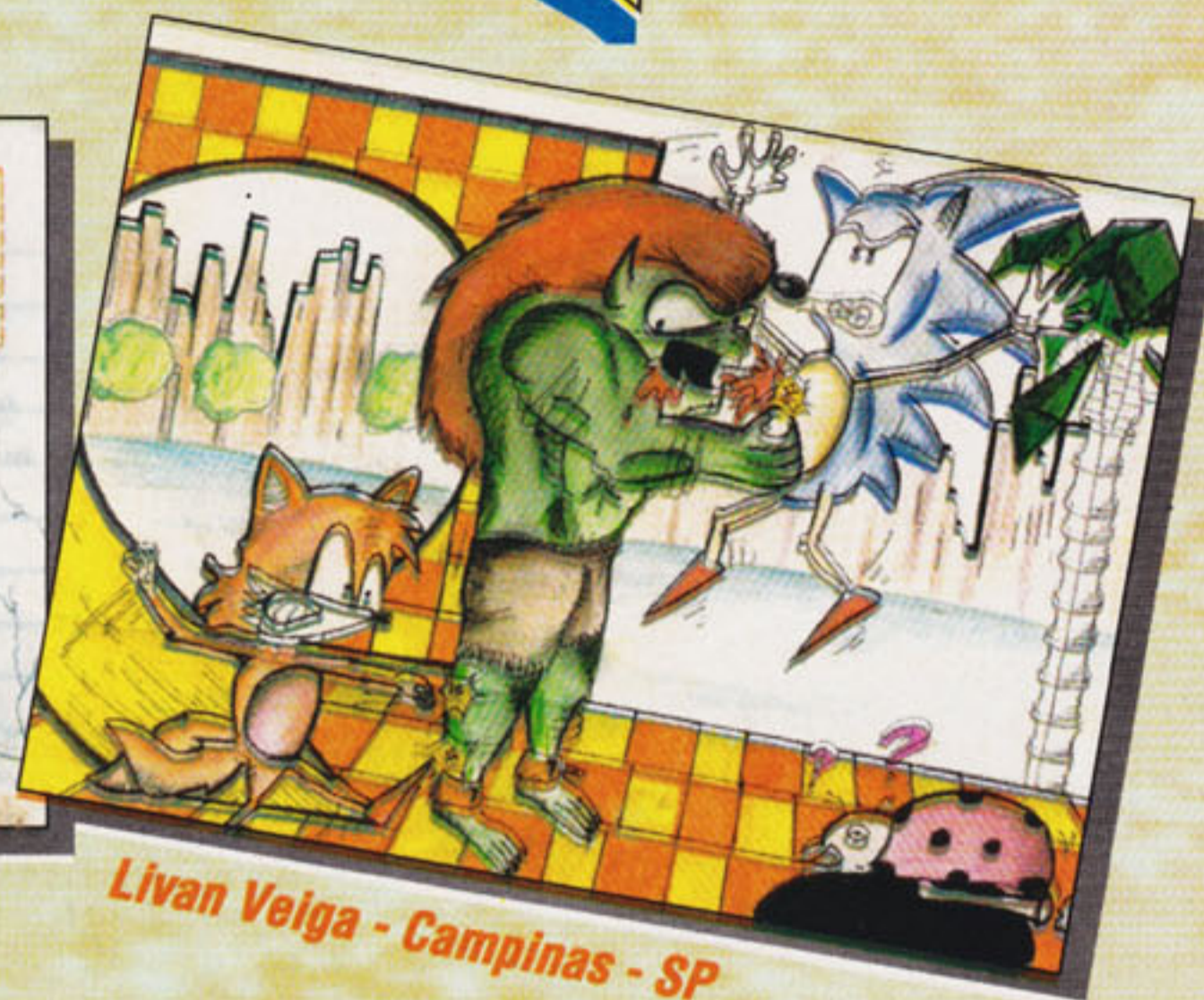
A promoção "Arte no Envelope" até virou seção. É uma prova de que o leitor de **SG** não é bom só de jogo mas tem também muito talento no desenho.



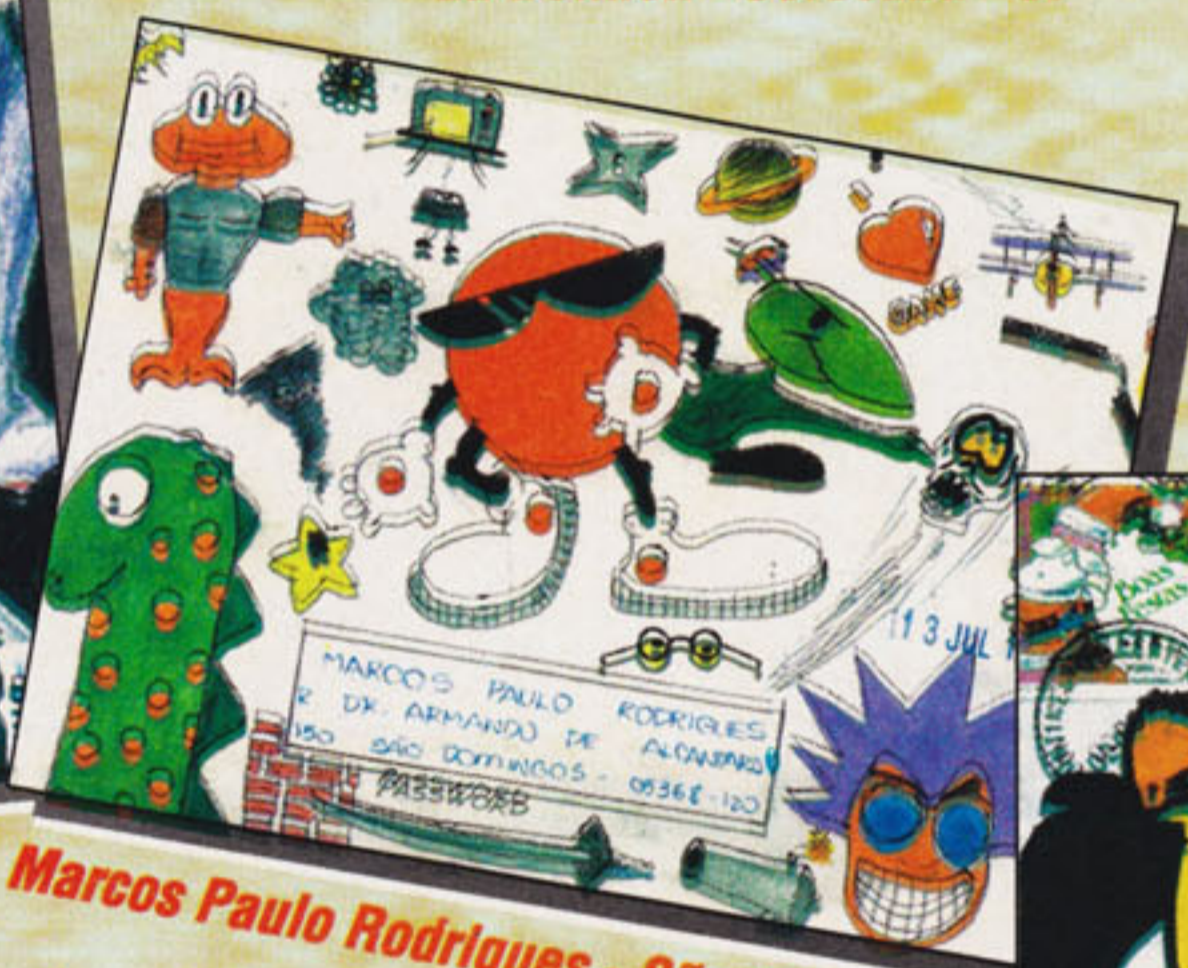
Ricardo Piologo  
Indaiatuba - SP



Lu Deimon - Sorocaba - SP



Livan Veiga - Campinas - SP



Marcos Paulo Rodrigues - São Paulo - SP

Gustavo Schor  
São Paulo - SP



Edson Pereira S. Sarcero  
Belém - PA



Ricardo Henrique Dias  
Paraná - RO



## ZOEIRA DO MÊS

Atenção! Isso é pra vocês que sempre queimam as pestanas e alguns neurônios mandando cartinhas adoráveis para o Chefe. É a nova e sensacional seção destinada a publicar todos os meses a contribuição mais original enviada para a redação da **SG**. Inaugurando o espaço, a carta que quase

provocou um enfarte, desencadeou uma crise gástrica, aprofundou o mau humor natural e deixou os cabelos do Chefe ainda mais arrepiados. O "todo poderoso" quase arregaçou, aloprou legal. Mas no final tudo não passou de uma brincadeira. A redação, escondido do Chefe, é claro, se divertiu muito.



O Chefe resolveu perdoar o abuso do Roni Dalton Bossi, de São Paulo -SP. Mas nem pensem em brincar outra vez com sua deusa, que o homem vira bicho





Akira E. A. Gora

## Ele resolveu dar o grito da Independência para os reis da bobagem no videogame

Confirmando sólida tradição da memória nacional, afirmo que agosto é realmente o mês de desgosto. Ainda bem que já se foi e estamos livres até o ano que vem. Mas os inimigos da informação continuam aprontando. Aquelas revistas que fazem a minha pauta soltaram cada uma de deixar nego completamente doido. Disseram, por exemplo, que para jogar com o Reptile de **Mortal Kombat** é preciso dar perfect em quatro lutas seguidas. Take it easy! Não é nada disso! Basta conseguir dois perfects + fatalidade na fase "The Pit" e eis que surge o ninja



verde. Nada difícil. Difícil é engolir que o Neo Geo tem 24 bits. Rezarei mais uma vez a cantilena: Neo Geo tem 16 bits. Possui dois processadores, um Z-80 (de 8 bits) e um MC 68000 (de 16 bits). Este não é um elemento matemático, ou seja, não podemos considerar a soma e alterar o produto. Se assim fosse, o Mega também teria 24 bits, pois apresenta os mesmos dois processadores. Devido à alta qualidade gráfica do Neo Geo, temos a ilusão de que é mais poderoso. Não se engane! Mês que vem tem mais.

## ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

### DTA GAMES /SP

Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim  
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

### NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) /SP

Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba  
Tel: (0152) 33.9715

### PLAY GAMES /SP

Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana  
Tel: (011) 575.9730

### SCOPE GAMES /SP

Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme  
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

### SPEED GAMES /SP

Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos  
Tel: (0132) 30.7760

### STAR GAMES /PR

Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba  
Tel: (041) 338.6818

### SYSTEM GAMES /SP

Rua Greenfeld, 248 - Ipiranga  
Tel: (011) 272.7410

### GAME HOUSE /RJ

Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1352  
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352  
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Shopping Ilha Plaza

### TARGET /GO

Av. R. 1, 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

### MANIAC GAMES /SP

Rua Domingos de Morais, 211 2º andar Sl.3 - Paraíso  
Tel: (011) 549.2816

### TECNOFAX

Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115  
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083  
CEP: 01207 001

### DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX /RN

Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim Natal Tel: (084) 217.5935 ou 231.9258

## CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

# GANHE

# GRÁTIS

## ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:  
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.  
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ  
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

**QUANTIDADE LIMITADA**

**OBS.:** Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo



# CLUBE DO CHEFE

"THE NEXT LEVEL"

**S**e a coisa esquentar mais pro lado da Sega, a gente vai ter que colocar os joysticks no freezer! Caramba. A maior invenção do homem - depois da roda e Fanta laranja - já está chegando: o adaptador para quatro jogadores. É isso mesmo, podescrer, você e mais três podem detonar no Mega Drive ao mesmo tempo. Os dois primeiros lançamentos para este novo acessório deverão ser **General Chaos** (Caos Generalizado) e **Columns 3**. O primeiro lembra um pouco a redação da **SG** quando não estou presente: caos generalizado,



**Os inimigos de General Chaos têm um chulé pra ninguém botar defeito!**

brigas, guerra, gente enrolada em fios chafurdando em lamaçais eletrônicos, nenhuma disciplina. Enfim, os redatores vão gostar. O segundo jogo, **Columns**, todo mundo conhece na versão para um ou dois jogadores. Existe até quem o acha coisa de... chato. Mas não é. Eu pessoalmente não vejo a hora de jogar. Já pensou, eu e três tremendas tigronas trancadas numa tenda na praia, o telão ligado, todo mundo jogando **Columns** ao mesmo tempo! Ummmmm. Não existe coisa melhor!

## Tremendão

Mas o mundo não se resume a quatro jogadores simultâneos. O próximo nível está aí. E vai ser que nem Erasmo Carlos. Tremendão. O Sega-CD (compatível com o americano) deve ser lançado até o natal no Brasil e, nos States, o preço do sistema com o jogo **Sewer Shark** incluído já está caindo para US \$229. Vocês vão ver muito jogo

excelente em CD nos próximos meses. Aguardem!

## 32 bits de verdade

Você leu aqui primeiro (como sempre, aliás): a Sega pretende lançar um videogame de 32 bits com tecnologia RISC (**Reverência Incontida Sempre para o Chefe**) que promete arrasar. Basicamente, é o seguinte: toda aquela tecnologia bárbara dos Arcades da Sega, tipo Rad Mobile e Virtua Racing, vai adentrar a sua casa. Esta beleza de console terá o nome de Saturn, será compatível com o Genesis (Mega americano) e deverá estar disponível já em 1995. Faz parte da corrida de videogames de última geração, que vai ser disputada entre o Jaguar (Atari), Project Reality (Nintendo), 3DO (Panasonic, entre outros), Sega-CD e, agora, o Saturn. O futuro promete.

