

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL SETEMBRO 94 - Nº 6 - R\$ 4,00

SEGA • NINTENDO

UM SHOW DE PANGADARIA

DARKSTALKERS

SANGUE NOVO NA PARADA

- MORTAL KOMBAT II
- WORLD HEROES
- WORLD HEROES 2
- FATAL FURY 2
- BALLZ

ESPECIAL CES:
A COBERTURA
DE GAMEPRO
MOSTRA TUDO



SEGA CD GANHA O ESPAÇO:
HEART OF THE ALIEN,
REBEL ASSAULT

GOUKI É SEU!!

CONTROLE O 17º WORLD WARRIOR
E CONHEÇA SEUS GOLPES

84 PÁGS
130 DICAS
74 JOGOS



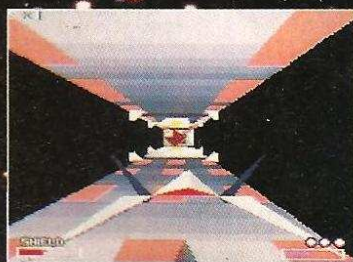
JOGO DETONADO É AQUI: DUNE E DEATH OF SUPERMAN ATÉ O FIM



STAR FOX COM CHIP SUPER FX. TUDO O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU ATÉ HOJE PODE NÃO SER SUFICIENTE.



Os grandes desafios não esperam que você esteja pronto para enfrentá-los. E o maior deles já está aí. Star Fox é o futuro dos videogames de ação. Imagine-se no controle de um poderoso caça interestelar fortemente armado, mas ainda em fase experimental. Agora, pilote (e controle!) este caça a uma velocidade absurda contra as forças de invasão com tanques, naves de combate e armas laser. Eleve tudo isso à potência do chip Super FX, capaz de criar um fantástico realismo tridimensional como nunca se viu antes. O que você vai encontrar são inimigos mais rápidos e muito mais espertos, velocidade e ritmo alucinantes. Coragem, experiência e perícia. Junte tudo o que você já aprendeu até hoje, que o desconhecido está à sua espera. Entendeu porque só os melhores jogam aqui?



THE **Best**
play **Here**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
PLAYTRONIC

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o seu console que já era!
Por isso, garanta logo seu MICRO GENIUS.

O videogame de última geração que tem um preço que não deixa seu pai com cara de quem saiu da jogada. Afinal, você não vai querer ser chamado de grosso pelo resto da vida!



Micro Genius



DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center -
Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional -
1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center -
2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US\$ 70 por **US\$ 48**

IQ-701 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

IQ-501 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

GOOD BOY - Computer Game - de US\$ 50 por **US\$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US\$ 20 por **US\$ 7**

Joystick Hiper TJK-305 - de US\$ 12 por **US\$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US\$ 20 por **US\$ 11**

Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US\$ 7 por **US\$ 3**

Pistola TLG-403 - de US\$ 14 por **US\$ 8**



JOGO DETONADO E AQUI: DUNE E DEATH OF SUPERMAN ATÉ O FM

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE	
Animaniacs	20
Ballz	32
Bubble & Squeak	36
Combat Cars	37
Contra: Hard Corps	18
Dune: The Battle of Arrakis	72
Earthworm Jim	15
Ecco: The Tides of Time	20
Fatal Fury 2	54
Legends of the Justice L. Task Force	18
Mega Man: The Wily Wars	19
Mickey Mania	17
Mortal Kombat II	22
Pelé 2	52
Super Return of the Jedi	17
The Lion King	15
The Punisher	19
World Heroes	34
SNES	
Animaniacs	20
Batman: The Animated Series	19
Beauty & The Beast	30
Death of Superman	68
Demon's Crest	18
Donkey Kong Country	15
Earthworm Jim	15
Legends of the Justice L. Task Force	18
Looney Tunes Hoops	17
Mega Man X 2	18
Mickey Mania	17
Mortal Kombat II	22
Pocky & Rocky 2	27
Samurai Shodown	14
Shien	26
Street Racer	20
Super Formation Soccer 94	53
Super Punch-Out	17
Super Return of the Jedi	17
Sylvester & Tweety	20
The Lion King	15
Virtual Bart	31
Vortex	20
Wild Guns	20
World Heroes 2	28
X-Men	19
MASTER	
Dynamite Headdy	50
Jungle Book	50
Sonic Spinball	51
SEGA CD	
Heart of the Alien	38
Mickey Mania	17
Rebel Assault	40
Samurai Shodown	14
Super Return of the Jedi	17
JAGUAR	
Doom	16
Wolfenstein 3D	48
3DO	
Battle Chess	44
Gex	15
John Madden Football	52
Real Pinball	44
Road Rash	19
Samurai Shodown	14
Shock Wave	46
Toon Time	45
ARCADE	
Darkstalkers	56
Legends of the Justice L. Task Force	18
Primal Rage	14
Super Street Fighter II Turbo	60
PORTATEIS	
Donkey Kong Land (Super GB)	16
Mortal Kombat II (GB)	22
Mortal Kombat II (GG)	22
Sonic Triple Trouble (GG)	16
PC	
Lombard RCA Rally	79
CD-I	
Burn Cycle	16
NINTENDO ULTRA 94	
Killer Instinct	14

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Indústria do videogame alucina com show de novidades **12**

PRÉ-ESTRÉIA

O melhor da CES num especial com a marca Gamepro **14**

GOLPE FINAL

Fatal Fury 2 chega para Mega. Confira os golpes e sequências **54**

SUPERGP DICAS

Seis páginas repletas de dicas com os jogos mais quentes **62**

DETONADOS

Todos os segredos de Death of Superman (SNes) e Dune (Mega) **68**

COMPUTER ZONE

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

SUPERGP EXPRESS

Donatello & Cia se vestem como a turma do dr. Spock e viram bonecos **80**

FINAL STAGE

Levante a taça da nova versão de Formation Soccer **82**



Killer Instinct, para o 64 bits da Nintendo, foi uma das atrações da CES (pág. 14)



Esporte Total de cara nova mostra F. Soccer (pág. 53)



Todos os macetes de Dune, um desafio à inteligência (pág. 72)

Lute usando Gouki. O mais recente mistério de Street Fighter foi desvendado (pág. 60)

SUPER GP CARTAS

CARTA DO MÊS

Sou fanático por essa que é a melhor "game magazine" do Brasil e da América. Leio **GamePro** e é cada vez mais difícil saber qual a melhor, pois a **SuperGP** também é de primeiro mundo. Até uns amigos que não curtem

games são vidrados na revista. Espero que a **SuperGP** mantenha a imparcialidade, sem rabo preso, falou? Perguntas: Baby, qual o código para usar Rat King no T. Fighter, das **Turtles**? Há algum truque no jogo não publicado? E o Guile, continua sendo o maior apelão? Abraço e um dragon punch. Marjorie, pelo menos um autógrafo você me dá, não? Um beijo e uma flor! Lord, qual grupo de rock que você curte? Eu curto Guns N'Roses. Disseram que o T2 do Sega CD tem a trilha sonora deles, é verdade? Marcelo, e o sistema de compressão de memória do SNes, quando sai? A Playtronic traduzirá RPGs? Chefe, por que seu cabelo é igual ao do Goku? Para mim você é mutante: tem óculos do Superman, o



sorriso do Sílvio Santos, a sobrelha da Madonna, o nariz do Waho, o cabelo da Lisa Simpson, o corpo do Dhalsin e o cérebro do Krang! Fatality para você e uma proposta indecente para sua secretária!!

Mauri Carrasco
Campinas - SP

Mauri, O Chefe nem deixou responder sua carta. Abraços gerais da Redação.

GAME IDÉIA

Forças alienígenas invadem a terra. Para sobrepujar a supremacia alien, 3 das melhores agentes da interpol formam o "Blond War Team". Alucinante ação em 10 fases, no estilo de **Final Fight** e 3 modos: story, versus e group fight. Detone os aliens com essas supergatas!!



As três gatas do Mauri Carrasco

MALUCO BELEZA

Mais uma vez, estou no Mar, nas asas da simulação com um "Aces High" (Iron Maiden), viajando nas alturas. Já detonei **Star Fox** nos três níveis. Entrei no buraco negro (nível 1) e estive em outra dimensão (nível 3). Não existe mais nenhum buraco para entrar ou sair? Isso sem contar a amiguinha mamífera que quebra um galhão no nível 2. Estou cansado de ver o chifrudo ficar babando aquela telecinese e chorar blasters para no final ficar com a mesma cara de cubo dos outros níveis. É detonar e ir pro abraço. Na carta anterior para o chefe, peguei pesado nos palavrões. Foi mal. Juro que na próxima será mais

agressão visual que verbal.

André Luis Ferraz Elias
São Paulo - SP

Chefe: Cara de cubo, agressão visual. Pelo jeito, esse cara está no ar. Nas nuvens de Cubatão!!



BRONCA

A união da **Supergame** com a **Gamepower** foi uma grande sacada. A revista está ótima! Mas nem tudo é perfeito: o **Circuito Aberto** deveria ter mais espaço. No nº 3 quase não há novidade sobre videogame. A linguagem da revista é complicada. Espero que melhore ainda mais.

Sumai Gonçalves Ramos
Ipanema - MG

LM: Belo nome, hein! **Seguinte:** o chefe disse que vai meditar uns três dias para decidir se você tem razão. Mas a gente mostra só o que existe, falou?

FASE BÔNUS

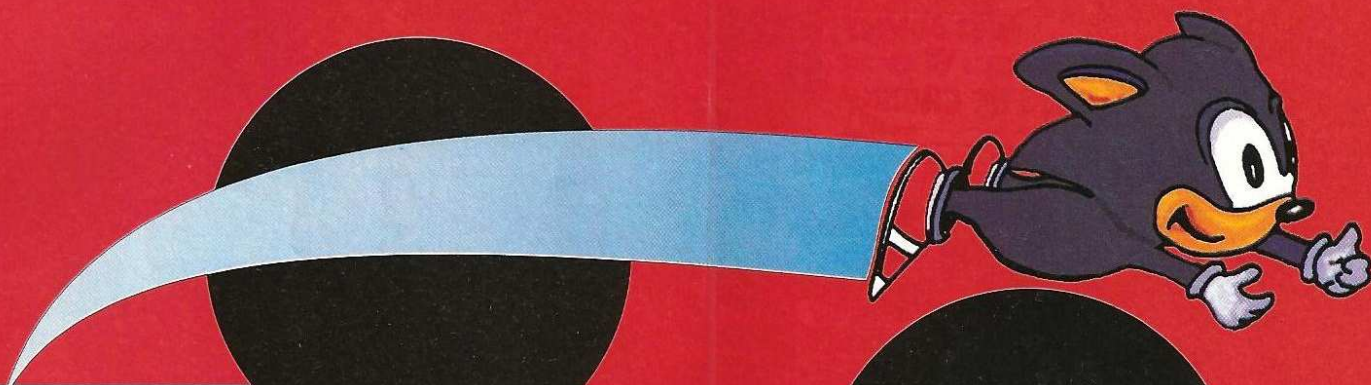
E aí feras do game! Esta revista é a melhor, mais completa e nunca dá Tilt. Queria parabenizá-los pelas dicas quantíssimas da edição 3 e pela matéria de **Sewer Shark**, que está de arrasar. SENSACIONAL!

Fábio Régio Tartí
São Paulo - SP

Alô galera da SGP! Estou adorando, para falar a verdade, estou até babando pela revista! Está demais. As dicas, promoções, tudo enfim. Para deixar as concorrentes no chinelo. Com a **SGP** ninguém está podendo!

Wilson Kazuhiro Ueda
Cambará - PR

ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.



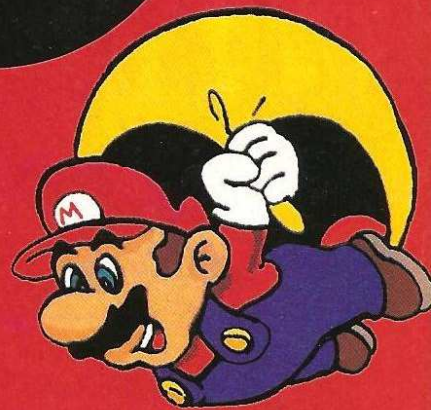
O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra os mais novos lançamentos da Tectoy (Sega), Playtronic (Nintendo) e da Abril Vídeo (Disney) a preços super acessíveis, pronta entrega e com um atendimento especial que só o Armazém oferece. E mais, encontra o tratamento dos bons tempos, fala com quem resolve e faz sempre o melhor negócio.

Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

ARMAZÉM ELECTRIC CO. O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

R. PARAGUAÇU, 45 - PACAEMBÚ - SP - S PAULO - 05006-010
TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 66-8794

Alagoas: (082) 241 9133, Bahia: (071) 241 8377, Ceará: (085) 253 3198, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 590 7043, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S. Paulo Interior: (0146) 42 1333, (0192) 41 1429, S. Paulo Litoral: (0132) 38 9523, S. Paulo Capital: (011) 917 2228.



TECTOY

Nintendo
PLAYTRONIC

abril vídeo

ARTE NO ENVELOPE

André Luis Reis Revair, de Varginha, lá nas Minas Gerais, deu um banho e fica com um cartucho de SNes. Mas a disputa não foi fácil.

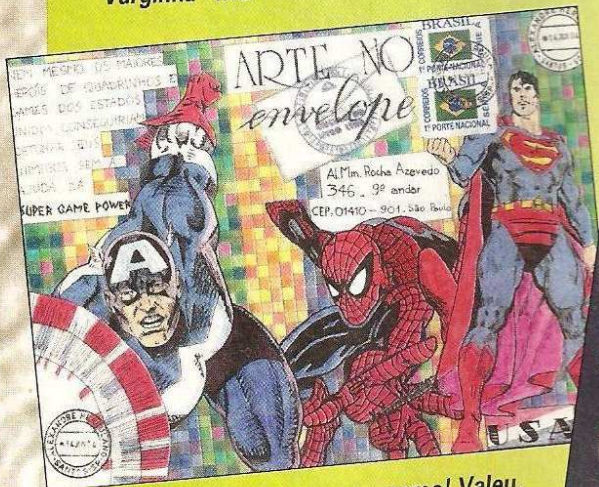
PREMIADO



Do interior de Minas para o mundo, apresentamos o rei da pena deste mês, André Luis Reis Revair, Varginha - MG



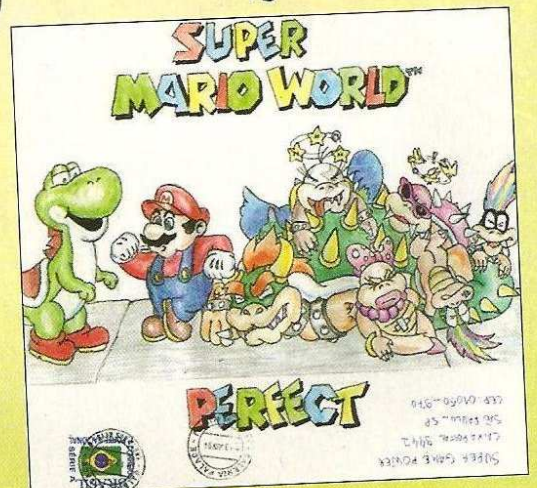
Chocante! Traga um desses cérebros para gente tomar um drink viking, cara! Cléber Ferreira de Sousa, Brasília - DF



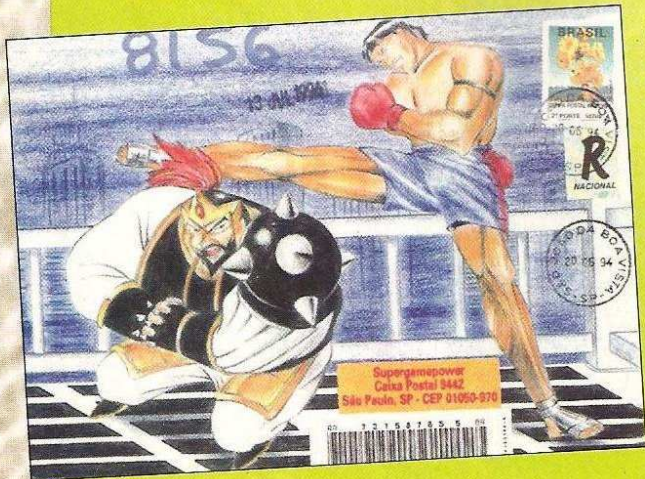
Estamos aqui para detonar mesmo! Valeu, Victor David Custódio Sagica, Santos - SP



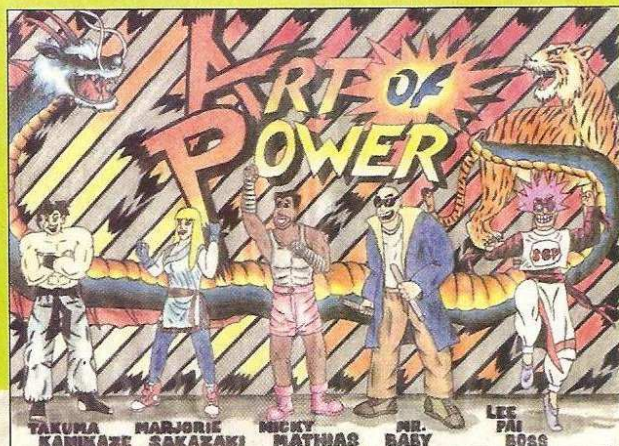
Josemberg Oliveira da Silva, Mamanguape - PB



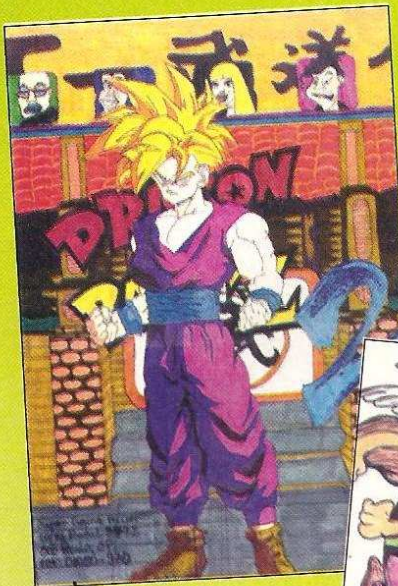
Aventuras de Super Mario em Angra, de Douglas de Lima e Silva, Angra dos Reis - RJ



Marcelo Lopes Nogueira, São João da Boa Vista - SP



Tai caras, vocês desenharam um timaço de campeões, modéstia à parte. Marcelo Alves dos Santos e Anderson Alves dos Santos, Sumaré - SP



Os caras
advinharam
como o chefe fica
quando a maré
não está para
peixe! Cosmirdon
de Sá Coimbra e
Edivaldo de Sá
Coimbra, Ubá-
MG

E o Obelix nem
veio ajudar a
barbarizar. Jack
Roberto Ferrari,
Juiz de Fora - MG



DETONE O CHEFE



Também não
precisava
exagerar,
meu irmão!
Walmir S.
Santos,
Guarulhos -
SP



Está contratado, cara! Jason
Domingos, B. Horizonte- MG



Que é isso, cara? O
chefe na África?
Marcos Antônio da
Silva, Olinda - PE

Nintendo

PLAYTRONIC

TEC TOY
NÓS FAZEMOS O FUTURO.

THUNDER GAMES

SEGA
TEC TOY

**Bonés
NBA e NFL**

Fone/Fax: (011) 917-2228

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

**Filmes
Infantis**

LIGUE

**REMETEMOS PARA
TODO BRASIL VIA SEDEX**

AGORA

VALORIZE SEU REAL!

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

JOGO FRÁGIL

Comprei um Super Nintendo para meus filhos e, como o pessoal da loja me disse que eu poderia usar fitas japonesas sem problema, escrevi a um irmão que está morando no Japão para que ele me enviasse algumas fitas de lá. Ele escreveu de volta, pedindo mais especificações sobre as fitas, pois não conhece o console e disse que lá existem mais de 300 fabricantes diferentes. Gostaria da sua ajuda para saber como o SNes é conhecido no Japão e como pedir a fita na loja. Ah! Também gostaria de algumas sugestões

para jogos de 1 e 2 jogadores.

Rosana Faust
Joinville - SC

MB: Mamãe sabe tudo! Fez bem dona Rosana de me escrever lá dos chalés de Joinville, pois não há drama em videogame que Marjorie Bros não possa resolver. Principalmente se quem estiver com o problema for uma colega de saias. Seu irmão não encontrou, nem podia ter encontrado. No Japão, o Super Nes leva o estranho nome de Super Famicom. Outro problema é que muitos títulos aqui no Ocidente têm outro nome na terra do sol poente. Assim, o

MegaMan daqui se chama Rockman lá. Quanto às sugestões, caso os seus filhos sejam guris pequenos, prefira os clássicos consagrados como Super Mario Collection, da Nintendo.

Cara Marjorie, gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre o game Daffy Duck.

Alethea Gomes
da Silva
São Paulo - SP

MB: Nossa, que nome diferente, lindo! Parece nome de flor,

prima-irmã da Azaléia! Alê, o Daffy Duck já é um jogo antigo e fizemos uma supermatéria sobre ele ainda nos tempos da Game Power. Foi no número 17, na edição que saiu no mês de novembro do ano passado.



Akira E. A. Gora

A turma do Capitão Gancho ataca de novo

Andam pintando cópias das mais descaradas. Vamos falar de capas. Reparem na "semelhança" entre algumas ilustrações de **Supergame**, como a do furo sobre os novos lutadores de **Street Fighter II** (edição de setembro de 93) ou de **Vampire Killer**. Mas não pára aí. Quando o Chefe resolveu fazer **Supergamepower**, com novas e incríveis seções, o sucesso era certo. Qual a

consequência? A outra revista tentou imitar a criatividade de **SuperGP**. O que aqui é Detonado, lá virou Debulhado, só que sem chegar ao final do jogo e sem as preciosas dicas para o leitor. Debulhado, só no nome. O mesmo acontece com Dicas, com Cartas... De qualquer modo, **SuperGP** não pára. Nesta edição temos uma nova cara para a seção Esporte Total e preparamos mudanças para a seção Golpe Final já no próximo número. E isso é só o começo. Se você quiser saber o que eles vão publicar amanhã, é só folhear as páginas desta edição. Prefira o original!



COTAÇÕES

Saiba quanto estão valendo os consoles (em reais):

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

CLASSIFICADOS

Quem quer um **Street Fighter II Special Champion Edition** para Mega Drive por apenas R\$16,00? A dica é ligar para Murilo no fone (0192) 52-7785 (só à tarde). Em Campinas -SP.

Troco a fita **Sonic Blast Man** do SNes por outra de meu interesse. Entrar em contato com Edgard em São Paulo, fone: (011) 591-2737.

Compro urgentemente o jogo **Phantasy Star** para Master System. Tratar com Luiz no tel: (011) 872-5578, São Paulo - SP.



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

SHOW DE LANÇAMENTOS VAI ARREBENTAR ATÉ FIM DO ANO

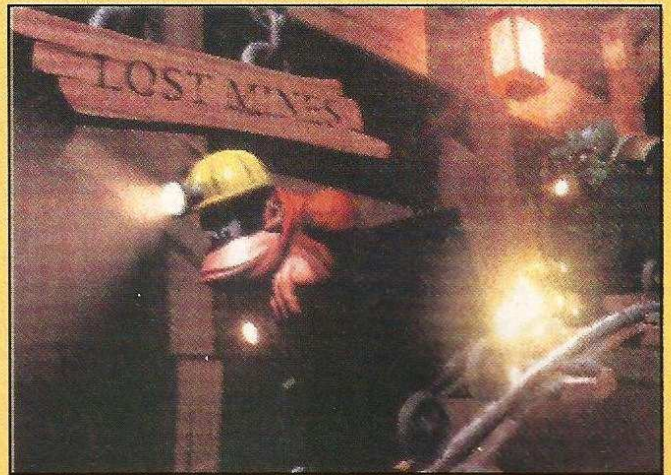
A Nintendo anunciou o nome oficial do seu videogame de 64 bits. Agora é Nintendo Ultra 64. Na CES (Consumer Electronic Show), realizada no primeiro semestre em Chicago, a Nintendo só fez demonstrações com Silicon Graphics. Mas em um hotel próximo houve uma demonstração do aparelho Ultra 64, num show privado. Uma das parceiras da Nintendo, a WMS Industries, mostrou dois jogos: **Killer Instinct**, um game de luta, e **Cruisin'USA**, de corrida. Simplesmente fantásticos. Em princípio, a mídia do Ultra 64 será cartucho, mas o design do aparelho mostra claramente que poderá ser conectado em CD-ROM e outros periféricos. O lançamento do aparelho doméstico está previsto para a primavera de 1995. Para SNes, a estrela foi **Donkey**

Kong Country, além de um periférico chamado Life Fitness, um controle tipo bicicleta ergométrica. A Sega não marcou presença nesta CES. Agora é a vez da Goldstar lançar seu aparelho padrão 3DO, seguindo a Sanyo e AT&T. E a Crystal Dynamics mostrou seu **Samurai Shodown** para 3DO. No estande da Atari, o destaque foi o CD-ROM para Jaguar que será lançado no fim do ano. A partir do ano que vem, a Summer CES vai se chamar CES Interactive e vai contar com novidades em multimídia. Será sediada na Filadélfia.

AS NOVAS DO 3DO

A jogada que cantamos na **GP 21** (a do **Street Fighter Collection**) não se realizou, mas a Capcom vai lançar nada mais nada menos que **Super Street Fighter II X**

AS NOVIDADES DA CES



Veja a imagem gerada no Silicon Graphics do Donkey Kong



Goldstar vai ter seu aparelho padrão 3DO



Jaguar CD é uma das armas da Atari

(**Turbo**) para 3DO. Previsto para novembro, o jogo promete decolar a venda do aparelho. Tomara que lancem controles próprios. E a American Laser Games

lançou a Game Gun, um controle tipo pistola. Deve ser usado nos jogos **Mad Dog McCree** e **Who Shot Johnny Rock**, entre outros.

AS NOVIDADES 32 BITS DA SEGA



Virtua Fighter para Saturn vai de vento em popa



Daytona USA é outro que promete arrebentar



Novas imagens de Panzer Dragoon



Um dos primeiros jogos: Clockwork Knight



Um RPG monstruoso também está sendo preparado



Super 32X terá Virtua Racing reformulado



The Ultimate Fighting tem elementos originais (32 X)



O arcade Titan vai detonar com Golden Axe The Duel

3DO ATACA



Com SSF IIX as vendas do 3DO vão decolar



Pistola no 3DO: Mad Dog como no arcade

JAPÃO COM SEGA

E o Sega Saturn continua a todo vapor no Japão. O desenvolvimento de **Virtua Fighter** vai bem. Já usando 500 polígonos por personagem, o jogo começa a ganhar corpo. Mais incrível que **Virtua Fighter** promete ser o **Daytona USA**, em fase primária de desenvolvimento (5%).

Panzer Dragoon começa a ficar completo. O jogo conta com muitos pontos de visão. **Clockwork Knight** também está em fase de acabamento. E um RPG para Saturn foi confirmado. É **Riglord Saga**, totalmente em 3D. O outro projeto da Sega, o Super 32 X também mostra suas caras. **Virtua Racing Deluxe** conta com mais velocidade, cores, carros e pistas. Também tem a notícia de um jogo de luta para 32X: **The Ultimate Fighting**. O jogo tem efeito zoom e, dependendo das peças que usar em seu personagem, os golpes variam. O Titan, o

CAPCOM E KONAMI SEMPRE EM ALTA



Dark Stalkers será a última palavra em jogos de luta



Breath of Fire II: sequência do RPG de grande sucesso



A Konami ataca com **Parodius 2**. Muito humor

NOVAS MÚSICAS NO NEO CD



Alguns jogos de Neo Geo CD terão suas músicas arranjadas para CD. Imaginem como vai ficar **Samurai Shodown**

arcade compatível com o Saturn, já tem jogo. É **Golden Axe The Duel**. Nada mais nada menos que um jogo de luta com personagens de **Golden Axe**.

SNK EM AÇÃO

Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK vai esquentar o mercado. A maioria dos jogos serão apenas passados para o CD sem nenhuma modificação. Mas jogos de

muito sucesso, como **Samurai Shodown** e **Art of Fighting 2**, terão sua trilha sonora refeita para CD. E os próximos lançamentos da SNK serão **Neo Samurai Spirits** e **The King of Fighters**, um jogo de luta com os personagens da série **Art of Fighting** e **Fatal Fury**.

STREET MÍDIA

No fim de julho, o desenho de Street passou nos cinemas japoneses. Quem

viu disse que foi um show. Resta saber se alguma distribuidora vai se interessar. E no fim do ano vai passar o filme de **Street Fighter**, cujo cast apresentamos na edição do mês passado.

SNES NO SATÉLITE

O sistema de ligar o SNes a um satélite e receber informações já está tinindo. Para usá-lo basta ter uma antena BS (Broadcast System), um Tuner BS e um cartucho próprio (custa US\$140). Boa notícia: o uso do sistema é gratuito. A má: esse sistema não existe no Brasil.

JOGOS E JOGOS

A Capcom pretende atacar em todas as frentes: para arcade, vamos ter **Dark Stalkers**, **Super Muscle Bomber**, **Powered Gear**, **X-Men** (este também para SNes), **Battle Circuit** e, pasmem, **Street Fighter Movie Edition** (título provisório). É uma versão digitalizada feita a partir do filme! Para SNes ainda temos **Breath of Fire II**, um super RPG. A Saurus, de **World Heroes 2**, agora vai converter **Art of Fighting 2**. Se for a mesma qualidade de **World Heroes...** vai detonar! A Konami lança seu futebol **Perfect Eleven** (você já conferiu na **SGP** passada) e também promete **Parodius 2** para novembro. Ufa!

STREET: DESENHO NO BRASIL?



A esperança é a última que morre. Vamos esperar

PRÉ-ESTRÉIA

ESPECIAL CES

CAMPEÃO

CES

Killer Instinct

NINTENDO ULTRA 64



O Project Reality surpreende com seu primeiro jogo - **Killer Instinct** - e um novo nome - Nintendo Ultra 64. Na CES, a Nintendo exibiu uma versão arcade do Ultra 64 com **Killer Instinct**. O jogo combina **Street Fighter II** e **Mortal Kombat**, com lutadores que podem usar movimentos de controle ou de teclas, ou até um sistema combinado que permite fazer tanto o **SF** dois-em-um e o **MK** com malabarismo em

uma combinação de todos em um! Os efeitos de 64 bits do Killer incluem traçados perfeitos quando os personagens se afastam um do outro em uma ponte por cima de um abismo e a rotação do cenário quando os lutadores se mexem. Você também poderá atirar os inimigos pela janelas para lutar nas áreas ocultas.

Nintendo

Disponível no último trimestre de 94 para arcade e no último trimestre de 95 para Ultra 64

DESTAQUE SNES

CES

Mortal Kombat II

SNES

Prepare-se: **Mortal Kombat II** ficou mais mortal ainda. Confira a pré-estréia deste jogão em matéria na página 12.



Disponível em dezembro

O Melhor da CES

Leitor da **SuperGP** é leitor informado. O Chefe usou de sua influência com nossa parceira americana **Gamepro** e trouxe uma cobertura de primeira linha para as páginas da revista mais adorada da galáxia. A feira mais quente do planeta trouxe inúmeras novidades, mesmo com algumas empresas não mostrando todos os seus trunfos, como a Sega. Prepare o babador e caia de boca no Especial de 8 páginas preparado sob medida para você.

GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

CAMPEÃO

CES

Primal Rage

ARCADE

A Consumer Electronic Show, a famosa CES, não é o melhor lugar do mundo para você procurar jogos de fliperama, mas este ano ela apresentou uma novidade de primeira no ramo. As lutas de dinossauros da **Primal**

Rage bateram quase tudo aquilo que você já viu no gênero. Houve gente que se animou tanto que chegou a sair dizendo que **Primal Rage** é o herdeiro natural de **Mortal Kombat II**. No mínimo, vale conferir.

Time Warner Interactive
Já disponível

DESTAQUE SNES

CES

Samurai Shodown

SEGA CD

SNES

3DO

As três versões de **Samurai Shodown** foram responsáveis pelas maiores filas da feira. Esse arcade de luta sensacional está programado para sair este ano em SNes, Sega CD e 3DO. A versão Sega CD está de matar! Cada jogo será uma tradução direta do arcade Neo-Geo, com 12 guerreiros fortemente armados em um confronto direto.