## Virtua Gaming

Por falar em **Virtua Racing**, o rei dos Arcades de automobilismo deve chegar para Mega Drive até o início de 1994. Vocês já viram uma prévia aqui na **SG**. Tive a oportunidade de conhecer uma versão mais completa do jogo com alguns cenários já prontos. É de arrasar. Isto em 16 bits. A versão para 32 bits (Saturn) vai contar com dois players simultâneos. Se melhorar, estraga.

## A Minha Candidatura

Antes de encerrar a coluna, eu quero desmentir os boatos insistentes que me têm como candidato à presidência em 1994. Não é verdade.

É intriga da concorrência, que quer me ver fora da área de revistas de videogames. Suceder Itamar não está nos meus planos. A não ser, é claro, que os leitores insistam.



**NOVA CULTURAL**

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

### Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shoji Ikeda

**SUPERGAME**

ANO 2 - Nº 27 - OUTUBRO DE 1993

### REDAÇÃO

**Diretora Editorial:** Iara Rodrigues

**Editor:** Matthew Shirts

**Chefe de Arte:** Hamilton M. Fenandes

**Assessor Editorial:** Fabio Pedersen Pancheri

**Editoração Eletrônica:** Verônica

Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris

**Assistente de Arte:** Maria Cristina Braga

**Secretário de Produção:** Walmir Dionizio

**Consultores (textos):** Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,

**Consultores (jogos):** Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,

**Consultor (fotos):** Antonio Rui

**Ilustrações:** Murilo Martins, Osnei, Wesllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva

### MARKETING

**Gerente:** José Renato D. Aguiar

**Gerente de Produto:** Henri Zetune

**Assistente de Marketing:** Roberto Carnicelli

**Propaganda e Promoção:**

Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sasaki

### PUBLICIDADE

**Diretor:** Walter Thomé

**Gerente:** Paulo P. P. A. Prado

**Supervisor:** Antonio Cestaro

**Coordenadora:** Ane Shirley M. Ramos

**Contatos:** Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres

**Marketing Publicitário:** José Renato D. Aguiar

**Diretora responsável:** Iara Rodrigues

**SUPERGAME** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de 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 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263. **Distribuição Portugal:** Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

ISSN 0104-2033

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# SUPER Legal

só

# SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03  
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**  
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I  
SCLS 106 Bloco C Loja 11  
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**  
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II  
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17  
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**  
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE  
SCLN 215 Bloco C Loja 19  
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**  
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II  
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101  
CEP 70348-020 **Brasilia DF**  
Tel.: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07  
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**  
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880  
CEP: 66025-240 **Belem PA**  
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER  
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14  
CEP: 56300 **Petrolina PE**  
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01  
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**  
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE  
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08  
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**  
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02  
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**  
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365  
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954  
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI  
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso  
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230  
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03  
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09  
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA  
Av. Tucuruvi, 02 Box 07  
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**  
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C  
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**  
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer



NEO-GEO

AMIGA

PLAYTRONIC  
Nintendo

TECTOY

**FRANCAP**  
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU  
TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA  
**Tel: (011) 824-9588 FAX: 66-4777**

# HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo\* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision**. Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*

*HandyVision*

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

# GamePlus



**Um filme interativo, em CD, com os Beatles!!**

**Carmen San Diego perdida no espaço!**

**Um walkman que usa disquetes!**

**O melhor de AMIGA**

**Explosões, tiros e bombas para todo lado em Walker!**

**Chuck Rock 2: um pré-histórico bem doidão**

**Cyberpunks pedem carona na estrada digital!**

**Terror, pânico e almas do outro mundo**

# THE 7<sup>th</sup> GUEST



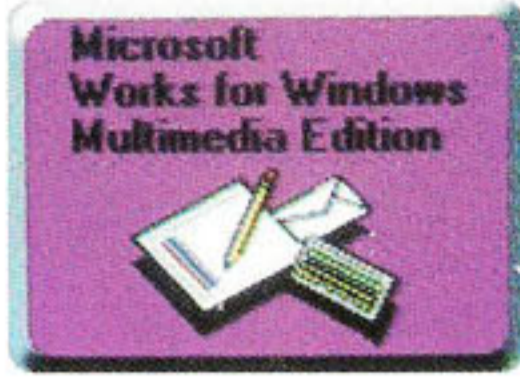
# ACERPAC 450. ELE SÓ NÃO SERVE O CAFEZINHO.



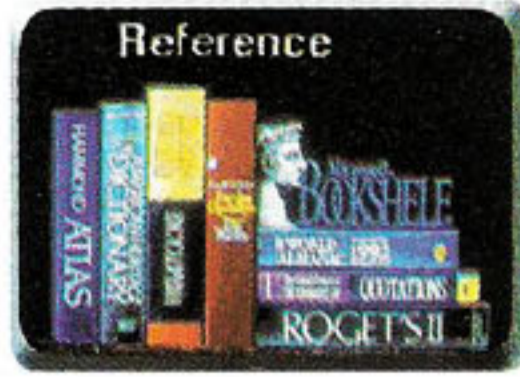
Processador Intel 486 SX com processo de upgrade exclusivo, ChipUp, que aumenta até 7 vezes a performance do seu AcerPac.



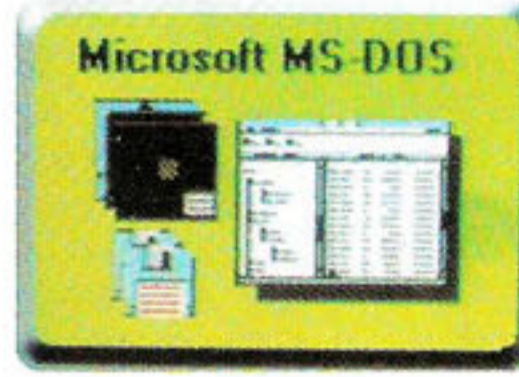
Windows 3.1. Em minutos, o AcerPac põe todo o potencial a seu alcance.



MS-Works for Windows. Editor de texto, planilha eletrônica e banco de dados.



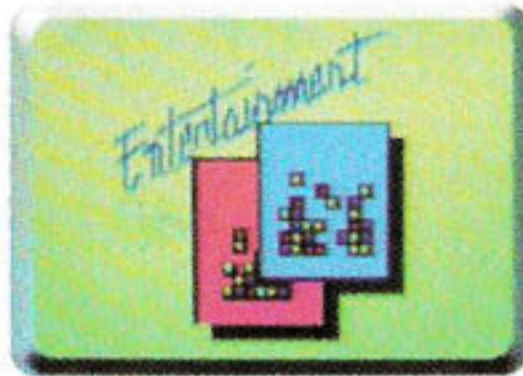
Enciclopédia multimídia com atlas, dicionário, almanaque mundial. Som, imagem e animação.



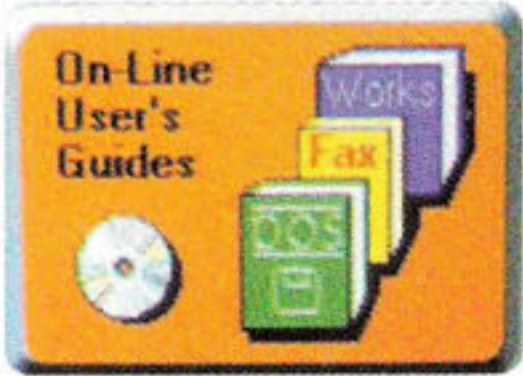
O AcerPac é 100% DOS compatível. Nele todas as aplicações rodam sem problemas.



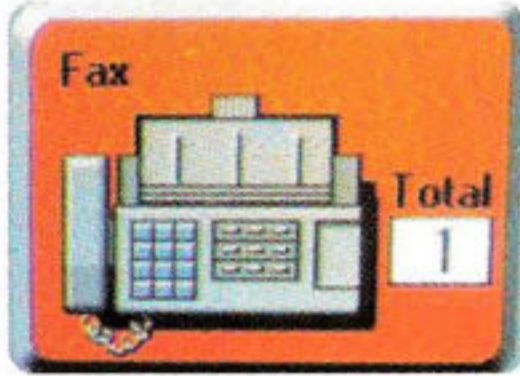
A central de música conta com rádio AM/FM, CD player, amplificador e equalizador.



O AcerPac oferece vários jogos, dentro do pacote de entretenimento.



Todos os manuais estão pré-instalados. Qualquer dúvida, basta apertar um botão.



Faxes podem ser mandados e recebidos do seu AcerPac, 24 horas por dia.



Telefone interno com viva-voz e secretária eletrônica para fazer ou receber ligações.



Através de modem interno, conecta o AcerPac com redes de dados em todo o mundo.



Rádio-relógio ativa o AcerPac para despertá-lo pela manhã. Só falta servir o café.



O AcerPac é o primeiro computador multimídia integrado do mundo. Telefone, fax, secretária eletrônica, rádio AM/FM, biblioteca e, por incrível que pareça, computador de alta performance. A Acer criou um conceito revolucionário e integrou no AcerPac tudo aquilo que você usa no dia-a-dia. Tudo está pré-instalado. Todos os módulos estão interligados. Você não precisa interromper uma função para acessar outra.

Pode falar ao telefone, enquanto trabalha no editor de texto. Pode receber faxes ou mensagens na secretária eletrônica sem ser interrompido enquanto ouve música. Conheça o AcerPac num revendedor autorizado Acer. E descubra por que ele faz tudo. Só não serve cafezinho. Ainda.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO.  
TEL. (011) 725-1654. FAX (011) 725-1251.



RESPOSTAS PARA UMA NOVA ERA.

## TOQUE DO EDITOR

É com muito orgulho que apresentamos você, leitor da Supergame, com o terceiro exemplar de Gameplus. Terceiro? É isso aí. A cada número ela vai ficando melhor, mais completa. Quem gostou do suplemento e quiser colecionar tem que "voar" até a banca mais próxima e adquirir a Gamepower antes que acabe (o que não é difícil de acontecer). Dessa vez atacamos pesado com matérias quentíssimas sobre vários sistemas. Para os usuários de PC um jogo sensacional: 7th Guest, um misto de suspense e raciocínio com atores reais, na linha de Night Trap. Em Macintosh não se fala em outra coisa a não ser do CD "A Hard Day's Night", dos Beatles, que traz horas de vídeo interativo. Já o Amiga tem Walker, um shooting revelação, e Chuck Rock 2, continuação de um dos jogos mais divertidos de todos os tempos. E mais, saibam quem são os Cyberpunks, a nova febre mundial. Nada mal, hein? Então prepare-se. Nas próximas páginas informação para todos os gostos. Relaxe e aproveite!

## SUMÁRIO

On Line	3
7th Guest	6
Walker	8
Chuck Rock 2	9
Where in Space is Carmen San Diego	9
Cyber Punk	10

Gameplus é um suplemento especial das revistas Supergame e Gamepower, publicações mensais da Editora Nova Cultural Ltda., Al Ministro Rocha Azevedo, 346, CEP 01414-901, São Paulo. Tel. (011) 851-3111. Fax (011) 282-7003. Diretora responsável: Iara Rodrigues.

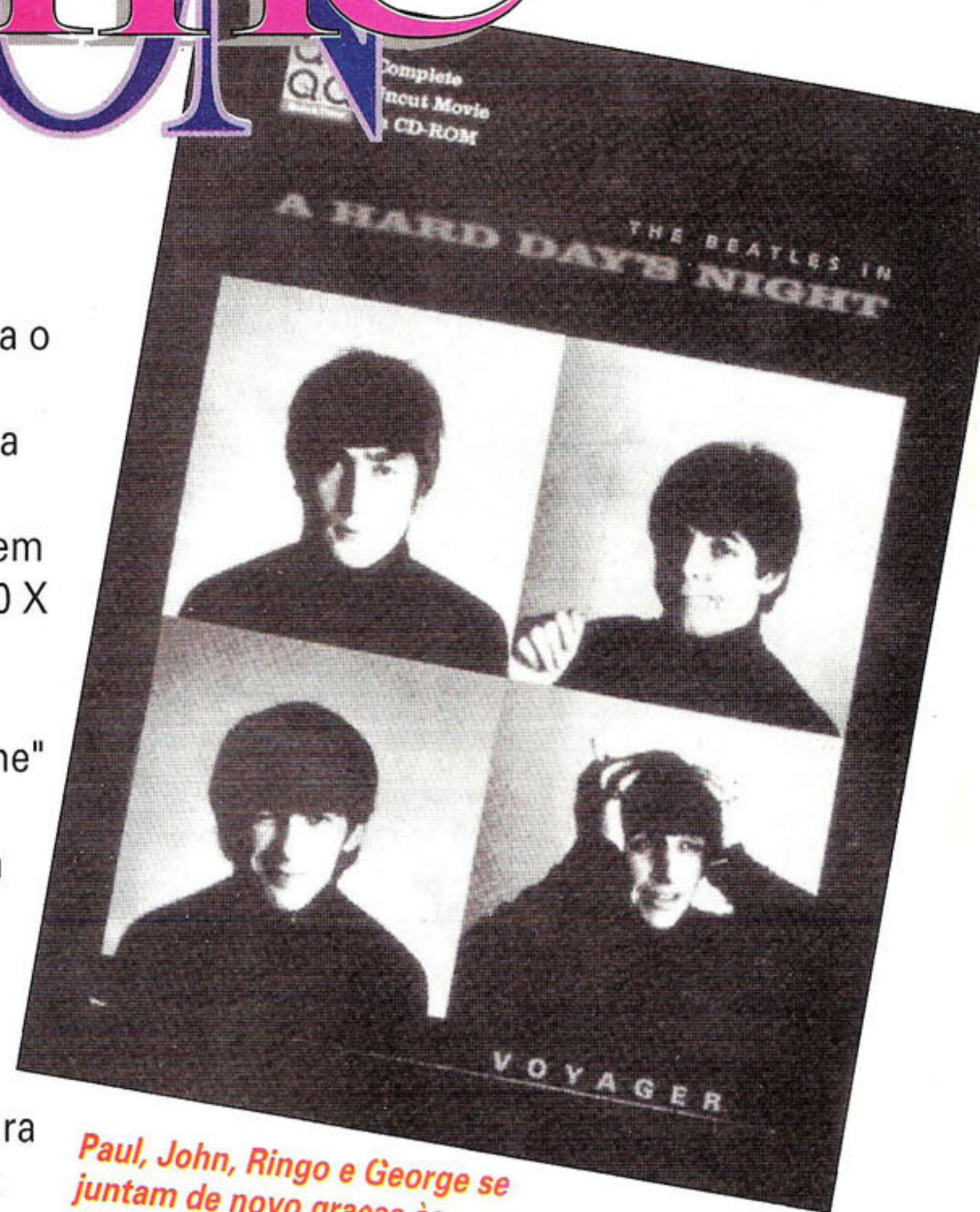
SCAN:ELCIOCH 2014

# Line

A VOLTA DO SONHO

## FILME DIGITAL

Os Beatles chegam para o computer CD com **A Hard Day's Night**, na versão do filme de 1964, em P&B. As vídeo imagens surgem no monitor em janelas de 120 X 160 pixels. O ingresso é um Macintosh com processador 68020 ou mais rápido. O "filme" é interativo. Os controles marcam a cena ou passagem predileta para voltar a qualquer instante. **AHDN** traz a biografia da banda, letras, entrevistas. É o primeiro a ser digitalizado para computador via CD ROM. E a onda promete pegar!



Paul, John, Ringo e George se juntam de novo graças às maravilhas da tecnologia

BATICUM ELETRÔNICO

## O ÚLTIMO WALKMAN

Mais prático impossível: Sony MD. Um walkman que grava, toca e é pouco maior que uma fita cassete. De fita só mesmo o tamanho! Sony MD usa disquetes de 2

polegadas e meia onde se grava seguidamente sem perdas. 74 minutos de som digital acionáveis numa velocidade incrível. O aparelho vem com proteção que elimina qualquer vibração.



O walkman evolui e diminui: grava e toca com apenas 2 disquetes

## Pistola Submarina

Super Soacker é um canhão de água com visual das modernas luvas de realidade virtual. Composto de



duas peças, um tanque de água e a luva-pistola, o brinquedo, cujo jato chega longe, promete se tornar a mais nova arma dos "pimentinhas".

## SONY COMPRA PSYGNOSIS

**A** Sony Imagesoft comprou a fabricante de jogos inglesa Psygnosis (**The Shadow of the Beast I e II, The Killing Game Show, Dracula, Lemmings**). A Sony abocanhou nessa transação títulos desenvolvidos pela Psygnosis, especialmente dois que são do cinema: **The Last Action Hero** (O Último Super-Herói) e **Cliffhanger** (Risco Total). O primeiro filme é estrelado



por Schwarzeneger e o segundo por Stallone. Todos os jogos serão convertidos para SNes, Mega, PC, Amiga e até para o inédito 3DO). Sorte do jogador que terá várias novas opções para se divertir.

## DIVERSÃO E EDUCAÇÃO

# A MÁQUINA DO TEMPO



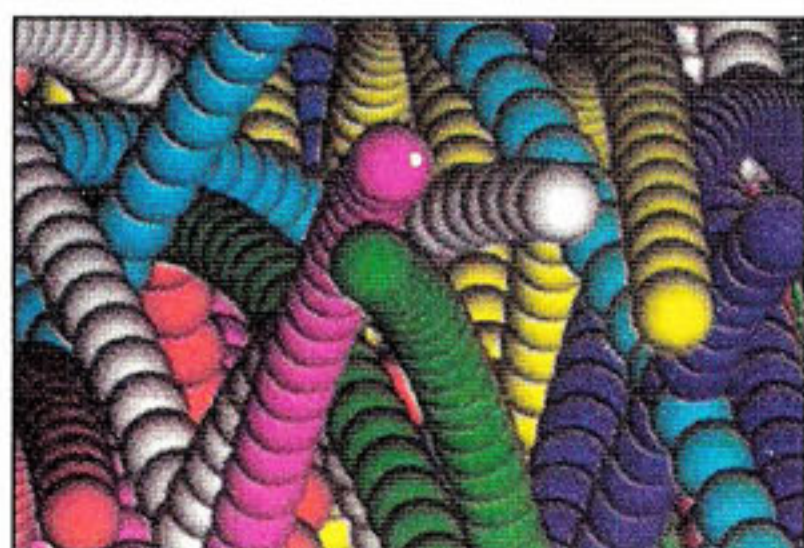
**P**ara saber tudo sobre o planeta há 250 milhões de anos e conhecer seus habitantes basta adquirir **Dinosaur Adventure**, jogo lançado pela Knowledge Adventure. São 256 imagens para monitor VGA, som estéreo e full-motion, e ilustrações

dramáticas e ilustrações precisas. Com um toque no mouse você desvenda todas as recentes descobertas científicas. É possível ir a qualquer parte do globo, ou do tempo. E funções como zoom, som, imprimir, entre outras tornam ainda mais rica a volta ao passado.

## ACESSÓRIO

# EFEITOS ESPECIAIS E ESPACIAIS

**A** grande pedida na prevenção da queima do fósforo da tela, problema causado pela luz branca de alguns computadores é o programa After Dark.

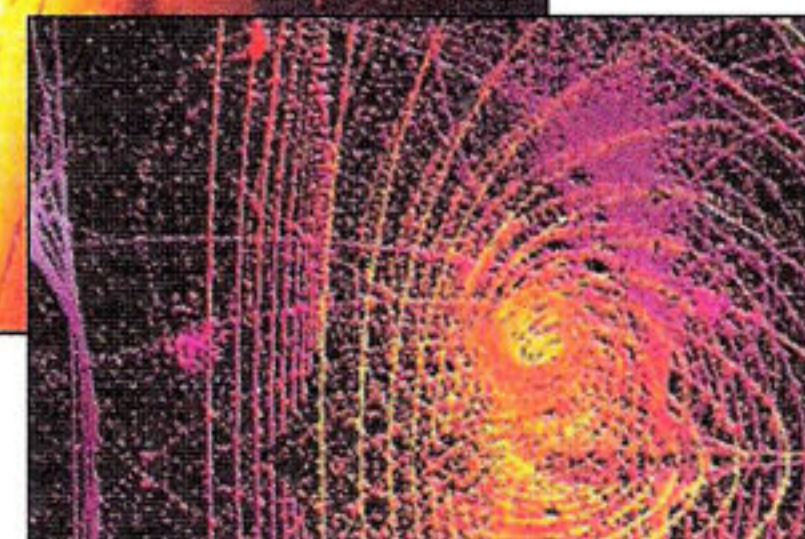


**Efeitos espaciais para ninguém botar defeito salvam sua tela**

Trata-se de uma tela de salvção que é acionada quando o aparelho não está em uso. A Berkeley Systems vem atualizando sua coleção. São 25



displays para o Macintosh, com detector de vírus, um jogo inédito (Lunatic Fringe) e efeitos de aquário e



caleidoscópio. Há também uma opção inspirada em Star Trek, disponível para Windows e Macintosh.



## SOPA DE LETRINHAS

### ESCOLHA SEU TIPO

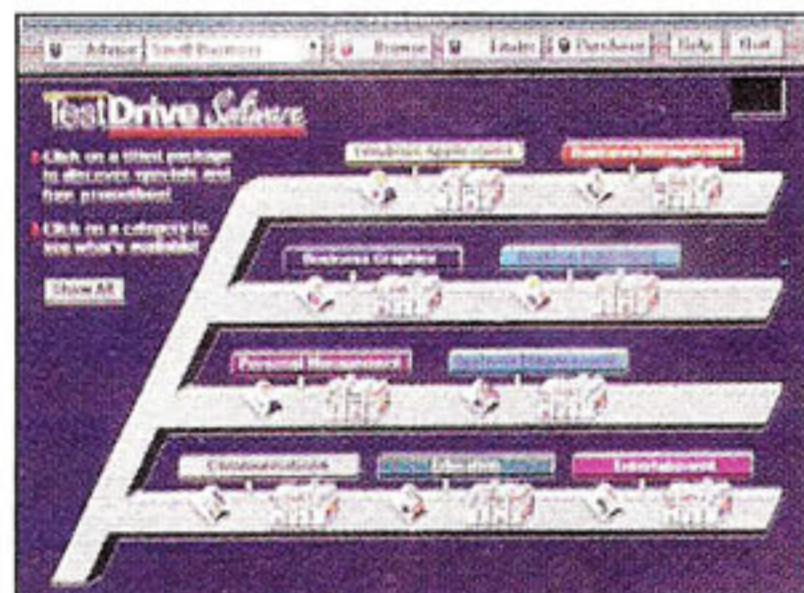
**H**oje em dia é possível encontrar fontes de todo o tipo e por qualquer preço. A maior oferta é a da SERIF INC. que está "dando" 120 fontes diferentes (Serif Fontpack I) por módicos US\$ 19,95. Além dessa super-oferta, tem ainda Artpack I, com mais de 500

desenhos vetoriais pela mesma quantia de verdinhas; **Typeplus** (escreve em qualquer direção, inclusive sobre curvas) ainda pelos mesmos US\$ 19,95 e **Pageplus** (vencedor do concurso Windows User na categoria "melhor programa de editoração") por um preço um pouquinho mais salgado US\$ 59,95.

## COMANDO ABERTO

### GOSTOU, LEVOU

**U**ma empresa americana acaba de lançar um CD-ROM com mais de 100 programas e aplicativos, todos em versão completa, sem restrições de comandos. Cada CD custa US\$ 9,95. Você pode usá-los livremente durante um período de análise. Caso se interesse pela compra, basta ligar outra vez para a empresa, pagar



uma taxa de uso e receber um código para conseguir acioná-los novamente. Todos os manuais chegam pelo correio alguns dias depois.

## PROPAGANDA MODERNA

### Brinde digitalizado trança pernas e olhos do consumidor



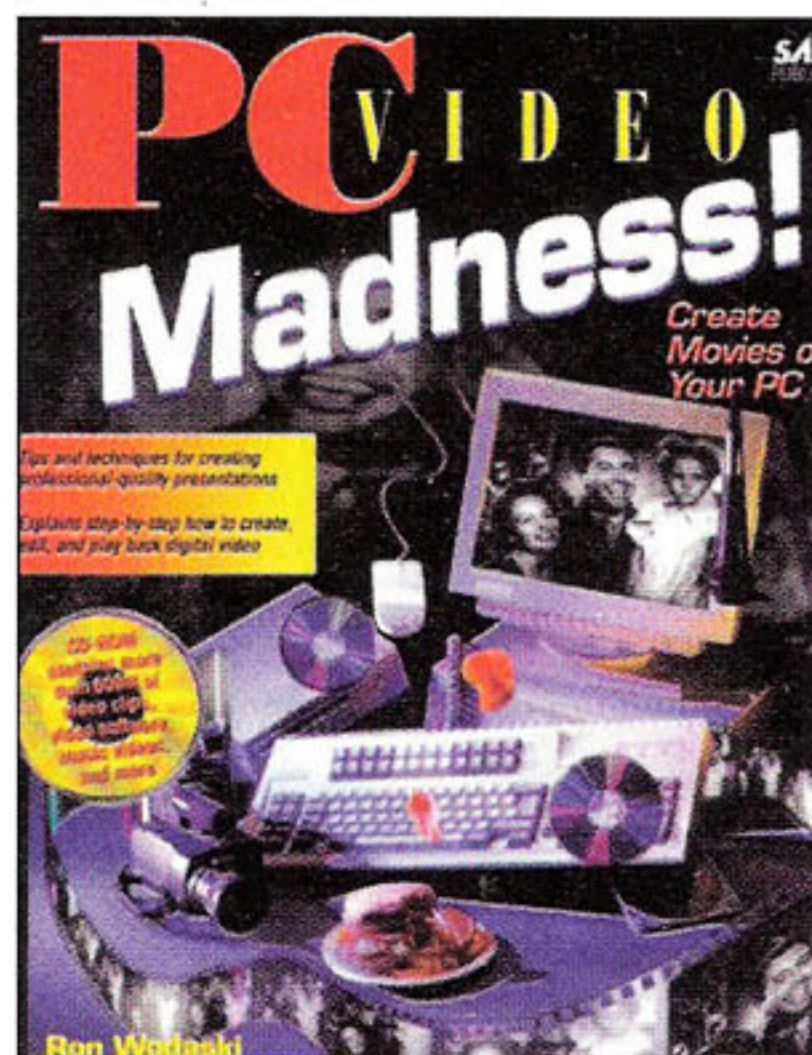
**A**tendência da publicidade é curvar-se ao computador. Programas de alta qualidade substituem cada vez mais a fotografia. No caso desse anúncio de uma

vodka sueca, publicado na contracapa de revista americana, um show de digitalização. No fundo, um verdadeiro porre de cores e efeitos gráficos de última geração criados por Laurence Gartel. Tim-tim!