A versão para Sega CD...

Sega CD: JVC
Disponível no último trimestre de 94

Super NES: Takara
Disponível em novembro.

3DO:
Crystal Dynamics
Disponível em dezembro.



...e a versão do 3DO

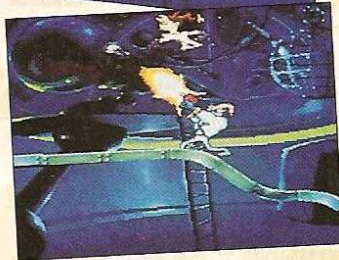
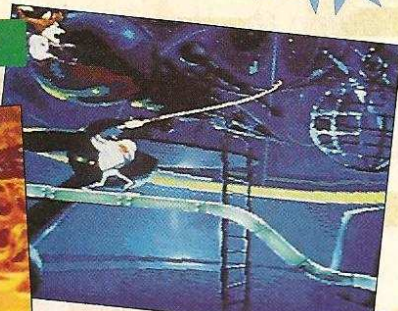
DESTAQUE MEGA

CES

Earthworm Jim

MEGA

SNES



Uma minhoca se arrasta até embarcar clandestina numa nave e se transformar em Earthworm Jim, um novo super-herói equipado com um laser destruidor. O criador do **EJ**, David Perry, foi o responsável por Aladdin da Disney. O **EJ** terá ações intensas de correr e atirar, efeitos sonoros sérios e personagens estranhos como a Princesa fulaninha e Major Mucus.

Playmates Toys

Disponível em outubro

DESTAQUE MEGA

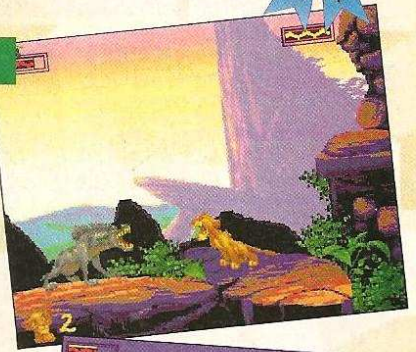
CES

The Lion King

MEGA

SNES

O **Rei Leão** é a mais recente colaboração entre Disney Software e a Virgin Interactive Entertainment. Como Simba, o filhote de leão, os jogadores revivem o filme e tentam vingar a morte do Rei embaixo das patas do malvado Scar. O cartucho de 24 mega tem trilha de Elton John e 2000 animações. Simba deixa de ser um filhote inocente e vira o Rei da Selva durante o jogo.



Virgin

Disponível no último trimestre de 94



DESTAQUE 3DO

CES

Gex

3DO

O lagarto Gex foi parar na Media Dimension, onde filmes bons e shows de TV de segunda categoria ditam as regras; um perverso mundo western e um kung fu cruel estão entre os vídeos mais estranhos já lançados. Para lutar contra os vilões da TV, Gex aplica um golpe giratório com a calda na cabeça do adversário, chicoteia com a língua gelatinosa e atira bolas de fogo. Claro, as suas ventosas nas patas permitem que ele fique grudado em qualquer tipo de superfície.



Crystal Dynamics

Disponível em novembro

MELHOR GRÁFICO

CES

Donkey Kong Country

SNES

Donkey Kong está de volta em um jogo que utiliza uma técnica inovadora para criar gráficos fora de série. A Nintendo se juntou a Rare e a Alias para criar uma aventura -plataforma de pulos e socos com mais de 90 fases. O cart de 32 mega tem gráficos tridimensionais e música de primeira.



Nintendo

Disponível em novembro



PRÉ-ESTRÉIA

DESTAQUE JAGUAR

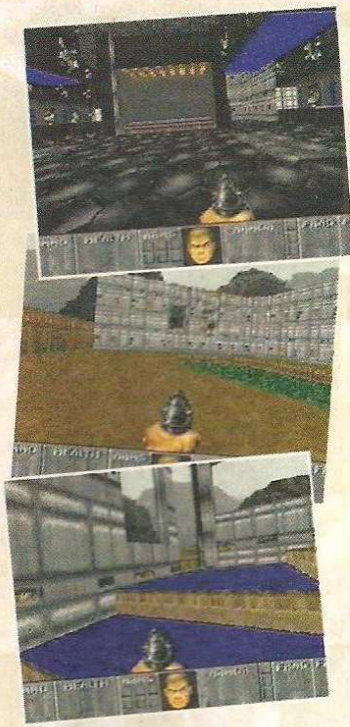
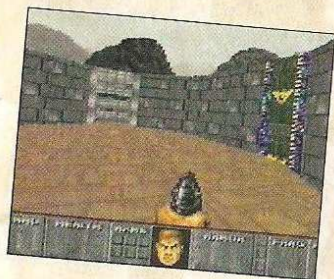
Doom

JAGUAR

Os fãs de shooters com perspectiva em primeira pessoa já devem conhecer este jogo em formato PC. É o estilo **Wolfenstein**: você só vê sua mão segurando a arma e atira, deslizando por um labirinto em Marte. A dúvida que fica é se ele tem tanto sangue quanto nas versões para PC.

Atari

Disponível a partir do último trimestre de 94



DESTAQUE GAME GEAR

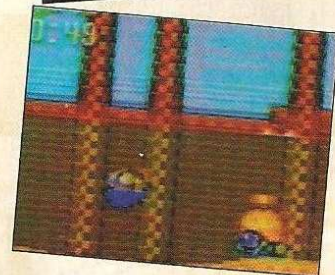
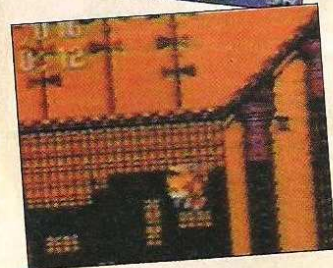
Sonic the Hedgehog Triple Trouble

G.GEAR

O Sonic está muito ocupado tentando ser o rei das guerras de sucessão do videogame. Nessa aventura de bolso, o rápido porco-espinho estrela, com seu companheiro Tails, uma caminhada de um único jogador que passa por seis zonas de diversão padrão, no estilo Sonic. Você pode jogar como Sonic ou Tails, cada um com seus recursos. Sonic também prepara-se para lutar com dois novos personagens, Knuckles e Nack the Weasel.

Sega

Disponível a partir do último trimestre de 94



DESTAQUE CD-I

Burn Cycle

CD

O CD-I está se esforçando! **Burn Cycle** é um conjunto de games de mistério em uma cidade Cyberpunk sombria e futurística. Um computador foi implantado no seu cérebro e você tem que descobrir como se livrar dele... e porque ele está lá. Esse disco será proibido para menores.

Phillips

Disponível em dezembro



DESTAQUE SUPER GAME BOY

Donkey Kong Land

G.BOY

Donkey Kong está sendo lançado para Super Game Boy em um cartucho de aventura e ação que utiliza a tecnologia Alias Research de **Donkey Kong Country**. O cartucho apresenta Donkey Kong e seu fiel amigo, Diddy Kong, em uma aventura de saltos e tiros contra um bando de lagartos chamados de Evil Kremlings.

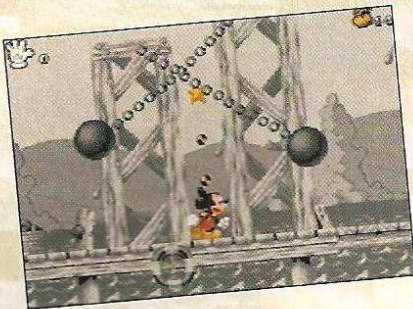
Nintendo

Disponível em novembro



Mickey Mania: The Timeless Adventure of Mickey Mouse

MEGA SEGA CD SNES



A Disney e a Sony estão trazendo o Mickey para videogame, após 65 anos no cinema. O **Mickey Mania** é um game que leva os jogadores a sete cenários dos filmes de Disney. São 3 mecânicas de jogo: scrolling lateral tradicional, uma corrida por um campo cilíndrico e perspectiva 3D. Mickey Mouse não é só para crianças, tem desafios para jogadores de toda idade.



Sony Imagesoft
Disponível em novembro

Looney Tunes Hoops

SNES

O primeiro game de esportes da Sunsoft é um jogo de basquete de rua com duplas de personagens Looney Tunes. Cada jogador possui a habilidade de realizar truques inesperados. Marvin the Martian, por exemplo, saca sua famosa Arma Desintegradora.



Sunsoft
Disponível em dezembro



Super Return of the Jedi

MEGA SEGA CD SNES



A trilogia termina com um emocionante cartucho de aventura/ação de 16 mega. As 19 fases seguem o roteiro do filme, levando-o para Jabba, a caverna do Hut, a floresta de Endor e a Morte da Estrela. As seqüências do Mode 7, a música de John Williams e a capacidade de jogar com Leia e Ewok tornam este jogo a mais esperada aventura espacial.



JVC
Disponível em novembro

Super Punch-Out

SNES

Baseado no clássico para fliperama, **Super Punch-Out** tem boxeadores do Super Sport de todas as partes do mundo. Você é o desafiante transparente que atua nos circuitos Minor, Major e Mundial usando golpes de corpo, socos na cabeça e um super upper de direita. Todo lutador tem um ponto fraco específico, até mesmo o Super Macho Man.



Nintendo
Disponível em outubro



PRÉ-ESTRÉIA

Contra: Hard Corps

MEGA



O **Contra** está de volta com poder de fogo máximo! A batalha contra os aliens

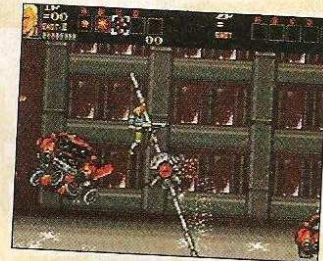


invasores ocorre em 11 etapas violentas. Você pode escolher entre 4 personagens, incluindo um lobisomem e um robô. Você pode planejar o caminho de destruição da



esquadra Contra. Cada decisão leva um final diferente. Só falta a versão para SNes.

Konami
Disponível em setembro



Legends of the Justice League Task Force

MEGA

SNES

ARCADE



Aqui está um jogo de luta inédito: mocinhos contra mocinhos! Escolha os adversários entre Batman, Super-Homem, Flash, Aquaman, Mulher Maravilha, Green Arrow e outras lendas dos quadrinhos para um corpo a corpo em 10 fases

níveis. Os cenários são bem detalhados, e a animação é boa.

Sunsoft
Disponível em dezembro



Demon's Crest

SNES

Os fãs de **Super Ghouls'N'Ghosts**, da Capcom, reconhecerão os cenários mal-assombrados e os inimigos fantasmagóricos neste jogo de ação e aventura. Em **Demon's Crest**, Firebrand, a abominável criatura voadora, quer recuperar jóias perdidas em sete fases. Durante a busca, Firebrand pode tomar outras formas, cuspir fogo e dar cabeçadas cruéis.

Capcom
Disponível em outubro



Mega Man X 2

SNES



O **Mega Man** está de volta para o seu décimo sexto game de aventura. O nosso herói está programado para combater outra turma de super robôs que querem

controlar o universo. Uma sequência do hit do ano passado da SNes, o jogo utiliza uma nova tecnologia de chip que a Capcom afirma melhorar os gráficos e o próprio jogo. A visão lateral e a jogabilidade são semelhantes às da versão anterior, mas com novas armas, novos inimigos e outras "mega-nificas" surpresas.

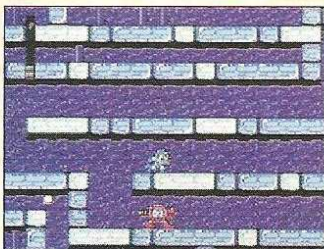
Capcom
Disponível em dezembro

CES

JOGO RÁPIDO

Mega Man: The Wily Wars

MEGA

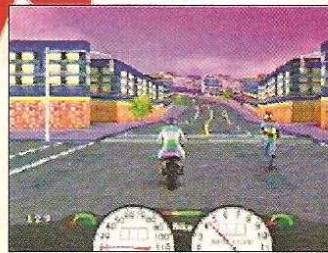
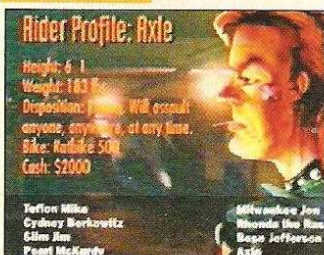


A Capcom colocou três das melhores aventuras do Mega Man (**Mega Man**, **Mega Man 2** e **Mega Man 3**) em um único cartucho de Mega. Cada game tem gráficos aperfeiçoados e algumas jogadas melhoradas. São clássicos que vale a pena ver de novo.

Capcom
Disponível em outubro

Road Rash

3DO



A EA não estava na CES, mas o **Road Rash**, sim. RR tem o mesmo tipo de ação de luta e corrida que brilhou no Mega. A versão da 3DO tem ótimos gráficos de ação digitalizados e seqüências de vídeo que arrebatam.

Electronic Arts
Já disponível

X-Men

SNES



Wolverine, Cyclops, Gambit, Beast e Psylocke estarão em breve no SNes. Com a ajuda das habilidades dos super-heróis, os cinco famosos personagens enfrentarão

oito supervilões, incluindo Magneto e Apocalypse. Este é o primeiro dos dois games **X-Men**, fique atento para as excitantes ações e lutas.

Capcom
Disponível em dezembro

Batman irá derrotá-los em oito estágios enquanto persegue o Coringa, o Pinguim e a Mulher Gato.

Konami
Disponível em outubro

Batman: The Animated Series

SNES



O Cavaleiro das Trevas estava em grande forma nesta CES. Este cartucho de ação de 16 mega apresenta o mesmo estilo de gráficos dos filmes de desenho animado, com uma excelente animação...

The Punisher

MEGA



Baseado no jogo de Arcade, **Punisher** é um cartucho de ação de 16 mega com seis fases. O game, de dois jogadores, é estrelado por Frank Castle, o Punisher, que declara guerra ao Kingpin. Os jogadores lutam com ataques especiais e uma grande variedade de armas.

Capcom
Disponível em dezembro

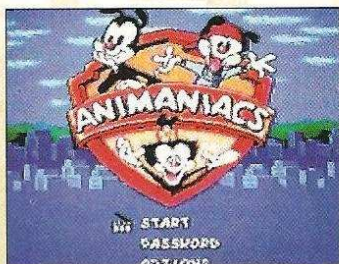


PRÉ-ESTRÉIA

Animaniacs

MEGA

SNES



Os **Animaniacs** - Yakko, Wakko e Dot - estão à sua disposição à medida que você atravessa 5 estúdios cinematográficos cheios de armadilhas. Uma corrida contra o tempo para coletar relíquias do cinema.

Konami

Disponível em novembro

Ecco: The Tides of Time

MEGA



Ecco, o golfinho favorito dos gamemaniacos, está de volta em uma aventura com mais de 25 fases. As novas características incluem cenas de viagens em 3D,



novos amigos de Ecco e a capacidade de transformar-se em diferentes criaturas. Os gráficos são de tirar o fôlego, mas não esqueça suas pílulas contra enjôo.

Sega

Disponível até o final de 94



Boogerman

MEGA



Perseguição em mais de 20 fases que apresenta personagens desenhados a mão. O corpo de Boogerman é a sua maior arma nesta aventura de fuga.

Interplay

Disponível no último trimestre de 94

Street Racer

SNES



O cartucho do **Super Mario** encontra Mad Max neste game de corrida sem limites em estilo arcade. O **Street Racer** tem muitas opções: oito carros, oito pilotos bizarros e oito perigosos circuitos e várias armas e gráficos sensacionais. Pode ser jogado por quatro pessoas.

UBI Soft

Disponível em novembro

Sylvester & Tweety

SNES



A aventura de Frajola imita os desenhos animados com uma perseguição frenética do passarinho e do gato,

com gráficos estilo Looney Tunes e música com vozes exclusivas.

Sunsoft

Disponível em novembro

Vortex

SNES



O Super FX da Nintendo estreia no universo poligonal da **Vortex**. Enquanto você pilota um robô gigante, pode se transformar em jato, tanque ou num homem mecânico e atirar foguetes, canhões e raios à medida que vai passando.

Electrobrain

Já Disponível

Wild Guns

SNES



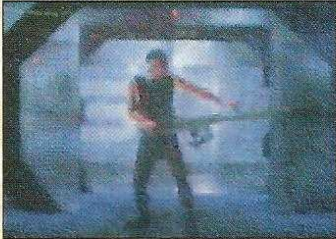
Dois caçadores enfrentam robôs armados num misto de western e ficção. A ação de dois jogadores é rápida e violenta e a perspectiva de primeira pessoa torna os tiroteios mais intensos. Você pode destruir seus inimigos e deve deixar um furo nos objetos que aparecerem.

Natsume

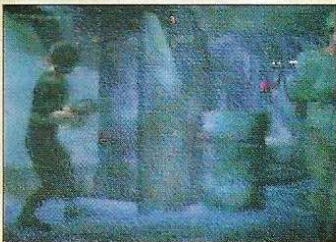
Disponível em novembro

NOVOS CONSOLES NOVOS JOGOS

Uma pequena amostra do que vem por aí em 32X e Saturn.



O Clay Fighter II será lançado em 32X



A trilogia alien usa uma nova técnica incrivelmente realista



O Virtua Racing Deluxe em 32X é outra atração da Sega



O SF II para 32X incluirá seqüências digitalizadas do próximo filme



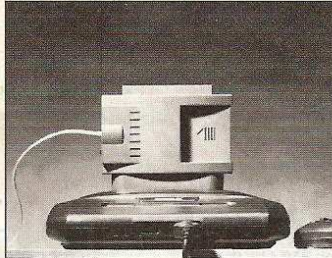
MK II e NBA Jam serão os carros-chefes do 32X



Star Wars Arcade é um dos primeiros games 32X da Sega

A HORA DO HARDWARE

Modem Catapult



A Catapult está elaborando um modem para SNes e Mega que permitirá que você jogue com quem tenha um modem semelhante. O preço deve ficar em US\$ 60. A Catapult planeja lançar outras novidades como help on-line e correio eletrônico.

Disponível em Janeiro 95

CD da Jaguar e Modem para Atari



Apretende lançar o CD para Jaguar e um modem voz/dados que permite que você trave batalhas via linha telefônica. O CD será lançado por US\$ 199,95.

Disponível até o Natal

Batter Up!



Batter Up é um bastão interativo que funciona em vários jogos de

beisebol (como o **World Series Baseball** - em Mega). Você gira o bastão e acerta a bola na tela! Batter Up acertou em cheio!

Disponível em setembro

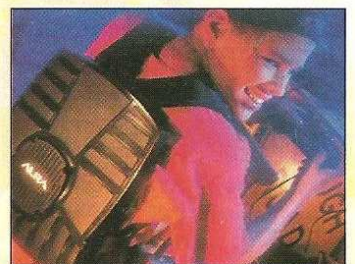
Vídeo Jukebox



O vídeo Jukebox permite que os jogadores armazenem até 6 jogos em uma unidade. Desta forma, você pode mudar de jogo para jogo. Mantenha seus jogos na Jukebox e escolha o quê e quando você quer jogar.

Disponível em outubro

Aura Interactor



Este colete de realidade virtual balança! Vista o Aura Interactor ou coloque-o no encosto da sua cadeira. Ele atua como um alto-falante para o videogame, permitindo que você sinta cada tiro, cada soco e cada grito como se estivesse dentro do jogo!

Já disponível

Para o 32X...

After Burner - Sega
Alien Trilogy - Acclaim
Clay Fighter II - Interplay
CyberBrawl - Sega
Doom - Sega
Fahrenheit - Sega
Golf Game - Core Design
Golf Magazine Presents 36
Great Holes Starring Fred
Couples - Sega
Metal Head - Sega

Midnight Raiders - Sega
Mortal Kombat II - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Soul Star - Core Design
Star Wars Arcade - Sega
Stellar Assault - Sega
Street Fighter II - Capcom
Super Motocross - Sega
Super Space Harrier - Sega
Tempo - Sega
Virtua Fighter - Sega
Virtua Racing Deluxe - Sega

Para o Saturn...

Alien Trilogy - Acclaim
Castlemania - Konami
Cybersled - Namco
Minnesota Fats Pool - Data East
Mortal Kombat II - Acclaim
NBA Jam - Acclaim
Parodius - Konami
Ridge Racer - Namco
Star Blade - Namco
Street Fighter (versão não anunciada) - Capcom

PRÉ-ESTRÉIA

Mortal Kombat II, o jogo mais quente do ano passado chega às lojas para SNes, Genesis, Game Gear e Game Boy em setembro. Mais pra frente prometemos uma reportagem completa com

muitas dicas deste superkick and punch. Por enquanto contente-se com alguns dos movimentos e fatalidades! Parece que este é o **MK II** que os jogadores estavam esperando.

SPECIAL PREVIEW MORTAL KOMBAT II

LIU KANG



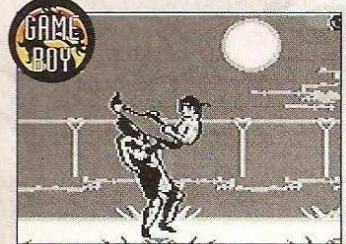
Kang tem um potente chute de bicicleta



Liu Kang sabe como ganhar uma partida



Em tela pequena, a ação é mais emocionante que a vida real



Até em preto e branco o jogo é bom

KITANA



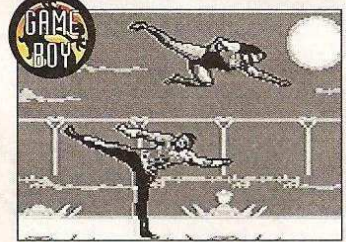
Os fãs adoram Kitana e ela também adora os seus fãs



Ah, Kitana. Ela o levanta e depois o nocauteia!



Ela é fantástica, até no Game Gear!



Kitana mostra que não está para brincadeira nesta voadora

REPTILE



Quando o Spit atinge o fã, o Reptile está lá



O Bubble do Reptile é uma bomba



Olhe só esses movimentos do Reptile no Game Gear



Um chutador destruidor que jogar Spit como profissional

RAIDEN



Raiden dá uma de Superman em qualquer parte da tela agora



O novo golpe arrasador de Raiden realmente acaba com o adversário

KUNG LAO



Agora você está vendo ele, agora não está mais. King Kung é perverso no ataque!

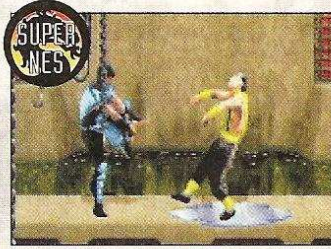


O Hat Spin de King Lao é devastador... e mortal!

SUB-ZERO



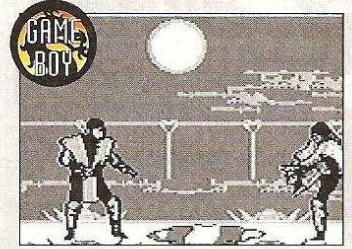
Subbie ainda consegue atirar gelo nos melhores...



... mas agora ele congela o chão também! Que gelo!



A avalanche ainda os prende e desliza em cima deles

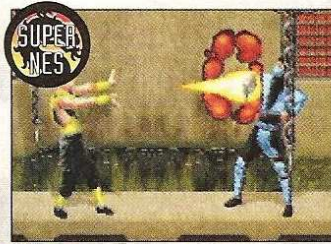


Vai ser difícil distinguir as ninjas que trocam de cor

SHANG TSUNG



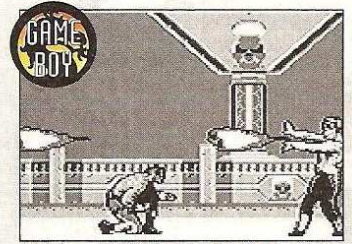
Quando esse cara ameaçar, atire bolas de fogo com Shang



Mas novamente, ele consegue atirar bolas de fogos em três



Até na tela pequena, o Shang é bom



Tsung está meio pálido no Game Boy

SCORPION



Ele está de volta e trouxe este arpão com ele



Scorpion tem movimentos de pé sofisticados



Nunca convide Baraka para cortar seu cabelo



Cuidado com a lâmina quando Baraka recuar!

BARAKA



Mileena sabe que precisa girar e dar o soco para sobreviver



Alguém vai ter que explicar essa marca de salto na testa



Tente estes saís. Mileena atira saís de gelo no Game Gear



Você nunca sabe se ela está subindo ou descendo

MILEENA

JAX



O destruidor de cabeças de Jax pode pegá-lo desprevenido



Ninguém vai surfar esta onda



O repertório de Johnny tem um Shadow Punch



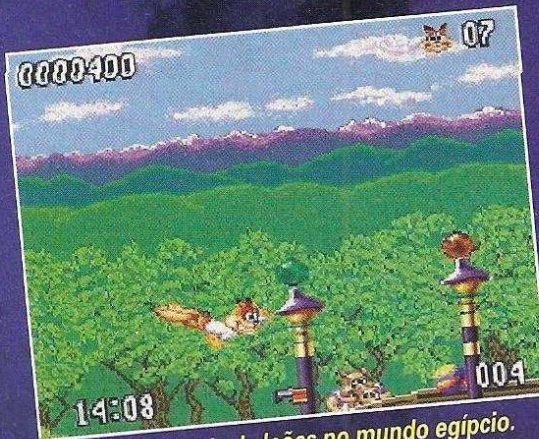
Ele ganhou energia em sua Green Flame

JOHNNY CAGE



por Marjorie Bros

Se você achou o original divertido, *Bubsy II* volta mais atraente, mantendo o chip sarcástico e divertido. O humor ainda é forte. Dessa vez, Bubsy precisa resgatar os lincos gêmeos Terry e Terri das garras de Oinker P. Hamm. Para isso, ele precisa entrar no parque de diversões Amazatorium e sacanear Oinker P. e seus capangas em 5 níveis de plataformas de saltos e lutas. Escolha entre 3 níveis de dificuldade ou o modo Grand Tour o ideal para os mais experientes. A ação é semelhante à do primeiro jogo - Bubsy movimenta-se do fim de um nível até o início de outro. Cada fase é povoada pelo bando de porcos do Oinker. Em cada nível, Bubsy coleta bolinhas de gude e energia e pula na cabeça dos inimigos. Agora há uma bazuca, uma bomba inteligente, uma roupa de mergulho e um buraco portátil, que permite escapar de fases a qualquer momento. Bons gráficos e sons.



DICA: ache sinais de leões no mundo egípcio. Aperte Cima quando estiver de frente para eles: tochas serão acesas ou portas se abrirão



DICA: Bubsy está mais seguro ao escorregar pois pode atacar os inimigos e evitar as quedas. Pegue a manha do deslizamento automático



DICA: cuidado ao pular rápido para não acabar na água ou num abismo. Bubsy só nada com sua roupa de mergulho e, em geral, não dá tempo de vesti-la

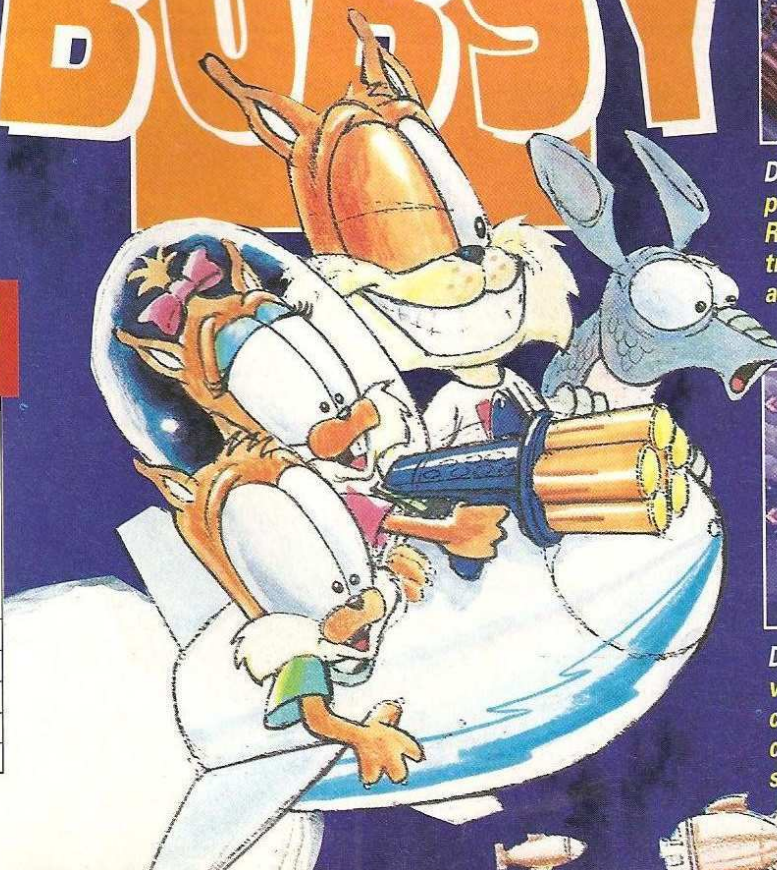


DICA: no mundo da Guerra Aérea, voe para os buracos negros e passe para outras áreas. Mas alguns buracos são e fatais. A saída pode estar em cima ou embaixo do buraco



DICA: você consegue mudar a direção do voo de seu avião simplesmente usando os botões L e R

BUBSY



DICA: às vezes, é impossível pular na água depois de vestir a Roupa de Mergulho. Pule e troque-se enquanto estiver no ar



DICA: no Modo Grand Tour você precisa terminar todas as cinco etapas antes de poder começar o grupo de cinco seguintes

BUBSY II

4.0

SNES

ACCOLADE

16 Mega - 5 fases

2 Jogadores

Ação

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

Produção de Jogos para Sega Virtua Processor
DE ANIMAS COM O SVP

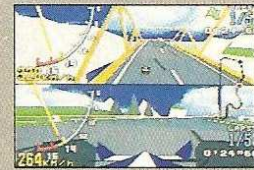
1994 Sega Enterprises, Ltd.

FOX

O aditivo não está no carro, está no cartucho.



Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Sega Virtua Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas, cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina. Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração. Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fôrmula 1.