## Leitura Moderna

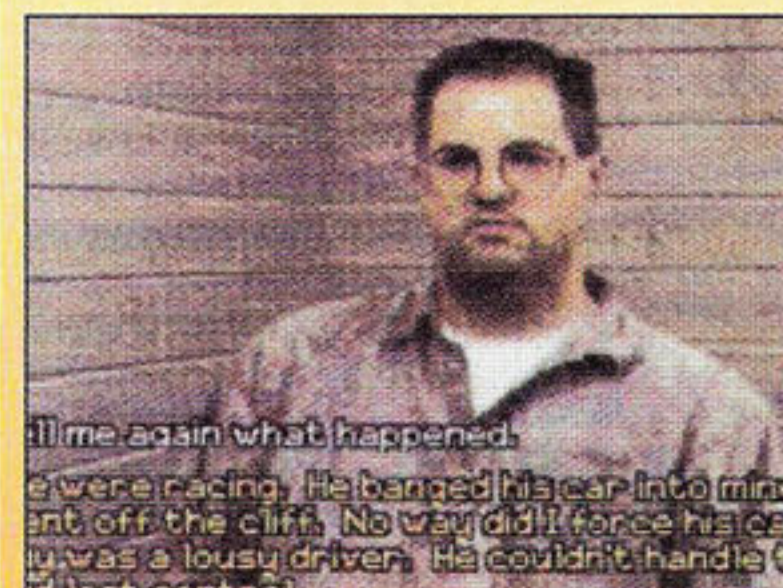
### Multimídia para video

**R**on Wodaski lançou novo livro sobre multimídia, agora enfocando o vídeo. Ele mostra como manipular imagens e sons, a forma de sincronizá-las, quais algoritmos devem ser usados para capturar imagens, as melhores



maneiras de compressão. Referência obrigatória para o pessoal da área.

### SILÊNCIO NO TRIBUNAL



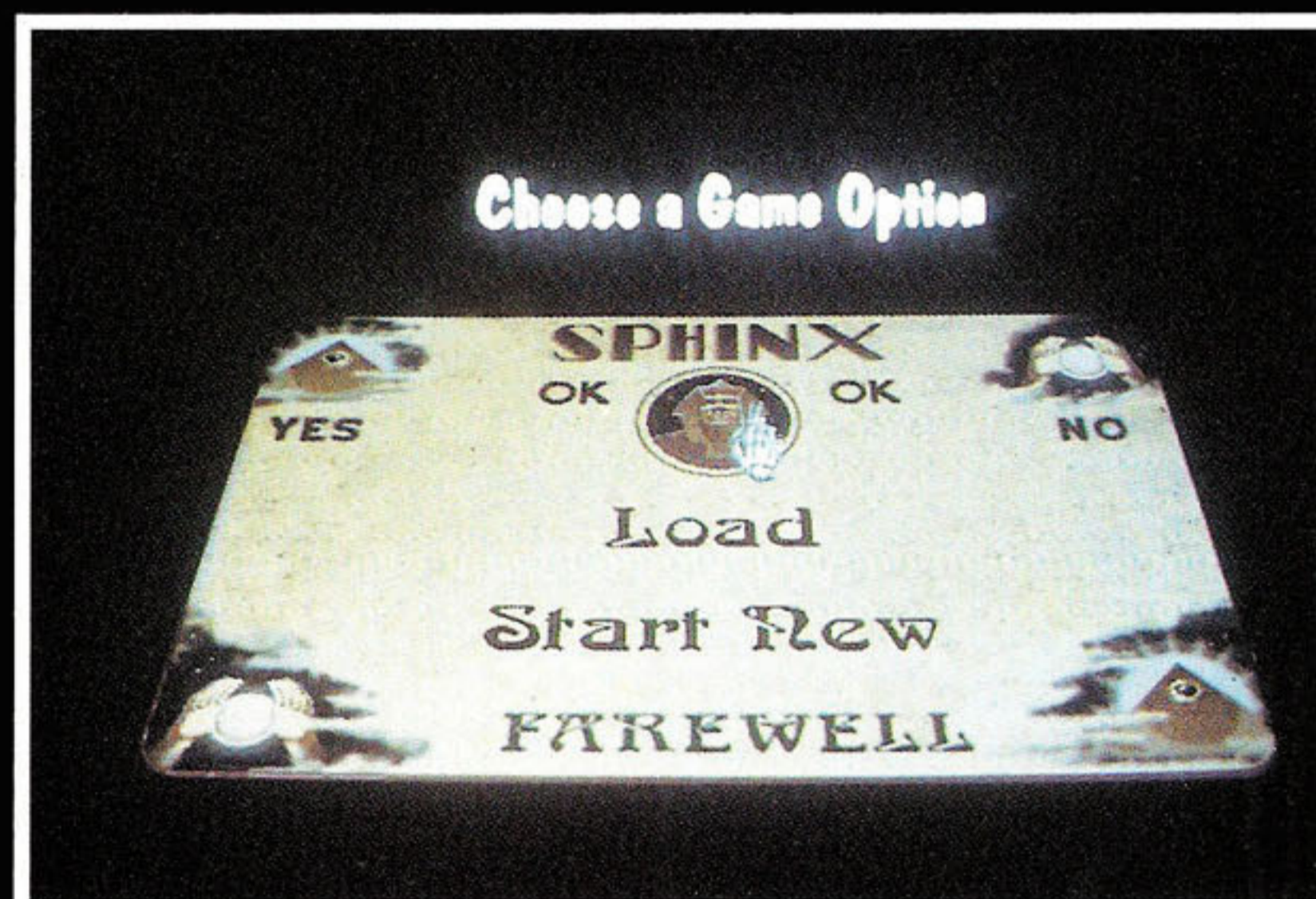
LA Law, programa da rede de TV americana NBC,

sobre casos de tribunais, virou jogo nas mãos da Capstone. Você precisa ganhar oito casos diante dos jurados. Para isso é preciso levantar provas, evidências e traçar sua estratégia. Depois é preciso entrevistar testemunhas, na parte interativa. Só se dá bem quem tem muita paciência!



## Clima digno de Agatha Christie e gráficos incríveis divertem fãs de quebra-cabeça

**T**he 7th Guest é o mais novo jogo que apela para o terror para assustar e divertir. Demorou dois anos para ser concluído e envolveu o maior número de pessoas numa criação desse tipo até hoje. Vários atores foram contratados para representar este "drama interativo". A combinação jogos-atores não é inédita, já foi utilizada em games feitos por bitmaps nos quais atores substituem os heróis. Foi assim na série *Sherlock Holmes* (PC, CD, TurboGrafx (CD e Sega CD), além de vários jogos para o Sega CD (*Night Trap*, *Kriss Kross*, *Sewer Shark* e outros). Esses jogos, porém, saíam com baixa resolução, ou seja, a qualidade da imagem era apenas regular. T7G inova e extrapola, tem todas as suas telas na resolução Super VGA (640 pontos na horizontal e 480 na vertical), com 640 cores simultâneas na tela. Os gráficos são de



No início do jogo é possível carregar um jogo já gravado ou começar desde o princípio. A SPHINX será usada em outras ocasiões para gravar o jogo ou ver o mapa da casa

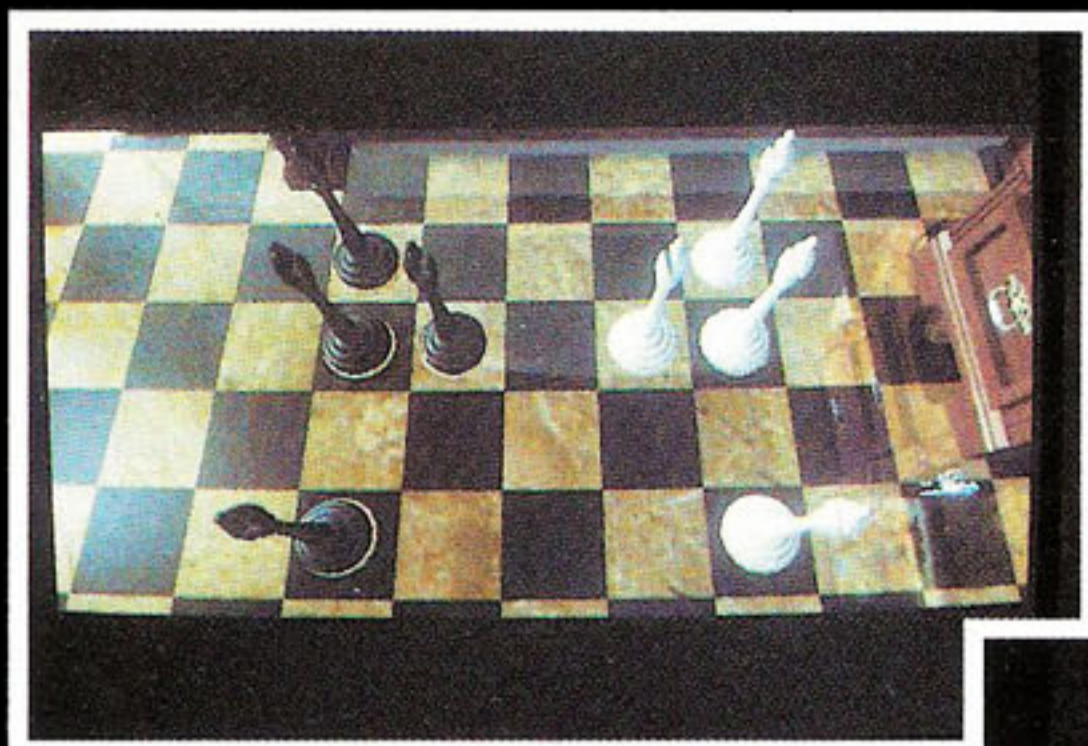


Dentro da biblioteca é possível consultar o livro escrito por Stauf, que contém a solução de todos os enigmas

embasbacar e o som é impressionante. Só fica faltando um pouco mais de movimentação.

### TERROR GÓTICO

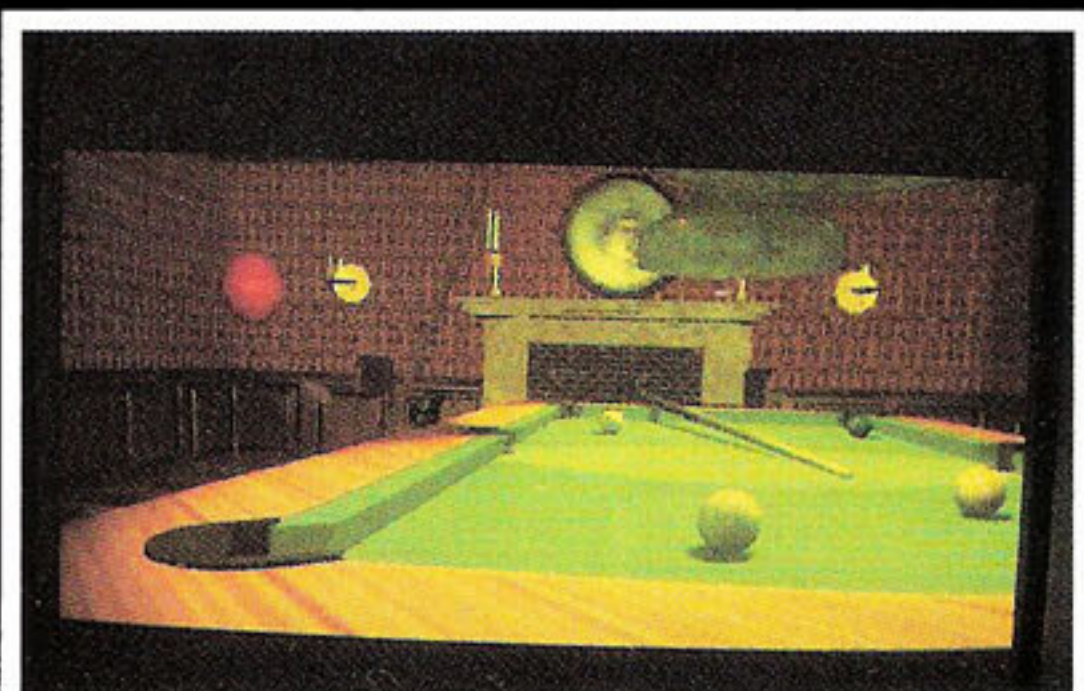
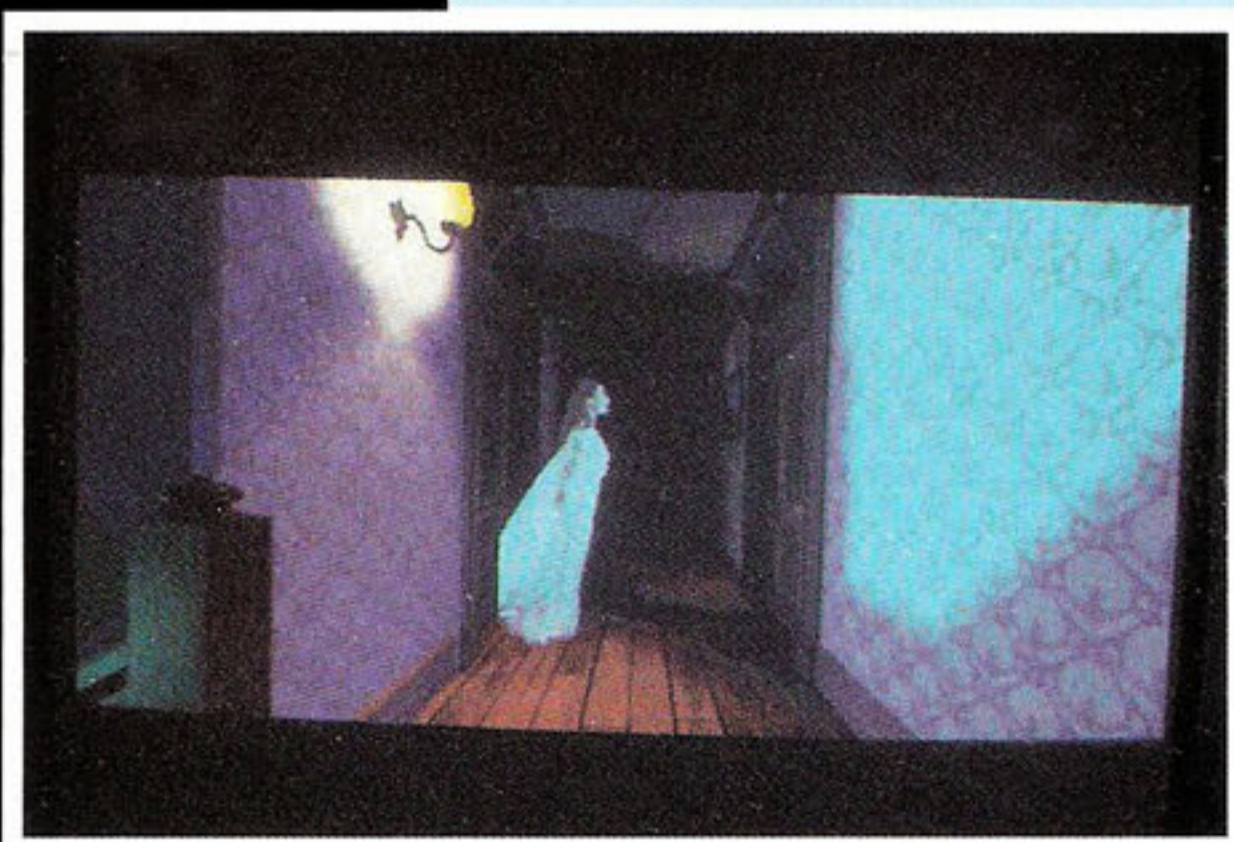
Uma mansão e seus convidados estão envolvidos em mistério. Para descobri-lo é preciso resolver 23 quebra-cabeças colocados em cada cômodo da casa pelo antigo dono, um fabricante de brinquedos. A história é apresentada num filme de apenas oito minutos. Nele, conhecemos um ladrão-assassino chamado Henry Stauf. Os atores são apresentados como se as páginas de um livro mágico fossem folheadas. Cada cena é apresentada em full motion video, com som e imagem sincronizados. No início, vemos Stauf matar uma jovem que voltava para casa. Nessa mesma noite ele sonha com uma boneca de madeira.