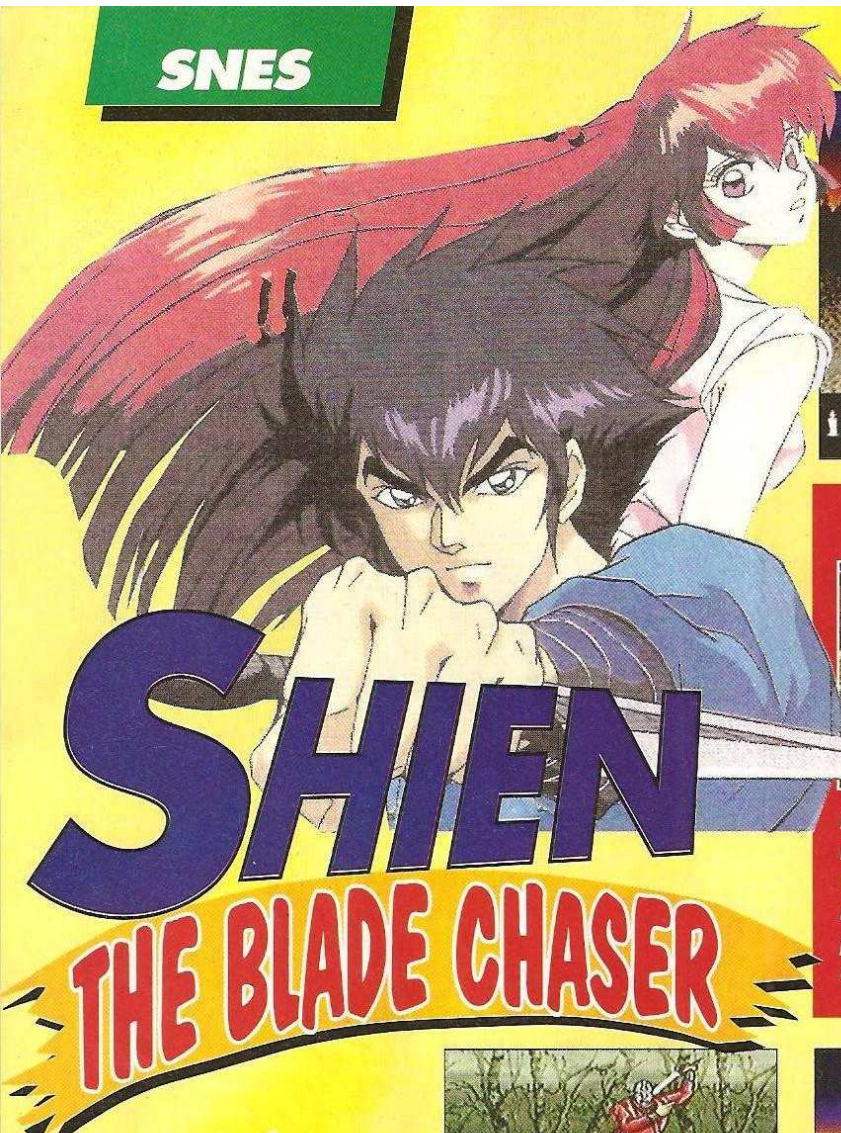


SEGA

MEGA DRIVE®

TEC TOY

SNES



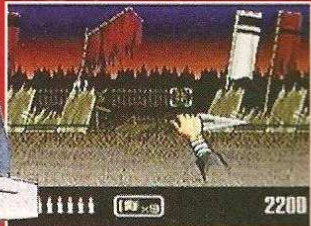
SHIEN

THE BLADE CHASER



DICA: jamais deixe escapar os ninjas amarelos, pois eles dão itens como life, continues, invencibilidade e magia

QUATRO SUPER GP DICAS



Na tela-título, aperte no controle 2: **Select 7** vezes para obter 9 magias; **Start 7** vezes para ter direito a 30 continues; **L 7** vezes para



acionar o nível de dificuldade Dynamic (+ fácil que Easy) e **R 7** vezes para acionar o Almanic, mais difícil que Hard



Por Marcelo Kamikaze

Shien é uma versão ninja do jogo **The Super Spy** (Neo Geo). A visão é em primeira pessoa. Na tela, aparecem somente seu braço e os inimigos. Você deve decepar perto movendo seu kunai (faca). Caso os ninjas adversários estejam longe, jogue um shuriken neles. Mas cuidado: nos instantes do lançamento não se pode decepar ou defender. Na hora do aperto, use a magia e detone todo mundo. Existe um modo de treinamento. Use-o, porque **Shien** é um jogo difícil. Cada fase tem um cenário e uma era diferente: você começa no Japão antigo e pode ir à Alemanha em plena guerra. Finalmente, um jogo original.



DICA: fique cruzando a tela para não ser pego de surpresa



DICA: de longe, shuriken. Se ele pular, tente cortá-lo



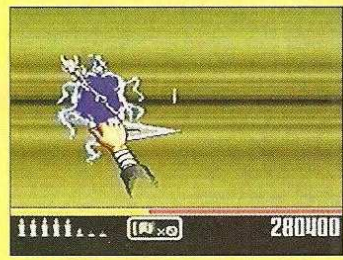
DICA: no momento em que você avistar a sombra de seus inimigos, comece a mandar vários shurikens. Você poderá matá-los antes mesmo que eles consigam emergir



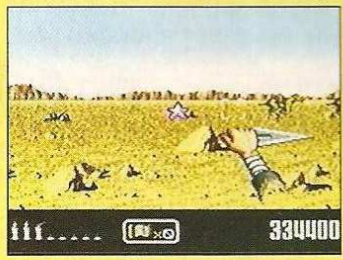
DICA: atire shurikens na boca. Defenda-se das bolas de fogo



DICA: a melhor estratégia aqui é o kamikase. Mande bala



DICA: shurikens de longe. Na hora do aperto, mande magia



DICA: atenção ao pegar o ninja amarelo, o item sai logo da tela

SHIEN

SNES

3.8

DYNAMIC

16 Mega - 5 Fases

1 Jogador

Ação - Password

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



por Marcelo Kamikase

Eles estão de volta, só que bem melhores. O esquema de jogo é o mesmo: atire em tudo que aparecer na frente. Agora, você tem como option (aliado) Rocky e seis companheiros. Cada um tem uma habilidade diferente. Seu option serve como apoio ao ataque e você pode unir-se a ele e adquirir uma habilidade especial. Ainda se pode jogar o option contra os inimigos, servindo como



DICA: nesse ponto há um pêssego escondido que oferece muitos pontos



DICA: nas lojas, compre quantas chaves puder. Uma armadura também é ajuda



DICA: use as bombas para matar os mestres mais rapidamente

POCKY & ROCKY 2



DICA: quando esse mestre soltar os espinhos, fique bem próximo ao portão

ROCKY E SEUS ALIADOS

Nesta versão de **Pocky & Rocky** existem sete tipos de option. Veja bem as características de cada um e escolha o melhor personagem para atuar em cada uma das fases.



Rocky, o texugo

Habilidade especial: encontrar baús escondidos (jogue o option para fazê-lo aparecer)

Bomba: 420 dp (damage point: 1 dm equivale ao dano de um tiro)



Shinobu, a Kunoiti

Habilidade especial: cortar os inimigos e abrir baú sem o auxílio de chave
Bomba: 260 dp



Takuan, o monge

Habilidade especial: levantar pedras e jogá-lo
Bomba: 570 dp



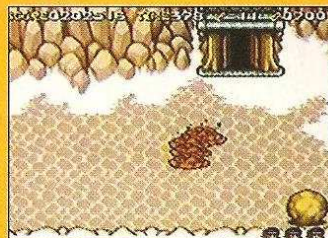
Hakushiki, o tengu

Habilidade especial: vôo
Bomba: 340 dp
Local: fase 2 (segundo pela esquerda na bifurcação)



Tobimaru, o espantalho

Habilidade especial: pode-se saltar bem alto
Bomba: 260 dp
Local: fase 3



Koujiro, a toupeira

Habilidade especial: mergulha na terra
Bomba: 300 dp
Local: fase 6 (direita na bifurcação)



Tetsumaro, o robô

Habilidade especial: vôo e levantar pedras
Bomba: 130 dp
Local: fase 7

uma bomba. Elementos de RPG foram incorporados: nas casas podem se obter dinheiro e amigos. Há lojas para comprar power ups e há itens escondidos. Em certas fases o jogo lembra um jogo de tiro clássico: como um jogo de nave. E vem equipado com passwords. Se tiver problemas com o controle, basta fazer um treinamento na fase 1. Se você gosta de jogos de tiro, é prato cheio!!



POCKY & ROCKY 2
SNES

4.0

NATSUME

12 Mega - 8 fases

2 Jogadores simultâneos

Tiro - password

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

SNES

WORLD HEROES 2



DICA: com o lutador Hanzo (ou Fuuma, Janne, Captain Kidd, Brocken, J. Max) use a sequência de ouro: magia e, se o oponente pular, Kohryu Ha nele (ou qualquer especial anti-voadora). Janne deve usar o Flash Sword



Por Baby Betinho

A estreante Saurus se dá bem no seu primeiro jogo. Converto **World Heroes 2** do Neo Geo sem que o jogo perdesse a essência do original. Os gráficos desse **World Heroes 2** são razoáveis. A música é o ponto mais fraco e o som, com destaque para as falas dos golpes, está excelente. **World Heroes 2** é um jogo de luta particular.



TÁTICA: voadora, sliding fraco e flash sword

SUPER GP DICA DE MESTRE

Pra jogar com Neo Geegus e Dio no modo Story, proceda da seguinte maneira: na tela-título espere aparecer o copyright (© ADK/SNK



Golpes de Neo Geegus

G. Dynamite - (c) ↓↑ + soco
Metamorphose - soco + chute

....). Então, digite a sequência Select, A, Cima, R, Cima e Select. Na hora de escolher, digite Select + L para Dio e Select + R para Neo Geegus.



Golpes de Dio

Sonic Hook - ←↙↓↘→ + soco
Sonic Upper - ←↙↓↘→ + chute
Rolling Smash - ←↙↓↘↑ + chute
Laser Claw - ↓↙↔ + soco
Atomic Claw - 360° + soco (perto)

Pode-se optar por vários personagens bem distintos que representam heróis conhecidos (Janne representa Joana D'Arc; Dragon, Bruce Lee etc.). São exclusivos o sistema de reflexão de magia (defenda a magia no último instante) e o de defesa de arremesso (na hora que o inimigo o agarrar, faça o mesmo). O próximo lançamento da Saurus é **Art of Fighting 2!**



DICA: Janne é uma das melhores lutadoras. Para contra-atacar voadoras, use o flash sword ou o justice sword. Tem magia e várias sequências

WORLD HEROES 2

4.0

SNES

SAURUS

24 Mega - 12 fases

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

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





Hanzou

Rekkozan - ↓ → + soco
 Kohryu Ha - → ↙ ↘ + soco
 Kohrin Kizan - → ↘ ↓ ↙ + chute
 Double Rekkozan - ↓ → ↓ → + soco
 Leg Lariat - ↓ ↘ → + chute



Fuuma

Reppuzan - ↓ → + soco
 Enryu Ha - → ↙ ↘ + soco
 Fuurin Kazan - → ↘ ↓ ↙ + chute
 Double Rekkozan - ↓ → ↓ → + soco



Dragon

Dragon Kick - ↓ ↑ + chute
 Hyakuretsu Ken - soco repetido
 Leg Blade - soco + chute



J. Karn

Hakyoku Do - (c) ↔ + soco
 Mongolian Dynamite - (c) ↓ ↑ + soco



Rasputin

Fire Ball - ↓ ↘ → + soco
 Thunder Ball - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Accel Spin - ↓ ↙ ← + chute
 Kozac Dance - ↓ ↘ → + chute



Janne

Aura Bird - (c) ↔ + soco
 Flash Sword - (c) ↓ ↑ + chute
 Justice Sword - (c) ↔ + chute



Brocken

Granade Laucher - ↘ → + soco
 German Missile - ↘ → + chute
 Spark Thunder - soco repetido
 Hurricane Arm - ↓ → ↘ + soco
 Flying Attack - soco + chute no ar



Muscle Power

Muscle Bomber - (c) ↔ + soco
 Tornado Breaker - 360° + soco
 Giant Swing - 360° + chute (ou soco + chute + arremesso)
 Super Drop Kick - ↓ ↘ → ↗ + chute



Captain Kidd

Shark Knuckle - (c) ↔ + soco
 Shark Upper - (c) ↓ ↑ + soco
 Spiral Kick - (c) ↔ + chute
 Yakusa Kick - soco + chute
 Pirate Ship - ↓ ↘ → + soco



Erik

Thor Hammer - (c) ↓ ↑ + soco
 Aegir Hefring - ← ↘ + chute
 Blizzard Breath - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Long Horn - (c) ↔ + soco



Ryoko

Bousatsushô - ↓ → ↘ + soco
 Nidan Nage - ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Tomoe Nidan - → ↘ ↓ ↙ ↔ + chute
 Dash Jump Kick - soco + chute



Shura

Dash Upper - (c) ↔ + soco
 Dash Straight - (c) ↔ + chute
 Dash Punch - soco + chute
 Vacuum Kick - ↓ ↑ + chute
 Double Kick - (c) ↙ ↗ + chute



Mudman

Mudman Attack - ↘ → + soco
 Mud Cutter - ↓ ← + soco
 Mud Gyro - ↓ ↑ + soco
 Dance - soco + chute + arremesso



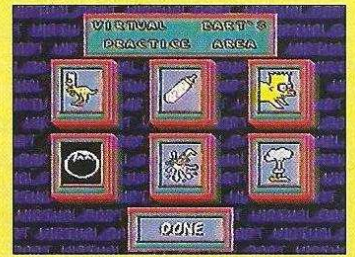
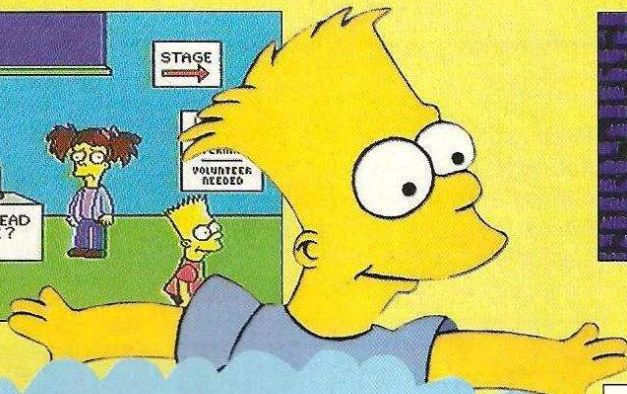
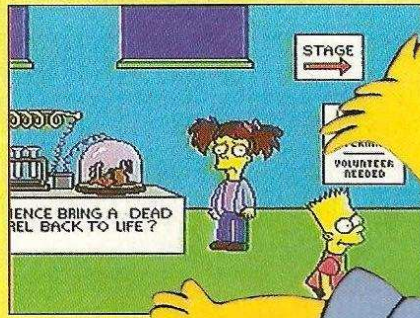
Johnny Maximum

Almond Shot - ↓ ↘ → + soco
 Under Almond - ↓ ↘ → + chute
 Shoulder Charge - → → + soco
 Head Crash - ↓ ↑ + soco
 Lightning Tackle - → ↓ ↘ + soco



Por Chefe

O terceiro e melhor da série **Bart** para SNes. Desta vez, o primogênito dos Simpsons vai visitar a feira de ciências do colégio e serve de cobaia numa experiência de realidade virtual. A máquina é uma roleta cercada por sete ícones. Cada um deles corresponde a uma fase. Nosso anti-herói apronta de tudo: escorrega pelos esgotos de Springfield e encarna um dinossauro na pré-História, entre outras coisas. Você opta entre jogar direto ou treinar no modo pratique, que é vital para se chegar ao final das fases. **Virtual Bart**, esteja certo, é uma big diversão!



Na área de prática você escolhe a fase em que deseja se aperfeiçoar

VIRTUAL BART

VIRTUA BART

3.5

SNES

ACCLAIM

16 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Ação

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

DICA: quando estiver na caveira você perde uma vida. Se for o picolé você ganha...



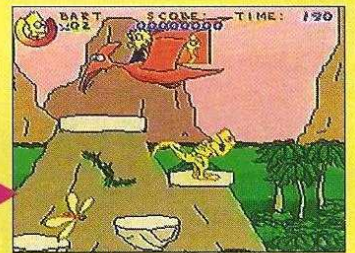
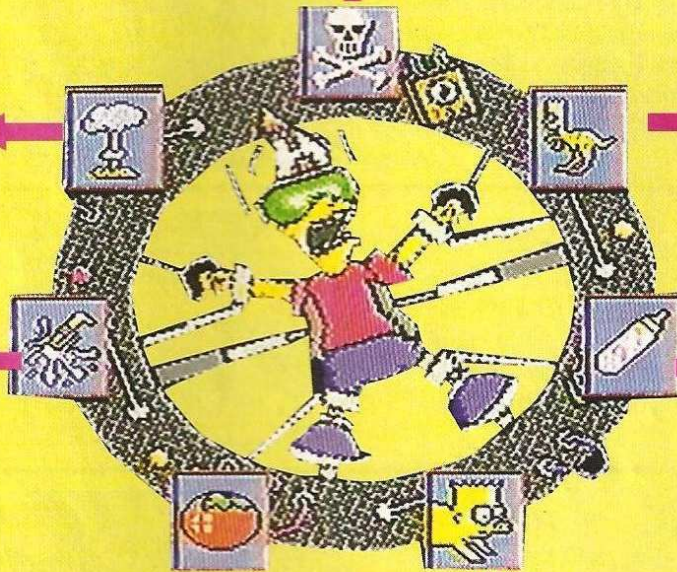
...para ganhar a sua vida ponha na câmera lenta e aperte o botão no local indicado



Acabe com os arruaceiros com sua "calibre 12" e seus tomates



Bart está "encanado". Desvie de banhistas e porcarias de dentro do cano e ache a saída. Nem sempre é aquela que você procura. Aproveite o tempo



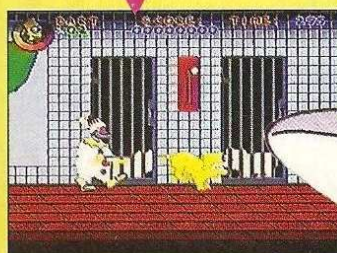
Bartsauro luta até contra sua família. Use sua longa cauda para se defender



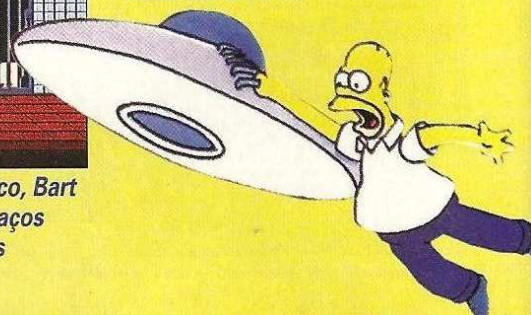
"Bart bebê" tem que se manter pendurado nos galhos sem cair no chão. Desvie dos pássaros pegando recarregadores de energia e vidas nas árvores



Aqui, Bart tem de acertar tomates nas pessoas. Só não acerte no guarda



Transformado num porco, Bart tem de detonar os palhaços para salvar seus amigos

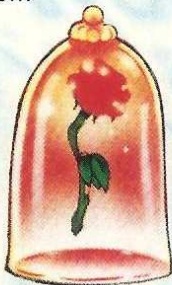




Por Marjorie Bros

A Bela e a Fera vem para SNes depois de um grande sucesso nas duas versões para Mega Drive: a feminina **Belle's Quest** e a dos marmanjos, **Roar of The Beast**. Ação multiscrolling inspirada no desenho de Disney, em que você controla a Fera na busca de sua amada para quebrar uma maldição. Você começa nas masmorras do castelo e tem de passar por plataformas com inimigos e obstáculos.

Entre as habilidades da Fera estão socos, saltos, escaladas e rugidos. Mas o controle é ruim e os inimigos atacam em locais estratégicos. São três fases para chegar ao primeiro mestre, com poucos continues.



DICA: muitas vezes no jogo é preciso que se paralise o morcego que servirá como plataforma para seguir adiante. E muito cuidado com as vassourinhas, que são indestrutíveis



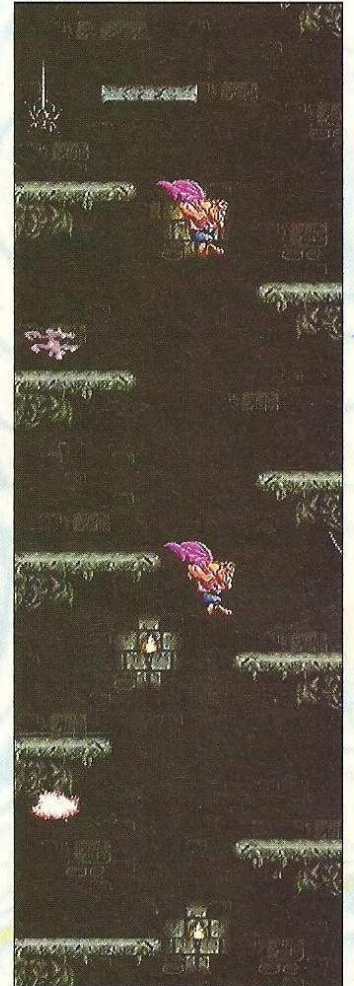
DICA: a saída deste pedaço você encontra na extrema direita; vá para lá, caia e deixe o controle direcionado para esquerda



DICA: crie o degrau com a pedra para seguir adiante



DICA: nesta fase não é preciso matar os inimigos dos cantos. Vá pelas cortinas e não caia de grandes alturas



Neste ponto, seja rápido, pois o chão de espinhos virá atrás de você para esmagá-lo



DICA: solte o urro com o botão A para ativar esta plataforma



DICA: jogue a pedra nos espinhos e pegue o item abaixo

Beauty and the BEAST



BEAUTY AND BEAST
SNES

3.8

SUNSOFT

8 Mega - N/D

1 Jogador

Aventura

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

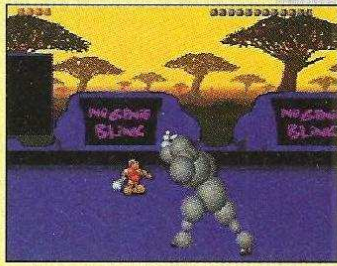


Por Scarry Larry

Na grande onda de lançamentos dos jogos de luta deste ano, a galera ligada na **SGP** vai encontrar de tudo, muito artigo de luxo. **Ballz**, sem dúvida, é um dos destaques neste estilo: gráficos revolucionários, som profissional e muito humor. Com tudo isso fica fácil prever que este cart da PF Magic vai emplacar rapidinho nas paradas de sucesso.

UM LUTADOR MUITO LOUCO

PF Magic, a caçula das Softhouses, provou que quer botar fogo no mercado. E **Ballz** é o passaporte da empresa para conquistar os gamers do mundo inteiro! Você joga numa arena high-tech lutando como Jester, um cara muito louco que pode



DICA: use os socos ou voadoras para diminuir a distância entre os lutadores quando estiver um em cada canto da tela.

UMA LUTA DIFERENTE

Contrariando o senso comum, os gráficos são construídos a partir de formas esféricas. Cada lutador é configurado com "bolas" de variados tamanhos e todos os movimentos fluem tão normalmente que você nem

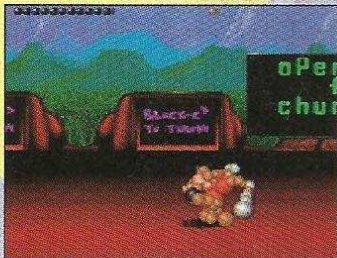
Move, cada personagem solta um grito diferente de desespero.

PANCADA E RISADAS

Ballz arrebenta com a rotina e injeta muita adrenalina, humor e ação no gênero luta. A tela de backgrounds é especial e não faltam seqüências à altura dos melhores títulos. Quem jogar



only the **RUDE** survive



DICA: pressione repetidamente o botão A durante a luta

ser classificado como um cruzamento de Shang Tsung e Bozo, o palhaço. Ele comanda uma turma maluca de guerreiros, que inclui rinocerontes e cangurus. Cada lutador tem seu próprio set de movimentos normais e especiais, além de ter a capacidade de se transformar noutro personagem. Para completar, os ataques explosivos ou o poderoso ciclone podem ocasionar grandes danos aos seus oponentes quando acionados. Entre as novidades de **Ballz** estão o ataque anti-aéreo (para prevenir contra voadoras inimigas) e o forte equilíbrio do jogo, como nunca houve em jogos de luta rápidos (como **Mortal Kombat** original, feito para Mega).

se lembra disso. Os lutadores fazem escala dentro e fora dos detalhados backgrounds. Justiça seja feita, esse efeito bateu de longe o usado na série **Fatal Fury**. O som mistura uma trilha disco high-tech, bem funk, com efeitos engraçados. Em alguns instantes, quando Divine faz o seu Spanking

não vai querer saber mais de nada! **Ballz** tem uma cara diferente e um fino senso de humor, apesar de confuso. Mas o saldo é bem positivo.



DICA: quando atacado com um ciclone ou explosão, afaste-se e contra-ataque com o inimigo ainda tonto (depois do golpe)



DICA: insulte os inimigos (botões A, B e C ao mesmo tempo) para enfraquecê-los antes de acertá-los.

Genesis
BALLZ
PF Magic

É preciso ter alguma coisa de muito especial para sobreviver no mercado de jogos de luta atualmente. **Ballz** tem bom-humor e uma cara diferente, apesar de meio confuso. Nada mal.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.5	3.5	INT. Ajust.

US\$ 59,95
16 Mega
Já disponível
Luta

2 Jogadores (mais versão para modem)
13 lutadores
Visão múltipla

OS SUPERGOLPES DE BALLZ

A SURRA



Pressione o botão A quando estiver próximo.

Divine

TACADA INICIAL



Pressione o botão B quando estiver próximo

Kronk

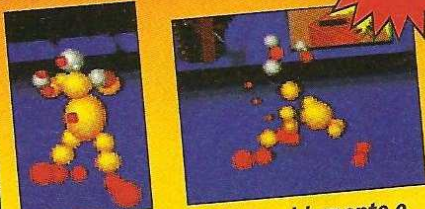
SALTO DE BALIZA



Pressione o botão C, depois o UP duas vezes seguidas

Yoko

AUTO-EXPLOÇÃO



Pressione → ↓ ← ↑ seguidamente e aperte o botão A

Boomer

CICLONE



Pressione → ↓ ← ↑ seguidamente e depois o botão A

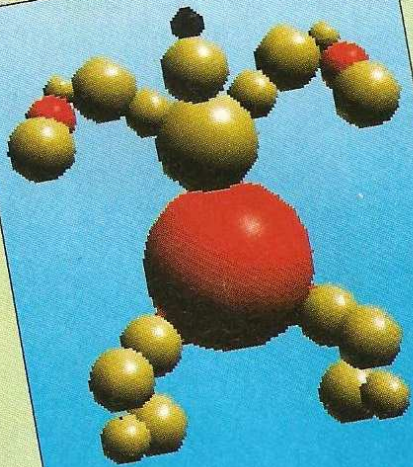
Bruiser

MURRO



Pressione o botão A quando estiver próximo

Crusher



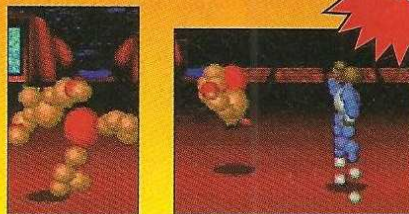
BOLA DE PRAIA



Pressione o botão A quando estiver próximo

Turbo

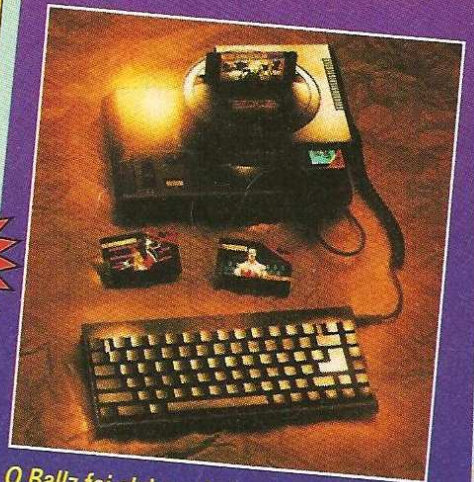
MORTAL



Pressione frente duas vezes e A

Tsunami

QUEM TEM O EDGE?

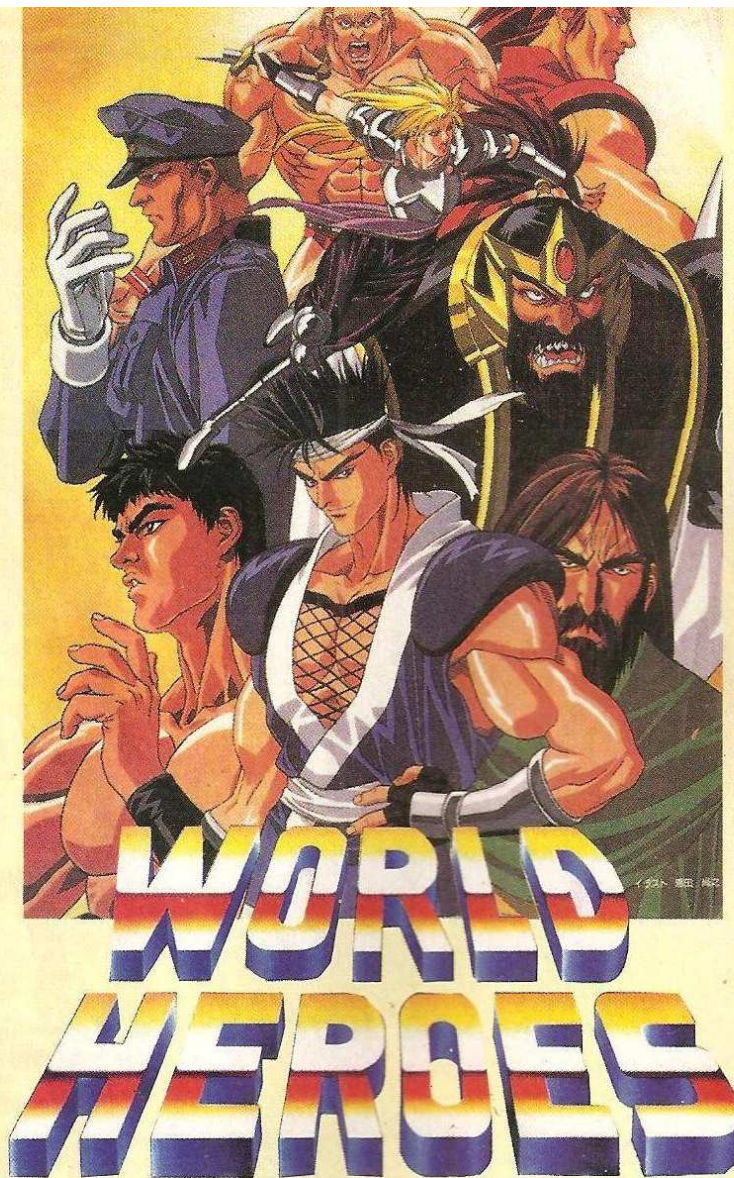


O Ballz foi elaborado inicialmente para o Edge 16, um sistema de modem que permite que você jogue com seu adversário através de linhas telefônicas. O Edge estará no mercado até aproximadamente o Natal deste ano.



Por Baby Betinho

O clássico do Neo Geo chega ao Mega com um ano de atraso em relação ao SNes. **World Heroes** é mais um jogo de luta no estilo consagrado por **Street Fighter**. Todos os protagonistas são inspirados em lendários heróis mundiais. O cart aceita joysticks de 3 e 6 botões. Com o controle de 3 botões a força do chute ou soco varia conforme o tempo de pressão. Para soltar os golpes especiais, você deve completar o comando com o botão após soltar o direcional, só uma questão de costume. Dois modos de jogo: normal e death match (com ringues especiais). Os gráficos são de primeira qualidade, com lutadores grandes. Nossos parabéns à turma da Sega americana, apesar da demora.



DICA: as magias lentas são meio difíceis de pular nessa versão. Use e abuse



DICA: use o dragon punch para detonar. Dragon e Brocken são os melhores no bônus



DICA: o sliding kick de Janne pode contra-atacar voadoras com alta confiabilidade



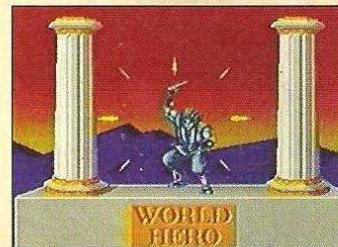
DICA: leve o inimigo às cordas eletrificadas no Death Match



DICA: golpes que derrubam não tiram a energia de Geegus



DICA: apesar de menos eficiente que no Neo Geo, a sequência de chutes fracos continua devastadora, principalmente a de Brocken



Na SGP, o título de herói mundial fica mais fácil



DICA: o dragon punch é bom, mas não tem invencibilidade



DICA: o Dragon controlado pela CPU fica pulando sobre seu lutador caso você chegue perto. Passe por baixo e dê um chute forte por trás

WORLD HEROES MEGA

3.5

SEGA

24 Mega - 9 Fases

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

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

OS HERÓIS MUNDIAIS



HANZOU Japão

O mais poderoso membro do famoso clã Iga Ninja e de todo o Japão. Um mestre que tem sua especialidade no uso de shurikens, espadas e magias. Veja a fórmula dos seus melhores golpes:

Shuriken: estrelas letais de longo alcance (↓ → + soco)

Blade Whirlwind: ataque aéreo com espadas (↓ ↓ ↓ ← + chute)

Dragon Wave: gancho devastador rodeado de um ki de dragão (→ ↓ ↓ + soco)



JANNE França

Fêmea fatal, sedutora, além de hábil espadachim, Jane é uma das guerreiras mais preparadas para o torneio. Também conhecida pela sua crueldade contra os concorrentes, que, apesar disso, querem senti-la.

Fire Bird: este movimento de espadas lembra o bater de asas de um pássaro (↔ + soco)

Flash Sword: movimento em arco com a espada (↓ ↑ + chute)

Slap Attack: uma sequência fatal de tapas (frente + chute forte de perto)



FUUMA Japão

Fuuma desenvolveu sua própria técnica Ninja. Nutre uma verdadeira aversão pelos Iga Ninjas depois de sofrer uma derrota vergonhosa pelas mãos de Hanzou. Vive para retribuir a surra.

Shuriken: estrelas letais de longo alcance (↓ → + soco)

Slashing Bird: ataque aéreo com espadas (↓ ↓ ↓ ← + chute)

Dragon Spiral: gancho devastador rodeado de um ki de dragão (→ ↓ ↓ + soco)



DRAGON China

Ele é rápido, tão rápido como a velocidade da luz e sabe como bater forte. Não é para menos que Dragon é o melhor guerreiro chinês em 4.000 anos, uma tradição quase imbatível. É também no cinema que

costuma demonstrar seus poderes em arte marciais.

Hammer Flurry: uma parede de socos potentes (soco repetidamente)

Fire Dragon: uma devastadora voadora (↔ + chute)



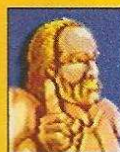
RASPUTIN Rússia

Misto de mago e dançarino. Foi o conselheiro do Czar russo Nicolau II, o último czar do país antes da revolução comunista. É um poderoso ditador que conquistou seu país à força. Sobreviveu à inúmeros atentados,

sempre fazendo uso da magia, que é a sua arma letal.

Fire Ball: o fogo sai de sua bola de cristal contra o adversário (↓ ↓ → + soco)

Fury Spin: uma dança que vai deixar os inimigos em perigo (↓ ↓ ← + chute)



M. POWER EUA

O maior representante da luta livre da história, Muscle Power, luta com a força de um cavalo selvagem para esmagar seus adversários. Agora ele quer sagrar-se o maior guerreiro de todo o

planeta. Os pretensiosos que quiserem dividir o ringue com este gigante, correm sério risco de vida.

Muscle Smash: um strike de cotovelo (↔ + soco)

Pulverizer: arremesso de quebrar os ossos (botão C)



BROCKEN Alemanha

Brocken é um ciborgue armado com um arsenal de última tecnologia. Em sua mente está instalado um hardware programado para um único objetivo: destruir!
Grenade Launcher.

artilharia pesada (↔ + soco)

Hurricane Arm: Brocken atira diagonalmente com um tufão (↓ → ↓ + soco)

Shock Attack: um choque de 100.000 volts contra o seu oponente (soco repetidamente)

Flying Jump: com este salto, Brocken literalmente decola (AB durante o salto)



J. CARN Mongólia

Conquistador e mestre do império mongol, Carn comandou sua horda de bárbaros em tempos remotos. Há até suspeitas de que um grupo deles tenha invadido a Europa em tempos longínquos.

Mas sua sede de luta nunca esteve tão forte como agora. Carn destrói com a fúria de um vulcão!

Shoulder Ram: atinge como uma avalanche (↔ + soco)

Mongo Inferno: transforma o inimigo em tocha humana (↓ ↑ + chute)



por Marjorie Bros

Bubble é um garoto perdido em meio aos perigos do planeta Groot, ameaçado pelo terrível Kat of Nine Tails (Gato de nove caudas). Esse tirânico comandante da horda de alienígenas quer capturar o povo de Groot para contrabandear suas caudas. Seu território é chamado de Bozo Domes, onde há grandes riquezas minerais. Nas fases deste multi-scrolling você tem de colher o maior número possível de gemas e conduzir seu companheiro Squeak até a saída em segurança. São cinco mundos subdivididos em cinco diferentes levels. Coletando o ícone da nave, você vai para o bônus no final da fase. Este bônus não tem nada a ver com o estilo do jogo; de multi-scrolling você passa a jogar um shotter na linha de Gradius. Bons gráficos, som agitado e muita diversão. Além de ação, **Bubble and Squeak** requer raciocínio. Começa fácil e vai se complicando até virar pura neura.



DICA: nesse patinho rebatedor, só atire pelas costas



DICA: em algumas partes do jogo, Squeak não poderá seguir com você. Chute-o apertando o botão A + direcional voltado para ele. Fique bem perto dele para que funcione e ele saia rolando



DICA: é possível transportar esse pula-pula para outros lugares, o que facilita para pegar itens em locais altos. Mas trate de levar ao seu lugar de origem, pois ele servirá para alguma coisa



DICA: seu principal objetivo é encontrar seu amigo Squeak e guiá-lo até esse mastro, que é o marcador do final da fase



DICA: o tempo é marcado pelo nível da água



Caso consiga pegar o ícone da nave ...



...você vai para uma fase bem diferente dentro do lago



DICA: Fique à frente de Squeak e ponha para cima para ele jogá-lo



DICA: atirando neste pino você aciona a plataforma móvel



DICA: ponha três fichas na máquina de chiclete e tire-o daí

BUBBLE AND SQUEAK

3.8

MEGA

SUNSOFT

8 Mega - 5 fases

1 Jogador

Ação - Password

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



Por Marjorie Bross

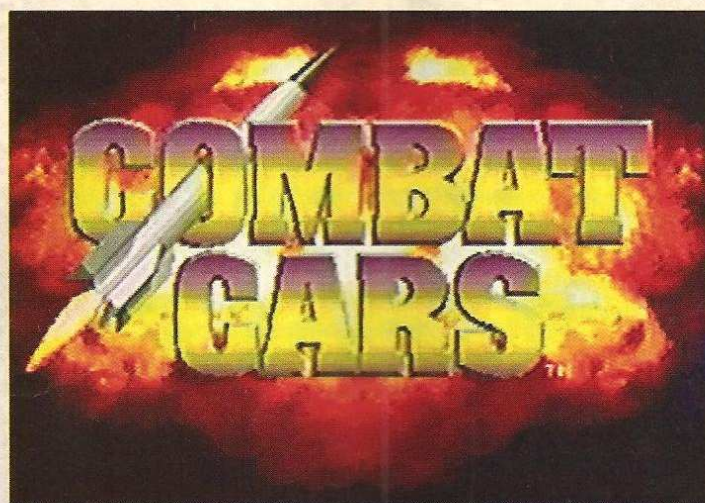
Um jogo que mistura tiro e velocidade. Assim se poderia resumir **Combat Cars**, o recente lançamento da Accolade. Com um estilo muito parecido com o de **Rock'n Roll Racing**, você precisa correr e destruir seus adversários com mísseis, tiros, minas e outras armas.

MÁQUINAS VOADORAS

Há 8 personagens com características e carros diferentes. Você só consegue seguir adiante se chegar entre os três primeiros. Dependendo de sua colocação, você soma pontos, que serão úteis depois para incrementar sua caranga. Os pneus, a velocidade final, a aceleração e um item especial vão fazer sua máquina ficar tinindo. Os gráficos correspondem mas o som decepciona, é muito enjoativo. Existe um modo para dois jogadores em cooperação ou competição (quando só há dois carros na pista). Nos dois, a tela fica dividida pela metade, o que acaba distorcendo os gráficos.



DICA: não faça as curvas com o pé na tábua. Dê sempre um toque no freio antes de começar a fazê-las



No shopping, você pode incrementar seus pneus, a velocidade final, a aceleração e o item especial do seu carro



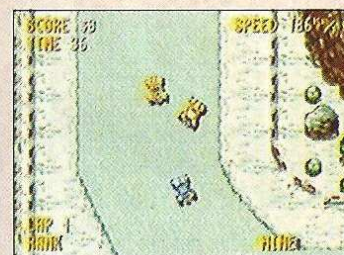
DICA: o míssil é teleguiado e consegue acertar o carro mesmo que ele esteja bem na sua cola



DICA: quando for escolher entre os oito personagens, fique com Andrew, pois ele possui a melhor arma



Dispute com um amigo para ver quem consegue fazer o melhor tempo no modo versus



DICA: compre pneus antes da quarta pista senão você vai rodar



COMBAT CARS MEGA

3.0

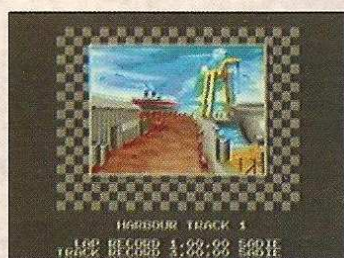
ACOLLADE

8 Mega

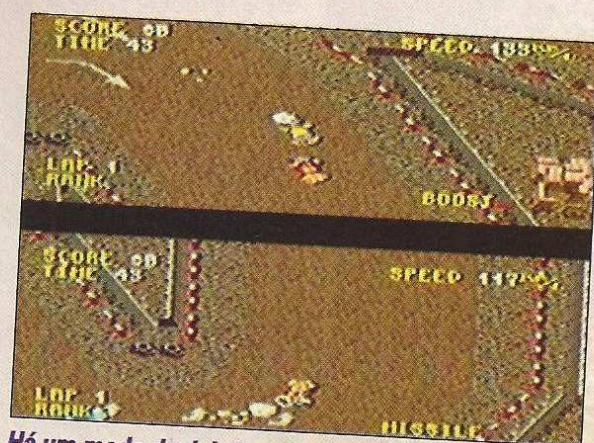
1 ou 2 Jogadores

Corrida

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



Observe o tipo de pista que aparece antes de cada corrida



Há um modo de dois jogadores em equipe enfrentando o computador 1

SEGA CD



Por Scary Larry

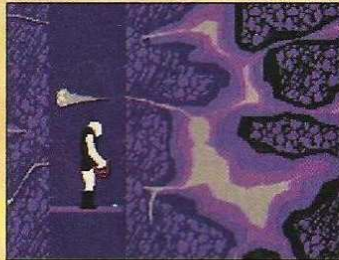
O novo CD game da Virgin, **Heart of the Alien**, seqüência de **Out of This World**, lançado no ano passado, está bastante divertido, oferecendo ação, aventura e uma trama intrigante. Mas, melhor que isso, ele vem com o **Out of This World** original, para você não perder nada.

É PRECISO TER NERVOS DE AÇO

Heart of the Alien começa onde o antecessor parou: o Alien, chamado de "Buddy" no manual, está resgatando Lester inconsciente do Pterodáctilo fugitivo. Você tem de guiar Buddy pelas prisões tirânicas dos aliens (vem tudo explicado em cenas sofisticadas e detalhadas, exibidas durante todo o jogo) para localizar Lester e seu animal de estimação, Beast. Você também precisa encontrar seu chicote, que pode ser powered-up e usado como uma arma ou um escudo protetor. Logo você vai descobrir que a vida não é nada fácil neste planeta.



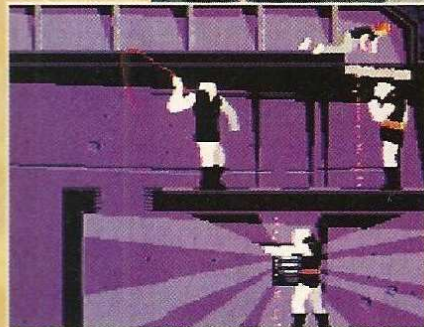
DICA: deixe animais voadores, como estes morcegos brancos da caverna, sobrevoarem a sua frente antes de prosseguir



DICA: sempre que estiver em um elevador, cuidado com gases venenosos entrando pela ventilação. Não se esqueça de que você controla o elevador

Buddy tem de enfrentar guardiões enfurecidos, cavernas onde chove ácido, gases venenosos e muito mais. Você balança, corre, pula e luta para chegar ao seu destino em mais de 70 cenas, cada uma com uma variação diferente.

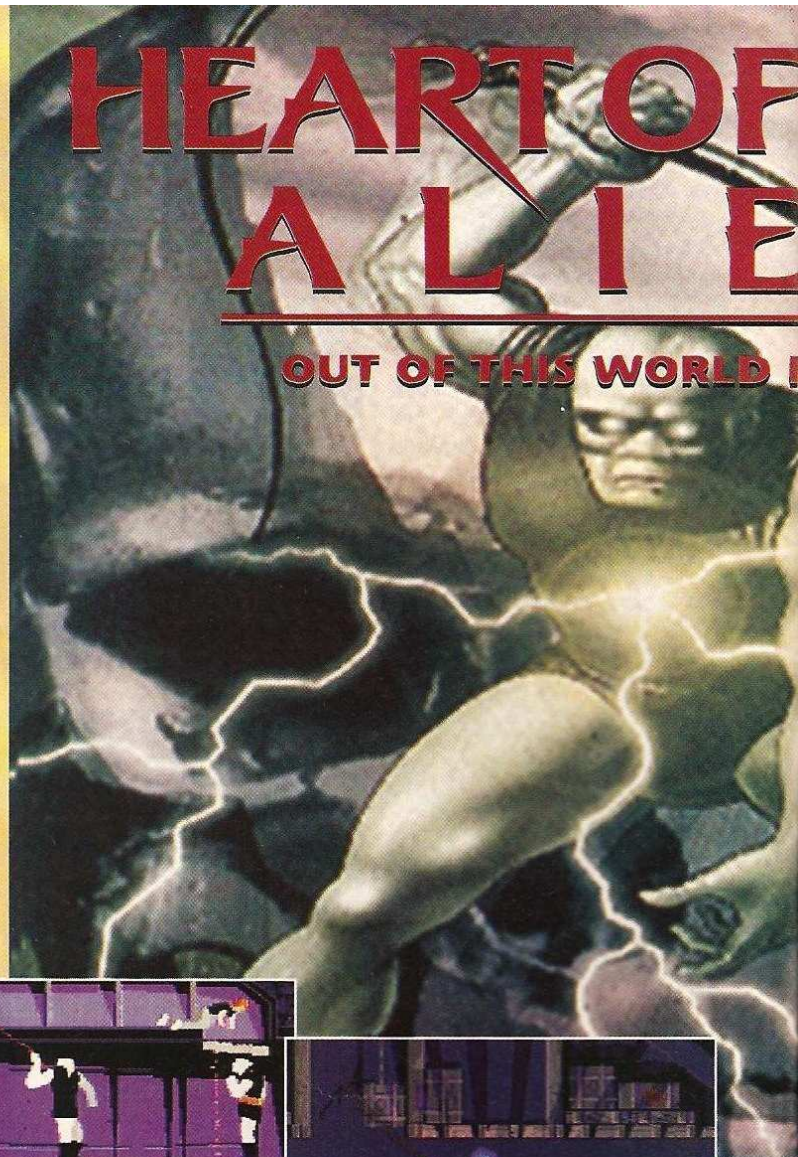
Entrar na prisão é tão difícil quanto será sair dela, especialmente porque, às vezes, é meio frustrante tentar controlar o Buddy. Alguns movimentos exigem



DICA: sua posição é crucial nesta área. Se ficar aqui e der uma chicotada para a frente, a grade cairá em cima do guarda e Lester se juntará a você



DICA: procure ajuda em cima



que o tempo seja calculado com precisão milimétrica e, se você não conseguir atingir a pontuação necessária ao executá-los, retornam à tela de senha. Só muito treino e muita

paciência podem fortalecer o seu coração.

AÇÃO TOTAL

Os gráficos de Heart of the Alien são poligonais, exatamente como nas suas

A VIDA É DURA, ATÉ MESMO PARA OS ALIENS



Sega CD
HEART OF THE ALIEN
Virgin

A seqüência de **Out of This World** não só corresponde às expectativas, mas a supera em alguns aspectos. HOTA tem suspense, terror e emoção. Você não ousará abandoná-lo antes do fim.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	5.0	INT.

US\$62,99
CD
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
visão lateral
multiscrolling
Passwords

THE N

PART II



DICA: use o seu chicote para agarrar-se a tudo, inclusive a guardiões pendurados no teto

versões anteriores. E como o **OOTW**, a ação se desenvolve com um estilo que jogos mais realistas não conseguem reproduzir. É tão divertido assistir quanto jogar. As seqüências animadas são tão boas que se poderia jurar estar assistindo a um trailer de filme e não a uma cena de videogame. O áudio



DICA: normalmente as marcas descoloridas no chão são armadilhas.



DICA: pegue as 2 partes de uma bomba em andares diferentes e exploda a caixa de proteção que está depois das proteções

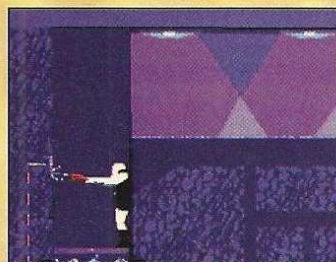
também não fica prejudicado em CD. Os efeitos sonoros de golpes, grunhidos e gritos de aliens oferecem maior realismo ao jogo. A música é responsável pelo clima de cada cena, aumentando o terror e a tensão no momento do assassinato na cidade e ajudando a parecer alegre a hora da fuga dos prisioneiros.



DICA: não é preciso matar todos os guardas



TRAGAM A PIPOCA!



DICA: atire em todas as caixas de energia piscando. Elas costumam desligar algo importante em outro lugar

Embora seja tão rico em enigmas a serem decifrados, o jogo se baseia mais na habilidade de pular e correr que no raciocínio. Mesmo oferecendo muitos recursos, este jogo parece ser menor que o **OOTW**. A inclusão do jogo original no disquete é uma boa razão para comprar o SegaCD. Você poderá ver um bom filme e levar alguns bons sustos em **Heart of the Alien**.



Por Lord Mathias

Em *Rebel Assault*, você faz o papel de um recruta espacial que tem de cumprir missões em nome das forças rebeldes contra o Império de Darth Vader. Entre as fases, você passa por etapas como o Training, um teste de reflexos ao pilotar a T16 Skyhopper entre Canyons e asteróides, e a Operação Star Destroyer, em que você comanda a X-Wing e deve romper os geradores de campo de força e turbo lasers, para citar apenas duas.

SEM CONTROLE

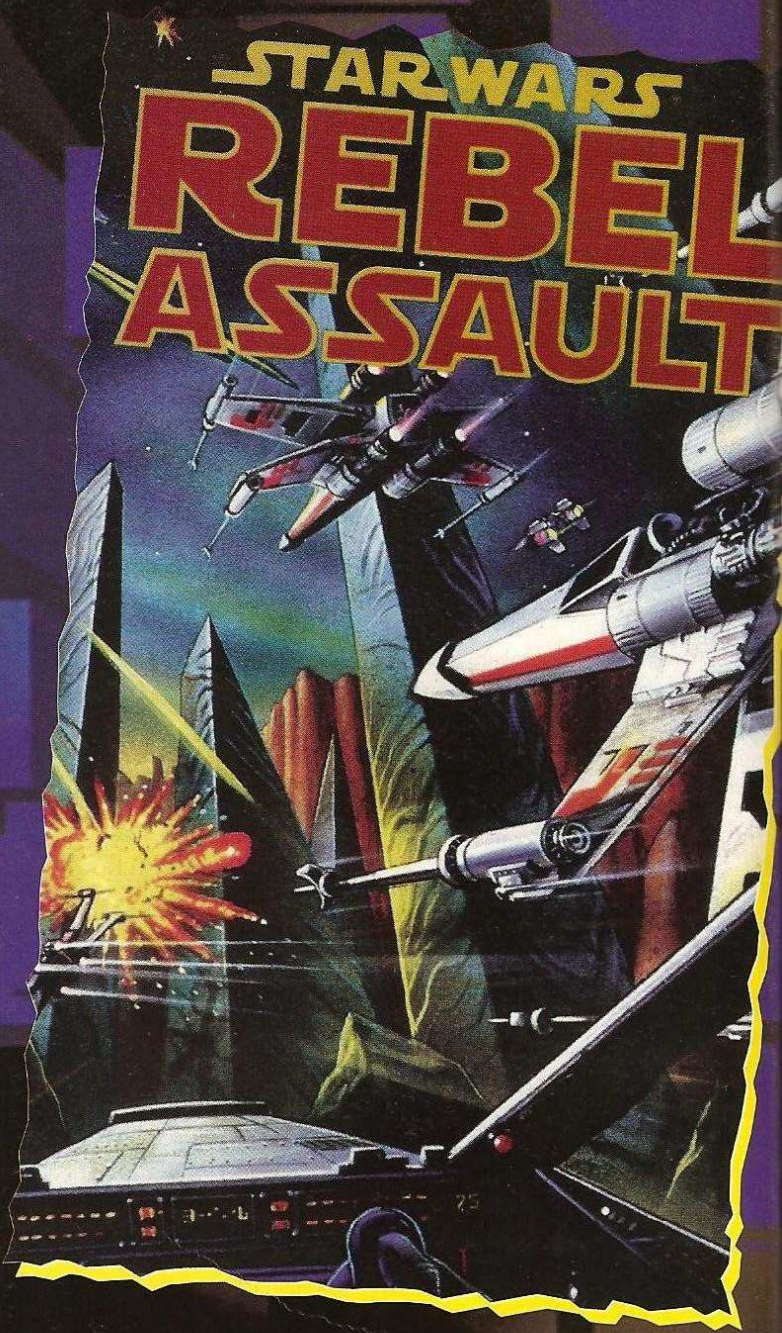
Dez entre dez gamers nativos que pilotaram *Rebel Assault* foram unânimes em dizer que o controle é decepcionante! São 4 perspectivas e cada botão se refere a uma ação, conforme a fase. Mas os

controles só direcionam a nave, a mira e atiram (tiro único). Os gráficos são confusos em alguns momentos. As demos que antecedem as fases se salvam. Os efeitos sonoros são ruins, mas a trilha sonora compensa.



Sequência original do filme, Darth Vader captura a nave da princesa

REBEL ASSAULT SEGA CD	3.2					
LUCAS ARTS						
CD - 15 Fases						
1 Jogador						
Simulador - Tiro						
GRÁFICO	<table border="1"><tr><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr></table>	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■		
SOM	<table border="1"><tr><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr></table>	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■		
DIFICULDADE	<table border="1"><tr><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr></table>	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■		
FUN FACTOR	<table border="1"><tr><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr></table>	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■		
	1 2 3 4 5					



CAP. 1



No Canyon, siga tranquilo seus amigos. Continua o treinamento, evite os rochedos mais altos indo pelas partes mais escuras



CAP. 2



Treino com asteróides. Destrua-os com a mira verde e desvie quando necessário

CAP. 3



Neste trecho, siga sua nave-guia desviando dos rochedos

CAP. 8



Aqui, mate os carinhos e siga o caminho certo para roubar uma nave inimiga e fugir

CAP. 9



Proteja o transporte rebelde destruindo as naves inimigas

CAP. 10

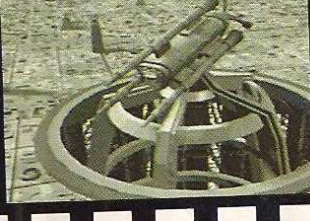
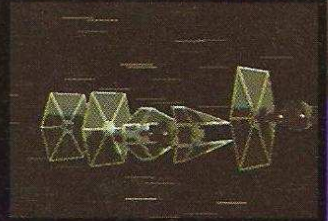


Siga os inimigos como treino para a próxima missão

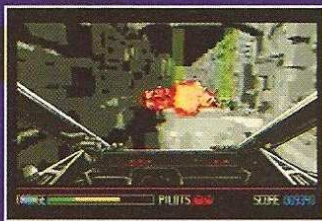
CAP. 11



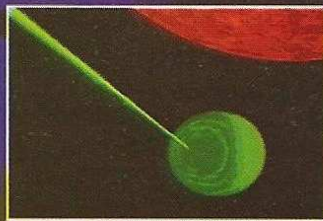
Passa pelas naves inimigas para chegar à Estrela da Morte, seu destino final



Este é você, um jovem soldado das forças rebeldes



Está no finzinho, atire na parte de baixo das barreiras



Se não destruir a estrela da morte, ela destrói um planeta



Aqui uma comemoração na base rebelde

CAP. 4



Essas duas bolas são ainda mais resistentes do que os canhões

CAP. 5



Aqui você tem de perseguir e destruir as naves do Império que destruíram sua base

CAP. 6



Mate os inimigos e desvie dos asteroídes usando o seu computador de bordo

CAP. 7



Nessa fase, destrua os "walkers" passando por eles e detonando ponto a ponto

CAP. 12



Destrua as defesas da superfície da Estrela da Morte

CAP. 13



Destrua os escudos de defesa do canhão e se defenda das naves inimigas

CAP. 13



Nessa fase, você entra embaixo do canhão e destrói seus geradores de energia

CAP. 14



Você está na trincheira da Estrela da Morte e tem de destruir os canhões de defesa

PASSWORDS

FÁCIL

BOSSK
ENGRET
RALRRA
FRIJA
LAFRA
DERLIN
MOLTOK
MORAG

NORMAL

BOTHAN
HERGLIC
LEENI
THRAWN
LWYLL
MAZZIC
JULPA
MORRT

MUFTAK
RASKAR
JHOFF
ITHOR
UMWAX
ORLOK
NKLLON

SUKITA ADVENTURE GAME FESTIVAL



SUPERCAMPEONATO

MULTIMÍDIA E ADVANCED COMPUTER GAMES

DE 2 A 11 DE SETEMBRO '94
Ginásio do Esporte Clube Sírio

PARTICIPA

APOIO **FOLHA**
Não dá pra não ler.

**SUPER
GAMEPOWER**
SEGA • NINTENDO

O SUPERCAMPEONATO SUKITA
Inscrições no local a partir do 1º dia do evento
Ginásio do Esporte Clube Sirio
Avenida Ceci com Avenida Moreira Guimarães
Indianópolis (Metrô São Judas)

O HORÁRIO
Semana: das 12 às 20 hs.
Sábado/Domingo/Feriado: das 10 às 20 hs.

O EVENTO

- Monitores de Videogame para você jogar à vontade
- Simuladores
- CD ROM
- Arcades
- Últimos lançamentos em Múltimídia

NÃO PERCA!

• Você não pode ficar de fora do maior evento de games da América do Sul. Venha conhecer e experimentar as novidades em jogos e simuladores para videogame e PC que vão estar invadindo a sua casa nos próximos meses. • E se você gosta mesmo é de detonar, o desafio está na mão. No Supercampeonato Sukita de VídeoGame, quem mostrar que está na melhor fase vai disputar prêmios incríveis. • SukitAdventure Game Festival. Start no dia 2 de setembro. Fique ligado e viva mais esta aventura que a Sukita preparou pra você.

"É legal demais! Com certeza vou todo dia."

Ricardo B. Cintra, São Paulo.

"Que barato! Vai ter CD ROM! Minha turma vai estar toda lá."

Luis Guilherme, Campinas.

"É dez, porque dá pra jogar todas as marcas de games..."

Marcelo Bastos, São Paulo.

"É diversão inteligente... E não é só coisa de menino. Eu consigo chegar às finais do Supercampeonato...!"

Juliana Medina Tagliatti, São Paulo.

"Vou com as minhas amigas..."

Adoro o Supercampeonato e as novidades."

Andrea Kovach Hayoshida, São Paulo.

ORGANIZAÇÃO

NEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

INFORMAÇÕES
TEL. (011) 255-4240

3DO

BATTLE CHEES



Jogo de xadrez para videogame é coisa antiga. Começou na década de 70 com o Atari. Nos anos 80, com a febre dos PC computers, tornou-se possível jogar xadrez na tela. **Battle Chess** que é lançado agora para 3DO é uma versão melhorada deste jogo de computador que fez muito sucesso junto aos apreciadores de um bom xadrez. São duas telas: bidimensional (tabuleiro normal, visto de cima) e tridimensional (com animação de peças). Além disso, pode-se salvar a partida para disputar mais tarde e apelar para sugestões do computador nas horas decisivas. O ato de "comer" uma peça no 3D dá sequência a uma batalha entre personagens em que o forte é o humor negro: decapitação, tiros e envenenamento. Para quem sempre quis aprender xadrez e não tinha paciência, eis a oportunidade: o modo Tutorial ensina as manhas do tabuleiro, além de dar um histórico do jogo.



O combate entre 2 cavaleiros tem braços e pernas para tudo quanto é lado



O modo 2D não tem nenhum encanto visual, mas é bem mais rápido



No tutorial você conhece o movimento e a personalidade de cada peça

BATTLE CHESS
 Interplay

3.3

CD	Fases: 9	Bateria			
1 Jogador	Tabuleiro				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

3DO

REAL PINBALL

Um dos primeiros jogos para 3DO que não faz jus ao aparelho. **Real Pinball** é o típico game de Fliperama. São cinco mesas digitalizadas, com uma qualidade de imagem boa. Infelizmente, peca pela jogabilidade e pela repetição desvaivada na trilha e efeitos sonoros, que não mudam o tempo todo. Na jogabilidade, a bronca é com os flippers, que não funcionam na hora de direcionar a bola rumo a uma rampa ou caçapa. Sem falar nos alvos inatingíveis, que, para acertar, é necessário atravessar uma série de obstáculos e contar com toda a sorte possível. Sem dizer que só chega à 5ª mesa quem alcança a pontuação mínima indicada nas quatro posteriores. Jogo bonito, mas não se compara à versão para SNes.



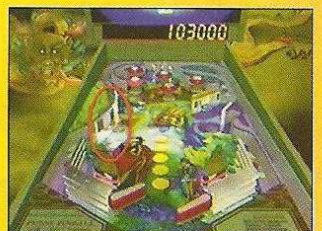
A demo impressiona, mas o jogo...



Algumas mesas contam com "flippers" extras



Cuidado: o "tilt" da máquina é bem sensível



O jeito é contar com a sorte para acertar todos os alvos

REAL PINBALL
 Matsushita

2.3

CD	Opções: 5				
4 Jogadores	Fliper				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

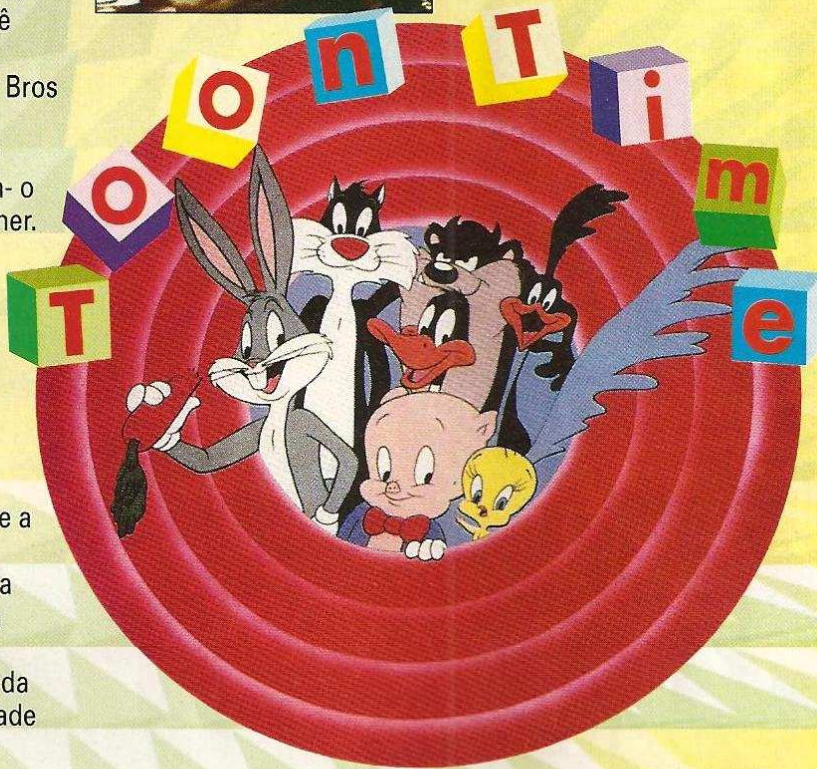
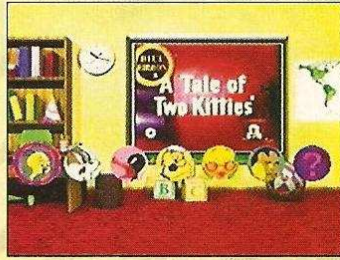


Essa é boa: ao ganhar no "final", você conquista uma partida extra. Para quê, se o jogo já é grátis?