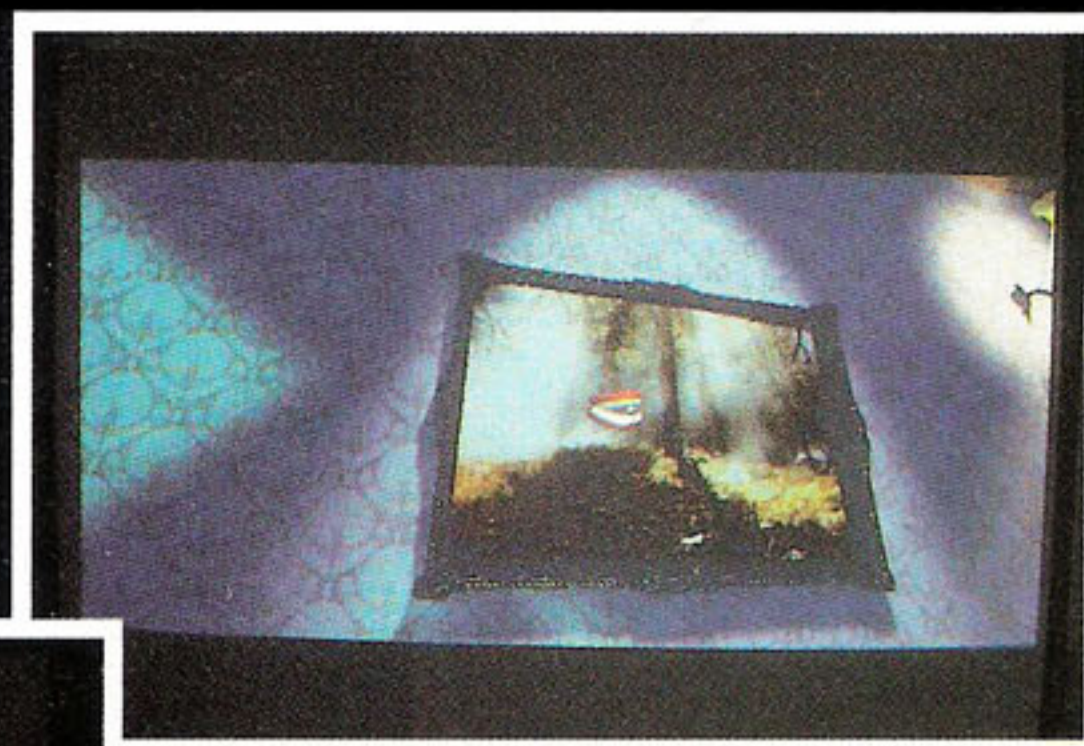
*Enigma complicado. Troque as peças de lado sem que elas fiquem na mesma diagonal*

Decide entalhar outras bonecas iguais àquela. Mostra-as ao dono de um bar, que oferece casa e comida em troca de uma delas. Essa é a primeira de muitas vendas que fará. À noite, Stauf vislumbra um quebra-cabeça que aparece para diverti-lo. Decide fabricar brinquedos especiais - não se quebram e não há um igual ao outro. As crianças passaram a comprar seus brinquedos e alucinaram. Não os largavam por nada. Ao mesmo tempo, um vírus passou a atacá-las preocupando a todos. Várias morreram abraçadas a um brinquedo Stauf. E ele tem a terceira visão: uma casa repleta de brinquedos no alto de uma colina. É o seu terceiro desafio. Constrói a casa e, ao terminá-la, fecha a loja, e deixa tudo nas mãos do advogado. Ele oferece uma festa de despedida a sete convidados que conhecerão o interior da mansão.

*Prepare-se para encontrar fantasmas e outros seres estranhos dentro do jogo. Cuidado para não levar um susto ao se encontrar com a nossa amiga ao lado*



*Os gráficos são os melhores já vistos em qualquer jogo de computador. Dê só uma olhadinha no que você vai encontrar*



*Este ícone indica a existência de algo fora do normal na cena*

## STAUF OU FAUST?

Para onde foram os convidados? Quais os enigmas da casa? Que vírus atingia as crianças? E quem é o Sr. Stauf? Mistério, suspense e terror não faltam, mas há pouca movimentação. Você se limita a andar pela casa; assistir aos atores e resolver quebra-cabeças, nos quais é preciso usar a inteligência, ou o livro que está sobre a mesa na biblioteca. Se não completar um quebra-cabeça, consulte o livro. Primeiro, ele indica o que deve ser feito, depois, apresenta a solução e, afinal, o enigma se resolve. Você paga por isso. Observe que é comum ter que achar a ordem certa de frases. E Stauf, ao contrário, dá Faust, personagem que vendeu a alma ao diabo.

## Aceite o convite. Se tiver coragem

### 1. Martine Burden

Jovem e bonita... Teria problemas em Nova York? Por que a garota do interior volta? Comentam de um caso com um magnata. Ele a magoou? E ela, teria tentado algo? E qual a sua ligação com Stauf?

### 2. Julia Heine

Mulher de classe que adquiriu o hábito de beber Cherry à tarde. Não pertencia a casa de Stauf, pois morava sozinha no centro da cidade. O que uma mulher solitária poderia querer de um fabricante de brinquedos.

### 3 e 4. Edward e Elinor Knox

Casal de idade que parece não gostar de festas.

Deveriam ter ficado em casa lendo ou ouvindo música. O velho Ed tinha muitos problemas, estava se afundando em dívidas. Será que Elinor sabia disso? Por que o teria trazido? Esperavam ajuda de Stauf? Que preço pagariam por ela?

### 5. Brian Dutton

Presenciou a morte do irmão. Tentou ajudá-lo ou só assistiu tudo acontecer? Isso o incomodava? E por que estava na festa?

### 6. Hamilton Temple

Mágico de segunda classe, seu ápice foi apresentar-se na feira mundial de 1902. Desde então viveu na mais absoluta decadência. Estaria esperando aprender algum novo truque com Stauf?

### 7. O sétimo convidado

Quem será ele? Conseguirá desvendar o mistério da mansão? Ou se tornará apenas mais uma entre as tantas vítimas de Stauf?

## THE 7th GUEST

VIRGIN. PC

**MINIMO**  
386DX/SVGA/  
MOUSE/CD-  
ROM/PLACA DE  
SOM/ 2 MEGA  
RAM/HARD DISK

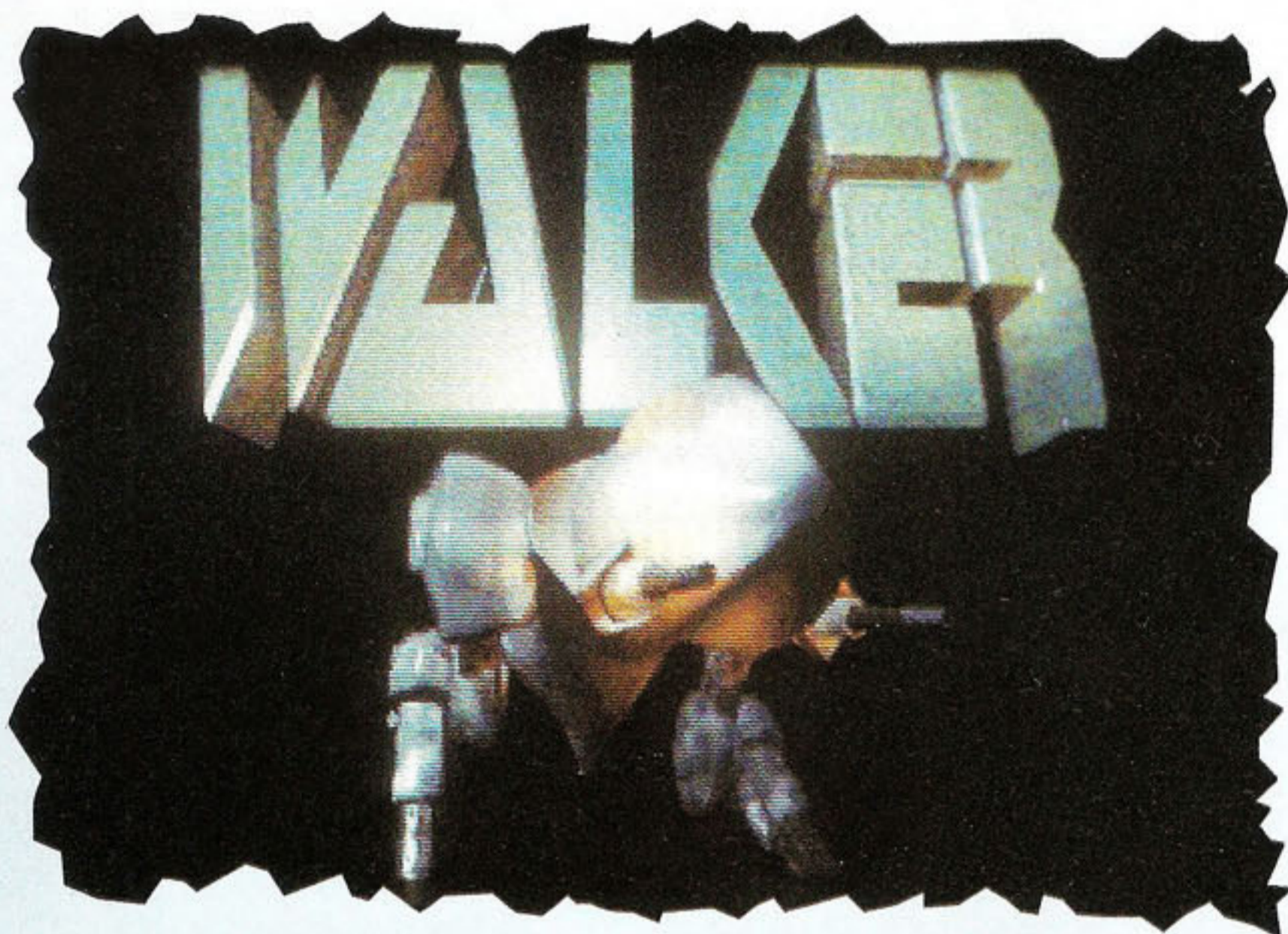
**IDEAL**  
486SX 20/  
4 MEGA RAM/  
SVGA (LOCAL  
BUS)/ROLAND+  
SOUND BLASTER