Por Marjorie Bros

Se você pensa que já viu tudo em matéria de videogame, prepare-se. Não se trata exatamente de um game. A 3DO, aliada à Videoact, inventou o jeito mais louco de se assistir a um desenho. Ao ligar **Toon Time**, o telespectador se depara com a tela principal, aparentemente uma sala de aula com um quadro onde rolam os desenhos. Você escolhe entre cinco personagens da Warner Bros (Piu Piu, Pernalonga, Patolino, Popeye, Corny Gee) e um do Superman- o único que não é da Warner. A empresa escolheu os melhores capítulos de cada personagem, quase tudo inédito no Brasil. No ícone com um ponto de interrogação estão as instruções de uso do joystick. Lá você aprende a interferir na imagem: distorcer, full-screen (tela cheia), deslocamento da imagem para o formato geométrico dos objetos da sala. Tudo com a qualidade CD de áudio e vídeo.

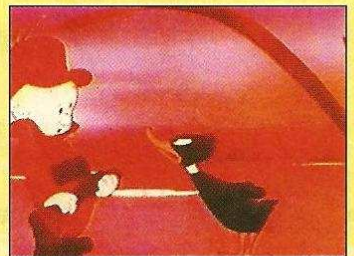


Escolha um entre sete desenhos clássicos. O ponto de interrogação serve para ajudar a tirar suas dúvidas

Não confunda: apesar do título, não há nenhum desenho dos Tiny Toon. No geral são desenhos clássicos tirados dos arquivos da Warner e da Paramount



Do fundo do baú: as aventuras do homem de aço



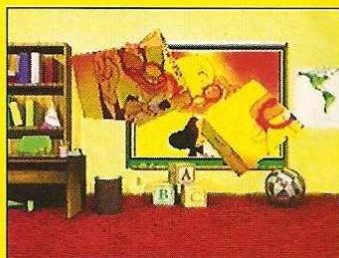
Patolino, para variar, arruma confusão com Gaguinho



A eterna briga entre o marinheiro Popeye e Brutus

MAIS QUE UM DESENHO

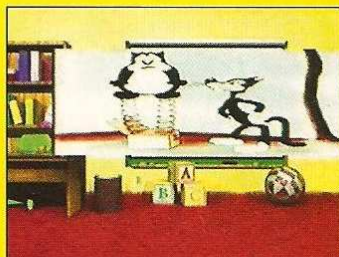
Toon Time não é um jogo (por esse motivo não avaliamos a dificuldade), mas não chega a ser um simples desenho. Com o auxílio do controle, você pode interagir com a tela. Você pode mudar seu formato ou dar vida aos objetos da sala de aula. Outra opção é inverter a tela, como se fosse um espelho. Uma diversão a mais no desenho.



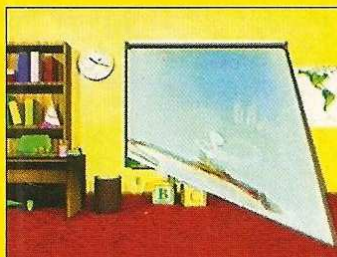
Efeito com os cubos



Relógio com tela inteira



Esticando a tela



Esticando como borracha

TOON TIME

3DO

3.0

VIDEOACT

CD - 6 Desenhos

N/D

Video Interativo

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

3DO

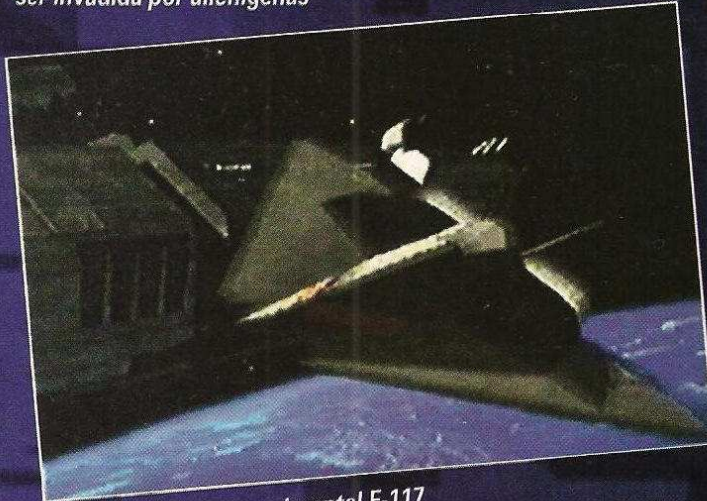


Por Chefe

No ano de 2019 a Terra é invadida por uma armada alienígena. Fantasia? Quem sabe. Depois de o planeta Júpiter ser bombardeado por asteróides, nada é impossível. Bem que tentaram pegar alguém mais capacitado, mas, no final das contas, sobrou para você a tarefa de deter os invasores. *Shock Wave* mistura ficção e realidade, com batalhas em lugares e cidades reais, como Los Angeles, Cairo e Lima. Até a nossa Amazônia vira palco do jogo. Os gráficos dispensam comentários. Além das missões, você curte mais de 20 minutos de vídeo, numa produção de fazer inveja a Hollywood. Para completar o pacote, *Shock Wave* mostra efeitos Dolby Surround, que dão mais realismo ao jogo. O melhor é que, ao contrário da maioria dos jogos de 3DO, os controles reagem de forma perfeita. Ao que tudo indica, os fabricantes estão ficando mais íntimos deste console. Melhor para todos nós.



Eles não desistem. Mais uma vez, a Terra está sob a ameaça de ser invadida por alienígenas



Você e seu caça experimental F-117



Os pássaros são alienígenas. Destrua-os



DICA: use a colina como escudo e solte seus mísseis

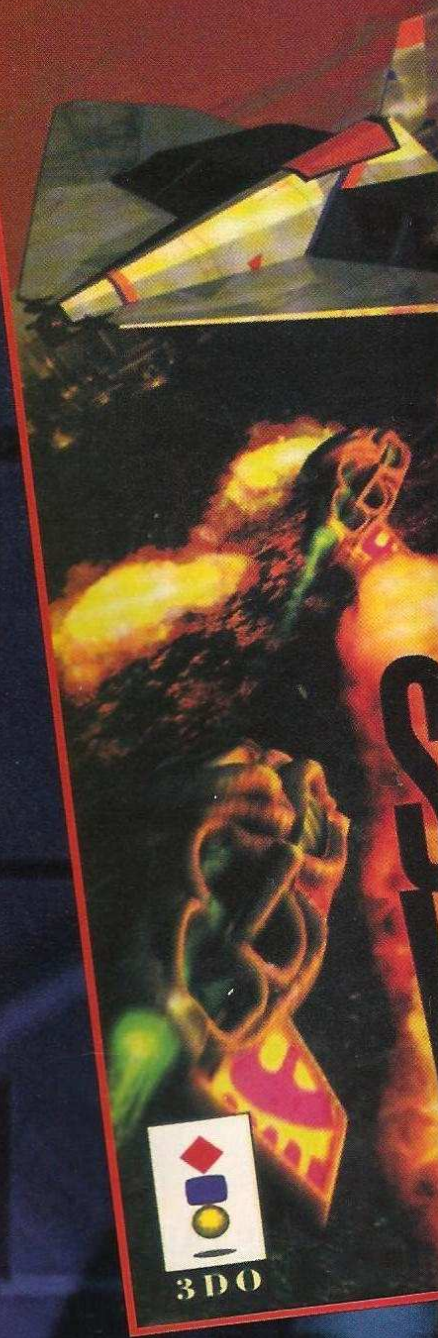


Não deixe os submarinos chegarem em terra firme



Alguns inimigos só são eliminados com mísseis

ELECTRONIC



ADIVINHE QUEM É O PACIENTE



Uma pequena parada cardíaca...



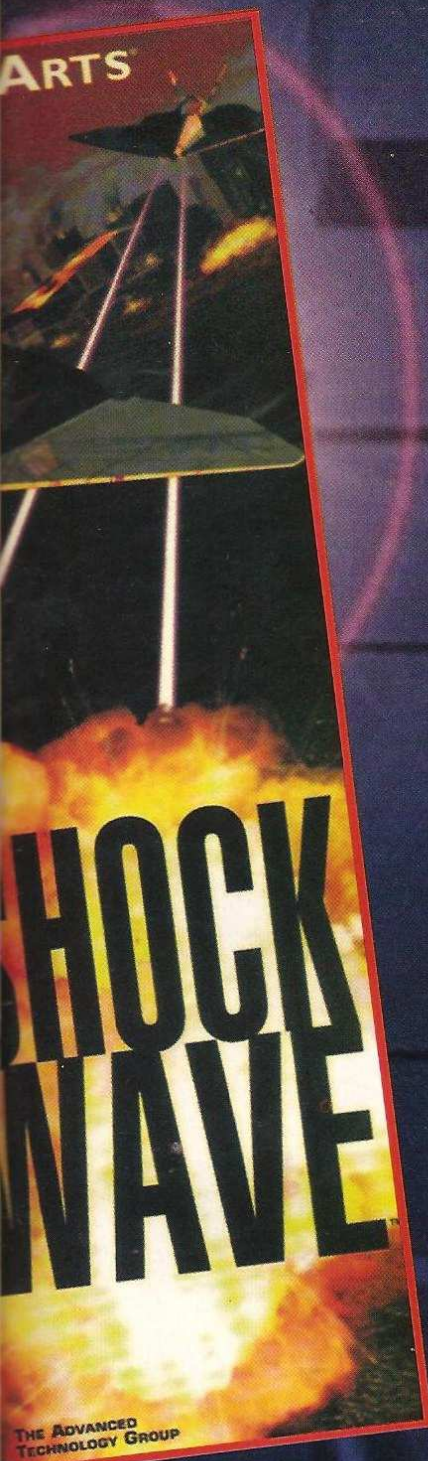
...seguida de um traumatismo craniano.



O jeito é procurar outro piloto para salvar a Terra



Devido à pouca dificuldade, o modo de treinamento não ajuda muito para completar o jogo. O verdadeiro treinamento está nas missões



MISSÃO 1: EGITO



DICA: ao começar o jogo, não use seus tiros e mísseis como um desesperado. Limite-se apenas a acertar os alvos, um de cada vez. Dê preferência aos inimigos aéreos, pois são os que tiram mais energia



DICA: escutar com atenção as recomendações de sua equipe pode significar uma boa recompensa. Nesse ponto, não acerte as edificações aliadas e receba, mais adiante, um tanque extra para repor sua energia



DICA: quando você der de cara com algum mestre, não vá com muita sede ao pote, pois o ataque é mortífero. Mantenha sempre a maior distância possível e ataque com mísseis, se você tiver algum

MISSÃO 2: PERU



DICA: uma boa tática, que funciona em qualquer estágio. Antes de reabastecer, verifique se há naves inimigas na região. Se houver, acabe com elas antes. Dessa forma, você economiza tiros



DICA: para matar esses alienígenas sem desperdiçar muita munição, basta que você procure um bom ângulo e acerte o último inimigo da fileira. Acabando com ele você acaba com todos



DICA: no final da missão, após limpar toda a área dos extra-terrestres, é de vital importância destruir essa construção inimiga. Caso contrário, você terá de completar a missão novamente

MISSÃO 3: LOS ANGELES



DICA: nesse prédio estão aprisionados milhares de terráqueos. Para libertá-los, você tem de destruir os quatro campos de força ao redor do edifício. Atire com cautela para não correr o risco de destruir o prédio



DICA: não se desespere ao dar de encontro com essa barreira. Para passar por ela, basta acertar todas as naves da região e, em seguida, voar paralelamente ao campo de força, que se abrirá sozinho



DICA: é normal chegar ao fim da missão e descobrir que você terá que completá-la de novo. Isso acontece porque algum inimigo escapou do seu campo de ação. Fique atento para não deixar nenhum escapar

SHOCK WAVE

3DO

ELECTRONIC ARTS

CD - 10 Fases

1 Jogador

Tiro

4.8

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por The King Fisher

Assim como o "B.J." Blazkovicz, a estrela dos aliados, você foi enviado para infiltrar-se no Castelo Wolfenstein e descobrir o plano dos nazistas para a operação Eisenfaust. Mas algo deu errado e você foi capturado. Numa tentativa desesperada de fuga, você domina o guarda da cela. Armado com uma pistola e uma faca, terá de escapar do Castelo Wolfenstein no mais excitante jogo já produzido pela Jaguar.

PODER DE FOGO

Wolfenstein 3d é uma carnificina total em primeira pessoa, na qual você terá de mostrar seu poder de fogo. Usando desde faca até uma metralhadora Gatling, você luta para passar por seis labirintos infernais, atirando nas tropas da SS e em enormes mutantes armados. A ação rápida e intensa do jogo torna-se mais lenta apenas por causa do controle do Jaguar. Se você estiver acostumado a usar o botão simples do Wolfenstein, vai precisar de um tempo para se habituar à

versão Jaguar. Mas depois poderá atirar com precisão e movimentar-se com eficácia. Os gráficos de Wolfenstein são nítidos, com boa definição e detalhados. Tudo é preciso. Quando você olha



Oh, não! Zumbis armados



DICA: não deixe de procurar passagens secretas nas paredes



DICA: escolha a metralhadora Gatling como arma. Ela não só é mais rápida e letal como também possui mais munição

Wolfenstein 3d



DICA: os chefes são sempre difíceis de derrotar, a melhor tática é atirar e correr. Mas antes de enfrentar um dos mutantes cara a cara, procure um esconderijo com kit de primeiros socorros e munição



Aqui, garotão!!

Jaguar
WOLFENSTEIN 3D
Atari

Wolfenstein 3d é o melhor **Wolfenstein** de todas as plataformas, incluindo PC. Se você desejar ação total, gráficos intensos, muito sangue e grandes vitórias, o **Wolfenstein** tem tudo isso.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				ADJ.
5.0	4.5	4.5	5.0	Ajust.

Preço e data de lançamento não definidos
Ação
1 jogador

6 fases
Visão em 1ª pessoa
3D multiscrolling
Opção de gravação
bateria

DICA: quando abrir uma porta e der de cara com uma sala cheia de soldados, fique do lado de fora e espere eles virem até você. Eles atacarão um a um e será fácil matá-los

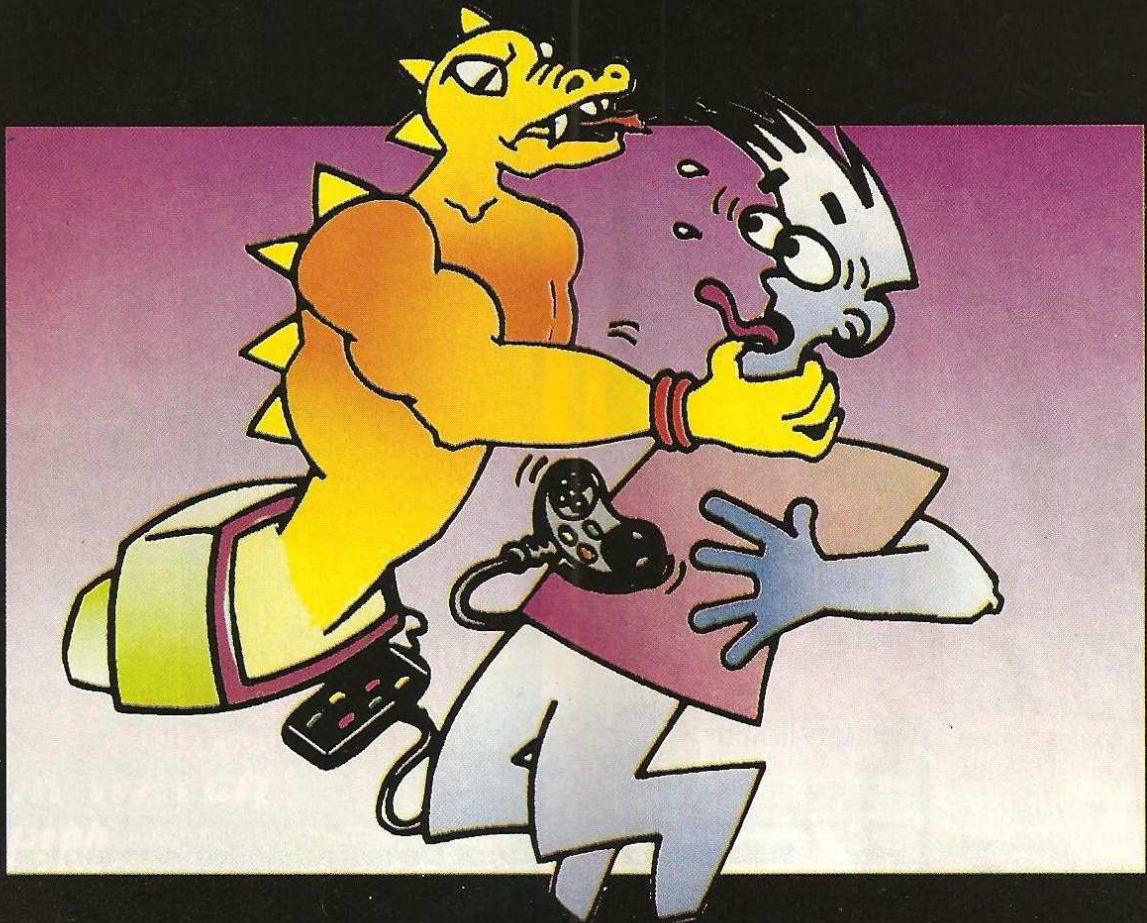
o retrato de Hitler, a imagem é pouco granulada, diferenciando-se das imagens do SNes. Os gráficos do Jag são demais. A música dá um clima arrepiante ao jogo, enquanto o FX oferece detalhes

momentâneos. Você pode ouvir a identificação das tropas SS e o grunhido de cães feridos. Wolfenstein faz bem aos ouvidos. Quando o **Wolfenstein 3d** entrou para o mercado de PC, há alguns anos, estabeleceu um novo padrão, com excelentes gráficos e sons destruidores. A versão da Jag é ainda melhor, o que é uma . A última versão do **Wolfenstein 3D** estabelece um novo padrão para jogos da Jag.



DICA: quando você estiver cercado por vários inimigos, ataque primeiro os que têm armas automáticas e depois os guardas com pistolas. Se forem soldados, primeiro ataque os de uniforme branco, depois os de azul e, por último, os de marron

**SE A SUA TRANSA
COM OS GAMES
ANDA NESSE PÉ,**



**JUNTE SUAS FORÇAS À
SUPER GAMEPOWER.**

Com a SUPER GAMEPOWER não tem pra mais ninguém!

Só ela tem 84 páginas (!!!) da melhor informação para todos os sistemas.

São muito mais jogos, dicas e fotos todos os meses para você.

E matérias exclusivas da GAMEPRO, a nº1 americana.

Com todas essas vantagens, você é louco se quiser saber de outra revista!

Definitiva mesmo, só a SUPER GAMEPOWER.

**SUPER
GAMEPOWER**
SEMPRE LUTANDO

O novo personagem da Sega literalmente usa a cabeça para sair das roubadas. Essa versão de bolso não é tão boa a de Mega, mas garante momentos bem divertidos. A ação plataforma de **Headdy** oferece uma mudança de ritmo - o personagem principal usa a cabeça em vez de armas.

Headdy navega pelas 5 fases do jogo tentando destruir criaturas que o atacam. Cada cabeça de Headdy permite que ele faça coisas diferentes, como escalar e socar inimigos. Ele troca de cabeça dando cabeçadas e retorna logo para a cabeça original. Mas seu desempenho é quase tão bom com a cabeça original, o que tira um pouco a graça das trocas. Pequenos sprites tornam uma tarefa difícil ficar de olho em Headdy. Os gráficos têm a aparência brilhante dos desenhos animados. Os efeitos sonoros são ruins, mas não chegam a prejudicar o jogo.



DICA: cuidado com as cabeças na fase 2-1. Elas podem fazê-lo cair no sono, deixando-o indefeso e presa fácil para os seus inimigos

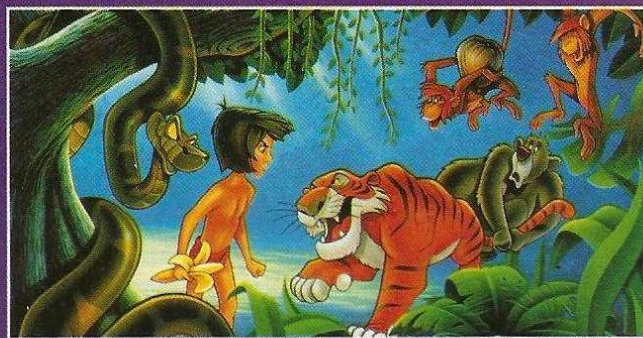


DICA: na fase 2, trate de destruir os atiradores inimigos mandando chumbo neles pela diagonal

DYNAMITE HEADDY		3.3				
Sega						
US\$ 39,99	Disponível	1 jogador				
4 Mega	Ação/aventura	Visão lateral				
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



DICA: para derrotar Walnut Chefe na fase 2, atire por baixo quando ele estiver no ar e esquive-se dos objetos que ele deixar cair



O Mowgli para Game Gear tem a mesma missão do **Mowgli** de 16 e 8 bits para Nintendo: encontrar pedras preciosas na selva repleta de perigos, passar por Shere Khan e chegar até o Man Village. Os personagens, a história e as músicas são baseados no desenho da Disney, o que é uma garantia.

BANANAS

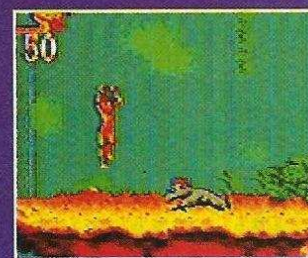
Semelhante à versão da Nintendo, o **Jungle Book** da Game Gear apostou em ações simples para saltos e corridas. Como no Nes, Mowgli usa estilingue, atira bananas e bumerangues e tem de lutar contra o relógio. Controles mais potentes tornam Mowgli manual o melhor dos atiradores de bananas. Som e gráficos estão acima da média, mas não são sensacionais. Enquanto Mowgli se movimenta, os cenários não são muito detalhados e alguns perigos (como os arbustos espinhentos) são difíceis de serem vistos. Os efeitos sonoros são semelhantes aos dos jogos anteriores, mas sem muitos ruídos típicos da selva.



DICA: Mowgli consegue correr ou subir em vinhedos horizontais para pegar pedras preciosas



DICA: salte rapidamente as pontes quebradas



DICA: comece a lançar projetéis logo que pular para a nova plataforma. Geralmente há animais famintos a sua espera

THE JUNGLE BOOK		3.5				
Virgin						
US\$ 34,99	1 jogador	Visão lateral				
Já disponível	Ação/aventura	Multiscrolling				
Gráfico						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



Por Marjorie Bros

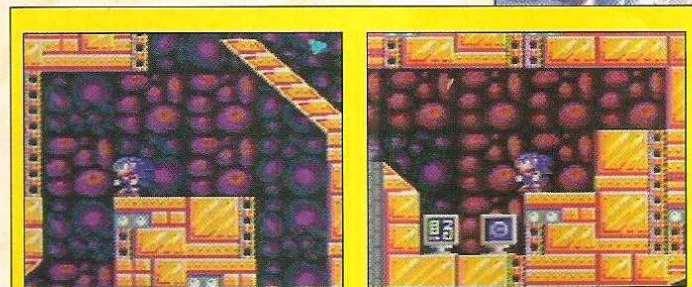
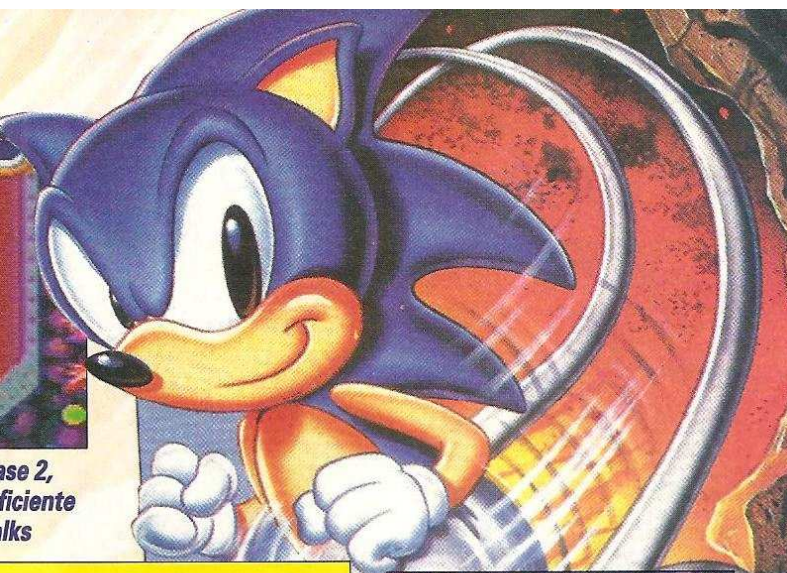
Querem mais **Sonic**? O fantástico pinball **Sonic** do último ano passa agora com sucesso para Game Gear. Não há nada de novo, mas a tradução é boa.

O MELHOR

É **Sonic**, é pinball e é quase igual ao Mega original. **Sonic** precisa derrotar a fortaleza Veg-O-Fortress do Robotnik em quatro fases de loucuras idênticas às do Mega: os Lagos Tóxicos, as Casas de Força Lava, a Máquina e a Revelação Final. Na um e dois, o Sonic avança agarrando as três esmeraldas e destruindo uma das ameaças mecânicas de Robotnik. Nas fases três e quatro, ele tem de pegar 5 esmeraldas e derrotar os amigos de Robotnik. Os bônus o fazem passar de fase. Os tabuleiros têm rampas saliências, criaturas e salas secretas. O ritmo é lento em comparação com outros carts de pinball. Você perde muito tempo se batendo pra lá e pra cá sem que nada aconteça. Os flippers do Spinball são



DICA: para derrotar o chefe da fase 2, fique no topo do nível tempo suficiente para ricochetear os dois Robotalks



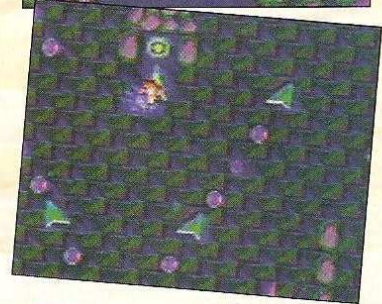
DICA: o Sonic acerta na mosca quando passa por essa parede com redes de força escondidas em seu interior

controlados pelos botões 1 e 2, numa combinação e pouco confortável.

VISUAL 10

O visual é chocante. Os tabuleiros e o cenário de fundo são parecidos

com os originais, embora, haja perda em tela pequena. O cart de 16 bits é tão ou mais divertido que os manuais. O **Sonic Spinball** não é tão bom quanto as aventuras de plataformas da Sonic, mas vale jogar.



DICA: para ativar a barreira entre o Sonic e água na fase 1, suba pelo meio passando por esse checkout

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL™



DICA: pegue carona na rajada de vento para subir e aproveite para pegar a primeira esmeralda da fase 1



DICA: as quedas da fase 2 são o caminho das esmeraldas finais. Uma está no canto superior esquerdo e outra no direito



DICA: para pegar as 3 primeiras esmeraldas, encontre esse poço. Ele irá jogá-lo para elas para você passar da fase 1

SONIC SPINBALL
SEGA

3.5

GAME GEAR
2 Mega - 4 Fases
1 jogador
Pinball

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

ESPORTE TOTAL

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

MEGA

PELÉ II

■ Accolade pisa na bola e fica devendo futebol à altura do Rei do gramado

Parecia que a Accolade havia criado vergonha e que, dessa vez, traria um jogo digno da genialidade do nosso rei. Triste ilusão. **Pelé 2** não traz grandes inovações em relação ao seu recente predecessor. Essa é uma versão da Copa, com todos os times que disputaram o mundial de 94. Como na versão anterior, é o próprio rei que apresenta cada equipe, com direito a comentários e à classificação no ranking oficial da Fifa. Há uma

opção para disputa de partida com apenas 5 jogadores. Fora o visual de telas de opções e



Segundo o rei Pelé, o Brasil é famoso por perder a concentração no tempo final

estatísticas, os gráficos não melhoraram. O mesmo pode-se dizer da jogabilidade, que continua fraca. O jeito é acender uma vela e torcer por uma versão que faça jus ao rei. Como diz o ditado, a esperança é a última que morre.



A velha tática dos nomes trocados. Será que Dunga tem parentesco com o meio campista argentino?



A visão diagonal lembra o já clássico Fifa Soccer

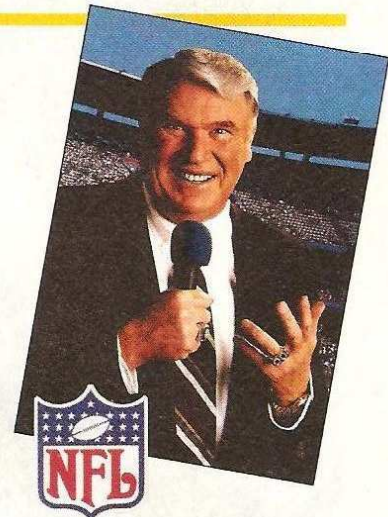
PELÉ II	28				
Accolade					
16 Mega	Fases: N/D	Bateria			
2 Jogadores	Futebol				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

3DO

JOHN MADDEN FOOTBALL

■ Todos os caprichos da bola oval ao alcance da sua telinha

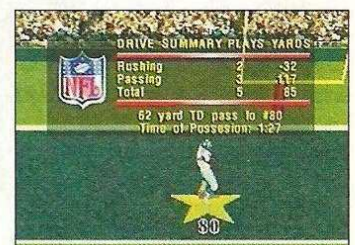
Ofutebol americano ainda é um mistério para o público brasileiro, mas já conta com uma pequena legião de fãs que não se intimidam diante da esquisitíssima bola oval. **John Madden Football** para 3DO vai deixar qualquer amante desse esporte de boca aberta. São 28 times originais da liga americana de 93 (NFL) e dois times de feras montados pelo comentarista John Madden. Aliás, é o próprio jornalista, em viva voz, quem tece os comentários durante a partida. O gramado e o estádio renderizados dão uma ótima qualidade gráfica. Você vai se deliciar com os mais de 100 vídeos com as melhores jogadas das últimas temporadas. No novo Replay Mode pode-se ver a jogada do ângulo que você desejar e ainda é



possível acionar o zoom. Depois de experimentar **John Madden Football**, você provavelmente vai entender os motivos que levam este esporte a ser o número um entre os americanos.



Hoje, em sua TV, um dos grandes clássicos da NFL



Após o "touchdown" um pouco de break para descontrair



O complicado do jogo é entender todas as jogadas

JOHN MADDEN	38				
Electronic Arts					
N/D	Fases: N/D	Bateria			
2 Jogadores	Futebol Americano				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

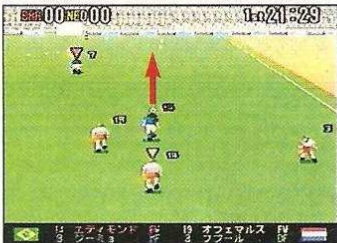
FORMATION SOCCER 94

Human prova ser possível vencer jogando bonito com nova versão

A Human marca mais um gol de placa e acaba de se tornar a nova tricampeã da história do futebol, como Itália e Alemanha. Mais uma continuação como essa e ela acaba empatando com o tetracampeão Brasil. Na terceira versão, **Super Formation Soccer** chega e resgata o futebol arte. Um show de bola de tirar o fôlego. Aguenta coração!