ESPAÇO OCUPADO: 2 CDS

**PRO**  
O melhor  
gráfico já feito  
para PC, ideal  
para fãs de  
puzzles

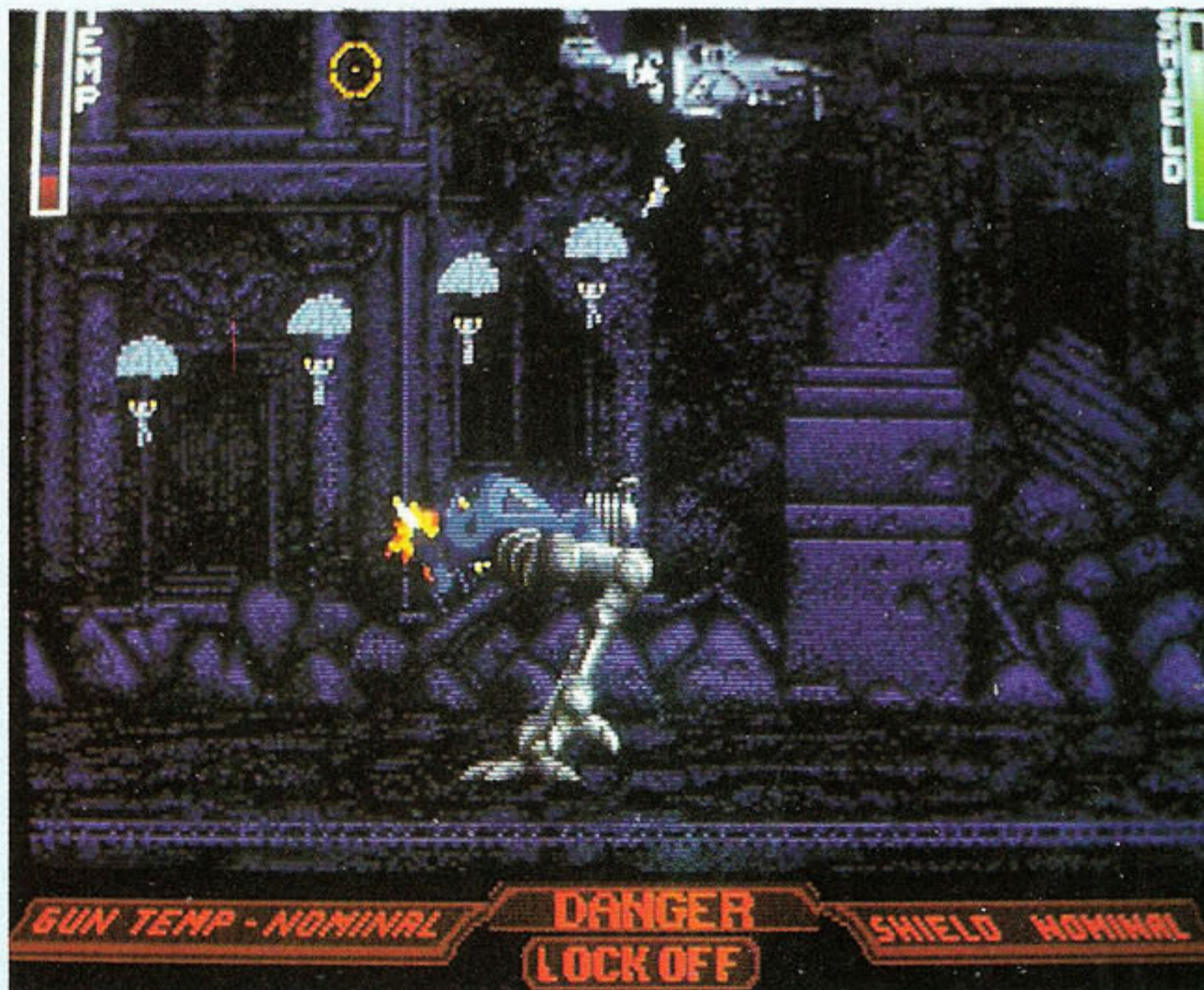
**CONTRA**  
Exige um  
equipamento  
poderoso.  
Muito lento e  
repetitivo

DIFICULDADE: 95  
QUALIDADE GERAL: 85

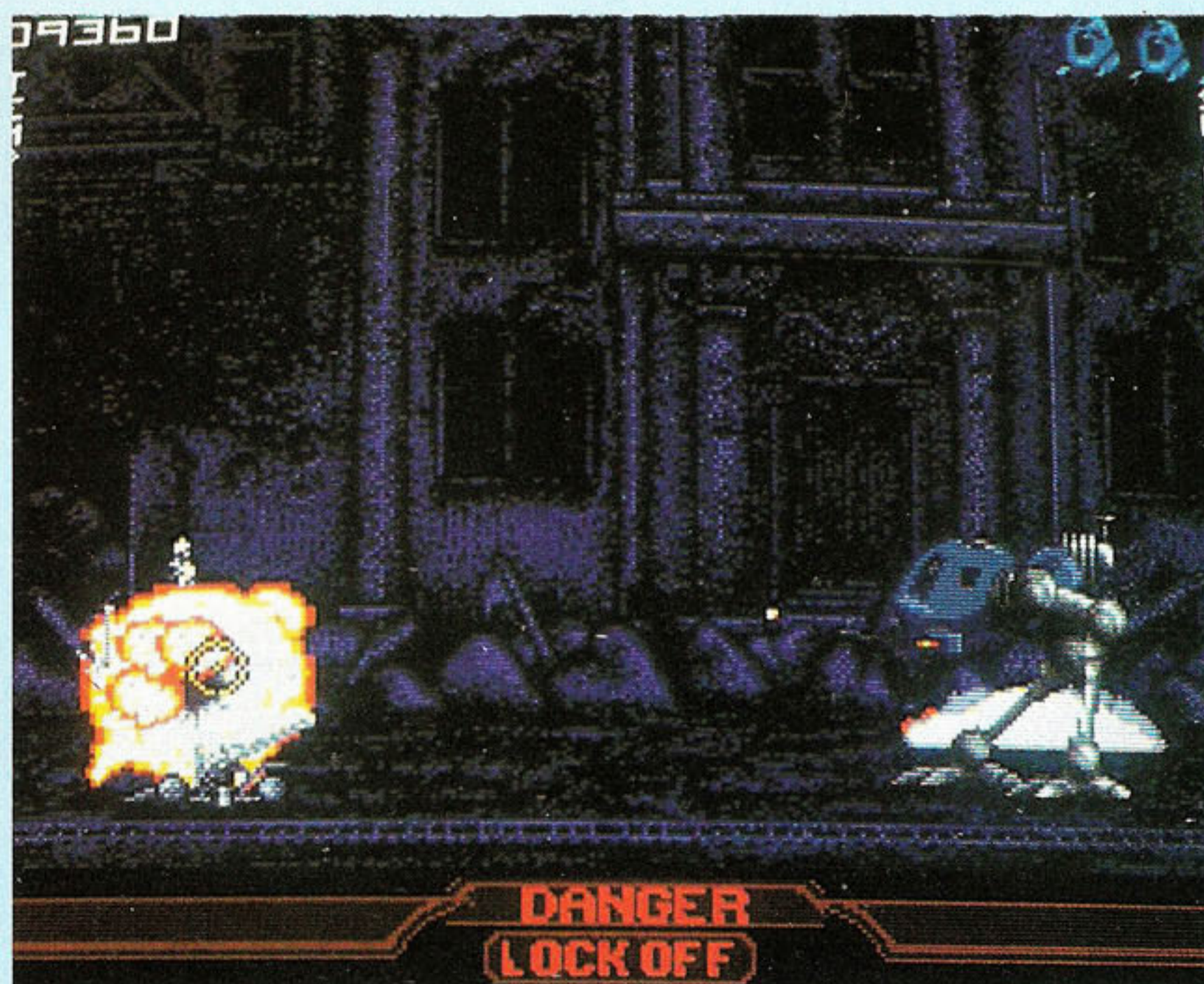


## Prepare-se para uma longa aventura com muita zoeira e destruição

**U**m shooting em "side scroll". Até aqui, nenhuma novidade. A surpresa consiste no sentido invertido do scroll. Ou seja, você começa do lado direito da tela e segue rumo à esquerda. Walker é uma máquina de destruição que faz lembrar muito aquelas que você assistiu na série *Robocop*, um tanque com duas longas pernas. Nos cantos superiores da tela se encontram os 2 medidores de energia: o da esquerda mostra a temperatura de sua metralhadora e o da direita o escudo. Você caminha nas ruas de uma grande metrópole devastada pela guerra. O exército inimigo sai em sua perseguição. Tanques, naves e soldados fortemente armados abrem fogo - tudo ao mesmo tempo - contra você. Em certos momentos do jogo são mais de quarenta armas disparando na mesma tela. Com toda esta apelação o conselho não poderia ser outro: dedos para que te quero!



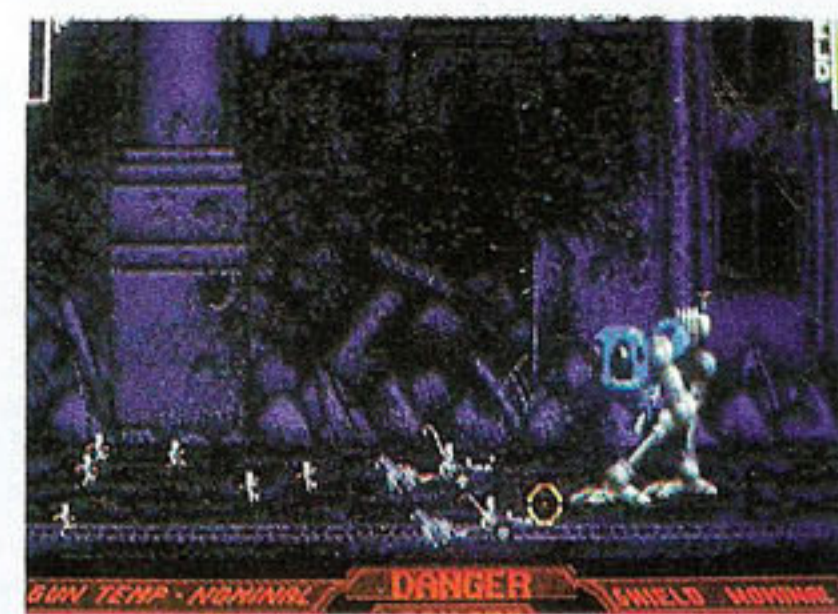
Você vai enfrentar inimigos que aparecem de todos os lados



A destruição é geral e irrestrita; você não pode perdoar ninguém

## CONTROLES INOVADORES

A Psygnosis conseguiu quebrar o padrão mais conhecido de shooters com este título. A grande mudança, porém, não se restringe ao scroll inverso. O controle do jogo é uma sacada dos melhores. Em **Walker** o piloto aposenta o joystick e controla a máquina com uma combinação de teclado e mouse. O seu boneco é controlado pelas teclas de direcionais (setas) e sua mira pelo mouse. Ao contrário do que parece,



A trilha do jogo combina bem com os cenários de fundo



Fique ligado na temperatura da sua metralha! Esquentou, dançou

esta movimentação facilita bem a ação. Outro ponto forte e que merece um destaque especial é o aspecto gráfico do jogo. Planos de profundidade nos cenários, demos e caracteres fazem jus à fama do Amiga como uma das melhores máquinas na área de animação e gráficos em geral. A trilha sonora começa com um clima meio "New Age" na apresentação e extrapola para "Acid Music" já no início da partida. A transmissão dos diálogos entre os guerreiros é tão real que vale a pena agilizar um fone de ouvido para jogar. Isto é, desde que você saiba inglês.

WALKER	
PSYGNOSIS . AMIGA	
<b>MÍNIMO</b> Amiga 500	<b>IDEAL</b> Amiga 600 Hard Disk
ESPAÇO OCUPADO: 3 Disquetes	
<b>PRO</b> Sistema de controle inovador que facilita a ação. Muitos inimigos para combater	<b>CONTRA</b> A grande troca de discos entre as fases. Nas duas primeiras fases a ação é um pouco repetitiva
DIFICULDADE: 86	
QUALIDADE GERAL: 90	

# CHUCK ROCK II

son of chuck™



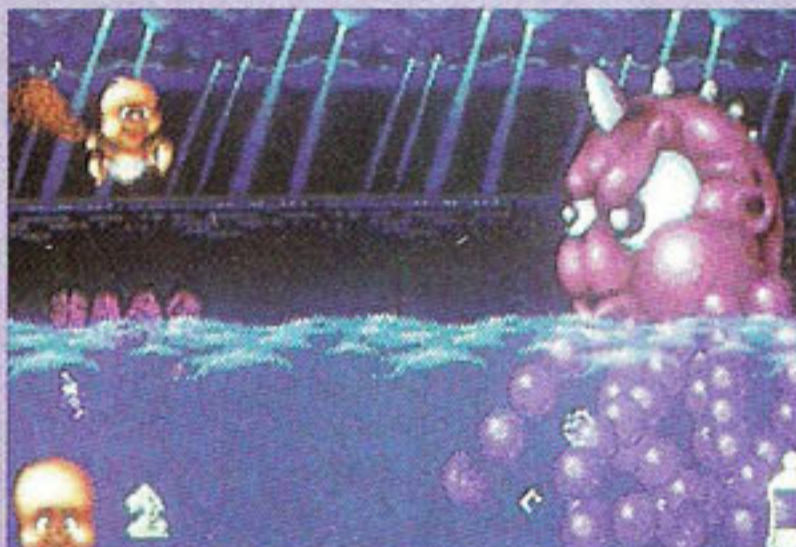
## Filho de peixe, peixinho é, já dizia o ditado

**G**rande sucesso em computadores e consoles domésticos, é uma sátira do homem das cavernas, onde um neanderthal percorre locais hostis em busca da amada. A continuação segue o mesmo estilo, **The Son of Chuck** é um side-scroll típico de plataformas com elementos engraçados. Agora é o rebento de Chuck que parte para tirar o pai de uma enrascada. O fedelho é uma piada: salta, escala, desce o porrete e quando é atingido abre o berreiro. Entre as novas habilidades estão a capacidade de se equilibrar na própria clava para alcançar plataformas antes inacessíveis, andar em fios elétricos, desviar de hidrantes... As fases



*Os gráficos estão melhores, mas a jogabilidade é bem fraca*

bônus são exóticas: colher as maçãs de uma árvore em 15 segundos; passear num tiranossauro seguido de um vôo de pterodáctilo, além de encarar outros monstros.



*Certamente você irá sinpatizar bem mais com esse novo herói*



*Você vai morrer de rir com as expressões do bebê*

### CHUCK ROCK II

#### AMIGA

##### MÍNIMO

Amiga 500

##### IDEAL

Amiga 600  
Hard Disk

ESPAÇO OCUPADO: 2 Disquetes

##### PRO

Animação garantida em ambos os sentidos

##### CONTRA

Jogabilidade fraca. Os movimentos do boneco são bem duros

DIFICULDADE: 86

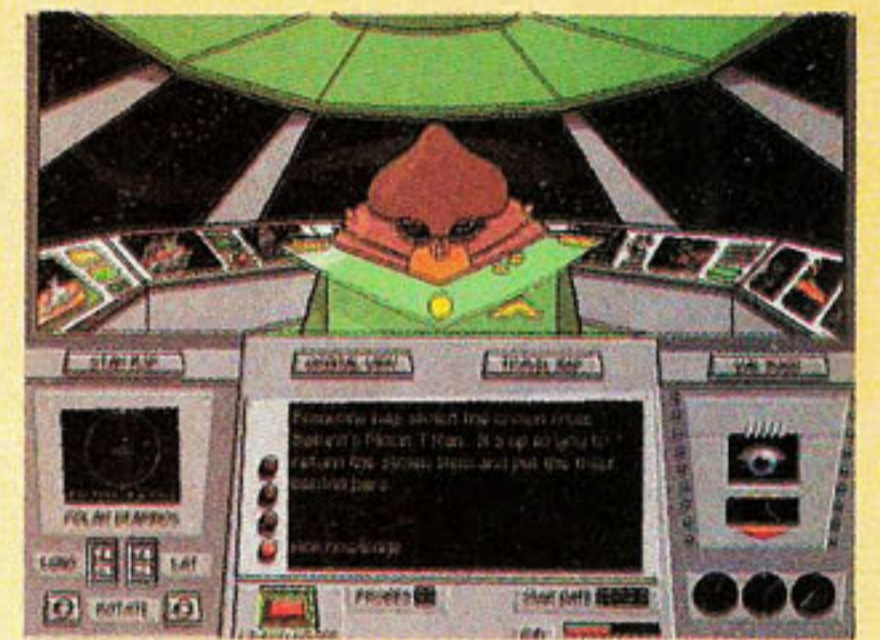
QUALIDADE GERAL: 90

# WHERE IN SPACE IS A CARMEN SANDIEGO?

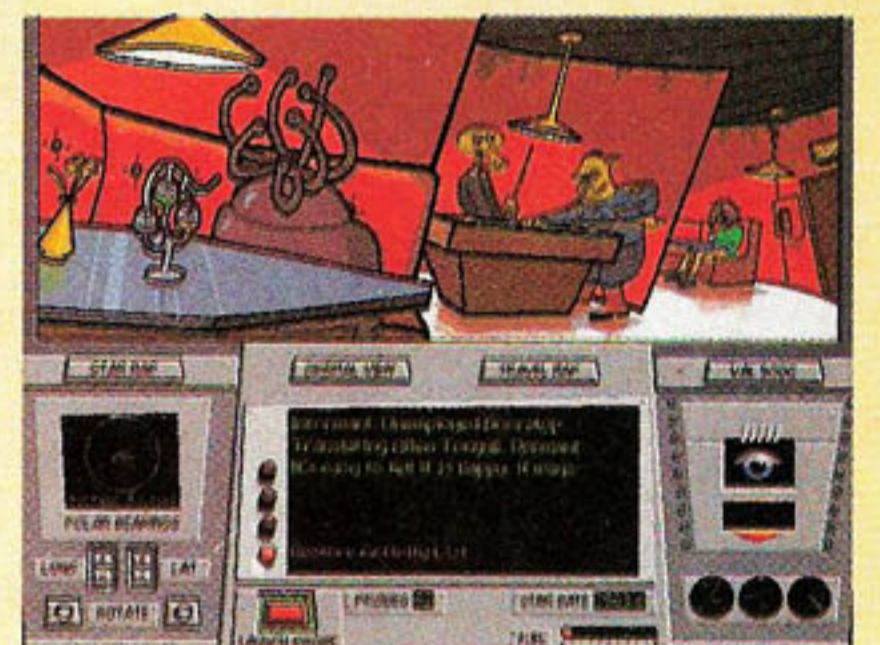
## Siga a malfeitora até nos anéis de Saturno

**D**epois de exaurir cada canto da Terra, Carmen Sandiego vai agora para onde nenhum ladrão jamais ousou - o espaço sideral. **Where in Space is Carmen Sandiego?** é o mais recente capítulo da série da Broderbund (**Where in the World...**, **Where in Europe...**, entre outros). A continuação teria de ser intergaláctica para revitalizar a série. Nada mudou muito no básico. Você é um investigador que atua com a Acme Detective Agency nos casos em que Carmen Sandiego e seu bando roubam coisas como a Odisséia de Homero de Tethys, a lua de Saturno. Fácil, não? Pois bem, uma característica dos jogos Carmen é a limitação geográfica. Neste, porém, o único limite é a imaginação dos jogadores. Além do serviço de investigação, você passa a maior parte do tempo viajando, conhecendo o sistema solar e procurando vestígios culposos nas diversas luas, planetas e corpos celestes. Além da fauna habitual, há também os alienígenas. Mas o melhor mesmo é que este jogo exige o máximo. Ele

traz um Guia Astronômico sem o qual você não faz nada nem vai a lugar nenhum. São 128 páginas com informações e mapas que o auxiliam na tarefa de achar onde está Carmen Sandiego.



*O estilo é consagrado. Você é o detetive e têm que achar Carmem*



*Esta versão virá acompanhado de um manual intergalático*

### WHERE IN SPACE

#### PC/MAC/OUTROS

WHERE IN SPACE IS C.SANDIEGO será lançado quase todos as marcas de computador. A configuração mínima varia de acordo com cada sistema.

##### PRO

Prato cheio para fãs de teorias cósmicas e roteiro de primeira.

##### CONTRA

Ausência de um meio mais rápido para rolar a tela até os pontos corretos de cada mapa.

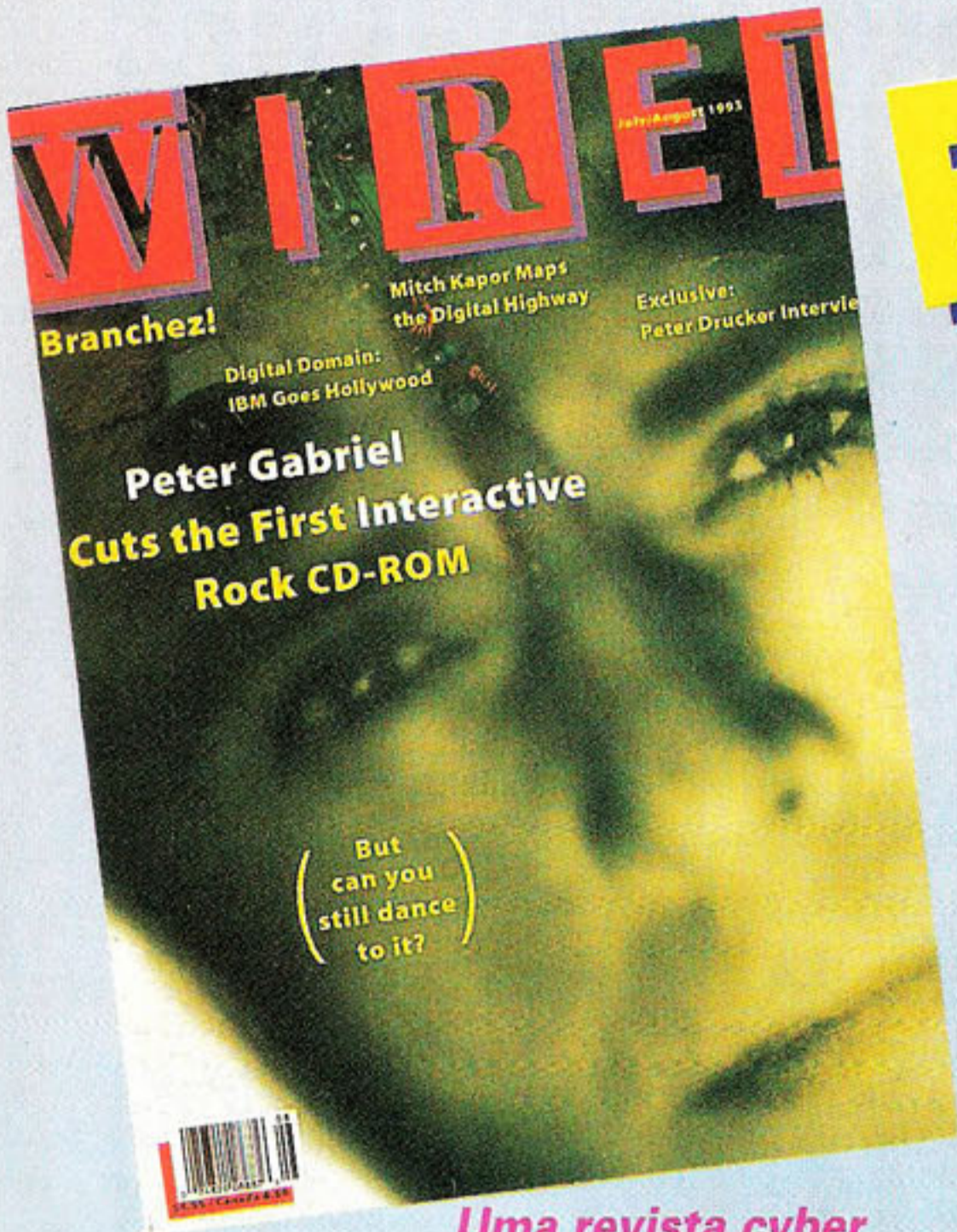
DIFICULDADE: N/A

QUALIDADE GERAL: N/A

MULTIMÍDIA

# CYBERPUNK INVAADE

## ESTRADA DIGITAL



Uma revista cyber



Uma corrida de táxi em muito mídia

uma revista de luxo, a *Wired* ("Ligado", veja ilustrações). No número, de julho/agosto, a *Wired* apresenta matérias sobre CDs interativos de rock, estradas digitais (redes que permitem transmitir quantidades enormes de informações), política de acesso a informações computadorizadas, e muita multimídia, e até piadas

### GÊNEROS DA COMUNICAÇÃO

MAIS

### QUE FUTURISTA

### LINHA ABERTA

PARA OS

**P**ara eles, o futuro já chegou. São os cyberpunks, cyber-yuppies, techno-hippies e coisas do gênero. Todos eles ligados em redes poderosas de computadores. É o que eles têm em comum. Isso e um gosto fanático por tudo que é alta tecnologia, principalmente na área de multimídia.



Arte gráfica com imagens digitais

informatizadas: Microsoft (micro-mole) seria uma referência à genitália de Bill Gates, o dono da empresa, segundo os editores de *Wired*, que traz sempre os endereços eletrônicos dos colaboradores para facilitar contatos. O da revista é [editor@wired.com](mailto:editor@wired.com). Quem quiser falar com esse admirável mundo novo deve estudar a linguagem cyberspace. Segue um glossário para facilitar.

Anúncio de Macintosh



Os cyberpunks passam horas ou até dias conversando entre si através de redes, ou seja, por computadores inerligados via linhas telefônicas, o que chamam de "cyberspace" - o espaço cibernético. Trocam dicas sobre computadores, jogam tudo quanto é tipo

de diversão digital e publicam fanzines que explicam como burlar sistemas telefônicos internacionais, como entrar em sistemas de computadores de grandes empresas e outras malandragens do gênero "high tech". Nos Estados Unidos, já ganharam até

### GÍRIAS DO MOMENTO SEGUNDO A REVISTA WIRED

- Blendo** - Produto multimídia com estética de collage
- Chops** - Talento ou técnica de virtuoso. Como, por exemplo, Dig his programming chops (veja que técnica de programação). Originalmente, uma gíria de músicos de jazz.
- Ear Candy** - (doce de orelha), elementos sonoros desnecessários e exagerados.
- Eye Candy** - Idem, em artes visuais.
- Intel** - Qualquer informação encontrada em cyberspace.
- Muchomedia** - Variação de multimídia.
- Techno-Hippies** - Velhos que gostam de computadores.
- Vulcan Nerve Pinch (golpe vulcano)** - Comando de computador que requer o uso de muitos dedos.