O JOGO CAMPEÃO

Uma das melhores modificações foi o aumento de velocidade, que dá muito mais emoção ao futiba. Aumentou também o tamanho do campo, numa



DICA: passes com o botão A sempre colocam os atacantes numa boa posição

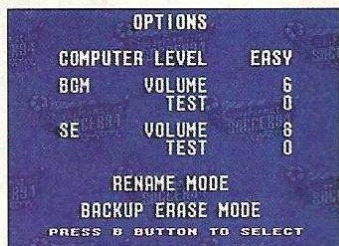
tentativa de deixá-lo numa proporção mais parecida com um campo real. Os botões de passe curto, toque e chute foram mantidos, mas aquela levantadinha que se fazia



Japão na copa? Só em videogame



As novas proporções do campo dão oportunidade de criar novas jogadas, como o passe longo com o botão X



Novidade para os pernas de pau. Três níveis de dificuldade

com o botão X foi excluída, dando lugar a longos chutes aéreos. Agora, o goleiro pode sair da pequena área e deve ser direcionado na altura da bola antes de fazer as defesas. O modo torneio respeita à risca a Copa dos States, aproveitando até as mesmas datas dos jogos. A curiosidade é que a Coréia foi substituída pelo Japão. Parece que assim os japoneses conseguiram um jeitinho de participar do



Escolha entre um dos quatro arcades originais

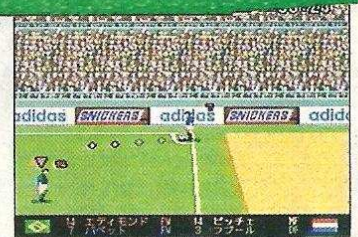
evento. O cart apresenta um número incrível de estatísticas, fazendo inveja à Rede Globo: número de faltas, tempo de posse de bola, os principais artilheiros, gols pro e contra,

pontos ganhos, saldo de gols etc. E tudo isso fica guardado na bateria do cart. Caso você queira editar seu torneio, pode definir número de pontos para cada vitória e empate e a inclusão da morte súbita. Na parte tática é possível definir um jogador específico para as cobranças de falta e escanteio. A formação do time pode ser alterada durante a partida, basta chutar a bola para lateral. Curiosidade: no caso de um



O Brasil tem Bebeto para escanteios e Branco para as faltas

DICA: com Cafu (13) no lugar de Ricardo Gomes (4) ganha-se em velocidade. Com 3 atacantes (3 Back), Edmundo (14) no lugar de Zinho (9), não esqueça de passar Dunga (8) para o meio campo



Como de costume, bata os escanteios com efeito. O gol olímpico ficou mais difícil

jogador sofrer uma falta mais dura, perde rendimento e características.

VERSÃO FINAL?

A Human fez o que parecia impossível e aumentou a jogabilidade. Mas alguns problemas persistem. Faltou capricho na disputa de pênaltis. Outro porém está nas substituições, que obedecem à regra antiga, só podem entrar 5 jogadores. Já pensou se Bebeto e Romário se machucam? Quem sabe surgem mudanças na versão 95?

FORMATION 94		4.5
Human		
8 Mega	Fases: N/D	Bateria
4 Jogadores	Futebol	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	





por Baby Betinho

A versão Mega de **Fatal Fury 2** está bem diferente do original para Neo Geo. Incorpora alguns elementos de **Fatal Fury Special**, além dos mestres serem controláveis. Isso melhora a jogabilidade, o controle e a complexidade, o que resulta em um jogo mais profundo. Enfim, é uma das melhores versões. Veja algumas características de **Fatal Fury 2**:

- 1 - *Dois planos de batalha*: Servem basicamente para escapar dos ataques inimigos, mas podem ser usados em sequências.
- 2 - *Back step*: coloque duas vezes para trás e faça um movimento de evasão. O personagem fica invencível e escapa de magias.
- 3 - *Golpe esquivante*:

- 4 - *Golpes fatais*: quando sua energia estiver piscando, use os golpes fatais. Eles tiram muita energia do oponente.
- 5 - *Velocidade*: três níveis.



Terry pressiona com Power Wave seguido de Burn Knuckle. Andy e Joe podem usar a mesma tática

SUPER GP DICA FATAL

JOGAR COM OS MESTRES

- 1 - No logo Takara, digite $\rightarrow\downarrow\downarrow + B$. Se ouvir a voz de Krauser a dica entrou (este procedimento não é necessário na versão americana).
- 2 - Agora você pode usar os mestres no modo VS e Survival. No modo Story, coloque o cursor na Mai e coloque uma vez para baixo e três para direita com o Start pressionado.

VÁRIAS CORES

- 1 - No logo Takara, digite $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow + Y$. Se ouvir Terry dizer "Geiser" a dica entrou. Agora coloque o cursor no personagem desejado e mexa no direcional segurando os botões Start e B.

CONTINUES

- Na tela de continue, segure cima, A e B e, sem soltá-los, C.



TERRY BOGARD

- Power Wave - $\downarrow\downarrow\rightarrow +$ soco
- Burn Knuckle - $\downarrow\downarrow\leftarrow +$ soco
- Crack Shoot - $\downarrow\downarrow\leftarrow +$ chute
- Rising Tuckle - (c) $\downarrow\uparrow +$ soco
- Power Geiser - $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow +$ soco forte



KIM KAPH WAN

- Hangetsu Zan - $\downarrow\downarrow\leftarrow +$ chute
- Hien Zan - (c) $\downarrow\uparrow +$ chute
- Hishô Kyaku - $\downarrow +$ chute no ar
- Hououkyaku - $\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow +$ chute forte



JUBEI YAMADA

- Nihon Zeoi - (c) $\leftarrow\rightarrow +$ chute
- S. Shuriken - (c) $\leftarrow\rightarrow +$ soco
- Izuna Otoshi - (c) $\downarrow\uparrow +$ chute
- Dynamite Izuna Otoshi - (c) $\downarrow\downarrow +$ soco forte



AXEL HAWK

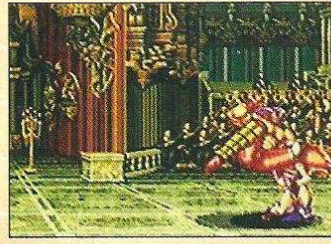
- Vacuum Cutter - $\downarrow\downarrow\rightarrow +$ soco
- Smash Bomber - (c) $\downarrow\rightarrow +$ soco
- BD S. Bomber - (c) $\downarrow\rightarrow +$ soco
- Gun Blow - $\rightarrow\downarrow\downarrow +$ soco
- Axel Rush - $\leftarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow +$ soco forte



O Giant Bomb de Big Bear pode atravessar magias altas como as de Mai, Andy e Jubei. Atravesse e acerte



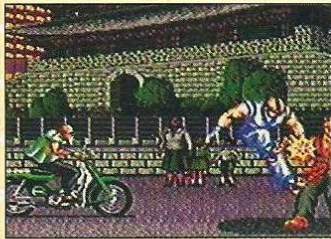
O sliding de Jubei e Joe pode ser usado para passar por baixo de magias e acertar o inimigo



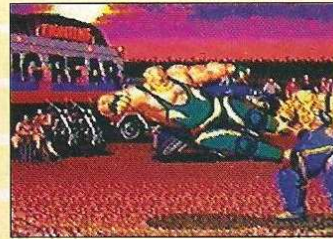
O movimento do Super Leg Tomahawk pode confundir



O Bakuretsuken pode ser eficientemente usado em seqüências



O Hishokyaku de Kim deve ser usado em ataques surpresa e quando você sentir que o inimigo vai soltar uma magia



Use a seqüência: voadora fraca, três socos fracos seguido de Giant Bomb ou Super Drop Kick

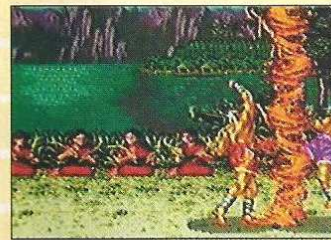


Use a seqüência voadora forte, soco forte agachado e magia ou Ryuembu



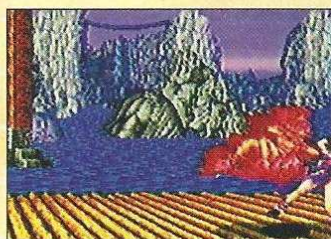
ANDY BOGARD

- Hishô Ken - ↓↘← + soco
- Shoryudan - ↓↘→ + soco
- Zan'eiken - ↘→ + soco
- Kûhadan - ↘↗ + chute
- Tchô Reppadan - (c) ↓↘→ + chute forte**



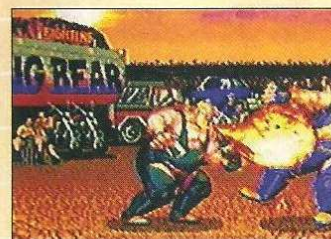
JOE HIGASHI

- Hurricane U. - ←↘↓↘→ + soco
- Tiger Kick - ↓↘→↗ + chute
- Thrash Kick - ↘↗ + chute
- Bakuretsuken - soco rápido
- Screw Upper - →↘↘↓↘ + soco forte**



MAI SHIRANUI

- Katchô Sen - ↓↘→ + soco
- Ryuembu - ↓↘← + soco
- Shinobi Bati - ←↘↓↘→ + chute
- Mussassabi - (c) ↓↑ + soco
- Tchô Shinobi Bati - →↘↘ + chute forte**



BIG BEAR

- Giant Bomb - (c) ↘→ + soco
- Super Drop Kick - (c) chute forte (+ de 8 seg.)
- Fire Breath - →↘↓↘↘ + soco forte**



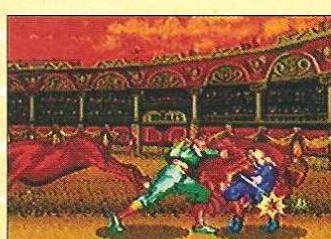
CHENG SHINZAN

- Kirai Hou - ↓↘→ + soco
- Daikobara Uchi - (c) ↓↑ + soco
- Hagan Geki - (c) ↔ + chute
- Bakurai Hou - (c) ↘↓↘ + soco forte**



BILLY KANE

- Tchûdan Uchi - (c) ↔ + soco
- Koma Otoshi - (c) ↘↗ + soco
- Hishô Kon - (c) ↓↑ + chute
- Sempu Kon - soco rápido
- Destroid Stud - ↓↘↘↘ + soco forte**



LAWRENCE BLOOD

- Bloody Spin - (c) ↔ + chute
- Bloody Saber - ←↘↓↘→ + soco
- Bloody Cutter - (c) ↓↑ + soco
- B. Upper - ↘↓↘→↗ + soco
- Dancing Slash - ←↘↓↘↘↘ + soco forte**



WOLFGANG KRAUSER

- Blitz Ball alto - ↓↘← + soco
- Blitz Ball baixo - ↓↘← + chute
- Leg Tomahawk - →↘↓↘ + chute
- Atemi Nage - ←↘↓↘→ + soco
- Kaiser Wave - ↔↘↓↘↘ + soco forte**



Por Baby Betinho

Como não se mexe em time que está ganhando, a Capcom solta este *Dark Stalkers* (*Vampire*) com toda a experiência adquirida nos *Street Fighters* da vida. *Dark Stalkers* é um jogo de luta completo com direito a hit combo bonus e três níveis de velocidade, que deve brilhar enquanto o *Street* digitalizado não vem. São 10 personagens-monstro conhecido como os Dark Stalkers. Cada monstro é baseado no folclore de certa região. O controle se baseia num direcional e 6 botões. Tem golpes normais e especiais e uma barra Special, semelhante ao Super Combo Gauge do *Super SF II X*. A barra Special se enche quando se usam os golpes. Quando completa, a palavra Special pisca e a barra começa a diminuir. Três mudanças ocorrem:

- 1-Seus golpes ficam mais poderosos (tiram mais energia);
- 2-Os golpes especiais ficam animais (mudam



DARK STALKERS

The Night Warriors



DICA: em *Dark Stalkers* é possível fazer combos com golpes normais. Usando a sequência golpe fraco, golpe médio e golpe forte com timing exato você obterá uma combo. Isso vale também para voadoras

gráfico, som e poder); 3-Os golpes fatais podem ser acionados. Caso realize um dos dois últimos itens, a barra esvazia instantaneamente. Outra novidade: o bloqueio aéreo. Pode-se realizar uma defesa no ar, mas não depois de acionar um golpe antes, no mesmo salto. Também não se pode bloquear um golpe terrestre com a defesa aérea. Colocando duas vezes na mesma direção obtém-se um dash. Dependendo do personagem, o dash varia: alguns ficam invencíveis, alguns somem ou vão de um canto para outro e há os que fazem o dash no ar. Há opção por várias línguas, até português. Um jogão splatter-cômico com qualidade Capcom.



DICA: caso use o golpe especial quando o Special estiver acionado, o ataque será mais poderoso. Para não desperdiçar a chance utilize-o encaixado numa sequência



Dependendo da configuração da placa, pode-se optar por partidas de 1, 3 ou 5 rounds

DARK STALKERS
ARCADE

4.8

CAPCOM

226 Mega - 10 Fases

2 Jogadores simultâneos

Luta

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



DICA: Demitri pode ficar invisível durante seu dash



Capricho total até nas imagens de demonstração da abertura do jogo



TÁTICA: use o dash e apareça na cara do oponente com o demons cradle



DICA: os golpes fortes de Victor soltam eletricidade caso o botão permaneça pressionado



O fatal de Anakaris, o Faraoh Magic, tem quatro etapas



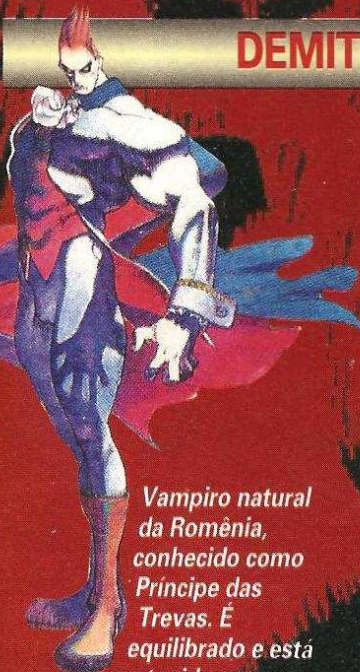
Anakaris transforma o inimigo em formas inofensivas



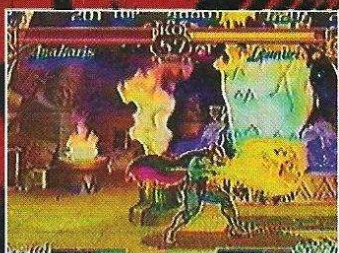
São dez personagens a sua disposição. Após derrotá-los, surgirá Huitzil, o robô, e Pyron, o alienígena. São os dois chefões

DEMITRI MAXIMOFF

MORRIGAN AENSLAND



Vampiro natural da Romênia, conhecido como Príncipe das Trevas. É equilibrado e está protegido por uma aura. Mistura-se às trevas com seu dash e fica invencível. Parece um ser-humano, mas se atacado mostra sua imagem real.
Chaos Flare - ↓↘→ + soco (no



chão ou no ar)
Demon Cradle - →↓↘ + soco
Bat Spin - ↓↙← + chute (no chão ou no ar)
Negative Stolen - 360° + soco médio ou forte (perto)



Natural da Escócia esta súcubo (demônio que entra nos sonhos) é a Rainha da Noite. É muito veloz e a batalha aérea é seu forte. Sempre anda com morcegos, que participam ativamente da luta. Seu dash faz voar e a altura depende do tempo que se pressiona o direcional.
Soul Fist - ↓↘→ + soco
↑↗→ + soco no ar
Shadow Blade - →↓↘ + soco
Shell Kick - ↓↙← + chute no ar
Vector Drain - →↘↓↙← + soco de perto



ARCADE

VICTOR VON GERDENHEIM



Natural da Alemanha, foi criado pelo Dr. Von Gerdenheim. Abusa da força física e seus golpes fortes resultam em descarga elétrica se o botão ficar pressionado.
 Gyro Crush - ↓↙↔ + soco
 Giga Burn - ↓↙← + chute
 Giga Hammer - (c) ↔ + soco
 Giga Buster - (c) ↔ + chute
 Hi Giga Buster - ↙↗ + chute
 Gravitron Knuckle - agarre e ↓↑ + soco médio ou forte
 Mega Shock - ↓↘↗ + chute médio ou forte (perto)
 Mega Spike - 360° + três botões de soco (perto)



BISHAMON



Samurai possuído por uma armadura e uma espada com espíritos. Seus cortes de katana possuem grande alcance. Nascido no Japão.
 Quick Slash - (c) ↔ + soco ou chute
 Seal of Death - ↑↗ + soco no salto vertical
 Demon Fire Slash - →↓↘ + soco (só em Reversal - quando você estiver se levantando)
 Slash Out - →↘↓↙↘ + soco de perto
 Snap Sword - ←↙↘↘ + soco. Se a espada cravar o oponente: Flip Sword - ↓↙← + soco



JON TALBAIN

Este lobisomen inglês tem grande velocidade e uma movimentação selvagem. Possui golpes tipo torpedo e um "facão" para as voadoras. Seu dash é bem veloz e tem um arremesso aéreo.
 Beast Rush horizontal - ↓↘↗ + soco anti-aéreo - →↓↘ + soco aéreo - →↘↓ + soco
 Climb Laser - ↓↑ + chute
 Wild Circular - →↘↓↙← + chute médio ou forte (perto)



SASQUATCH

É o monstro conhecido como Pé Grande. Sua movimentação é lenta e possui muitos arremessos. Um deles consiste em engolir o oponente. Natural do Canadá.
 Big Snow - ←↙↓↘↗ + soco
 Big Typhoon - →↓↘ + chute
 Big Towers - ↓↓ + três botões de soco
 Big Shake - →↘↓ + soco médio ou forte (perto)
 Big Brunch - ↓↙← + chute médio ou forte (perto)
 Big Swing - 360° + chute médio ou forte (perto)



FELICIA



Felicia possui golpes de gatinha. Patadas, arranhões e golpes com o rabo. Ainda tem muitos movimentos tipo bolinha, como Blanka. Seu golpe fatal consiste numa combinação depois de uma bolinha. Possui arremesso aéreo. Natural dos



EUA.
 Rolling Scratch - $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow$ + soco (+ soco repetido)
 Rolling Buckler - $\leftarrow\downarrow\downarrow$ + soco (+ soco repetido)
 Delta Kick - $\leftarrow\downarrow\downarrow$ + chute
 Sand Splash - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + chute
 Hell Cat - $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$ + chute médio ou forte (perto)

RIKUO



Dono de um reino aquático no Rio Amazonas. Seus raios não tem muito poder mas imobilizam o oponente. Nacionalidade? Brazuca total.
 Screw Jet - $\leftarrow\rightarrow$ + soco
 Poison Breath - $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow$ + chute
 Sonic Wave - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + soco

Trick Fish - chute durante o back dash
 Crystal Lancer - $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$ + soco médio ou forte (perto)
 Sky Neptune - $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$ + chute médio ou forte (perto)



LORD RAPTOR



Zumbi de um maniaco-assassino. Possui armas pelo corpo todo. Seus golpes são incríveis e pode usar seu dash durante o salto. Possui um arremesso aéreo. Natural da Austrália. Qualquer semelhança com Eddie (do Iron Maiden) é mera coincidência.



Death Hurricane - $\downarrow\downarrow\leftarrow$ + chute
 Hell's Gate - $\leftarrow\downarrow\downarrow\downarrow\rightarrow$ + chute (a aparição corresponde a posição do botão)
 Skull Javelin - $\downarrow\uparrow$ + chute após derrubar o oponente com golpe especial ou parafuso
 Skull Punish - $\downarrow\downarrow\rightarrow\uparrow$ + soco médio ou forte (perto)

ANAKARIS

Este faraó voltou de um sono de 5.000 anos e quer reconstruir seu reino. O faraó possui movimentos bastante esquisitos, mas são todos eficientes. Pode saltar duas vezes.

Royal Judgement Day - $\rightarrow\downarrow\downarrow$ + soco durante o salto
 Coffin Dance - três botões de soco ou chute
 Cobra Blow - $\rightarrow\leftarrow\rightarrow$ + soco
 Mummy Drop - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + soco
 Echo Back
 Reter a magia do inimigo - $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$ + soco
 Devolver - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + chute



EXCLUSIVO



Por Baby Betinho

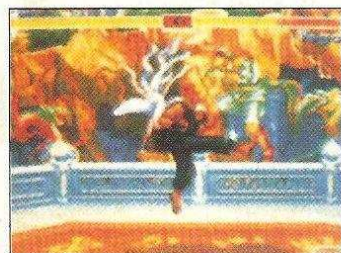
Na **SuperGP** você viu primeiro **Super Street Fighter II X**. Viu antes imagens então inéditas de Gouki (Akuma). Soube como fazer surgir o misterioso lutador. E agora vai aprender a CONTROLAR o 17º lutador de **SSF II X**.

- 1 - Ao escolher o lutador deixe o cursor por um segundo (pode exceder um pouco mas não pode ser menos) sobre Ryu.
- 2 - Mova até T. Hawk e deixe mais um segundo.
- 3 - Um segundo em Guile.
- 4 - Um em Cammy.
- 5 - Pare mais um segundo em Ryu e defina o personagem com Start e, em menos de 0.5 segundo, aperte os 3 botões de soco.
- 6 - Pronto! Eis Gouki!

Gouki é eficiente mas não tem barra de Super Combo. Você pode usá-lo com os 2 jogadores além de, no modo 1 jogador, ter um final exclusivo para ele.



Se fizer a dica corretamente Ryu será substituído por Gouki. Gouki VS Gouki também pode



TÁTICA: faça o oponente voar com o Tatsumaki médio e encaixe um Shouryuken



Ashura Semku - faça $\rightarrow\downarrow\downarrow$ ou $\leftarrow\downarrow\downarrow$ + 3 socos ou 3 chutes. O comando determina a direção e o botão a distância



Gou Hadouken - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + soco. É rápido e com congelamento curto. Muito mais eficiente que a de Ryu



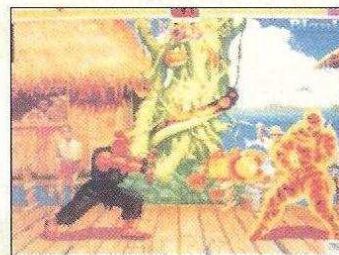
Zanku Hadouken - $\downarrow\downarrow\rightarrow$ + soco no ar. Somente Gouki possui o privilégio de ter a magia aérea



Gou Shouryuken - $\rightarrow\downarrow\downarrow$ + soco. Pode acertar até três vezes, como o Tiger Uppercut. Possui invencibilidade total durante a subida como nos velhos tempos de Ryu e Ken



Aerial Tatsumaki Zankukyaku - $\downarrow\downarrow\leftarrow$ + chute no ar. Bastante eficiente também



Hell Hadouken - $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow$ + soco. Acerta 1, 2 ou 3 vezes se usados, respectivamente, os socos fraco, médio ou forte. Possui alto poder de destruição mas a execução do golpe é bastante lenta. Use preferencialmente o Hadouken normal. Esse Hell Hadouken inclua-o em sequências



Tatumaki Zankukyaku - $\downarrow\downarrow\leftarrow$ + chute. É invencível durante a subida e já pode acertar o oponente nesses momentos



SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.

A "EuSou" traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.



A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE**, **SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entretenimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.



Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

SUPER GP DICAS

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

SNES

LAWNMOWER MAN

MODO NIGEL WAYNE



Para acessar o Modo Nigel Wayne, pressione Start para pausar o jogo. Depois disso, aperte B, R, A, Select, Y, A, B, Y, A, B,



Start, Start, A, L, L e Start. O Modo Nigeal Wayne irá aparecer, o que não representa muito em jogabilidade.

G.GEAR

ROAD RASH

PASSWORDS



Utilize estas passwords para começar a fase 5 muito cheio da grana e com a moto dos seus sonhos:

Diablo 1000: 00000 ODQTO
15AUS 574AE
Panda 750: 00000 OE6KO
159GF 568E6
Ferruci 850: 00000 OE6K1

15CRU 559B2
Shuriken 750:00000 OE8G1
O4ET7 547MH
Kamikaze 750:00000 OE6KO
15I7E 538D5
Banzai 750: 00000 OE2N1
O5I3S 5A8MU
Panda 600: 00000 ODVJ1
O5JH5 510EE
Shuriken 400:00000 OE6K1
O4M4N 509LS

MEGA

MEGA TURRICAN

LEVEL SKIP



Para saltar uma fase, dê Start para pausar o jogo. Feito isto, pressione: → ← ↓ → no direcional e aperte o botão B. Despausa o jogo e conheça a próxima fase.

ENERGIA ILIMITADA

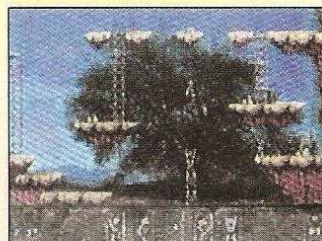


Para ganhar energia ilimitada, pressione Start para pausar a partida e use a sequência: A, A, A, B, B, B, A, A, A. Despausa o jogo e desfrute de energia infinita.

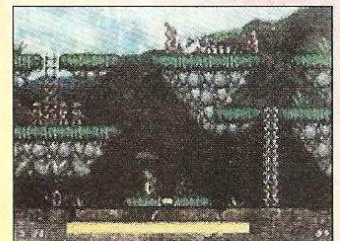
JAGUAR

EVOLUTION DINO RUDES

INFINITE DINO DUDES



Quando você estiver na tela de Passwords, pressione AC para limpá-la e entre com ONCE DEAD como nova password. Pressione OK e espere pelo som de confirmação. Repita a operação e deixe



limpo o espaço da password. Depois disso, use AC novamente. Entre com TWICE BORN como password e pressione OK. Resultado: você vai conseguir Dino Dudes infinitos.

MEGA

SUPER BLACK BASS

PASSWORDS

Clear Lake:
HJR222P5Z5H1F
9PBRL33171319
Lake Murphy:

HNR222P5Z5P1F
9PJDL531V3L3R
Bluestone:
H5P5Z5R222B3L
9JN7H731FT11J

MASTER**DISNEY'S ALADDIN****PASSWORDS**

- Fase 1: AJGJ
- Fase 2: LAEA
- Fase 3: ASNF
- Fase 4: NEVA
- Fase 5: AALG
- Fase 6: BLTO
- Fase 7: VIAN

MEGA**OUT RUNNERS****VR NA MOLEZA**

Para jogar com Virtua Formula sem ter que terminar o jogo aperte a seguinte sequência dentro da tela-título: ←→←→ B, C A.

**SNES****BATTLE CAR'S****CARRO CHEFE**

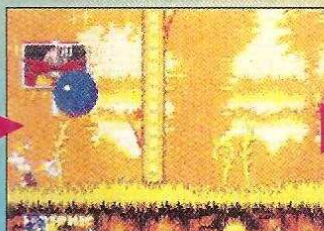
Para conseguir o carro do Chefão, pressione L, R e ↑ quando estiver na tela título. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá um som estranho. Comece uma partida normal. Quando você chegar ao Chefe, estará dirigindo o seu próprio carrão.

MEGA**SONIC THE HEDGEHOG 3****ITENS ESCONDIDOS DO ACT 1**

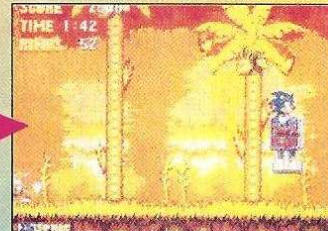
A primeira coisa a fazer é detonar os mestres de cada zona



Derrotando o boss, uma placa vai cair do céu. Até aqui tudo normal



Use o seu salto para levar a placa até o lugar correspondente



Cravando a placa no lugar apropriado, aparece um item box escondido



Essa dica é possível de ser aplicada nos act 1 de cada zona. Mate o mestre do act e carregue a placa usando seu salto. Colocando a placa nos locais correspondentes às fotos ao lado você leva itens que estão escondidos. Há zonas que escondem até dois itens box. Neles se encontram os três tipos de barrier: aqua, flame e thunder.

SUPER GP DICAS

MEGA

SHADOWRUN

MENU DEBUG SECRETO

Na tela título, espere pela frase "Press Start" e, no controle 1, use o código: A, B, B, A, C, A, B. Inicie o jogo e dê Start para ir à sub-tela de estatística. Lá, aperte A e acesse o pocket secretary. Mova o cursor para baixo, do Save/Load Game Option para o Invisible Option.



MEGA

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

VITÓRIA FÁCIL

Ganhar ficou moleza! Faça um ponto (ou mais) contra o CPU e fique parado no corner (canto) deixando o tempo se esgotar.

SNES

BATTLE BLAZE

CRÉDITOS ILIMITADOS

Na tela título, mantenha pressionado o Select e aperte o Start. Na tela de opções, segure o botão L. Enquanto estiver segurando-o, direcione para cima e X simultaneamente, ← e Y (ao mesmo tempo), ↓ e B (simultaneamente), ↓ e A



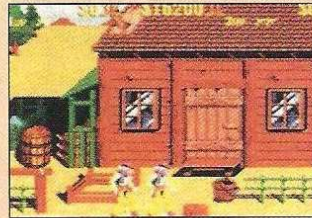
(simultaneamente). Uma nova opção, a de créditos, irá aparecer!

SNES

SUNSET RIDERS

O MESMO PERSONAGEM

Comece uma partida no modo one-player. Jogue até dançar. Quando a tela de continue aparecer, dê Start no controle 2. Escolha o mesmo personagem do jogador 1. Aperte Start a qualquer hora no controle



1 e pronto.

MEGA

PIRATES OF DARKWATER

PASSWORDS



1ª Fase
IITBDIA
2ª Fase
NCOORIE

3ª Fase
ALEXISK
4ª Fase
SCOOBYD
5ª Fase
STOYODA
6ª Fase
ZEROTKS
7ª Fase
ALARTUS
8ª Fase
RADARAL

SNES

PAC- ATTACK

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Quando aparecer a pergunta "retry" ou "end game", no modo puzzle, simplesmente aperte o botão L e você pulará o estágio.

SNES

YUYU HAKUSHO

PASSWORD FINAL

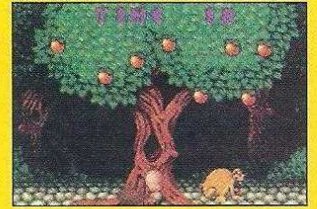
Use este password para começar no último estágio e com acesso a todos os personagens no modo versus:

BABYBABY

MEGA

CHUCK ROCK II

SALTAR AS FASES



Em qualquer fase, pegue o controle 1 e pressione Start para pausar o jogo. Agora, pressione estes botões em ordem: B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Se você fizer certo, o game vai despausar automaticamente. Para saltar fases, pause novamente. Mantenha apertado o A e direcione para a direita. Você vai pular para outra fase!

MEGA

DUNE II

PASSWORDS



Moleza maior vai ser muito difícil: aí estão todos os passwords para você começar em qualquer estágio do jogo, com os atreides:

**DIPLOMATIC
SPICEDANCE
ETERNALSUN
DEFTHUNTER
FAIRMENTAT
ASHLIKENNY
SONICBLAST
DUNERUNNER**

SNES

ROCKO'S MODERN LIFE

PASSWORDS DE FASE



Para ajudá-lo neste jogo, aí estão as passwords a serem usadas na opção "Enter Password" do menu principal:

Fase 2:

COMICS

Fase 3:

MELBA

Fase 4:

HIPPO

MEGA

ROBOCOP VS. TERMINATOR

CODIGO DE VIOLENCIA

Para ter mais força, novos inimigos e diferentes mortes neste jogo, entre com este código.

Pressione Start para pausar a partida e use a sequência:

C,B,A,B,B,A,B,B,C,B,B,C,C,
B,B,C,B,C,A,C,C,A,A,A,B,B,
B,A,C,A.

O ruído é a confirmação de que o truque funcionou.

54 VIDAS

Pressione Start durante o jogo para pausar a partida.

Agora, use este código:

C,C,A,A,B,B,C,C,A,A,B,B.

Você ouvirá uma explosão e será levado a uma fase

escondida onde você ganha 54 vidas do programador do jogo.

SELEÇÃO DE ARMAS

Durante a partida, pressione Start e pause o jogo. Em seguida digite o seguinte código:

B,A,C,C,C,A,B,B,A,C,C,C,A,B.

Você ouvirá uma rajada de metralhadora de confirmação. Depois,

pressione Start para despausar o jogo. Agora,

mantenha pressionados ↓, A, B e C, simultaneamente.

Preste atenção ao ícone de armas no topo da tela, que pisca e muda as armas.

Selecione a que preferir.

Agora é só usar e abusar!

MODO TURBOCOP

Durante o jogo, pressione Start para pausar e detone com:

A,B,C,C,B,A,C,B,A,C,B,A,A,

A,C,A,C,B,C,A,C,A,C,A,B,C,

B. Seus movimentos

ficarão mais rápidos.



ADESIVOS PROMOCIONAIS

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio cromo, com perfeito resultado de reprodução em vinil branco, vinil transparente (PVC), poliéster ou outros produtos auto-adesivos de nossa linha.

Aplicação externa frontal ou interna reversa, conforme a necessidade.

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA SILK-SCREEN

Impressão realizada por sistema automático proporcionando rapidez e perfeita homogeneidade de cores.

SERVIÇO COM 15 ANOS DE TRADIÇÃO E BOA QUALIDADE NO MERCADO DE ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

MACK-COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.

R. Francisco Marengo, 339

CEP 03313-000 - São Paulo - SP

TEL: (011) 941-4499

FAX: (011) 941-4470



SUPER GP DICAS

SNES

SUPER FORMATION SOCCER 94

TIMES SECRETOS



Na tela-título, digite Y A X A Y X A. Caso você ouça um barulho significa que a dica entrou. Atraves desse truque você ganha mais 6 times: Inglaterra, Dinamarca, País de Gales, França, Uruguai e Coréia do Sul. Depois de inserir a dica ainda é possível empregar a senha B Y X A para escolher o time Masters, reunindo os melhores jogadores do mundo; e o time da própria Human, o supra-sumo do cart.

Nota: o goleiro número 22 tem 20 de corrida. Ele consegue inclusive dar uma de atacante sem dar vexame!

G.BOY

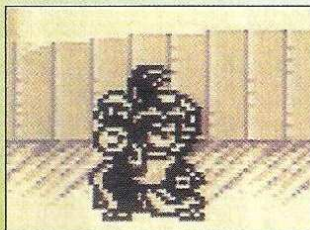
SAMURAI SHODOWN

PERSONAGENS EXTRAS

Durante o demo, quando Haohmaru aparece em close, pressione Select três vezes. Agora você tem direito a escolher mais três personagens.



GOLPES DOS PERSONAGENS EXTRAS



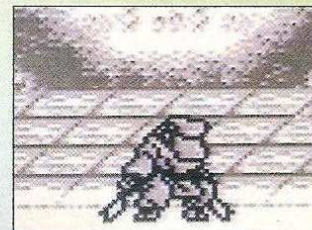
AMAKUSA

Warp - ↓↘→ + A ou B
Dark Thunder - (c) ←→ + AB
Death Slice - ↓↙← + espada
Death Tuckle - B durante o salto duplo



HIKYAKU

Sonic Run - (c) ←→→ + A
Throw Bomb - ↓↘→ + espada
Arremesso - → + B, de perto



KUROKO

Hata Hurricane - ←↙↓↘→ + espada
Urakatasama - ←→↓↘↙← + A
Arremesso - → + B, de perto

SEGA CD

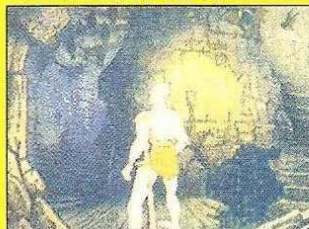
DRAGONS LAIR

VIDAS INFINITAS



Durante o jogo faça: mantenha pressionados A, B e C e, sem soltá-los, digite ↑↓←→←↓↑. Pronto! Suas vidas serão eternas.

REPLAY



Durante o jogo digite →↔←↙↓↑↑ e veja os replays.

MODO PIPOCA



Durante o jogo digite ↑↑↓↓←↔→ e assista ao jogo sem interrupções.

JAGUAR

CRESCENT GALAXY

SUPERDICAS

Essas são verdadeiramente para arrepiar o superconsole da Atari. No controle 1, digite o código: 1, 1, 9, 3 e comece o jogo.

No controle 2 aperte:
A - para aumentar a velocidade do cenário;
B - para diminuir a velocidade do cenário;
C - para conseguir special

weapon;
4 - para se tornar invencível;
Option - para começar em outra fase.

SNES

WILD TRAX

BRINCANDO COM O RETIRE

Para se divertir um pouquinho e relaxar da correria desenfreada em três dimensões, na tela de retire, pressione:
- X ou Y para a animação ficar mais rápida.
- L ou R para a animação ficar mais lento.
Select para o carro andar em marcha a ré.



- L ou R para a animação ficar mais lento.
Select para o carro andar em marcha a ré.

SÃO CAETANO DO SUL

Splash

Video

LOCAÇÃO E VENDA

- MASTER SYSTEM
- SEGA CD
- NINTENDO • MEGA DRIVE
- SUPERNINTENDO

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

ARCADE

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

FAÇA APARECER GOUKI - SEGUNDO MÉTODO

Ao vencer o Sagat mantenha pressionados os três botões de soco até Gouki aparecer e detonar o chefe. Bem mais fácil que o outro método mostrado na SuperGP 04.



SNES

SUPER STREET FIGHTER II

VEJA OS PERFS SEGUIDAMENTE



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

SNES

FIGHTER'S HISTORY

LUTE COM OS MESTRES

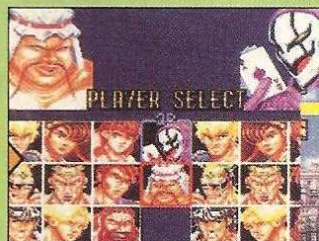
Na tela-título pressione no controle 1: →↑↑ L e R. Agora escolha os dois mestres do jogo, Karnov e Clown.

GOLPES DE KARNOV

Fire Ball - ↓↘→ + soco
Fire Breath - →→ + soco (alto) ou →→ + chute (baixo)
Super 100 Kick - (c) ←→ + chute
Baloon Attack - →↘↓←↖ + soco, no ar

GOLPES DE CLOWN

Spin Drop - (c) ↙↑ + chute
Spin Attack - (c) ↙→ + chute
Head Stomp - (c) ↙↗ + soco
Pick a Card - (c) ←→ + soco



Serviço mais que completo!!



PROGAMES
MOÓCA

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

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

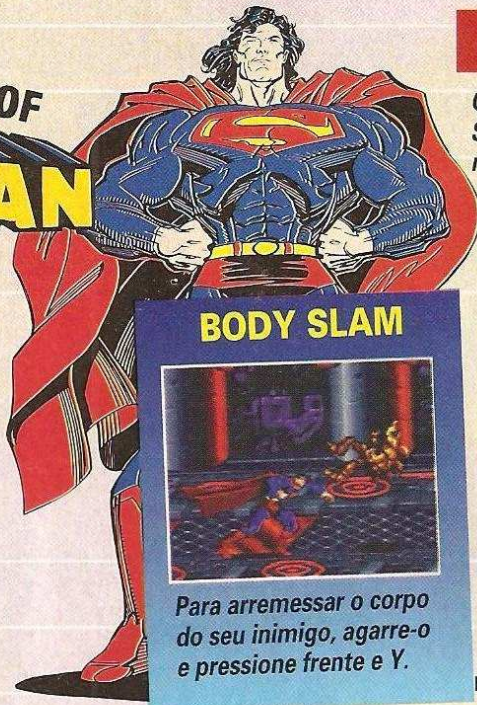
Rua Juventus, 831 -
São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

SNES

THE DEATH AND RETURN OF

SUPERMAN

DETONADO!



SUPERMAN

O melhor de todos os tempos. O Superman protege Metropolis e o mundo contra as forças do mal.

O HOMEM DE AÇO

O Homem de aço, John Henry Irons, um ex-projetista de armas especiais da Westin Technologies. O Homem de Aço dedicou sua vida para cumprir a missão de justiça do Superman.



BODY SLAM



Para arremessar o corpo do seu inimigo, agarre-o e pressione frente e Y.

OVER-THE-SHOULDER TOSS



Agarre o oponente e aperte trás e Y para executar um lançamento por cima do ombro.

BODY SLAM



O Body Slam é decisivo e eficaz. Agarre seu oponente, pressione frente e o botão Y.

OVERHEAD BODY SLAM



Para atirar o corpo por cima da cabeça, agarre o inimigo, pressione trás e, em seguida, o botão Y.

OVERHEAD BODY SLAM



Para dar esse golpe, agarre o inimigo e aperte trás e o botão Y.

CYBORG

Ele é metade homem, metade máquina. Sua parte orgânica é semelhante à do Superman, mas as partes metálicas parecem vir de Krypton. Seria ele uma reconstrução do Superman?

PILE DRIVER SLAM



Para executar esse golpe, pressione frente e o botão Y.

SUPERBOY

Gerado durante experiências genéticas do Projeto Cadmus, o Superboy afirma ser o clone adolescente do Superman.

ROLLING THROW



Para dar o Rolling Throw, agarre o inimigo e depois pressione trás e o botão Y.

OVERHEAD BODY SLAM



Para acabar com os vilões, agarre seu oponente, pressione frente e o botão Y.

OVERHEAD SLAM



Para jogar os inimigos no chão, agarre-os e aperte trás e o botão Y.

THE ERADICATOR

Regenerado dentro de Fortaleza da Solidão, o Eradicator é o Superman recriado... Ou é ele mesmo?

BACK BREAKER



O super-herói tem de fraturar a espinha dos homens do mal. Para isso, agarre o inimigo e aperte frente e o botão Y.

Fase 1

Clawster

O CHEFE



Clawster é o chefe mais fácil de derrotar. Não é muito rápido, mas tem socos violentos. Você pode dar um murro ou jogá-lo com certa imunidade, mas o Diving Punch do Superman é a melhor forma de destruí-lo, isto o protege quando você está no ar.

Fase 2

Doomsday

O CHEFE

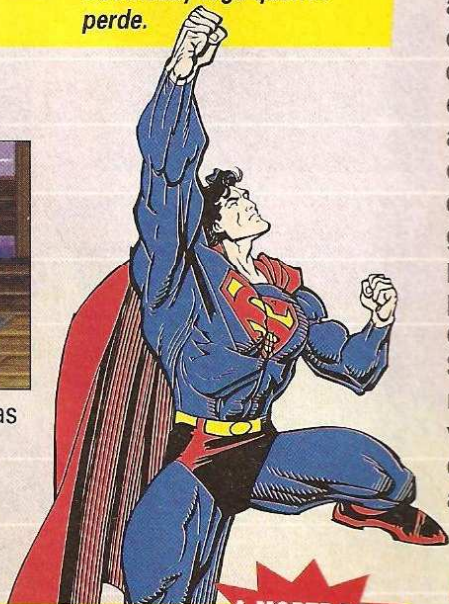


No 1º encontro com Doomsday, use o Diving Punch do Superman. Se ele se der bem, use o seu Ground Thump - ele lhe dará tempo para se refazer. Evite ir aos poucos com ele, você será derrotado. Ao contrário do Clawster, Doomsday foge quando perde.

Heavy Metal



Você enfrentará essas bolas demolidoras caindo no começo do nível 2. Para evitá-las, observe suas sombras no chão.



A MORTE DE SUPERMAN

Doomsday Comety



Use a mesma tática do seu último confronto com Doomsday para conseguir uma vitória rápida - Diving Punches e Ground



Thumps. Mas cuidado! Doomsday tem outra surpresa: um direto no queixo e os dois estão fora. O Superman morreu. Mas Doomsday está aqui.

Fase 3

Sentinel

O CHEFE



O arsenal flutuante não oferece muito perigo, mas as quatro esferas ao seu redor sim. Faça aquele monte de lata virar sucata com o Diving Punch do Cyborg. Se o Sentinel levar vantagem, use uma Granada do Cyborg ou habilidades especiais e depois continue o ataque.

Power-Ups



No início da fase 3, Cyborg enfrenta um combate aéreo contra larvas voadoras, que atacam em grupos de quatro, seguindo o mesmo caminho. Fique no canto esquerdo da tela para aumentar suas chances de destruí-las. Se você conseguir destruir todas, ganhará uma barra de vida powered-up. Existem dois power-ups neste jogo: o escudo protetor do Superman azul, que restabelece a sua barra da vida, e o vermelho/amarelo que restabelece os seus ataques especiais.

Power-Ups ocultos



Depois de limpar uma área de inimigos, procure por power-ups ocultos. Não se esqueça de verificar o céu.

Doomsday cai fora



Após derrotar Sentinel, Cyborg encontra Doomsday, que após este ter destruído o Superman. Entre no mundo de Doomsday jogando seu corpo no espaço. Poderia o Cyborg ser o Superman?

Lance mão de um ataque aéreo



Você vai enfrentar inimigos aéreos e terrestres durante o jogo. Elimine primeiro os inimigos aéreos e só depois se ocupe dos terrestres.



Fase 4

O Homem de Aço

O CHEFE



Não existe forma mais rápida e fácil de derrotar o Homem de Aço Chefe. Use uma combinação de todos os ataques e mantenha-se em movimento. Se você ficar parado por muito tempo, o martelo do Homem de Aço vai feri-lo.

Pegue o Power-up



Voe até o topo do edifício de tijolo no início da fase 4 para coletar o power-up escondido lá.

Fase 5

Cyborg

O CHEFE



É bastante simples derrotar o Cyborg Chefe. Use o Diving Kick do Eradicador para cansar o vilão e quando a barra de vida do Cyborg estiver baixa, siga este movimento para cima com seu Ataque Especial.

THE DEATH AND RETURN OF

SUPERMAN

DETONADO

Inimigos Aéreos



Os inimigos aéreos só conseguem atirar para baixo. Use essa tática quando enfrentar vários voadores. Elimine primeiro os inimigos em alturas mais elevadas, depois vá descendo. Espere alguns segundos depois de derrubar um desses voadores para ver se não virá outro substituí-lo.

Controle de Tráfego



A forma mais fácil para se remover os passageiros de seus veículos é usar a sua habilidade especial. Derrube o piloto para provocar a queda do que o veículo. Depois disso, você pode dar uma tremenda surra neles ou até mesmo arremessar o veículo batido em cima dos passageiros. Só tome o cuidado de não ficar por perto!!

Mais larvas



As larvas voadoras atacam de novo na fase 5. Como na fase 3, destruir quatro larvas dá direito a uma barra de vida. Esses atacam com mais rapidez. Atenção ao recolher seus power-ups, elas atacam neste ponto.

Bombas

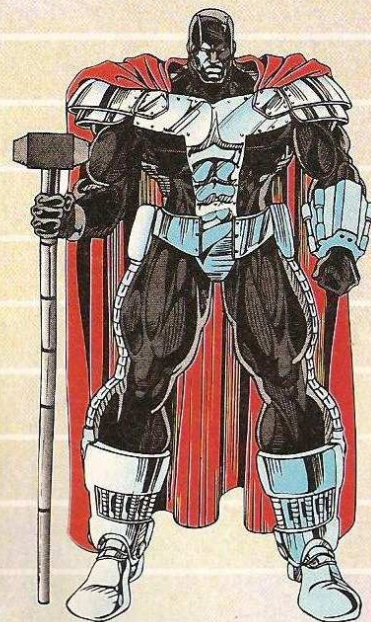


Quando bombas começarem a cair, mova-se para a direção em que onde elas vão. Em geral, o padrão é duas à direita e duas à esquerda, repetidamente. Movimente-se para que não explodam seus miolos.

Atenção às Minas



Durante todo o jogo há o perigo de se encontrar um terreno minado que pode causar danos. As minas parecem semi-círculos saindo do solo. Elimine a mina e o inimigo, atraindo-o para o terreno minado ou atirando algo nela.



Fase 6

Ainda Cyborg

O CHEFE



Alguns cyborgs não aprendem nunca. Derrotar o Cyborg Chefe na 2ª etapa envolve uma combinação direta do Diving Punch do Superboy, seguido pelo Ataque Especial quando a barra de vida do Cyborg estiver baixa.

Fase 7

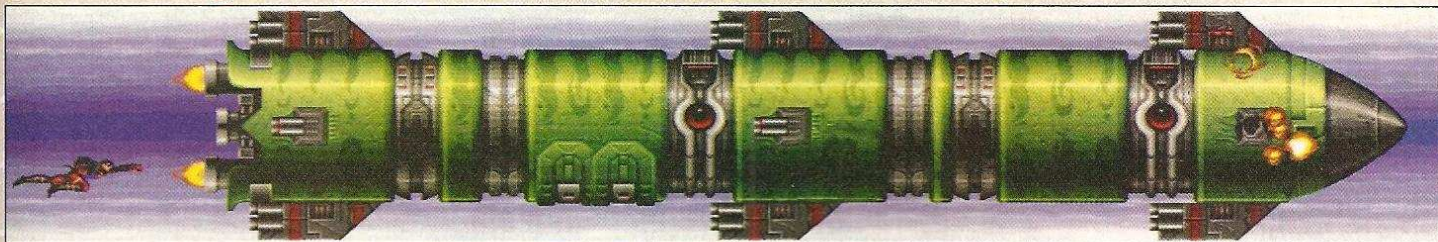
Ataque de larvas



Algumas dessas larvas voadoras atacam quando você tenta retirar o míssil. Por cada par destruído, você recebe um bônus na Barra de Vida.

Fase 8

Mísseis Inimigos



Ataque estes pontos para destruir o míssil.



Fase 9



O CHEFE

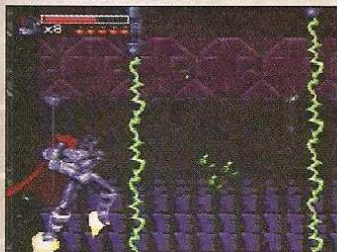
Dê a este chefe um troco destruindo primeiro a arma em cima da sua cabeça e, em seguida, a que está embaixo. Interrompa o feixe de energia que sai dos olhos dele para destruí-lo de uma vez por todas.

Portões Elétricos



Espere até que os portões de alta potência sejam desativados. Depois passe por um de cada vez. Se tentar passar por mais de um portão de uma só vez, vai acabar virando churrasquinho.

Evite Problemas

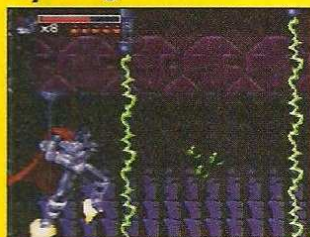


Destrua as três esferas cortadas em triângulo o mais rápido possível quando elas começarem a ameaçar. Elas costumam distraí-lo ou atirar em você, freqüentemente derrubando-o de forma perigosa.

Fase 10

O RETORNO DE SUPERMAN

Cyborg enfrenta a Justiça



Cyborg enfrenta o Superboy e o Homem de Aço. Ele tenta destruir os dois com um flash de energia.



O flash faz com que o Homem de Aço se choque com o Superboy e a energia causa uma metamorfose neles e...



... o Superman renasce.

Cyborg

O CHEFE



Para o confronto final, o Cyborg traz uma nova arma.. a Granada do Cyborg. Não dê chance a ele de utilizá-la se quiser sobreviver ao confronto. Este movimento é todo o necessário para derrotá-lo, mas, se você tiver alguns Ground Thumpers, use-os. Quando ele acabar, acabou. Ou não? Cyborg parece estar acabado, mas levanta mais uma vez. Acerte um poderoso soco uppercut nele para destruí-lo e salvar Metrópolis e o mundo.

MEGA

DUNE • II

DETONADO

Os orfãos de **Sim City** há muito esperam um bom jogo que reúna estratégia e raciocínio. Bem, essa espera pode ter chegado ao fim. **Dune - The Battle of Arrakis** reúne esses dois ingredientes na dose ideal. O objetivo é conquistar o planeta Dune. Para isso,

você pode aliar-se a três exércitos, dos Atreides, dos Ordos ou dos Harkonnens. Independente da sua escolha, as missões são bem parecidas. Nós aqui da **Super GP** optamos pelo lado do bem, os Atreides. Todos a postos, a batalha já começou...

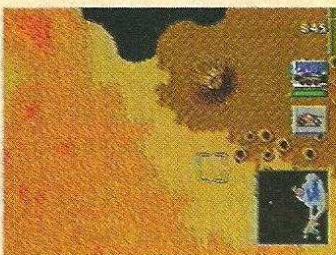
O PLANETA DUNA

A superfície de Duna é formada por desertos sem fim. Não há vegetação e nenhuma fonte nativa de água. As poucas partes rochosas são a única possibilidade de construção de prédios no planeta. Duas espécies representam a vida nativa de Duna. Os Fremens e os Sand Worms. A lenda diz que os Fremens são descendentes de uma nave estelar que se chocou com o planeta. Numerosos, eles podem se tornar bons aliados. Os Sand Worms vivem sob a areia e requerem uma atenção especial. Atraídos pelas vibrações da superfície, atacam e devoram humanos e veículos. Como se vê, Duna não pode ser incluído como roteiro de férias, mas há lá um



Os Sand Worms são um verdadeiro pesadelo e quase indestrutíveis. Os Sonic Tanks são a melhor opção de ataque

ingrediente de valor incalculável, um elemento que só pode ser encontrado nesse planeta, o Spice. O Spice torna possível viagens interplanetárias, além de prolongar a vida. Aqueles que consomem Spice regularmente podem viver centenas de anos. Raro e de extremo valor, o Spice é a forma de dinheiro em Dune. O controle do Spice é o sinônimo do poder.



Os campos de Spice têm a cor alaranjada: quanto mais forte a tonalidade, maior a concentração



DICA: O subterrâneo também é rico em Spice. Leve o Spice à tona atirando nas leves elevações

O EXÉRCITO ATREIDE



TRIKE



Velocidade: 72 Km/h
Preço: 150
Armor: leve

Tanque com 3 rodas. O alcance limitado é recompensado pela grande mobilidade



QUAD



Velocidade: 59 Km/h
Preço: 200
Armor: leve

Mais forte que os Trike e velocidade próxima. Ótimo para destruir launchers inimigos



HARVESTER



Velocidade: 32 Km/h
Preço: 300
Armor: médio

Serve para separar o Spice da areia. Quando carregado, retorna sozinho à refinaria, mas pode voltar antes



MCV



Velocidade: 36 Km/h
Preço: 900
Armor: médio

Usado para a construção de novas bases. Um MCV equivale a um Construction Yard



TANK



Velocidade: 40 Km/h
Preço: 300
Armor: médio

Um tanque de capacidades médias. Lento e de baixa mobilidade. Usado só nas primeiras missões



LAUNCHER



Velocidade: 48 Km/h
Preço: 450
Armor: médio

Excelente opção de ataque. Seus mísseis de longo alcance são ótimos no ataque de turrets inimigos



SIEGE TANK



Velocidade: 32 Km/h
Preço: 600
Armor: forte

O tanque mais poderoso e também o mais lento. Seu melhor uso é na defesa de suas instalações



SONIC TANK



Velocidade: 44 Km/h
Preço: 600
Armor: médio

The best. Suas ondas de energia causam enormes danos às estruturas e aos sand worms

AS ESTRUTURAS DO PLANETA

As estruturas são idênticas para as três casas (Atreides, Ordos e Harkonnens). O que muda é o tipo de armamento a ser produzido. Os palácios

têm opções únicas que variam conforme a casa que você escolheu. Muitas das estruturas só estarão disponíveis em estágios mais avançados.



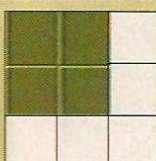
Preço: zero
Armador: Médio

A estrutura mais importante do jogo. Ela possibilita a construção de novas estruturas. Pode ser reposta caso você tenha um MCV



Preço: 125
Armador: forte

Peça importante no jogo. Aparece a partir da missão 5. Diminui a necessidade de tanques na defesa de suas instalações



Preço: 15
Armador: médio

O concreto serve de base para a construção de estruturas. Não pode ser reparado, devendo ser repostado ou abandonado



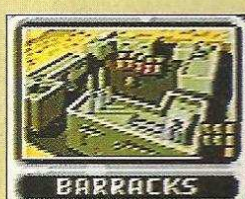
Preço: 250
Armador: forte

Versão aprimorada de Turret. Seus lança-foguetes de longo alcance servem também como alarme para ataques inimigos



Preço: 150
Armador: leve

As paredes podem ser usadas como complemento na defesa de suas estruturas. Como o concreto, não há reparo para elas



Preço: 300
Armador: médio

Treina novos soldados. Os exércitos capturam estruturas inimigas, desde que elas estejam com seu "damage" vermelho



Preço: 300
Armador: leve

A primeira estrutura a ser construída. Retira energia dos fortes ventos do planeta. Requer cuidados e reparos constantes



Preço: 400
Armador: médio

Produz vários tipos de veículos de combate, além de harvesters. Deve ser construída para a conquista de bases inimigas



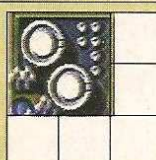
Preço: 400
Armador: médio

Importante para a obtenção do Spice. Cada uma vem com um harvester e tem capacidade para armazenar 1000 unidades de Spice



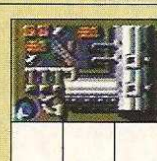
Preço: 500
Armador: médio

O hi-tech produz reforço aéreo. Também possibilita a construção de armas mais sofisticadas como o sonic tank



Preço: 150
Armador: leve

Armazena o Spice após a refinaria estar cheia. Atenção: perde-se a produção quando não há local para armazená-la



Preço: 700
Armador: médio

Repara veículos danificados. Após construir o repair, é bom ter carryalls. Essas naveas levam automaticamente os tanques ao reparo



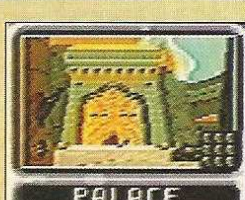
Preço: 400
Armador: forte

O radar é usado para fins militares. Deve ser construído antes da fábrica de veículos. Sua desativação indica falta de energia



Preço: 500
Armador: forte

Serve para encomendar tanques com maior rapidez e possibilita a construção do palácio (a partir da missão 8)



Preço: 999
Armador: forte

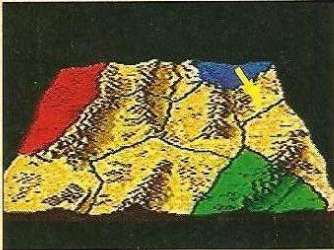
Uma recompensa para aqueles de grande bravura. Fornece tropas especiais que auxiliam no ataque ao inimigo

MEGA

DUNE • II

DETONADO

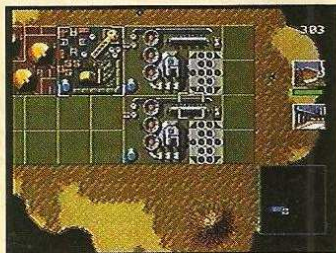
MISSÃO I



O objetivo da primeira missão é simples, juntar mil créditos em Spice. Use essa fase para aprimorar suas técnicas de mineração. Não se preocupe em atacar, apenas defenda-se das fracas investidas inimigas.

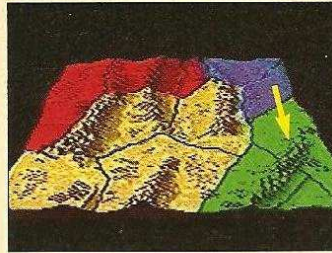


DICA: em toda missão, comece construindo um wind trap, em seguida faça duas ou mais refinarias. Defenda-se do eventual ataque inimigo, que na primeira e na segunda fase não chegam a assustar ninguém

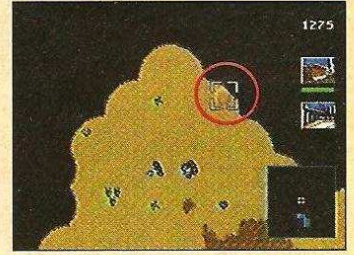


DICA: duas refinarias são mais que o suficiente para completar a primeira missão. Após construí-las é só esperar o tempo passar que a tarefa está completa

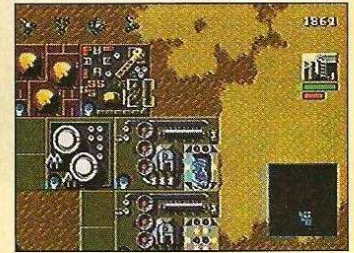
MISSÃO II



Essa missão também não requer grande estratégia militar. Pode ser finalizada de duas formas: juntando 2700 créditos ou destruindo a base dos Ordos, que se encontra à noroeste. O radar é uma boa pedida para certificar-se da movimentação dos Ordos. Caso escolha o ataque construa uma fábrica de veículos. A opção mais fácil é obter os créditos e se defender.

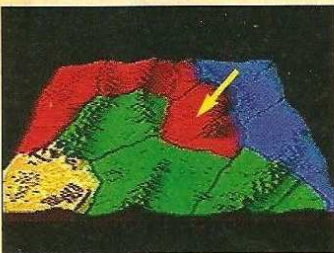


Essas pequenas elevações indicam Spice escondido, atire nelas com um de seus tanques ou soldados. Se já houver Spice na região espere os harvesters limparem a área antes de abrir um novo campo



DICA: cada refinaria comporta até 1000 unidades de spice. Para completar essa fase são necessárias, no mínimo, duas refinarias e um depósito para o Spice

MISSÃO III



Acabou a moleza, chega de ficar se defendendo, é hora de partir para o ataque. Para completar a fase, você deve destruir completamente a base dos Harkonnens que estão causando grandes transtornos na região. Construir uma fábrica de veículos se torna indispensável para o sucesso de sua missão. Os Harkonnens estão localizados à noroeste de sua base.



DICA: organize suas construções. A fábrica de veículos deve ficar do lado que o inimigo ataca. Outras instalações como refinarias, radar etc. devem ficar mais protegidas



DICA: cuidado com as sand worms. Caso eles destruam seu harvester, reponha-o imediatamente para não correr o risco de ficar sem créditos. Você pode espantá-los com seus tanques. Destruí-los é quase impossível



DICA: o radar permite a construção de tanques mais sofisticados. O ideal é construí-lo antes da fábrica de armas



DICA: use os seus trikes (mais veloz), reconheça o terreno e ache as instalações inimigas

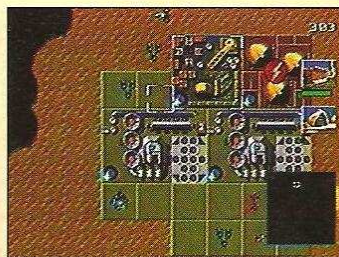


DICA: sempre que atacar uma construção inimiga, destrua primeiro o construction yard

MISSÃO IV



Irados com seu sucesso na missão anterior, os Harkonnens resolveram atacar os seus harvesters. Prevendo uma derrota, eles trouxeram armamentos mais pesados. O jeito é contra-atacar com a mesma moeda. Construa uma fábrica de veículos e dê alguns "upgrades" até que você adquira o direito de produzir tanques mais poderosos. A base inimiga está à sudeste.



Não deixe suas instalações sem energia, os danos são maiores. DICA: conserte seus wind traps para uma melhor produção de energia

DICA: sem grana, chame de volta seus harvesters, mesmo que não estejam carregados



DICA: os "upgrades" fazem com que sejam produzidos veículos de melhor qualidade



DICA: construindo no solo, ganha-se tempo e perde-se em danos



DICA: use os tanques e harvesters para esmagar os soldados



DICA: aqui está o construction yard inimigo. Detone-o

MISSÃO V

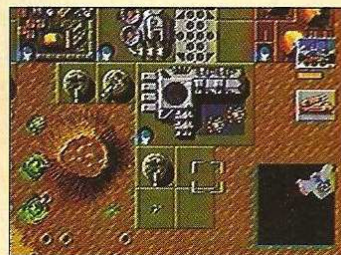


A batalha agora é com os Ordos, que possuem duas bases na região. A base principal, que contém o construction yard, está abaixo de você. A base secundária está mais à esquerda. Nessa fase você ganha novas instalações. Surgem o wall, turrets, repair e o hi-tech (veja detalhes no início da matéria). Nos veículos aparece o launcher (lança mísseis), que será de grande importância na conquista do território.