# MULTIMIDIA AO SEU ALCANCE



**E**m sua nova linha Golden Dragon, a Updating está lançando duas estações multimídia com preços ao alcance do consumidor brasileiro. Os novos modelos integram os mais recentes recursos tecnológicos, tais como, aceleradoras de vídeo, placas Modem/Fax e leitor de CD's, que permitem que o micro seja conectado a amplificadores, stereo-system, microfones, teclados acústicos, gravadores e CD-Player. O modelo Upgradable, inclusive, vem montado em um gabinete especial que incorpora 2 caixas de som e amplificador estéreo com 20 W por canal. Todo este hardware permite uma infinidade de aplicações, que vão desde a mera diversão, transformando o micro num poderoso vídeo-game, até na criação de trabalhos mais sérios e complexos, como a apresentação de projetos e perfil de empresas, além do uso intensivo em vendas, treinamento, pesquisas e estudos, graças a imensa quantidade de recursos áudio-visuais integrados nestes novos equipamentos. Venha conhecer o que as novas estações Multimídia da Updating são capazes de fazer e prepare-se para ingressar em uma nova dimensão, cheia de cores, sons e movimentos.

**MULTIMIDIA STATION:** CPU 386/DX-40 MHz • RAM 4Mb (até 32 Mb) • Cache 128 Kb (até 256 Kb) • Aceleradora de Windows SVGA 1 Mb • Super IDE • Placa Modem/Fax • Sound Blaster Pro 16 bit • 2 mini-caixas de som • Gabinete Desk • Mouse • MS-Windows 3.1 e MS-DOS 6.0.

**UPGRADABLE MULTIMIDIA STATION:** CPU 3/486 (configuração: 386/DX-40 MHz) • RAM 4Mb (até 32 Mb) • Cache 128 Kb (até 256 Kb) • Aceleradora de Windows SVGA 1 Mb • Super IDE • Placa Modem/Fax • Sound Blaster Pro 16 bit • Drive CD-ROM com 5 CD's • Gabinete Multimídia com 2 caixas de som integradas e amplificador de 20W por canal • Mouse • MS-Windows 3.1 e MS-DOS 6.0.



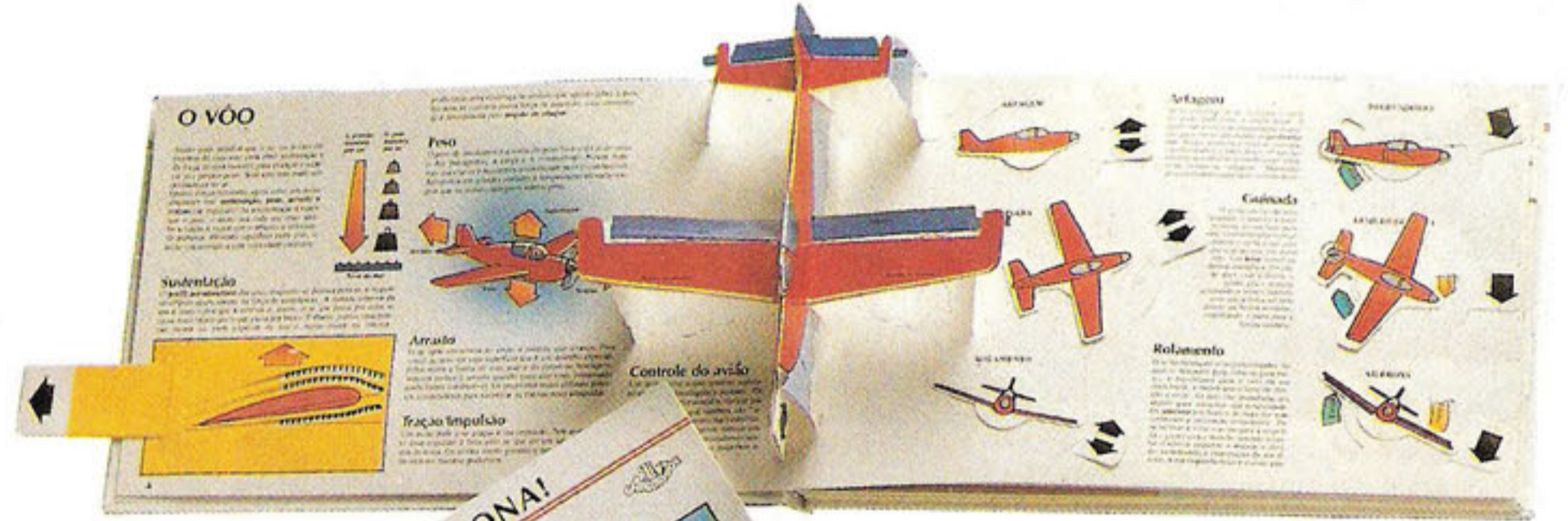
MODERN DO BRASIL  
Rua Diogo Vaz, 291 - Cambuci  
CEP 01527-020 - São Paulo - SP  
Tel: (011) 278-7844 - Fax: 277-1431

REVENDEDORES AUTORIZADOS UPDATING - SÃO PAULO-SP (011): SUPRIHOUSE 837-0033 • PROSSEGUE 942-0522 • VIA LÓGICA 284-9899, DATA SYSTEMS 535-5575, PC WARE 842-3310, FUTURU'S 571-7764 • TDEC 816-0533, BRASCIN 273-6034 e VETOR 816-1581 • Araraquara: AVEC (0162)36-9442 • Campinas: MSS (0192)32-0762 e PROCETEC (0192)53-3800 • Pres. Prudente: MEGA MICROS (0182)22-2975 • Rib. Preto: VOGLIATEC (016)636-5778 - OUTROS ESTADOS: Aracajú-SE: SUPRISERV (079)231-3964 • Belém-PA: APILDATA (091)228-3311 e RIMAC (091)224-9622 • Belo Horizonte-MG: CONNET (031)227-6606 e CS&T (031)291-9500 • Blumenau-SC: ALTERNATIVA (0473)22-6677 • Brasília-DF: TABRA (061)248-5000 • Caçador-SC: SPONCHIADO (0496)62-0269 • Carazinho-RS: SPONCHIADO (054)331-2020 • Cascavel-PR: MHM (0452)23-1477 • Chapecó-SC: SPONCHIADO (0497)22-2966 • Cuiabá-MT: SOS (065)323-2626 • Curitiba-PR: HS (041)225-4142 e ATC (041)264-8119 • Dourados-MS: MITIKO (067) 421-3081 • Erechim-RS: SPONCHIADO (054)321-3388 • Fortaleza-CE: FORTE (085)261-2321 • Goiânia - GO: ALFABIT (062)245-1331 e LED (062)242-2455 • Joaçaba-SC: SPONCHIADO (0495)22-3200 • João Pessoa-PB: MAQUIP (083)224-6848 • Lajes-SC: SPONCHIADO (0492)22-2158 • Londrina-PR: LDA (0433) 24-7733 • Maceió-AL: SUPRISERV (082)221-8131 • Natal-RN: MAQUIP (084)221-5767 • Passo Fundo-RS: SPONCHIADO (054)313-3200 • Porto Alegre-RS: AECKERLE (051) 342-4677 • Recife-PE: FCL (081)222-3684 • Rio de Janeiro-RJ: DPI (021)240-2081 e COMPUSHADOW(021)224-2433 • Rio Branco-AC: MICRODATA (068)224-6791 • Rio do Sul-SC: SPONCHIADO (0478)22-0069 • Salvador-BA: FORTE (071)358-9753 • São Luís-MA: SUPRIMICROS (098)222-4561 • Teresina-PI: JOB (086)222-8535 • Uberlândia-MG: SILOGICA (034)236-9249 • Vitória-ES: SUPORTE (027)325-4511.

# Ofertas exclusivas Ícaro para você comprar voando.



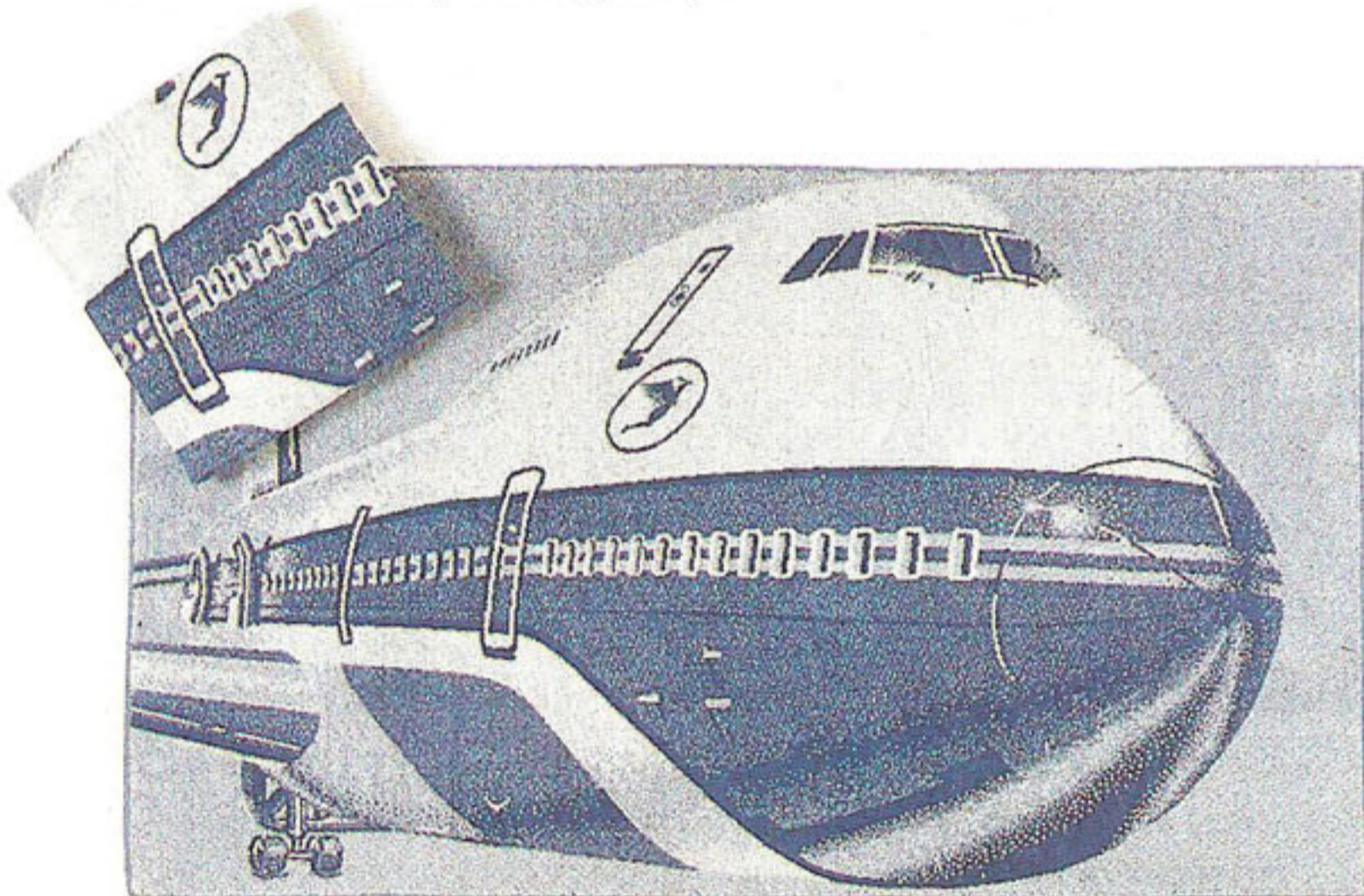
Relógio Esportivo Maxim's - Quartz, digital, scuba diver, multi-funções, alarme, crono, caixa em resina, com fundo em aço inox, catraca, pulseira de borracha, à prova d'água até 50m. Exclusivamente na cor preta.  
3091.01 - Pinos na cor preta - CR\$ 5.166,45  
3091.02 - Pinos na cor prata - CR\$ 5.166,45



Veja como funciona o avião!  
Engenhoso livro animado que apresenta o funcionamento interno do avião. 0401.33 - CR\$ 3.190,65



Relógio despertador Varig, com avião girando na marcação dos segundos. Importado da Alemanha, funciona com uma pilha pequena. Diâmetro de 5 cm.  
0006.04 - Cor Branca - CR\$ 6.043,60  
0006.05 - Cor preta - CR\$ 6.043,60



Toalha de banho Ícaro (1,50 x 0,89 m). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.  
2150.03 - CR\$ 2.687,40

Variguinho Inflável confeccionado em PVC, com impressão em silk-screen.  
1327.01 - CR\$ 3.436,30



Toalha de banho Variguinho (70x130 cm). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.  
2150.01 - CR\$ 2.687,40



## Faça já seu pedido.

Escreva para Ícaro Editora Ltda., especificando o código e a quantidade dos produtos que você deseja, seu nome e o valor total pedido, acrescido da quantia de CR\$ 1.150,00 referente ao transporte.

Em seguida envie para a Rua Jundiá, 50 - 4.º andar - Jardim Paulista - CEP 04001-140 - São Paulo - SP.  
Se preferir, faça seu pedido pelo telefone (011) 884-8777.  
Válido até 31/10/93





## Em prol da cultura gamer

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

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

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


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

Digitalizada por: [evil\\_arthas](#)

Editada por: [Rugal Bernstein](#)

Revista: [Charles Paim/Ricardo Hutter](#)

Game Plus: [Elcioch](#)

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

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](http://retroavengers.com.br)