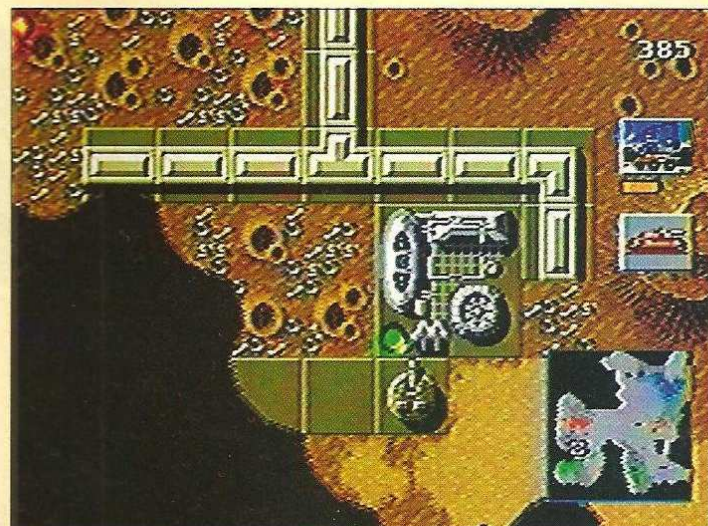


DICA: observe o terreno antes de construir. Se a base for no canto da tela, é fácil saber o lado a priorizar na defesa

DICA: O botão C acelera o movimento do cursor no mapa



DICA: os turrets substituem os tanques na defesa de suas instalações. Não economize na sua construção. Mas deixe 1 ou 2 tanques de guarda, em especial no lado em que você nunca espera um ataque...



DICA: das duas instalações, ataque primeiro a que contém o construction yard para evitar que os Ordos reconstruam



Nessa fase surge um dos bons tanques, os launchers, que atacam de longa distância



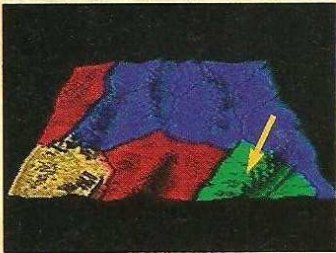
Use os launchers para destruir os turrets inimigos, mas tenha alguns tanques para defesa

MEGA

DUNE • II

DETONADO

MISSÃO VI



Só há uma base inimiga que está bem próxima de você. Estranhamente, os harkonnens demoram um pouco para atacar. Use o tempo a seu favor e construa r-turrets para defender-se. Os itens novos são o starport e o siege tank.



DICA: após construir o radar, entre no construction yard e dê um 'upgrade'. Isso permite a construção de rockets turrets

DICA: no início da fase, tenha mais harvesters do que refinarias



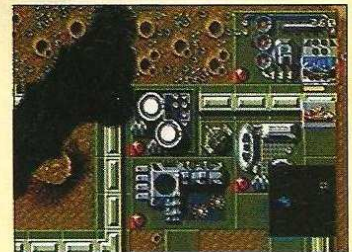
DICA: cuidado ao construir a fábrica de veículos. Dependendo de sua posição, os veículos podem ficar aprisionados



DICA: construa seus r-turrets em conjunto com os convencionais. Assim, você tem cobertura a curta e longa distância

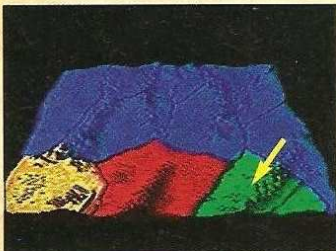


Use o repair movendo seus tanques em sua direção



DICA: ataque o inimigo com launchers pela parte superior

MISSÃO VII



Parece combinado. Quando os harkonnens param, atacam os ordos. São duas bases inimigas, uma do lado inferior esquerdo e outra na parte inferior central (principal). Como no estágio 5, use a geografia e mantenha seus tanques na parte inferior. Nessa fase você ganha um forte aliado, o sonic tank. Para construí-lo é preciso ter um hi-tech, que deve ser protegido a qualquer custo para garantir a produção dos tanques.



DICA: no começo, obrigue seus harvesters a garimpar esse campo de spice, pois ele logo será destruído pelo ataque harkonnen

DICA: os carryall transportam seus harvesters carregados para as refinarias com uma maior rapidez



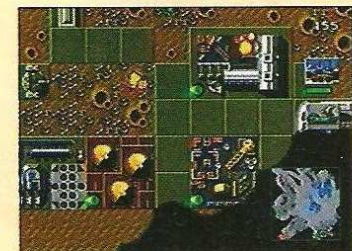
DICA: na sua posição não deixe dúvidas sobre o local a ser defendido. Construa seus turrets antes de ser atacado



DICA: os thopters só são destruídos com mísseis. Por isso, o melhor a fazer é construir r-turrets com antecedência

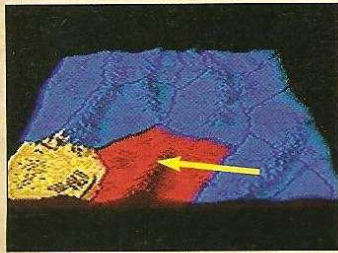


DICA: use o MCV e monte uma base mais próxima ao inimigo

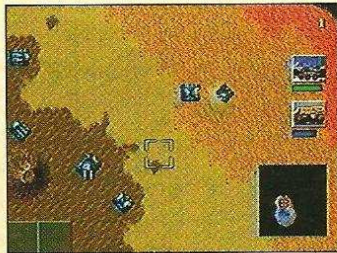


Aqui está o yard inimigo. Use os launchers e detone-a

MISSÃO VIII



Ordos e harkonnens uniram suas forças numa última tentativa de impedir seus avanços. O objetivo é destruir por completo os dois inimigos. Os harkonnens estão no canto superior esquerdo. São eles que mais atacam, por isso devem ser destruídos antes. Já os Ordos estão no canto superior direito. Aqui você pode construir a última estrutura, o palácio, que fornece exércitos adicionais.

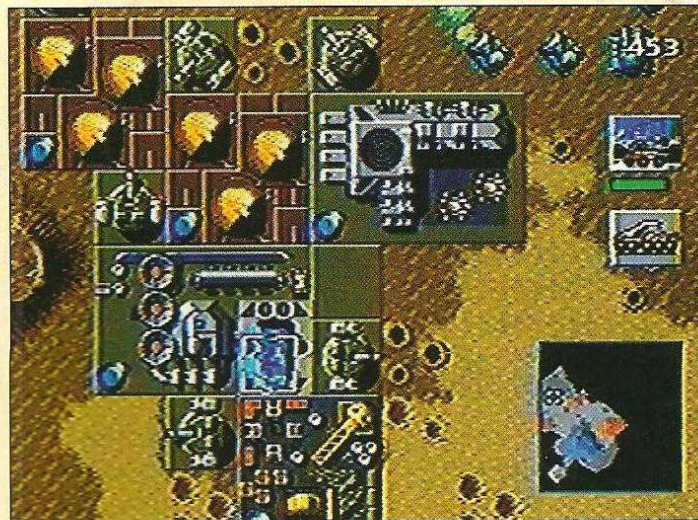


DICA: nesse campo existem sandworms. Para não perder seus tanques, mantenha-os sobre rocha firme

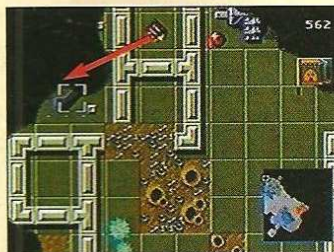
DICA: não se empolgue no ataque. Sempre que possível faça os reparos necessários em suas instalações



DICA: o ataque é pesado. Dê prioridade na construção de torres e em uma fábrica de veículos



DICA: montando uma base nesse local (à sudoeste), você fica cara a cara com os harkonnens

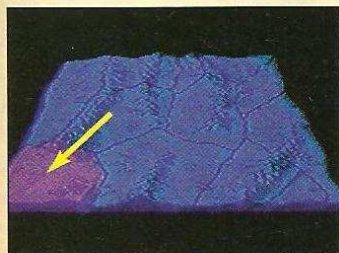


DICA: a seta indica o palácio inimigo. O yard está logo atrás



DICA: destrua os Ordos, atacando pelo lado superior

MISSÃO IX



O último deserto de Dune a ser conquistado. A luta é contra as forças do Imperador. A base inimiga é descomunal e ocupa toda a parte superior do cenário. Comece atacando pelo lado esquerdo, onde está localizado o Palácio do Imperador. Em seguida, avance lateralmente, da esquerda para a direita. Por falar em palácios, caso você construa um, vai poupar um bom tempo na conquista do território.



DICA: nessa fase é impossível não perder algum harvester para as sandworms. Desde o início ataque-as até destruí-las. No radar elas aparecem como um ponto branco

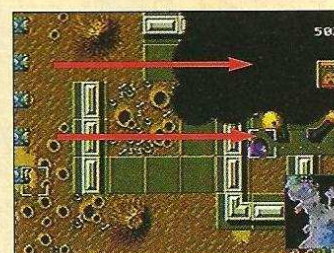
DICA: na primeira oportunidade construa um palácio e ganhe mais reforços



DICA: o ataque inicial adversário é feito com thopters. Para sobreviver, são precisos muitos r-turrets



Consertar periodicamente suas instalações pode parecer chato, mas é bem melhor do que iniciar a missão novamente



DICA: comece destruindo o palácio e avance lateralmente até o yard inimigo...



...após destruí-lo ataque a fábrica de veículos. A vitória está garantida

QUADRINHOS ULTRAPASSAM FRONTEIRA DA TELINHA

Com esta nova invenção a CD-Romix deveria receber o prêmio máximo de estímulo à leitura. Para quem não sabe, a empresa é a pioneira no mercado em um ramo que promete fazer grande sucesso num futuro próximo: CDs de histórias em quadrinho para



As emoções dos quadrinhos agora na telinha

computadores. O primeiro título a estrear na telinha é Ultraverse Prime, o novo herói indestrutível do pedaço. São 2 opções para se visualizar a história: No modo automático, a narração é feita quadro a quadro. Para resolver este problema, os engenheiros bolaram um sistema em que se acende o quadrinho e o balão (falas dos personagens) na ordem de ação. No modo manual pode-se escolher a página-tela de sua preferência. Muitos efeitos gráficos e sonoros foram adicionados para "temperar" a leitura. Mesmo com todos estes recursos, o lançamento só está fazendo sucesso junto a colecionadores fanáticos. Motivo: o alto preço do CD,



Ultraverse Prime é o novo herói dos quadrinhos e promete muita agitação para quem gosta do gênero



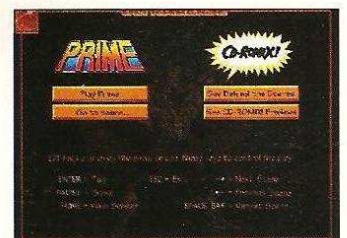
Os recursos gráficos são de fazer qualquer fã de quadrinhos que se preze babar na camiseta



Algumas páginas apresentam scroll e efeitos especiais. Aqui a parte preta acende no final da ação



No modo automático, as falas dos personagens surgem acompanhando a sequência da ação



As opções são simples e são explicadas nessa tela

SAI UM GIBI MADE IN BRAZIL

O Brasil do tetra parece que ficou mesmo com mania de "Primeiro Mundo". A empresa Trattoria di Frame promete para esse mês o primeiro gibi eletrônico do mercado tupiniquim, **Turma da Cozinha**. A história do gibi é toda narrada, mas o grande destaque fica por conta dos divertidíssimos e desafiadores jogos interativos. Você vai poder inclusive cantar num coral formado pelas frutas da cozinha. Para completar a curtição, cada leitura prepara uma novidade para você. E o final faz lembrar a Rede Globo: é você quem decide. O preço deve ficar por volta de R\$ 45. A promessa é de mais títulos.

LAMA, NEVE... NÃO IMPORTA! AQUI SÓ OS BONS VENCEM

Desenvolvida originalmente para o sistema Amiga com o nome de **Lombard Rac Rally**, esta continuação superou as expectativas. Foram melhorados aspectos fundamentais do jogo como controle do carro, gráficos e uma grande novidade para os veteranos neste game - um sistema de navegação digitalizado. Este mecanismo traça linhas da topografia no painel,



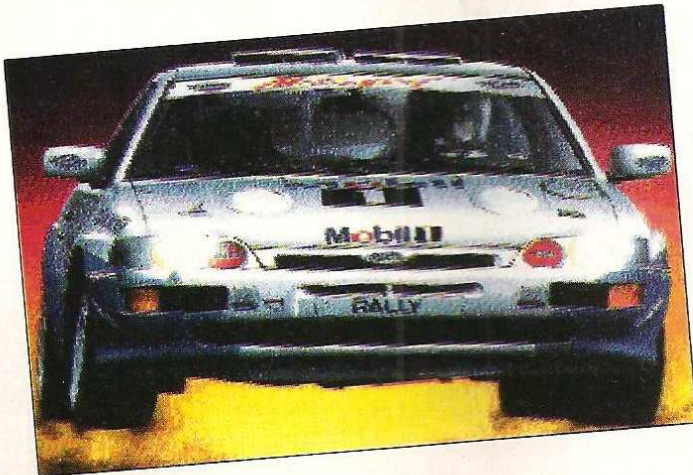
São cinco tipos diferentes de carangas à sua disposição. O desempenho de cada um deles é mais ou menos equivalente. O que conta na hora da verdade é o braço do piloto



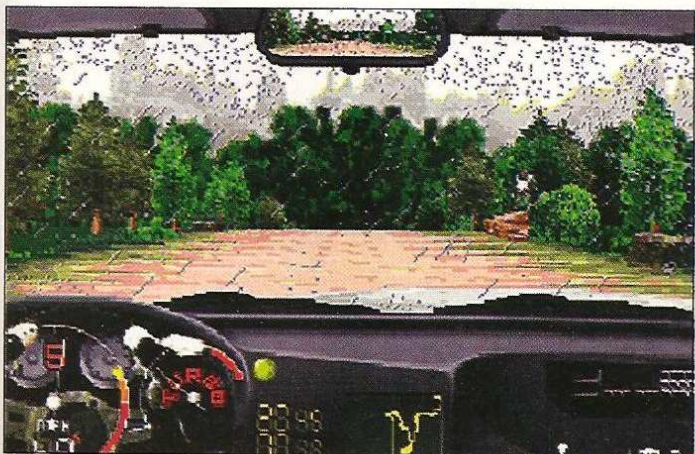
Na apresentação você curte um pequeno vídeo com as super máquinas em ação



RALLY



O clima não ajuda: há nevascas e desertos



Na chuva toda atenção ao volante é pouca. Em cada curva podem surgir os mais comuns e terríveis obstáculos



Para provar que você não é um braço duro, será preciso percorrer pistas do mundo todo



O painel da caranga é sofisticado. Graças a Deus, porque você vai precisar

embromação em opções. As escolhas devem ser certas, pois são definitivas. Não há alteração de marchas, troca de chassi ou qualquer acessório no percurso. O bom jipeiro tem que saber controlar o carro com velocidade nas rampas, declives e obstáculos no caminho. Cada dia de corrida consiste em estágios que devem ser completados sem tempo determinado. Vencendo você pode dedicar o tempo que quiser a reparar eventuais danos da caranga. Os concorrentes ultrapassam nas trilhas mais estreitas. Uma dica é treinar nas três trilhas de practice. Na competição, você pode salvar sua posição. Pé na tábua!

adiantando tudo o que o espera em mudanças de relevo. Mas, para saber o rumo a tomar, o piloto tem que ler mensagens escritas enquanto dirige. O ideal é uma placa de som para ouvir os avisos do navegador. Como na real RAC, a competição dura 4 dias e noites. Ao contrário de jogos aclamados no estilo (Formula One Grand Prix e Indycar) aqui não há

FICHA TÉCNICA	
Memória Mínima:	640K e 560K em DOS prompt
Processador Mínimo:	386
Velocidade Mínima:	16 MHz
Hard Disk Mínimo:	10 Mb
Gráficos Mínimo:	VGA (256K video RAM)
Placas de Som:	Ad-Lib, Sound Blaster, Disney Sound Source
Controles:	Teclado, Joystick.

SUPER GP EXPRESS

GOODS

OS NINJA VÃO ÀS ESTRELAS

Não, esta foto não é montagem, nem miragem. Trata-se da mais nova febre que vem agitando o

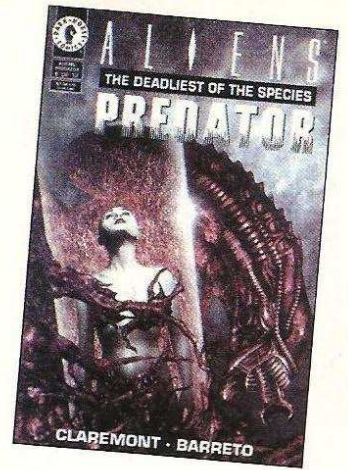


mercado americano, desde o seu lançamento pela Playmates: as tartarugas ninja, versão Jornada nas Estrelas. Os bonecos do capitão Leonardo, do comandante de bordo Donatello, do chefe de engenharia Michelangelo e do chefe médico Raphael, os quatro heróis ninja, são numerados e vêm caracterizados com acessórios e cards inspirados na série Star Trek. Saca só no novo visual venusiano de Donatello! Ficou com aquele ar gélido, impassível, igualzinho a cara do doutor Spok. Cada idéia...

HQ

ALIEN VERSUS PREDADOR

Desde 1991, o argumento do filme Alien Versus Predator está trancado nos arquivos da 20th Century Fox. A empresa atribui à falta de tempo e grana as dificuldades para produzir o título. O roteiro de Peter Briggs traz lado a lado os dois dos monstros mais famosos do cinema. Com o nome de *Alien Vs Predator: The Hunt*, Briggs inspirou-se em parte na história de



Randy Stradleys, da série original da Dark Horse Comics. A história é uma ficção empolgante sobre o confronto das duas raças alienígenas, com novas espécies de aliens e os mais diversificados atributos físicos dados ao Predator. Enquanto o filme não sai, a Dark Horse fatura com os leitores da série de gibis, feita pela dupla Christopher Claremont (escritor) e Eduardo Barreto (arte). Pelo visto, a Fox ainda não sacou que está com o ás na manga!!

O último capítulo de Alien deve encerrar a série com chave de ouro. Espera-se que Sigourney Weaver faça o papel principal

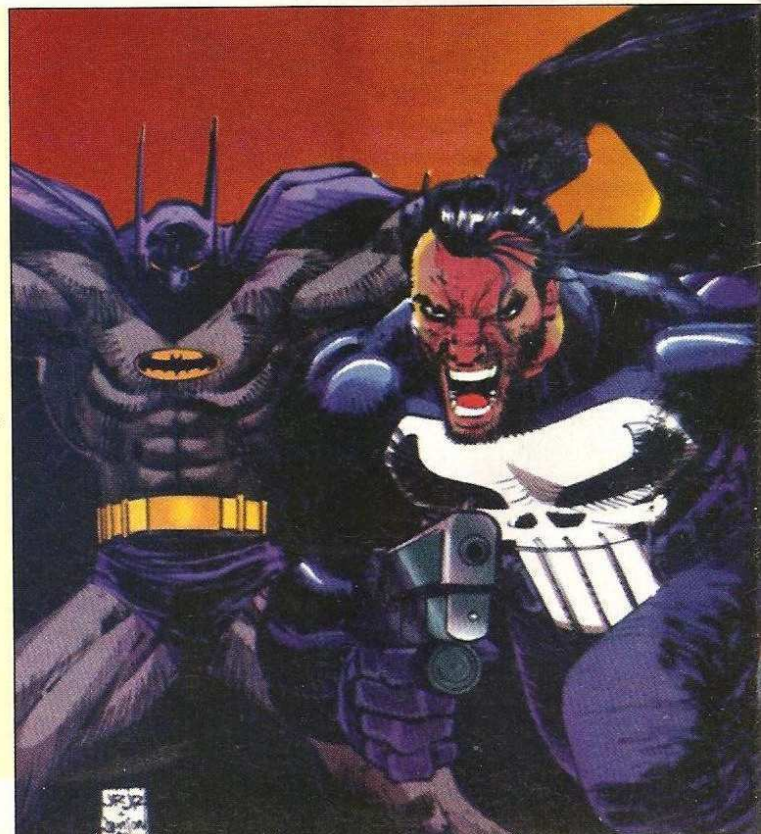


HQ

BATMAN & PUNISHER: MIX EM HQ

A palavra de ordem nas grandes editoras americanas de quadrinhos é crossover, ou seja, o cruzamento de diferentes personagens, heróis e bandidos numa mesma história. Essa técnica, muito utilizada nos anos 50, causa verdadeiro frisson entre os maníacos por HQs até hoje. Podemos destacar os clássicos

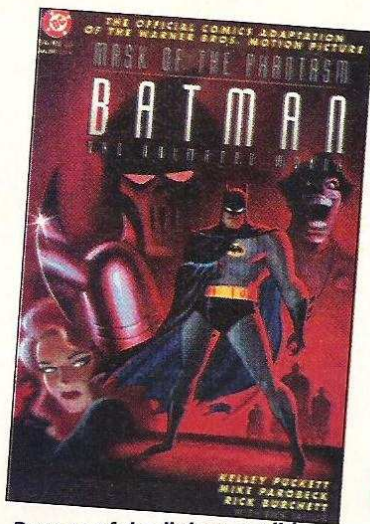
Superman/Spiderman, de 1976, Batman/ Hulk e, mais recentemente, X-Men/Teen Titans. A grande expectativa é o lançamento de Batman/Punisher: Lake of Fire, pela DC Comics. São duas histórias feitas por um time de primeira: Denny O'Neil (escritor) e Barry Kitson (arte). No primeiro gibi a dupla de heróis se une para impedir o plano de Jigsaw de envenenar o depósito de água de Gotham City. O segundo, em acabamento, será com o Coringa. O crossover Batman/Punisher promete ser bem mais emocionante que Batman/Spawn.



DESENHO

NOVO BATMAN CHEGA AO VÍDEO

A Warner prepara-se para lançar nas locadoras um desenho que está levando multidões de teens ao cinema nos EUA. O responsável por essa acorrida é o desenho animado **Batman, The Mask of The Phantasm**. Baseado nas famosas Animated Series, o filme segue o estilo de traços "duros", impondo um visual nem dark. Assista, pois é melhor que o filme. Na esteira deste sucesso de bilheteria, a DC Comics já providenciou uma HQ especial do filme. Em capa-dura e um acabamento raro de se encontrar em revistas de quadrinhos, e pode ser encontrada nas melhores bancas.



Para os afobadinhos, o gibi com a história do filme já está à venda por aqui



A trama é bem original, com direito a love story de Bruce Wayne



Como se já não bastassem os inimigos, Batman tem que se virar com a polícia



Quem será o misterioso fantasma da máscara?



Batman e Coringa, inimigos até a morte



As bat-gerigonças do homem morcego não poderiam estar ausentes

CINEMA

MORTAL KOMBAT EM HOLLYWOOD

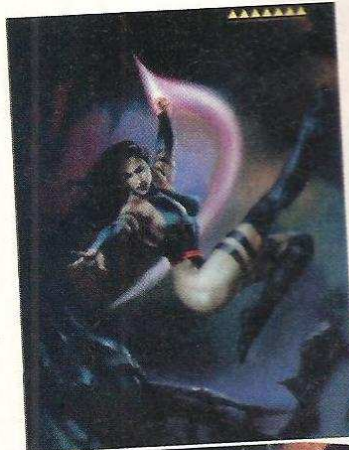
Os cinéfilos em geral podem se preparar para uma das melhores safras hollywoodianas da história. Tem gênero para todos os gostos. O grande destaque, porém, fica com a versão para cinema de um dos maiores clássicos da história do videogame: **Mortal Kombat**, com direção de Paul Anderson. O elenco e a data de lançamento ainda não estão confirmados, mas a Academia já pode ir reservando alguns Oscars, porque essa onda tem tudo para pegar...



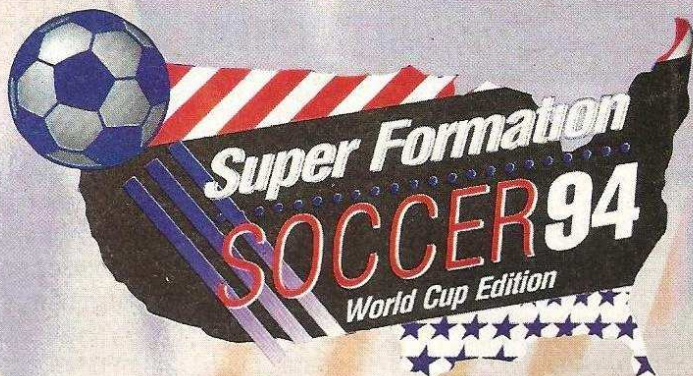
CARDS

HERÓIS EM PÁGINA INTEIRA

Depois do sucesso dos Cards Comics, cartões avulsos com desenho e ficha técnica dos heróis, a Marvel lança em formato HQ uma coleção só de ilustrações de página inteira. Cada página equivale a um mini-poster. A coleção já está sendo rotulada de arte-pop! Na série Masterpieces são 30 personagens do universo Marvel (Hulk, Spiderman, Capitain America). A X-Men é assinada pelo aclamado cartunista Jim Lee.



FINAL STAGE



WORLD CUP

O World Cup segue o modelo da última Copa do Mundo. A primeira fase é classificatória e cada vitória vale 3 pontos. A segunda é eliminatória e, em caso de empate, há a disputa de pênaltis. O time mais forte ainda é a Alemanha, mas isso deve ser mudado na próxima versão.

ASIA CUP

A Copa dos pernas de pau é mais difícil do que parece. Uma coisa é jogar com times como Brasil e Alemanha. Aqui, essa moleza não existe, o seu time tem de ser o Japão. O objetivo é conseguir uma vaga na copa. Os adversários são exóticos, entre eles: Sri Lanka e Bangladesh.

LEAGUE CUP

Na Liga Mundial participa quem quer. O gostoso é concorrer com todas as seleções. Isso exige paciência, afinal você terá que dar "skip" em todos os jogos. Vale a pena. No final confira as estatísticas e verifique o seu desempenho. Aqui não teve time para a seleção canarinho.



A final com a Holanda teve direito a gol de placa

LEAGUE TABLE			
	GA	Gd	Pts
1 JAPAN	0000	0012015	
2 U. A. E.	0003	0015013	
3 THAILAND	0008	0005000	
4 BANGLADESH	0021	0015004	
5 SRI LANKA	0017	0017000	

Pelos participantes já se nota que vai ser duro sair gol

ADIDAS LEAGUE 1994										
	GER	ITA	NOR	ESP	ROM	GRE	SWI	NET	IRE	
GERMANY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ITALY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
NORWAY	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SPAIN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ROMANIA	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GREECE	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SWEDEN	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SWITZERLAND	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
NETHERLANDS	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
IRELAND	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

Boas brancas para vitória, pretas para derrotas



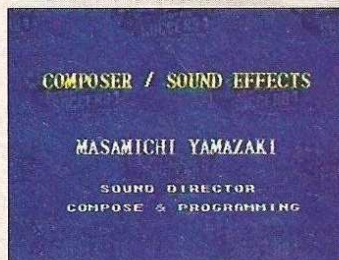
A Alemanha ainda emplacou o artilheiro, Klismann

ASIA FINAL ROUND DIST DAY				
	JPN	IRQ	IRI	PRK
JAPAN	●	●	●	●
IRAQ	●	●	●	●
IRAN	●	●	●	●
ORTH KOREA	●	●	●	●
SOUTH KOREA	●	●	●	●
S. ARABIA	●	●	●	●

A segunda fase é turno e retorno. Vale uma vaga na Copa

LEAGUE TABLE			
	GA	Gd	Pts
1 BRAZIL	0004	0053065	
2 GERMANY	0009	0020048	
3 SWEDEN	0012	0017048	
4 COLOMBIA	0015	0014048	
5 ARGENTINA	0018	0013048	
6 NETHERLANDS	0015	0010044	
7 NIGERIA	0017	0008043	
8 BELGIUM	0015	0007039	
9 ITALY	0010	0007039	
10 ROMANIA	0023	0002038	

O Brasil ganha fácil, com diferença de 17 pontos



Em qualquer nível é o mesmo. Nada de final, só os créditos



Após os créditos, uma foto do "esquadrão" japonês



O artilheiro? Claro, nosso camisa 11, o Romário



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda



ANO 1 - Nº 6 - SETEMBRO DE 1994

REDAÇÃO

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

Consultores (textos): Marcelo Camera

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cassio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
 Gerente de Produto: Henri Zetune
 Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
 Propaganda e Promoção: Ione Sabiano, Chico Barbosa, Hiroko Sasaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE

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

Diretora responsável: Iara Rodrigues

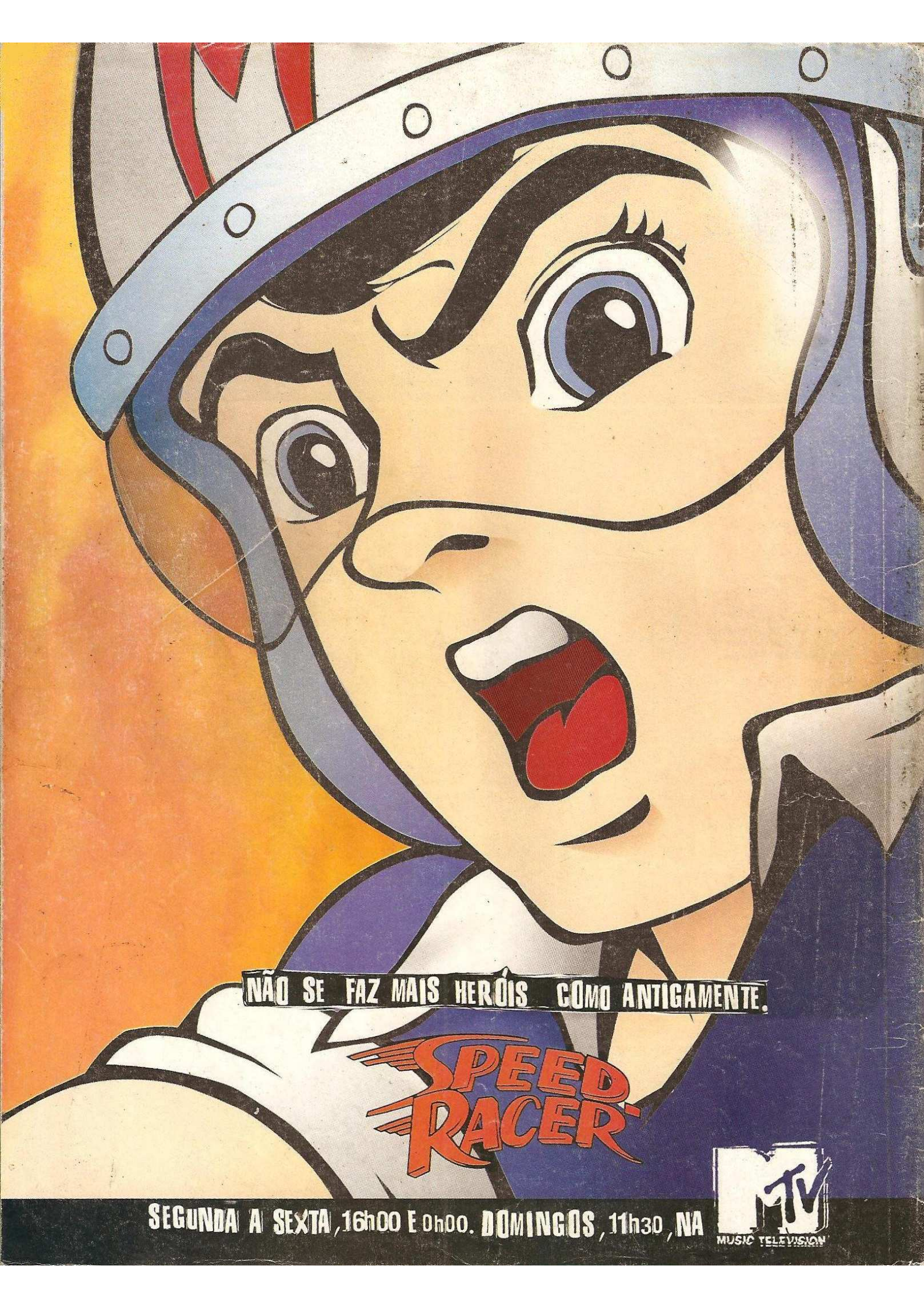
SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. Redação e Correspondência: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. Telefones: Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de Videjuegos na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

Dê um
P A U S E
e recarregue a
energia no



Nenhum chefe de fase vai segurar você!



NÃO SE FAZ MAIS HERÓIS COMO ANTIGAMENTE.

SPEED RACER

SEGUNDA A SEXTA, 16h00 E 0h00. DOMINGOS, 11h30, NA

